



MUSIC SYNTHESIZER

MODX6

MODX7

MODX8

Bedienungsanleitung

DEUTSCH

RUSSIAN

DE

Verbraucherinformation zur Sammlung und Entsorgung alter Elektrogeräte



Befindet sich dieses Symbol auf den Produkten, der Verpackung und/oder beiliegenden Unterlagen, so sollten benutzte elektrische Geräte nicht mit dem normalen Haushaltsabfall entsorgt werden. In Übereinstimmung mit Ihren nationalen Bestimmungen bringen Sie alte Geräte bitte zur fachgerechten Entsorgung, Wiederaufbereitung und Wiederverwendung zu den entsprechenden Sammelstellen.

Durch die fachgerechte Entsorgung der Elektrogeräte helfen Sie, wertvolle Ressourcen zu schützen, und verhindern mögliche negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die andernfalls durch unsachgerechte Müllentsorgung auftreten könnten.

Für weitere Informationen zum Sammeln und Wiederaufbereiten alter Elektrogeräte kontaktieren Sie bitte Ihre örtliche Stadt- oder Gemeindeverwaltung, Ihren Abfallentsorgungsdienst oder die Verkaufsstelle der Artikel.

Information für geschäftliche Anwender in der Europäischen Union:

Wenn Sie Elektrogeräte ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihren Händler oder Zulieferer für weitere Informationen.

Entsorgungsinformation für Länder außerhalb der Europäischen Union:

Dieses Symbol gilt nur innerhalb der Europäischen Union. Wenn Sie solche Artikel ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihre örtlichen Behörden oder Ihren Händler und fragen Sie nach der sachgerechten Entsorgungsmethode.

(weee_eu_de_02)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

VORSICHTSMASSNAHMEN

BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE FORTFAHREN

Bitte heben Sie dieses Handbuch an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort auf, um später wieder darin nachschlagen zu können.

Für den Netzadapter

WARNUNG

- Dieser Netzadapter ist ausschließlich zur Verwendung mit elektronischen Musikinstrumenten von Yamaha vorgesehen. Verwenden Sie ihn nicht für andere Zwecke.
- Nur für den Gebrauch in Innenräumen. Nicht in feuchter Umgebung verwenden.

VORSICHT

- Achten Sie beim Aufstellen darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus und ziehen Sie den Netzadapter aus der Netzsteckdose. Bedenken Sie, dass, wenn der Netzadapter an der Netzsteckdose angeschlossen ist, das Instrument auch im ausgeschalteten Zustand geringfügig Strom verbraucht. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

Für den MODX

WARNUNG

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche schwere Verletzungen oder sogar tödliche Unfälle infolge eines elektrischen Schlags, von Kurzschlüssen, Feuer oder anderen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Verlegen Sie das Netzkabel nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizgeräten oder Radiatoren. Schützen Sie das Kabel außerdem vor übermäßigem Verknicken oder anderen Beschädigungen und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab.
- Schließen Sie das Instrument nur an die auf ihm angegebene Netzspannung an. Die erforderliche Spannung ist auf dem Typenschild des Instruments aufgedruckt.
- Verwenden Sie ausschließlich den angegebenen Adapter (Seite 71). Die Verwendung eines nicht adäquaten Adapters kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Instruments führen.
- Überprüfen Sie regelmäßig den Zustand des Netzsteckers, und entfernen Sie Schmutz oder Staub, der sich eventuell darauf angesammelt hat.

Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Anwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu öffnen oder die inneren Komponenten zu entfernen oder auf irgendeine Weise zu ändern. Sollte einmal eine Fehlfunktion auftreten, so nehmen Sie es sofort außer Betrieb und lassen Sie es von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker prüfen.

Vorsicht mit Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter (wie z. B. Vasen, Flaschen oder Gläser) mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten. Wenn eine Flüssigkeit wie z. B. Wasser in das Instrument gelangt, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

Brandschutz

- Stellen Sie keine brennenden Gegenstände (z. B. Kerzen) auf dem Instrument ab. Ein brennender Gegenstand könnte umfallen und einen Brand verursachen.

Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Instrument bemerken

- Wenn eines der folgenden Probleme auftritt, schalten Sie unverzüglich den Netzschalter aus und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose. Lassen Sie das Gerät anschließend von einem qualifizierten Yamaha-Kundendiensttechniker überprüfen.
 - Netzkabel oder Netzstecker sind zerfasert oder beschädigt.
 - Das Instrument sendet ungewöhnliche Gerüche oder Rauch ab.
 - Ein Gegenstand ist in das Instrument gefallen.
 - Während der Verwendung des Instruments kommt es zu einem plötzlichen Tonausfall.

VORSICHT

Beachten Sie stets die nachstehend aufgelisteten grundsätzlichen Vorsichtsmaßnahmen, um mögliche Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen oder aber Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:

Stromversorgung/Netzadapter

- Schließen Sie das Instrument niemals über einen Mehrfachanschluss an eine Netzsteckdose an. Dies kann zu einem Verlust der Klangqualität führen und möglicherweise auch zu Überhitzung in der Netzsteckdose.
- Fassen Sie den Netzstecker nur am Stecker selbst und niemals am Kabel an, wenn Sie ihn vom Instrument oder von der Steckdose abziehen. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie bei Nichtbenutzung des Instruments über einen längeren Zeitraum oder während eines Gewitters den Netzstecker aus der Steckdose.

Aufstellort

- Achten Sie auf einen sicheren Stand des Instruments, um ein unabsichtliches Umstürzen zu vermeiden.
- Stellen Sie das Instrument nicht direkt an eine Wand (lassen Sie zur Wand einen Abstand von mindestens 3 cm/1 Zoll). Andernfalls kann es sein, dass die Luftzirkulation nicht ausreicht, und das Instrument könnte überhitzt werden.
- Wenn Sie das Instrument transportieren oder bewegen, sollten daran immer zwei oder mehr Personen beteiligt sein. Wenn Sie allein versuchen, das Instrument hochzuheben, können Sie sich einen Rückenschaden zuziehen, sich oder andere Personen in anderer Weise verletzen oder das Instrument selbst beschädigen.
- Ziehen Sie, bevor Sie das Instrument bewegen, alle angeschlossenen Kabel ab, um zu verhindern, dass die Kabel beschädigt werden oder jemand darüber stolpert und sich verletzt.
- Vergewissern Sie sich beim Aufstellen des Produkts, dass die von Ihnen verwendete Netzsteckdose gut erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Instrument sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch dann, wenn das Produkt ausgeschaltet ist, wird es minimal mit Strom versorgt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Netzsteckdose ziehen.

Verbindungen

- Bevor Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen möchten, schalten Sie alle Geräte aus. Stellen Sie zunächst alle Lautstärkereglern an den Geräten auf Minimum, bevor Sie die Geräte ein- oder ausschalten.
- Sie sollten die Lautstärke grundsätzlich an allen Geräten zunächst auf die Minimalstufe stellen und beim Spielen des Instruments allmählich erhöhen, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.

Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie weder einen Finger noch eine Hand in irgendeinen Spalt des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitze am Bedienfeld oder der Tastatur, und lassen Sie nichts dort hineinfallen. Dies könnte Verletzungen bei Ihnen oder anderen Personen, Schäden am Instrument oder an anderen Gegenständen oder Betriebsstörungen verursachen.
- Stützen Sie sich nicht mit dem Körpergewicht auf dem Instrument ab, und stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf ab. Üben Sie keine übermäßige Gewalt auf Tasten, Schalter oder Stecker aus.
- Verwenden Sie die Kopfhörer des Instruments/Geräts nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden auftreten. Falls Sie Gehörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

Yamaha haftet nicht für Schäden, die auf eine nicht ordnungsgemäße Bedienung oder Änderungen am Instrument zurückzuführen sind, oder für den Verlust oder die Zerstörung von Daten.

Schalten Sie das Instrument immer aus, wenn Sie es nicht verwenden.

Auch dann, wenn sich der Schalter [] (Standby/On) in Bereitschaftsposition befindet (das Display leuchtet nicht), verbraucht das Gerät geringfügig Strom.

Falls Sie das Instrument längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

ACHTUNG

Um die Möglichkeit einer Fehlfunktion oder Beschädigung des Produkts, der Beschädigung von Daten oder anderem Eigentum auszuschließen, befolgen Sie die nachstehenden Hinweise.

■ Umgang

- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Andernfalls können das Instrument, das Fernsehgerät oder das Radio gegenseitige Störungen erzeugen. Wenn Sie das Instrument zusammen mit einer App auf Ihrem iPad, iPhone oder iPod touch verwenden, empfehlen wir Ihnen, bei jenem Gerät den „Flugzeugmodus“ einzuschalten, um für die Kommunikation erzeugte Signale zu unterdrücken.
- Setzen Sie das Instrument weder übermäßigem Staub oder Vibrationen noch extremer Kälte oder Hitze aus (beispielsweise direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder tagsüber in einem Fahrzeug), um eine mögliche Gehäuseverformung, eine Beschädigung der eingebauten Komponenten oder Fehlfunktionen beim Betrieb zu vermeiden.
- Stellen Sie keine Gegenstände aus Vinyl, Kunststoff oder Gummi auf dem Instrument ab, da hierdurch Bedienfeld oder Tastatur verfärbt werden könnten.
- Benutzen Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches und trockenes oder leicht angefeuchtetes Tuch. Verwenden Sie keine Verdünnung, keine Lösungsmittel, keinen Alkohol, keine Reinigungsflüssigkeiten oder mit chemischen Substanzen imprägnierte Reinigungstücher.

■ Sichern von Daten

- **Bearbeiten der Spieldaten**
Bearbeitete Spieldaten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne zu speichern. Das passiert auch, wenn die Spannungsversorgung durch die automatische Ausschaltfunktion abgeschaltet wird (Seite 19).
- **MIDI- und Systemeinstellungen**
MIDI-Einstellungen und Systemeinstellungen werden automatisch gespeichert, wenn von den entsprechenden Displays auf andere Displays umgeschaltet wird. Die Daten gehen verloren, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne auf ein anderes Display umzuschalten. Das passiert auch, wenn das Instrument durch die Auto-Power-Off-Funktion (Automatische Abschaltung) abgeschaltet wird.
- Speichern Sie wichtige Daten immer im Instrument oder auf einem USB-Flash-Laufwerk (Seite 60). Bedenken Sie jedoch, dass durch Ausfälle, Bedienungsfehler usw. die im Instrument gespeicherten Daten verlorengehen können. Deshalb sollten Sie Ihre wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern (Seite 60). Achten Sie darauf, vor Verwendung eines USB-Flash-Laufwerks Seite 61 zu lesen.

Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Unterseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorgesehenen Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

Modell Nr.

Seriennr.

(bottom_de_01)

Informationen

■ Hinweise zum Urheberrecht

- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audiodaten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Dieses Produkt enthält und bündelt Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind oder für die Yamaha eine Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Aufgrund von Urheberrechts- und anderen entsprechenden Gesetzen ist es Ihnen NICHT erlaubt, Medien zu verbreiten, auf denen diese Inhalte gespeichert oder aufgezeichnet sind und die mit denjenigen im Produkt praktisch identisch bleiben oder sehr ähnlich sind.
* Zu den vorstehend beschriebenen Inhalten gehören ein Computerprogramm, Begleitstyle-Daten, MIDI-Daten, WAVE-Daten, Voice-Aufzeichnungsdaten, eine Notendarstellung, Notendaten usw.
* Sie dürfen Medien verbreiten, auf denen Ihre Darbietung oder Musikproduktion mit Hilfe dieser Inhalte aufgezeichnet wurde, und die Erlaubnis der Yamaha Corporation ist in solchen Fällen nicht erforderlich.

■ Informationen über die Funktionen/Daten, die in diesem Instrument enthalten sind

- Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.

■ Über diese Anleitung

- Die Abbildungen und Display-Darstellungen in diesem Handbuch dienen nur zur Veranschaulichung und können von der Darstellung an Ihrem Instrument abweichen.
- Eckige Klammern zeigen Schaltflächen, Anschlüsse und Bedienfeldtasten an.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation in den USA und anderen Ländern.
- Apple, macOS, Mac, iPhone, iPad, iPod touch und Logic sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Inc. eingetragen.
- Ableton ist ein Warenzeichen der Ableton AG.
- iOS ist in den USA und anderen Ländern ein Warenzeichen oder eingetragenes Warenzeichen von Cisco und wird unter Lizenz verwendet.
- Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.

Yamaha kann die Firmware des Produkts und der zugehörigen Software von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen der Funktionen und der Benutzerfreundlichkeit aktualisieren. Um alle Vorzüge dieses Instruments zu nutzen, empfehlen wir Ihnen, Ihr Instrument auf die neueste Version zu aktualisieren. Die neueste Firmware steht auf der folgenden Website zum Download bereit:

<https://download.yamaha.com/>

Nachdem Sie die Support-Website aufgerufen haben (und auf „Firmware/Software“ geklickt haben), geben Sie die entsprechende Modellbezeichnung ein.

Notizen

MODX

Eine Nachricht vom MODX Entwickler-Team

Vielen Dank, dass Sie sich für den Music Synthesizer MODX6/7/8 von Yamaha entschieden haben! Wir haben dieses Instrument so konzipiert, dass die erstaunlichen klanglichen Ausdrucksformen des Synthesizer-Topmodells MONTAGE für viele Nutzer noch besser erreichbar und noch einfacher anwendbar sind.

Sounds

Der MODX ist mit der Synthese-Engine „Motion Control“ ausgestattet, dem gleichen Sound-Processing-System, das auch im MONTAGE installiert ist. Er bietet hochauflösende AWM2-Sounds sowie dynamische FM-X-Sounds, die mit verschiedenen Controllern nahtlos und perfekt gesteuert werden können.

Außerdem besitzt der MODX eine neue Funktion, mit der Rhythmus-Patterns direkt hinzugefügt werden können, so dass der Spieler die Komposition durch dynamische Rhythmus-Parts ergänzen/verändern kann. Durch dieses Feature sind rhythmische Änderungen bei den „Motion Controls“ einfacher als je zuvor!

Design

Der MODX wurde im Hinblick auf geringes Gewicht und Tragbarkeit konstruiert, besitzt gleichwohl den Super Knob, ein großformatiges Farb-LCD und weitere Controller, welche dieselbe Bedienbarkeit und das gleiche Aussehen wie der MONTAGE bieten. Mit dem MODX können Sie die MONTAGE-Sounds praktisch überall mit hinnehmen.

Wir hoffen sehr, dass der MODX6/7/8 Ihrer Kreativität und musikalischer Arbeit Flügel verleihen wird.
Viel Vergnügen!

Hochachtungsvoll,
Ihr Yamaha MODX Development Team

Vielen Dank für den Kauf dieses Produkts von Yamaha.

Dieses Instrument ist ein Synthesizer, der für den Einsatz beim Live-Spiel und in der Musikproduktion konzipiert wurde. Wir empfehlen Ihnen, dieses Handbuch aufmerksam zu lesen, damit Sie die fortschrittlichen und praktischen Funktionen des Instruments voll ausnutzen können.

Außerdem empfehlen wir Ihnen, diese Anleitung an einem sicheren und leicht zugänglichen Ort aufzubewahren, um später darin nachschlagen zu können.

Zu dieser Bedienungsanleitung



Bedienungsanleitung (dieses Handbuch)

Enthält grundlegende Erläuterungen zu den wichtigsten Funktionen des Instruments. Bitte nutzen Sie diese Bedienungsanleitung, um einen Überblick über die grundlegenden Bedienungsschritte des MODX zu erhalten. Wenn Sie genauere Informationen oder Anweisungen zu bestimmten Funktionen wünschen, verwenden Sie das unten beschriebene Referenzhandbuch.



PDF-Dokumentation

■ Referenzhandbuch

Beschreibt genau die interne Struktur und liefert Anschlussbeispiele. Verwenden Sie diese Anleitung, wenn Sie detaillierte Informationen benötigen, die nicht in der Bedienungsanleitung enthalten sind.

■ Synthesizer-Parameter-Handbuch

Dieses allgemein gefasste, produktübergreifende Dokument erläutert die Parameter, Effekt-Typen, Effekt-Parameter und MIDI-Nachrichten, die in allen Modellen verwendet werden. Lesen Sie zuerst die Bedienungsanleitung und das Referenzhandbuch. Verwenden Sie dann bei Bedarf das Parameter-Handbuch, um mehr über Parameter und Begriffe zu erfahren, die im Zusammenhang mit Yamaha-Synthesizern allgemein von Bedeutung sind.

■ Data List

Hier finden Sie verschiedene wichtige Tabellen wie die Performance-Liste, Waveform-Liste, Effekt-Typen-Liste und Arpeggio-Typen-Liste sowie die MIDI-Implementations-tabelle.

So benutzen Sie die PDF-Handbücher

Das Referenzhandbuch, das Synthesizer-Parameter-Handbuch und die „Data List“ (Datenliste) sind als Dateien im PDF-Format enthalten. Die PDF-Anleitungen im oben erwähnten digitalen Format können von der Website Yamaha Downloads heruntergeladen werden. Gehen Sie dazu auf die Website mittels des folgenden URL, geben Sie „MODX“ im Feld „Model Name“ ein und klicken Sie auf „Search“ (Suchen).

Yamaha Downloads:

<https://download.yamaha.com/>

Nachdem Sie die Support-Website aufgerufen haben (und auf „Manual Library“ geklickt haben), geben Sie die entsprechende Modellbezeichnung ein.

Diese PDF-Dateien können auf einem Computer geöffnet und betrachtet werden. Wenn Sie Adobe® Reader® verwenden, um eine PDF-Datei anzuschauen, können Sie nach bestimmten Wörtern suchen, eine bestimmte Seite ausdrucken oder einen Link anklicken, um zu einer bestimmten Stelle in der Anleitung zu gelangen. Die Funktionen Begriffssuche und Links sind besonders praktische Methoden der Navigation durch eine PDF-Datei, und wir empfehlen Ihnen, sie zu nutzen. Die neueste Version von Adobe Reader kann unter folgendem URL heruntergeladen werden.

<http://www.adobe.com/products/reader/>

Zubehör

- Wechselstromnetzteil
- Bedienungsanleitung (dieses Buch)
- Download-Informationen zu Cubase AI

Die wichtigsten Leistungsmerkmale

■ **Hochwertige, verbesserte Sounds für eine Vielzahl musikalischer Stilrichtungen**

Der MODX ist ausgestattet mit 5 GB (im linearen 16-Bit-Format) Advanced-Wave-Memory-Presets (AWM2) – genau so viel beim MONTAGE6/7/8. Der MODX besitzt eine große Auswahl an Sounds, dazu gehören auch äußerst realistische Klavier-/Flügelklänge mit sehr großem Waveform-Speicherumfang. Der MODX bietet 1,0 GB integrierter User-Flash-Speicher zum Speichern verschiedener Performance-Libraries. Die Performance-Daten bleiben genau wie die Preset-Performances auch nach dem Ausschalten des Geräts erhalten. Der MODX bietet zusätzlich eine FM-X-Klangerzeugung, die eine leistungsfähige und komplexe FM-Synthese ermöglicht. Dadurch haben Sie auch Standard-FM-Sounds und solche der neuen Generation in Ihrer Klangpalette zur Auswahl, so dass Sie mit einer großen Auswahl ausdrucksstarker, komplexer Sounds arbeiten können, außerdem können Sie die beiden Klangerzeugungsmethoden FM-X und AWM2 miteinander kombinieren.

■ **Umfangreiche Effektverarbeitung**

Der MODX verfügt über viele verschiedene professionelle und moderne Effekte, einschließlich Spiralizer, Rotary Speaker 2, Uni Comp Down, Uni Comp Up, Parallel Comp und Presence. Das Instrument bietet außerdem eine große Vielfalt an Optionen für das Signal Processing, einschließlich getrennten Variation- und Reverb-Effekten, einem übergreifenden Master-Effekt mit Multiband-Kompression, einem 5-Band-Master-EQ, unabhängigen Insert-Effekten sowie einem 3-Band-EQ vor den Insert-Effekten und einem 2-Band-EQ dahinter. Diese Insert-Effekte enthalten eine große Zahl von Möglichkeiten der Klangbearbeitung, unter Anderen einen speziellen Vocoder-Effekt.

■ **Motion Control System für neue musikalische Möglichkeiten**

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

Das Motion Control System hat drei Hauptfunktionen:

1) **Super Knob:**

Dieser „Superregler“ erzeugt mehrdimensionale Klangänderungen und betont diese Änderungen durch farbenreiche, kontinuierlich veränderliche Änderung seiner Beleuchtung.

2) **Motion Sequencer:**

Für kontinuierlich variable Klangänderungen.

3) **Envelope Follower:**

Synchronisiert die Motions mit Tempo und Lautstärke des Audio-Eingangs und weiterer Parts.

■ **Die Rhythmus-Pattern-Funktion**

Der MODX verfügt über eine leistungsfähige Rhythmus-Pattern-Funktion, mit der Sie Sounds mithilfe von Rhythm-Parts dynamisch erstellen können. Er ermöglicht

Ihnen, Rhythmus-Parts direkt zuzuweisen und rhythmische Änderungen der Motion Control mithilfe des Envelope Followers zu erzeugen.

■ **Erweiterte und verbesserte Arpeggio-Funktion und Motion Sequence**

Der MODX bietet mehr als 10.000 Arpeggio-Typen, die auch neueste Musikrichtungen abdecken. Die musikalische Ausdrucksfähigkeit des Instruments wurde weiter gesteigert, indem sich die Motion-Sequence-Funktion mit verschiedenen Arpeggio-Typen kombinieren lässt, um dynamische Klangvariationen im Zeitverlauf zu erzeugen. Sie können alle Inhalte – Arpeggio Type, Motion Sequence und weitere Parameter wie Part-Lautstärke – gemeinsam als Scenes speichern und sie acht Tastern zuordnen, mit denen Sie diese Scenes dann ganz praktikabel während des Spiels eindrucksvoll abrufen können.

■ **Außergewöhnlich praktische Funktionen für das Live-Spiel**

Der MODX hat eine Live-Set-Funktion für den einfachen Abruf von Performances während des Live-Spiels auf der Bühne. Nachdem Sie Ihre Performances in der gewünschten Reihenfolge gespeichert haben, können Sie sich ganz auf Ihr Spiel konzentrieren und geraten niemals in Verlegenheit überlegen zu müssen, welche Performance Sie als nächste auswählen wollten. Der MODX besitzt auch eine Funktion namens SSS (Seamless Sound Switching^{*1}), mit der Performances ohne jegliches Abschneiden von Noten umgeschaltet werden können.

*1: Das SSS-Leistungsmerkmal ist wirksam für Performances mit bis zu vier Parts.

■ **Verbessertes Bedienkonzept**

Anders als seine Vorgänger wurde der MODX ohne jegliche „Modi“ konzipiert. Dadurch ist die Struktur und die Arbeitsweise des Instruments sehr leicht verständlich, und auch der Touchscreen trägt entscheidend zur einfachen Bedienungsweise bei. Nutzen Sie z. B. den Touchscreen kreativ und wirkungsvoll für die intuitive Bedienung, während Sie die Schalter und Taster bei Bedarf für das punktgenaue Einstellen von Werten verwenden. Diese Schalter leuchten auf drei verschiedene Arten, so dass Sie deren aktuellen Schaltzustand sofort erfassen.

■ **Kompaktes Gehäuse mit authentischer, ausdrucksstarker Tastatur**

Der MODX ist kompakt in der Größe und im Gewicht und lässt sich ganz leicht transportieren. Trotz der praktischen Mobilität bietet der MODX eine authentische, natürliche Tastatur, auf der man wirklich gerne spielt: Der MODX6 besitzt 61 Tasten und der MODX7 verfügt über eine halbgewichtete Tastatur mit 76 Tasten, während der MODX8 88 Tasten mit einer hochwertigen GHS-Tastatur bietet.

■ **Umfassende Systemkonnektivität**

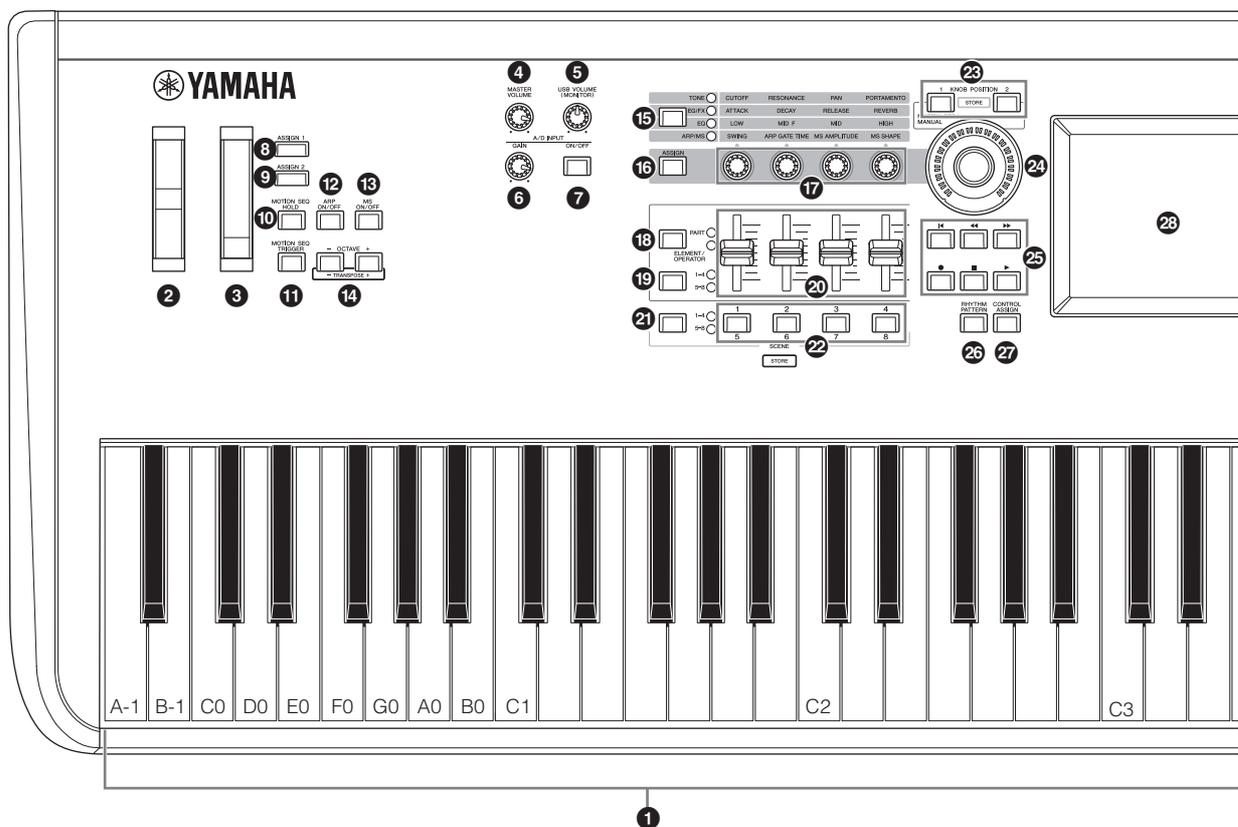
Der MODX bietet ein integriertes USB-Audio-Interface mit vier Ein- und zehn Ausgangskanälen zur Aufnahme des hochwertigen Sounds des MODX (mit 44,1 kHz Sampling-Frequenz) auf einem Mac oder Windows Computer – ohne Zusatzgerät! Die Anschlüsse sind außerdem kompatibel mit iOS-Geräten.

Inhalt

VORSICHTSMASSNAHMEN	2	Einsatz als Masterkeyboard	49
Eine Nachricht vom MODX Entwickler-Team	6	Vornehmen von Einstellungen für den Einsatz als Masterkeyboard – Zone	49
Zu dieser Bedienungsanleitung	7	Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte	50
Zubehör	7	Spiele auf der Tastatur bei gleichzeitiger Wiedergabe des Tonsignals an den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R]	50
Die wichtigsten Leistungsmerkmale	8	Globale Systemeinstellungen vornehmen	51
Bedienelemente und Funktionen	10	Einstellen automatischer Einschaltvorgänge	51
Oberseite	10	Verhalten der Tastenbeleuchtung	51
Rückseite	16	Ein-/Ausschalten verschiedener Funktionen	51
Spielvorbereitungen	18	Ändern der Gesamtstimmung	52
Stromversorgung	18	Ändern der Velocity-Kurve	53
Anschließen von Lautsprechern oder eines Kopfhörers	18	Anschließen von externen MIDI-Instrumenten	54
Einschalten des Systems	18	Steuerung des MODX von einem externen MIDI-Keyboard oder Synthesizer aus	54
Automatische Abschaltung (Auto Power Off)	19	Steuerung eines externen Klangerzeugers oder Synthesizers vom MODX aus	54
Einstellen der Gesamt-Ausgangslautstärke	19	Einsatz eines angeschlossenen Computers	55
Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Initialize All Data)	19	Anschließen an einen Computer	55
Bedienung und Anzeige der Grundfunktionen	20	Erstellen eines Songs mit einem Computer	57
Auswählen von Performances	22	Speichern/Laden von Daten	60
Auswählen einer Performance aus einem Live Set	23	Speichern der Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk	60
Umschalten von Performances	23	Laden der Einstellungen von einem USB-Flash-Speichergerät	60
Verwenden der Category-Search-Funktion	24	Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse [USB TO DEVICE]	61
Wiedergeben der Audition-Phrase	25	Verwenden von USB-Flash-Laufwerken	61
Spielen auf der Tastatur	26	Liste der Shift-Funktionen	62
Performance-Play-Display	26	Display-Meldungen	63
Ein-/Ausschalten eines Parts	27	Problembehandlung	66
Verwenden der Arpeggio-Funktion	28	Technische Daten	71
Verwenden der Motion-Sequencer-Funktion	28	Stichwortverzeichnis	73
Ändern des Sounds mit Hilfe von Controllern	29		
Ändern des Sounds mit Hilfe der Drehregler	30		
Ändern des Sounds mit Hilfe des Super Knobs	31		
Mixing	33		
Verwenden der Scene-Funktion	34		
Erstellen Ihrer eigenen Live Sets	35		
Registrieren einer Performance in einem Live Set	35		
Sortieren der registrierten Performances in einem Live Set	35		
Einstellungen bearbeiten	37		
Performance-Bearbeitung	37		
Bearbeiten von Parts	38		
Part-Effektbearbeitung	39		
Zuweisen von Parts zu einer Performance	40		
Erstellen von Performances durch Kombinieren von Parts	41		
Aufnahme und Wiedergabe	45		
Terminologie	45		
MIDI-Aufnahme	45		
Einen Song abspielen	47		
Aufzeichnen Ihres Spiels als Audiodaten	47		
Wiedergeben einer Audiodatei	48		

Bedienelemente und Funktionen

Oberseite



1 Tastatur

Der MODX6 verfügt über eine Tastatur mit 61 Tasten, während der MODX7 76 Tasten und der MODX8 88 Tasten besitzt. Für die Anschlagdynamik misst das Instrument, wie stark oder sanft Sie die Tasten anschlagen. Es verwendet dann den gemessenen Wert, um Lautstärke und/oder Klang je nach gewählter Performance auf unterschiedliche Weise zu beeinflussen.

2 Pitch-Bend-Rad

Steuert den Pitch-Bend-Effekt. Dieser Spielhilfe können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

3 Modulationsrad

Mit diesem Rad steuern Sie den Modulationseffekt. Dieser Spielhilfe können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

4 [MASTER VOLUME]-Regler (Seite 19)

Drehen Sie den Regler im oder gegen den Uhrzeigersinn, um den Ausgangspegel der OUTPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] und [PHONES] einzustellen.

5 [USB VOLUME (MONITOR)]-Regler

Steuert die Lautstärke der Audioeingabe von der [USB TO HOST]-Buchse an der OUTPUT-Buchse [L/MONO] und [R] sowie der [PHONES]-Buchse.

6 A/D-INPUT-Drehregler [GAIN] (Seite 50)

Damit regeln Sie die Eingangsverstärkung der Audiosignale an den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn erhöht den Pegel.

HINWEIS

Je nach dem Ausgangspegel des an den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] angeschlossenen Geräts sollten Sie die Einstellung in folgendem Display ändern: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist (z. B. bei Mikrophon, Gitarre oder Bass), stellen Sie diesen Parameter auf „Mic“. Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. Synthesizer oder CD-Player), stellen Sie diesen Parameter auf „Line“.

