

# Manuale aggiuntivo

## Sommario

<b>Nuove funzioni di MODX Versione 2.50.....</b>	<b>2</b>
Nuove performance aggiuntive .....	3
Nuova funzione Smart Morph .....	4
Funzioni Pattern aggiuntive .....	12
Miglioramenti dell'interfaccia utente per i pattern.....	16
Nuova funzione DAW Remote .....	18
Controllabilità migliorata.....	21
Altro.....	23
<b>Nuove funzioni di MODX Versione 2.00.....</b>	<b>24</b>
Nuovi tipi di effetti aggiuntivi .....	25
Nuove performance aggiuntive .....	26
Nuova funzione Pattern Sequencer .....	27
Live Set.....	50
Scene.....	52
Edit.....	54
Utility .....	56
Ricezione dei dati MIDI con USB TO DEVICE .....	60
Miglioramenti dell'interfaccia utente .....	61
Sequencer Block.....	62
<b>Nuove funzioni dell'unità MODX Versione 1.10 .....</b>	<b>63</b>
Play/Rec.....	64
Modifica delle parti (Edit) (Modifica).....	65
Utility .....	66
Finestra di dialogo Control Assign .....	67
Funzione di blocco del pannello.....	68

# Nuove funzioni di MODX Versione 2.50

---

Yamaha ha aggiornato il firmware di MODX, aggiungendo le nuove funzioni descritte di seguito.

In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono state aggiunte nuove opzioni in Performances.
- È stata aggiunta la funzione Smart Morph.
- Sono state aggiunte nuove funzioni a Pattern Sequencer.
- È stata aggiunta la funzione DAW Remote.
- La controllabilità e la facilità di esecuzione sono state migliorate.

## **Nuove performance aggiuntive**

L'unità MODX offre 32 nuove performance.

Per informazioni sulle performance aggiunte, consultare l'elenco Data List.

# Nuova funzione Smart Morph

La funzione Smart Morph utilizza l'apprendimento automatico per il morphing dei suoni FM-X. MODX apprende i suoni assegnati alle parti da 9 a 16 mediante una logica sofisticata e traccia ogni suono sotto forma di punto nella mappa. La distanza dei punti indica la somiglianza dei suoni. Questa funzione crea automaticamente suoni FM-X interpolati per riempire gli spazi vuoti sulla mappa.

Toccare una posizione sulla mappa per assegnare il suono alla parte 1. Selezionando i punti desiderati e salvando i risultati è possibile usare questa funzione come un potente strumento per creare nuovi suoni FM-X. È anche possibile trascinare i punti sulla mappa oppure assegnare il comportamento tra due punti qualsiasi alla Super Knob, per ottenere un controllo in tempo reale senza precedenti per un morphing espressivo del suono FM-X durante le performance.

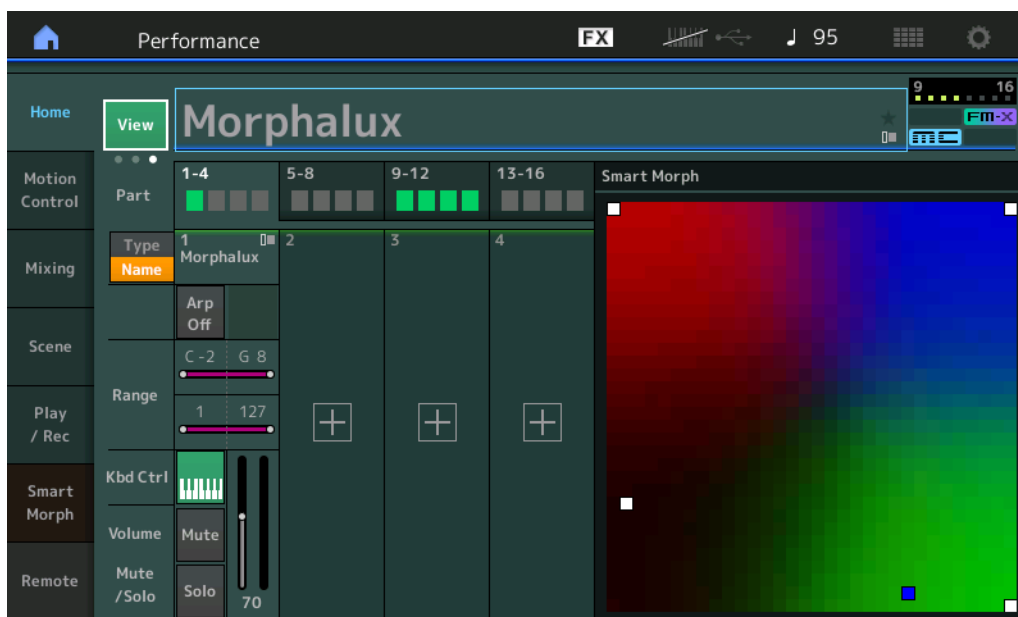
## Home

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Home]



## View

Questa opzione permette di attivare alternativamente tre display: il display predefinito di otto parti, un display di quattro parti con vari dati e un display di quattro parti con la mappa Smart Morph.




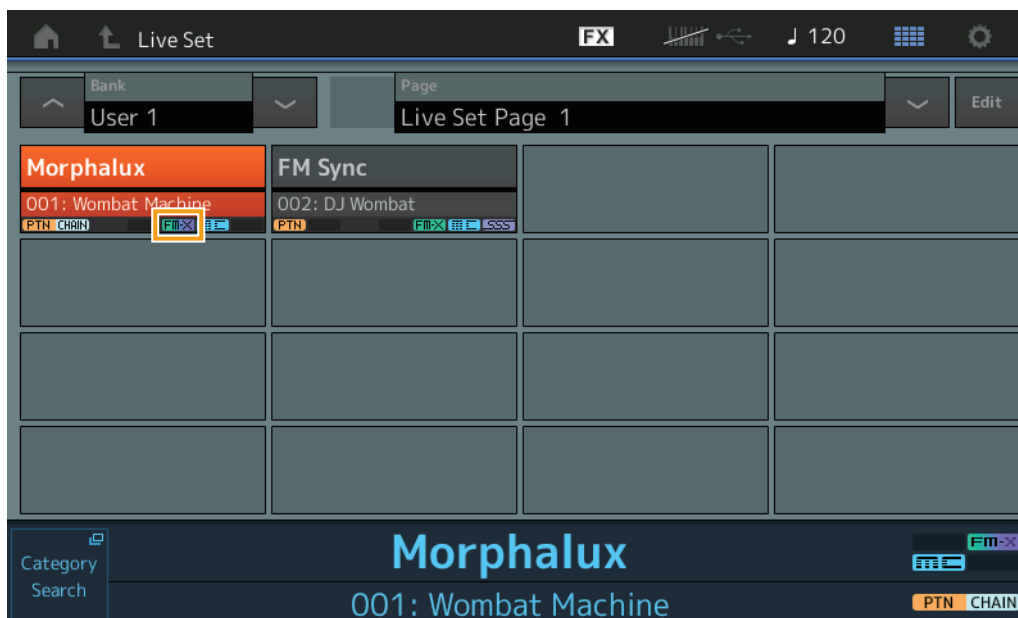
**NOTA** Per eseguire la stessa operazione, è inoltre possibile utilizzare il pulsante [PERFORMANCE].

**NOTA** Quando la vista corrente è il display Smart Morph e non sono ancora disponibili dati Smart Morph per la performance, vengono visualizzate quattro parti con vari dati.

**NOTA** Nel display Live Set, un'apposita icona FM-X indica se la performance assegnata presenta o meno dati Smart Morph.

 : visualizzato per una performance con una parte FM-X.

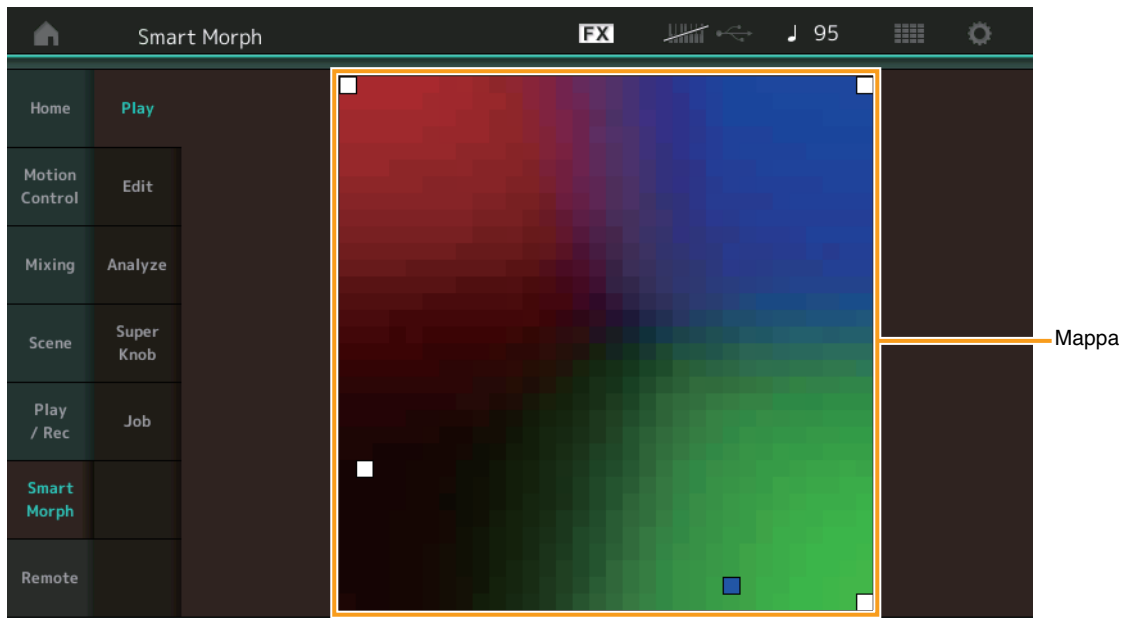
 : visualizzato per una performance con una parte FM-X e dati Smart Morph.



## Smart Morph

### Play

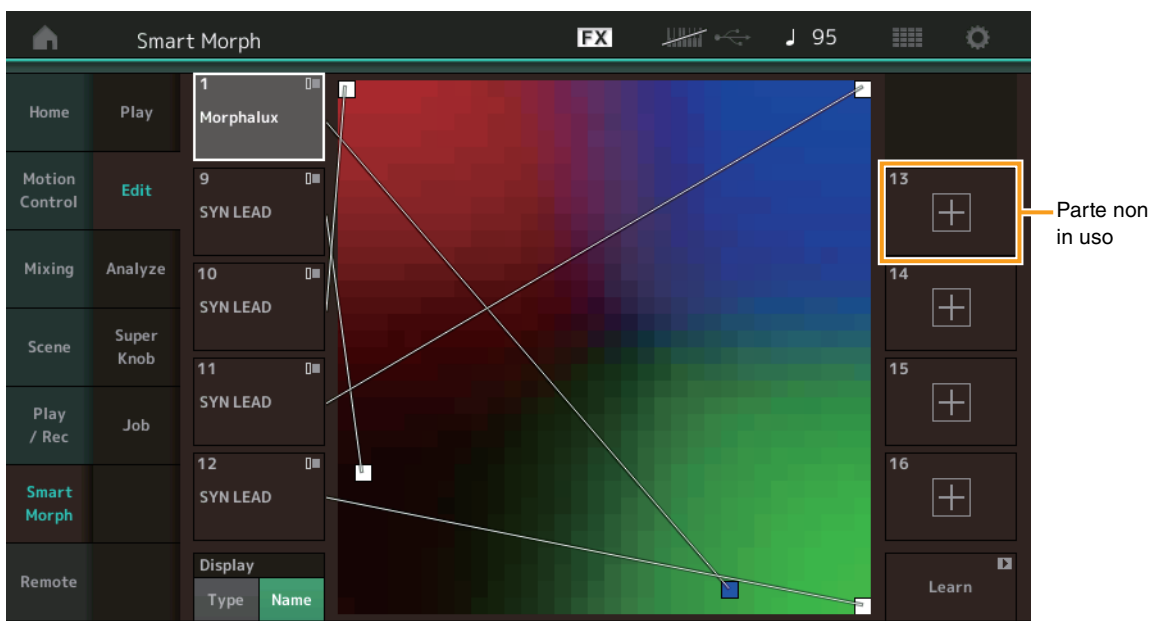
**Procedura** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



In questo display, toccare la mappa Smart Morph per modificare l'audio FM-X per la parte 1.

### Edit

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



#### Parte non in uso

Richiama il display Part Category Search per selezionare un suono FM-X quando si tocca uno dei pulsanti più (+).

#### Parte in uso

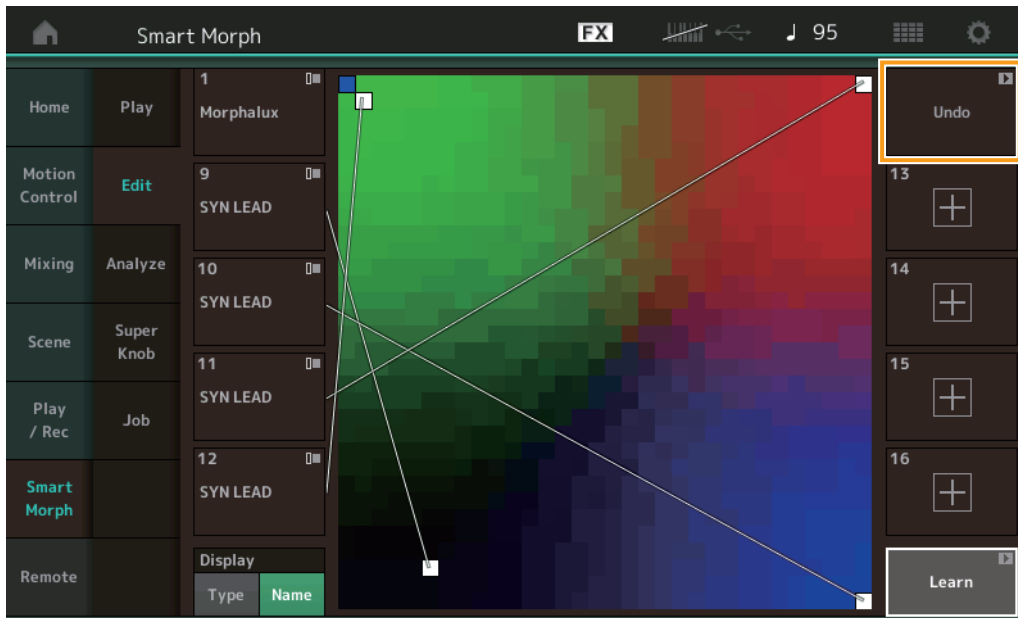
Quando viene toccato, richiama il menu contestuale (Category Search, Edit, Copy, Delete).

## Display

Determina se ogni parte è indicata dalla relativa categoria principale o dal nome della parte.

## Learn

Quando si tocca questa opzione, viene avviato l'apprendimento (creazione della mappa). Durante l'elaborazione, alcune procedure dell'interfaccia sono disabilitate e viene visualizzato il pulsante [Cancel] in sostituzione di [Learn]. Se si annulla l'elaborazione, verrà ripristinato lo stato originale della mappa. Durante la procedura di apprendimento è comunque possibile suonare lo strumento.



## ETA (Estimated Time of Action)

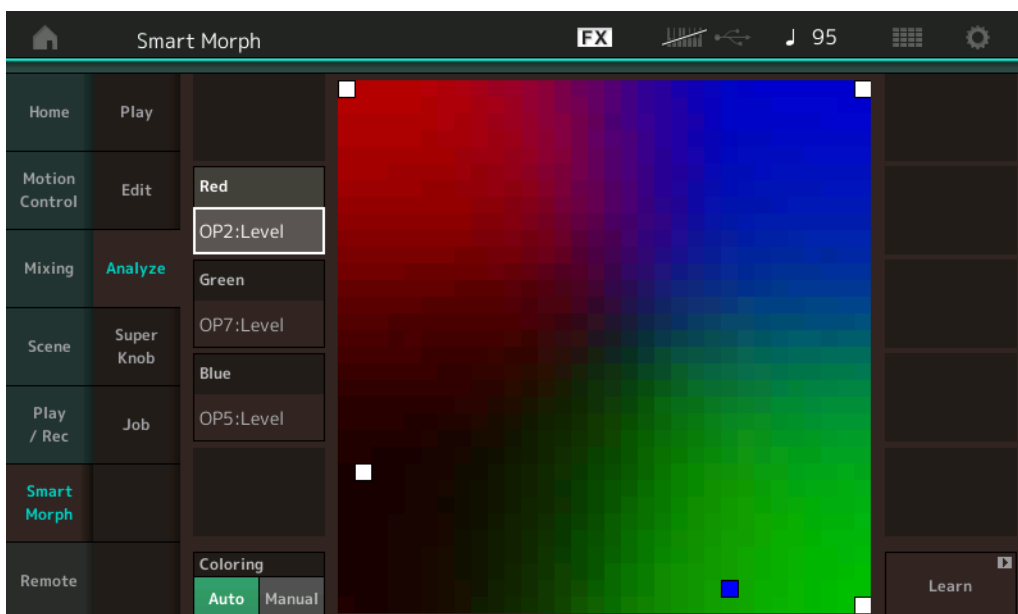
Visualizza il tempo rimanente stimato per la procedura di apprendimento.

## Undo/Redo

Dopo aver attivato la funzione di apprendimento, il pulsante [Undo] viene visualizzato in alto a destra. Premere Undo per annullare le modifiche e ripristinare lo stato originale della mappa. Dopo aver utilizzato Undo, viene visualizzata l'opzione [Redo] che consente di ripristinare le modifiche apportate.

## Analyze

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



## Red

Visualizza la dimensione del valore per il parametro selezionato sotto forma di sfumatura di rosso. Per l'impostazione dei valori, fare riferimento a "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue" ([pagina 9](#)).

## Green

Visualizza la dimensione del valore per il parametro selezionato sotto forma di sfumatura di verde. Per l'impostazione dei valori, fare riferimento a "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue" ([pagina 9](#)).

## Blue

Visualizza la dimensione del valore per il parametro selezionato sotto forma di sfumatura di blu. Per l'impostazione dei valori, fare riferimento a "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue" ([pagina 9](#)).

## ETA (Estimated Time of Action)

Visualizza il tempo rimanente stimato per la procedura di apprendimento.

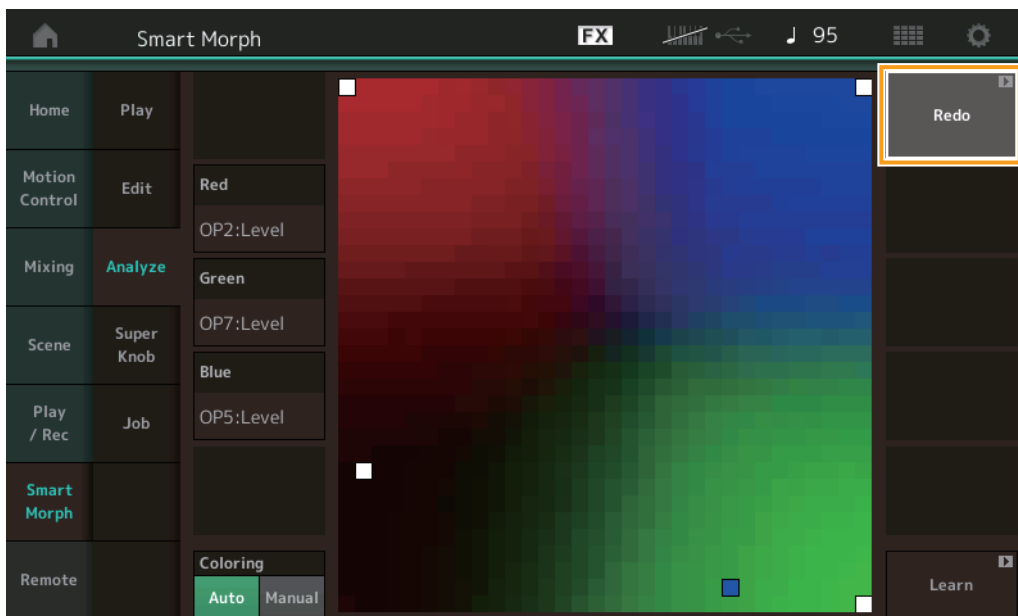
## Coloring

Reimposta automaticamente i valori per Red, Green e Blue quando viene eseguita la funzione Learn, se è impostata l'opzione Auto. Se è impostata l'opzione Manual, i valori per Red, Green e Blue non vengono automaticamente reimpostati quando viene eseguita la funzione Learn.

**Impostazioni:** Auto, Manual

## Learn

Quando viene toccato, avvia l'apprendimento (creazione della mappa). Durante l'elaborazione, alcune procedure dell'interfaccia sono disabilitate e viene visualizzato il pulsante [Cancel] in sostituzione di [Learn]. Se si annulla l'elaborazione, verrà ripristinato lo stato originale della mappa.



## Undo/Redo

Dopo aver attivato la funzione di apprendimento, il pulsante [Undo] viene visualizzato in alto a destra. Premere Undo per annullare le modifiche e ripristinare lo stato originale della mappa. Dopo aver utilizzato Undo, viene visualizzata l'opzione [Redo] che consente di ripristinare le modifiche apportate.



## Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue

### FM Common

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

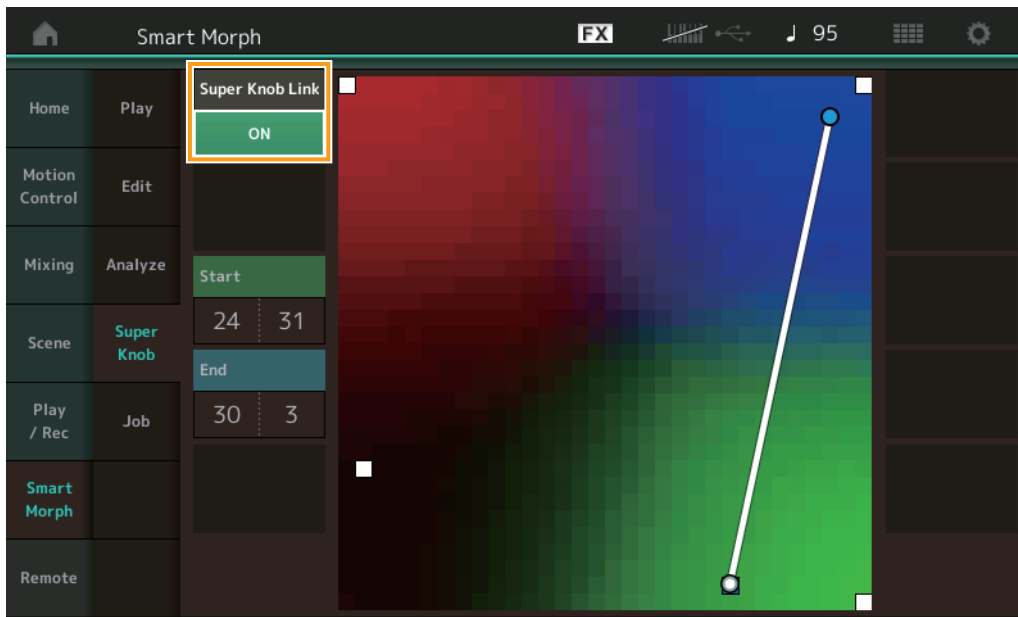
Nome del parametro	Nome del display
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point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

### FM Operator (op1 – op8)

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

## Super Knob

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



### Super Knob Link

Aggiunge un effetto alla Super Knob dall'inizio alla fine quando è impostato su ON.