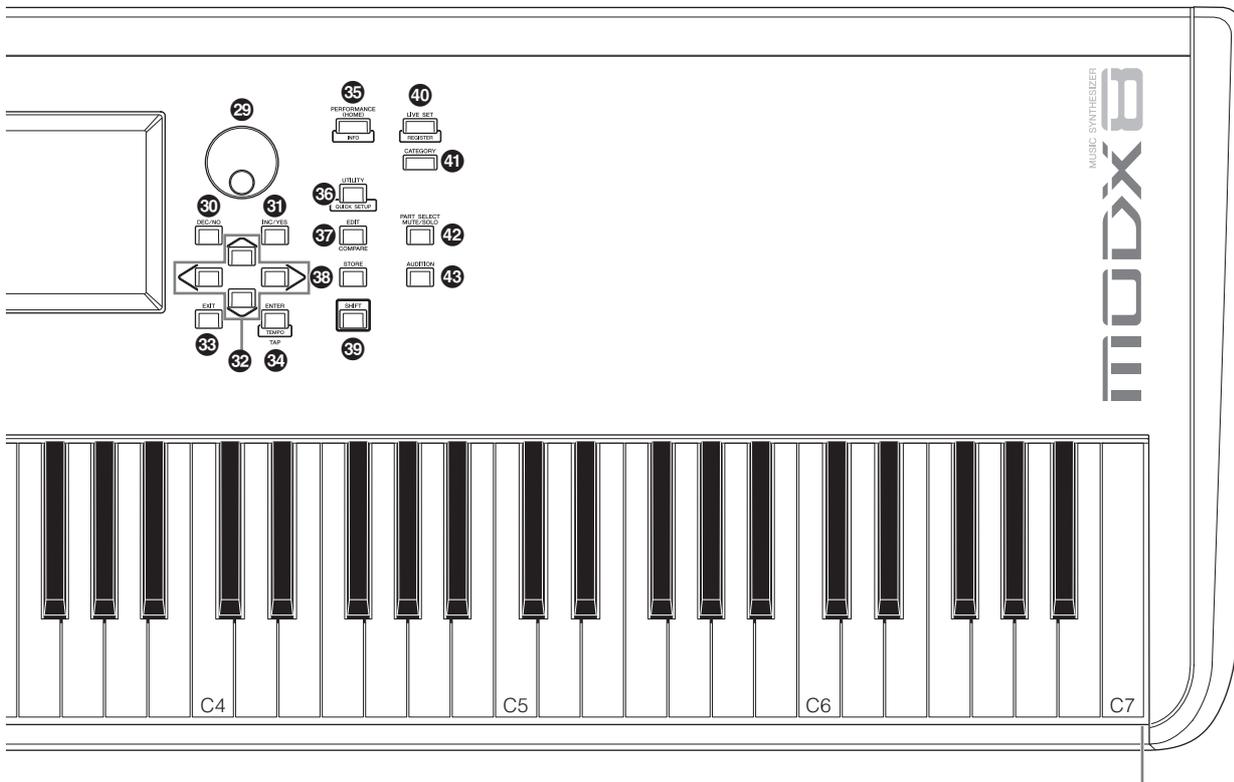
7 A/D-INPUT-Taste [ON/OFF] (Seite 50)

Mit dieser Taste wird festgelegt, ob das Instrument das Audiosignal an den A/D-INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] akzeptiert oder nicht. Wenn A/D Input aktiviert ist, leuchtet die Taste; bei Deaktivierung erlischt sie.

8 Tasten [ASSIGN 1] und 9 [ASSIGN 2] (Zuweisbare Schalter 1 und 2)

Sie können während des Spiels bestimmte Elements/Operatoren der ausgewählten Performance aufrufen, indem Sie einen dieser Schalter drücken. Außerdem können diesen Schaltern weitere Funktionen zugeordnet werden. Wenn einer dieser Schalter eingeschaltet ist, leuchtet der entsprechende Schalter, und umgekehrt.

Die Abbildung zeigt den MODX8, die Information gilt jedoch für alle Modelle.



10 [MOTION SEQ HOLD]-Taste (Motion Sequencer Hold)

Wenn Sie diese Taste drücken, während der Motion Sequencer läuft, wird der Sound an der zum Zeitpunkt des Drucks auf den Taster aktuellen Sequence-Position gehalten bzw. „eingefroren“. Wenn der Hold-Effekt eingeschaltet ist, leuchtet die Taste.

11 [MOTION SEQ TRIGGER]-Taste (Motion Sequencer Trigger)

Wenn der Parameter Trigger Receive des Motion Sequencers aktiviert ist, wird durch Drücken auf diese Schaltfläche die Motion Sequence wiedergegeben. Im eingeschalteten Zustand leuchtet die Taste.

12 [ARP ON/OFF]-Taste (Arpeggio ein/aus)

Drücken Sie diese Taste, um die Arpeggio-Wiedergabe zu aktivieren oder deaktivieren. Wenn der Arpeggio Switch des ausgewählten Parts auf „off“ geschaltet ist, hat diese Taste keine Auswirkung. Wenn das Arpeggio aktiviert ist, leuchtet die Taste; bei Deaktivierung erlischt sie.

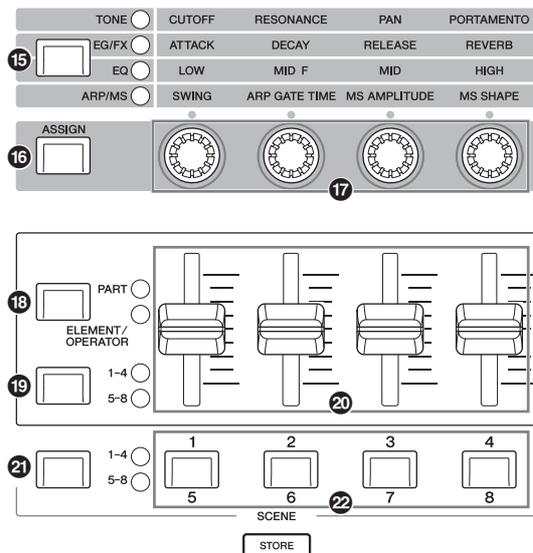
13 [MS ON/OFF]-Taste (Motion Sequencer ein/aus)

Legt fest, ob der Motion Sequencer aktiv ist oder nicht. Wenn der Motion-Sequencer-Schalter des ausgewählten Parts oder der Lane auf „off“ geschaltet ist, hat diese Taste keine Auswirkung. Wenn der Motion Sequencer aktiv ist, leuchtet die Taste.

14 OCTAVE-Tasten [-] und [+]

Mithilfe dieser Tasten können Sie die Oktavlage der Tastatur ändern. Diese Tasten dienen auch als Transponierungstasten [-] und [+]. Um die Tonhöhe der Note in Halbtönen anzuheben oder abzusenken, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die entsprechende Taste [-]/[+]. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um wieder die normale Oktavlage einzustellen. Die Tasten leuchten oder blinken je nach der aktuellen Oktavlage auf verschiedene Weise.

Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).



15 Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]

Verwenden Sie diese Taste, um Funktionen auszuwählen, die Reglern zugewiesen werden sollen. Die LED neben dem momentan aktiven Parameter leuchtet.

Wenn sich das Instrument im Performance-Control-Status (Seite 30) befindet, wird die Funktion auf alle Parts angewendet, während im Part-Control-Status (Seite 30) die Funktion dem ausgewählten Part zugewiesen wird. Die LED der gewählten Funktion leuchtet.

16 [ASSIGN]-Taste

Schaltet die Drehregler für die Funktionszuweisung Assign 1–4 oder Assign 5–8 um. Wenn sich das Instrument im Performance-Control-Status (Seite 30) befindet, wird die Funktion auf alle Parts angewendet, während im Part-Control-Status (Seite 30) die Funktion dem ausgewählten Part zugewiesen wird. Die Taste leuchtet, wenn Assign 1–4 ausgewählt ist, und sie blinkt, wenn Assign 5–8 ausgewählt ist.

17 Drehregler 1–4 (5–8)

Mit Hilfe dieser vier äußerst vielseitigen Drehregler auf dem Bedienfeld können Sie wichtige Parameter einstellen, z. B. für den aktuellen Part, das Tempo des Arpeggios und den Motion Sequencer.

Wenn Sie oben links die Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] oder die Taste [ASSIGN] drücken, ändern sich die diesen Drehreglern zugewiesenen Funktionen. Diese Regler funktionieren als zuweisbare Drehregler, wenn die [ASSIGN]-Taste leuchtet oder blinkt.

18 Schieberegler-Funktionstaste [PART]/[ELEMENT/OPERATOR]

Stellt vier Controller-Schieberegler auf dem Bedienfeld zum Steuern von Parts oder Elements ein. Jedes Mal wenn Sie diese Taste drücken, wechselt die Schiebereglerfunktion zwischen PART und ELEMENT/OPERATOR. Die LED der gewählten Funktion leuchtet.

19 Schieberegler-Auswahltaste [1–4] [5–8]

Wählt für die vier Controller-Schieberegler auf dem Bedienfeld aus, ob sie für Part 1–4 oder Part 5–8 verwendet werden. Jedes Mal wenn Sie diese Schaltfläche drücken, wechselt die Einstellung zwischen 1–4 und 5–8. Die LED leuchtet gemäß der Einstellung 1–4 oder 5–8.

Wenn Sie die Schieberegler-Auswahltaste bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken, können Sie die Controller-Schieberegler für die Parts 9–12 oder 13–16 einstellen. Die LED blinkt gemäß der Einstellung 9–12 oder 13–16.

20 Controller-Schieberegler 1–4 (5–8/9–12/13–16)

Diese Schieberegler steuern die Lautstärkeverhältnisse im Sound. Sie können je nach Einstellung die Einzellaustärken der 16 Parts (1–4/5–8/9–12/13–16), der acht Elements der Normal-Parts (AWM2), der acht FM-Operatoren eines Normal-Parts (FM-X) sowie von acht Keys des Drum-Parts einstellen.

HINWEIS

- Wenn alle Controller-Schieberegler auf Minimum eingestellt sind, hören Sie unter Umständen auch dann vom Instrument keinen Ton, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder einen Song starten. Stellen Sie in diesem Fall die Schieberegler auf einen geeigneten Wert.
- Der [MASTER VOLUME]-Drehregler stellt die Gesamt-Audiolautstärke dieses Instruments ein. Demgegenüber stellen die Controller-Schieberegler die Pegel jedes Elements/Keys/Operators der Parts sowie die Lautstärke jedes Parts der Performance als Parameter ein. Entsprechend können die mit den Controller-Schieberegler eingestellten Werte als Performance-Daten gespeichert werden.

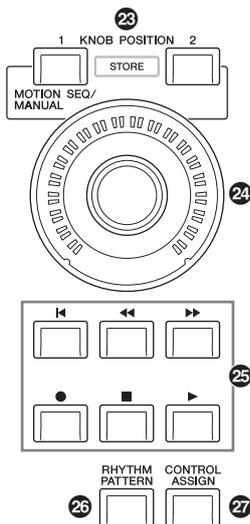
21 Scene-Auswahltaste [1–4] [5–8]

Wählt für die vier SCENE-Tasten auf dem Bedienfeld aus, ob sie für die Scenes 1–4 oder 5–8 verwendet werden. Jedes Mal wenn Sie diese Schaltfläche drücken, wechselt die Einstellung zwischen 1–4 und 5–8. Die LED der gewählten Funktion leuchtet.

22 SCENE-Tasten [1/5] [2/6] [3/7] [4/8]

Sie können verschiedene Momentaufnahmen („Szenen“) wichtiger Part-Parameter den SCENE-Tasten zuweisen, z. B. den Status der Spurstummschaltung oder grundsätzliche Mischeinstellungen. Sie können diese Tasten als Tasten für die Scenes 1–4 oder 5–8 umschalten, indem Sie die Scene-Auswahltaste drücken.

Wenn Scene-Parameter bearbeitet und bei gehaltener [SHIFT]-Taste eine der SCENE-Tasten [1/5]–[4/8] gedrückt wird, wird die Einstellung unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert. Die gespeicherten Informationen werden durch Drücken der ausgewählten Taste wiederhergestellt. Die aktuell gewählte Taste leuchtet hell, die Tasten mit gespeicherten Informationen leuchten mittel, und die Tasten ohne gespeicherte Informationen sind dunkel.



23 KNOB-POSITION-Tasten [1] und [2]

Speichert die Parameterwerte für Assign 1–8. Sie können direkt zwischen den beiden Tasten umschalten. Durch Drücken der KNOB POSITION-Taste [1] bei gehaltener [SHIFT]-Taste speichern Sie Wert 1, und durch Drücken der KNOB POSITION-Taste [2] bei gehaltener [SHIFT]-Taste speichern Sie Wert 2. Durch gleichzeitiges Drücken der KNOB POSITION-Tasten [1] und [2] wird die Super Knob Motion Sequence ein-/ausgeschaltet (ON/OFF).

24 Super Knob

Steuert gleichzeitig die Parameter (Assign 1–8), die den acht Drehreglern zugewiesen sind.

HINWEIS

Sie können den Super Knob auch mit einem Fußregler (FC7) steuern. Genauere Informationen finden Sie unter Seite 33.

25 SEQ-TRANSPORT-Taste

Diese Tasten steuern die Aufnahme und Wiedergabe der Song-Sequencer-Daten.

[◀]-Taste (Anfang)

Hiermit kehren Sie sofort an den Anfang des aktuell aufgezeichneten Songs zurück (d. h. zum ersten Schlag des ersten Takts).

[◀◀]-Taste (Rücklauf)

Drücken Sie kurz, um die Wiedergabeposition taktweise rückwärts zu bewegen.

[▶▶]-Taste (Vorlauf)

Drücken Sie kurz, um die Wiedergabeposition taktweise vorwärts zu bewegen.

[●]-Taste (Aufnahme)

Drücken Sie diese Taste, um das Record-Setup-Display aufzurufen. (Die Taste blinkt.) Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶] (Play), um die Aufnahme zu starten. (Die [●]-Taste (Record) leuchtet.)

[■]-Taste (Stopp)

Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten. Diese Taste kann auch verwendet werden, um die Arpeggio-Wiedergabe zu stoppen, auch dann, wenn das Arpeggio so eingestellt ist, dass es auch nach Loslassen der Tasten weiterläuft (Arpeggio-Hold-Schalter auf ON). Sie können diese Taste auch verwenden, um eine Motion Sequence zu stoppen, die Trigger-Signale empfängt.

[▶]-Taste (Wiedergabe)

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe oder Aufnahme eines Songs zu starten. Während Aufnahme und Wiedergabe blinkt die Taste im aktuell eingestellten Tempo.

26 [RHYTHM PATTERN]-Taste

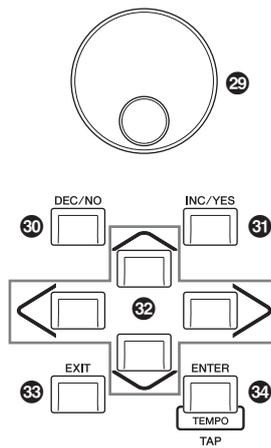
Mit dieser Taste rufen Sie das Rhythm-Pattern-Display auf. Sie wählen das gewünschte Rhythmus-Pattern aus und drücken dann die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste oder die [EXIT]-Taste, um die Auswahl zu bestätigen. Erneutes Drücken dieser Taste hebt die Auswahl auf und schließt das Rhythm-Pattern-Display.

27 [CONTROL ASSIGN]-Taste

Drücken Sie diese Taste, während im Display ein Parameter ausgewählt ist, der Controllern zugewiesen werden kann, und betätigen Sie dann den gewünschten Controller. Das Controller-Setting-Display erscheint.

28 Touchscreen-LCD

Das LC-Display zeigt die zum gegenwärtig ausgewählten Vorgang gehörenden Parameter und Werte an. Sie können diese bedienen, indem Sie den Bildschirm berühren.



29 Datenrad

Bedienelement zur Bearbeitung des momentan ausgewählten Parameters. Drehen Sie das Datenrad nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie es nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Rad schnell drehen.

30 [DEC/NO]-Taste

Mithilfe dieser Taste können Sie den Wert des ausgewählten Parameters verringern (DEC: Decrement; Verringern). Diese Taste kann auch verwendet werden, um einen Job oder Speichervorgang abzubrechen.

Wenn Sie den Parameterwert schnell in Zehnerschritten verringern möchten, halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken die Taste [DEC/NO].

31 [INC/YES]-Taste

Mithilfe dieser Taste können Sie den Wert des ausgewählten Parameters erhöhen (INC: Increment; Erhöhen). Diese Taste kann auch verwendet werden, um einen Job oder Speichervorgang auszuführen.

Wenn Sie den Parameterwert schnell in Zehnerschritten erhöhen möchten, halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt und drücken die Taste [INC/YES].

32 Cursor-tasten

Mit den Cursor-tasten bewegen Sie den „Cursor“ (die Positionsmarke) auf dem Display, markieren verschiedene Parameter und wählen diese aus.

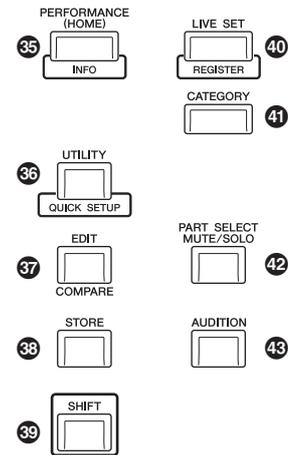
33 [EXIT]-Taste

Die Menüs und Displays des MODX sind in einer hierarchischen Struktur organisiert. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

34 [ENTER]-Taste

Verwenden Sie diese Taste, um das Display des ausgewählten Menüpunkts aufzurufen, oder um einen Job oder Speichervorgang auszuführen.

Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [ENTER]-Taste, um das Tempo-Settings-Display aufzurufen.



35 [PERFORMANCE (HOME)]-Taste

Verwenden Sie diese Taste, um zum Performance-Play-Display zurückzukehren. Die Taste leuchtet hell, wenn das Performance-Play-Display angezeigt wird. Die Taste leuchtet mittel, wenn das Utility-Play-Display angezeigt wird.

Wenn das Performance-Play-Display angezeigt wird und der Cursor steht auf dem Performance-Namen, werden durch Drücken dieser Taste die Detailinformationen angezeigt oder verborgen (dieselben Informationen, die Sie mit der [View]-Taste auf dem Bildschirm aufrufen können).

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste, um das Overview-Display (Übersicht) aufzurufen.

36 [UTILITY]-Taste

Verwenden Sie diese Taste, um das Utility-Display aufzurufen und allgemeine Systemeinstellungen vorzunehmen. Die Taste leuchtet hell, wenn das Utility-Display angezeigt wird und sie leuchtet mittel, wenn andere Displays angezeigt werden.

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [UTILITY]-Taste, um das Quick-Setup-Display (Schnelleinrichtung) aufzurufen.

Wenn Sie diese Taste drücken, während Sie die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste gedrückt halten, öffnet sich das Touch-Panel-Calibration-Display.

37 [EDIT]-Taste

Verwenden Sie diese Taste, um das Display für die Bearbeitung von Performances (Seite 22) und Live Sets (Seite 35) aufzurufen. Außerdem können Sie mit dieser Taste bei der Performance-Bearbeitung zwischen dem aktuellen Zustand der bearbeiteten Performance und ihrem gespeicherten Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat (Vergleichsfunktion). Die Taste leuchtet, wenn das Edit-Display angezeigt wird und sie blinkt, während die Vergleichsfunktion aktiv ist.

38 [STORE]-Taste

Mit dieser Taste rufen Sie das Store-Display auf. Die Taste leuchtet hell, wenn das Store-Display angezeigt wird und sie leuchtet mittel, wenn andere Displays angezeigt werden.

39 [SHIFT]-Taste

Wenn Sie diese Taste zusammen mit einer weiteren Taste drücken, können Sie verschiedene Befehle ausführen. Weitere Details entnehmen Sie bitte der „Liste der Shift-Funktionen“ (Seite 62).

40 [LIVE SET]-Taste

Mit dieser Taste können Sie all Ihre bevorzugten und häufig verwendeten Performances an einer einzelnen, leicht erreichbaren Position speichern und aufrufen.

Halten Sie die Taste [SHIFT] gedrückt, und drücken Sie zusätzlich die [LIVE SET]-Taste, um das Live-Set-Display aufzurufen, in dem Sie die aktuell ausgewählte Performance im Live Set speichern können. Dies ist eine weitere nützliche Art, wie Sie in Live-Situationen schnell zwischen Performances umschalten können.

Die Taste leuchtet hell, wenn das Live-Set-Display angezeigt wird. Wenn das Live-Set-Display nicht gezeigt wird, leuchtet die Taste mittel, wenn die Live-Set-Funktion aktiv ist, und sie ist dunkel, wenn die Funktion NICHT aktiv ist.

41 [CATEGORY]-Taste

Die Kategorie-Suchfunktion (Seite 24) kann mit dieser Taste aufgerufen werden.

Verwenden Sie diese Taste, während das Performance-Play-Display angezeigt wird, um das Performance-Category-Search-Display aufzurufen, in dem Sie nach Performances suchen können. Wenn der Cursor im Performance-Play-Display auf dem Part-Namen steht, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die [CATEGORY]-Taste, um das Part-Category-Search-Display aufzurufen, in dem Sie einen Sound-Typ für den aktuellen Part suchen können. Die Taste leuchtet hell, wenn das Category-Search-Display angezeigt wird. Wenn das Category-Search-Display nicht angezeigt wird, leuchtet die Taste mittel, wenn die Category-Search-Funktion aktiv ist, und sie ist dunkel, wenn die Funktion NICHT aktiv ist.

42 [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste

Verwenden Sie diese Taste, um einen Part auszuwählen oder um Mute oder Solo ein- oder auszuschalten (ON/OFF). Durch Drücken dieser Taste im Performance-Play-Display öffnet sich das Part-Select-Fenster.

Taste	Funktion
1–8	Zeigt Parts 1–8 an
9–16	Zeigt Parts 9–16 an
Select	Schaltet auf die Part-Auswahlanzeige um
Mute	Schaltet auf das Mute-Setting-Display um
Solo	Schaltet auf das Solo-Setting-Display um

Der Buchstabe „M“ wird für den stummgeschalteten Part angezeigt, und der Buchstabe „S“ wird für den solo geschalteten Part angezeigt.

Um das Part-Select-Fenster zu schließen, drücken Sie die Taste erneut oder tippen Sie auf das „X“-Symbol auf dem Bildschirm.

Die Taste leuchtet hell, während das Part-Select-Fenster auf dem Bildschirm angezeigt wird, und sie leuchtet halb, wenn das Part-Select-Fenster nicht angezeigt wird. Die Taste ist im Utility-Display, im Live-Set-Display und anderen Displays, die keine Part-Auswahl erfordern, deaktiviert.

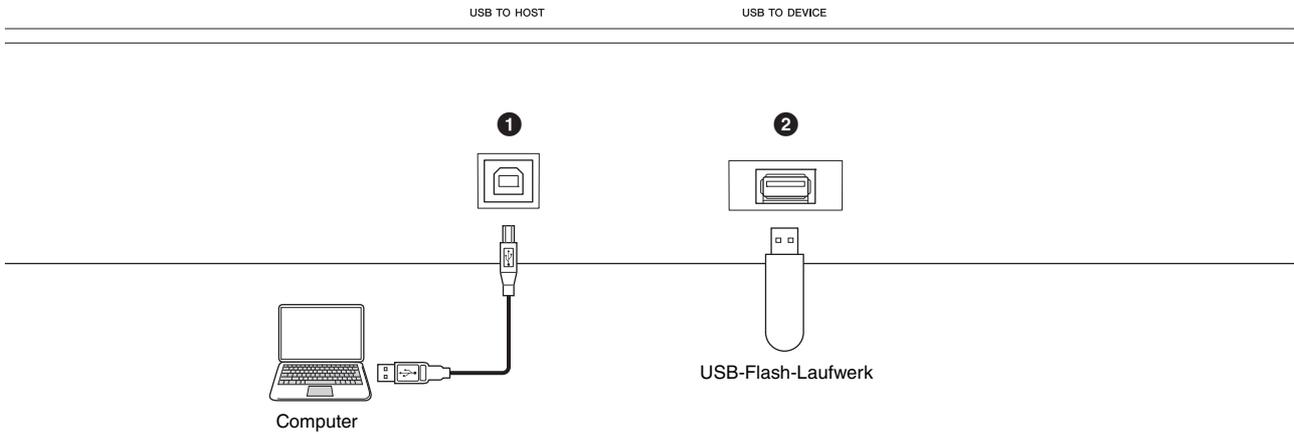
43 [AUDITION]-Taste

Verwenden Sie diese Taste (in den Displays Performance Play, Live Set oder Category Search), um eine Testphrase zu starten und zu stoppen, die den Sound der Performance vorführt. Diese Testphrase der Performance wird „Audition-Phrase“ genannt. Die Taste leuchtet hell, wenn sie eingeschaltet ist, sie leuchtet mittel, wenn die Audition-Funktion zur Verfügung steht, z. B. im Category-Search-Display.

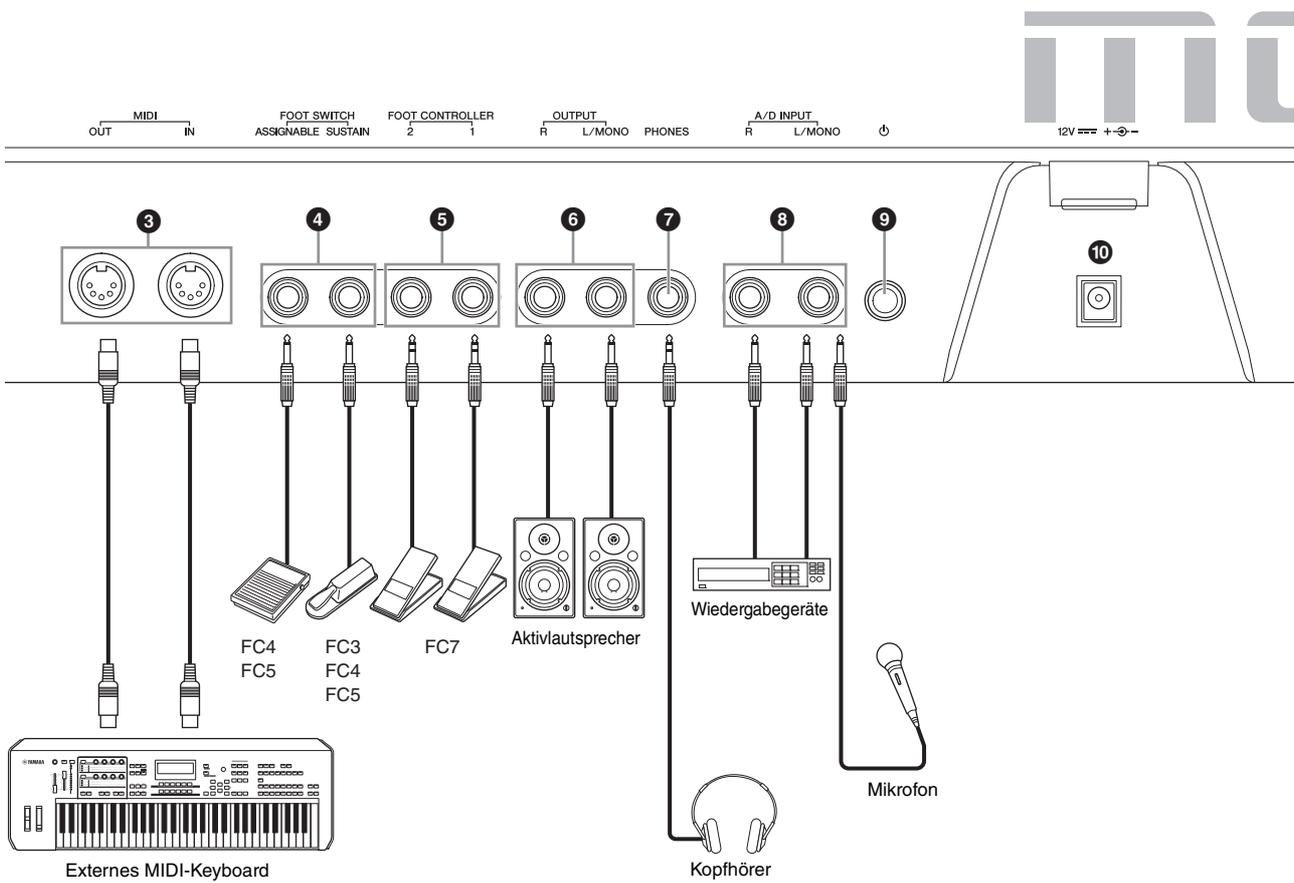
Rückseite

■ Rückseite links

Die Abbildung zeigt den MODX8, die Information gilt jedoch für alle Modelle.



■ Rückseite rechts



■ Rückseite links

❶ Anschluss [USB TO HOST]

Hier kann das Instrument über ein USB-Kabel an einen Computer angeschlossen werden, und Sie können MIDI- und Audiodaten zwischen den beiden Geräten übertragen. Im Unterschied zu MIDI kann USB mehrere Ports über ein einzelnes Kabel verarbeiten (Seite 56). Weitere Informationen dazu, wie der MODX diese Ports behandelt, finden Sie auf Seite 56.

HINWEIS

Dieses Instrument kann Audiodaten auf maximal 10 Kanälen (5 Stereokanälen) senden. Das Instrument kann Audiodaten auf maximal 4 Kanälen (2 Stereokanälen) empfangen.

❷ Anschluss [USB TO DEVICE]

Hier kann ein USB-Flash-Laufwerk an diesem Instrument angeschlossen werden. Dadurch können Sie Daten, die an diesem Instrument erstellt wurden, auf einem USB-Flash-Laufwerk speichern und Daten von einem USB-Flash-Laufwerk in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge werden hier vorgenommen: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] oder [Load].

HINWEIS

- Das Instrument erkennt nur USB-Flash-Laufwerke. Es lassen sich keine anderen USB-Speichergeräte, wie etwa Festplatten, CD-ROM-Laufwerke und USB-Hubs verwenden.
- Dieses Instrument unterstützt die Standards USB 1.1 bis 3.0. Bedenken Sie jedoch, dass die Geschwindigkeit der Datenübertragung von der Art der Daten und dem Status des Instruments abhängt.

■ Rückseite rechts

❸ MIDI-Buchsen [IN], [OUT]

Über MIDI [IN] werden Steuer- oder Spieldaten von einem anderen MIDI-Gerät empfangen, etwa von einem externen Sequencer. Damit kann das Instrument von einem angeschlossenen externen MIDI-Gerät gesteuert werden. MIDI [OUT] dient der Übertragung aller Steuerungs-, Spiel- und Wiedergabedaten von diesem Instrument zu einem anderen MIDI-Gerät, beispielsweise zu einem externen Sequencer. Die MIDI-Buchse [OUT] kann auch als MIDI Thru verwendet werden. Um die Einstellungen zu ändern, drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display zu öffnen.

❹ Buchsen FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/ [SUSTAIN]

Dienen zum Anschließen eines gesondert erhältlichen Fußschalters FC3/FC4/FC5 an die Buchse [SUSTAIN] und eines Fußschalters FC4/FC5 an die Buchse [ASSIGNABLE]. Bei Anschluss an die Buchse [SUSTAIN] dient der Fußschalter als Halte- bzw. Sustain-Pedal. Bei Anschluss an die Buchse [ASSIGNABLE] kann der Fußschalter eine der verschiedenen zuweisbaren Funktionen steuern.

HINWEIS

- In dieser Bedienungsanleitung steht der Begriff „FC3“ für das FC3 und andere gleichwertige Modelle wie z. B. das FC3A.
- In dieser Bedienungsanleitung steht der Begriff „FC4“ für das FC4 und andere gleichwertige Modelle wie z. B. das FC4A.

❺ FOOT CONTROLLER-Buchsen [1]/[2]

Dient dem Anschluss eines gesondert erhältlichen Fußreglers (FC7 u. a.). Über diese Buchse können Sie eine von vielen verschiedenen zuweisbaren Funktionen für die Part-Beeinflussung stufenlos steuern – z. B. Lautstärke, Klangfarbe, Tonhöhe oder andere Klangeigenschaften (siehe Referenzhandbuch (PDF-Dokument)).

❻ Buchsen OUTPUT [L/MONO] und [R]

Über diese Standard-Klinkenbuchsen werden Audiosignale mit Line-Pegel ausgegeben. Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse [L/MONO].

❼ Buchse [PHONES] (Kopfhörer)

Diese Standard-Stereo-Kopfhörerbuchse dient zum Anschließen eines Stereokopfhörers. Diese Buchse gibt ein Audiosignal aus, das dem an den Buchsen OUTPUT [L/MONO] und [R] entspricht.

❽ A/D INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R]

Externe Audiosignale können an diesen Klinkenbuchsen (6,3-mm-Mono-Klinkenstecker) zugeführt werden. Verschiedene Geräte wie Mikrofon, CD-Player oder Synthesizer können an diesen Buchsen angeschlossen werden; deren Audiosignal ist als Audio-Part zu hören. Darüber hinaus können Sie die Vocoder-Spezialfunktion verwenden, indem Sie an diese [L/MONO]-Buchse ein Mikrofon anschließen und in das Mikrofon singen. Sie können auch die Funktionen Envelope Follower und ABS (Audio Beat Sync) verwenden. Envelope Follower ist eine Funktion zur Erkennung der Lautstärkehüllkurve der Wellenform des Eingangssignals und zur dynamischen Veränderung des Sounds.

HINWEIS

- Es kann direkt eine Gitarre oder ein Bass mit aktiven Tonabnehmern angeschlossen werden. Bei Verwendung passiver Tonabnehmer sollten Sie dieses Instrument über ein Effektgerät anschließen.
- Der Vocoder/Envelope Follower lässt sich von allen Part-Ausgängen steuern, nicht nur von den A/D INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R].

ABS (Audio Beat Sync) ist eine Funktion zur Erkennung eines Rhythmus' im Audiosignal an diesen Buchsen und zur Synchronisierung des Tempos von Motion Sequencer oder Arpeggio zu diesem Rhythmus.

Verwenden Sie 6,3-mm-Mono-Klinkenstecker. Bei Stereosignalen (zum Beispiel von Audiogeräten) verwenden Sie beide Buchsen [L/MONO]/[R]. Bei Monosignalen (zum Beispiel von einem Mikrofon oder einer Gitarre) verwenden Sie nur die Buchse [L/MONO].

Näheres zu den Funktionen von Envelope Follower und ABS finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

❾ Schalter [⏻] (Standby/On)

Drücken Sie diesen Schalter, um das Gerät einzuschalten oder in Bereitschaft (Standby) zu schalten.

❿ [DC IN]

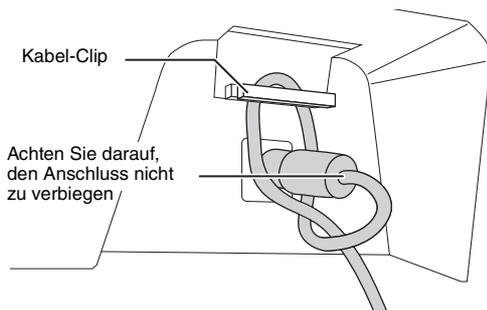
Schließen Sie hier den mit dem Instrument gelieferten Netzadapter an.

Spielvorbereitungen

Stromversorgung

Schließen Sie den mitgelieferten Netzadapter in der folgenden Reihenfolge an. Bevor Sie das Netzteil anschließen, achten Sie darauf, dass sich der Schalter [⏻] (Standby/On) am Instrument in der Stellung Standby (■) befindet.