**Impostazioni:** On, Off

### Start

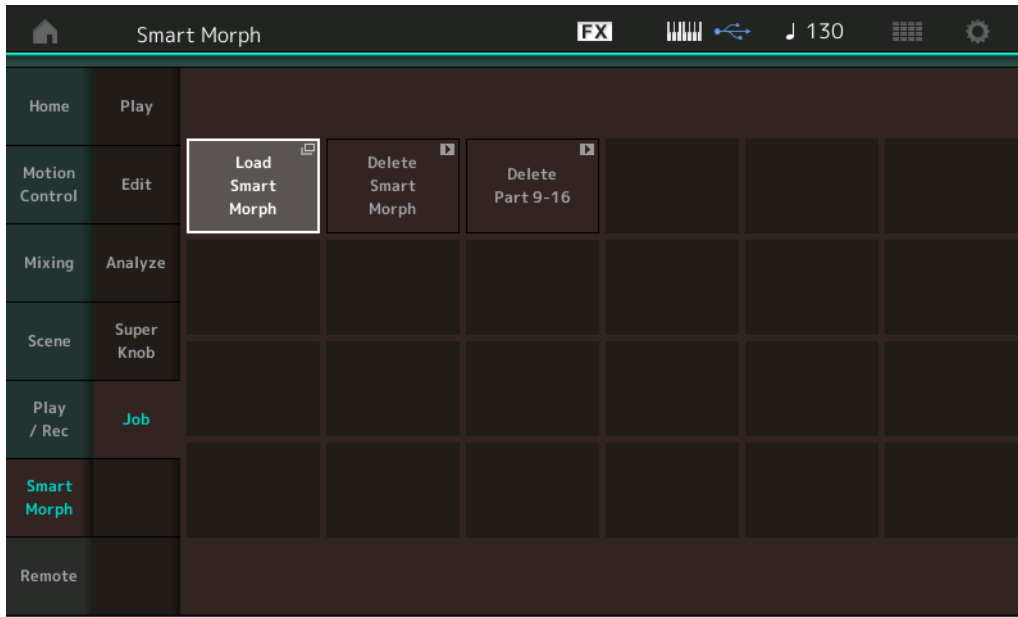
Determina la posizione sulla mappa corrispondente al valore minimo della Super Knob. Con il cursore su Start, toccare la mappa per impostare la posizione iniziale.

### End

Determina la posizione sulla mappa corrispondente al valore massimo della Super Knob. Con il cursore su End, toccare la mappa per impostare la posizione finale.

## Job

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



### Load Smart Morph

Apri il display Load. Selezionare un'altra performance sul display Load per caricare nella performance corrente i dati Smart Morph contenuti in quella performance.

### Delete Smart Morph

Elimina i dati Smart Morph contenuti nella prestazione corrente.

### Delete Part 9 – 16

Imposta le parti da 9 a 16 sullo stato inutilizzato.

Quando le parti 5-16 sono impostate sullo stato inutilizzato, SSS è abilitato.

Smart Morph utilizza le parti 9-16 per la creazione di una mappa. Tuttavia, l'eliminazione delle parti 9-16 non ha alcun effetto sul suono della parte 1, e non è pertanto necessario modificare nuovamente la mappa.

# Funzioni Pattern aggiuntive

## Play/Rec

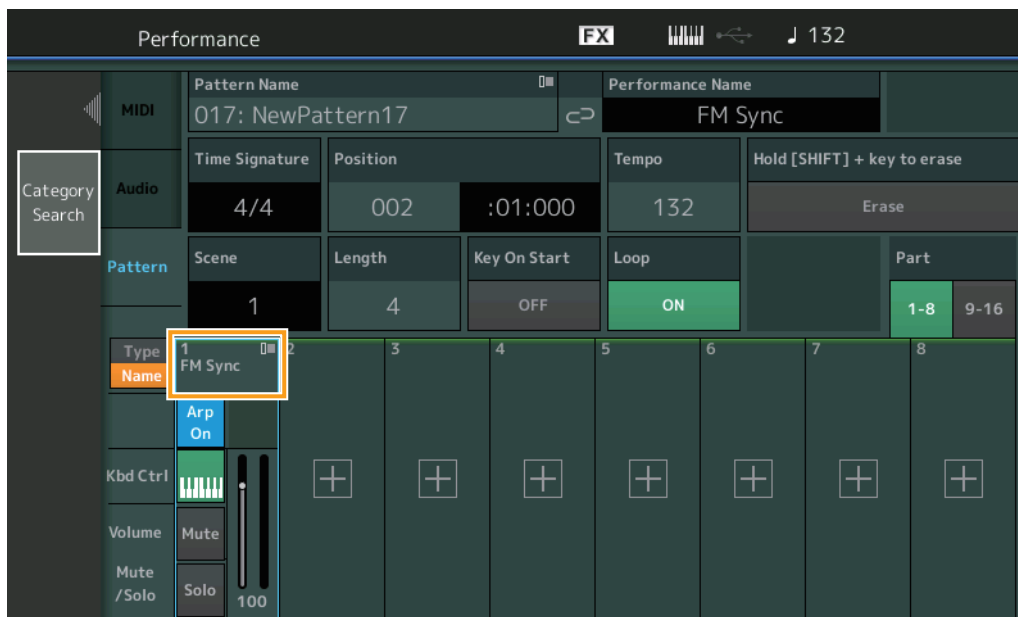
### Pattern

#### ■ Registrazione, riproduzione

È ora possibile selezionare un suono sul display Part Category Search durante la registrazione di pattern.

#### Procedura

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Pulsante [●] (Record) → Pulsante [▶] (Play) → Toccare il nome della parte → Selezionare [Category Search] dal menu visualizzato

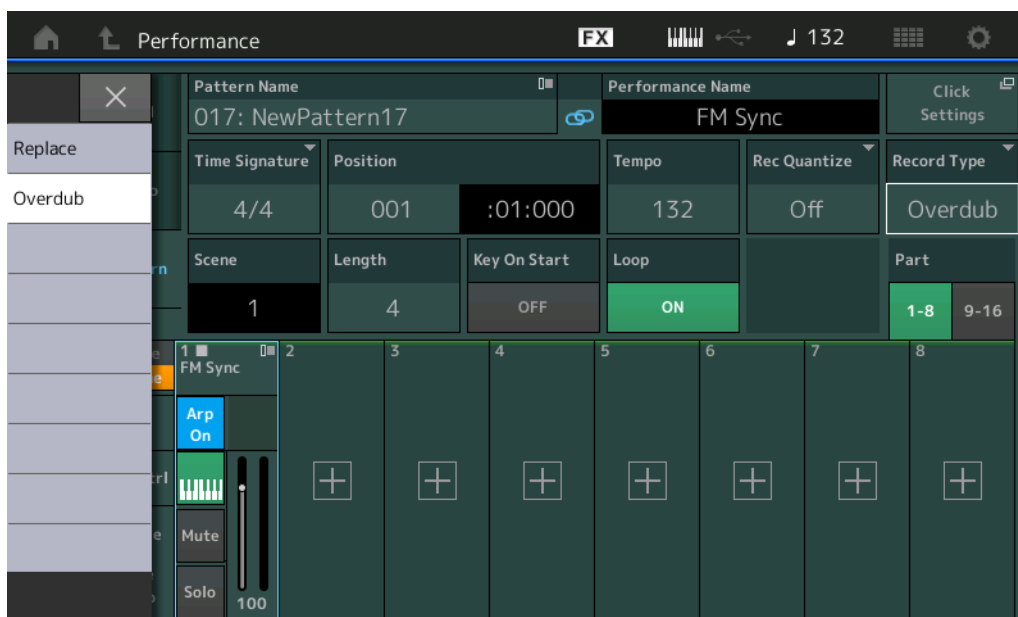


#### ■ Sovrainscrizione

È ora possibile utilizzare la sovrainscrizione in tempo reale per registrare le azioni del controller durante l'eliminazione degli eventi precedenti del controller. Ciò semplifica la sovrainscrizione mediante il controller.

#### Procedura

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (il pattern indicato è già stato registrato) → Pulsante [●] (Record) → Toccare [Record Type] → Selezionare [Overdub] dal menu visualizzato → Pulsante [▶] (Play)



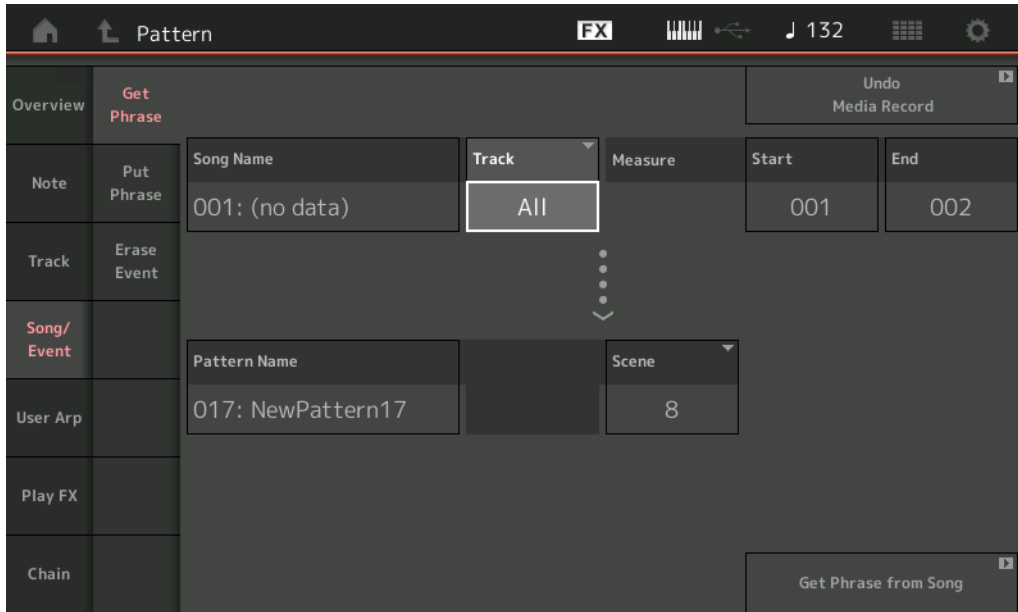
**NOTA** Ora è possibile eseguire la stessa procedura per la sovrainscrizione delle song MIDI.

## Song/Event

### Get Phrase

Nel display Get Phrase è ora possibile specificare "All" per le tracce di origine e destinazione.

**Procedura** Pulsante [▶] (Play) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



#### Track \*1 Sorgente

Determina la traccia di origine per la copia.

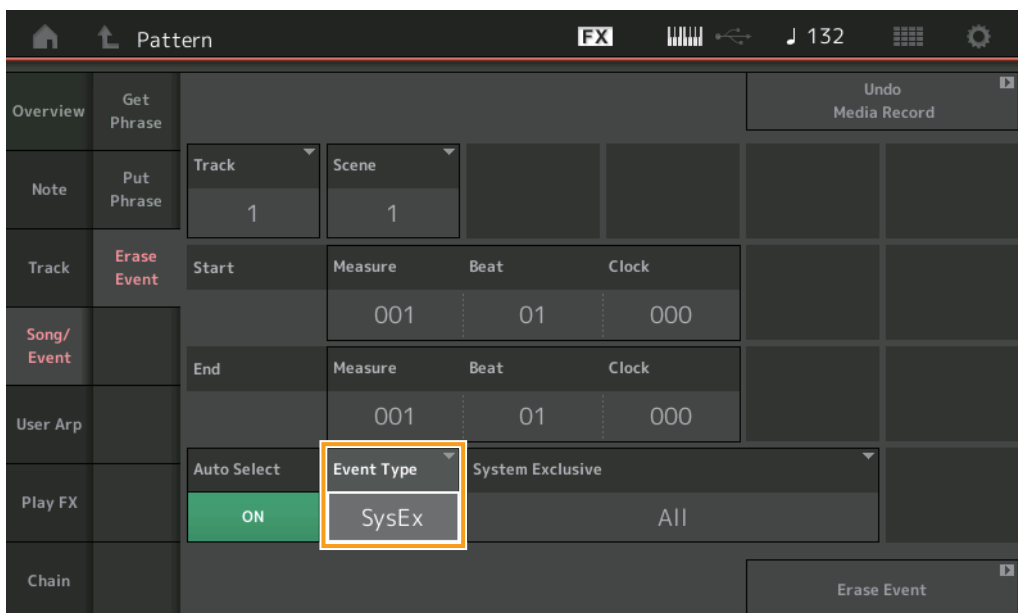
#### Track \*2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione per la copia.

### Erase Event

Ora è possibile eliminare gli eventi MIDI in un pattern in base al tipo di evento nonché specificare l'intervallo (Measure, Beat e Clock).

**Procedura** Pulsante [▶] (Play) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



## Track

Determina la traccia da cancellare.

## Scene

Determina la scena da cancellare.

## Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 001 – 257

## Start Beat

Determina la posizione iniziale del beat in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

## Start Clock

Determina la posizione iniziale del clock in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

## End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 001 – 257

## End Beat

Determina la posizione finale del beat in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

## End Clock

Determina la posizione finale del clock in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

## Auto Select

Quando è attivata questa opzione, è possibile determinare il tipo di evento da cancellare utilizzando i controlli del pannello, quali la rotella pitch bend o la knob.

**Impostazioni:** Off, On

## Event Type

Determina il tipo di evento da cancellare.

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

## CC Number (numero di Control Change)

Viene visualizzato quando il tipo di evento è impostato su CC. Determina il numero di Control Change da cancellare.

**Intervallo:** All, 1 – 127

## System Exclusive

Viene visualizzato quando il tipo di evento è impostato su SysEx. Determina il tipo di evento System Exclusive da cancellare.

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

**NOTA** Quando sono specificati i parametri Common e Super Knob, il tipo di evento System Exclusive viene eliminato indipendentemente dalle impostazioni di Track.

## Play FX

Ora è possibile specificare le scene applicabili quando viene eseguita la funzione Normalize Play FX.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Scene

Determina la scena a cui viene applicata questa operazione.

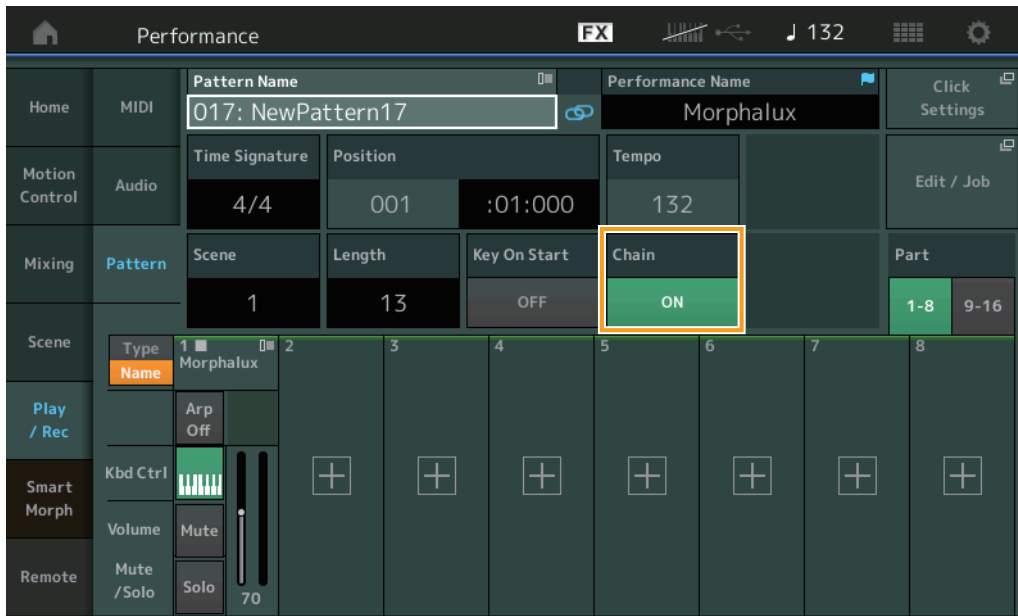
**Intervallo:** All, 1 – 8

# Miglioramenti dell'interfaccia utente per i pattern

## ■ Aggiunta dello switch Chain per il pattern

Ora è possibile memorizzare le impostazioni di riproduzione continua (Chain) per ciascun pattern nei display Pattern e Chain.

**Procedura** Pulsante [▶] (Play) o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



## Chain

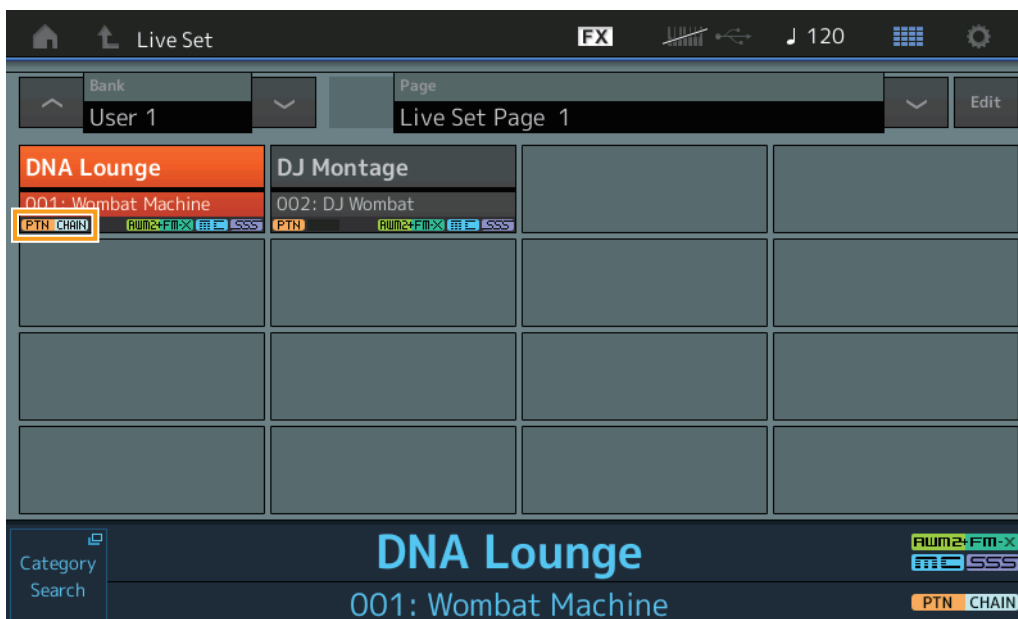
Determina se la riproduzione continua può essere utilizzata o meno al di fuori del display Chain.

**Impostazioni:** Off, On

**NOTA** Se un pattern per il quale Chain è impostato su On è assegnato a uno slot nel display Live Set, l'icona PTN cambia in PTN CHAIN.

**PTN**: visualizzato per gli slot che dispongono di un pattern.

**PTN CHAIN**: visualizzato per gli slot che dispongono di un pattern per il quale l'opzione Chain è ON.

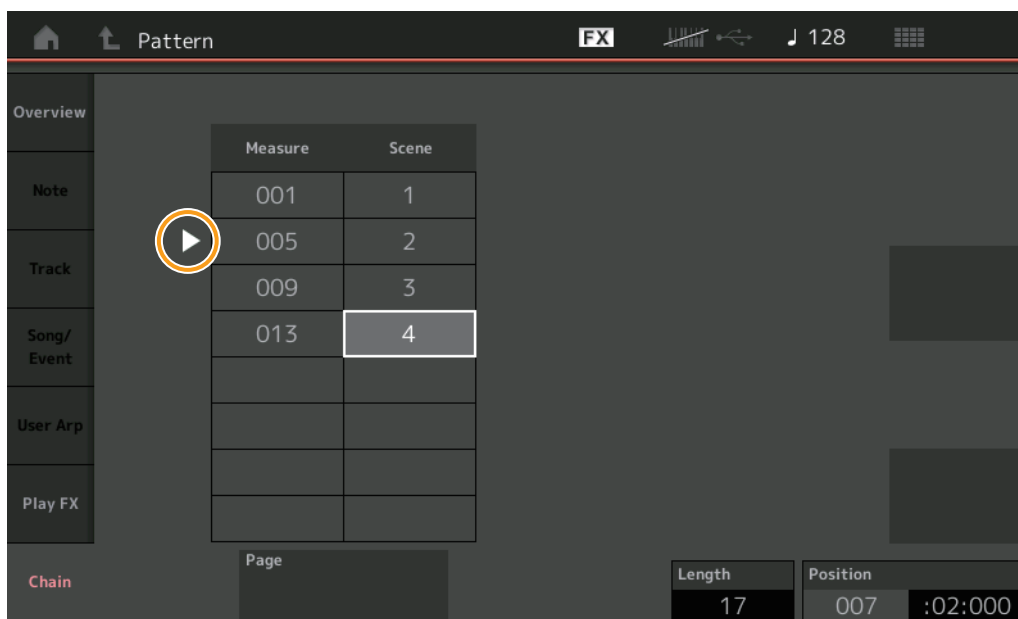




## ■ Visualizzazione di un'icona nella posizione di riproduzione continua

Un'icona viene ora visualizzata accanto alla scena in riproduzione sul display Chain.

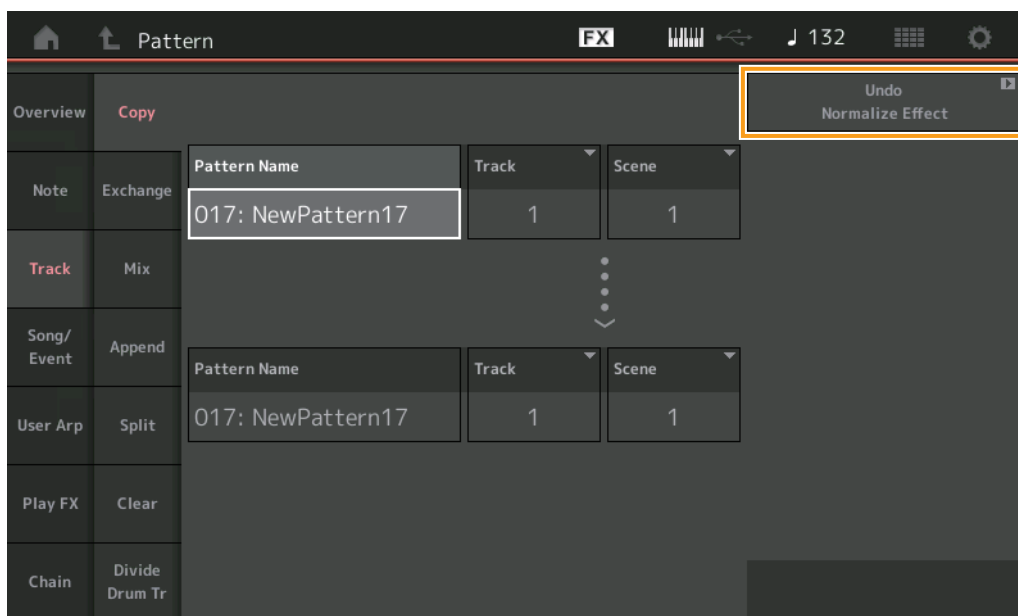
**Procedura** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] o [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



## ■ Aggiunta di Undo/Redo

Ora è possibile utilizzare Undo/Redo per le operazioni in ciascun display.

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] or [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → rispettivi display



\* Questa funzione è attiva su più display. Il display Copy viene utilizzato qui come esempio.

### Undo

Annulla la modifica apportata più di recente e ripristina lo stato precedente all'ultima modifica. Questa operazione è disponibile solo quando esiste già una sequenza ed è stata eseguita una procedura.

### Redo

Ripristina la modifica annullata mediante Undo. Redo è disponibile solo dopo aver utilizzato Undo.

# Nuova funzione DAW Remote

Ora è possibile controllare il software DAW sul computer da MODX.

La funzione DAW Remote può essere utilizzata solo quando il computer è collegato tramite cavo USB. Non è consentito l'uso di cavi MIDI.

## Impostazione della funzione DAW Remote

### Impostazioni su MODX

Fare riferimento al Manuale di istruzioni per l'uso con un computer.

Selezionare [Remote] → [Settings] per richiamare il display di impostazione della funzione DAW Remote, quindi impostare il tipo DAW per il software DAW in uso.

### Configurazione del software DAW

In questa vengono illustrate le procedure specifiche per ciascun tipo di software DAW.

**NOTA** Quando la connessione tra il computer e MODX viene persa, a volte il software DAW non è più in grado di riconoscere MODX, anche in caso di riconnessione con l'alimentazione in funzione. In questo caso, ricollegare il computer e MODX, quindi riavviare il software DAW.

#### IMPORTANTE

**In base alla versione del software DAW, la procedura di impostazione può essere diversa rispetto a quella indicata nelle istruzioni di seguito, oppure la configurazione potrebbe avere esito negativo. Per informazioni dettagliate, fare riferimento al Manuale di istruzioni del software DAW.**

#### ■ Cubase

- 1 Selezionare [Studio] → [Studio Setup...] per richiamare la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare [MIDI] → [MIDI Port Setup], quindi deselezionare il campo [In All MIDI Inputs] di MODX-2 o MODX Port 2.
- 3 Premere il pulsante [+] in alto a sinistra della finestra di dialogo, quindi selezionare [Mackie Control] dall'elenco.
- 4 Selezionare [Remote Devices] → selezionare [Mackie Control].
- 5 Impostare [MIDI Input] e [MIDI Output] su MODX-2 o MODX Port2.
- 6 (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a [F1] – [F8] di [User Commands].

#### ■ Logic Pro

- 1 Selezionare [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...].
- 2 Sul display [Preferences] visualizzato, selezionare [Show Advanced Tools].
- 3 Nell'indicazione [Additional Options], selezionare [Control Surfaces].
- 4 Selezionare la scheda [Control Surfaces] nella parte superiore del display [Preferences].
- 5 Fare clic su [Setup...] in basso a destra del display visualizzato.
- 6 Selezionare [New] → [Install...] in alto a sinistra della finestra di dialogo [Control Surface Setup] visualizzata.
- 7 Nella finestra di dialogo [Install] visualizzata, selezionare [Mackie Control] per [Mackie Designs] e fare clic su [Add].
- 8 Chiudere la finestra di dialogo [Install].
- 9 Nella finestra di dialogo [Control Surface Setup], impostare le porte di ingresso e di uscita di Mackie Control su [MODX Port2].
- 10 (Facoltativo) Fare clic su [Controller Assignments...] in basso a destra del display visualizzato dopo le procedure 1 - 4.
- 11 (Facoltativo) Nel display [Controller Assignments] visualizzato, impostare [Zone] su Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Facoltativo) Assegnare le funzioni a [F1] – [F8] di [Control].

## ■ Ableton Live

- 1 Selezionare [Live] → [Preferences...].
- 2 Nel display [Preferences] visualizzato, selezionare la scheda [Link MIDI].
- 3 Nella scheda visualizzata, impostare [Control Surface] su [MackieControl].
- 4 Impostare [Input] e [Output] su [MODX (Port2)].
- 5 (Facoltativo) Attivare [Remote] in [Input: MackieControl Input (MODX (Port2))] di [MIDI Ports].
- 6 (Facoltativo) Passare a [Options] → [Edit MIDI Map] e fare clic sulla funzione Ableton Live che si desidera assegnare.
- 7 (Facoltativo) Modificare la modalità della funzione DAW Remote in MODX su Track, quindi premere il pulsante SCENE.

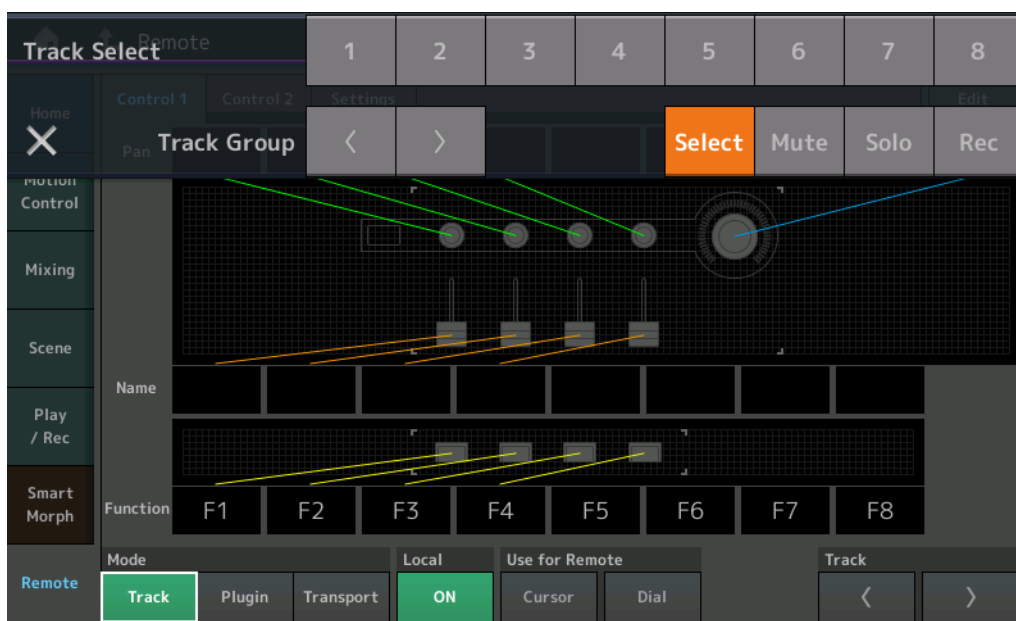
## ■ Pro Tools

- 1 Selezionare [Setup] → [Peripherals...] per aprire la finestra di dialogo.
- 2 Selezionare la scheda [MIDI Controllers].
- 3 Impostare Type su [HUI], quindi impostare [Receive From] e [Send To] su MODX-2 o su MODX Port2 di [Predefined].

## Controllo del software DAW da MODX

Nel display Remote, verrà applicata la funzione DAW Remote e le operazioni del pannello verranno modificate.

**Procedura** [PERFORMANCE] → [Remote]



### Mode

Selezionare un comportamento della funzione DAW Remote tra tre modalità.

**Impostazioni:** Track, Plugin, Transport

**Track:** modalità per la gestione di più tracce contemporaneamente sul software DAW.

Knob assegnabile	Il pan della traccia verrà trasmesso dalla porta 2. Il display cambierà in base all'opzione selezionata per il pulsante di selezione dello slider.
Slider	Il volume della traccia verrà trasmesso dalla porta 2. Il display cambierà in base all'opzione selezionata per il pulsante di selezione dello slider.
Pulsante SCENE	Le funzioni assegnate per F1 - F8 verranno trasmesse dalla porta 2.
Altri controller	Verranno trasmessi i numeri di CC assegnati in modalità Remote.

Select	Questa opzione viene visualizzata nell'elenco a discesa quando si preme il pulsante [PART SELECT MUTE/SOLO]. La selezione della traccia verrà trasmessa dalla porta 2.
Mute	Questa opzione viene visualizzata nell'elenco a discesa quando si preme il pulsante [PART SELECT MUTE/SOLO]. L'esclusione audio verrà trasmessa dalla porta 2.
Solo	Questa opzione viene visualizzata nell'elenco a discesa quando si preme il pulsante [PART SELECT MUTE/SOLO]. L'assolo verrà trasmesso dalla porta 2.
Rec	Questa opzione viene visualizzata nell'elenco a discesa quando si preme il pulsante [PART SELECT MUTE/SOLO]. L'abilitazione della registrazione verrà trasmessa dalla porta 2.
Track Group	Questa opzione viene visualizzata nell'elenco a discesa quando si preme il pulsante [PART SELECT MUTE/SOLO]. La selezione del gruppo di tracce verrà trasmessa (per singola traccia) dalla porta 2.

**Plugin:** Modalità per il controllo dettagliato di un plug-in specifico nel software DAW.

Knob, slider, pulsante SCENE, altri controller	Verranno trasmessi i numeri di CC assegnati in modalità Remote.
--	---

**Transport:** questa modalità è per la performance su MODX durante la riproduzione del software DAW e per la registrazione della performance su tastiera su MODX nel software DAW. I controlli del pannello Transport permettono di controllare la riproduzione, l'arresto e così via sul software DAW. Le procedure che non prevedono l'uso dei controlli del pannello Transport rimangono le stesse.

## Local

Determina se il controllo locale è impostato su On o su Off. Questa impostazione può anche essere effettuata dal display MIDI I/O in Utility.

## Use for Remote

Determina se utilizzare il dial e i pulsanti Cursore sul pannello MODX per controllare il software DAW.

- On: utilizzare per la gestione di DAW.
- Off: utilizzare per le procedure del display MODX.

## Track

La selezione del gruppo di tracce verrà trasmessa (per otto tracce) dalla porta 2.

## Edit

Determina il numero di controllo dell'uscita CC dalla porta 1 e la modalità operativa dei controller.

## Pulsante [MS ON/OFF]

La selezione del gruppo di tracce verrà trasmessa (in genere per otto tracce, per singola traccia quando si preme [SHIFT]) dalla porta 2.

## Pulsante [ARP ON/OFF]

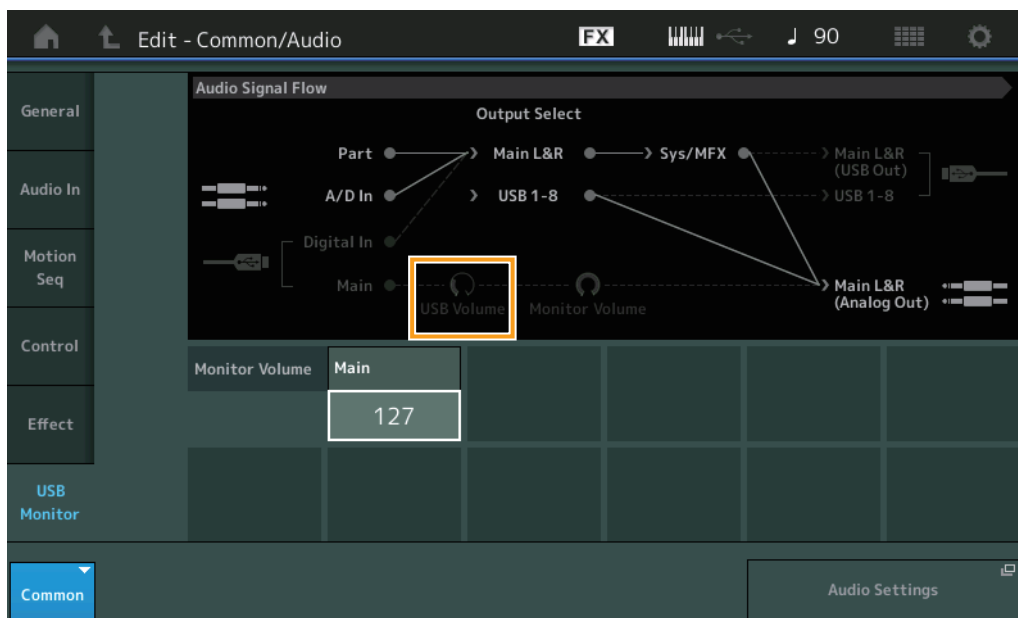
La selezione del gruppo di tracce verrà trasmessa (in genere per otto tracce, per singola traccia quando si preme [SHIFT]) dalla porta 2.

# Controllabilità migliorata

## ■ Scelte rapide per il flusso del segnale

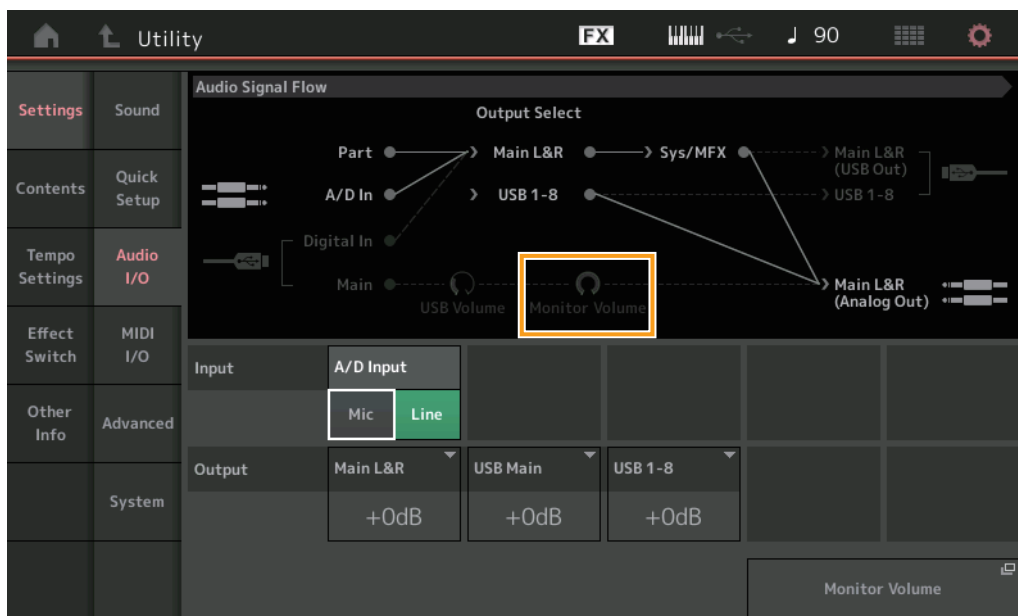
Ora è possibile richiamare il display Audio I/O toccando in prossimità dell'opzione USB Volume in Audio Signal Flow. Il cursore passa automaticamente all'opzione USB Volume nel display Audio I/O.

**Procedura** [PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



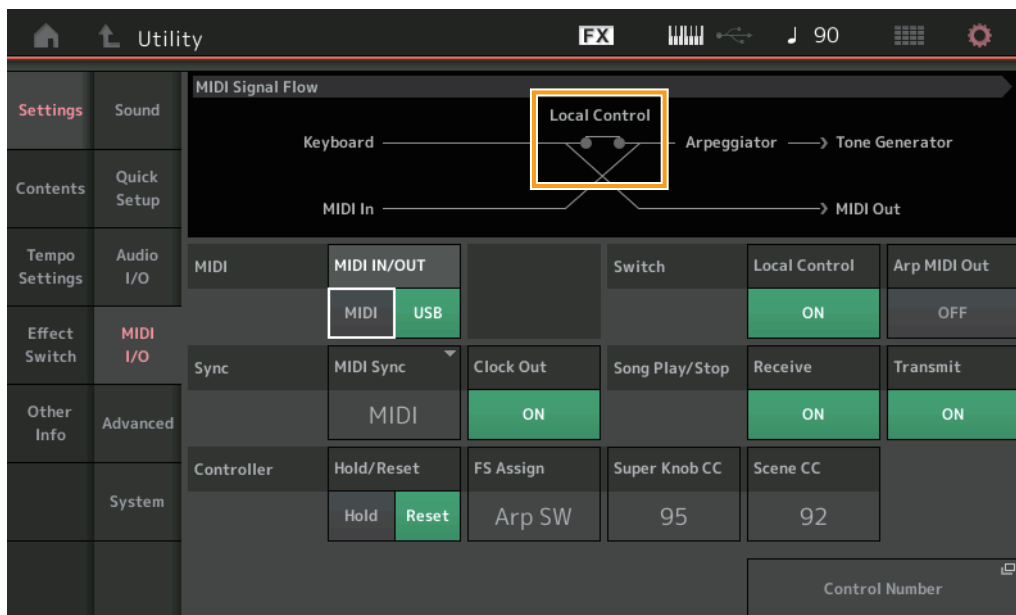
Ora è possibile richiamare il display USB Monitor toccando in prossimità dell'opzione Monitor Volume in Audio Signal Flow. Il cursore passa automaticamente all'opzione Main nel display USB Monitor.

**Procedura** [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Ora è possibile attivare e disattivare l'opzione Local Control toccando in prossimità dello switch Local Control in MIDI Signal Flow.

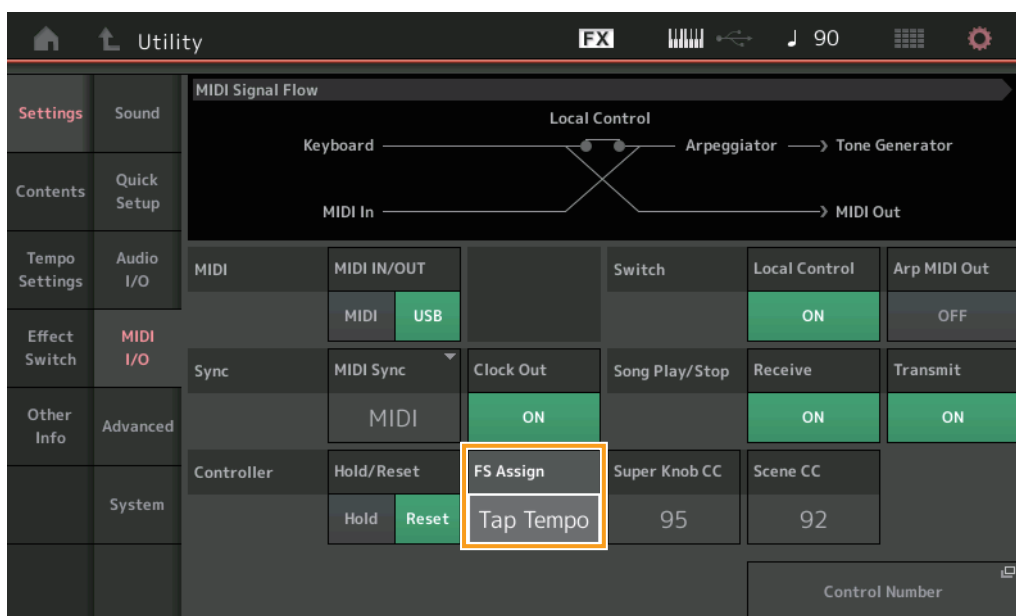
**Procedura** [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



## ■ Utilizzo del footswitch per l'impostazione del tempo

Tap Tempo è stato aggiunto all'impostazione Footswitch Assign Control Number, in modo da poter impostare facilmente il tempo mediante il footswitch.

**Procedura** [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



## FS Assign (numero di controllo assegnazione footswitch)

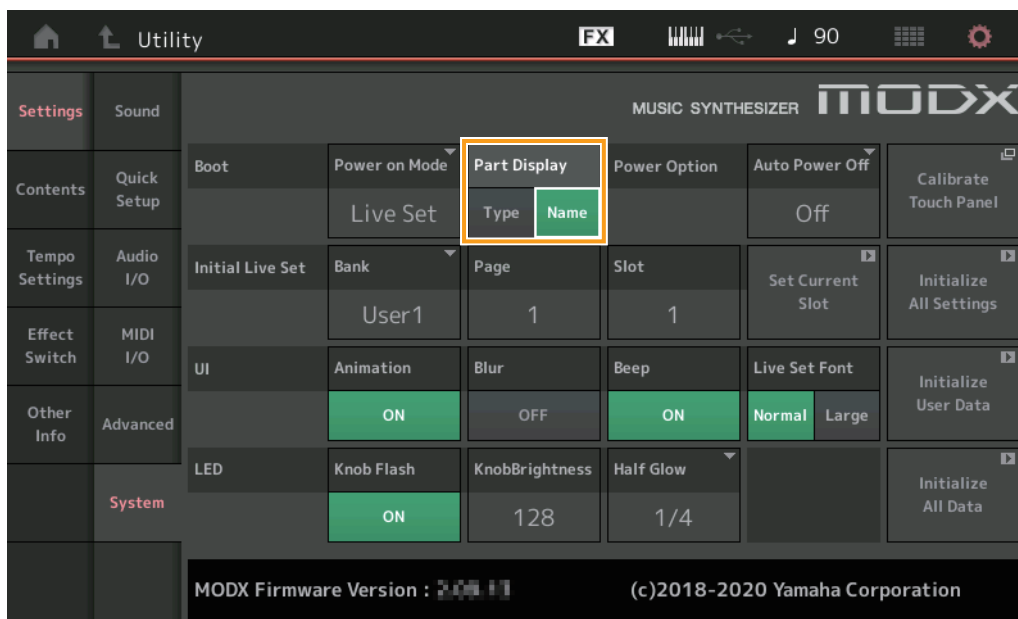
Consente di impostare il numero di Control Change utilizzato da un footswitch collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Anche quando lo strumento riceve messaggi MIDI con lo stesso numero di Control Change specificato qui da un'apparecchiatura MIDI esterna, MODX presume che il messaggio sia stato generato mediante il footswitch.

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

## ■ Impostazione per il display Part Name dopo l'avvio

Ora è possibile impostare lo stato di visualizzazione degli switch Type e Name visualizzati dopo l'avvio di MODX.

**Procedura** [Utility] → [Settings] → [System]



### Part Display

Determina quali elementi vengono automaticamente visualizzati nel display Part quando MODX viene avviato: categoria e tipi di parte (Type) oppure nomi delle parti (Name).

**Impostazioni:** Type, Name

## ■ Modifiche delle specifiche per il limite di note quando viene caricato un file WAVE o AIFF con l'assegnazione del tasto

Le specifiche sono state modificate in modo che il valore iniziale per l'intervallo del limite di note sia compreso tra C-2 e G8 quando viene caricato un file WAVE o AIFF con l'opzione Drum Part Key o AWM2 Part Element impostata su Key.