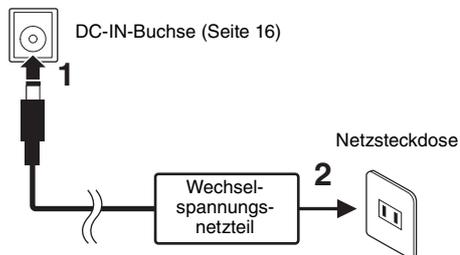
- 1 Wickeln Sie das Gleichstromkabel des Netzadapters um den Kabel-Clip (wie unten gezeigt), und schließen Sie dann den Stecker des Netzadapters an die DC-IN-Buchse an der Rückseite an.



HINWEIS

Mit dem Kabel-Clip können Sie verhindern, dass das Kabel versehentlich während des Betriebs herausgezogen wird. Achten Sie in jedem Fall darauf, dass das Kabel nicht mechanisch gespannt wird, und ziehen Sie nicht zu stark am Kabel, nachdem es am Kabel-Clip befestigt wurde, um Schäden am Kabel oder ein Brechen des Clips zu vermeiden.

- 2 Schließen Sie das andere Ende des Netzadapters an eine Netzsteckdose an.



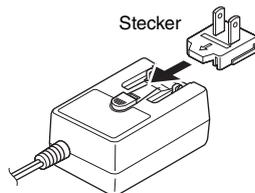
HINWEIS

Führen Sie diese Schritte in umgekehrten Reihenfolge aus, wenn Sie den Netzadapter trennen möchten.



WARNUNG

- Verwenden Sie ausschließlich den angegebenen Netzadapter (Seite 71). Die Verwendung eines nicht adäquaten Netzadapters kann zu einer Beschädigung oder Überhitzung des Instruments führen.
- Wenn Sie den Netzadapter mit abnehmbaren Stecker verwenden, stellen Sie sicher, dass der Stecker immer am Netzadapter aufgesteckt bleibt. Die Verwendung nur des Steckers allein kann zu elektrischem Schlag oder Bränden führen.
- Berühren Sie niemals den metallenen Bereich, während Sie den Stecker montieren. Um elektrischen Schlag, Kurzschlüsse oder sonstige Schäden zu vermeiden, achten Sie auch darauf, dass sich kein Staub zwischen Netzadapter und Stecker befindet.



Schieben Sie den Stecker auf, wie hier gezeigt.

Die Form des Steckers ist je nach Region unterschiedlich.

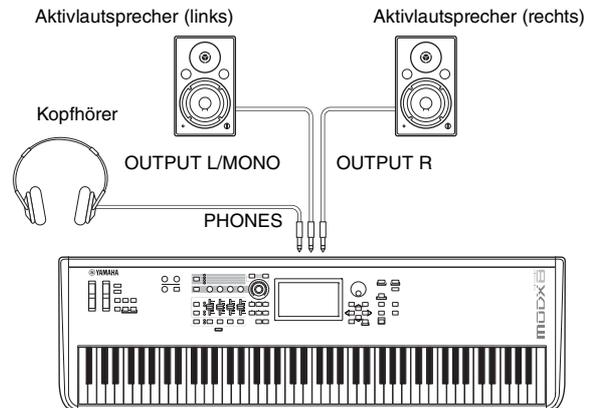


VORSICHT

- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Produkt sofort aus und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose.
- Das Instrument bleibt geladen und verbraucht eine geringe Menge Strom, auch wenn sich der [⏻]-Schalter (Standby/On) in der Standby-Stellung befindet. Wenn Sie beabsichtigen, es längere Zeit nicht zu verwenden, achten Sie daher darauf, das Netzkabel von der Steckdose zu trennen.

Anschließen von Lautsprechern oder eines Kopfhörers

Da das Instrument keine eingebauten Lautsprecher besitzt, müssen Sie die vom Instrument erzeugten Klänge über externe Geräte abhören. Schließen Sie zu diesem Zweck Kopfhörer, Aktivlautsprecher oder andere Geräte zur Tonwiedergabe an, wie unten gezeigt. Achten Sie beim Herstellen der Verbindungen darauf, dass Ihre Kabel die angegebenen Bedingungen erfüllen.



Einschalten des Systems

Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärke am Instrument und an den externen Geräten wie zum Beispiel Aktivboxen auf Minimum eingestellt ist. Wenn Sie Aktivboxen an das Instrument anschließen, müssen Sie die Geräte in folgender Reihenfolge einschalten.

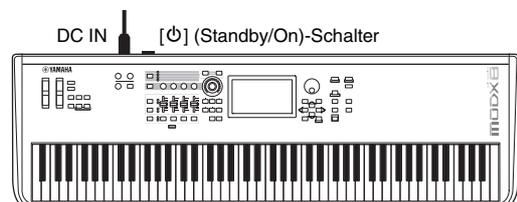
Einschalten:

Zuerst das Instrument (das Display ist eingeschaltet und die Tasten leuchten), dann die angeschlossenen Aktivlautsprecher.

Ausschalten:

Zuerst die angeschlossenen Aktivlautsprecher, dann das Instrument (das Display ist ausgeschaltet und die Tasten sind dunkel).

Beachten Sie, dass sich der [⏻]-Schalter (Standby/On) rechts (von der Tastatur aus gesehen) neben der DC-IN-Buchse an der Rückseite des Instruments befindet.



Automatische Abschaltung (Auto Power Off)

Um unnötigen Stromverbrauch zu vermeiden, besitzt dieses Instrument eine automatische Abschaltfunktion, die das Instrument automatisch ausschaltet, wenn es für eine gewisse Zeit nicht benutzt wird.

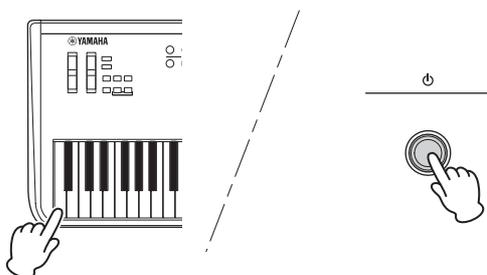
Auto-Power-Off-Einstellung

Die Zeit, die bis zum automatischen Ausschalten vergehen soll, kann eingestellt werden.

Anweisungen:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Einstellbare Werte:	off (schaltet Auto Power Off aus), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Standardwert:	off

Auto Power Off deaktivieren (einfache Methode)

Schalten Sie das Instrument ein, während Sie die tiefste Taste auf der Tastatur gedrückt halten. Es erscheint kurz die Meldung „Auto power off disabled.“ (Automatische Abschaltung ist deaktiviert.), und Auto Power Off ist jetzt deaktiviert. Die Einstellung bleibt auch beim Ausschalten erhalten.



ACHTUNG

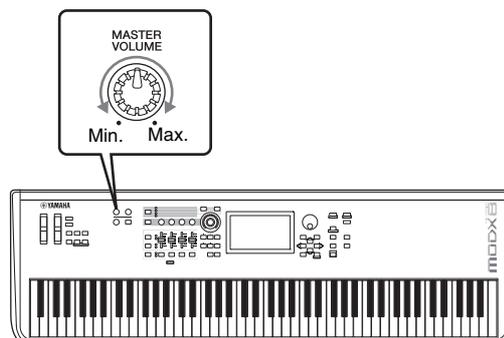
- Auch wenn das Instrument ausgeschaltet ist, fließt eine geringe Menge Strom durch das Instrument. Um den Strom vollständig abzustellen, achten Sie darauf, das Netzkabel aus der Steckdose zu ziehen.
- Je nach Status des Instruments kann es sein, dass es sich auch nach Verstreichen der festgelegten Dauer nicht automatisch ausschaltet. Schalten Sie das Instrument immer von Hand aus, wenn Sie es nicht benutzen.
- Wenn das Instrument eine bestimmte Zeit lang nicht bedient wird, während es an ein externes Gerät wie einen Verstärker, Lautsprecher oder Computer angeschlossen ist, beachten Sie die Anweisungen in der Bedienungsanleitung zum Ausschalten des Instruments und der angeschlossenen Geräte in der richtigen Reihenfolge, um die Geräte vor Beschädigung zu schützen. Wenn Sie nicht möchten, dass sich das Instrument automatisch ausschaltet, wenn ein Gerät angeschlossen ist, deaktivieren Sie Auto Power Off.
- Die Einstellung kehrt zum Standardwert zurück, wenn sie vor dem Ausschalten nicht gespeichert wird.
- Wenn „Auto Power Off“ ausgeschaltet ist („off“), bleibt der Wert auch dann erhalten, wenn Backup-Daten in dieses Instrument geladen werden, die von einem anderen Instrument aus gespeichert wurden. Wenn „Auto Power Off“ auf einen anderen Wert als „off“ eingestellt ist, wird der Wert durch die geladenen Daten überschrieben.

HINWEIS

- Die Zeiteinstellung ist ein ungefährender Wert.
- Um das Instrument einzuschalten, nachdem es durch die Auto-Power-Off-Funktion ausgeschaltet wurde, drücken Sie den Schalter [⏻] (Standby/On) einmal, um ihn in die Stellung Standby [⏻] zu bringen, und schalten Sie ihn dann wieder EIN.
- Wenn die Werkseinstellungen aufgerufen werden, wird die Zeiteinstellung wieder auf den Standardwert (off) geändert.

Einstellen der Gesamt-Ausgangslautstärke

Stellen Sie den Gesamt-Ausgangspegel dieses Instruments mit dem [MASTER VOLUME]-Drehregler ein.



VORSICHT

Benutzen Sie Kopfhörer nicht längere Zeit bei hoher Lautstärke. Dadurch können Hörschäden auftreten.

Wiederherstellen der Werkseinstellungen (Initialize All Data)

ACHTUNG

Durch Ausführen der Funktion „Initialize All Data“ werden alle von Ihnen vorgenommenen Performance- und Song-Einstellungen sowie die im Utility-Display vorgenommenen Systemeinstellungen gelöscht. Vergewissern Sie sich, dass Sie keine wichtigen Daten überschreiben! Daher müssen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs unbedingt alle wichtigen Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk sichern (Seite 60).

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste oder tippen Sie auf das UTILITY-Symbol oben rechts auf dem Bildschirm, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Settings] links auf dem Bildschirm und wählen Sie dann die Registerkarte [System].
Es erscheint das Display für die Einstellungen des Gesamtsystems.
- 3 Tippen Sie auf [Initialize All Data] unten links auf dem Bildschirm.
Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um diesen Vorgang abzubrechen, tippen Sie auf [Cancel No] auf dem Bildschirm oder drücken Sie die [DEC/NO]-Taste auf dem Bedienfeld.
- 4 Tippen Sie auf [Yes] auf dem Bildschirm oder drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Initialisierung aller Daten auszuführen.

Bedienung und Anzeige der Grundfunktionen

Der MODX besitzt ein praktisches Touchscreen-Display. Dadurch können Sie durch direktes Tippen auf dem Display die verschiedenen Einstellungen und Parameter auswählen und verändern. Zusätzlich können Sie das Datenrad und andere Tasten für die Bedienung der angezeigten Informationen verwenden.

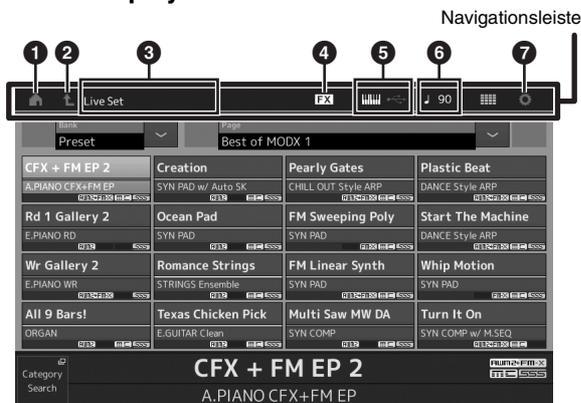
Konfiguration des Displays (Touchscreen)

Dieser Abschnitt beschreibt die Navigationsleiste und die Registerkarten für die Display-Auswahl, die sich auf allen Displays befinden. Zur Erläuterung hier in der Anleitung wird als Beispiel das Live-Set-Display verwendet, das erscheint, wenn der MODX eingeschaltet wird, sowie das Performance-Play-Display (Home-Display).

HINWEIS

Sie können das Start-up-Display ändern (das gleich nach dem Einschalten angezeigt wird). Näheres über diese Einstellung finden Sie auf Seite 51.

Live-Set-Display



1 HOME-Symbol

Springt zum Performance-Play-Display.

2 EXIT-Symbol

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

3 INFORMATION-Bereich

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

4 EFFECT-Symbol

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

5 QUICK-SETUP-Symbol

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

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

Wenn bei der Einstellung MIDI IN/OUT „MIDI“ eingestellt ist, erscheint ein MIDI-Steckersymbol. Wenn bei der Einstellung MIDI IN/OUT „USB“ eingestellt ist, erscheint ein USB-Steckersymbol.

Tippen Sie auf das gewünschte Symbol, um das entsprechende Quick-Setup-Display aufzurufen.

6 TEMPO-SETTINGS-Symbol

Hier wird das Tempo der aktuell ausgewählten Performance angezeigt. Tippen Sie auf das Symbol, um das Display mit den Tempoeinstellungen aufzurufen.

7 UTILITY-Symbol

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

Performance-Play-Display



8 LIVE-SET-Symbol

Tippen Sie auf das Symbol, um das Live-Set-Display aufzurufen.

9 Registerkarten für die Display-Auswahl

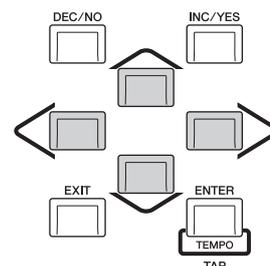
Tippen Sie auf die gewünschte Registerkarte, um das entsprechende Display aufzurufen.

10 View-Taste

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

Cursor bewegen

Mit diesen vier Tasten können Sie den Cursor auf dem Display zu den verschiedenen auswählbaren Einträgen und Parametern bewegen. Ein ausgewählter Eintrag wird markiert (der Cursor wird als dunkler Block mit invertierten Buchstaben angezeigt). Mit Hilfe des Datenrads und der [INC/YES]- und der [DEC/NO]-Taste können Sie den Wert des Eintrags (Parameters) ändern, auf dem sich der Cursor befindet.

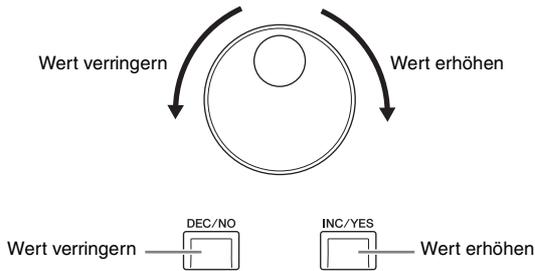


Parameterwerte ändern (bearbeiten)

Wenn Sie das Datenrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie es nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert.

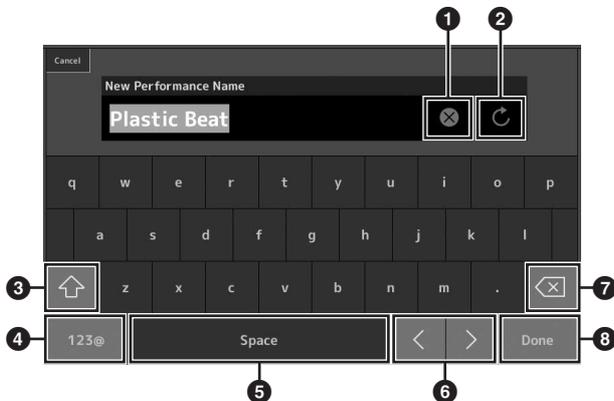
Mit der [INC/YES]-Taste können Sie einen Parameterwert um einen Schritt erhöhen und mit der [DEC/NO]-Taste um einen Schritt verringern.

Bei Parametern mit einem großen Wertebereich können Sie den Wert um 10 erhöhen, indem Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt halten und zusätzlich die [INC/YES]-Taste drücken. Um den Wert um 10 zu verringern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [SHIFT]-Taste die [DEC/NO]-Taste.



Benennen (Zeicheneingabe)

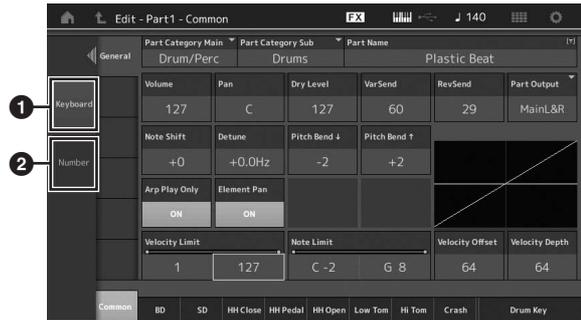
Die von Ihnen erstellten Daten wie z. B. Performances, Songs und auf einem USB-Flash-Laufwerk gespeicherte Dateien können Sie beliebig benennen. Tippen Sie auf den Naming-Parameter, oder bewegen Sie den Cursor auf den Naming-Parameter und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display für die Zeicheneingabe aufzurufen.



- 1 Löscht alle Zeichen.
- 2 Wechselt zurück zur ursprünglichen Bezeichnung.
- 3 Schaltet zwischen Groß- und Kleinbuchstaben um.
- 4 Ruft das Display für die Eingabe von Ziffern, Interpunktionszeichen und anderer Zeichen auf.
- 5 Fügt ein Leerzeichen an der Cursorposition ein. (Für diese Eingabe können Sie auch die [INC/YES]-Taste verwenden.)
- 6 Verschiebt die Cursor-Position.
- 7 Löscht das vorhergehende Zeichen (Rücktaste). (Für diese Eingabe können Sie auch die [DEC/NO]-Taste verwenden.)
- 8 Beendet die Texteingabe und schließt das Display.

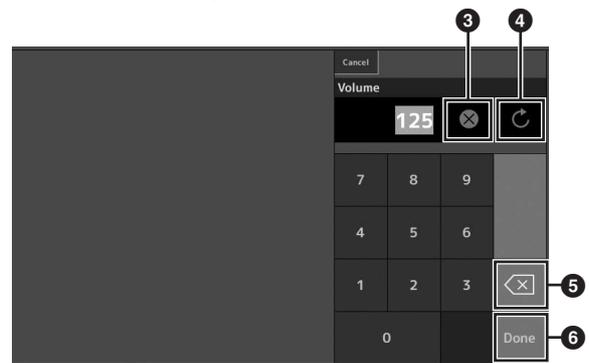
Eingabe mittels Tastatur und Ziffernblock-Display

Bei einigen Parametern können Sie den Wert auch direkt eingeben, indem Sie das LC-Display als Ziffernblock oder die Tastatur verwenden. Die Eingabe per Tastatur ist für die Parameter aktiviert, bei denen Notenwerte eingegeben werden sollen. Die Eingabe über das Ziffernblock-Display ist aktiviert, wenn Sie Werte eingeben. Tippen Sie auf den gewünschten Parameter, oder bewegen Sie den Cursor auf den Parameter und drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Display mit den zwei Menüs für die Eingabe aufzurufen (siehe unten).



- 1 Aktiviert die Eingabe über die Tastatur. Sie können eine beliebige Taste auf der Tastatur anschlagen; der Notenwert oder der Velocity-Wert werden eingegeben.
- 2 Aktiviert die Eingabe über den Ziffernblock. Sie können einen Wert direkt über den Ziffernblock eingeben. Sie können auch das Datenrad oder die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] verwenden, um den Parameterwert zu erhöhen oder zu verringern.

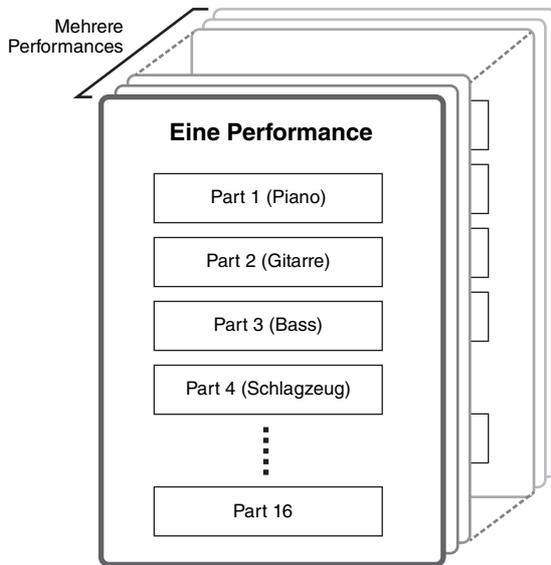
Ziffernblock-Display



- 3 Löscht alle Ziffern.
- 4 Stellt den zuletzt gültigen Wert ein.
- 5 Löscht die letzte Ziffer des Werts.
- 6 Beendet die Eingabe und verlässt das Ziffernblock-Display.

Auswählen von Performances

Der MODX besitzt 16 Parts, wobei jedem Part die grundlegenden Instrumentenklänge zugewiesen sind. Jeweils ein vollständiger Satz mit den Sounds aller Parts (oder eines einzelnen Parts) wird „Performance“ genannt. Sie können die Sounds wie gewünscht umschalten, indem Sie eine andere Performance auswählen.



Es stehen drei Part-Typen zur Verfügung.

Normal Parts (AWM2)

Normal Parts (AWM2) sind meist tonal spielbare Klänge von Musikinstrumenten (Klavier, Orgel, Gitarre, Synthesizer usw.), die Sie über die gesamte Tastatur spielen können.

Normal Parts (FM-X)

Normal Parts (FM-X) sind kraftvolle Sounds aus der FM-Klangerzeugung. Diese Sounds werden ebenfalls tonal auf der gesamten Tastatur gespielt und haben die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste.

Drum Parts

Drum Parts (Schlagzeug-Parts) sind meist Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten („Keys“) auf der Tastatur zugewiesen sind.

Performances können auch in die folgenden zwei Gruppen eingeteilt werden.

Single-Part-Performances

Eine Single-Part-Performance enthält nur einen Part. Wählen Sie eine solche Performance, um ein einzelnes Instrument zu spielen.

Multi-Part-Performances

Eine Multi-Part-Performance enthält mehrere Parts. Wählen Sie eine solche Performance, wenn Sie die Sounds mehrerer Instrumente auf verschiedenen „Layers“ (Tastaturebenen) bzw. „Splits“ (Tastaturbereichen) spielen möchten.

Dieses Instrument besitzt Bänke zum Speichern von Performances. Es gibt vier verschiedene Haupttypen von Bänken: Preset, User, Library und GM. Welche Performances sie enthalten und welche Funktionen sie bieten, hängt von der jeweiligen Bank ab (siehe unten).

Preset-Bänke

Die Preset-Bänke enthalten eine umfassende Auswahl speziell programmierter (voreingestellter) Performances. Performances, die Sie bearbeitet haben, können nicht in den Preset-Bänken gespeichert werden.

User-Bänke

Die User-Bänke (Anwender-Bänke) enthalten Performances, die Sie bearbeitet und gespeichert haben. Die User-Bänke sind anfangs leer.

ACHTUNG

Wenn eine Performance in einer User-Bank (eine User-Performance) überschrieben oder ersetzt wird, geht diese User-Performance verloren. Achten Sie beim Speichern bearbeiteter Performances darauf, keine wichtigen User-Performances zu überschreiben.

Library-Bänke

Die Library-Bänke enthalten Performances, die Sie als Libraries (Bibliotheken) hinzugefügt haben. Die Library-Bänke sind anfangs leer. (Eine Library kann hinzugefügt werden durch Importieren einer Library-Datei.)

GM-Bank

Die GM-Bank enthält die Parts, die entsprechend dem GM-Standard zugeordnet wurden.

GM

GM (General MIDI) ist ein weltweiter Standard zur Voice-Organisation und für MIDI-Funktionen von Synthesizern und Klangerzeugern. Er wurde vorrangig dafür konzipiert, dass alle Songs, die mit einem GM-Gerät erstellt wurden, auf jedem beliebigen anderen GM-Gerät – unabhängig von Hersteller und Modell – nahezu genauso klingen. Die GM-Bank dieses Synthesizers wurde so konzipiert, dass GM-Song-Daten korrekt wiedergegeben werden. Allerdings stimmt der Klang möglicherweise nicht exakt mit dem des ursprünglichen Klangerzeugers überein.

Jede dieser Bänke enthält die dem Performance-Typ entsprechenden Performances.

HINWEIS

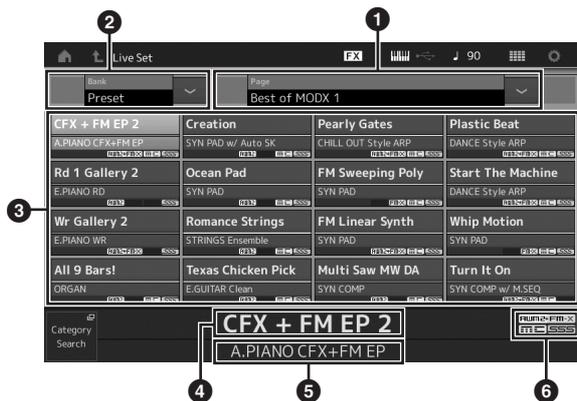
- Näheres zu den Performances finden Sie im Abschnitt „Grundstruktur“ im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).
- Eine Aufstellung der Performances finden Sie in der separaten „Data List“ (Datenliste; PDF-Dokument).

Wenn Sie das Instrument zum ersten Mal einschalten, erscheint oben im Display ein „Live Set“ der Preset-Bänke. Ein „Live Set“ ist eine Liste, in der Performances beliebig angeordnet werden können. Bis zu 16 Performances können auf einer einzigen Seite angeordnet werden. Sie können verschiedene Performances spielen, die Sie aus den Preset Live Sets auswählen können.

Auswählen einer Performance aus einem Live Set

1 Drücken Sie die [LIVE SET]-Taste.

Hiermit wird das Live-Set-Display aufgerufen.



1 Seite (umschaltbar mit [Λ] [V] auf dem Bildschirm)

HINWEIS

Sie können auch [SHIFT] und [INC/YES] oder [SHIFT] und [DEC/NO] zum Umschalten zwischen Seiten verwenden.

2 Preset-Bank/User-Bank (umschaltbar mit [Λ] [V] auf dem Bildschirm)

3 Performance-Liste

4 Name der aktiven Performance

5 Slot-Name

6 Flag (siehe folgende Tabelle)

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

HINWEIS

Mit „Seamless Sound Switching“ können Sie Performances ohne jegliches Abschneiden von Noten umschalten. Das SSS-Leistungsmerkmal steht für alle Preset Bank Performances in diesem Instrument zur Verfügung. SSS ist jedoch nur für Performances verfügbar, die nur die Parts 1–4 verwenden, nicht für Performances, die die Parts 5–16 verwenden.

2 Tippen Sie auf die gewünschte Performance auf dem Bildschirm.

HINWEIS

Um die Reihenfolge der im Live Set registrierten Performances zu ändern, beachten Sie Seite 35.

3 Spielen Sie auf dem Instrument.

Umschalten von Performances

1 Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste

Das Performance-Play-Display erscheint, und der Name der aktuellen Performance wird angezeigt.



2 Verschieben Sie den Cursor auf den Performance-Namen und wählen Sie mit dem Datenrad, den Tasten [INC/YES] oder [DEC/NO] die gewünschte Performance aus.

HINWEIS

- Um schnell in Zehnerschritten vorwärts durch die Performance-Nummern zu schalten, halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt und drücken Sie die [INC/YES]-Taste.
- Um den Wert um 10 zu verringern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener Taste [SHIFT] die Taste [DEC/NO].

3 Spielen Sie auf dem Instrument.

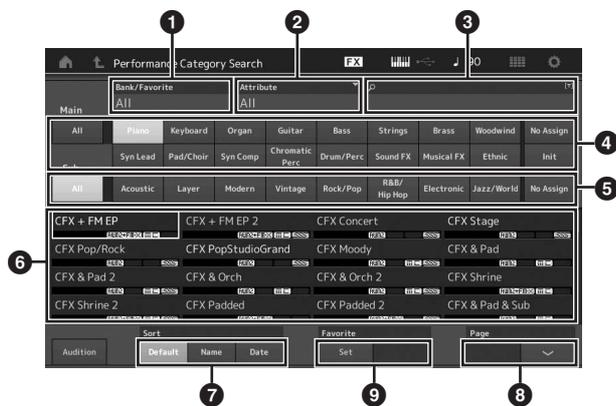
Verwenden der Category-Search-Funktion

Die Performances sind zur besseren Handhabbarkeit in bestimmte Kategorien eingeteilt, ungeachtet ihrer Speicherbank. Die Kategorien sind nach dem allgemeinen Instrumententyp oder dem Klangcharakter unterteilt. Mit der Category-Search-Funktion (Kategoriesuche) können Sie schnell zu den gewünschten Sounds gelangen.

- 1 Drücken Sie die [CATEGORY]-Taste, während das Performance-Play-Display angezeigt wird. Dadurch wird das Category-Search-Display aufgerufen.

HINWEIS

Sie können das Category-Search-Display öffnen, indem Sie in dem Menü, das sich durch Tippen auf den Performance-Namen öffnet, [Category Search] (Suche) auswählen.



- 1 Bank
- 2 Attribute
- 3 Schlüsselbegriff-Suche
- 4 Hauptkategorien
- 5 Unterkategorien
- 6 Performance-Liste der ausgewählten Kategorie

HINWEIS

Attribute sind Performance-Eigenschaften und nach der Art der Klangerzeugung oder nach Performance-Parts geordnet.

- 7 Zum Ändern der Sortierfolge
- 8 Zum Umschalten der Performance-Listenseite
- 9 Hinzufügen zu oder Löschen von der Favoriten-Liste

- 2 Tippen Sie auf die gewünschte Hauptkategorie (4).

HINWEIS

- Sie können die Performance-Liste filtern, indem Sie [Bank] (1) antippen und den gewünschten Banktyp aus der Liste wählen.
- Sie können die Performance-Liste auch nach Attributen filtern, indem Sie [Attribute] (2) antippen und den gewünschten Attributtyp aus der Liste wählen.

- Sie können auch Ihre eigenen Lieblings-Performances sofort aufrufen. Dazu tippen Sie zunächst auf [Set] bei (9) und setzen ein Lesezeichen bei Ihrer Lieblings-Performance.

- 3 Tippen Sie auf die gewünschte Unterkategorie (5).

Dies ruft die Performance-Liste der ausgewählten Kategorie auf (6).

- 4 Tippen Sie auf die gewünschte Performance.

- 5 Tippen Sie schließlich auf das HOME- oder EXIT-Symbol, um die ausgewählte Performance aufzurufen.

Das Category-Search-Display wird geschlossen.

HINWEIS

Sie können auch die Tasten [ENTER], [EXIT] oder [PERFORMANCE (HOME)] verwenden, um die Auswahl zu bestätigen.

Es folgt eine Liste der Kategorien und ihrer Abkürzungen am Bedienfeld.

Abkürzung	Kategorie
Piano	Piano
Keyboard	Tastensinstrumente (Cembalo, Clavinet usw.)
Organ	Orgel
Guitar	Gitarre
Bass	Bass
Strings	Streichinstrumente
Brass	Blechbläser
Woodwind	Holzblasinstrumente
Syn Lead	Synthesizer-Lead-Sounds
Pad/Choir	Synthesizer-Pad-Sounds/Chöre
Syn Comp	Synthesizer-Begleit-Sounds
Chromatic Perc	Chromatische Percussion (Marimba, Glockenspiel usw.)
Drum/Perc	Schlagzeug/Percussion
Sound FX	Soundeffekte
Musical FX	Musikalische Effekte
Ethnic	Folklore/Weltmusik
No Assign	Keine Zuweisung
Init	Initialisieren

- 6 Spielen Sie auf dem Instrument.

Auswählen einer initialisierten Performance

Gehen Sie wie folgt vor, um eine initialisierte Performance auszuwählen.

- 1 Tippen Sie auf [Init] in der Hauptkategorie im Category-Search-Display.
- 2 Nur initialisierte Performances werden in der Performance-Liste angezeigt.
Die initialisierten Performances sind in drei Kategorien unterteilt: [Init Normal (AWM2)], [Init Normal (FM-X)] für die Normal Parts (AWM2), [Init Normal (FM-X)] für die Normal Parts (FM-X) und [Init Drum] für die Drum-Parts.

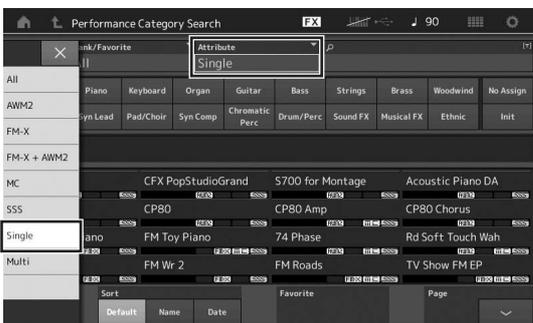


- 3 Wählen Sie die gewünschte Performance aus.

Nur Single-Part-Performances auswählen

Mit der Attribute-Funktion können Sie alle Single-Part-Performances anzeigen lassen.

- 1 Tippen Sie auf [Attribute] im Category-Search-Display.
- 2 Tippen Sie auf [Single] im Menü links auf dem Bildschirm.



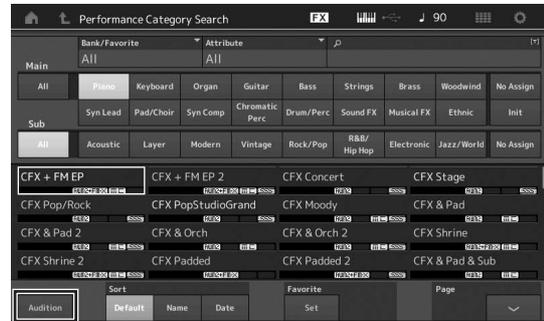
- 3 Nur Single-Part-Performances werden in der Performance-Liste angezeigt; suchen Sie die gewünschte aus.