## ■ MODX Connect supporta i pattern

MODX Connect è ora in grado di gestire i pattern. Per informazioni dettagliate, fare riferimento al Manuale di istruzioni di MODX Connect.

## Altro

### ■ Risoluzione del pitch bend migliorata

La risoluzione del pitch bend è stata migliorata in modo da consentire un controllo più dettagliato del pitch.

# Nuove funzioni di MODX Versione 2.00

---

Yamaha ha aggiornato il firmware di MODX, aggiungendo le nuove funzioni descritte di seguito.

In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- Sono stati aggiunti nuovi tipi di effetti.
- Sono state aggiunte nuove opzioni in Performances.
- È stata aggiunta la funzione Pattern Sequencer.
- Ora è possibile riprodurre file di song, pattern e audio dal display Live Set.
- È stata aggiunta la funzione Super Knob Link ai dati registrati nella funzione Scene.
- È stata aggiunta la funzione Keyboard Control ai dati registrati nella funzione Scene.
- È stato incrementato l'intervallo del parametro LFO Speed.
- Ora è possibile collegare l'apparecchiatura MIDI tramite il terminale USB TO DEVICE.
- Sono state aggiunte le impostazioni di Global Micro Tuning.
- È stata aggiunta l'impostazione Audition Loop.
- Sono stati apportati miglioramenti all'interfaccia utente.
- La capacità di storage del sequencer (memoria utente totale) è stata portata da 130.000 circa a 520.000 circa (per le song) e a 520.000 circa (per i pattern).



## Nuovi tipi di effetti aggiuntivi

I seguenti nuovi tipi di effetto sono stati aggiunti in Misc Category.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
VCM Mini Filter	Rende il suono "più grasso" e più stretto. Questo effetto emula le caratteristiche dei sintetizzatori analogici.	Cutoff	Determina il valore Cutoff Frequency del filtro.
		Resonance	Determina il valore Resonance del filtro.
		Type	Determina il tipo del filtro.
		Texture	Aggiunge varie modifiche alla texture degli effetti sonori.
		Input Level	Determina il livello di ingresso del segnale.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry (non elaborato) e del suono dell'effetto.
		Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
VCM Mini Booster	Crea una texture sonora unica. Questo effetto emula le caratteristiche dei sintetizzatori analogici.	EQ Frequency	Determina il valore Frequency dell'equalizzatore.
		Resonance	Determina il valore Resonance dell'equalizzatore.
		EQ Gain	Determina il guadagno del livello dell'equalizzatore.
		Type	Determina il tipo di effetto booster.
		Texture	Aggiunge varie modifiche alla texture degli effetti sonori.
		Input Level	Determina il livello di ingresso del segnale.
		Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.

Tipo di effetto	Descrizione	Parametro	Descrizione
Wave Folder	Apporta varie modifiche al suono nel tempo, variando e controllando il contenuto armonico.	Fold	Determina il grado dell'effetto di distorsione.
		Fold Type	Determina la texture sonora della distorsione.
		LFO Depth	Determina la profondità della modulazione.
		LFO Speed	Determina la frequenza della modulazione.
		LFO Shape	Modifica la forma d'onda per la modulazione.
		Input Level	Determina il livello di ingresso del segnale.
		Dry/Wet	Determina il bilanciamento del suono dry (non elaborato) e del suono dell'effetto.
		Output Level	Determina il livello del segnale in uscita dal blocco effetti.
		SEQ Depth	Determina la profondità del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Clock	Determina la velocità del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Pattern	Seleziona il pattern del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Variation	Modifica il movimento del sequencer incorporato nell'effetto.
		SEQ Ph Reset	Imposta la modalità per ripristinare il pattern del sequencer incorporato nell'effetto.

## Nuove performance aggiuntive

L'unità MODX offre 52 nuove performance.

Per informazioni sulle performance aggiunte, consultare l'elenco Data List.

# Nuova funzione Pattern Sequencer

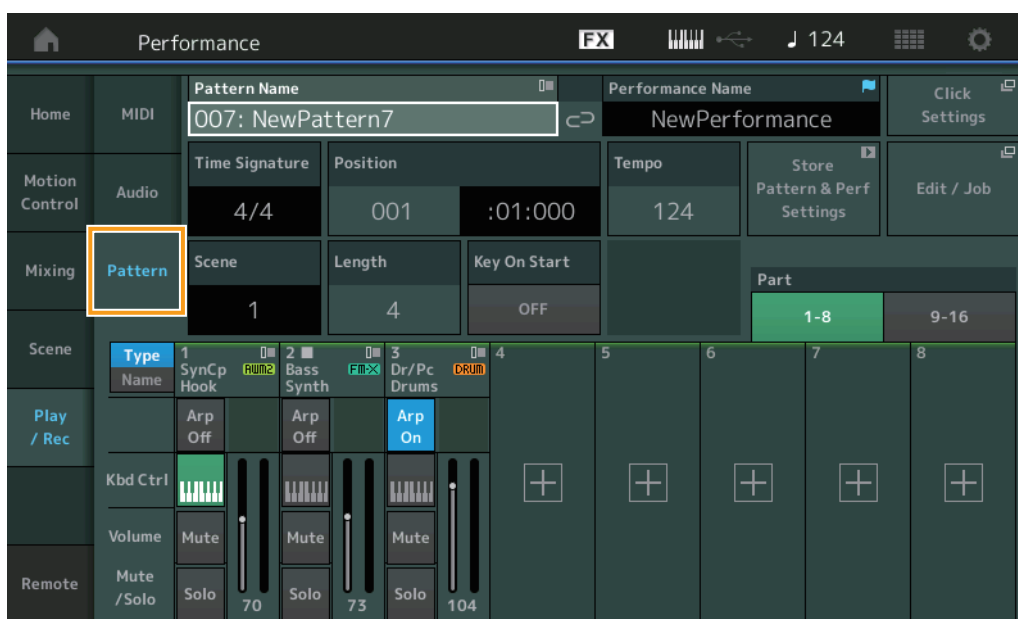
Questa nuova funzione consente di registrare sequenze di pattern in ciascuna scena.

## Play/Rec

### Pattern

#### ■ Playback/Attesa del playback

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



#### Pattern Name

Indica il nome del pattern selezionato. Toccando il parametro si richiama il menu per caricare, rinominare e creare un nuovo pattern.

#### Icona Link

Indica che i dati Pattern e i dati Performance contenuti nei dati Pattern corrispondono.

Quando i dati Pattern e Performance contenuti nei dati Pattern non corrispondono, viene visualizzata un'icona Link interrotta.

#### Performance Name

Indica il nome della performance selezionata.

**NOTA** Quando si modificano i parametri in Performance, sul lato destro di Performance Name viene visualizzata un'indicazione di bandiera blu.

#### Time Signature

Indica il tempo di Pattern.

#### Position

Determina la posizione iniziale di Recording/Playback. L'indicatore mostra inoltre la posizione corrente durante il playback. Il numero della misura si trova nella cella a sinistra, il numero del beat e il valore del clock si trovano nella cella a destra.

#### Tempo

Determina il tempo di playback di Pattern.

**Intervallo:** 5 – 300

#### Click Settings

Apri il display Tempo Settings.

#### Scene

Indica il numero della scena selezionata.

## Length

Determina la lunghezza dell'intera sequenza nella scena selezionata.

**Intervallo:** 1 – 256

## Key On Start

Determina se la registrazione o il playback del pattern inizia o meno quando si suona la tastiera.

**Impostazioni:** Off, On

## Store Pattern & Perf Settings

Memorizza i dati di pattern modificati e il collegamento alla performance selezionata.

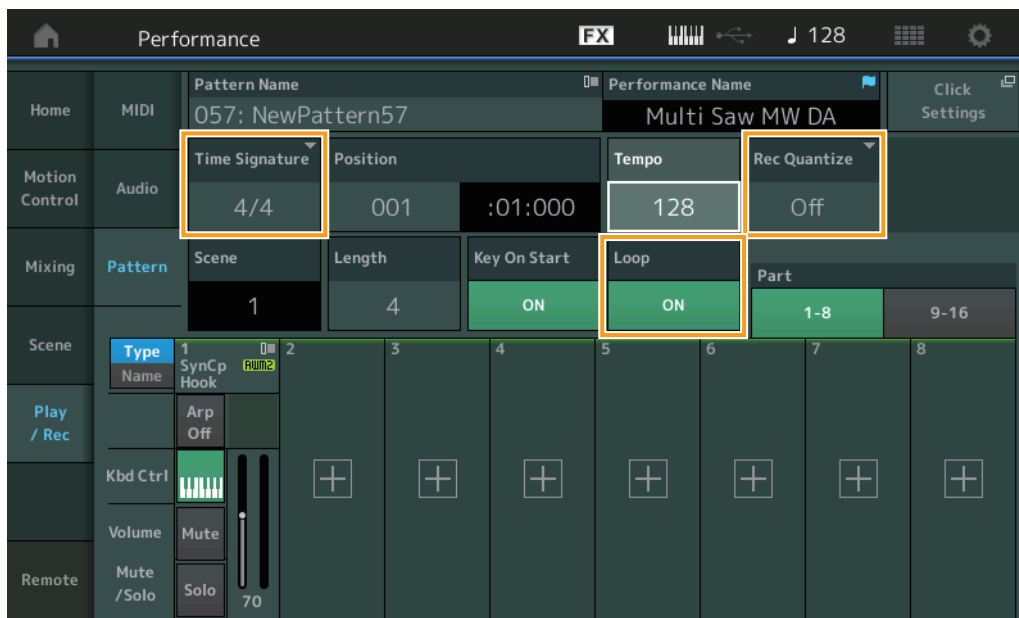
**NOTA** Dopo aver modificato i parametri in Performance, sarà necessario memorizzare i dati relativi alle performance.

## Edit/Job

Apri il display per la modifica del pattern e delle operazioni correlate.

## ■ Attesa di una nuova registrazione

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → pulsante [●] (registrazione)



## Time Signature

Determina l'indicatore/indicazione tempo della scena.

**Impostazioni:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## Rec Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi nota spostandoli sulla battuta esatta più vicina. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la temporizzazione di una performance registrata in tempo reale. La quantizzazione consente di allineare automaticamente la temporizzazione delle note durante la registrazione.

**Impostazioni:** Off, 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima)

## Loop

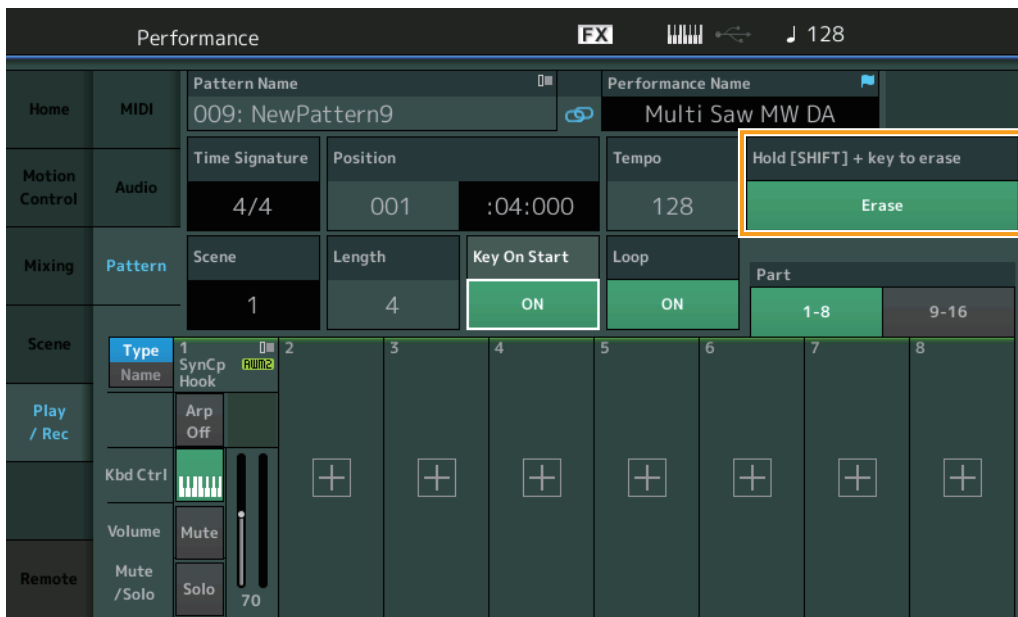
Quando Loop è impostato su On, la registrazione non si interrompe alla fine del pattern, ma continua in un "loop" ritornando all'inizio del pattern.

**Impostazioni:** Off, On

**NOTA** Per disattivare temporaneamente la modalità di registrazione e passare alla modalità Rehearsal, è sufficiente premere il pulsante [●] (registrazione) durante la registrazione in tempo reale. L'indicatore [●] (registrazione) lampeggia e il playback continuerà ininterrottamente, senza tuttavia alcuna registrazione di dati. Questa comoda funzione della modalità Rehearsal consente di disattivare temporaneamente e senza difficoltà la registrazione per potersi esercitare su una parte o sperimentare idee diverse (durante l'ascolto di altre tracce) senza registrazione effettiva. Per ritornare alla modalità di registrazione premere nuovamente il pulsante [●] (registrazione) in modo che l'indicatore [●] (registrazione) lampeggi continuamente.

## ■ Registrazione

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → pulsante [●] (registrazione) → pulsante [▶] (riproduzione)

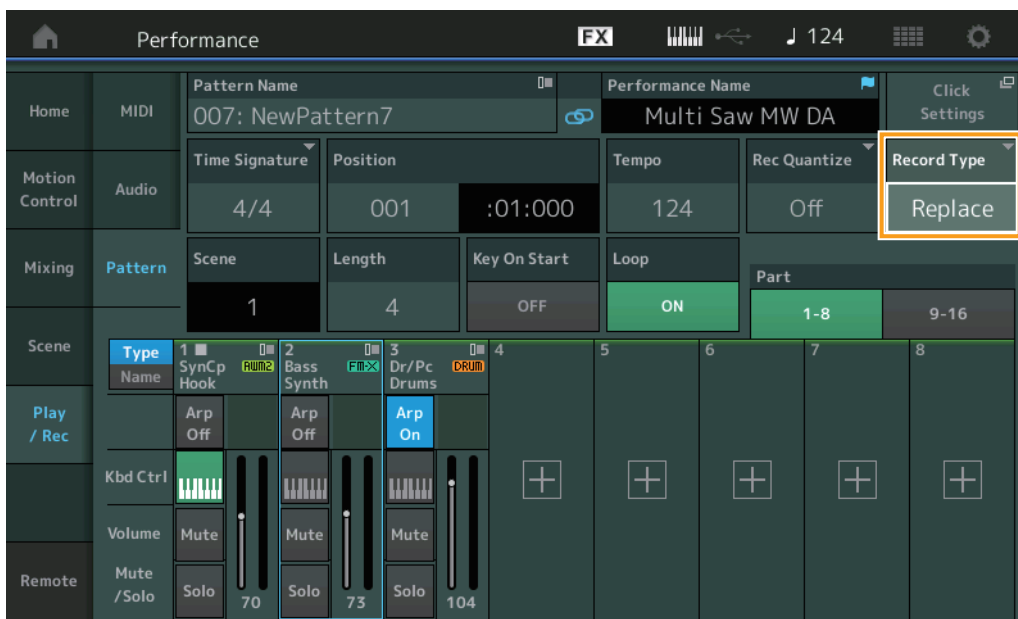


### Tenere premuto [SHIFT] + tasto per cancellare

È possibile eliminare specifici eventi di nota premendo il pulsante [SHIFT] e suonando i tasti corrispondenti alle note che si desidera eliminare.

## ■ Nuova registrazione

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (il pattern indicato è stato già registrato) → pulsante [●] (registrazione) → pulsante [▶] (riproduzione)



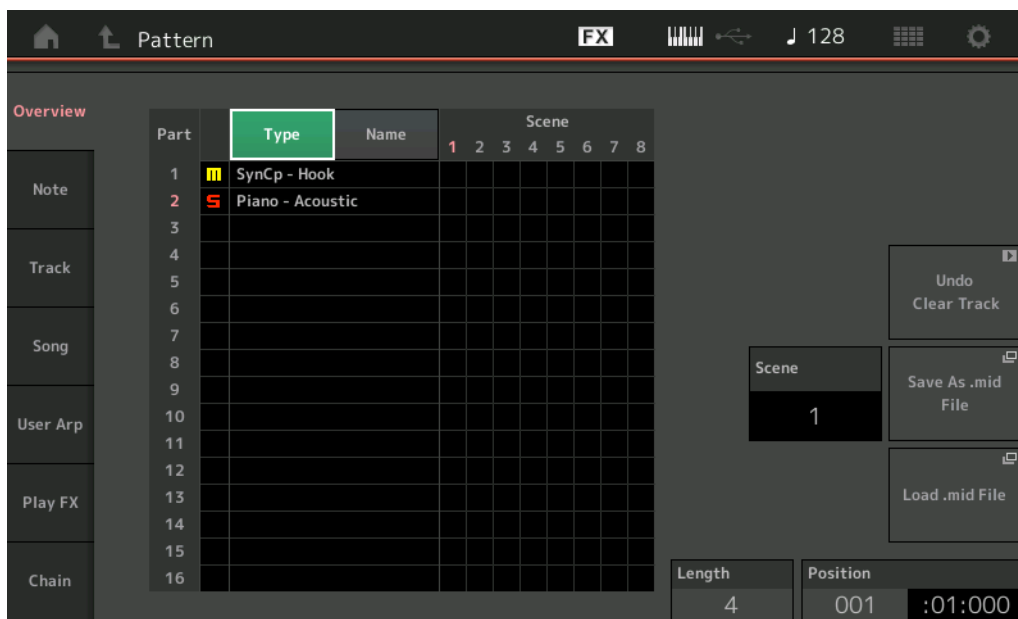
### Record Type

Determina se un pattern verrà sostituito o sovrainciso durante la registrazione.

**Impostazioni:** Replace, Overdub

## Overview

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



### Type

Toccando questo pulsante si modifica il testo visualizzato della parte in Main Category e Sub Category. Questo pulsante è sincronizzato con il pulsante corrispondente sul display Play/Rec. Se si modifica uno, cambia anche l'altro.

### Name

Toccando questo pulsante si modifica il testo visualizzato della parte in Part Name. Questo pulsante è sincronizzato con il pulsante corrispondente sul display Play/Rec. Se si modifica uno, cambia anche l'altro.

### Scene

Indica il numero della scena selezionata.

### Undo

Annulla le modifiche apportate più di recente e ripristina lo stato precedente alle ultime modifiche. Questa operazione è disponibile solo quando esiste già una sequenza registrata ed è stata eseguita un'operazione sui dati della sequenza.

### Redo

Ripristina le modifiche eseguite mediante Undo. Redo è disponibile solo dopo aver utilizzato Undo.

### Save As .mid File

Apri il display Store/Save. È possibile salvare la sequenza della scena selezionata come file MIDI.

### Load .mid File

Apri il display Load per il caricamento dei file MIDI. È possibile selezionare il pattern e la scena da caricare dopo aver selezionato un file MIDI.

### Length

Indica la lunghezza dell'intera sequenza nella scena selezionata.

### Position

Mostra la posizione corrente durante il playback della scena e consente di impostare la posizione iniziale di playback.

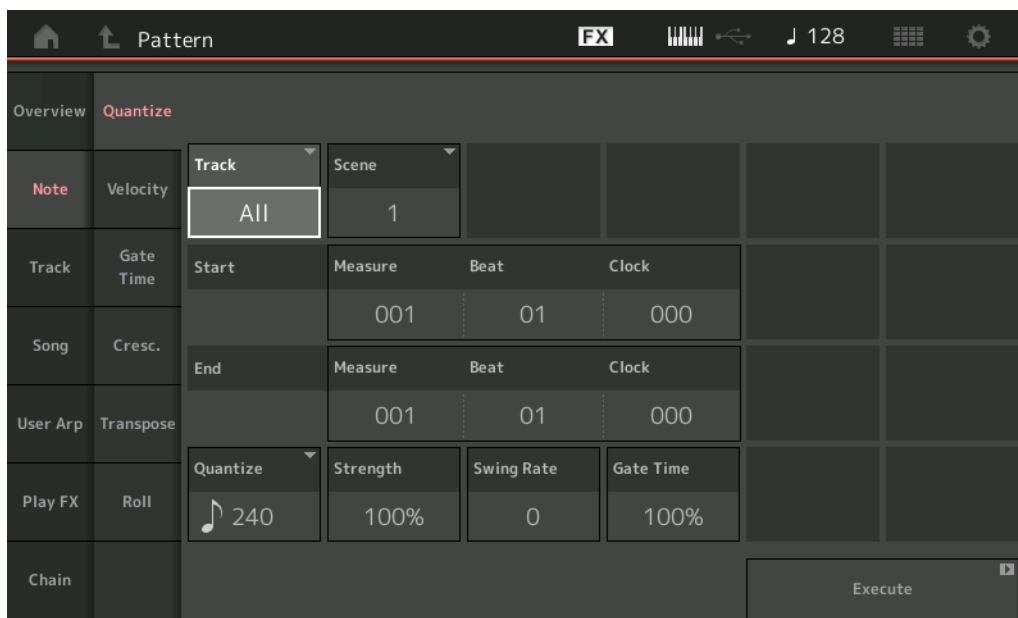
**Intervallo:** 001 – 256

## Note

### Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica degli eventi nota spostandoli sulla battuta esatta più vicina. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la temporizzazione di una performance registrata in tempo reale.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



#### Track

Determina la traccia a cui viene applicata questa operazione.

#### Scene

Determina la scena a cui viene applicata questa operazione.

#### Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 001 – 257

#### Start Beat

Determina la posizione iniziale del beat in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

#### Start Clock

Determina la posizione iniziale del clock in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

#### End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 001 – 257

#### End Beat

Determina la posizione finale del beat in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

#### End Clock

Determina la posizione finale del clock in cui viene applicata l'operazione.

**Impostazioni:** dipende dall'indicazione Time Signature selezionata

#### Quantize (Resolution)

Determina a quali battute i dati della nota della traccia specificata saranno allineati.

**Impostazioni:** biscroma, terzine di semicroma, semicroma, terzina di croma, croma, terzina di semiminima, semiminima, semicroma + terzina di semicroma, croma + terzina di croma

## Strength

Imposta il grado o "forza magnetica" a cui viene applicato Quantize. Un'impostazione 100% produce una temporizzazione esatta. Un'impostazione pari allo 0% non produce alcuna quantizzazione.

**Intervallo:** 0% – 100%

## Swing Rate

Ritarda in modo selettivo le note sulle battute pari (in levare) per produrre uno stile swing. Ad esempio, se il tempo è 4/4 e il valore di Quantize è in semiminime, la seconda e quarta battuta della misura saranno ritardate.

**Impostazioni:** dipende dal valore di Quantize specificato

**Se il valore di Quantize è rappresentato da note da 1/4 (semiminima), da 1/8 (croma), da 1/16 (semicroma) e da 1/32 (biscroma):** 0 - metà della griglia della tripletta

**Se il valore di Quantize è una terzina di semiminime, una terzina di crome, una terzina di semicrome:** 0 - metà della griglia della tripletta

**Se il valore di Quantize è una nota da 1/8 + una terzina di crome, una nota da 1/16 + terzina di semicrome:** 0 - metà della griglia della tripletta

## Gate Time

Determina il tempo di gate (la durata del suono di una nota) delle note in levare di numero pari per esaltare il senso di swing.

**Intervallo:** 0% – 200%

## Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

## Velocity

Questa operazione modifica i valori di velocità di un intervallo di note specificato, consentendo di amplificare o tagliare selettivamente il volume di tali note.

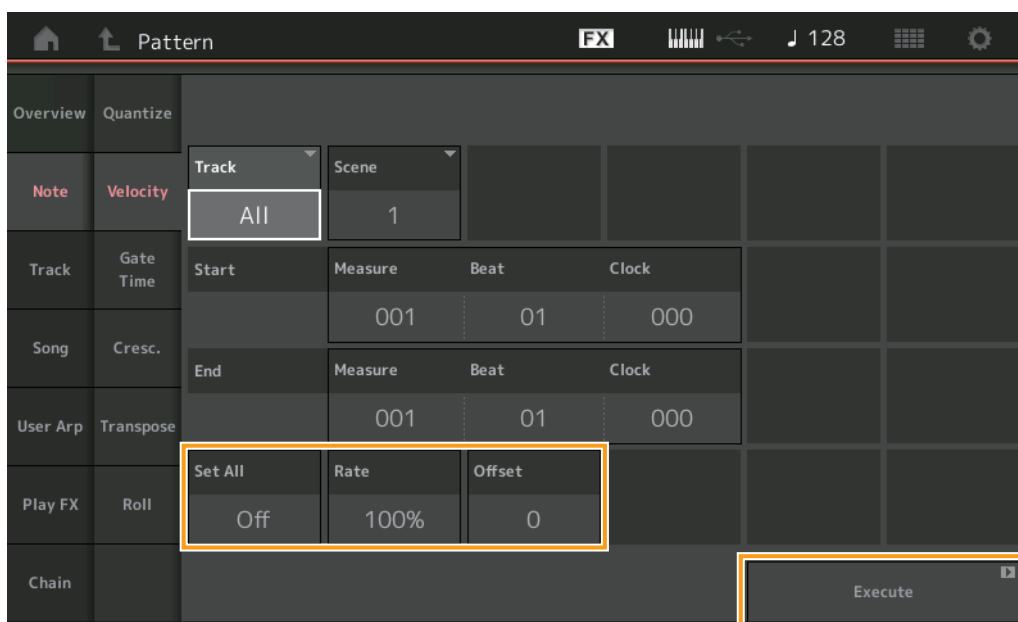
**NOTA** I cambiamenti di velocità vengono calcolati come segue

**Velocità regolata = (velocità originale x frequenza) + Offset.**

Se il risultato è 0 o inferiore a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

### Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



## Set All

Imposta le velocità di tutte le note di destinazione sullo stesso valore fisso. Se è impostato su "Off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "Off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili.

**Intervallo:** Off, 001 – 127

## Rate

Determina la percentuale con cui le note di destinazione verranno spostate dai valori originali di velocità. Un valore di Range al di sotto del 100% riduce le velocità, uno al di sopra del 100% le aumenta proporzionalmente. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

**Intervallo:** 0% – 200%



## Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di velocità regolati da Rate. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento. Un valore di Range al di sotto dello 0 riduce le velocità, uno al di sopra dello 0 le aumenta. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

**Intervallo:** -127 – +127

## Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

## Gate Time

Questa operazione consente di modificare i tempi di gate di un intervallo di note specificato.

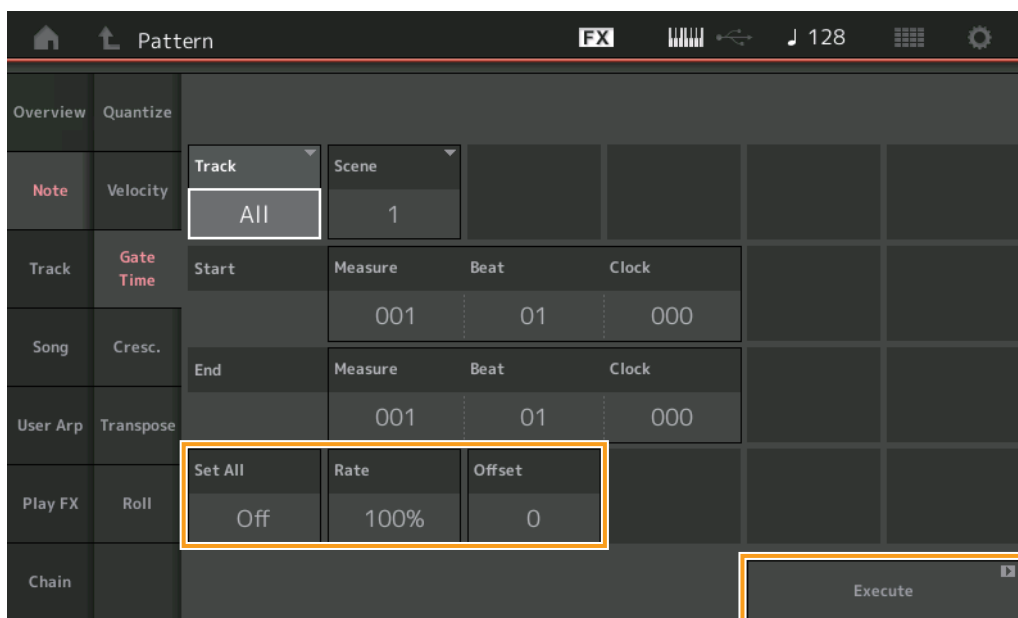
**NOTA** I cambiamenti del tempo di gate vengono calcolati come segue:

**Tempo di gate regolato = (tempo di gate originale x frequenza) + Offset.**

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore verrà arrotondato a 1.

### Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



## Set All

Imposta sullo stesso valore fisso i tempi di gate di tutte le note di destinazione. Se è impostato su "Off", il parametro Set All non ha alcun effetto. Se è impostato su un valore diverso da "Off", i parametri Rate e Offset non sono disponibili.

**Intervallo:** Off (0), 001 – 9999

## Rate

Determina la percentuale con cui verrà cambiato il tempo di gate delle note di destinazione. Un intervallo al di sotto del 100% accorcia le note, mentre uno al di sopra del 100% le allunga proporzionalmente. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

**Intervallo:** 0% – 200%

## Offset

Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con Rate. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento. Un intervallo al di sotto dello 0 accorcia il tempo di gate, uno al di sopra dello 0 lo allunga. Quando il parametro Set All è impostato su un valore diverso da "Off", non può essere modificato.

**Intervallo:** -9999 – +9999

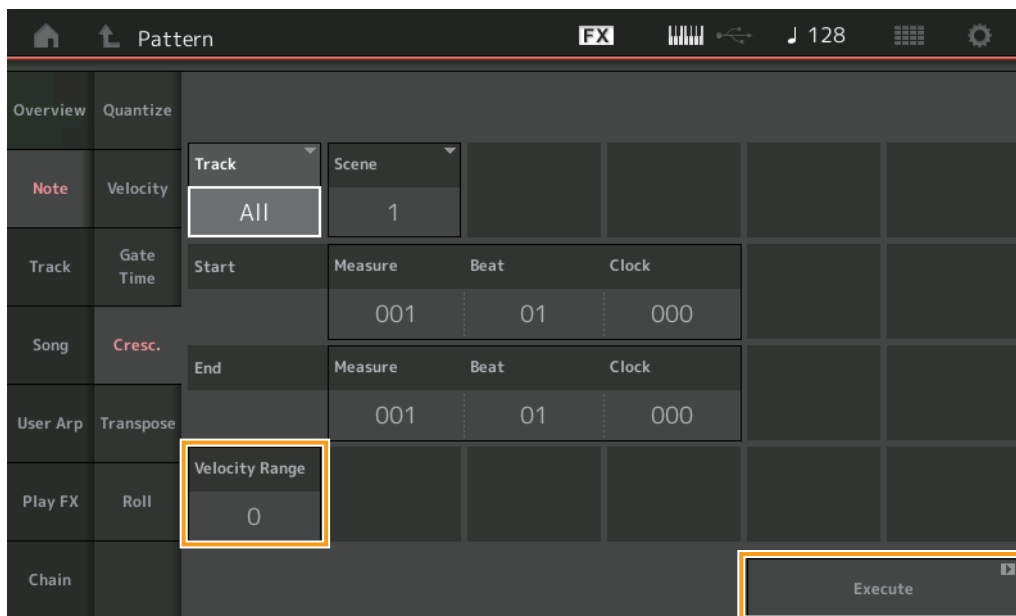
## Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

## Cresc. (Crescendo)

Questa operazione consente di creare un crescendo o un decrescendo su un intervallo di note specificato (il crescendo è un aumento graduale del volume e il decrescendo una diminuzione graduale).

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



### Velocity Range

Determina l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocità delle note nell'intervallo specificato vengono aumentati o diminuiti gradualmente a partire dalla prima nota nell'intervallo. La velocità dell'ultima nota nell'intervallo diventa quella originale della nota stessa più il valore di Velocity Range (Intervallo velocità). Se la velocità risultante non rientra nell'intervallo 1 - 127, viene impostata su 1 o 127 di conseguenza. Un valore di Range superiore a 0 produce un crescendo, uno inferiore a 0 produce un decrescendo. Un'impostazione pari a 0 non produce alcun effetto.

**Intervallo:** -127 - +127

### Execute

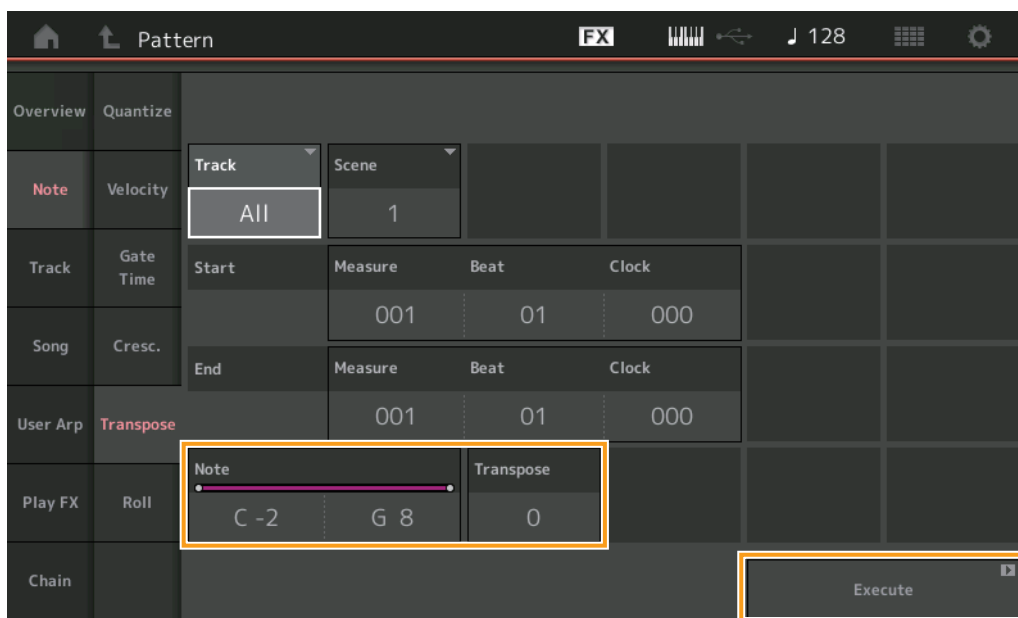
Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

## Transpose

Questa operazione permette di cambiare l'intonazione o pitch delle note nell'intervallo specificato.

**NOTA** Quando si esegue questa operazione e si cambiano le note al di fuori dell'intervallo consentito di C-2 - G8, le note vengono automaticamente impostate sull'ottava sotto (o sopra).

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



### Note

Determina l'intervallo di note a cui viene applicata l'operazione. È possibile impostare Note direttamente da Keyboard toccando il pulsante [Keyboard].

**Intervallo:** C -2 – G8

### Transpose

Traspone le note nell'intervallo specificato (in semitoni). Un'impostazione di +12 traspone di un'ottava superiore, mentre un'impostazione di -12 l'abbassa di un'ottava. Un valore pari a 0 non produce alcun cambiamento.

**Intervallo:** -127 – +127

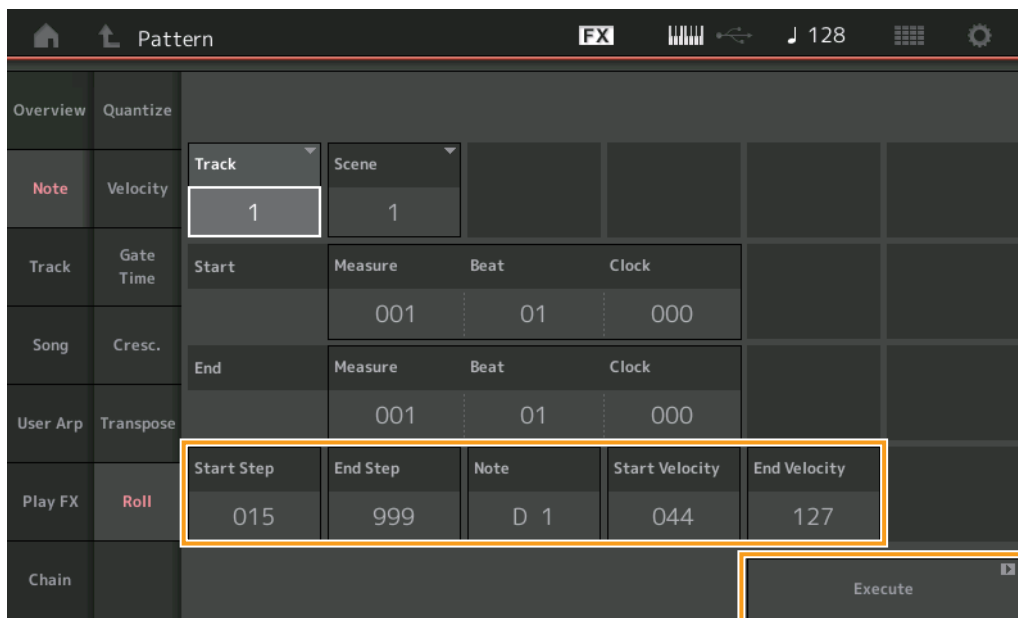
### Execute

Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

## Roll

Questa operazione crea una serie di note ripetute (come un rullo di tamburi) nell'intervallo specificato.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



### Start Step

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nel "roll". È possibile creare roll suddivisi impostando valori piccoli tra Start Step ed End Step. Questa impostazione corrisponde al primo valore di clock nell'intervallo specificato.

**Intervallo:** 015 – 999

### End Step

Determina la misura dello step (cioè il numero di clock) fra ogni nota nel "roll". È possibile creare roll suddivisi impostando valori piccoli tra Start Step ed End Step. Questa impostazione corrisponde all'ultimo valore di clock nell'intervallo specificato.

**Intervallo:** 015 – 999

### Note

Determina le note a cui viene applicata questa operazione. È possibile impostare Note direttamente da Keyboard toccando il pulsante [Keyboard].

**Intervallo:** C -2 – G8

### Start Velocity

Determina la velocità delle note nel "roll". Si tratta del primo valore Velocity nell'intervallo specificato.

**Intervallo:** 001 – 127

### End Velocity

Determina la velocità delle note nel "roll". Si tratta dell'ultimo valore Velocity nell'intervallo specificato.

**Impostazioni:** 001 – 127

**NOTA** La determinazione dei valori Start Velocity ed End Velocity consente di creare roll che aumentano o diminuiscono gradualmente il volume (crescendo/decrecendo).

### Execute

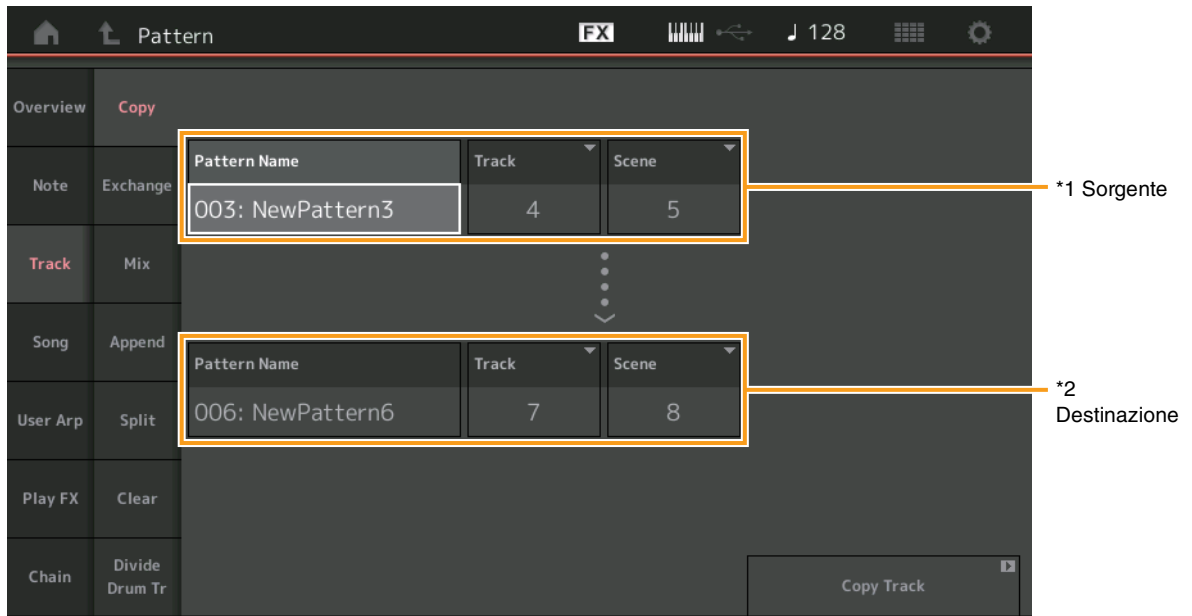
Esegue l'operazione sui dati della sequenza MIDI.

## Track

### Copy

Questa operazione consente di copiare tutti i dati da una traccia sorgente specificata a una traccia di destinazione specificata.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



#### **Pattern Name \*1 Sorgente**

Determina il pattern sorgente.

#### **Track \*1 Sorgente**

Determina la traccia sorgente.

#### **Scene \*1 Sorgente**

Determina la scena sorgente.

#### **Pattern Name \*2 Destinazione**

Determina il pattern di destinazione.

#### **Track \*2 Destinazione**

Determina la traccia di destinazione.

#### **Scene \*2 Destinazione**

Determina la scena di destinazione.

#### **Copy Track**

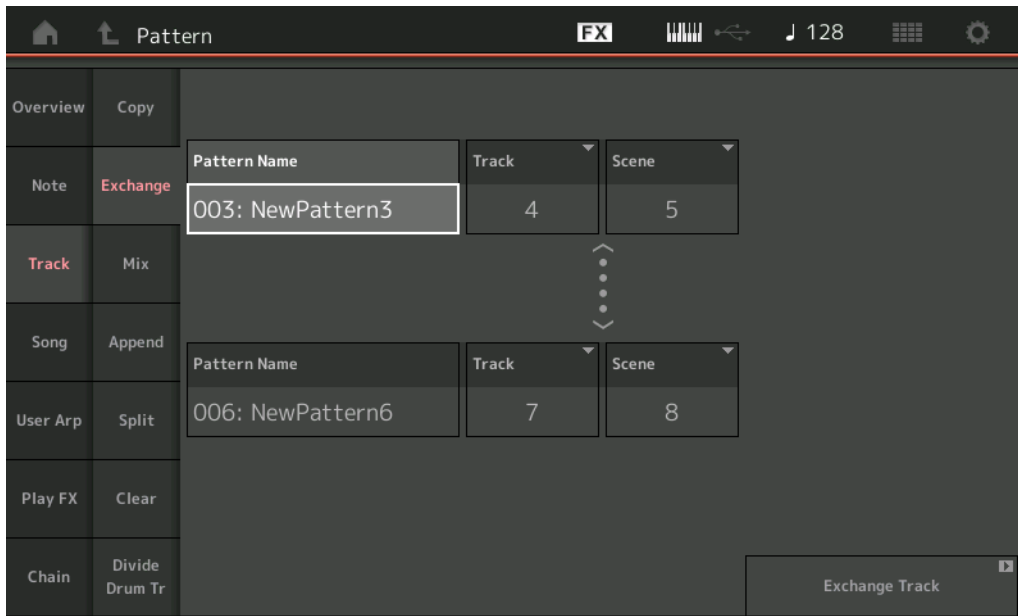
Esegue l'operazione Copy.

**NOTA** Quando si esegue Copy Track con Track impostata su All e Scene impostata su All, i dati Chain ([pagina 49](#)) vengono copiati automaticamente.

## Exchange

Questa operazione sposta tutti i dati da una traccia a un'altra.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



### Pattern Name

Determina uno dei modelli per lo scambio di dati.

### Track

Determina la traccia da scambiare.

### Scene

Determina la scena da scambiare.

### Pattern Name

Determina l'altro pattern per lo scambio di dati.

### Track

Determina la traccia da scambiare.

### Scene

Determina la scena da scambiare.

### Exchange Track

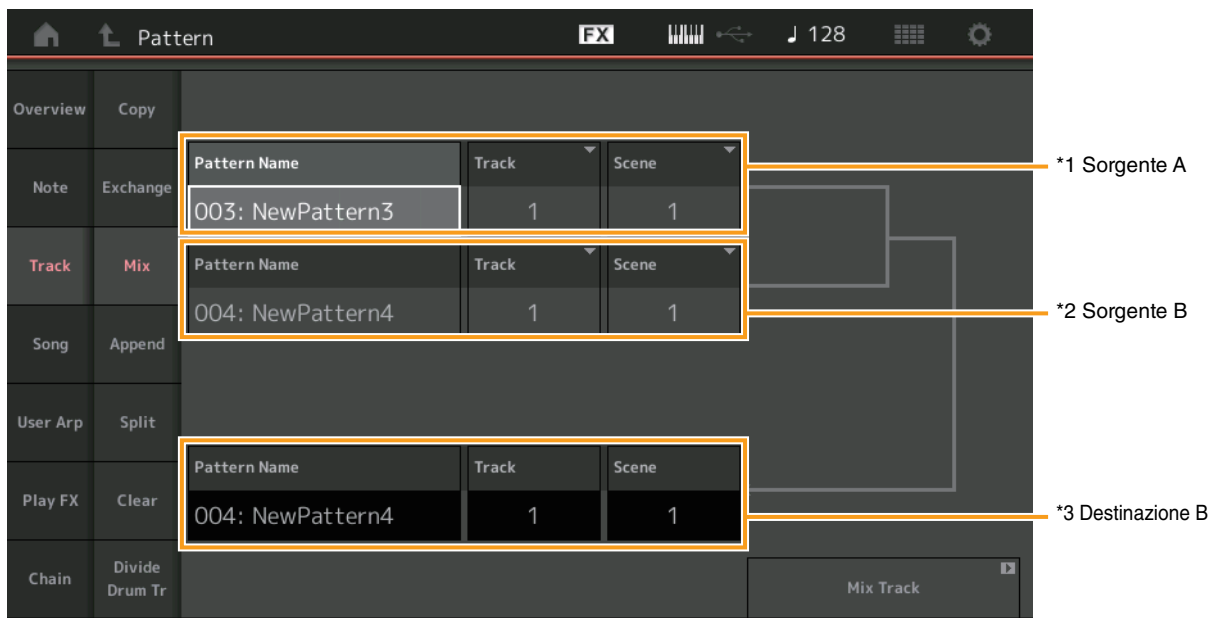
Esegue l'operazione di scambio.