Wiedergeben der Audition-Phrase

Sie hören eine Hörprobe der Performance. Die Hörprobe wird als „Audition-Phrase“ bezeichnet.

- 1 Tippen Sie auf [Audition] im Category-Search-Display.

Die Hörprobe der aktuell ausgewählten Performance wird wiedergegeben.



[Audition]

Wenn Sie während der Wiedergabe der Hörprobe eine andere Performance auswählen, schaltet die Audition-Phrase auf die neu ausgewählte Performance um.

- 2 Tippen Sie erneut auf [Audition], um die Wiedergabe zu beenden.

HINWEIS

- Sie können die Hörprobe jederzeit starten/stoppen, indem Sie die Taste [AUDITION] auf dem Bedienfeld drücken.
- Sie können die Hörprobe jederzeit starten/stoppen, indem Sie die Taste [AUDITION] auf dem Bedienfeld drücken, wenn das Performance-Display oder das Live-Set-Display angezeigt wird.

Spiele auf der Tastatur

Sie können verschiedene Parts in einem Layer einander überlagern, sie über die Tastatur verteilen (Split) oder eine Kombination aus Layer und Split einrichten. Jede Performance kann aus bis zu acht verschiedenen Parts bestehen. Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste, bevor Sie auf der Tastatur spielen.

Performance-Play-Display

Wenn Sie das Keyboard in diesem Zustand spielen, erklingt die Performance, die im Display angezeigt wird. Nachfolgend werden die im Performance-Play-Display angezeigten Parameter kurz erklärt. Sie können die Symbole bedienen, indem Sie den Bildschirm berühren.



- 1 Performance-Name
- 2 Flag
- 3 Den Drehreglern zugewiesene Funktionen
- 4 Part-Namen
- 5 Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers für die Parts
- 6 Ein- und Ausschalten der Arpeggien für die Parts
- 7 Notenbereichsgrenzen für die Parts
- 8 Ein- und Ausschalten der Keyboard-Steuerung für die Parts
- 9 Ein- und Ausschalten der Stummschaltung für die Parts
- 10 Ein- und Ausschalten der Solo-Schaltung für die Parts
- 11 Lautstärke der Parts 1–8
- 12 Meter (Audio-Ausgangspegel)
- 13 Detailinformationen über jeden Part anzeigen/ausblenden

Ein-/Ausschalten eines Parts

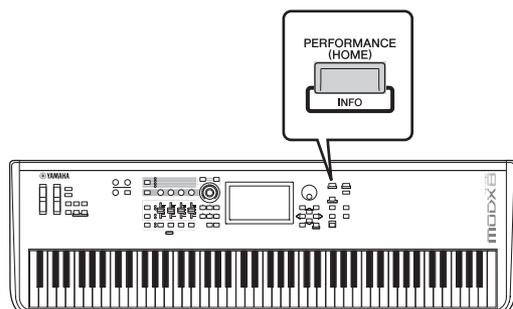
Sie können die acht Parts der aktuellen Performance beliebig ein- und ausschalten.

Ein-/Ausschalten bestimmter Parts (Mute-Funktion)

Mithilfe der Mute-Funktion können Sie einzelne Parts ein- und ausschalten.

1 Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste

Die LED der Taste leuchtet und zeigt damit an, dass die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet werden können.



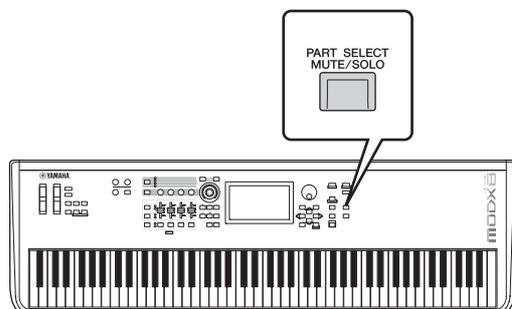
2 Tippen Sie auf die [MUTE]-Schaltfläche auf dem Bildschirm, um den Part stummzuschalten.

Tippen Sie erneut auf dieselbe Taste, um die Taste auszuschalten und die Stummschaltung für den betreffenden Part aufzuheben. Durch Antippen mehrerer Tasten können Sie mehrere Parts ein- oder ausschalten.

Sie können die Parts wie folgend beschrieben auch mit der [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste stummschalten.

1 Während das Performance-Display angezeigt wird, drücken Sie die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste.

Das Part-Select-Fenster erscheint im Display.



2 Tippen Sie auf die [MUTE]-Schaltfläche im Part-Select-Fenster, um sie einzuschalten.

3 Tippen Sie auf die Nummerntaste des Parts, den Sie stummschalten möchten. Der Buchstabe „M“ erscheint auf der Schaltfläche, und der entsprechende Part wird stummgeschaltet.

Durch Drücken mehrerer Schaltflächen können Sie mehrere Parts ein- oder ausschalten.

4 Um die Stummschaltung aufzuheben, wenn „MUTE“ ausgewählt ist, tippen Sie auf die Schaltfläche mit dem Buchstaben „M“:

Die „M“-Anzeige verschwindet, und die Stummschaltung ist deaktiviert.

Einen bestimmten Part solo schalten (Solo-Funktion)

Die Solo-Funktion ist das Gegenteil der Mute-Funktion und ermöglicht Ihnen, sofort einen bestimmten Part auf Solo zu schalten und alle anderen stummzuschalten.

1 Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste

2 Tippen Sie auf die [SOLO]-Schaltfläche auf dem Bildschirm, um den Part solo zu schalten.

Die [SOLO]-Taste leuchtet und zeigt an, dass Solo aktiv ist. Tippen Sie erneut auf die gleiche Schaltfläche, um die Solo-Funktion zu deaktivieren.

Sie können einen Part wie folgend beschrieben auch mit der [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste solo schalten.

1 Während das Performance-Display angezeigt wird, drücken Sie die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste.

Das Part-Select-Fenster erscheint im Display.

2 Tippen Sie auf die Nummerntaste des Parts, den Sie solo schalten möchten.

3 Tippen Sie auf die [SOLO]-Schaltfläche im Part-Select-Fenster, um sie einzuschalten.

Der Buchstabe „S“ erscheint auf dem aktuell ausgewählten Part, und der entsprechende Part wird solo geschaltet.

4 Um die Soloschaltung aufzuheben, wenn „SOLO“ ausgewählt ist, tippen Sie auf die Schaltfläche mit dem Buchstaben „S“:

Die „S“-Anzeige verschwindet, und die Soloschaltung ist deaktiviert.

Verwenden der Arpeggio-Funktion

Mit dieser Funktion lösen Sie durch das Spielen auf der Tastatur Rhythmus-Patterns, Riffs und Phrasen aus, die den aktuellen Part verwenden.

Sie bietet nicht nur Inspiration und vollständige Rhythmuspassagen, zu denen Sie live spielen können, sondern auch vollwertige Instrumentalparts als Begleitung für verschiedene Musikrichtungen zur einfachen Song-Erstellung.

Sie können den einzelnen Parts einer Performance acht beliebige Arpeggio-Typen zuweisen und sie mit bis zu acht Parts gleichzeitig spielen oder wiedergeben.

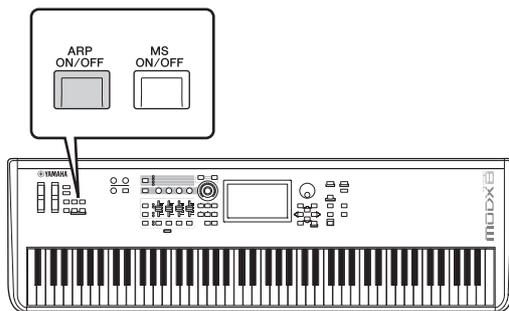
Außerdem können Sie die Wiedergabemethode, die Tonhöhe, den Velocity-Bereich und die Wiedergabeeffekte des Arpeggios festlegen, um so Ihre eigenen Grooves zu erstellen.

HINWEIS

Näheres zu den Arpeggio-Funktionen finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Ein-/Ausschalten des Arpeggios

Um die Arpeggio-Wiedergabe ein- oder auszuschalten, drücken Sie die Taste [ARP ON/OFF] auf dem Bedienfeld.



Für Informationen zum Auswählen eines anderen Arpeggio-Typs während der Vorbereitung oder zum Umschalten von Arpeggios mitten in Ihrem Spiel lesen Sie „Verwenden der Scene-Funktion“ (Seite 34).

Verwenden der Motion-Sequencer-Funktion

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

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

Sie können einer Lane bis zu acht beliebige Sequenzen zuweisen.

Außerdem können Sie für jeweils einen Part bis zu vier Lanes für die Motion-Sequencer-Funktion einrichten. Bis zu acht Lanes können für die gesamte Performance gleichzeitig verwendet werden.

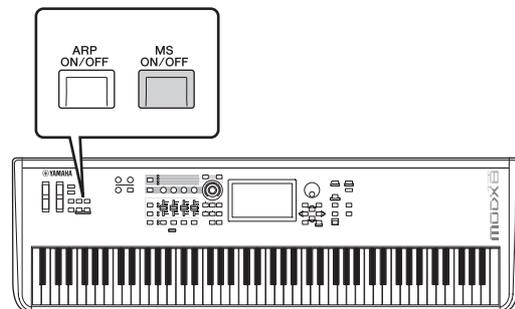
Neben der Wiedergabemethode für Arpeggien können Sie im Motion Sequencer den Velocity-Bereich, die Abspielparameter, die Anzahl der Schritte usw. festlegen, um so Ihre eigenen Grooves zu erstellen.

HINWEIS

Näheres zum Motion Sequencer finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers

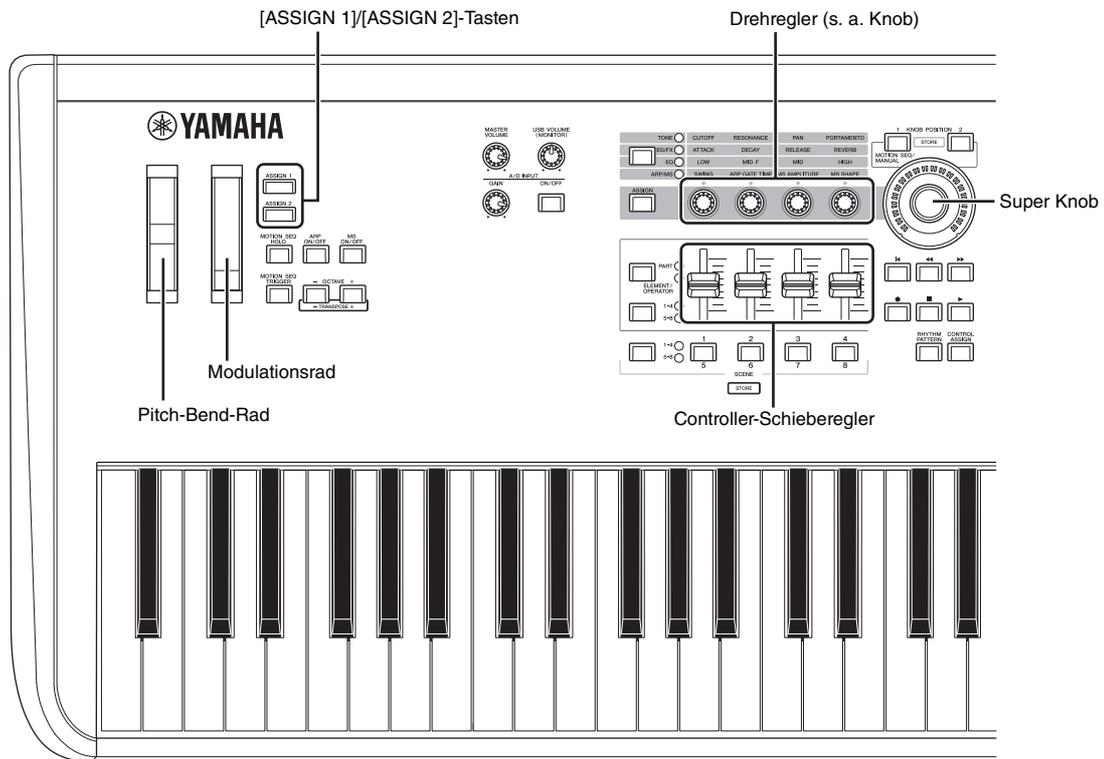
Drücken Sie die Taste [MS ON/OFF] auf dem Bedienfeld, um den Motion Sequencer ein- und auszuschalten.



Für Informationen zum Auswählen eines anderen Motion-Sequence-Typs während der Vorbereitung oder zum Umschalten von Motion Sequences mitten in Ihrem Spiel lesen Sie „Verwenden der Scene-Funktion“ (Seite 34).

Ändern des Sounds mit Hilfe von Controllern

Der MODX bietet Ihnen eine erstaunliche Vielzahl an Steuerungsmöglichkeiten. Zusätzlich zu den üblichen Pitch-Bend- und Modulationsrädern bietet er verschiedene spezielle Echtzeit-Controller – dazu gehören die Drehregler, der Super Knob, die Controller-Schieberegler und die Assignable Switches (zuweisbare Tasten).



Ändern des Sounds mit Hilfe der Drehregler

Mit den Drehreglern 1–4 (5–8) können Sie viele Parameter der aktuellen Performance oder des Parts einstellen, z. B. den Effektanteil, Attack-/Release-Zeiten, Klangfarbe und weitere. Die jedem Drehregler zugewiesenen Funktionen können alternativ über die Drehregler-Funktionstaste oder die [ASSIGN]-Taste ausgewählt werden. Der Sound kann grundsätzlich auf zwei verschiedene Weisen gesteuert werden: Steuerung der gesamten Performance oder Steuerung eines bestimmten Parts.

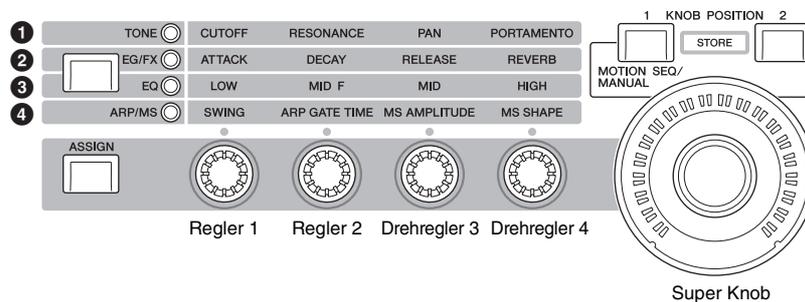
■ Steuerung der gesamten Performance

Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen der gewünschten Performance. Oder schalten Sie die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste ein und wählen Sie „Common“ aus, um den Performance-Control-Status zu aktivieren, und betätigen Sie Drehregler 1–4 (5–8).

■ Steuerung eines bestimmten Parts

Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen des gewünschten Parts. Oder schalten Sie die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste ein und wählen Sie eine der Tasten „1“ bis „16“ aus, um den Part-Control-Status zu aktivieren, und betätigen Sie die Drehregler 1–4 (5–8).

1 Drücken Sie die Drehregler-Funktionstaste [TONE]/[EG/FX]/[ARP/MS] oder die [ASSIGN]-Taste, so dass die Taste der gewünschten Schaltfunktion leuchtet.



- 1 [TONE]: Schaltet auf Funktionen um, die Sound-Einstellungen betreffen
- 2 [EG/FX]: Schaltet auf Funktionen um, die den Envelope Generator (EG) und Effekt-Einstellungen betreffen
- 3 [EQ]: Schaltet auf Funktionen um, die den Equalizer (EQ) betreffen
- 4 [ARP/MS]: Schaltet auf Funktionen um, die Arpeggio- und Motion-Sequencer-Einstellungen betreffen

Die den Drehreglern 1–4 (5–8) zugewiesenen Funktionen und deren aktuellen Parameterwerte werden angezeigt.



2 Drehen Sie den gewünschten Drehregler, während Sie auf der Tastatur spielen.

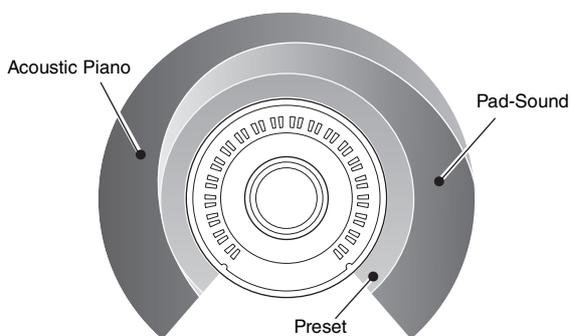
Der Wert des entsprechenden Parameters ändert sich, und die Funktion bzw. der Effekt wird auf den Sound angewendet.

Ändern des Sounds mit Hilfe des Super Knobs

Mit dem Super Knob können Sie gleichzeitig alle Parameterwerte der Funktionen steuern, die den Drehreglern 1–4 (5–8) zugewiesen wurden. Sie können komplexe Sounds erstellen, indem Sie den Super Knob in Verbindung mit dem Motion Sequencer einsetzen. Der Super Knob ist immer aktiv und bereit für die Bedienung. Sie müssen keine Drehregler-Funktionstaste oder die [ASSIGN]-Taste drücken, bevor Sie den Super Knob verwenden.

Einstellungsbeispiel für den Super Knob

Es folgt ein Beispiel einer Super-Knob-Einstellung zum Erstellen einer Layer-Performance mit einem Sound, der sich mittels Morphing zu einem anderen Sound ändert. Für die Layer (zusätzliche Sound-Ebene) wählen Sie aus zwei Preset-Performances aus – z. B. ein akustisches Klavier und ein Synthpad-Sound, und erstellen dann das Morphing zwischen den beiden Sounds. Dadurch können Sie den Sounds mithilfe des Super Knobs eine noch höhere Komplexität hinzuzufügen.



Auswählen der Performances für die Layer

1 Wählen Sie die Performance für Part 1 aus.

1-1 Drücken Sie die [CATEGORY]-Taste, und wählen Sie „CFX PopStudioGrand“ aus.

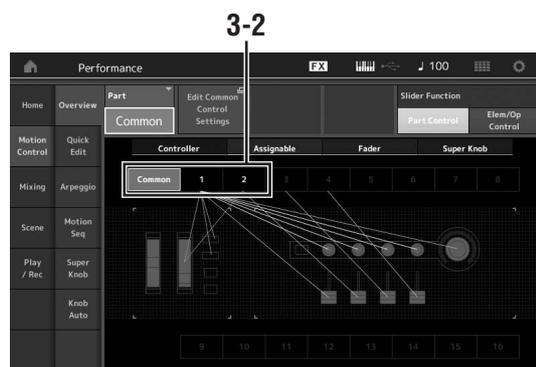
2 Wählen Sie die Performance für Part 2 aus.

2-1 Wählen Sie im Performance-Play-Display Part 2. Drücken Sie die [CATEGORY]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste und wählen Sie den Sound „Ethereal“ aus.

3 Prüfen Sie die aktuellen Einstellungen.

3-1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Motion Control] und dann auf die [Overview]-Registerkarte. Das Motion-Control-Overview-Display erscheint.

3-2 Tippen Sie auf Part [Common], und dann auf [1] und [2], um sicherzustellen, dass mit den Assignable-Drehreglern 6 und 7 keine grünen Linien verbunden sind (d. h. nichts zugewiesen ist). Um den Status der Drehregler 5 bis 8 zu sehen, drücken Sie wie gewünscht die [ASSIGN]-Taste.

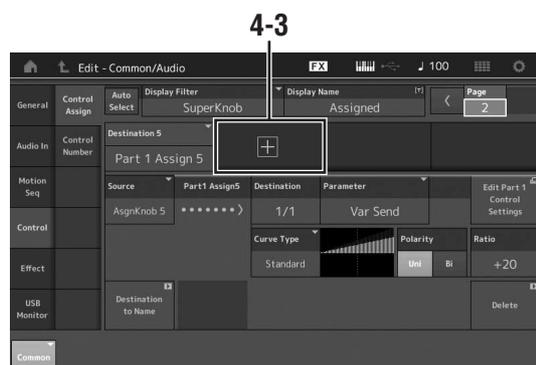


4 Stellen Sie die Instrument-Parameter für Part 1 ein.

4-1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Super Knob]. Das Motion-Control-Super-Knob-Display erscheint.

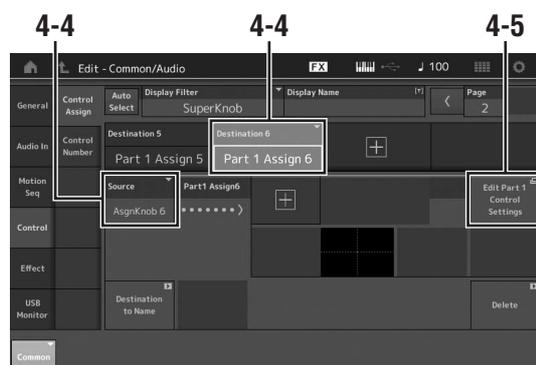
4-2 Tippen Sie auf die Schaltfläche [Edit Super Knob]. Das Control-Assign-Display für Common/Audio Edit erscheint.

4-3 Tippen Sie auf die [+]Schaltfläche. Wenn die [+]Schaltfläche nicht angezeigt wird, tippen Sie auf die Schaltfläche [>], um zu Page 2 zu gelangen, und tippen Sie dort auf [+].



Destination Nr. 6 wird hinzugefügt.

4-4 Auf der Registerkarte [Destination 6] stellen Sie Source auf „Asgn Knob 6“, und [Destination 6] auf „Part 1 Assign 6“.

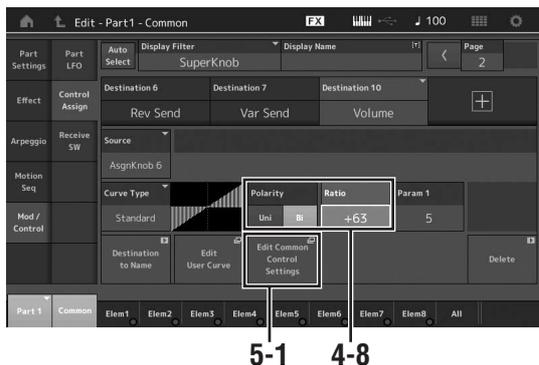


4-5 Tippen Sie auf die Schaltfläche [Edit Part 1 Control Settings]. Das Control-Assign-Display für Element Common Edit erscheint.

4-6 Tippen Sie auf die [+]Schaltfläche. Wenn die [+]Schaltfläche nicht angezeigt wird, tippen Sie auf die Schaltfläche [>], um zu Page 2 zu gelangen, und tippen Sie dort auf [+].

4-7 Tippen Sie auf die Registerkarte [Destination 10], und wählen Sie aus den Part-Parametern „Volume“ aus.

- 4-8** Stellen Sie nach Bedarf weitere Parameter ein.
Stellen Sie hier die Curve Polarity (Kurvenpolarität) auf „Bi“ und das Curve Ratio (Kurvenverhältnis) auf „+63“ ein.



5 Stellen Sie die Instrument-Parameter für Part 2 ein.

- 5-1** Tippen Sie auf die Schaltfläche [Edit Common Control Settings].
Das Control-Assign-Display für Common/Audio Edit erscheint.
- 5-2** Tippen Sie auf die [+] Schaltfläche.
Destination Nr. 7 wird hinzugefügt.
- 5-3** Auf der Registerkarte [Destination 7] stellen Sie Source auf „Asgn Knob 7“, und [Destination 7] auf „Part 2 Assign 7“.
- 5-4** Tippen Sie auf die Schaltfläche [Edit Part 2 Control Settings].
Stellen Sie die Parameter auf dieselben Werte wie für Part 1 ein.
Stellen Sie hier die Curve Polarity (Kurvenpolarität) auf „Bi“ und das Curve Ratio (Kurvenverhältnis) auf „-64“ ein.

Damit ist die Einstellung abgeschlossen.

■ **Wenn Einstellungen erforderlich sind**

- Tippen Sie auf die [Edit Common Control Settings], um zwischen Destination 6 und 7 umzuschalten, und stellen Sie Curve Type oder Ratio ein.
- oder
- Drücken Sie die KNOB POSITION-Taste [1], und stellen Sie die Drehregler 6 und 7 auf die Einstellungen, die gelten sollen, wenn der Super Knob ganz nach links gedreht wird, und drücken Sie gleichzeitig auf [SHIFT] und KNOB POSITION [1], um die Einstellungen zu speichern. Als Nächstes drücken Sie die KNOB POSITION-Taste [2], stellen Sie die Drehregler auf die Einstellungen, die gelten sollen, wenn der Super Knob ganz nach rechts gedreht wird, und drücken Sie gleichzeitig auf [SHIFT] und KNOB POSITION [2], um die Einstellungen zu speichern.

Prüfen der Einstellungen für den Super Knob

Dieser Abschnitt beschreibt die Bedienvorgänge zum Prüfen der Parameterwerte, die durch Betätigung des Super Knobs geändert werden.

- 1 Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste**
Die Taste leuchtet, d. h. Sie können Einstellungen für alle Parts vornehmen.

- 2 Drücken Sie bei deaktivierter [View]-Taste die [ASSIGN]-Taste, um Common Assign 1–4 oder Common Assign 5–8 auszuwählen.**

Die Taste leuchtet, wenn Assign 1–4 ausgewählt ist, und sie blinkt, wenn Assign 5–8 ausgewählt ist.

Die den Drehreglern 1–4 (5–8) zugewiesenen Funktionen und deren aktuellen Parameterwerte werden angezeigt.

- 3 Drehen Sie den Super Knob, während Sie auf der Tastatur spielen.**

Alle betreffenden Parameterwerte werden gleichzeitig geändert und alle zugewiesenen Funktionen werden auf den Sound angewendet.

HINWEIS

Näheres zur Zuweisung der Drehregler und zu den Einstellungen des Super Knobs finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Prüfen der Parameter, die dem Super Knob zugewiesen wurden

Um die Parameter zu bestätigen, die dem Super Knob zugewiesen wurden, öffnen Sie das Super-Knob-Display.

- 1 Während das Performance-Play-Display angezeigt wird, tippen Sie auf die Registerkarte [Motion Control] links im Display.**
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Super Knob] links im Display.**
Das Super-Knob-Display erscheint.
- 3 Tippen Sie im Super-Knob-Display auf [Edit Super Knob].**
Das Control-Assign-Display erscheint.

Hier finden Sie detaillierte Informationen der Super-Knob-Einstellungen auf einer Seite. Nehmen Sie gegebenenfalls Änderungen vor.

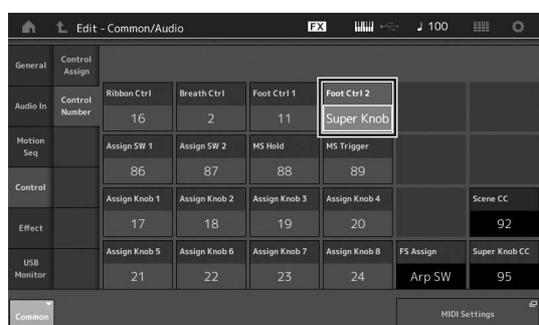
HINWEIS

Das Controller-Assign-Display kann vom Performance-Edit-Display aus geöffnet werden, indem Sie zunächst auf die Registerkarte [Control] links im Display tippen und dann auf die Registerkarte [Control Assign].

Steuern des Super Knobs mit einem Fußregler

Sie können den Super Knob auch mit einem Fußregler (FC7) steuern.

- 1 Schließen Sie den Fußregler (FC7) an der FOOT-CONTROLLER-Buchse [1]/[2] an.
- 2 Bewegen Sie den Cursor auf den Namen der Performance im Performance-Play-Display und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.
- 3 Tippen Sie auf die Registerkarten [Control] links auf dem Bildschirm → [Control Number].
- 4 Stellen Sie „Foot Ctrl 1“ oder „Foot Ctrl 2“ auf „Super Knob“ ein – je nachdem, an welcher Buchse der Fußregler (FC7) angeschlossen ist.



Mixing

Jedes Mixing kann bis zu 16 Parts enthalten, und für jeden Part kann ein separates Mixing erstellt werden. Sie können verschiedene Parameter für das Mixing für jeden Part einstellen: Lautstärke, Panorama usw.

Allgemeine Vorgehensweise beim Mischen

- 1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Mixing] links im Performance-Play-Display.

Das Mixing-Display erscheint.



- 1 Hauptkategorie für jeden Part
- 2 Umschalten zwischen den Displays des 3-Band-EQ/2-Band-EQ
- 3 EQ-Einstellung für jeden einzelnen Part
- 4 Parameterwerte für jeden einzelnen Part
- 5 Umschalten des Displays für Parts 1–16
- 6 Umschalten des Displays für die Audio-Parts (Parts 9–16 werden nicht angezeigt)

- 2 Drücken Sie die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste → Nummerntasten [1]–[16] zum Auswählen des gewünschten Parts, dessen Parameterwerte Sie einstellen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie auf dem Bildschirm auf [Audio] (6) tippen, erscheint der Audio-Part. Sie können die Parameter für die Eingabe der Audiodaten (den AD-Part) von den A/D INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] und der Audiodaten (Digital-Part)* vom [USB TO HOST]-Anschluss einstellen.

*Die Audiodaten, die als „Digital L/R“ unter den Geräte-Ports eingestellt wurden

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf die Parameter für jeden Part, und ändern Sie dann die Parameterwerte mit dem Datenrad.

HINWEIS

- Wenn Sie Parametereinstellungen noch genauer einstellen möchten, drücken Sie die [EDIT]-Taste im Mixing-Display, um das Edit-Display zu öffnen.
- Näheres zu den Mixing-Parametern und zum Mixing Edit finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Verwenden der Scene-Funktion

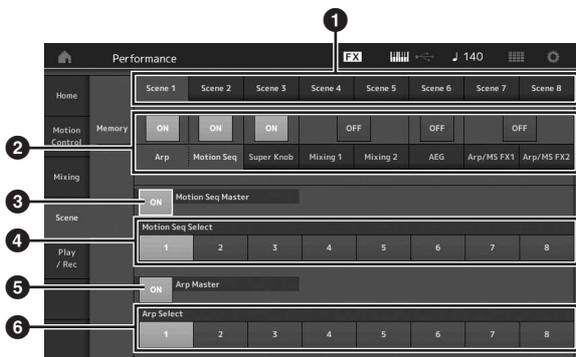
Sie können alle Parametereinstellungen wie Arpeggio-Typ, Motion-Sequencer-Typ und die Part-Parameterwerte gemeinsam als eine „Scene“ (Szene) speichern. Es sind acht Scenes vorhanden, und Sie können diese mit der [SCENE]-Taste auswählen.

Dies ist hilfreich zum gleichzeitigen und sofortigen Umschalten von Arpeggio-Typ und Motion-Sequencer-Typ, während Sie eine Performance spielen.

Ändern von Scene-Einstellungen

1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Scene] links im Performance-Play-Display.

Das Scene-Display erscheint.



- 1 Umschalten zwischen Scenes 1–8
- 2 Ein-/Ausschalten der Funktionen für jede Scene.
- 3 Ein- und Ausschalten des Motion Sequencers für alle Parts
- 4 Motion Sequencer-Typ der momentan ausgewählten Scene
- 5 Ein- und Ausschalten des Arpeggios für alle Parts
- 6 Arpeggio-Typ der momentan ausgewählten Scene

HINWEIS

Abschnitte 3 bis 6 (siehe Abbildung oben) werden nur dann angezeigt, wenn „Arp“ und „Motion Seq“ in Abschnitt 2 ausgewählt sind.

2 Stellen Sie die Scenes 1–8 beliebig ein.

Wenn [Memory] für die Funktion, den Motion-Sequencer-Typ oder Arpeggio-Typ eingeschaltet wird, werden die Informationen für die Funktion automatisch unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert. Wenn Sie eine der SCENE-Tasten [1]–[8] drücken, wird entsprechend auf eine der Scenes 1–8 umgeschaltet, und die Informationen für die ausgewählte Scene wieder hergestellt.

HINWEIS

Sie können Scene-Einstellungen auch aus allen anderen Einstellungs-Displays heraus umschalten. Nachdem Sie die Parameter von anderen Einstellungs-Displays mit den Drehreglern oder den Control-Schiebereglern geändert haben, denen Sie zuvor im Scene-Settings-Display Parameter zugewiesen hatten, drücken Sie eine der SCENE-Tasten [1]–[8] bei gehaltener [SHIFT]-Taste, um die Einstellungen zu speichern.

3 Speichern Sie die Performance falls erforderlich (Seite 37).

ACHTUNG

Wenn Sie eine andere Performance auswählen, oder das Instrument ausschalten, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle an der Scene vorgenommenen Veränderungen verworfen.

Erstellen Ihrer eigenen Live Sets

Der Live-Set-Modus eignet sich ideal für das Live-Spiel, da Sie direkt zwischen den gewünschten Performances umschalten können. Sie können Ihr eigenes Live Set erstellen, indem Sie einfach Ihre bevorzugten Performances gruppieren.

Registrieren einer Performance in einem Live Set

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um Performances in Live Sets zu speichern.

ACHTUNG

- **Bevor Sie die aktuell bearbeitete Performance im Live Set speichern, speichern Sie die Performance als solche (Seite 37).**
- **Wenn Sie eine andere Performance auswählen, oder das Instrument ausschalten, ohne die bearbeitete Performance zu speichern, werden alle vorgenommenen Veränderungen verworfen.**

1 Wählen Sie die gewünschte Performance aus.

2 Halten Sie die [SHIFT]-Taste gedrückt, und drücken Sie die [LIVE SET]-Taste.

Das Live-Set-Display erscheint.

Live-Set-Display



3 Tippen Sie auf einen der Slots. Die aktuell ausgewählte Performance wird im Slot registriert (gespeichert).

Die im Slot registrierte Performance

Ein leerer Slot



Sortieren der registrierten Performances in einem Live Set

Sie können die Reihenfolge der in einem Live Set registrierten Performances im Live-Set-Edit-Display ändern.

1 Falls das Live-Set-Display zu sehen ist, drücken Sie die [EDIT]-Taste.

Das Live-Set-Edit-Display erscheint.