**NOTA** Quando si esegue Exchange Track con Track impostata su All e Scene impostata su All, i dati Chain ([pagina 49](#)) vengono copiati automaticamente.

## Mix

Questa operazione consente di eseguire il missaggio di tutti i dati provenienti da due tracce selezionate ("A" e "B") e colloca il risultato nella traccia B.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



### Pattern Name \*1 Sorgente A

Determina la sorgente del Pattern A.

### Track \*1 Sorgente A

Determina la traccia di cui eseguire il missaggio.

### Scene \*1 Sorgente A

Determina la scena di cui eseguire il missaggio.

### Pattern Name \*2 Sorgente B

Determina la sorgente del Pattern B.

### Track \*2 Sorgente B

Determina la traccia di cui eseguire il missaggio.

### Scene \*2 Sorgente B

Determina la scena di cui eseguire il missaggio.

### Pattern Name \*3 Destinazione B

Indica il pattern di destinazione.

### Track \*3 Destinazione B

Indica la traccia di destinazione.

### Scene \*3 Destinazione B

Indica la scena di destinazione.

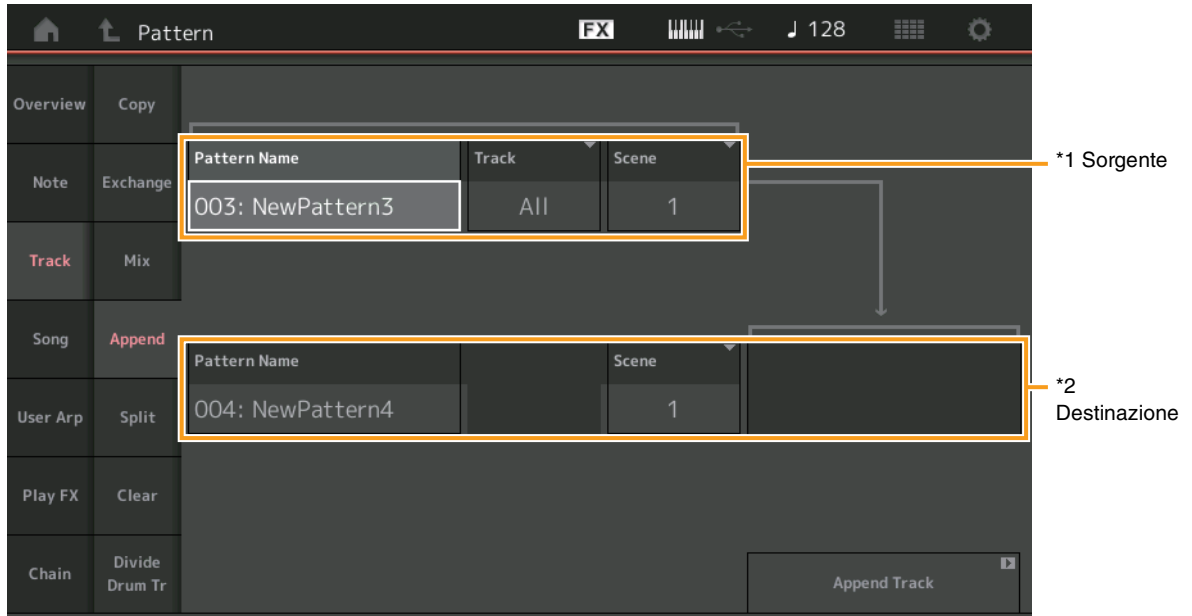
### Mix Track

Esegue l'operazione di missaggio.

## Append

Questa operazione consente di aggiungere tutti i dati da una traccia sorgente specificata in una traccia di destinazione specificata.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



### Pattern Name \*1 Sorgente

Determina il pattern sorgente.

### Track \*1 Sorgente

Determina la traccia sorgente.

### Scene \*1 Sorgente

Determina la scena sorgente.

### Pattern Name \*2 Destinazione

Determina il pattern di destinazione.

### Track \*2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

### Scene \*2 Destinazione

Determina la scena di destinazione.

### Append Track

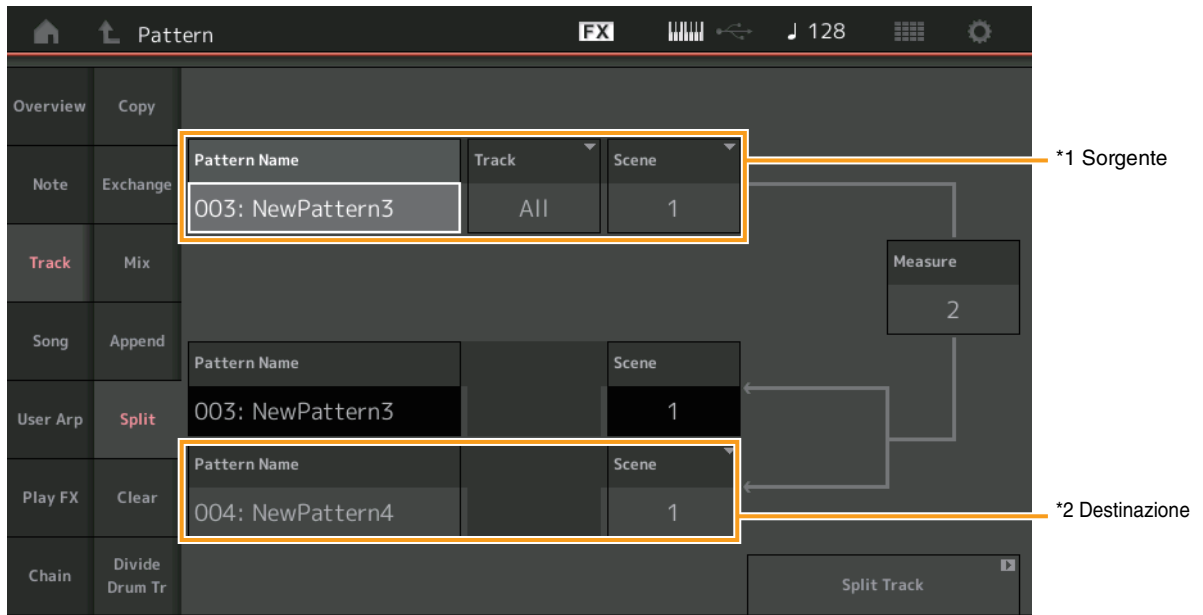
Esegue l'operazione di aggiunta.



## Split

Questa operazione sposta l'ultima metà dei dati divisi in una misura specificata da una traccia sorgente specificata nella traccia di destinazione specificata.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



### **Pattern Name \*1 Sorgente**

Determina il pattern sorgente.

### **Track \*1 Sorgente**

Determina la traccia sorgente.

### **Scene \*1 Sorgente**

Determina la scena sorgente.

### **Measure \*1 Sorgente**

Determina la misura in cui i dati sono divisi.

### **Pattern Name**

Indica il pattern di destinazione.

### **Track**

Indica la traccia di destinazione.

### **Scene**

Indica la scena di destinazione.

### **Pattern Name \*2 Destinazione**

Determina il pattern di destinazione.

### **Track \*2 Destinazione**

Determina la traccia di destinazione.

### **Scene \*2 Destinazione**

Determina la scena di destinazione.

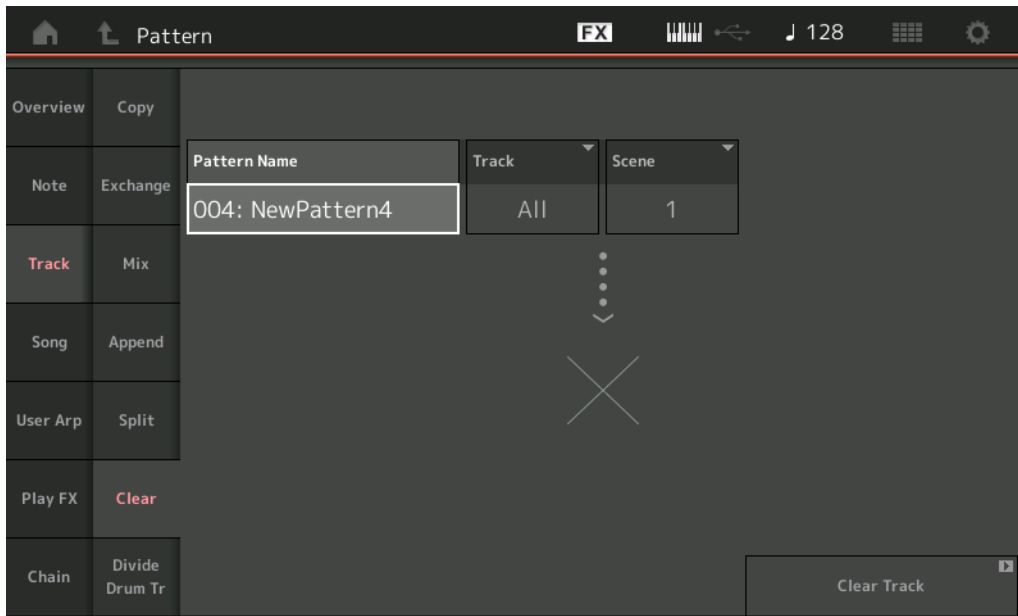
### **Spilt Track**

Esegue l'operazione di divisione.

## Clear

Questa operazione cancella tutti i dati da una traccia specificata.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



### Pattern Name

Determina il pattern da cancellare.

### Track

Determina la traccia da cancellare.

### Scene

Determina la scena da cancellare.

### Clear Track

Esegue l'operazione Clear.

**NOTA** Quando si esegue Clear Track con Track impostata su All e Scene impostata su All, vengono eliminati anche i dati Chain ([pagina 49](#)).

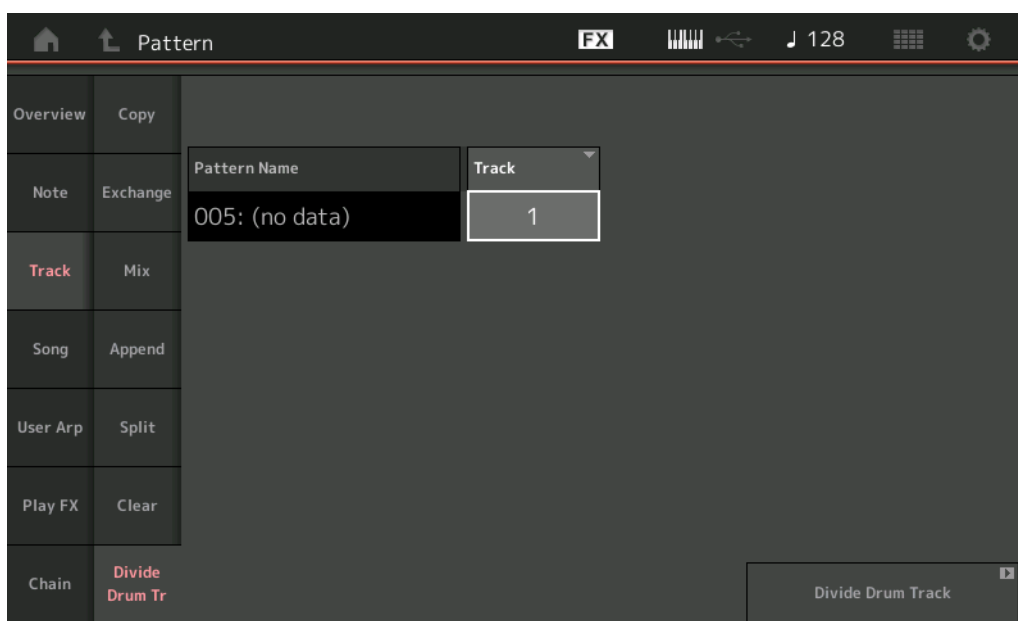
## Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Questa operazione consente di separare i dati delle note di batteria da una traccia specificata.

Separa gli eventi di nota in una traccia di batteria assegnata ad una traccia specifica e colloca le note corrispondenti a vari strumenti di batteria in tracce separate (da 9 a 16).

**NOTA** I dati esistenti in precedenza sulle tracce 9 - 16 e le parti 9 - 16 vengono sostituiti quando si esegue Divide Drum Track. Non è possibile utilizzare l'opzione Undo per questa modifica.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



### Pattern Name

Determina il pattern contenente la traccia di batteria da dividere.

### Track

Determina la traccia per la quale verranno separati i dati delle note di batteria.

### Divide Drum Track

Esegue l'operazione Divide.

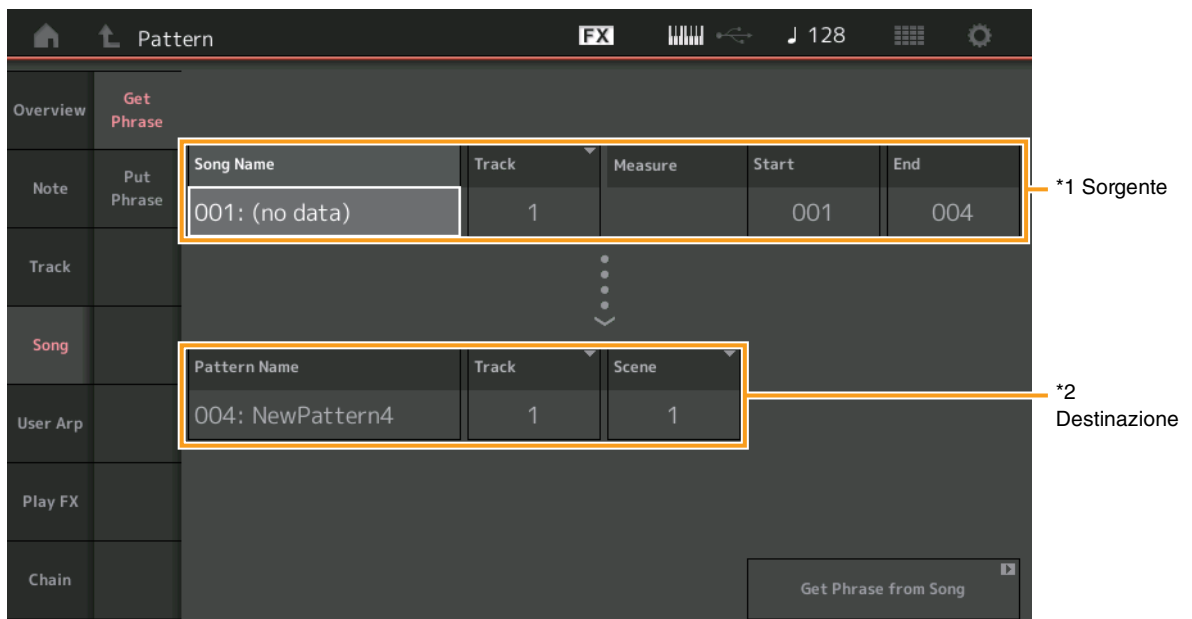
## Song

### Get Phrase

Questa operazione consente di copiare tutti i dati da una song sorgente specificata in una traccia di destinazione specificata.

**NOTA** Quando si esegue Get Phrase, i dati precedentemente esistenti sulla traccia di destinazione specificata vengono sostituiti.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



#### Song Name

Determina la song sorgente.

#### Track \*1 Sorgente

Determina la traccia sorgente.

#### Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 001 – 998

#### End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 002 – 999

#### Pattern Name

Determina il pattern di destinazione.

#### Track \*2 Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

#### Scene

Determina la scena di destinazione.

#### Get Phrase from Song

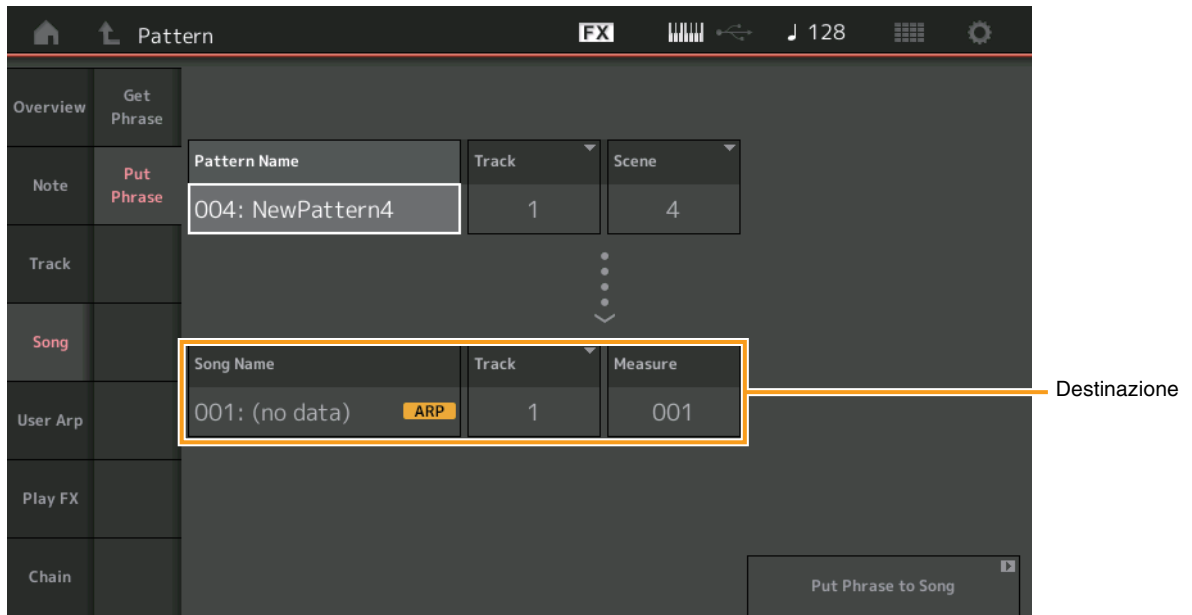
Esegue l'operazione di copia.

## Put Phrase

Questa operazione consente di copiare tutti i dati da un pattern sorgente a una misura specificata sulla song di destinazione.

**NOTA** Il pattern sorgente specificato viene unito ai dati esistenti in precedenza sulla song di destinazione specificata quando si esegue Put Phrase.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



### Pattern Name

Determina il pattern sorgente.

### Track

Determina la traccia sorgente.

### Scene

Determina la scena sorgente.

### Song Name

Determina il pattern di destinazione.

### Track \*Destinazione

Determina la traccia di destinazione.

### Measure

Determina la posizione della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 001 – 999

### Put Phrase to Song

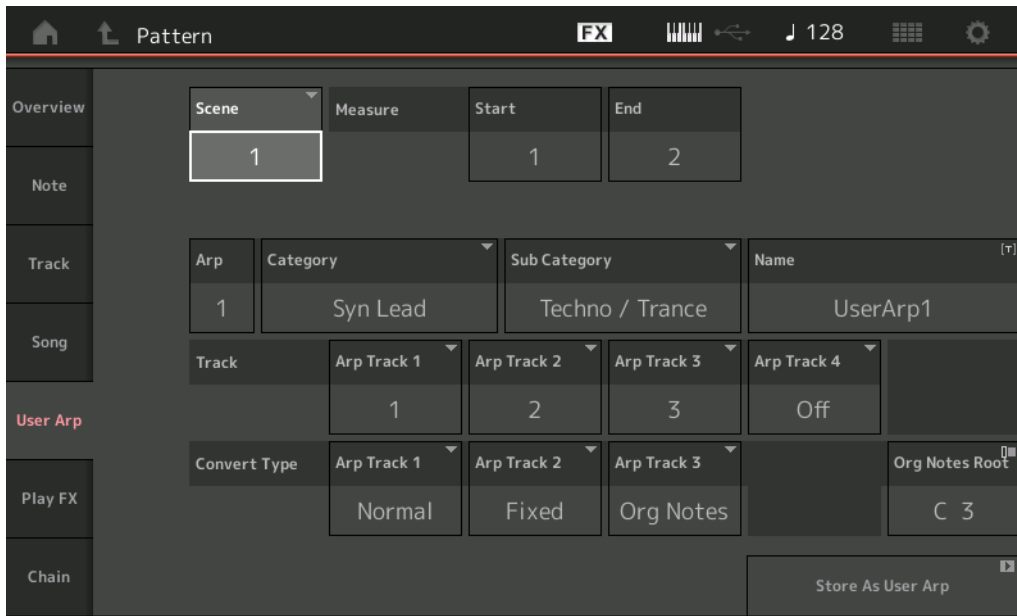
Esegue l'operazione Copy.

## User Arp (User Arpeggio)

Questa operazione consente di copiare dati nelle misure specificate di una traccia per creare i dati di Arpeggio.

**NOTA** Quando si esegue User Arp, i dati precedentemente esistenti sulla traccia di destinazione specificata vengono sostituiti.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



### Scene

Determina la scena sorgente.

**Intervallo:** 1 – 8

### Start Measure

Determina la posizione iniziale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 1 – 256

### End Measure

Determina la posizione finale della misura in cui viene applicata l'operazione.

**Intervallo:** 2 – 257

### Arp (numero arpeggio)

Indica il numero di Arpeggio Type.

### Category

Indica la Main Category a cui verrà assegnato l'Arpeggio Type selezionato.

**Impostazioni:** per l'elenco Arpeggio Type Category, vedere il Manuale di riferimento.

### Sub Category

Indica la sottocategoria a cui verrà assegnato l'Arpeggio Type selezionato.

**Impostazioni:** Per l'elenco Arpeggio Type Sub Category, vedere il Manuale di riferimento.

### Name

Consente di impostare il tipo di Arpeggio Type.

### Track

Determina il numero di traccia sorgente per ciascuna Arpeggio Track.

## Convert Type

Determina il modo in cui i dati della sequenza MIDI verranno convertiti in dati Arpeggio utilizzando le tre impostazioni riportate di seguito. Questo parametro può essere impostato per ciascuna traccia.

**Impostazioni:** Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** l'arpeggio viene eseguito usando soltanto la nota suonata e le note della sua ottava.

**Fixed:** l'esecuzione di una o più note attiva gli stessi dati di sequenza MIDI.

**Org Notes (note originali):** fondamentalmente è come "Fixed", tranne per il fatto che le note di riproduzione dell'arpeggio differiscono a seconda dell'accordo suonato.

## Store As User Arp

Esegue l'operazione Store.

---

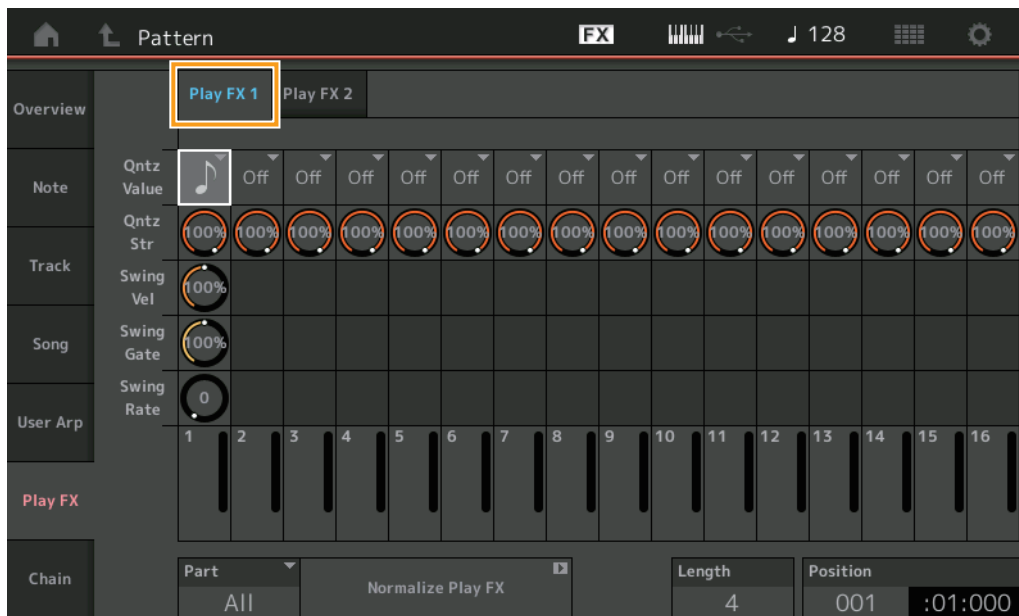
## Play FX (Play Effect)

---

Questa operazione consente di aggiungere effetti ai dati della sequenza MIDI in un pattern quando viene riprodotto. È possibile determinare l'intervallo e l'intensità per ciascun parametro sulla traccia specificata.

### Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



### Play FX1

Utilizza i parametri Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate e Swing Rate.

#### Qntz Value (Quantize Value)

Determina a quali battute dei dati della nota della sequenza saranno allineati i dati.

**Impostazioni:** Off, 60 (biscroma), 80 (terzina da una semicroma), 120 (semicroma), 160 (terzina da una croma), 240 (croma), 320 (terzina da una semiminima), 480 (semiminima)

#### Qntz Str (Quantize Strength)

Imposta il grado o "forza magnetica" a cui viene applicato Quantize. Un'impostazione del 100% produce una temporizzazione esatta. Un'impostazione pari allo 0% non produce alcuna quantizzazione.

**Intervallo:** 0% – 100%

#### Swing Vel (Swing Velocity)

Regola la velocità delle note corrispondenti per accentuare il senso ritmico dello swing.

**Intervallo:** 0% – 200%

#### Swing Gate

Regola il tempo di gate delle note corrispondenti per accentuare il senso ritmico dello swing.

**Intervallo:** 0% – 200%

## Swing Rate

Ritarda in modo selettivo le note sulle battute pari (in levare) per produrre uno stile swing.

**Impostazioni:** Dipende dal valore Qntz Value specificato

**Se il valore di Quantize è rappresentato da note da 1/4 (semiminima), da 1/8 (croma), da 1/16 (semicroma) e da 1/32 (biscroma):** 0 - metà della griglia

**Se il valore di Quantize è una terzina di semiminime, una terzina di crome, una terzina di semicrome:** 0 - metà della griglia



### Play FX2

Funziona con i parametri Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate e Velocity Offset.

#### Note Shift

Innalza o abbassa il pitch di tutte le note nella traccia selezionata in semitoni.

**Intervallo:** -99 – +99

#### Clock Shift

Sposta la tempistica di tutte le note nella traccia selezionata in avanti o all'indietro con incrementi di clock.

**Intervallo:** -120 – +120

#### Gate Time

Innalza il tempo di gate di tutte le note nella traccia selezionata.

**Intervallo:** 0% – 200%

#### Velocity Rate

Modifica la velocità delle note secondo la percentuale specificata.

**Intervallo:** 0% – 200%

#### Velocity Offset

Aumenta o riduce la velocità delle note secondo il valore di offset specificato.

**Intervallo:** -99 – +99

#### Part

Determina la parte di destinazione da normalizzare.

**Intervallo:** All, 1– 16

#### Normalize Play FX

Applica gli effetti impostati in Play FX ai dati MIDI.

#### Length

Indica la lunghezza dell'intera sequenza nella scena selezionata.

#### Position

Mostra la posizione corrente durante il playback della scena e consente di impostare la posizione iniziale di playback.

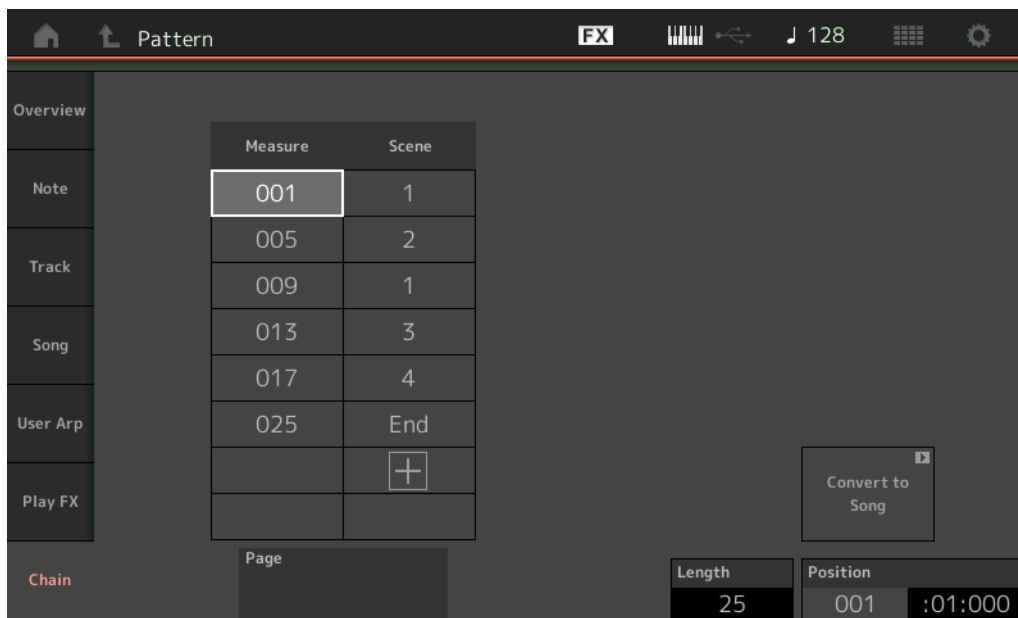
**Intervallo:** 001 – 256



## Chain

Questa operazione mette in sequenza le scene e ne esegue il playback.

**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



### Measure

Determina la posizione della misura dalla quale viene riprodotta la scena.

**Intervallo:** 001 – 999

### Scene

Determina la scena che viene riprodotta dalla posizione di misura specificata.

**Intervallo:** 1 – 8, End

### Page

Indicata dai pulsanti su e giù, quando Measure & Scene supera 8 righe. Toccando questo pulsante si richiama la pagina successiva/precedente.

### Convert to Song

Memorizza la catena come song.

### Length

Indica la lunghezza dell'intera sequenza.

### Posizione

Mostra la posizione corrente durante il playback continuo e consente di impostare la posizione iniziale del playback.

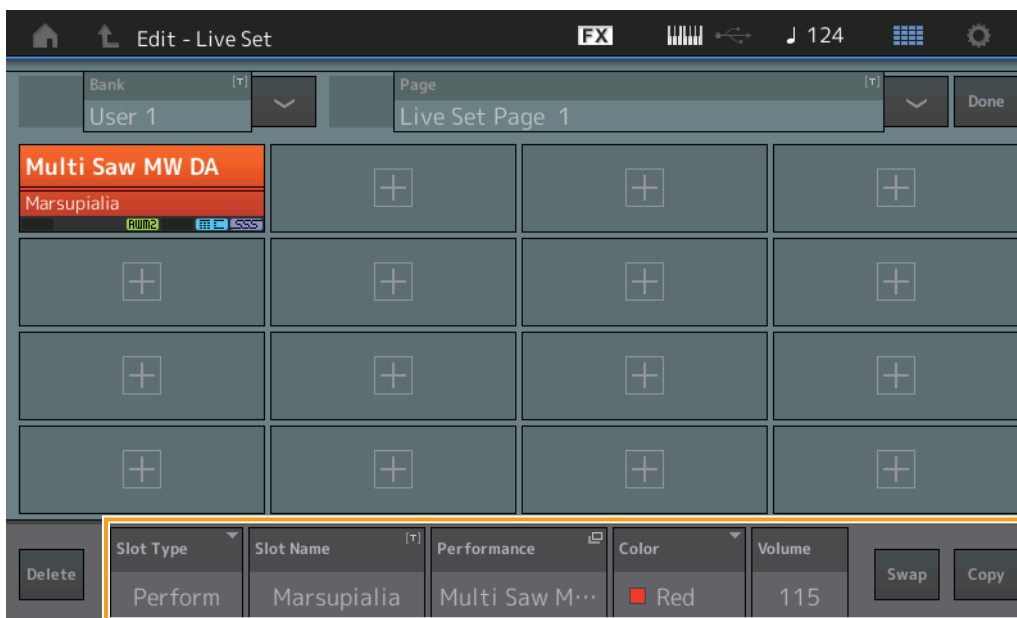
**Intervallo:** 001 – 999

# Live Set

La funzione Live Set ora consente di combinare file song, pattern e audio e riprodurli dal display Live Set.

## ■ Combinare file di song, pattern e audio nel display Live Set

**Procedura** Premere il pulsante [LIVE SET] o toccare l'icona LIVE SET → Selezionare User Bank → [EDIT]



### Slot Type

Indica il tipo di slot selezionato.

**Impostazioni:** Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

**NOTA** La funzione Audition è disponibile solo quando in Slot Type è selezionato Perform.

### Slot Name

Indica il nome dello slot selezionato. Toccando Slot Name (quando è disponibile e indicato) si richiama il display di inserimento dei caratteri. Quando Slot Type è impostato su Song, Audio o Pattern, questo indica il nome song, audio o pattern e toccando il tasto si richiama il display Load.

**NOTA** È possibile modificare il nome dello slot solo quando in Slot Type è selezionato Perform.

### Performance

Indica il nome della performance specificata nello slot selezionato. Toccando il pulsante Performance si richiama il display Category Search.

### Color

Determina il colore dello slot selezionato.

**Impostazioni:** Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

### Volume

Determina il volume dello slot selezionato.

### Swap

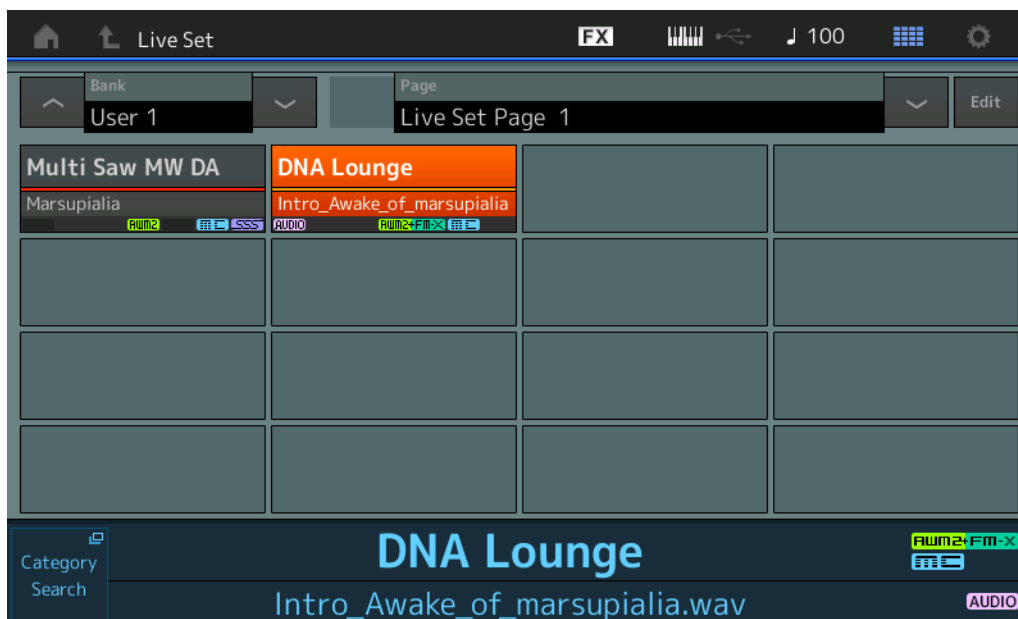
Toccando Swap quando si seleziona uno slot e toccando un altro slot, i contenuti degli slot si scambiano tra loro.

### Copy

Toccando Copy con lo slot sorgente selezionato e quindi toccando lo slot di destinazione vengono copiati i contenuti dello slot.

## ■ Riproduzione di file di song, pattern e audio dal display Live Set

**Procedura** Premere il pulsante [LIVE SET] o toccare l'icona LIVE SET → Selezionare il pulsante User Bank → [▶] (riproduzione)



**NOTA** Durante la riproduzione di una song o di un pattern, non è possibile modificare la performance o lo slot. Se si prova a farlo, viene visualizzato un messaggio di errore.

**NOTA** Durante la riproduzione di un file di song, pattern o audio è possibile aprire il display di playback corrispondente su Performance premendo il pulsante [▶] (riproduzione).

# Scene

Ai dati registrati nella funzione Scene, sono stati aggiunti Super Knob Link e Keyboard Control.

## Scene

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



### Super Knob (Super Knob Memorize Switch)

Determina se gli stati di Super Knob sono memorizzati in una scena o meno.

**Impostazioni:** Off, On

### Link (Link Memorize Switch)

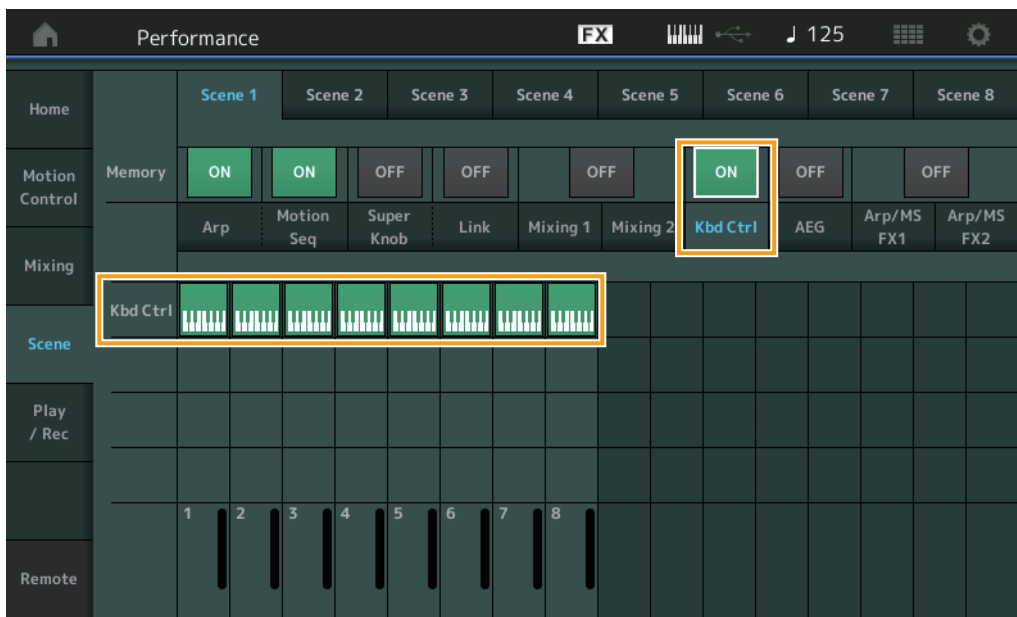
Determina se gli stati di Super Knob Link sono memorizzati in una scena o meno.

**Impostazioni:** Off, On

### Super Knob Link

Determina se le knob assegnabili 1-8 sulla scena selezionata sono influenzate o meno dalle operazioni di Super Knob. Le knob assegnabili impostate su Off non sono influenzate dalle operazioni di Super Knob.

**Impostazioni:** Off, On



### Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch)

Determina se le operazioni di controllo tastiera sono memorizzate in una scena o meno.

**Impostazioni:** Off, On

### Kbd Ctrl (Keyboard Control)

Determina il Keyboard Control Switch su ciascuna parte della scena selezionata. Le parti impostate su Off non sono influenzate suonando la tastiera.

**Impostazioni:** Off (grigio), On (verde)

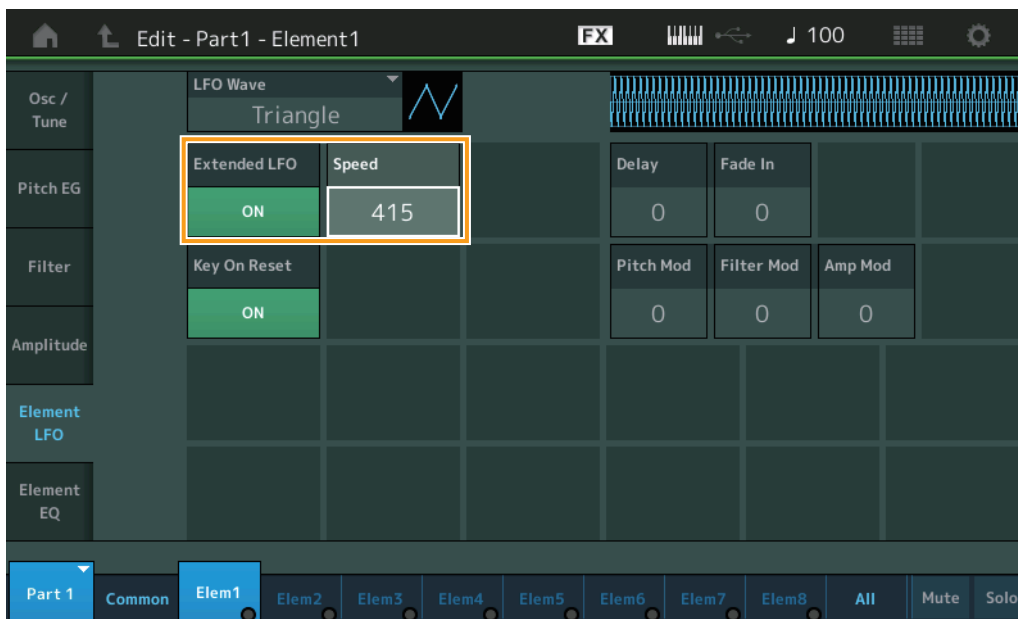
# Edit

È stato incrementato l'intervallo del parametro di Part LFO Speed.

## ■ Normal Part (AWM2)

### Element LFO

**Procedura** [EDIT] → [Common] → Selezionare l'elemento da → [Element LFO]



### Speed

Regola la velocità della variazione dell'LFO. L'intervallo di parametri è stato aumentato da 0 – 63 a 0 – 415.

**Intervallo:** 0 – 415

### Extended LFO

Consente di scegliere tra il vecchio intervallo di parametri (Off: 0 - 63) o il nuovo intervallo di parametri (On: 0 – 415). Se si desidera mantenere la compatibilità con le impostazioni effettuate nel vecchio parametro, impostare su Off.

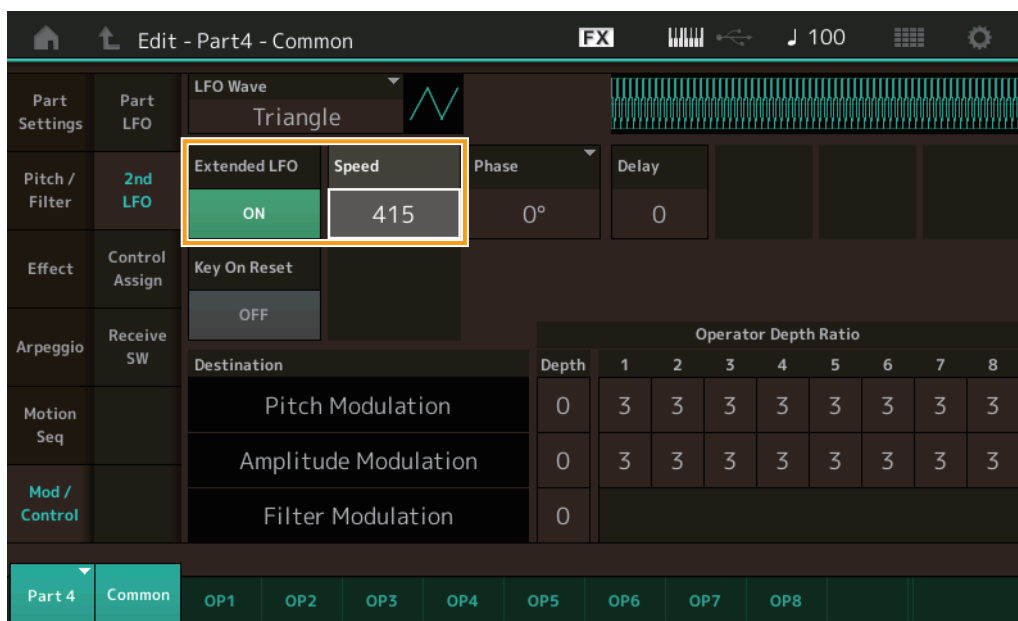
**Impostazioni:** Off, On

## ■ Parte normale (FM-X)

### Mod/Control (Modulation/Control)

#### 2nd LFO

**Procedura** [EDIT] → Selezionare la parte da [Common] → Operator [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



#### Speed (seconda velocità LFO)

Regola la velocità della variazione dell'LFO. L'intervallo di parametri è stato aumentato da 0 – 99 a 0 – 415.

**Intervallo:** 0 – 415

#### Extended LFO

Consente di scegliere tra il vecchio intervallo di parametri (Off: 0 - 99) o il nuovo intervallo di parametri (On: 0 – 415). Se si desidera mantenere la compatibilità con le impostazioni effettuate nel vecchio parametro, impostare su Off.