(Das Live-Set-Edit-Display wird nicht angezeigt, wenn ein Live Set der Preset-Bank/Library-Bank geöffnet ist.)

2 Wählen Sie den Slot mit der Performance, die Sie verschieben möchten und tippen Sie auf dem Bildschirm auf [Swap] (Tauschen).

[Swap] leuchtet auf, und der Slot lässt sich ändern.



3 Wählen Sie den gewünschten Ziel-Slot aus.

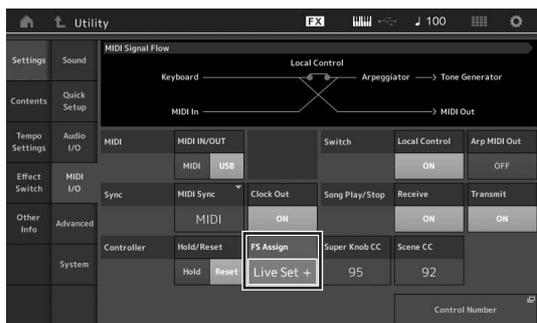
Der ursprüngliche Slot und der Ziel-Slot werden miteinander getauscht.

Umschalten von in einem Live Set gespeicherten Performances mittels Fußschalter

Sie können die Performances über einen angeschlossenen Fußschalter (FC4 oder FC5) umschalten. Diese Umschaltung wird wie folgt vorgenommen.

- 1 Schließen Sie den Fußschalter (FC4 oder FC5) an der Buchse FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] an.**
- 2 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [MIDI I/O] links auf dem Bildschirm.**
- 3 Stellen Sie „FS Assign“ auf „Live Set +“ oder „Live Set –“ ein.**

Wenn „Live Set +“ gewählt ist, werden die Performances in Vorwärtsrichtung umgeschaltet.
Wenn „Live Set –“ gewählt ist, werden die Performances in Rückwärtsrichtung umgeschaltet.



Einstellungen bearbeiten

Dieses Instrument besitzt verschiedene Displays für Parts, Performances, Effekte und Arpeggien. Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie durch Kombinieren mehrerer Parts eine eigene Performance erstellen.

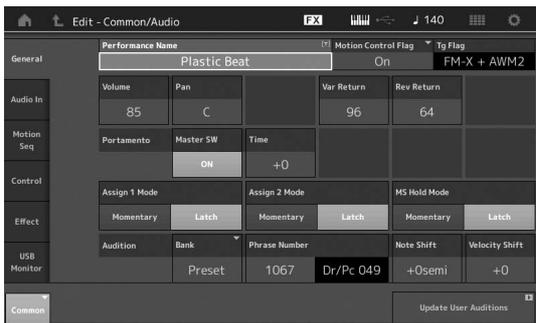
Performance-Bearbeitung

Das „Bearbeiten einer Performance“ bezeichnet den Vorgang der Erstellung einer Performance durch Ändern der Parameter, aus denen sie besteht. Die Einstellung erfolgt im Performance-Edit-Display.

Grundlegende Bedienvorgänge beim Bearbeiten einer Performance

- 1 **Bewegen Sie den Cursor auf den Namen der Performance im Performance-Play-Display und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.**
- 2 **Tippen Sie auf die Registerkarte [General] links auf dem Bildschirm, um die Performance zu bearbeiten.**

Performance-Edit-Display



Speichern der Performance (Store)

Nach der Bearbeitung speichern Sie die Performance im internen Speicher.

Drücken Sie die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

ACHTUNG

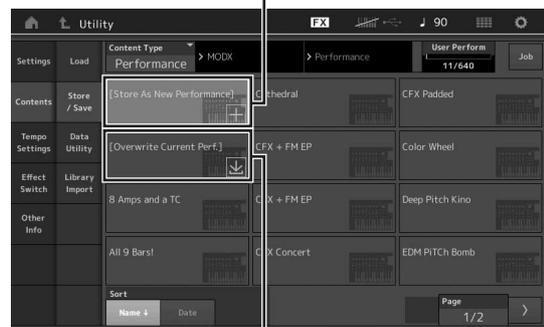
- Die bearbeitete Performance geht verloren, wenn Sie eine andere Performance auswählen oder das Gerät ausschalten.
- Wenn Sie eine Performance auf der User-Bank überschreiben, wird sie endgültig gelöscht. Achten Sie beim Speichern einer bearbeiteten Performance darauf, keine wichtigen User-Performances zu überschreiben. Wichtige Daten sollten immer auf einem am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossenen USB-Flash-Laufwerk gesichert werden. Detaillierte Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 60.

HINWEIS

Sie können während der Bearbeitung einer Performance mit den Tasten [PART SELECT MUTE/SOLO] beliebige Parts auswählen und die Parts bearbeiten.

- 1 **Drücken Sie die Taste [STORE], um das Store-Display aufzurufen.**

Speichern einer neuen Performance



Zuvor gespeicherte Performance

- 2 **Geben Sie das Speicherziel für die Performance an.**

Zum Speichern der bearbeiteten Performance tippen Sie auf „+“ im Bereich [Store As New Performance] (Als neue Performance speichern).

HINWEIS

Um ein bestehende Performance zu überschreiben, tippen Sie auf [Overwrite Current Perf.] oder auf die zu überschreibende Performance.

- 3 **Das Text-Input-Display (Texteingabe) erscheint. Geben Sie den Namen der zu speichernden Performance ein.**

Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie unter „Benennen (Zeicheneingabe)“ im Abschnitt „Bedienung der Grundfunktionen und Displays“ (Seite 21).

- 4 **Wählen Sie „Done“ (Fertig) im Text-Input-Display, um den Speichervorgang tatsächlich auszuführen.**

HINWEIS

Wenn Sie eine bestehende Datei überschreiben, erscheint eine Bestätigungsanzeige nach Schritt 2. Wählen Sie „YES“, um den Speichervorgang auszuführen.

Bearbeiten von Parts

Die „Bearbeitung von Parts“ bezeichnet den Vorgang der Part-Erstellung durch Ändern der Parameter, aus denen der Part besteht. Dies erfolgt in den Edit-Displays „Element Common/Key Common/Operator Common“ und „Element/Key/Operator“. Welche Parameter tatsächlich verfügbar sind, hängt vom Part-Typ ab.

Bearbeiten von Normal Parts (AWM2)

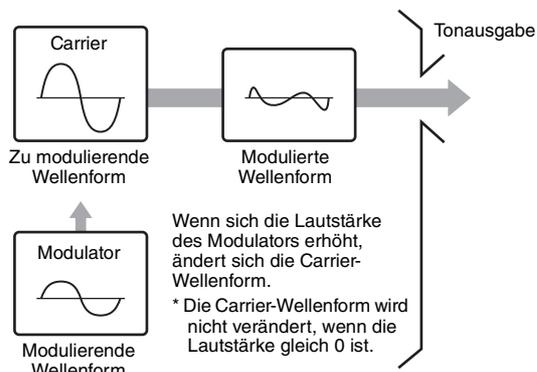
Ein Normal Part (AWM2) (mit den Klängen von tonal spielbaren Musikinstrumenten) kann aus bis zu acht Elementen bestehen. Ein Element ist die grundlegende und kleinste Einheit eines Parts. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für Normal Parts (AWM2): „Element Common Edit“ zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Elements gleich sind, und „Element Edit“ zur Bearbeitung einzelner Elements.

Ein Element wird erstellt, indem die verschiedenen Parameter (Effekte, Hüllkurven usw.) auf die Wellform des Instrumentenklangs angewendet werden. Ein „Normal Part (AWM2)“ dieses Instruments besteht aus bis zu acht Elements.

Bearbeiten von Normal Parts (FM-X)

Ein Normal Part (FM-X) (tonal spielbare FM-X-Klänge) kann aus bis zu acht Operatoren bestehen. Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für Normal Parts (FM-X): „Operator Common Edit“ zur Bearbeitung von Einstellungen, die für alle acht Operatoren gleich sind, und „Operator Edit“ zur Bearbeitung einzelner Operatoren.

Die Abkürzung „FM“ steht für „Frequency Modulation“ (Frequenzmodulation). Bei dieser Klangerzeugung wird die Wellenform eines Grundklangs durch die Frequenz einer anderen Wellenform moduliert, so dass eine völlig neue Wellenform entsteht. Wellenformen werden durch „Operatoren“ erzeugt, von denen der MODX acht besitzt. Ein Operator, der den Grundton erzeugt, ist ein „Carrier“ („Träger“), ein Operator, der Wellenformen moduliert, ist ein „Modulator“. Jeder der acht Operatoren kann als Carrier oder als Modulator verwendet werden. Durch Änderung der Art, wie die Operatoren kombiniert werden, und durch Steuerung der Modulation durch andere Parameter wie Pegel und Hüllkurven können Sie dynamische und detailreiche Sounds erzeugen, die sich in höchst komplexer Weise verändern.



Drum Part Edit

Es gibt zwei Arten von Displays zur Drum-Part-Bearbeitung: das Key-Common-Edit-Display zur Bearbeitung der Einstellungen, die für alle Drum Keys des Parts gelten, und das Key-Edit-Display zur Bearbeitung einzelner Drum Keys.

Drum Parts (Schlagzeug-Parts) sind meist Percussion- oder Schlagzeugsounds, die einzelnen Tasten („Keys“) auf der Tastatur zugewiesen sind. Sie können verschiedene Drum Parts erstellen, indem Sie die den einzelnen Tasten zugeordneten Sounds ändern und die Tonhöhe und den EQ bearbeiten.
Die „Drum Parts“ dieses Instruments bestehen aus bis zu 73 Keys.

Wichtigste Bedienvorgänge bei der Part-Bearbeitung

1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Part, den Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

Sie können auch die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste betätigen, um einen Part auszuwählen.

2 Tippen Sie auf die [Part Settings]-Registerkarte → [General] links auf dem Bildschirm, um den gewünschten Part zu bearbeiten.

■ Für Normal Parts (AWM2)

Für die Element-Common-Bearbeitung tippen Sie auf die Element-Registerkarte [Common].

Zur Element-Bearbeitung drücken Sie die entsprechende Nummerntaste auf den Registerkarten [Elem1]–[Elem8] des zu bearbeitenden Elements.

■ Für Drum Parts

Für die Key-Common-Bearbeitung tippen Sie auf die Drum-Key-Registerkarte [Common].

Für die Key-Bearbeitung tippen Sie auf die Registerkarte, die dem zu bearbeitenden Drum Part entspricht (BD, SD, usw.).

Sie können die Keys jedes Instrumentenklangs (zugewiesen den Tasten C1 bis C#2) mit den Registerkarten [BD]–[Crash] auswählen. Zum Auswählen anderer Keys als denen, die C1 bis C#2 zugewiesen sind, schalten Sie „Keyboard Select“ (Auswahl per Tastatur) im Display ein und spielen Sie die Taste, die der Note des zu bearbeitenden Keys entspricht.

■ Für Normal Parts (FM-X)

Für die Operator-Common-Bearbeitung tippen Sie auf die Operator-Registerkarte [Common].

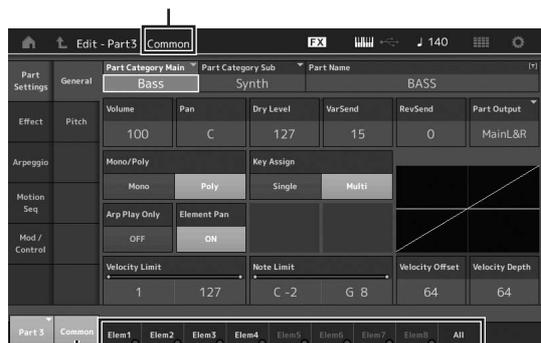
Für die Operator-Bearbeitung drücken Sie die entsprechende Nummerntaste des zu bearbeitenden Operators [OP1]–[OP8].

HINWEIS

Details zu den verfügbaren Part-Parametern finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

■ Element-Common-Edit-Display

Zeigt an, dass das Element-Common-Edit-Display aktiv ist.



Schaltet zwischen Element Common Edit und Element Edit um.

Die Struktur des Displays entspricht der des Key/Operator-Common-Edit-Displays.

■ Element-Edit-Display

Zeigt an, dass das Element-Edit-Display aktiv ist.



Die Struktur des Displays entspricht der des Key/Operator-Edit-Displays.

3 Speichern Sie die Performance falls erforderlich.

Part-Effektbearbeitung

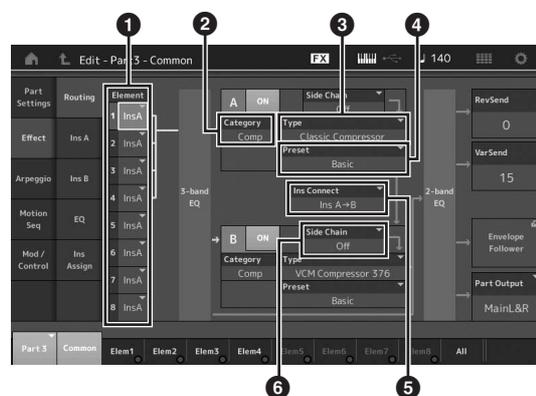
Dieses Instrument bietet eine große Vielfalt von Effekten, mit denen Sie der ausgewählten Performance Variation- und Reverb-Effekte hinzufügen können. Durch einfaches Ändern des auf einen Preset-Part angewendeten Effekt-Typs erhalten Sie sofort einen anderen Klang. Die nachstehenden Anweisungen erläutern, wie man den Typ und die Parameter des auf den Part angewendeten Effekts einstellt und die Einstellungen dann als User Performance speichert.

1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Part, den Sie bearbeiten möchten, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

2 Tippen Sie auf die Element-Schaltfläche [Common].

3 Tippen Sie auf die Registerkarten [Effect] links auf dem Bildschirm → [Routing].

Das Effect-Display des Element-Common-Edit-Displays wird angezeigt.



- 1 Ausgabeziel der einzelnen Elements/Keys
- 2 Kategorie des Insert-Effekts A
- 3 Typ des Insert-Effekts A
- 4 Preset des Insert-Effekts A
- 5 Art der Effekt-Verbindung zwischen Insert-Effekten A und B
- 6 Auswählen von Side Chain/Modulator

4 Hier können Sie das Ausgangsziel für jedes Element bzw. jeden Key einstellen (1).

5 Wählen Sie die Parameter (Effekt-Kategorie (2), Effekt-Typ (3) und Effekt-Preset (4)), die dem Insert-Effekt A entsprechen.

6 Stellen Sie die Art der Effekt-Verbindung zwischen Insert-Effekten A und B ein (5).

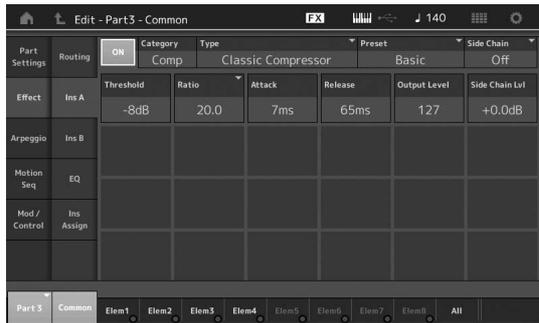
7 Stellen Sie die Side Chain bzw. den Modulator des Insert-Effekts B ein (6).

HINWEIS

Side Chain und Modulator verwenden den Ausgang einer Spur zur Steuerung eines Effekts auf einer anderen Spur. Sie können den Effekt-Typ angeben, der die Funktion aktiviert, so dass die Eingangssignale von anderen als dem ausgewählten Part oder das Audio-Eingangssignal den angegebenen Effekt steuert. Diese Fremdauslösung wird je nach Effekt-Typ „Side Chain“ oder „Modulator“ genannt.

8 Tippen Sie auf die Registerkarte [Ins A] links auf dem Bildschirm.

Es erscheint das in Schritt 4 ausgewählte Display für die Bearbeitung von Effekt-Parametern.



9 Stellen Sie die Parameter beliebig ein.

Versuchen Sie, sich Ihrem gewünschten Sound anzunähern, indem Sie die für die einzelnen Effekt-Typen zur Verfügung stehenden Parameter feineinstellen.

Compare-Funktion

Mit der Compare-Funktion können Sie zwischen dem bearbeiteten Sound und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat.

Drücken Sie die [EDIT]-Taste, während das Edit-Display angezeigt wird, so dass die [EDIT]-Taste blinkt. In diesem Status werden die vor der Bearbeitung geltenden Sound-Einstellungen wiederhergestellt, um die Veränderungen mit dem aktuellen Sound vergleichen zu können. Drücken Sie erneut die Taste [EDIT], um zum bearbeiteten Zustand zurückzukehren.

10 Bearbeiten Sie Insert-Effekt B auf gleiche Weise.

11 Speichern Sie die Performance falls erforderlich.

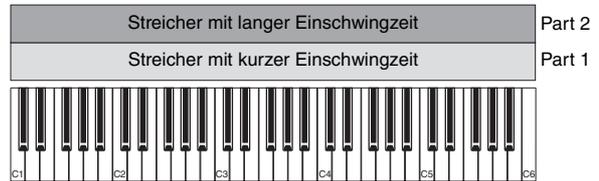
Zuweisen von Parts zu einer Performance

In der Grundeinstellung (bei Auslieferung ab Werk) stehen in den Preset-Bänken verschiedene Performance-Typen zur Verfügung. Bei einigen dieser Performances ist möglicherweise nicht sofort ersichtlich, wie man sie spielt oder verwendet, da sie recht kompliziert sind. In diesem Abschnitt lernen Sie die typischen Wege kennen, Performances zu erstellen, so dass Sie besser verstehen, wie man sie spielt und verwendet. In diesem Abschnitt werden die vier typischen Arten der Part-Zuordnung beschrieben.

Performance-Struktur

Layer

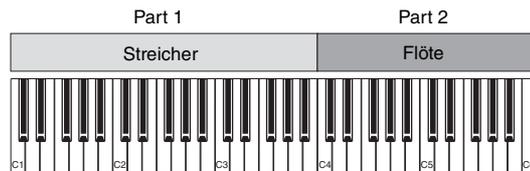
Mit dieser Methode können Sie beim Spielen auf der Tastatur mehrere (zwei oder mehr) Parts gleichzeitig spielen. Sie können z. B. einen dichterem Sound erzeugen, indem Sie zwei ähnliche Parts miteinander kombinieren – zum Beispiel zwei verschiedene Streicher-Parts mit verschiedenen Einschwingzeiten.



Performance-Struktur

Teilung nach Notenbereich

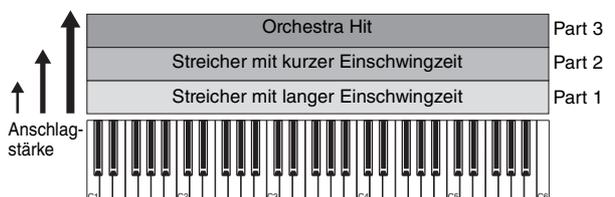
Mit dieser Methode können Sie mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Parts spielen. Indem Sie zum Beispiel dem tieferen Bereich einen Streicher-Part und dem höheren Bereich einen Flöten-Part zuweisen (siehe Abbildung unten), können Sie mit der linken Hand die Streicher als Begleitung und gleichzeitig mit der rechten Hand die Flöte als Melodie spielen.



Performance-Struktur

Aufteilung (Split) in Velocity-Bereiche

Mit dieser Methode können Sie je nach Anschlagsstärke (Velocity) unterschiedliche Parts auslösen. Im folgenden Beispiel werden durch das Anschlagen von Tasten mit geringer Anschlagsstärke die Streicher-Sounds gespielt, die eine lange Einschwingzeit haben. Wird die Taste mit mittlerer Anschlagsstärke gespielt, werden die Streicher ausgelöst, die eine kurze Einschwingzeit haben. Werden die Tasten mit hoher Anschlagsstärke gespielt, wird die Voice „Orchestra Hit“ ausgelöst.



Performance-Struktur

Verwenden von Arpeggien

Mit dieser Methode können Sie sämtliche Instrumente einer Band selbst spielen. Mit dem MODX können Sie jedem der acht Parts einer Performance verschiedene Arpeggio-Typen zuweisen. Sie können beispielsweise vier verschiedene Arpeggio-Typen wie unten gezeigt vier Parts zuweisen, so dass Bass-Arpeggien im unteren Tastaturbereich, Gitarren- und Klavier-Arpeggien im oberen Bereich und Schlagzeug-Arpeggien im gesamten Tastaturbereich wiedergegeben werden. Indem Sie auf den entsprechenden Tastaturbereichen spielen, können Sie Ihrem Spiel eine umfassende, dynamische Begleitung hinzufügen. Darüber hinaus können Sie den zugewiesenen Arpeggio-Typ von [Motion Control] → [Arpeggio] im Display umschalten, so dass Sie jeweils verschiedene Arpeggio-Typen für Intro, Strophe, Refrain und das Ende Ihres Songs einstellen können.



Durch den Einsatz oder die Kombination der vier vorstehend beschriebenen Methoden können Sie sehr viele verschiedene Performances erstellen. Viele der in den Preset-Bänken vorhandenen Performances wurden mit den vorstehenden Methoden erstellt. Probieren Sie einmal unterschiedliche Performances aus und erfahren dabei, welche Methode jeweils für sie verwendet wird.

Erstellen von Performances durch Kombinieren von Parts

Nachdem Sie sich die vorprogrammierten Performances in den Preset-Bänken angehört haben, versuchen Sie einmal, eine eigene Performance zu erstellen. In diesem Abschnitt werden wir eine Performance erstellen, indem wir zwei Parts miteinander kombinieren.

Auswählen einer Performance

Für Demonstrationszwecke werden wir Part 1 einen Klavierklang zuordnen.

- 1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen von Part 1 und drücken Sie die [CATEGORY]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste.**

Das Part-Category-Search-Display erscheint.

- 2 Wählen Sie [Full Concert Grand] aus der Performance-Liste aus.**

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

Spiele mehreren Parts gleichzeitig (Layer)

Probieren Sie, zwei Parts miteinander zu kombinieren, indem Sie Part 2 einen anderen Sound zuordnen.

- 1 Bewegen Sie den Cursor im Performance-Play-Display auf den Namen von Part 2 und wählen Sie den gewünschten Sound aus, indem Sie die [CATEGORY]-Taste bei gehaltener [SHIFT]-Taste drücken.**

- 2 Spielen Sie auf dem Instrument.**

Part 1 (Klavier) und Part 2 (der Sound, den Sie weiter oben ausgewählt hatten) erklingen gleichzeitig in einem Layer (überlagerte Klänge).

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].**

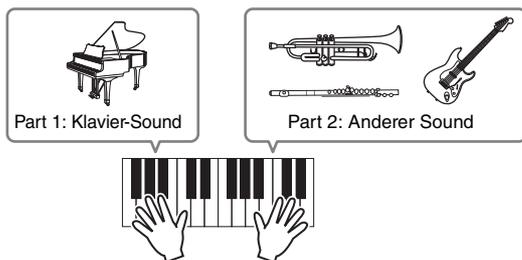
Als nächstes wollen wir mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Parts spielen.

Split

Sie können mit der linken und der rechten Hand unterschiedliche Sounds spielen, indem Sie einen Sound dem Part 1 zuordnen, mit Noten im tieferen Bereich der Tastatur, und einen anderen Sound dem Part 2, mit Noten im höheren Bereich der Tastatur.



- 1 Note Limit Low (tiefste Note des Bereichs des Parts)
 - 2 Note Limit High (höchste Note des Bereichs des Parts)
- 1 Tippen Sie auf Note Limit High (2) von Part 1, oder bewegen Sie den Cursor auf 2, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.
 - 2 Tippen Sie auf das [Keyboard]-Menü links auf dem Bildschirm, um es einzuschalten.
 - 3 Stellen Sie die höchste Note von Part 1 ein, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.
Die Notenummer im Feld „Range“ von Part 1 ändert sich.
 - 4 Tippen Sie auf Note Limit Low (1) von Part 2, oder bewegen Sie den Cursor auf 1, und drücken Sie die [ENTER]-Taste.
 - 5 Stellen Sie die tiefste Note von Part 2 ein, indem Sie die entsprechende Taste auf der Tastatur anschlagen.
Die Notenummer im Feld „Range“ von Part 2 ändert sich.
 - 6 Tippen Sie auf das [Keyboard]-Menü links auf dem Bildschirm, um es auszuschalten.
 - 7 Spielen Sie auf dem Instrument.
Die mit der linken Hand gespielten Noten erzeugen den Klavier-Sound (Part 1), während die mit der rechten Hand gespielten Noten den anderen Sound (Part 2) erzeugen, den Sie ausgewählt hatten.

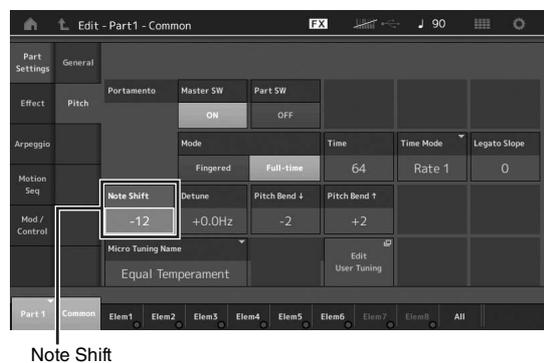


- 8 Drücken Sie die Schieberegler-Funktionstaste [PART]/[ELEMENT/OPERATOR], um „PART“ auszuwählen.
- 9 Verwenden Sie die Control-Schieberegler 1 und 2, um die Lautstärke des Parts 1 und 2 einzustellen.

Ändern der Tonhöhe des Split-Parts um eine Oktave nach unten

Ändern Sie die Tonhöhe von Part 2 um eine Oktave nach unten.

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf Part 2 und drücken Sie zur Part-Bearbeitung die [EDIT]-Taste.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Part Settings] links auf dem Bildschirm → [Pitch].

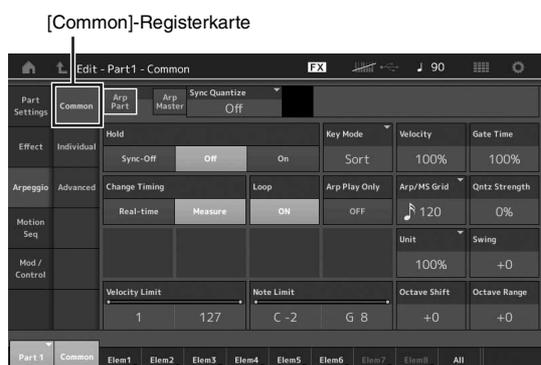


- 3 Wählen Sie „Note Shift“, um die Tonhöhe einzustellen.
Die Tonhöhe wird in Halbtonschritten verschoben. Stellen Sie „-12“ ein, um die Tonhöhe um eine Oktave nach unten zu verschieben.
- 4 Spielen Sie auf dem Instrument.

Ändern der Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts

Versuchen Sie einmal, die Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts zu ändern. Sie können den Rhythmus oder das Begleit-Pattern zuordnen, das dem gewünschten Musikstil der Performance am besten entspricht.

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf Part 1 und drücken Sie die [EDIT]-Taste, um das Element-Common-Edit-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Arpeggio] links auf dem Bildschirm → [Common] (oben auf dem Bildschirm).
Es erscheint das Display für die Einstellung der gemeinsamen Arpeggio-Parameter für alle Arpeggio-Typen. Beachten Sie, dass neben der Auswahl des Arpeggio-Typs auch der Arpeggio-Hold-Parameter nützlich ist. Wenn dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach Loslassen der Tastatur fortgesetzt. Dieser Parameter sollte auf „on“ gestellt sein, wenn dem Part ein Schlagzeug-Sound zugeordnet ist und die Wiedergabe des Arpeggios (Rhythmus-Patterns) fortgesetzt werden soll, egal ob Sie eine Taste gedrückt halten oder nicht.



3 Tippen Sie auf die Registerkarte [Individual], um das Display mit den Einstellungen der einzelnen Arpeggio-Typen aufzurufen.

4 Tippen Sie auf den Arpeggio-Typ und wählen Sie das [Category Search]-Menü links auf dem Bildschirm. (Alternativ können Sie auch die [CATEGORY]-Taste drücken.)

Die Hauptkategorie (Category) bestimmt die Art des Instruments, die Unterkategorie (Sub) bestimmt die Musikrichtung.

Die Arpeggio-Typen enthalten Variationen für alle Sections des Songs, wie Intro, Strophe, Refrain, Chorus und Bridge. Spielen Sie auf der Tastatur, um die Arpeggien anzuhören und dasjenige auszuwählen, das Ihnen gefällt.

Einstellen des Arpeggio-Typs



Fahren Sie fort und weisen Sie beliebig weitere Arpeggio-Typen zu.

5 Speichern Sie die Performance falls erforderlich.

Rhythmus-Patterns spielen

Die [Rhythmus-Pattern]-Taste bietet eine einfache Methode, der aktuellen Performance einen Rhythmus-Part hinzuzufügen.

Indem Sie Rhythmus-Patterns und den Envelope Follower miteinander kombinieren, können Sie die Patterns noch weiter verändern.

Hier erklären wir beispielhaft, wie Sie das Rhythmus-Pattern „8Z Trance Basics 1“ der Performance „Supertrance“ hinzufügen können und dann den Sound mit dem Envelope Follower verändern.

Einen Rhythmus-Part hinzufügen (einfache Methode)

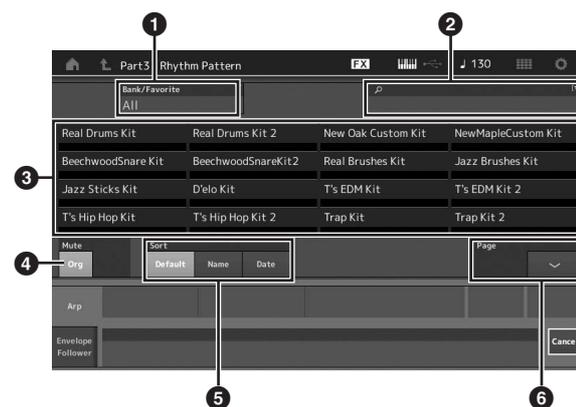
1 Wählen Sie die gewünschte Performance für das Hinzufügen des Rhythmus-Parts aus.

Wählen Sie hier „Supertrance“ aus.

2 Drücken Sie die [RHYTHM PATTERN]-Taste.

Das Rhythm-Pattern-Display wird angezeigt.

Wenn bereits alle Parts (Part 1 bis 8) in Verwendung sind, erscheint die Meldung „Part Full“, und das Rhythmus-Pattern kann nicht hinzugefügt werden.



1 Bank/Favorite

2 Name Search

3 Kit Selection

4 Mute

5 Sort

6 Umschaltung zwischen den Seiten

3 Tippen Sie in der Rhythmus-Pattern-Liste auf das Rhythmus-Pattern-Kit, das Sie verwenden möchten.

Tippen Sie hier auf „8Z Transport Basics1“.

Es wird ein Rhythmus-Part hinzugefügt.

4 Spielen Sie auf der Tastatur; die Wiedergabe des Rhythmus-Patterns startet.

5 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE (HOME)] oder [EXIT], um das Rhythmus-Pattern einzustellen.

Das Rhythm-Pattern-Display wird geschlossen.

HINWEIS

Sie können auch auf das HOME-Symbol tippen, um die Auswahl zu bestätigen.

6 Um den Rhythmus anzuhalten, drücken Sie eine der Tasten [ARP ON/OFF] oder [■](Stopp).

HINWEIS

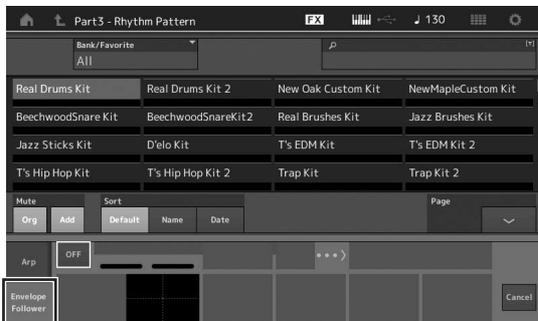
Sie können den Rhythmus auch anhalten, indem Sie die Schaltfläche [Arp Hold On] auf dem Display berühren.

Einstellen des Envelope Followers

Der Envelope Follower („Hüllkurvenfolger“) ist eine Funktion, welche die Lautstärkehüllkurve einer Wavform aus den Eingangssignalen gewinnt. Diese Kurve können Sie dann als Controller nutzen und sie auf andere Klänge anwenden. Wenn beispielsweise Sie einem Part ein Rhythmus-Pattern zuweisen und den Envelope Follower des Parts als „Source“ einstellen, wird der Klang anderer Parts entsprechend geändert. Dies ist für das automatische „Ducking“ besonders nützlich, wobei Sie die Lautstärken anderer Instrumente immer dann absenken möchten, wenn ein bestimmter Sound abgespielt wird.

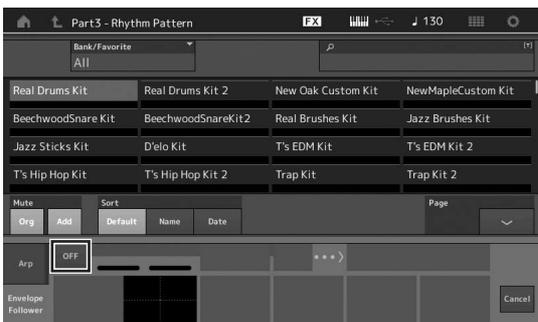
1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Envelope Follower] unten im Rhythm-Pattern-Display.

Das Envelope-Follower-Display erscheint.



2 Schalten Sie den Envelope Follower ein („ON“).

Hier können Sie auf der Tastatur spielen, um den Sound mit eingeschaltetem Envelope Follower zu hören.



3 Ändern Sie die Einstellungen wie gewünscht.

Hier in diesem Beispiel stellen Sie die Kurvenpolarität (Polarity) auf „Bi“, das Kurvenverhältnis (Ratio) auf „-64“ und die Verstärkung (Gain) auf „-12dB“.



Zum Einstellen weiterer Parameter tippen Sie auf die Schaltfläche [EDIT] auf dem Bildschirm und öffnen Sie das Envelope-Follower-Display.

Wenn Sie das Kit oder den Arpeggio-Typ des Rhythmus-Patterns ändern möchten, drücken Sie die [RHYTHM PATTERN]-Taste, um zum Rhythm-Pattern-Display zurückzukehren. Die Envelope-Follower-Einstellungen werden beibehalten, auch nachdem ein anderes Kit oder ein anderer Arpeggio-Typ ausgewählt wurden.

Aufnahme und Wiedergabe

Sie können MIDI-Daten als Songs auf diesem Instrument aufnehmen oder Ihre Aufnahme als Audiodaten auf einem USB-Flash-Laufwerk aufnehmen, das am MODX angeschlossen ist.

Terminologie

Song

Ein Song auf diesem Instrument entspricht einem Song in einem MIDI-Sequencer. Die Wiedergabe stoppt am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch. Der MODX kann bis zu 128 Songs speichern.

Spur

Dies ist ein Speicherort im Sequencer, an dem Spieldaten (bestehend aus MIDI-Events) aufgezeichnet werden. Der MODX bietet 16 Spuren, die den 16 Mixing Parts entsprechen.

Echtzeitaufnahme

Dieses Instrument zeichnet die Spieldaten auf, während Sie sie zum Metronom spielen. Es stehen drei Methoden für die Echtzeitaufnahme zur Verfügung: Replace, Overdub und Punch In/Out.

- Mit „Replace“ (Ersetzen) können Sie eine bereits aufgenommene Spur mit neuen Daten überschreiben.
- Mit „Overdub“ können Sie einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzuzufügen, d. h. neue Noten zusätzlich zu den bestehenden Noten aufnehmen.
- Mit „Punch In/Out“ (Ein-/Aussteigen) können Sie einen genau begrenzten Bereich einer Spur neu aufnehmen.

MIDI-Aufnahme

Das Instrument ist mit einem Performance Recorder (integrierter Mehrspur-Sequencer) zur Aufnahme des Tastaturspiels als MIDI-Daten ausgestattet. Mit dieser Funktion können Sie eine Phrase, die Ihnen spontan einfällt, direkt aufzeichnen. Sie können vollständige, komplexe Arrangements mit verschiedenen Instrumentenklängen sowie komplette Songs auf einer DAW erstellen.

Aufnahme auf einer Spur

In diesem Abschnitt lernen Sie, wie Sie Ihr Tastaturspiel auf Spur 1 aufnehmen können. Zuvor müssen Sie jedoch den MODX für die Aufnahme einrichten.

1 Tippen Sie auf die Registerkarte [Play/Rec] links im Performance-Play-Display.

Das Recording-Display erscheint.

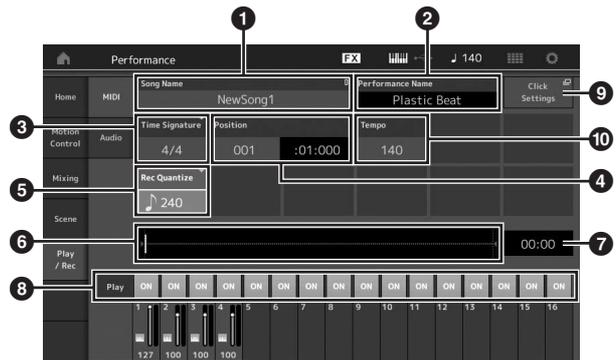
2 Drücken Sie auf die Registerkarte [MIDI] oben links auf dem Bildschirm.

3 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●].

Das Record-Setup-Display erscheint.

HINWEIS

Alternativ können Sie einfach die [●]-Taste (Aufnahme) im Performance-Display drücken, um die Schritte 1–3 auf einmal auszuführen.



- 1 Song-Name
- 2 Name der aktuell ausgewählten Performance
- 3 Time Signature (Taktmaß)
- 4 Position (Anfangsposition für Aufnahme/Wiedergabe)
- 5 Quantize (Quantisierung)
- 6 Position im Verhältnis zur gesamten Sequence
- 7 Aufnahmedauer der gesamten Sequence
- 8 Wiedergabe Ein/Aus für jede Spur
- 9 Kurzbefehle für das Tempo-Settings-Display
- 10 Ändern des Tempos

4 Stellen Sie im Record-Setup-Display die folgenden Parameter ein.

4-1 Bewegen Sie den Cursor auf Time Signature (Taktmaß) (3) und stellen Sie dann den Wert ein. Stellen Sie in diesem Beispiel „4/4“ ein.

4-2 Stellen Sie Quantize auf „240 (8th note)“ bei Record Quantize (5) ein. Mit diesem nützlichen Feature können Noten während der Aufnahme automatisch quantisiert, d. h. im Timing korrigiert werden. Die Quantisierung richtet Noten-Events am nächstgelegenen Schlag aus. Normalerweise sollte der kleinste Notenwert in den Noten (falls Sie vom Blatt spielen) eingestellt werden.

5 Drücken Sie, nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten.

Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit Ihrem Spiel.

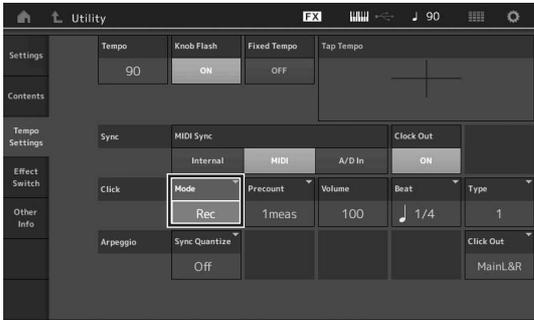
6 Drücken Sie nach dem Spielen zum Beenden der Aufnahme die Taste [■] (Stopp).

Falls Sie sich verspielt haben, drücken Sie die Stoptaste [■], und unternehmen Sie einen neuen Aufnahmeversuch.

Aufnahmen zum Metronom-Click

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um während der MIDI-Aufnahme den Click zu verwenden.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste und tippen Sie dann auf dem Bildschirm auf [Tempo Settings] (oder tippen Sie auf die [Click Settings]-Taste, falls verfügbar), um das Display mit den Tempoeinstellungen aufzurufen. Stellen Sie „Mode“ auf „Rec“:

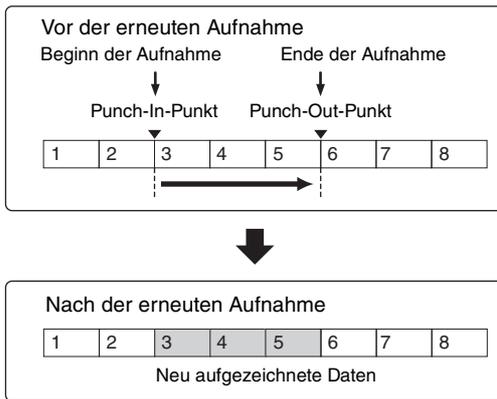


HINWEIS

Wenn „Rec/Play“ eingestellt wird, erklingt der Click während der MIDI-Aufnahme und -Wiedergabe. Wenn „Always“ eingestellt wird, erklingt der Click immer.

Neuaufnahme eines bestimmten Song-Teils (Punch In/Out)

Verwenden Sie die Punch-In/Out-Aufnahmemethode, wenn Sie nur einen bestimmten Teil einer Spur neu aufnehmen möchten. Wenn Sie den Startpunkt (Punch In) und den Endpunkt (Punch Out) festlegen und die Aufnahme dann vom Anfang des Songs starten, findet die eigentliche Aufnahme Ihres Spiels nur zwischen den Punkten „Punch In“ und „Punch Out“ statt. Im unten abgebildeten Beispiel mit acht Takten werden nur die Takte drei bis fünf neu aufgezeichnet.



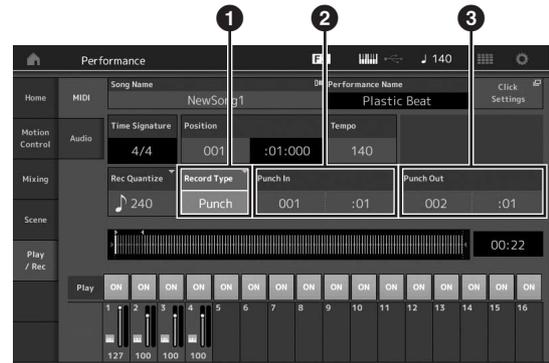
HINWEIS

Beachten Sie, dass die Punch-In/Out-Methode die ursprünglichen Daten im festgelegten Bereich immer ersetzt (löscht).

Stellen Sie zur Aufnahme mit Punch-In- und Punch-Out-Punkten entsprechend den obigen Vorgaben zunächst die folgenden Parameter im Record-Setup-Display ein.

- 1 „Record Type“: „punch“
- 2 Punch In: 003:01
Die Wiedergabe der Aufnahmespur wird von dieser Stelle an deaktiviert, und auf der Spur wird Ihr Tastaturspiel aufgezeichnet.

- 3 Punch-Out: 006:01
Die Aufnahme endet an dieser Stelle, und die normale Wiedergabe der Aufnahmespur wird fortgesetzt.



Abbrechen der jeweils letzten Aufnahme (Undo/Redo)

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt. Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die durch Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.

- 1 Undo (Diese Anzeige steht nicht zur Verfügung, wenn zuvor nichts aufgenommen wurde.)
Wenn Sie auf [Undo] tippen, werden Sie im Display zur Bestätigung aufgefordert. Durch Auswählen von Undo wird der vorherige Aufnahmevorgang ungeschehen gemacht.



- 2 Redo (Diese Anzeige steht nicht zur Verfügung, wenn zuvor kein „Undo“ ausgeführt wurde.)
Wenn Sie auf [Redo] tippen, werden Sie im Display zur Bestätigung aufgefordert. Durch Auswählen von Redo werden die vorgenommenen Änderungen wieder hergestellt.

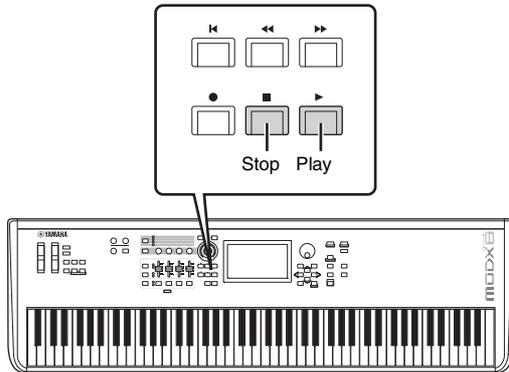


Einen Song abspielen

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie während der Wiedergabe eines aufgenommenen Songs die komfortablen Stummschaltungs- und Solo-Funktionen nutzen können.

Song-Wiedergabe

- 1 Drücken Sie die Taste [▶] (Play), um die Song-Wiedergabe zu starten.



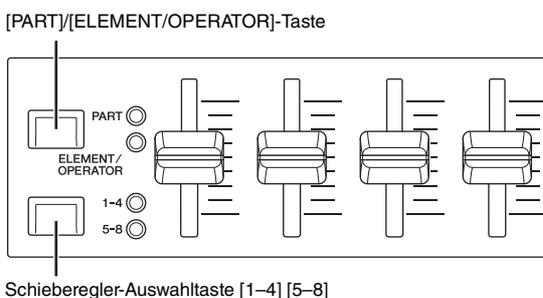
HINWEIS

Verwenden Sie zum Anpassen der Lautstärke der Songs den Drehregler [MASTER VOLUME].

- 2 Drücken Sie zum Stoppen der Song-Wiedergabe auf die Taste [■] (Stopp).

Einstellen der Lautstärke der einzelnen Parts

Mit Hilfe der Control-Schieberegler auf dem Bedienfeld können Sie die Lautstärke von vier Parts separat einstellen.



Sie können die Lautstärke für Parts 5-8 ändern, indem Sie die Taste [PART]/[ELEMENT/OPERATOR]-Taste drücken, um den PART auszuwählen und dann die Schieberegler-Auswahl [1-4] [5-8] drücken.

Zusätzlich zu den Schieberegler können Sie auch die Drehregler 1-4 (5-8) verwenden, um die Part-Einstellungen der Song-Wiedergabe in Echtzeit zu beeinflussen. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

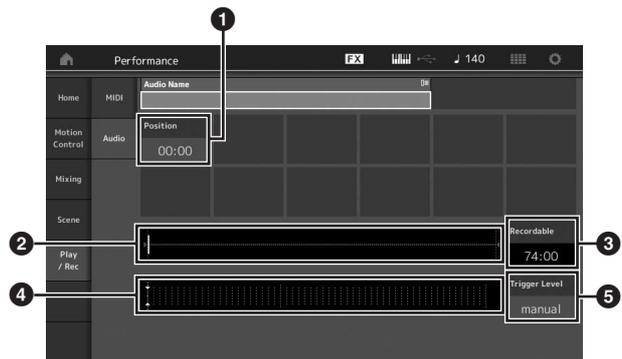
Aufzeichnen Ihres Spiels als Audiodaten

Ihr Spiel auf dem MODX kann in Form von WAV-Audiodateien (44,1 kHz, 24-Bit, stereo) auf einem USB-Flash-Laufwerk aufgenommen werden. Der Aufnahmepegel ist nicht einstellbar, und Sie können bis zu 74 Minuten Audio in einem Stück aufnehmen (vorausgesetzt das USB-Speichergerät hat genügend freien Speicherplatz).

ACHTUNG

Der MODX sowie das ausgewählte Speichergerät sollten während Aufnahme, Wiedergabe oder während des Speicherns der Audiodatei niemals ausgeschaltet werden. Durch Ausschalten des MODX zu diesem Zeitpunkt kann es passieren, dass danach kein Zugriff mehr auf das USB-Flash-Laufwerk möglich ist.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] des MODX an.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Play/Rec] links im Performance-Play-Display. Das Recording-Display erscheint.
- 3 Tippen Sie auf die Registerkarte [Audio] oben links auf dem Bildschirm.
- 4 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um die Audio-Aufnahme einzurichten. Das Record-Setup-Display erscheint.



- 1 Wiedergabeposition
- 2 Aktuelle Wiedergabeposition in Bezug auf die gesamten Audiodaten
- 3 Verfügbare Aufnahmedauer
- 4 Pegelanzeige
- 5 Trigger-Level

- 5 Stellen Sie hier den erforderlichen Trigger-Auslösepegel ein (5).

Wenn Sie den Trigger-Level auf „manual“ eingestellt haben, beginnt die Aufnahme, sobald Sie die [▶]-Taste drücken. Wenn Sie jedoch einen Wert zwischen 1 und 127 angeben, beginnt die Aufnahme automatisch, sobald der Pegel (Level) diesen eingestellten Wert überschreitet. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige in Form von blauen Dreiecken dargestellt (4). Stellen Sie diesen Parameter niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch ungewollte Geräusche gestartet wird.

6 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶].

Wenn Sie den Trigger-Level auf „manual“ eingestellt haben, beginnt die Aufnahme in dem Moment, in dem Sie die Wiedergabetaste [▶] drücken. Während der Aufnahme leuchtet die Aufnahmetaste [●] rot, und die Wiedergabetaste [▶] leuchtet grün. Wenn Sie einen Wert zwischen 1 und 127 als Trigger-Level angeben, beginnt die Aufnahme automatisch erst dann, sobald der Pegel diesen eingestellten Wert überschreitet.

7 Spielen Sie auf dem Instrument.

Wenn Sie den Trigger-Level auf einen Wert zwischen 1 und 127 einstellen, beginnt die Aufnahme automatisch erst dann, sobald der Pegel diesen eingestellten Wert überschreitet.

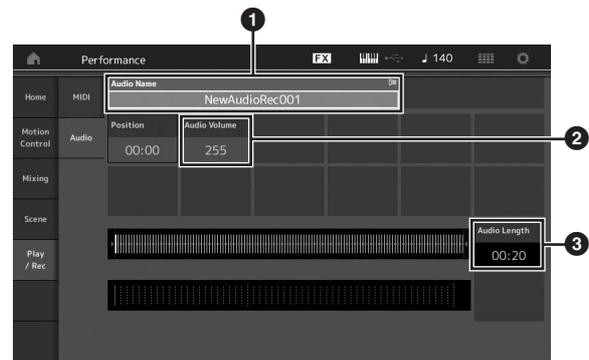
8 Wenn Ihr Spiel beendet ist, drücken Sie auf die Stopptaste [■].

Die aufgenommene Audiodatei wird auf dem ausgewählten Laufwerk gespeichert.

Wiedergeben einer Audiodatei

Wie unten beschrieben kann Ihr MODX Audiodateien (.wav) von einem USB-Flash-Laufwerk abspielen, gleichgültig, ob diese vom Instrument selbst oder von einer anderen Quelle erzeugt wurden.

- 1 Schließen Sie das USB-Flash-Laufwerk am Anschluss [USB TO DEVICE] des MODX an.**
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Play/Rec] → [Audio] links im Performance-Play-Display.**
- 3 Tippen Sie auf „Audio Name“ und wählen Sie dann links auf dem Bildschirm das [Load]-Menü.**
- 4 Wählen Sie das USB-Flash-Laufwerk sowie den Ordner aus.**
- 5 Wählen Sie die gewünschte Datei auf dem USB-Flash-Laufwerk aus, um den Ladevorgang auszuführen.**



- ❶ Audio-Name
- ❷ Audio-Lautstärke
- ❸ Audio-Länge

6 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶].

Die Wiedergabe der Audiodatei beginnt.

7 Bewegen Sie den Cursor auf „Audio Volume“ (❷) und stellen Sie die Wiedergabelautstärke mit dem Datenrad ein.**8 Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Wiedergabe zu stoppen.****HINWEIS**

Bedenken Sie, dass Sie während der Audio-Wiedergabe auch die ausgewählte Performance auf der Tastatur spielen können.

Einsatz als Masterkeyboard

Mit der Master-Key-Board-Funktion können Sie in jeder Performance bis zu acht separate Zonen einrichten und das Instrument als Master-Key-Board einsetzen.

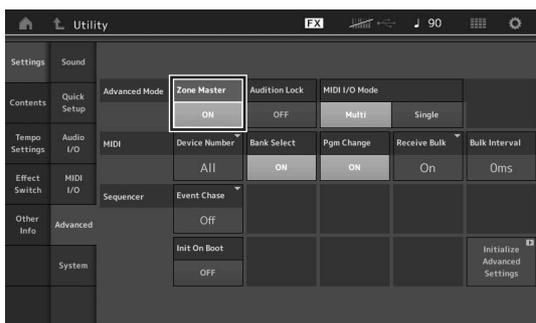
Durch Kombination mit den Live-Sets können Sie jederzeit sofort die Einstellungen zur Steuerung eines externen MIDI-Geräts abrufen. Entsprechend können Sie nachgeschaltete externe MIDI-Klangerzeuger beim Live-Spiel umschalten und steuern.

Vornehmen von Einstellungen für den Einsatz als Masterkeyboard – Zone

Wenn Sie den MODX als Master-Key-Board verwenden, können Sie die Tastatur in bis zu acht unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Jeder Zone können unterschiedliche MIDI-Kanäle und unterschiedliche Funktionen der Dreh- und Schieberegler zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des internen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Performances dieses Synthesizers über mehrere verschiedene Kanäle die Performances/Voices usw. eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MODX praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen. Sie können die Parameter der acht Zonen einstellen und die Einstellungen speichern.

Stellen Sie zuerst den MODX als Master-Key-Board ein, indem Sie die Zone-Einstellungen aktivieren.

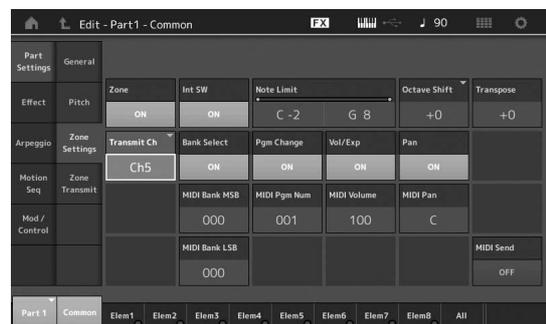
- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Advanced] links auf dem Bildschirm.
- 3 Tippen Sie auf [Zone Master], um die Zonen einzuschalten.



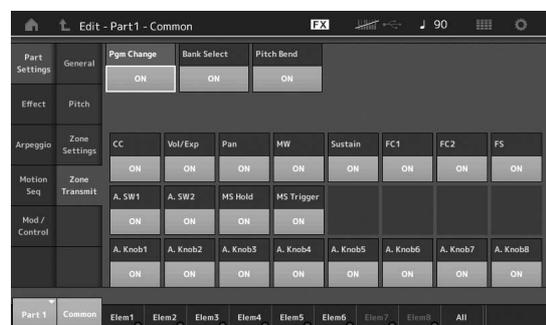
- 4 Drücken Sie die Taste [EXIT].
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Als nächstes nehmen Sie die Master-Key-Board-Einstellungen (Zone) für jede Performance vor.

- 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE (HOME)], um das Performance-Play-Display aufzurufen.
- 2 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Part der aktuell ausgewählten Performance und drücken Sie die [EDIT]-Taste, um den Part zu bearbeiten.
- 3 Tippen Sie auf die Registerkarten [Part Settings] → [Zone Settings] links auf dem Bildschirm.
- 4 Tippen Sie auf [Zone], um die Zone einzuschalten.
- 5 Stellen Sie die Zone-Parameter wie Transmit Ch. (MIDI-Sendekanal) und Note Limit (Notengrenzen) ein.



- 6 Tippen Sie auf die Registerkarte [Zone Transmit], um die Sendeschalter wie gewünscht einzustellen.



Drücken Sie nach dem Vornehmen dieser Einstellungen die Taste [STORE], um die Performance zu speichern.

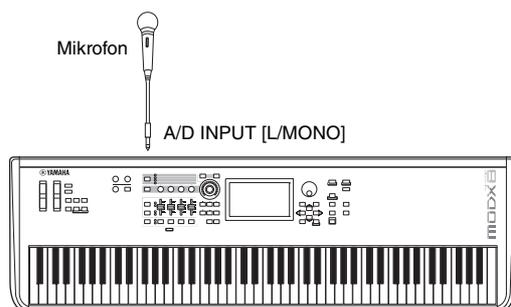
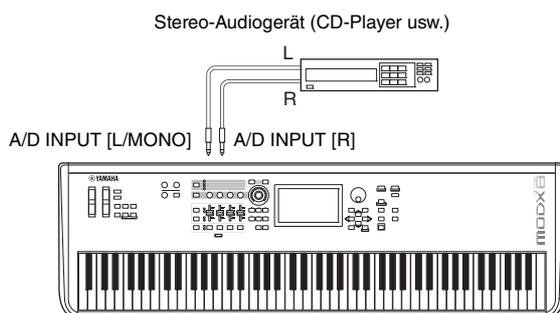
Näheres über die Zone-Einstellungen finden Sie im „Referenzhandbuch“ (PDF-Dokument).

Anschließen eines Mikrofons oder anderer Audiogeräte

Spielen auf der Tastatur bei gleichzeitiger Wiedergabe des Tonsignals an den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Sie können das A/D-Input-Signal – wie etwa Ihre Stimme per Mikrofon, einen CD-Player oder einen Synthesizer – als Audio-Input-Part zuweisen. Für diesen Part können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekte eingestellt werden. Dieses Signal wird zusammen mit dem Tastaturspiel ausgegeben.

- 1 Vergewissern Sie sich, dass das Instrument ausgeschaltet ist, und stellen Sie den Drehregler A/D INPUT [GAIN] auf Minimum.
- 2 Schließen Sie das Audiogerät oder das Mikrofon an der bzw. den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] an der Geräterückseite an.



HINWEIS

Die Verwendung eines dynamischen Mikrofons wird empfohlen. (Das Instrument unterstützt keine phantomgespeisten Kondensatormikrofone.)

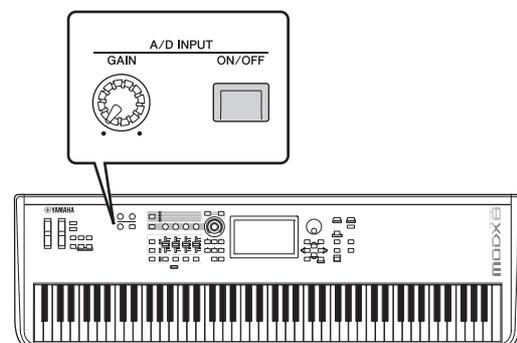
- 3 Schalten Sie das angeschlossene Audiogerät und dann den MODX ein.
- 4 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Audio I/O] links auf dem Bildschirm.

- 5 Stellen Sie den Parameter „Mic/Line“ entsprechend dem Gerät ein, das an die Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] angeschlossen ist.

Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist wie z. B. bei einem Mikrofon, stellen Sie diesen Parameter auf „Mic“. Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. bei Synthesizern, CD-Playern und mobilen Audioplayern), stellen Sie diesen Parameter auf „Line“.

- 6 Drücken Sie die Taste A/D INPUT [ON/OFF], sodass deren LED leuchtet.

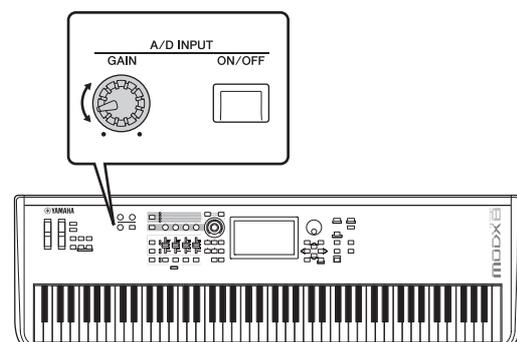
Mit dieser Einstellung werden die Audiosignale des angeschlossenen Audiogeräts angenommen und verarbeitet.



- 7 Stellen Sie den Eingangspegel mit dem [GAIN]-Drehregler ein.

HINWEIS

Stellen Sie den Eingangspegel mit dem [GAIN]-Drehregler ein, so dass die PEAK-LED bei den lautesten Eingangssignalen kurz aufleuchtet.



- 8 Drücken Sie die [PERFORMANCE (HOME)]-Taste, und wählen Sie dann die gewünschte Performance.

Spielen Sie auf der Tastatur, während Sie in das Mikrofon singen oder während auf dem Audiogerät die Wiedergabe läuft.

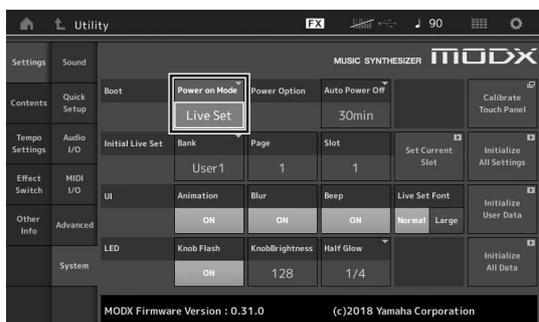
Globale Systemeinstellungen vornehmen

Sie können verschiedene Parameter im Utility-Display einstellen. Vor allem können Sie in diesem Modus Parameter einstellen, die für das gesamte System dieses Instruments gelten, indem Sie die [Settings]-Registerkarte antippen. Die Änderungen, die Sie im Utility-Display vornehmen, werden aktiviert, sobald Sie die [EXIT]-Taste drücken, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren. Dieser Abschnitt beschreibt einige nützliche Funktionen, die die übergreifenden Systemeinstellungen betreffen.

Einstellen automatischer Einschaltvorgänge

Sie können festlegen, welches Display nach dem Einschalten automatisch aufgerufen wird: das Live-Set-Display oder das Performance-Play-Display.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Wählen Sie bei [Power on Mode] (Einschalt-Modus) „Live Set“ (Live-Set-Display) und die Slot-Nummer, oder „Perform“ (Performance-Play-Display) als Anfangs-Display aus.



- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Verhalten der Tastenbeleuchtung

Sie können die Helligkeit der Tastenbeleuchtung steuern.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Stellen Sie „Half Glow“ auf „Off“ (Aus), „1/4“ oder „1/2“ ein.
Wenn „Off“ ausgewählt ist, ist die Dimm-Funktion ausgeschaltet.
Wenn „1/4“ gewählt ist, wird die Helligkeit im abgedunkelten (halbhellen) Zustand auf 25% der Lichtstärke abgesenkt. Diese Leuchtstärke eignet sich für dunkle Umgebungen wie z. B. auf der Bühne.
Wenn „1/2“ gewählt ist, wird die Helligkeit im abgedunkelten (halbhellen) Zustand auf 50% der Lichtstärke abgesenkt. Diese Leuchtstärke eignet sich für helle Umgebungen (z. B. draußen), wo schwer zu sehen ist, ob die Taste schwach leuchtet oder ausgeschaltet ist.
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

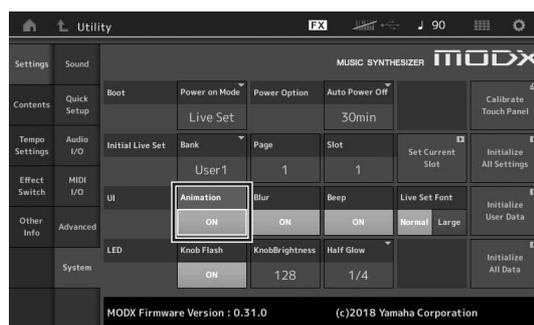
Ein-/Ausschalten verschiedener Funktionen

Sie können verschiedene Funktionen einstellen, indem Sie im Utility-Display auf die [System]-Registerkarte tippen.

Ein- und Ausschalten von Animation

Sie können die Animation bei der Display-Umschaltung wie folgt ein- und ausschalten.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Wählen Sie bei „Animation“ „ON“ oder „OFF“, um die Animation ein- oder auszuschalten.



- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Ein-/Ausschalten des Display-Unschärfereffekts

Bevor auf ein neues Display umgeschaltet wird, wird das vorher gewählte Display mit einem Blur-Effekt unscharf gemacht. Diese Funktion können Sie wie folgt ein- und ausschalten.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Schalten Sie „Blur“ auf „ON“ oder „OFF“, um den Blur-Effekt ein- oder auszuschalten.
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Ein-/Ausschalten des Quittungstons

Sie können den Quittungston (der Bedienvorgänge, Menü-/Parameterauswahl usw.) wie folgt ein-/ausschalten.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Schalten Sie „Beep“ auf „ON“ oder „OFF“, um den Quittungston ein- oder auszuschalten.
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].
Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Ein-/Ausschalten des Blinkens des Super Knobs

In der Voreinstellung blinkt der Super Knob im aktuellen Takt. Dieses Blinken können Sie wie folgt ein- und ausschalten. Wenn die Funktion ausgeschaltet ist, leuchtet der Super Knob stetig.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [System].
- 2 Wählen Sie bei „Knob Flash“ „ON“ oder „OFF“, um das Blinken ein- oder auszuschalten.

Kalibrieren des Touchscreens

Eine Kalibrierung des Touchscreens kann erforderlich werden, wenn der Touchscreen gelegentlich nicht reagiert oder die Reaktion fehlerhaft ist.

- 1 Halten Sie die [UTILITY]-Taste gedrückt und drücken Sie zusätzlich die [PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste.
Es erscheint das Utility-Display mit ausgewähltem Eintrag [Calibrate Touch Panel].
- 2 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.
- 3 Es erscheint ein weißes Quadrat. Tippen Sie auf das Quadrat, um den Touchscreen zu kalibrieren, und tippen Sie weiter auf die erscheinenden Quadrate, bis der Vorgang abgeschlossen ist.

HINWEIS

Alternativ können Sie auf [UTILITY] → [Settings] → [System] tippen, um das Display für die Systemeinstellungen aufzurufen und dort auf [Calibrate Touch Panel] zu tippen.

Ändern der Gesamtstimmung

Sie können die Stimmung des MODX einstellen. Dies ist hilfreich, wenn Sie in einem Ensemble spielen, und die Tonhöhe an die anderer Instrumente angleichen müssen, die sich nicht so einfach umstimmen lassen (z. B. ein Klavier).

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [Sound].



- 2 Wählen Sie „Tune“ und ändern Sie den Parameter mit dem Datenrad.

In diesem Beispiel werden wir den Wert von „440 Hz“ auf „442 Hz“ ändern. Da der Tune-Parameter in Cents (1 Cent = ein Hundertstel eines Halbtons) eingestellt wird, ist der entsprechende Wert in Hertz rechts daneben angezeigt. Drehen Sie am Datenrad, um den Wert auf „+8.0“ zu ändern. Verwenden Sie zur genaueren Stimmung ein Stimmgerät.

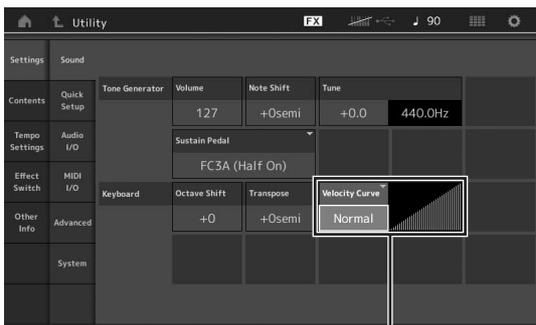
- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Ändern der Velocity-Kurve

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 dar, während die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden.)

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] → [Sound].



Velocity-Kurve

- 2 Wählen Sie „Velocity Curve“ und ändern Sie die Einstellung der Kurve im Einblendmenü links auf dem Bildschirm wie gewünscht.

Normal	Diese lineare „Kurve“ erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen Ihrer Anschlagstärke auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Klangänderung.
Soft (weich)	Diese Kurve bewirkt bereits bei niedrigen Velocity-Werten ein empfindliches 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 (fixiert)	Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Anschlagstärke immer der gleiche Klang (eingestellt bei Fixed Velocity, s. u.) erzeugt.

Wenn der Velocity-Curve-Parameter auf „Fixed“ (fixiert) gestellt ist

Die Velocity der gespielten Noten wird auf den hier eingestellten Wert festgelegt.



Einstellen des Fixed-Velocity-Werts

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Ein-/Ausschalten von Local Control

Local Control (Lokalsteuerung) ist normalerweise eingeschaltet; in einigen Fällen (z. B. wenn Sie das Instrument zusammen mit einem Computer und einem Sequencer-Programm verwenden) möchten Sie Local Control jedoch ausschalten, so dass die Tastatur des Instruments die internen Parts beim Anschlagen nicht direkt spielt, die entsprechenden MIDI-Informationen jedoch weiterhin über die MIDI-OUT-Buchse übertragen werden. Die empfangenen MIDI-Informationen werden in diesem Instrument weiterhin normal verarbeitet.

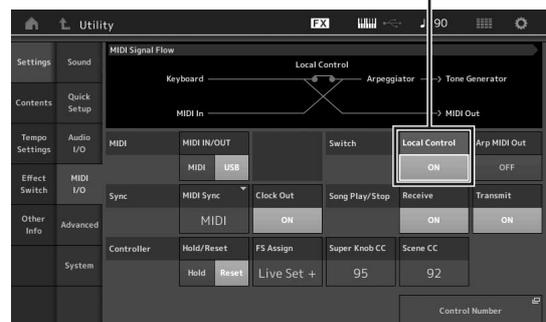
- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie dann auf die Registerkarten [Settings] links auf dem Bildschirm → [MIDI I/O].

- 2 Stellen Sie „Local Control“ auf „ON“ oder „OFF“:

- 3 Drücken Sie die Taste [EXIT].

Dadurch werden die Einstellungen gespeichert und zum vorhergehenden Display zurückgeschaltet.

Local Control (Lokalsteuerung)



Anschließen von externen MIDI-Instrumenten

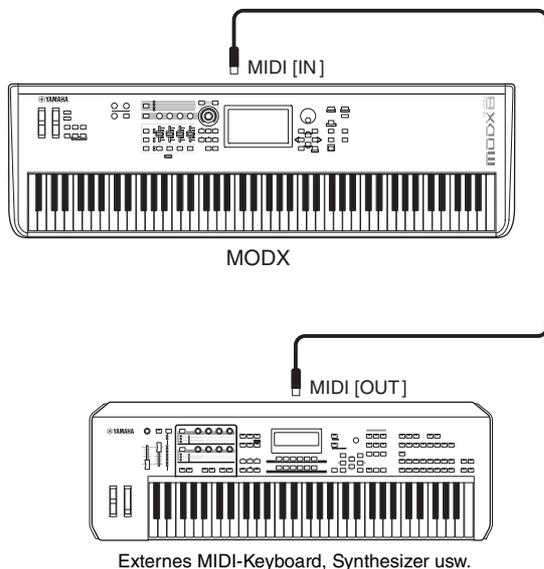
Über ein (im Handel erhältliches) Standard-MIDI-Kabel können Sie ein externes MIDI-Instrument anschließen und es von Ihrem MODX aus steuern. Genauso können Sie ein externes MIDI-Gerät (beispielsweise ein Keyboard oder einen Sequencer) zur Steuerung der Sounds des MODX verwenden. Im Folgenden finden Sie verschiedene MIDI-Anschlussbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

HINWEIS

Beide integrierten Schnittstellen, die MIDI-Buchsen oder der Anschluss [USB TO HOST], können für Übertragung und Empfang von MIDI-Daten verwendet werden; sie können nur nicht gleichzeitig genutzt werden. Wählen Sie über [UTILITY]-Taste → [Settings]-Registerkarte → [MIDI I/O]-Registerkarte aus, welchen Anschluss Sie für die MIDI-Datenübertragung verwenden möchten. Wenn Sie die Erläuterungen in diesem Kapitel nachvollziehen möchten, stellen Sie „MIDI IN/OUT“ auf „MIDI“, da MIDI hier als Beispielverbindung verwendet wird.

Steuerung des MODX von einem externen MIDI-Keyboard oder Synthesizer aus

Verwenden Sie ein externes Keyboard oder einen Synthesizer für die Auswahl und Wiedergabe der Performances des MODX.



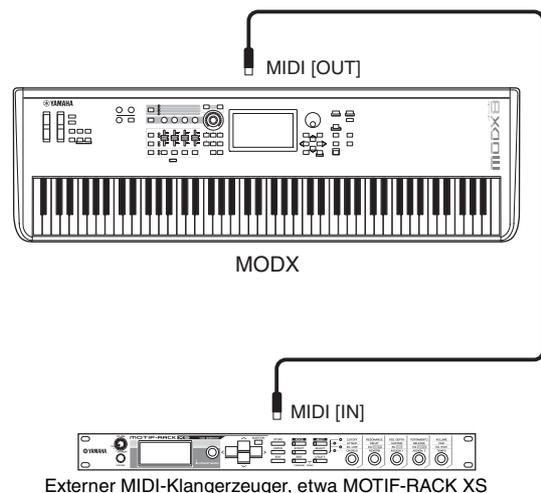
MIDI-Sende- und -Empfangskanäle

Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal des MODX übereinstimmt. Einzelheiten zur Festlegung des MIDI-Sendekanals des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des Instruments. Wenn der MIDI-I/O-Modus auf „Multi“ eingestellt ist, entspricht jede MIDI-Empfangskanalnummer des MODX einer eigenen Part-Nummer, z. B. Kanal 1 für Part 1, Kanal 2 für Part 2 usw. Wenn MIDI I/O auf „Single“ eingestellt ist, wird ein einzelner Kanal für den Empfang für alle Parts verwendet.

Steuerung eines externen Klangerzeugers oder Synthesizers vom MODX aus

Mit dieser Verbindung können Sie auf einem externen MIDI-Klangerzeuger (Synthesizer, Klangerzeugermodul usw.) Klänge erzeugen, indem Sie auf dem MODX spielen oder Songs des MODX wiedergeben. Verwenden Sie diese

Verbindung, um sowohl mit dem anderen Instrument als auch mit dem MODX Klänge zu erzeugen.



Aufteilen der Instrumentenklänge zwischen MODX und einem externen Klangerzeuger nach MIDI-Kanälen

Mit dem obigen Anschlussbeispiel können Sie auf beiden Instrumenten spielen und dabei jeweils verschiedene Parts wiedergeben – indem Sie beispielsweise mit dem Tastaturspiel das externe Instrument steuern, während die Song-Wiedergabe auf dem MODX erzeugt wird. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen der Sendekanal des MODX und der Empfangskanal des externen Klangerzeugers die gleiche Kanalnummer haben. Jede MIDI-Sendekanalnummer des MODX entspricht der Part-Nummer, z. B. Kanal 1 für Part 1, Kanal 2 für Part 2 usw. Sie können den Sendekanal jedoch mit den folgenden Bedienschritten frei wählen.

Drücken Sie [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], und stellen Sie „Zone Master“ auf „ON“. Um den Part zu bearbeiten, tippen Sie auf [Part Settings] → [Zone Settings], um das Zone-Setting-Display aufzurufen. Prüfen Sie den MIDI-Sendekanal unter „Zone Transmit“ und ändern Sie dann diesen Parameter, falls erforderlich. Wenn Sie möchten, dass nur der externe Klangerzeuger erklingt, regeln Sie den Schieberegler [Master Volume] am MODX herunter, oder stellen Sie „Local Control“ mit folgenden Schritten auf „off“: Wählen Sie [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O], um das MIDI-Setting-Display aufzurufen, und stellen Sie „Local Control“ auf „off“. Informationen zur Festlegung des MIDI-Empfangskanals des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen MIDI-Instruments.

Einsatz eines angeschlossenen Computers

Durch Anschließen des MODX an Ihren Computer können Sie mit einer DAW- oder Sequencer-Software auf dem Computer eigene Songs erstellen.

HINWEIS

Die Abkürzung DAW (Digital Audio Workstation) bezeichnet eine Musik-Software für Aufnahmen, Bearbeiten und Mischen von Audio- und MIDI-Daten. Weit verbreitete DAW-Anwendungen sind Steinberg Cubase, Ableton Live und Apple Logic.

Anschließen an einen Computer

Für den Anschluss des MODX an einen Computer werden ein USB-Kabel und der Yamaha Steinberg USB-Treiber benötigt. Führen Sie die folgenden Anweisungen aus. Über ein USB-Kabel können sowohl Audiodaten als auch MIDI-Daten übertragen werden.

1 Laden Sie den neuesten Yamaha Steinberg USB-Treiber von unserer Website herunter.

Nach Klick auf die Download-Schaltfläche extrahieren Sie die komprimierte Datei.

<https://download.yamaha.com/>

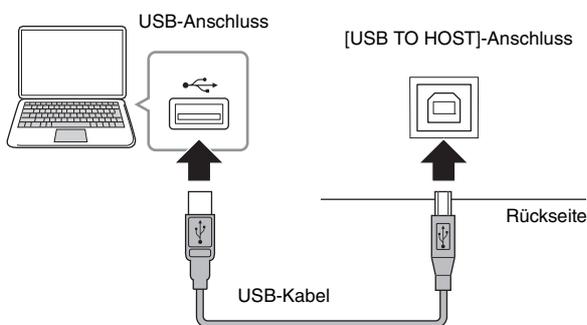
Nachdem Sie die Support-Website aufgerufen haben (und auf „Firmware/Software“ geklickt haben), geben Sie die entsprechende Modellbezeichnung ein.

HINWEIS

- Auf der oben angegebenen Website finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.
- Der Yamaha Steinberg USB-Treiber kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Suchen Sie auf der o. g. Website nach der neuesten Version der Software und laden Sie diese herunter.

2 Installieren Sie den Yamaha Steinberg USB-Treiber auf dem Computer.

Installationsanweisungen finden Sie in der Online-Installationsanleitung, die im heruntergeladenen Dateipaket enthalten ist. Um das Instrument an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie den Anschluss [USB TO HOST] des Instruments über ein USB-Kabel mit dem USB-Anschluss des Computers (siehe folgende Abbildung).

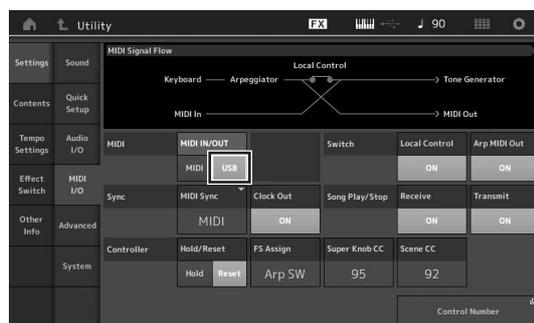


3 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.

4 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [MIDI I/O] links auf dem Bildschirm.

5 Stellen Sie „MIDI IN/OUT“ auf „USB“:

Stellen Sie sicher, dass der Anschluss [USB TO HOST] dieses Instruments aktiviert ist.



6 Stellen Sie die Eingangs- und Ausgangseinstellungen für die Audiodaten wie gewünscht ein.

Die Änderungen können über [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] vorgenommen werden.

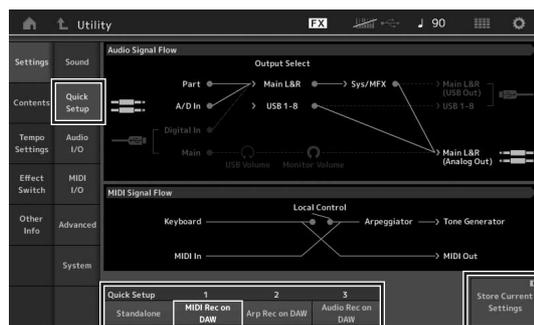
Wenn Sie die Parameter für die Audio- und MIDI-Daten mithilfe der Quick-Setup-Funktion einstellen, können Sie den MODX sofort für verschiedene Computer-/Sequencer-Anwendungen umkonfigurieren, indem Sie einfach speziell programmierte Voreinstellungen aufrufen.

Tippen Sie hierzu auf die Registerkarten [Settings] → [Quick Setup] links auf dem Bildschirm, um das Quick-Setup-Display aufzurufen.

Tippen Sie auf [Store Current Settings], um die gewünschte Einstellung als eines der Quick-Setsups 1 bis 3 zu speichern.

HINWEIS

Näheres zu den Parametern, die mittels Quick-Setup-Funktion eingestellt werden können, finden Sie im „Referenzhandbuch“ (PDF-Dokument).



Quick-Setup 1 bis 3

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung des [USB TO HOST]-Anschlusses

Wenn Sie den Computer am [USB TO HOST]-Anschluss anschließen, beachten Sie die folgenden Punkte, um ein Einfrieren des Computers und die Beschädigung von Daten zu verhindern.

ACHTUNG

- **Verwenden Sie ein USB-Kabel des Typs AB. USB-3.0-Kabel können nicht verwendet werden.**
- **Führen Sie die folgenden Vorgänge aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel an der USB-TO-HOST-Buchse einstecken oder abziehen.**
 - Beenden Sie alle Programme am Computer.
 - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Daten werden nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs übertragen.)
- **Während der Computer an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: (1) wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umkehrt.**

Starten Sie bei einem Systemabsturz des Computers oder Instruments die Anwendung oder das Computer-Betriebssystem neu, oder schalten Sie das Instrument aus und wieder ein.

MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

MIDI-Daten werden einem von 16 Kanälen zugewiesen, dieser Synthesizer ist in der Lage, über diese 16 MIDI-Kanäle 16 verschiedene Parts gleichzeitig wiederzugeben. Die Einschränkung auf 16 Kanäle kann jedoch durch den Einsatz weiterer MIDI-„Ports“ umgangen werden, von denen jeder 16 Kanäle unterstützt. Ein einzelnes MIDI-Kabel kann Daten auf bis zu 16 Kanälen gleichzeitig übertragen, mit einer USB-Verbindung können jedoch sehr viel mehr Daten übertragen werden – dank der MIDI-Ports. Jeder MIDI-Port kann 16 Kanäle verarbeiten, und die USB-Verbindung lässt bis zu 8 Ports zu, wodurch Ihnen am Computer bis zu 128 Kanäle (8 Ports x 16 Kanäle) zur Verfügung stehen.

Wenn dieses Instrument mit einem USB-Kabel an einen Computer angeschlossen wird, sind die MIDI-Ports wie folgt definiert:

Port 1

Die Klangerzeugung in diesem Instrument kann nur diesen Port erkennen und verwenden. Wenn Sie den MODX als Klangerzeuger von einem externen MIDI-Instrument oder Computer aus spielen, sollten Sie den MIDI-Port beim angeschlossenen MIDI-Gerät oder Computer auf 1 stellen.

Port 3

Dieser Port wird als MIDI-Thru-Port verwendet. Die an Port 3 über den Anschluss [USB TO HOST] empfangenen MIDI-Daten werden über die MIDI-Buchse [OUT] an ein externes MIDI-Gerät weitergesendet.

Die über die MIDI-Buchse [IN] empfangenen MIDI-Daten werden auf Port 3 über den Anschluss [USB TO HOST] an ein externes MIDI-Gerät (Computer usw.) weitergesendet. Stellen Sie bei Verwendung einer USB-Verbindung sicher, dass der MIDI-Sendeport und der MIDI-Empfangsport sowie der MIDI-Sendekanal und der MIDI-Empfangskanal übereinstimmen. Achten Sie darauf, dass der MIDI-Port des an diesem Instrument angeschlossenen externen Gerätes entsprechend der obigen Informationen eingestellt ist.

Audiokanäle

Die Audiosignale des MODX können über den Anschluss [USB TO HOST] oder die Buchsen OUTPUT [L/MONO]/[R] ausgegeben werden.

Verwenden Sie für die Verbindung zum Computer den Anschluss [USB TO HOST]. In diesem Fall stehen bis zu 10 Audiokanäle (5 Stereokanäle) zur Verfügung. Die Zuordnungen der Ausgänge zu den Kanälen werden wie folgt vorgenommen: [EDIT] → [Part Settings] → „Part Output“ (Part-Ausgang) im [General]-Display.

Die Audiosignale des MODX können über den Anschluss [USB TO HOST] und die Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] eingespeist werden.

Bis zu vier Audiokanäle (zwei Stereokanäle) können am Anschluss [USB TO HOST] zugeführt werden. Stellen Sie den Ausgangspegel im Mixing-Display oder im Performance-Edit-Display ein. Die Signale werden der OUTPUT-Buchse [L/MONO]/[R] zugeführt (zwei Kanäle). Außerdem können bis zu zwei Audiokanäle (ein Stereokanal) dem A/D INPUT zugeführt werden. Das Signal liegt dann am A/D INPUT Part des MODX an. Näheres hierzu finden Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

Erstellen eines Songs mit einem Computer

Wenn Sie den MODX mit DAW-Software auf einem am MODX angeschlossenen Computer betreiben, können Sie die folgenden Funktionen und Anwendungen nutzen.

- MIDI-Aufnahme und Audio-Aufnahme Ihres Spiels auf dem MODX in der DAW-Software.
- Song-Wiedergabe von der DAW-Software mit dem MODX als Klangerzeuger.

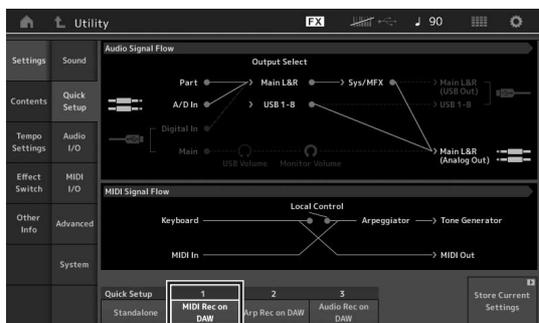
Dieser Abschnitt enthält einen Überblick über die Verwendung einer DAW-Software auf dem Computer mit dem MODX nach dem Anschließen (Seite 55).

Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MODX auf einem Computer als MIDI-Daten (ohne Arpeggio-Aufzeichnung)

Mit dieser Methode können Sie Ihr Spiel auf dem MODX in der DAW einfach als MIDI-Daten aufnehmen. Denken Sie daran, dass die Arpeggio-Wiedergabe nicht aufgezeichnet wird.

Einrichten des MODX

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Quick Setup] links auf dem Bildschirm, um das Quick-Setup-Display aufzurufen.
- 3 Wählen Sie „1 (MIDI Rec on DAW)“ bei „Quick Setup“:



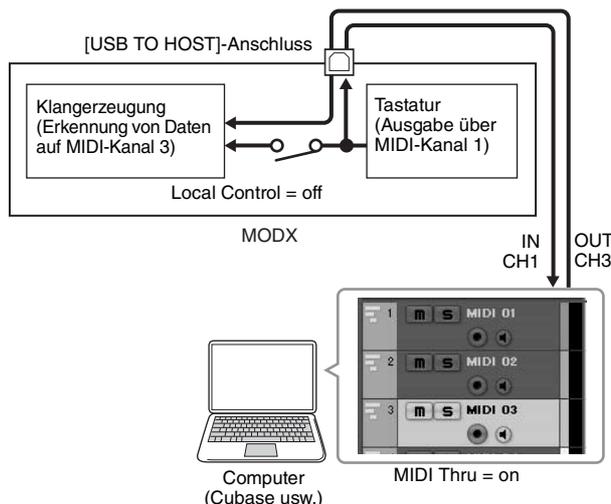
- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die aufzunehmende Performance auszuwählen.

Einrichten der DAW-Software

- 1 Stellen Sie den Parameter „MIDI Thru“ in der DAW-Software auf „on“:

Wenn der Parameter „MIDI Thru“ auf „on“ gestellt wird, werden die durch das Tastaturspiel erstellten und zum Computer übertragenen MIDI-Daten wieder an den MODX gesendet. Wie im folgenden Beispiel gezeigt, werden die vom MODX übertragenen und auf dem Computer über den MIDI-Kanal 1 aufgenommenen MIDI-Daten über den MIDI-Kanal 3 (gemäß der eingestellten Aufnahmespur) wieder vom Computer zum MODX gesendet. Der Klangerzeuger des MODX gibt dann die

MIDI-Daten, die durch das Tastaturspiel erzeugt wurden, als MIDI-Daten von Kanal 3 wieder.



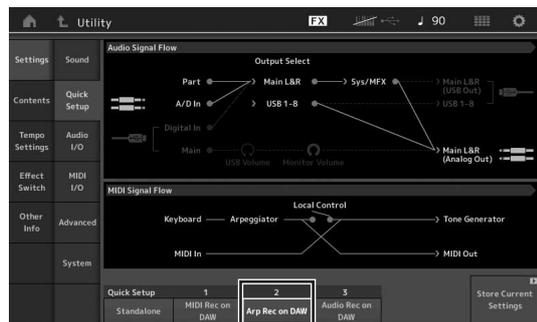
- 2 Nehmen Sie Ihr Spiel auf dem MODX in der DAW-Software auf.

Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MODX auf einem Computer als MIDI-Daten (mit Arpeggio-Aufzeichnung)

Mit dieser Methode können Sie die Arpeggio-Wiedergabe des MODX in der DAW als MIDI-Daten aufnehmen.

Einrichten des MODX

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen.
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarten [Settings] → [Quick Setup] links auf dem Bildschirm, um das Quick-Setup-Display aufzurufen.
- 3 Wählen Sie „2 (Arp Rec on DAW)“ bei „Quick Setup“:



- 4 Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um die aufzunehmende Performance auszuwählen.

Einrichten der DAW-Software

Folgen Sie den Bedienschritten bei „Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MODX auf einem Computer als MIDI-Daten (ohne Arpeggio-Aufzeichnung)“.

Wiedergabe von Songs auf einem Computer mit dem MODX als Klangerzeuger

Die folgenden Anweisungen beschreiben die Verwendung dieses Instruments als MIDI-Klangerzeuger. In diesem Fall werden MIDI-Events von einer auf dem Computer installierten DAW-Software übertragen, sodass Sie die dynamischen Sounds des MODX verwenden können und gleichzeitig durch Vermeidung des Einsatzes von Software-Synthesizern Rechenleistung für Ihren Computer einsparen können.

Einrichten des MODX

- 1 Wählen Sie die zu bearbeitende Performance aus.**
- 2 Tippen Sie auf die Registerkarte [Mixing] im Performance-Play-Display, um das Mixing-Display aufzurufen.**
- 3 Richten Sie ggf. das Mixing für Parts 1–16 ein.**

Einrichten der DAW-Software

- 1 Stellen Sie den MIDI-Ausgangsport der Spuren, die den MODX spielen sollen, auf Port 1 des MODX ein.**
- 2 Geben Sie die MIDI-Daten für jede Spur der DAW-Software am Computer ein.**

Die Klangerzeugereinstellungen der den MIDI-Spuren entsprechenden Parts werden im Mixing-Display des MODX vorgenommen.

Notizen

Speichern/Laden von Daten

Das Utility-Display bietet Werkzeuge zur Übertragung der gesamten Systemeinstellungen und -daten (z. B. Performances und Live-Sets) zwischen dem MODX und einem externen USB-Flash-Laufwerk, das am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossen ist. Dieser Abschnitt beschreibt, wie alle Daten des User-Speichers dieses Instruments als „User“-Datei gespeichert/geladen werden können.

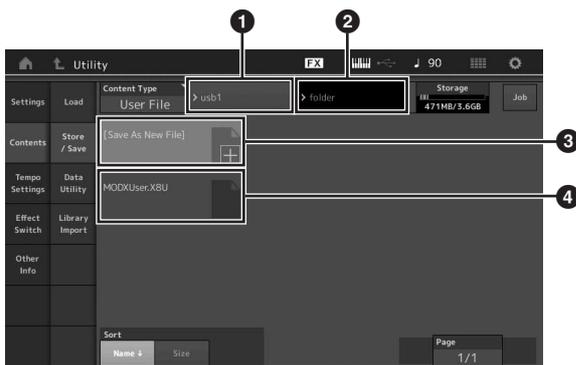
Speichern der Einstellungen auf einem USB-Flash-Laufwerk

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an der Buchse [USB TO DEVICE] dieses Instruments an.
- 2 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie auf die Registerkarten [Contents] → [Store/Save] links auf dem Bildschirm.
- 3 Stellen Sie „Content Type“ auf „User File“:

Wählen Sie den Datei-Typ aus.



- 4 Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis auf dem USB-Flash-Laufwerk aus.



- 1 Stammverzeichnis
- 2 Speicherzielordner auf dem USB-Flash-Laufwerk
- 3 Neues Speicherziel
- 4 Bestehende Dateien

- 5 Tippen Sie bei [Save As New File] (Als neue Datei speichern) auf „+“:

HINWEIS

Um eine bestehende Datei zu überschreiben, tippen Sie auf deren Dateinamen.

- 6 Das Text-Input-Display erscheint. Geben Sie den zu speichernden Dateinamen ein.

Genauere Anweisungen zur Eingabe von Namen finden Sie unter „Benennen (Zeicheneingabe)“ im Abschnitt „Bedienung der Grundfunktionen und Displays“ (Seite 21).

- 7 Wählen Sie [Done] (Fertig) im Text-Input-Display, um den Speichervorgang tatsächlich auszuführen.

HINWEIS

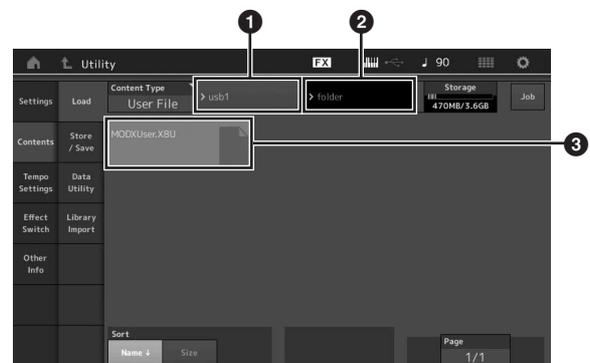
Um eine vorhandene Datei zu überschreiben, wählen Sie „YES“ in dem Display, in dem Sie zur Bestätigung des Vorgangs aufgefordert werden.

Laden der Einstellungen von einem USB-Flash-Speichergerät

ACHTUNG

Der Ladevorgang überschreibt die bestehenden Daten in diesem Instrument. Wichtige Daten sollten immer auf einem am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossenem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden.

- 1 Schließen Sie ein USB-Flash-Laufwerk an der Buchse [USB TO DEVICE] dieses Instruments an.
- 2 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um das Utility-Display aufzurufen, und tippen Sie auf die Registerkarten [Contents] → [Load] links auf dem Bildschirm.
- 3 Stellen Sie „Content Type“ auf „User File“:
- 4 Wählen Sie den gewünschten Ordner auf dem USB-Flash-Laufwerk aus.
- 5 Wählen Sie die Datei (Erweiterung: .X8U) aus, um den Ladevorgang auszuführen.



- 1 Quell-USB-Flash-Laufwerk
- 2 Quellordner auf dem USB-Flash-Laufwerk
- 3 Bestehende Dateien

Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der Buchse [USB TO DEVICE]

Dieses Instrument ist mit einer [USB TO DEVICE]-Buchse ausgestattet. Behandeln Sie USB-Geräte mit Vorsicht, wenn Sie sie an dieser Buchse anschließen. Beachten Sie die nachfolgend aufgeführten, wichtigen Vorsichtsmaßnahmen.

HINWEIS

Weitere Informationen zur Bedienung der USB-Geräte finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen USB-Geräts.

Kompatible USB-Geräte

- USB-Flash-Laufwerk

Andere Geräte wie beispielsweise ein USB-Hub, eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden. Das Instrument unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Geräte. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Geräte. Bevor Sie ein USB-Gerät für die Verwendung mit diesem Instrument kaufen, besuchen Sie bitte die folgende Internetseite:

<https://download.yamaha.com/>

Nachdem Sie die Support-Website aufgerufen haben (und auf „Dokumente und Daten“ geklickt haben), geben Sie die Modellbezeichnung Ihres Instruments ein.

Obwohl USB-Geräte der Standards 1.1 bis 3.0 auf diesem Instrument verwendet werden können, ist die Zeit zum Speichern auf bzw. Laden von einem USB-Gerät abhängig von der Art der Daten oder dem Status des Instruments.

ACHTUNG

Der USB-TO-DEVICE-Anschluss ist für maximal 5 V/500 mA ausgelegt. Schließen Sie keine USB-Geräte mit höherer Spannung/Stromstärke an, da dies eine Beschädigung des Instruments verursachen kann.

Anschließen von USB-Geräten

Stellen Sie beim Anschließen eines USB-Geräts an der [USB TO DEVICE]-Buchse sicher, dass der Gerätestecker geeignet und richtig herum angeschlossen ist.

ACHTUNG

- Vermeiden Sie es während Wiedergabe, Aufnahme und Dateiverwaltung (zum Beispiel beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren), also während des Zugriffs auf das USB-Gerät, eben dieses USB-Gerät vom Instrument zu trennen. Nichtbeachtung kann zum „Einfrieren“ des Vorgangs am Instrument oder Beschädigung des USB-Geräts und der darauf befindlichen Daten führen.
- Wenn Sie das USB-Gerät anschließen und wieder abziehen (oder umgekehrt), achten Sie darauf, zwischen den beiden Vorgängen einige Sekunden zu warten.

Verwenden von USB-Flash-Laufwerken

Wenn Sie ein USB-Flash-Laufwerk an das Instrument anschließen, können Sie die von Ihnen erstellten Daten auf dem angeschlossenen Gerät speichern sowie auf dem angeschlossenen Gerät befindliche Daten laden.

Maximale Anzahl der verwendbaren USB-Flash-Laufwerke

Es kann nur ein USB-Flash-Laufwerk an der [USB TO DEVICE]-Buchse angeschlossen werden.

Formatieren eines USB-Flash-Laufwerks

Sie sollten das USB-Flash-Laufwerk nur mit diesem Instrument formatieren (Seite 61). Ein USB-Flash-Laufwerk, das auf einem anderen Gerät formatiert wurde, funktioniert eventuell nicht richtig.

ACHTUNG

Durch den Formatierungsvorgang werden alle vorher vorhandenen Daten überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass das zu formatierende USB-Flash-Laufwerk keine wichtigen Daten enthält.

HINWEIS

Näheres zum Formatieren des USB-Flash-Laufwerks erfahren Sie im Referenzhandbuch (PDF-Dokument).

So schützen Sie Ihre Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den Schreibschutz des USB-Flash-Laufwerks aktivieren. Wenn Sie Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk speichern möchten, achten Sie darauf, den Schreibschutz vorher auszuschalten.

Ausschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich, bevor Sie das Instrument ausschalten, dass es NICHT mittels Wiedergabe/Aufnahme oder Dateiverwaltungsvorgängen auf Daten des USB-Flash-Laufwerks zugreift (wie beim Speichern, Kopieren, Löschen und Formatieren). Durch Nichtbeachtung können das USB-Flash-Laufwerk oder die darauf befindlichen Daten beschädigt werden.

Liste der Shift-Funktionen

Einige wichtige Funktionen und Bedienvorgänge lassen sich am Bedienfeld des Instruments bequem mithilfe von Kurzbefehlen ausführen.

Drücken Sie dazu einfach die Taste [SHIFT] und gleichzeitig die in der Tabelle unten angegebene Taste.

Vorgang	Funktion
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	Speichert Assign 1–8 wie zugewiesen zu den Drehreglern als Wert 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	Speichert Assign 1–8 wie zugewiesen zu den Drehreglern als Wert 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Verringert den Transpositionswert um 1.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Erhöht den Transpositionswert um 1.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Setzt den Transpositionswert zurück auf 0.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Verringert den Wert des ausgewählten Parameters um 10. Im Live-Set-Display ruft dieser Vorgang die vorherige Seite auf.
[SHIFT] + [INC/YES]	Erhöht den Wert des ausgewählten Parameters um 10. Im Live-Set-Display ruft dieser Vorgang die nächste Seite auf.
[SHIFT] + [ENTER]	Ruft das Tempo-Settings-Display auf.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Ruft das Overview-Display auf.
[SHIFT] + [LIVE SET]	Ruft das Live-Set-Register-Display auf.
[SHIFT] + [UTILITY]	Ruft das Quick-Setup-Display auf.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Ruft das Part-Category-Search-Display für den aktuell ausgewählten Part auf.
[SHIFT] + Schieberegler-Auswahltaste [1-4] [5-8]	Wählt Part 9 oder Part 13, wenn die Schieberegler-Funktionstaste [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] auf „PART“ eingestellt ist.
[SHIFT] + [EDIT]	Öffnet das Copy/Exchange-Dialogfenster.
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Speichert SCENE 1–8 für die SCENE-Tasten [1]–[8].
[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO]	Ruft das Touch-Panel-Calibration-Setting-Display auf.

Display-Meldungen

LCD-Anzeige	Beschreibung
** will be deleted.	Diese Meldung erscheint, wenn der Vorgang, den Sie gerade ausführen möchten, dazu führt, dass die angegebenen Daten gelöscht werden.
** will be overwritten.	Diese Meldung erscheint, wenn bereits eine Datei/ein Ordner mit demselben Namen, unter dem Sie gerade speichern möchten, vorhanden ist.
Activate the source controller to assign.	Sie können den Parameter dem Controller zuweisen, den Sie gerade aktivieren möchten.
Advanced settings will be initialized.	Alle auf der Registerkarte [Advanced] vorgenommenen Änderungen werden initialisiert.
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Alle Daten und Libraries werden initialisiert. Nicht gespeicherte User-Daten gehen verloren.
All data is initialized upon power-on.	Beim Hochfahren werden alle Daten initialisiert.
All settings will be initialized. User data is kept.	Alle Einstellungen werden initialisiert. Die User-Daten bleiben erhalten.
All sound will be stopped during optimization.	Diese Meldung erscheint, bevor der interne Speicher optimiert wird. Alle Sounds werden während der Optimierung gestoppt.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Alle User-Daten werden initialisiert. Nicht gespeicherte User-Daten gehen verloren.
Are you sure?	Fragt ab, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht.
Arpeggio full.	Erscheint, wenn es keine einzuschaltenden Arpeggio-Part-Schalter mehr gibt.
Assignable Knob Full.	Erscheint, wenn alle Assignable-Drehregler in Gebrauch sind und keine Super-Knob-Einstellungen mehr hinzugefügt werden können.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, und es können keine weiteren Audiodaten darauf gespeichert werden. Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk, oder geben Sie Speicherplatz frei, indem Sie nicht benötigte Daten vom USB-Flash-Laufwerk löschen.
Auto power off disabled.	Diese Meldung erscheint, bevor Auto Power Off ausgeschaltet wird.
Bulk data protected.	Bulk-Daten können aufgrund der Einstellung nicht empfangen werden.
Can't process.	Der MODX kann einen angeforderten Vorgang nicht ausführen.
Completed.	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.
Connecting to USB device...	Zurzeit läuft die Erkennung des am Anschluss [USB TO DEVICE] angeschlossenen USB-Flash-Laufwerks.
Control Assign Full.	Alle Controller-Zuordnungen sind belegt.
Copy protected.	Sie haben versucht, eine kopiergeschützte digitale Audioquelle zu exportieren oder zu speichern.
Current user data will be overwritten by **.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie eine Datei speichern und bereits User-Daten unter diesem Namen vorhanden sind.
Data memory full.	Der interne Speicher ist voll, sodass die aufgenommenen Daten nicht in der Library gespeichert werden können.
Device number is off.	Es können keine Bulk-Daten gesendet/empfangen werden, weil die Geräteummer ausgeschaltet ist.
Device number mismatch.	Es können keine Bulk-Daten gesendet/empfangen werden, weil die Geräteummern nicht übereinstimmen.
File is not found.	Die angegebene Datei wurde während eines Ladevorgangs nicht gefunden.
File or folder already exists.	Es ist bereits eine Datei/ein Ordner mit demselben Namen vorhanden, unter dem Sie gerade speichern möchten.
File or folder path is too long.	Der Zugriff auf die Datei bzw. den Ordner, auf die/den Sie zuzugreifen versuchen, ist nicht möglich, weil die maximale Zeichenanzahl für die Pfadangabe überschritten wurde.
Folder is not empty.	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.

LCD-Anzeige	Beschreibung
Illegal bulk data.	Beim Empfang von Bulk-Daten oder einer Bulk-Request-Meldung ist ein Fehler aufgetreten.
Illegal file name.	Der angegebene Dateiname ist ungültig. Geben Sie einen anderen Namen ein.
Illegal file.	Die zum Laden angegebene Datei kann mit diesem Synthesizer nicht verwendet oder geladen werden.
Keybank full.	Die maximale Gesamtanzahl der Key-Bänke wurde beim Ladevorgang überschritten.
Library full.	Die maximale Gesamtanzahl von Libraries wurde beim Ausführen der entsprechenden Bedienvorgänge überschritten.
MIDI buffer full.	(MIDI-Puffer voll.) Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI checksum error.	Während des Empfangs von Bulk-Daten ist ein Fehler aufgetreten.
Modified: Common AsgnKnob?	Erscheint, wenn die Controller-Zuweisungseinstellungen für Common/Audio Edit automatisch hinzugefügt oder geändert werden, sobald Sie die Einstellungen der zuweisbaren Regler hinzufügen oder ändern, die im Control-Assign-Display für „Part Edit“ dem Super Knob zugeordnet wurden.
No data.	Diese Meldung erscheint, wenn die ausgewählte Spur bzw. der ausgewählte Bereich keine Daten enthält. Wählen Sie eine geeignete Spur bzw. einen geeigneten Bereich.
No read/write authority to the file.	Zeigt an, dass Sie nicht autorisiert sind, diese Datei zu lesen/zu schreiben.
Now initializing all data...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt wird.
Now initializing...	Zeigt an, dass die angegebenen Daten initialisiert werden.
Now loading...	Zeigt an, dass gerade eine Datei geladen wird.
Now receiving MIDI bulk data...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade MIDI-Bulk-Daten empfängt.
Now saving...	Zeigt an, dass gerade eine Datei gespeichert wird.
Now transmitting MIDI bulk data...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade MIDI-Bulk-Daten sendet.
Part Full.	Alle Parts sind belegt.
Please connect USB device.	Schließen Sie das USB-Gerät für die Audio-Aufnahme am [USB TO DEVICE]-Anschluss an.
Please keep power on.	Die Daten werden gerade in das Flash-ROM geschrieben. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM-Speicher geschrieben werden. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann einfrieren (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). In diesem Fall ist beim nächsten Einschalten möglicherweise kein ordnungsgemäßer Startvorgang des MODX möglich.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Bitte starten Sie diesen Synthesizer neu, um die Änderungen der Ein-/Ausgangseinstellungen für Audiodaten zu übernehmen.
Please reboot to maintain internal memory.	Bitte starten Sie diesen Synthesizer neu, um den internen Speicher zurückzusetzen.
Please stop audio play/rec.	Der Vorgang, den Sie ausführen wollten, kann während der Audioaufnahme oder wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Please stop sequencer.	Der Vorgang, den Sie auszuführen versucht haben, kann während der Song-Wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Please wait...	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade einen Vorgang ausführt.
Recall latest edits.	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 Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt vorgenommenen Änderungen wieder aufrufen.
Redo last recording.	Es wird abgefragt, ob Sie den rückgängig gemachten Vorgang wieder herstellen möchten.
Sample is protected.	Die Sample-Daten lassen sich nicht überschreiben.
Sample is too long.	Das Sample ist zu groß; der Ladevorgang kann nicht ausgeführt werden.

LCD-Anzeige	Beschreibung
Sample memory full.	Der Sample-Speicher ist voll; es können keine weiteren Ladevorgänge ausgeführt werden.
Scene stored.	Die Scene wurde auf einer der [SCENE]-Tasten gespeichert.
Song data overload.	Der Song ist zu groß für die Wiedergabe.
Song full.	Die maximale Gesamtanzahl von Songs wurde beim Ausführen der entsprechenden Bedienvorgänge überschritten.
Touch the white square.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie während der Touchscreen-Kalibrierung das angezeigte weiße Rechteck berühren sollen.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Wenn [Memory] (Memory Switch) für die Funktion eingeschaltet wird, werden die Informationen für die Funktion automatisch unter der aktuell ausgewählten [SCENE]-Taste gespeichert.
Undo last recording.	Es wird abgefragt, ob Sie den letzten Aufnahmevergang ungeschehen machen möchten.
Unsupported USB device.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie ein nicht unterstütztes USB-Laufwerk angeschlossen haben.
USB connection terminated.	Aufgrund einer Stromstärkeschwankung wurde die Verbindung zum USB-Flash-Laufwerk unterbrochen. Ziehen Sie das USB-Flash-Laufwerk vom Anschluss [USB TO DEVICE] ab, und drücken Sie eine beliebige Taste auf dem Bedienfeld.
USB device is full.	Das USB-Flash-Laufwerk ist voll, sodass darauf keine weiteren Daten mehr gespeichert werden können. Verwenden Sie ein neues USB-Flash-Laufwerk, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Daten vom Laufwerk löschen.
USB device is write-protected.	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versucht haben, auf ein schreibgeschütztes USB-Flash-Laufwerk zu schreiben.
USB device read/write error.	Beim Lesen oder Beschreiben eines USB-Flash-Laufwerks ist ein Fehler aufgetreten.
USB device will be formatted.	Diese Meldung erscheint, bevor das USB-Flash-Laufwerk formatiert wird.
Waveform full.	Die maximale Gesamtanzahl von Wellenformen wurde beim Ausführen der entsprechenden Bedienvorgänge überschritten.

Problembehandlung

Kein Ton? Falscher Sound? Wenn Probleme wie diese auftreten, überprüfen Sie bitte erst die folgenden Punkte, bevor Sie annehmen, dass das Produkt fehlerhaft ist. Viele Probleme lassen sich durch Ausführen einer Initialisierung aller Daten (Seite 19) beheben, nachdem Sie Ihre Daten auf einem USB-Flash-Laufwerk gesichert haben (Seite 60). Sollte das Problem weiter bestehen, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler.

Der Touchscreen reagiert nicht richtig.

- Tippen Sie genau auf den Punkt, auf dem der Zieleintrag im Display liegt?
Kalibrieren Sie den Touchscreen.

[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO] → [ENTER]

[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Calibrate Touch Panel]

Kein Ton.

- Sind alle Schieberegler auf einen geeigneten Pegel eingestellt (nicht in Null- oder Minimalstellung)?
- Ist der MODX ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z. B. Verstärker, Lautsprecher, Kopfhörer) angeschlossen?
Da der MODX keine integrierten Lautsprecher besitzt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder einen Stereokopfhörer anschließen, um den Klang hören zu können (Seite 18).
- Sind dieser Synthesizer und alle daran angeschlossenen externen Geräte eingeschaltet?
- Haben Sie alle Lautstärkepegel korrekt eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke dieses Instruments und der Lautstärkeinstellungen an allen angeschlossenen externen Geräten?
Wenn der Fußregler an der Buchse [FOOT CONTROLLER] angeschlossen ist, betätigen Sie ihn.
- Ist der Parameter „Local Control“ (Lokalsteuerung) auf „off“ (aus) eingestellt?
Wenn Local Control ausgeschaltet ist, wird kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → „Local Control“

- Ist ein leerer Part ausgewählt?
Weisen Sie dem Part in diesem Fall einen Sound zu, oder wählen Sie einen anderen Part aus.
- Sind die Mute-Schalter der Parts eingeschaltet?
Wenn der Mute-Schalter eingeschaltet ist, wird auch dann kein Ton erzeugt, wenn Sie auf der Tastatur spielen.
- Ist Keyboard Control bei den Parts ausgeschaltet?
- Ist der Parameter „Arp Play Only“ für jeden Part eingeschaltet?
Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, erzeugt der entsprechende Part nur über die Arpeggio-Wiedergabe einen Ton.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part „Mute“

[PART SELECT MUTE/SOLO] → „Mute“ → Part-Auswahl

[PERFORMANCE (HOME)] → Part „Kbd Ctrl“

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT] → [Part Settings] → [General] → „Arp Play Only“

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT] → [Arpeggio] → [Common] → „Arp Play Only“

- Sind die Werte für MIDI Volume und MIDI Expression zu niedrig, z. B. durch Verwendung eines externen Controllers?
- Sind die Effekt- und Filter-Einstellungen korrekt?
Ändern Sie bei Verwendung eines Filters die Cutoff-Frequenz. Bestimmte Cutoff-Einstellungen können dazu führen, dass kein Ton mehr ausgegeben wird.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect]

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT] → [Effect]

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT] → Element/Key-Auswahl → [Filter]

- Bei Normal Parts (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → [EDIT] → Operator-Auswahl → [Pitch/Filter]

- Ist „Vocoder“ als Insertion-Effekt-Typ des Parts ausgewählt?
Falls ja, stellen Sie die Parameter für die A/D INPUT-Buchsen [L/MONO]/[R] auf die entsprechenden Werte ein, und spielen Sie dann auf der Tastatur, während Sie in das Mikrofon singen, das an der Rückseite des MODX angeschlossen ist. Überprüfen Sie, ob der Drehregler A/D INPUT [GAIN] an der Rückseite in Minimalstellung steht.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing]

- Sind die Lautstärke- oder Expression-Einstellungen zu niedrig?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator „Volume“

[EDIT] → [General] → „Volume“

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → „Volume“

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → „Dry Level“

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Amplitude] → [Level/Pan] → „Level“

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] → „Level“

- Sie die Parametereinstellungen wie Element Switch, Note Limit, Velocity Limit und Velocity Offset richtig?

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Osc/Tune]

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General]

- Sind die Mute-Schalter von Element/Operator der Parts eingeschaltet?

[EDIT] → Part-Auswahl → Mute-Schalter der einzelnen Elements/Operatoren

- Bei einem normalen Part (FM-X): Ist der Carrier Level auf „0“ eingestellt?

[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] → „Level“

- Ist der Ausgangsparameter für jeden Part ausgeschaltet?

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → „Part Output“

Kein Ton von den A/D INPUT-Buchsen.

- Ist der Mikrofonschalter eingeschaltet?
- Prüfen Sie den Mikrofontyp. Verwenden Sie ein dynamisches Mikrofon.
- Ist das Kabel zwischen Mikrofon oder Audiogerät und dem Instrument richtig angeschlossen?
- Ist der Drehregler A/D INPUT [GAIN] auf Minimalstellung?
- Ist die Taste A/D INPUT [ON/OFF] eingeschaltet?
- Prüfen Sie, ob der Verbindungsstatus der Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] dem Wert „Mono/Stereo“ entspricht.

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In „Input Mode“

- Prüfen Sie, ob der Parameter „Mic/Line“ richtig eingestellt ist.
Wenn der Ausgangspegel des angeschlossenen Geräts niedrig ist (z. B. bei Mikrofonen), stellen Sie diesen Parameter auf „Mic“. Wenn das angeschlossene Gerät einen hohen Pegel liefert (z. B. bei Synthesizern, CD-Playern), stellen Sie diesen Parameter auf „Line“.

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → „A/D Input“

- Sind die Lautstärkeeinstellungen für A/D Input Part zu niedrig?

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In „Volume“

- Sind die Effekte korrekt eingestellt?

[EDIT] → [Audio In] → [Routing]

- Ist die Ausgangseinstellung des A/D Input Part richtig eingestellt?

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → Output

- Prüfen Sie, ob der Vocoder-Effekt ausgewählt ist oder nicht.

Wenn „Vocoder“ als Insertion-Effekt für die aktuelle Voice oder für Part 1 der aktuellen Performance, des aktuellen Songs oder des aktuellen Patterns eingestellt ist, liefert das Audiosignal von den Buchsen A/D INPUT [L/MONO]/[R] je nach Parametereinstellung eventuell keinen Ton.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing]

Die Wiedergabe wird nicht angehalten.

- Falls die ARP-Taste [ON/OFF] eingeschaltet ist, drücken Sie sie erneut, um sie auszuschalten.
- Wenn Sie sich im Song-Display befinden, drücken Sie die Stopptaste [■].
- Wenn der Effekt-Sound, z. B. Delay, weiterhin erklingt, prüfen Sie die Effekt-Einstellungen oder wählen Sie die Performance erneut aus.
- Wenn der Click weiterhin ertönt, prüfen Sie folgende Parametereinstellungen. Stellen Sie diesen Parameter auf einen anderen Wert als „always“, da bei dieser Einstellung der Metronomklang unabhängig vom Status des Sequencers immer ausgegeben wird.

[UTILITY] → [Tempo Settings] → Click „Mode“

Verzerrter Ton.

- Sind die Effekte korrekt eingestellt?
Die Verwendung eines Effekts mit bestimmten Einstellungen kann zu Verzerrungen führen.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect]

- Sind die Filter-Einstellungen korrekt?
Übertrieben hohe Filterresonanz-Einstellungen können Verzerrungen erzeugen.

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Filter]

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter]

- Sind einer oder mehrere der folgenden Lautstärke-Parameter so hoch eingestellt, dass eine Übersteuerung auftritt?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator „Volume“

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → „Output“

[EDIT] → [General] → „Volume“

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → „Volume“

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Amplitude] → [Level/Pan] → „Level“

- Bei Normal Parts (FM-X)

[EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Level] → „Level“

Der Ton wird abgeschnitten.

- Überschreitet die gesamte Notenwiedergabe (Tastaturspiel plus Song-/Part-/Arpeggio-Wiedergabe) die maximale Polyphonie (128 für AWM2 und 64 für FM-X) des MODX?

Es wird immer nur eine Note gleichzeitig ausgegeben.

- Wenn diese Situation auftritt, ist der Mono/Poly-Parameter im aktuellen Modus auf „Mono“ eingestellt.
Wenn Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „poly“.

[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [General] → „Mono/Poly“

Die Tonhöhe oder die Intervalle stimmen nicht.

- Ist der Master-Tune-Parameter der Parts auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator „Tune“

- Ist der Note-Shift-Parameter der Parts auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?

- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → „Note Shift“
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → „Detune“
- Bei Normal Parts (FM-X)
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → „Note Shift“
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → „Detune“
- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist im Micro-Tuning-Parameter das korrekte Stimmungssystem ausgewählt?
- Bei Normal Parts (AWM2)
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → „Micro Tuning Name“
- Bei Normal Parts (FM-X)
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → „Micro Tuning Name“
- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die Tiefe der LFO-Tonhöhenmodulation (LFO Pitch Modulation Depth) zu hoch eingestellt?
- Bei Normal Parts (AWM2)
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element-Auswahl → [Element LFO] → „Pitch Mod“
- Bei Normal Parts (FM-X)
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → „Pitch Modulation“
- Wenn ein Part die falsche Tonhöhe erzeugt: Sind die Einstellungen bei Coarse Tune und Fine Tune richtig?
- Bei Normal Parts (AWM2) und Drum Parts
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Osc/Tune] → „Coarse“
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key-Auswahl → [Osc/Tune] → „Fine“
- Bei Normal Parts (FM-X)
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq] → „Coarse“
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Operator-Auswahl → [Form/Freq] → „Fine“
- Wenn der Part eine falsche Tonhöhe produziert: Ist das Ziel des Controllers auf „Pitch“ eingestellt?
 - [EDIT] → Part-Auswahl → [Mod/Control] → [Control Assign] → „Destination“

Es wird kein Effekt angewendet.

- Ist die Effect-Taste ausgeschaltet?
 - [UTILITY] → [Effect Switch]
- Ist Variation Send oder Reverb Send auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → „Var Send“
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → „Rev Send“
- Ist Variation Return oder Reverb Return auf einen anderen Wert als „0“ eingestellt?
 - [EDIT] → [Effect] → [Routing] → „Var Return“
 - [EDIT] → [Effect] → [Routing] → „Rev Return“
- Sind im Effekteinstellungs-Display einer oder alle Ausgangsparameter der Elements/Keys auf „thru“ eingestellt?
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Routing] → „Element 1–8“
- Bei einem System-Effekt: Wurde einer oder alle Effekt-Typen auf „No Effect“ gestellt?
- Bei einem Insert-Effekt: Wurde einer oder alle Effekt-Typen auf „Thru“ gestellt?
- Prüfen Sie, ob die Insertion-Switch-Parameter richtig eingestellt sind.
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]
- Haben Sie die Anzahl der Parts überschritten, auf die Insert-Effekte angewendet werden sollen? Von den Parts 9–16 können Sie Insert-Effekte auf bis zu 4 Parts anwenden.
 - [EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Effect] → [Ins Assign]

Das Arpeggio kann nicht gestartet werden.

- Überprüfen Sie, ob die [ARP ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist.
- Zählen Sie die Anzahl der Parts, deren Arpeggio-Schalter eingeschaltet sind. Sie können auf zu acht Parts gleichzeitig Arpeggien wiedergeben.
- Sind die Arpeggio-Parameter für die Noten- und Velocity-Grenzen korrekt eingestellt?
[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common]
- Ist der Arpeggio-Type-Parameter auf „off“ eingestellt?
[EDIT] → Part-Auswahl → [Arpeggio] → [Individual] → „Name“
- Prüfen Sie den Arpeggio-Switch-Parameter. Wenn dieser Parameter für den aktuellen Part ausgeschaltet ist, wird auch bei eingeschalteter Taste [ARP ON/OFF] durch Ihr Tastaturspiel nicht die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst.
[PERFORMANCE (HOME)] → Part-Auswahl → „Arp On“
- Ist die [Arp-Bypass]-Taste auf „On“ eingestellt?
[UTILITY] → [Effect Switch]

Das Arpeggio lässt sich nicht stoppen.

- Wenn die Arpeggio-Wiedergabe beim Loslassen der Taste nicht angehalten wird, stellen Sie den Arpeggio-Hold-Parameter auf „off“.
[EDIT] → Part-Auswahl → Element/Key/Operator [Common] → [Arpeggio] → [Common] → „Hold“

Der Song kann auch durch Drücken der Wiedergabetaste [▶] nicht gestartet werden.

- Enthält der ausgewählte Song Daten?

Der Song lässt sich nicht aufnehmen.

- Gibt es genügend freien Speicherplatz für die Aufnahme?
Der Speicher des MODX kann bis zu 128 Songs aufzeichnen. Sobald der Speicher voll ist, ist keine weitere Aufnahme mehr möglich.

Die Datenkommunikation zwischen dem Computer und dem MODX funktioniert nicht richtig.

- Prüfen Sie, ob die Port-Einstellungen am Computer korrekt sind.
- Prüfen Sie, ob der Parameter MIDI IN/OUT richtig eingestellt ist.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI „MIDI IN/OUT“

Das Senden und Empfangen von MIDI-Bulk-Dump-Daten funktioniert nicht richtig.

- Ist der Receive-Bulk-Parameter auf „off“ eingestellt?
Stellen Sie den Receive-Bulk-Parameter auf „on“.
[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI „Receive Bulk“
- Wenn Sie MIDI-Bulk-Dump-Daten empfangen, die über die Bulk-Dump-Funktion an ein externes MIDI-Gerät gesendet und aufgenommen wurden, müssen Sie die MIDI Device Number auf den gleichen Wert einstellen, auf den sie beim Senden gestellt war.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI „Device Number“

Wenn die Übertragung nicht ordnungsgemäß funktioniert: Stimmt die Gerätenummer des an das MIDI-Instrument angeschlossenen MODX mit dem Device-Number-Parameter überein?

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI „Device Number“

Es können keine Daten auf dem USB-Flash-Laufwerk gesichert werden.

- Ist das verwendete USB-Flash-Laufwerk schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muss zum Speichern von Daten deaktiviert werden.)
- Ist auf dem USB-Flash-Laufwerk ausreichend freier Speicherplatz vorhanden?
Wählen Sie im Contents-Display das USB-Flash-Laufwerk als Gerät aus. Prüfen Sie den aktuell verfügbaren (nicht belegten) Speicherplatz des USB-Flash-Laufwerks, der rechts oben im Display angezeigt wird.
[UTILITY] → [Contents] → [Load]/[Store/Save]
- Wird der Betrieb Ihres USB-Flash-Laufwerks von Yamaha garantiert?
Näheres siehe Seite 61.

Auf dem Bildschirm gibt es schwarze (nicht leuchtende) oder weiße (immer leuchtende) Punkte.

- Dies sind defekte Pixel, die bei LC-Displays gelegentlich auftreten; sie stellen keine Behinderung des Betriebs dar.

Technische Daten

Tastatur		MODX8: 88 Tasten, GHS-Tastatur (anschlagdynamisch) MODX7: 76 Tasten, halbgewichtete Tastatur (anschlagdynamisch) MODX6: 61 Tasten, halbgewichtete Tastatur (anschlagdynamisch)	
Klang- erzeugungs- einheit	Klangerzeugung (Tone Generator)	Motion Control Synthesis Engine AWM2: 8 Elements FM-X: 8 Operatoren, 88 Algorithmen	
	Polyphonie	AWM2: 128 (max.; Stereo-/Mono-Wellenformen) FM-X: 64 (max.)	
	Multitimbralität	16 Parts (intern), Audioeingangs-Parts (A/D ^{*1} , USB ^{*1}) ^{*1} Stereo-Part	
	Wellenformen	Presets: 5,67 GB (umgewandelt in 16-Bit-Linearformat), User: 1,00 GB	
	Performances	Etwa 2.000	
	Filter	18 Typen	
	Effektsystem	Reverb x 12 Typen, Variation x 85 Typen, Insertion (A, B) x 85 Typen ^{*2} , Master-Effekte x 23 Typen ^{*2} A/D-Part-Insert-Effekte x 80 Typen Für die Parameter jedes Effekt-Typs gibt es Presets als Vorlagen (Templates) Master-EQ (5 Bänder), 1. Part-EQ (3 Bänder), 2. Part-EQ (2 Bänder)	
	Sequencer- Block	Maximale Notenkapazität	Etwa 130.000 Noten
Notenauflösung		480 ppq (Clocks pro Viertelnote)	
Tempo (BPM)		5–300	
Performance Recorder		Songs	128 Songs
		Spuren	16 Sequence-Spuren, Tempo-Spur, Scene-Spur
		Aufnahmeart	Realtime Replace, Realtime Overdub, Realtime Punch In/Out
Sequence-Formate		MODX Originalformat, SMF-Formate 0, 1	
Arpeggio		Parts	8 Parts gleichzeitig (max.)
		Voreinstellungen	10.239 Typen
		User	256 Typen
Motion Sequencer	Lane	8 + 1 Lanes (max.)	
Sonstiges	Live Sets	Presets: Mehr als 256, User: 2,048	
	Bedienelemente und Controller	Master Volume, AD Input-Gain-Regler, USB Volume, Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Control-Schieberegler x 4, Drehregler x 4, Super Knob, Datenrad	
	Display	LCD-Touchscreen 7"-Farb-Wide-VGA-TFT	
	Anschlüsse	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, Standard-Klinkenstecker), [PHONES] (6,3 mm, Standard-Stereoklinkenbuchse), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, Standard-Klinkenstecker)	
	USB-Audio-Interface	Sampling-Frequenz	44,1 kHz
		Kanäle	In: 4 Kanäle (2 Stereokanäle) Out: 10 Kanäle (5 Stereokanäle)
	Leistungsaufnahme	16 W (bei Verwendung des Netzadapters PA-150B)	
	Abmessungen, Gewicht	MODX8: 1.333 (B) x 404 (T) x 160 (H) mm, 13,8 kg MODX7: 1.144 (B) x 331 (T) x 134 (H) mm, 7,4 kg MODX6: 937 (B) x 331 (T) x 134 (H) mm, 6,6 kg	
	Zubehör	Netzadapter (PA-150B oder gleichwertig empfohlenen*), Bedienungsanleitung (dieses Heft), Cubase AI Download-Informationen [*] Wird u. U. in Ihrem Gebiet nicht mitgeliefert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Yamaha-Händler.	

* Der Inhalt dieser Bedienungsanleitung gilt für die neuesten technischen Daten zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Um die neueste Version der Anleitung zu erhalten, rufen Sie die Website von Yamaha auf und laden Sie dann die Datei mit der Bedienungsanleitung herunter. Da die Technischen Daten, das Gerät selbst oder gesondert erhältliches Zubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Hinweis für den Zugriff auf Quellcode

In einem Zeitraum von bis zu drei Jahren nach endgültiger Auslieferung können Sie von Yamaha den Quellcode für alle Teile des Produkts anfordern, die der Lizenz GNU General Public License oder GNU Lesser General Public License unterliegen, indem Sie ein Schreiben an folgende Adresse richten:

DMI-Marketing-Gruppe, DMI-Abteilung
Musical Instruments Business Division
YAMAHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

Der Quellcode wird kostenlos zur Verfügung gestellt; es kann jedoch sein, dass wir Sie bitten, Yamaha für die durch die Lieferung entstandenen Kosten zu entschädigen.

- Bedenken Sie bitte, dass wir keine Verantwortung für Schäden übernehmen, die aus Änderungen (Hinzufügung/Löschung) an der Software für dieses Produkt entstehen, die von Dritten außer Yamaha selbst (oder von Yamaha hierfür autorisierten Parteien) vorgenommen wurden.
- Bedenken Sie, dass die Wiederverwendung von Quellcode, der von Yamaha an die Public Domain übergeben wurde, keiner Garantie unterliegt und dass Yamaha keine Verantwortung für den Quellcode übernimmt.
- Der Quellcode kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden:
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

Stichwortverzeichnis

A

A/D INPUT [L/MONO]/[R] -Buchsen	17
A/D INPUT-Drehregler [GAIN]	10
A/D-INPUT-Taste [ON/OFF]	10
ABS (Audio Beat Sync)	17
[ARP ON/OFF]-Taste (Arpeggio ein/aus)	11
Arpeggio-	28
Arpeggio-Typ	43
[ASSIGN]-Taste	12
[ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] (Zuweisbare Schalter 1 und 2)-Tasten	10
Audiokanal	56
[AUDITION]-Taste	15
Audition-Phrase	25
Auto Power Off (Automatische Abschaltung)	19

B

Bearbeiten von Parts	38
Bedienelemente und Controller	29

C

[CATEGORY]-Taste	15
Category Search (Kat.-Suche)	24
Compare-Funktion	40
[CONTROL ASSIGN]-Taste	13
Controller-Schieberegler 1–4 (5–8/9–12/13–16)	12
Cursortasten	14, 20

D

Datenrad	14
DAW (Digital Audio Workstation)	55
[DC IN]	17
[DEC/NO]-Taste	14
Display-Meldungen	63
Drehregler (s. a. Knob)	30
Drehregler 1–4 (5–8)	12
Drehreglerfunktion [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]	12
Drum Part (Schlagzeug-Part)	22

E

[EDIT]-Taste	14
Effekt	39
Eingabe auf dem Ziffernblock	21
Eingabe per Tastatur	21
Einschaltvorgänge	51
Element Common Edit	38
Element Edit	38
[ENTER]-Taste	14
Envelope Follower	17, 44
[EXIT]-Taste	14

F

Flag	23
FM (Frequency Modulation)	38
FOOT CONTROLLER [1]/[2] -Buchsen	17
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]-Buchsen	17
Formatieren	61
Frequenzmodulation	38

G

Gesamtstimmung	52
GM	22
GM-Bank	22

I

[INC/YES]-Taste	14
Initialisierte Performance	25

K

Key Common Edit	38
Key Edit	38
KNOB-POSITION [1] und [2]-Tasten	13
Kopfhörers	18

L

Laden	60
Layer	41
Library-Bank	22
[LIVE SET]-Taste	15
Live Set	23, 35
Live-Set-Display	20
Local Control (Lokalsteuerung)	53

M

[MASTER VOLUME]-Regler	10
Master Volume (Gesamtlautstärke)	19
MIDI [IN], [OUT]-Buchsen	17
MIDI-Aufnahme	45
MIDI-Empfangskanal	54
MIDI-Kanal	56
MIDI-Port	56
MIDI-Sendekanal	54
Mikrofon	50
Mixing	33
Modulationsrad	10
Modulator	38
[MOTION SEQ HOLD] (Motion Sequencer Hold)-Taste	11
[MOTION SEQ TRIGGER] (Motion Sequencer Trigger)-Taste	11
Motion Sequencer	28
[MS ON/OFF] (Motion Sequencer ein/aus)-Taste	11
Multi-Part-Performance	22
Mute-Funktion	27

N

Normal Part (AWM2) (normaler Part, AWM2)	22
Normal Part (FM-X) (normaler Part, FM-X)	22

O

OCTAVE [-] und [+] -Tasten.....	11
Operator.....	38
Operator Common Edit.....	38
Operator Edit.....	38
OUTPUT [L/MONO] und [R]-Buchsen.....	17

P

[PART SELECT MUTE/SOLO]-Taste.....	15
Part-Control-Status.....	30
Performance.....	22
[PERFORMANCE (HOME)]-Taste.....	14
Performance Play.....	26
Performance-Bearbeitung.....	37
Performance-Control-Status.....	30
Performance-Edit-Display.....	37
Performance-Play-Display.....	20
[PHONES] (Kopfhörer)-Buchse.....	17
Pitch-Bend-Rad.....	10
Preset-Bank.....	22
Punch In/Out.....	46

Q

Quick Setup.....	55
------------------	----

R

Realtime Recording (Echtzeitaufnahme).....	45
Redo (Wiederherstellen).....	46
[RHYTHM PATTERN]-Taste.....	13
Rhythmus-Part.....	43
Rhythmus-Pattern.....	43

S

Scene-Auswahl Tasten [1-4] [5-8].....	12
Scene-Funktion.....	34
SCENE-Tasten [1/5] [2/6] [3/7] [4/8].....	12
Schieberegler-Auswahl Taste [1-4] [5-8].....	12
Schiebereglerfunktion [PART]/[ELEMENT/OPERATOR].....	12
SEQ TRANSPORT-Taste.....	13
[SHIFT]-Taste.....	15
Single-Part-Performance.....	22
Solo-Funktion.....	27
Song.....	47
Songs.....	45
Speichern.....	60
Split-Modus.....	42
SSS (Seamless Sound Switching).....	23
[⏻] (Standby/On)-Schalter.....	17
[STORE]-Taste.....	14
Store.....	37
Strom-.....	18
Super Knob.....	13, 31

T

Tastatur.....	10
Touchscreen-LCD.....	13
Track.....	45
Träger.....	38

U

Undo (Rückgängig machen).....	46
[USB TO DEVICE]-Anschluss.....	17
[USB TO DEVICE]-Buchse.....	61
[USB TO HOST]-Anschluss.....	17
[USB TO HOST]-Anschlusses.....	56
[USB VOLUME (MONITOR)]-Regler.....	10
User-Bank.....	22
[UTILITY]-Taste.....	14

W

Werkseinstellungen.....	19
-------------------------	----

Y

Yamaha Steinberg USB-Treiber.....	55
-----------------------------------	----

Z

Zone.....	49
-----------	----

Notizen

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland	English
For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz	Deutsch
Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse	Français
Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland	Nederlands
Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza	Español
Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera	Italiano
Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça	Português
Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Européia	
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον EOX* και Ελλάδα	Ελληνικά
Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του EOX και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * EOX: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz	Svenska
För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits	Norsk
For detaljert informasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz	Dansk
De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille	Suomi
Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii	Polski
Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku	Česky
Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára	Magyar
A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	
Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele	Eesti keel
Täpsemat teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē	Latviešu
Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje	Lietuvių kalba
Jeį reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku	Slovenčina
Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici	Slovenščina
Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария	Български език
За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția	Limba română
Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Подробные сведения об инструменте можно получить у местного представителя корпорации Yamaha или уполномоченного дистрибьютора, указанного в следующем списке.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900, México
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossetini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch
Switzerland in Thalwil**
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA/CROATIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),
Italy
Tel: +39-039-9065-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruña km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Filial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljóðfaerahúsid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: + 357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Lefkoşa, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydanı Sokak, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sariyer İstanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

ISRAEL

RBX International Co., Ltd.
P.O Box 10245, Petach-Tikva, 49002
Tel: (972) 3-925-6900

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,
Gurgaon-122018, Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
11F, Prudential Tower, 298, Gangnam-daero,
Gangnam-gu, Seoul, 06253, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd., Banqiao Dist.,
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-28-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 80 Market Street, South Melbourne,
VIC 3205 Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

Manual Development Group
© 2018 Yamaha Corporation

Published 02/2018 LBTY*:*A0

ZY80670