**Impostazioni:** Off, On

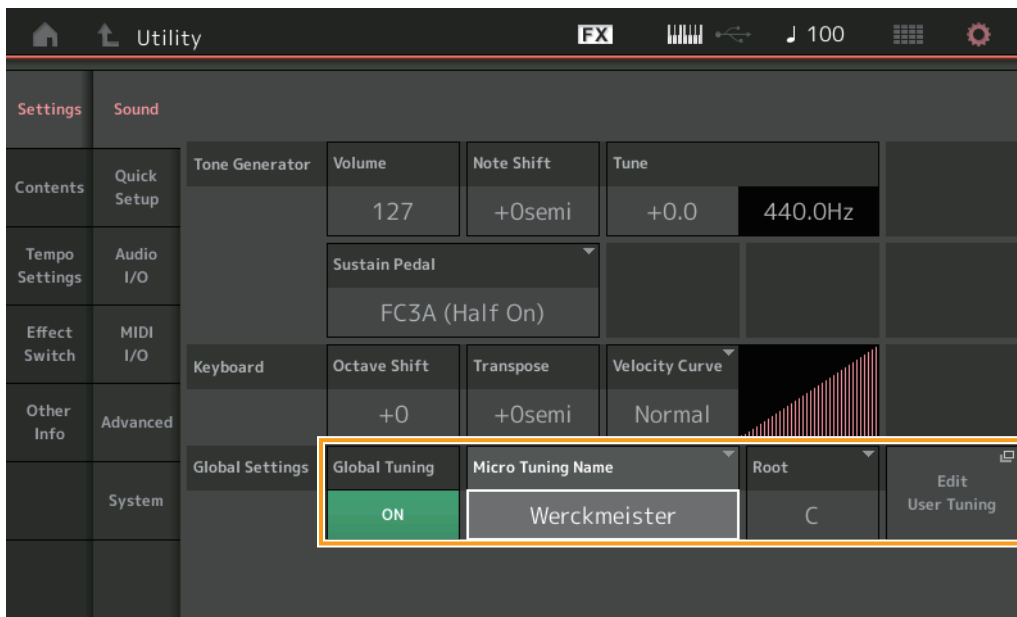
# Utility

## Settings

### Sound

Sono state aggiunte le impostazioni di Global Micro Tuning.

**Procedura** [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Global Tuning

Quando questa funzione è attiva, Micro Tuning in Global Settings ha la priorità sulle impostazioni di Micro Tuning presenti in Performance per ciascuna parte. Questa funzione è applicata a tutte le parti, tranne Drum Part.

**Impostazioni:** Off, On

**NOTA** L'impostazione Global Tuning Setting ritorna automaticamente su Off ogni volta che si riavvia lo strumento.

### Micro Tuning Name

Indica il nome del micro tuning selezionato. Toccando questo pulsante si richiama la pagina del menu per selezionare Preset o User.

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

### Micro Tuning Root

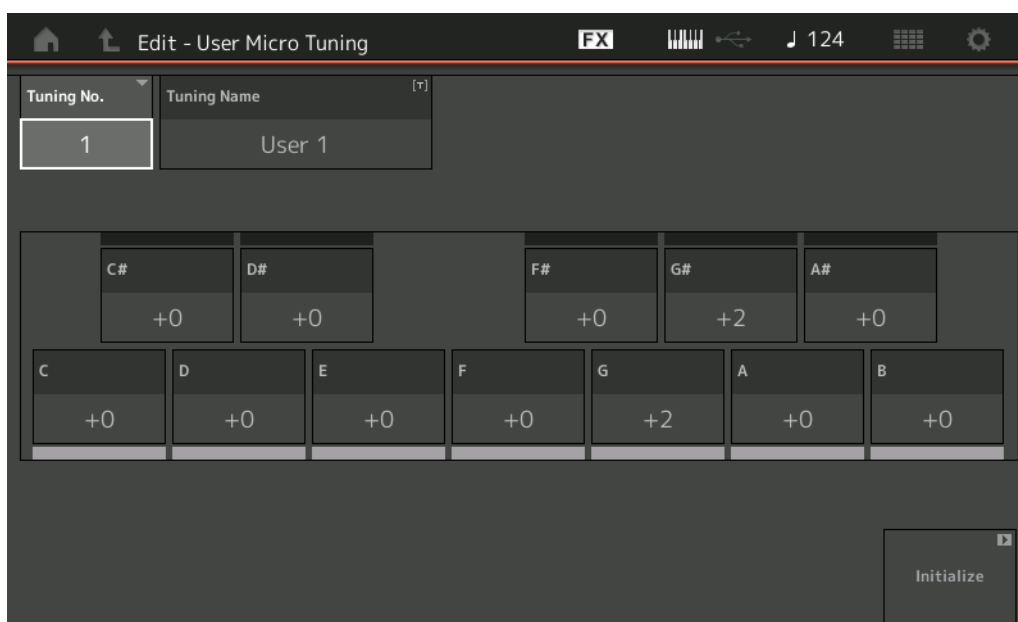
Determina la fondamentale per la funzione Micro Tuning. A seconda del nome del Micro Tuning, questa impostazione potrebbe non essere necessaria e pertanto non verrà visualizzata.

**Intervallo:** C – B



## Edit User Tuning

Consente di richiamare il display delle impostazioni User Micro Tuning.



### Tuning No.

Indica il numero di User Micro Tuning selezionato.

**Intervallo:** 1 – 8

### Tuning Name

Determina il nome di User Micro Tuning selezionato. Toccando il parametro si richiama il display per l'immissione dei caratteri.

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

Regola il pitch di ciascuna nota con incrementi di 1 centesimo per determinare il Micro Tuning desiderato.

**Intervallo:** -99 – +99

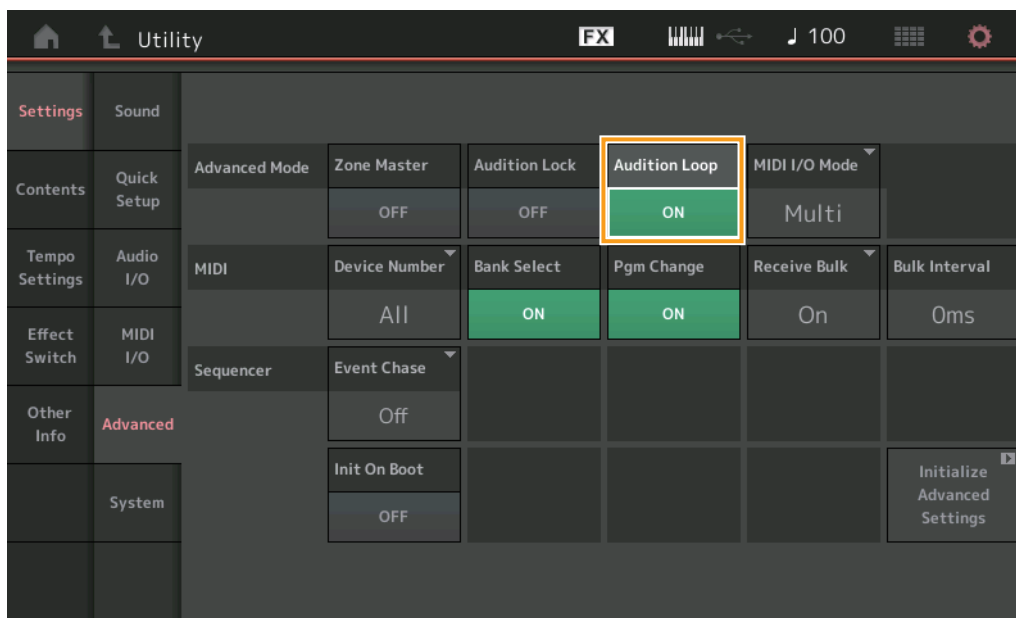
### Initialize

Inizializza lo User Micro Tuning selezionato.

## Advanced

È possibile annullare Audition Loop.

**Procedura** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



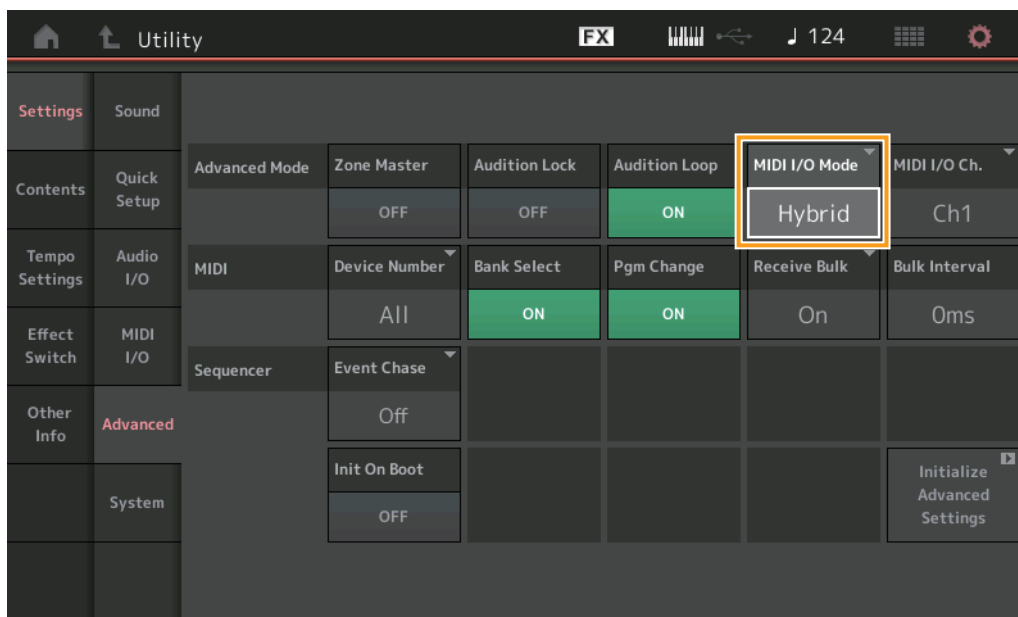
### Audition Loop

Quando questa funzione è impostata su On e la frase di ascolto viene riprodotta fino alla fine, la frase viene riprodotta automaticamente dall'inizio. Quando questa funzione è impostata su Off, la riproduzione della frase di ascolto si interrompe quando viene raggiunta la fine. È possibile alternare On e Off durante la riproduzione della frase di ascolto.

**Impostazioni:** Off, On

## ■ L'opzione Hybrid è stata aggiunta alle impostazioni nella modalità MIDI I/O Mode.

**Procedura** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



## ■ Quando MIDI I/O Mode è impostata su Hybrid:

### Ricezione di dati MIDI

- I dati MIDI ricevuti tramite il canale impostato nel parametro MIDI I/O Channel vengono ricevuti sulle parti con Keyboard Control Switch impostato su ON.
- I dati MIDI ricevuti tramite un canale diverso da quello impostato nel parametro MIDI I/O Channel o sulle parti con il Keyboard Control Switch impostato su Off, vengono ricevuti tramite la parte corrispondente.

### Invio di dati MIDI

- Quando è selezionato Common/Audio ed è selezionata la parte con Keyboard Control Switch impostato su ON, i dati MIDI vengono inviati dal canale impostato nel parametro MIDI I/O Channel.
- Quando viene selezionata una parte con Keyboard Control Switch impostato su Off, i dati MIDI vengono inviati dal canale corrispondente alla parte.

# Ricezione dei dati MIDI con USB TO DEVICE

Questa funzione ora consente a questo strumento di ricevere dati MIDI da una tastiera/controller MIDI esterno collegato a [USB TO DEVICE].

**Apparecchiature MIDI supportate:** dispositivi MIDI conformi alla classe USB MIDI e ai dispositivi testati da Yamaha

\* Per un elenco dei dispositivi testati da Yamaha, fare riferimento al collegamento seguente

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

**NOTA** Il valore nominale massimo di [USB TO DEVICE] è 5V/500 mA. Non collegare a dispositivi USB che superano il valore nominale, poiché tali dispositivi potrebbero causare danni allo strumento.

**NOTA** Questa funzione non supporta la trasmissione di dati MIDI a un dispositivo collegato tramite [USB TO DEVICE] su questo strumento.

## ■ Quando MIDI I/O Mode è impostata su Multi

- Gli eventi di canale, ricevuti attraverso i canali corrispondenti alle parti con Keyboard Control Switch impostato su On, vengono ricevuti in parallelo da tutte le parti con Keyboard Control Switch impostato su On. Dopo la ricezione, quando questo strumento trasmette i dati MIDI, vengono trasmessi tutti i dati delle note del canale corrispondente alle parti con Keyboard Control Switch impostato su On.
- Gli eventi di canale ricevuti tramite il canale che corrisponde alla parte con Keyboard Control Switch impostato su Off influiscono sulla parte corrispondente. Dopo la ricezione, quando questo strumento trasmette dati MIDI, gli stessi canali utilizzati per la ricezione vengono utilizzati per trasmettere i dati del canale.

## ■ Quando MIDI I/O Mode è impostata su Single o Hybrid

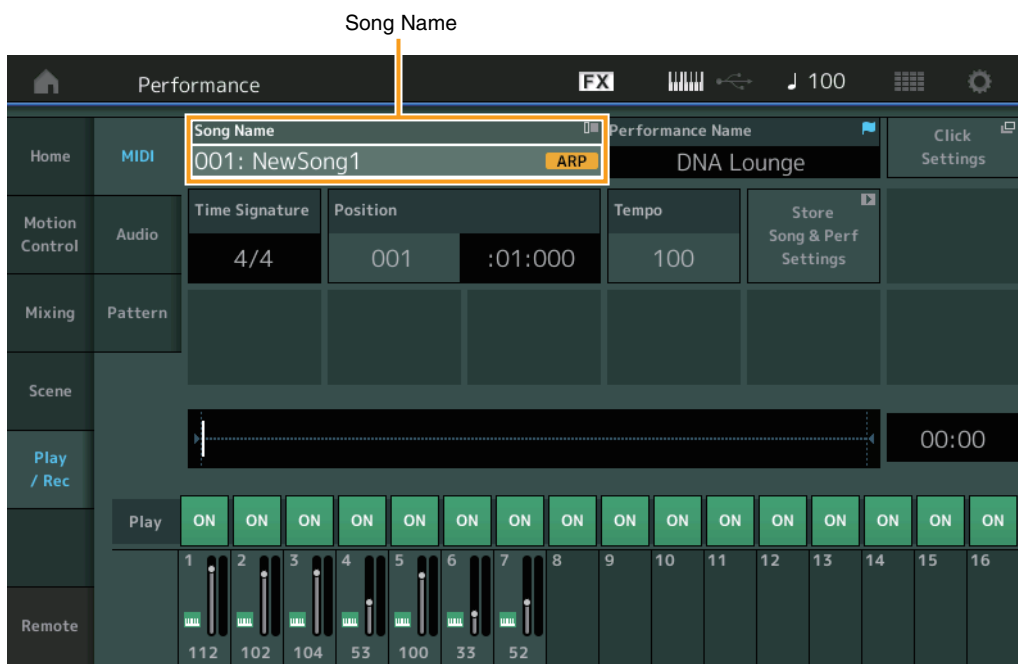
- Gli eventi di canale, ricevuti attraverso i canali corrispondenti alle parti con Keyboard Control Switch impostato su On, vengono ricevuti in parallelo da tutte le parti con Keyboard Control Switch impostato su On. Tuttavia, quando questo strumento riceve i messaggi Control Change considerati come parametri Common e la modalità MIDI I/O è impostata su Single, lo strumento non invia i messaggi di Control Change alla parte e li tratta, invece, come parametri Common. Dopo la ricezione, l'invio dei messaggi di Control Change viene effettuato in base all'impostazione MIDI I/O Channel.
- Gli eventi di canale ricevuti tramite il canale che corrisponde alla parte con Keyboard Control Switch impostato su Off, vengono ricevuti dalle parti corrispondenti. I dati MIDI ricevuti non vengono ritrasmessi quando la modalità MIDI I/O è impostata su Single.

# Miglioramenti dell'interfaccia utente

## ■ Selezione di song con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Ora è possibile selezionare song con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] quando il cursore si trova su Song Name sul display MIDI. Song Number viene ora visualizzato davanti al nome della song.

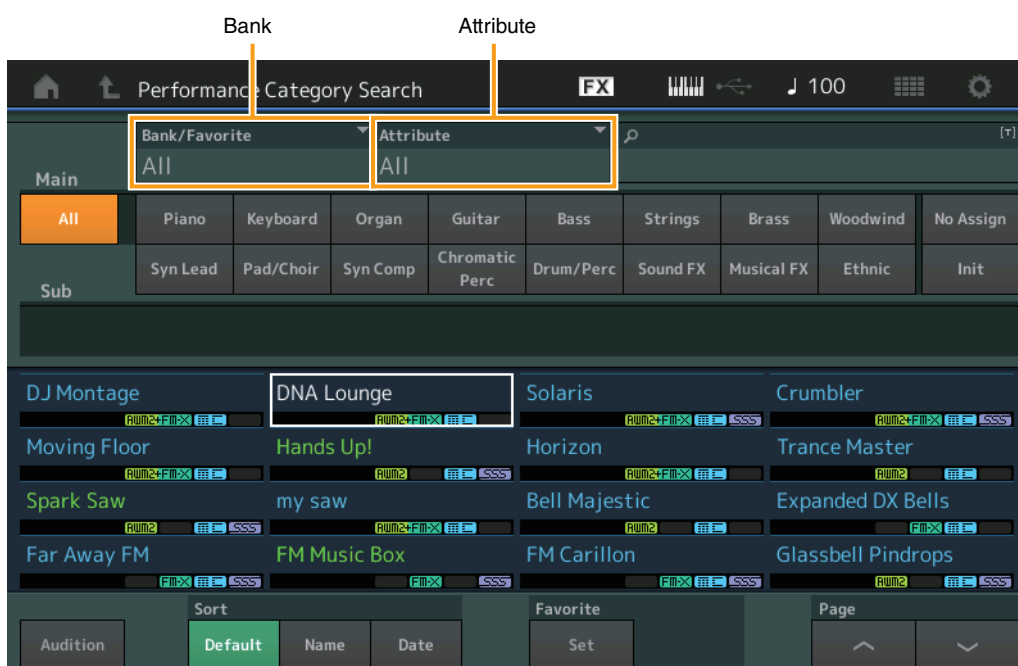
**Procedura** Pulsante [▶] (riproduzione) o [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



## ■ Memorizzazione dei valori Bank e Attribute selezionati in Performance Category Search

Questo strumento può ora memorizzare l'ultima impostazione di Bank e Attribute sul display Performance Category Search anche dopo lo spostamento su un altro display.

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] o toccare [Nome performance] → Selezionare l'opzione di [Category Search] dal menu



## ■ Category Search con i pulsanti sul pannello frontale

**Procedura** [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] o toccare [Nome performance] → Selezionare l'opzione di [Category Search] dal menu

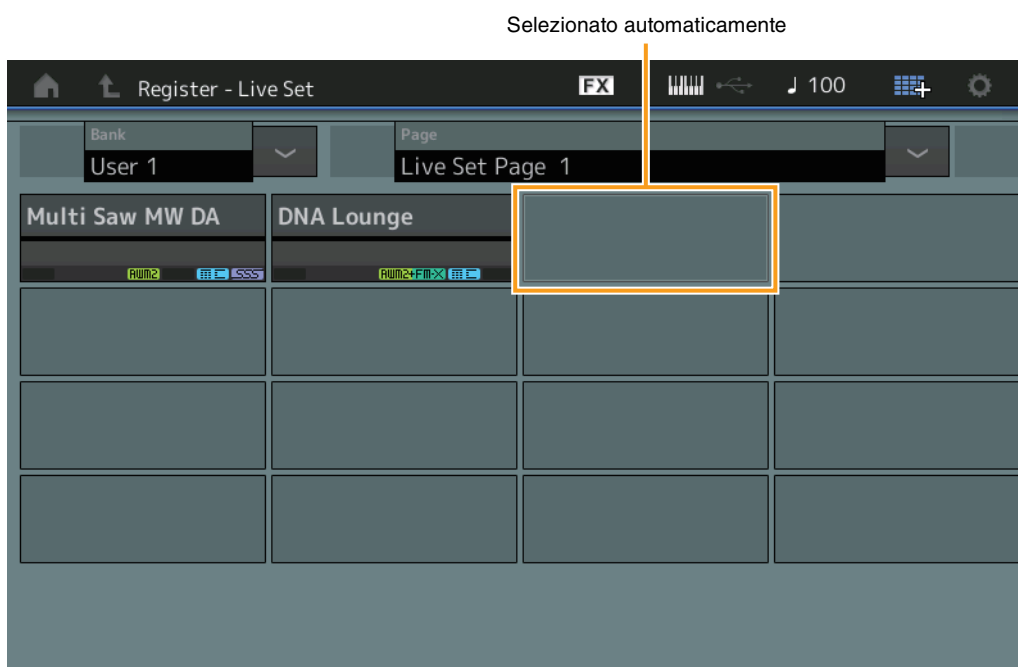
- Modifica Main Category premendo il pulsante [SHIFT] + i pulsanti del cursore destro e sinistro.
- Modifica Sub Category premendo il pulsante [SHIFT] + i pulsanti del cursore su e giù.
- Imposta Main Category e Sub Category su ALL premendo il pulsante [SHIFT] + i pulsanti del cursore su e giù (destra e sinistra) simultaneamente.

## ■ Aprire il display Home con il pulsante [EXIT]

Ora è possibile tornare facilmente al display Home con il pulsante [EXIT] quando viene aperto un display Performance (tranne il display Home).

## ■ Metodo semplice per selezionare uno slot di destinazione sul display Register

**Procedura** [SHIFT] + [LIVE SET] (tranne quando è selezionato il display Live Set)



### Quando in Bank è selezionato Preset o Library

Lo slot vuoto con il numero più basso nella griglia viene automaticamente selezionato da User Bank 1. Quando User Bank non ha un Bank vuoto, non viene selezionato alcun slot all'apertura del display User Bank 1.

### Quando in Bank è selezionato User

Lo slot vuoto con il numero più basso nella griglia in corrispondenza della pagina corrente o dopo di essa viene selezionato automaticamente. Quando User Bank non è vuoto, viene selezionato lo slot vuoto con il numero più basso nella pagina con il numero più basso disponibile. Quando User Bank non ha un Bank vuoto, non viene selezionato alcuno slot.

## Sequencer Block

La capacità di storage del sequencer (memoria utente totale) è stata portata da 130.000 circa a 520.000 circa (per le song) e a 520.000 circa (per i pattern).

# Nuove funzioni dell'unità MODX Versione 1.10

---

Yamaha ha aggiornato il firmware di MODX, aggiungendo le nuove funzioni descritte di seguito.

In questo manuale vengono descritte le aggiunte e le modifiche rispetto al Manuale di riferimento fornito con lo strumento.

- È stata aggiunta una nuova funzione che consente di abilitare o disabilitare in modo selettivo la selezione dei dati di arpeggio durante la registrazione delle song MIDI.
- È ora possibile impostare una Center Note (nota centrale) nella schermata Edit Waveform (Modifica forma d'onda).
- Ora è possibile impostare un tasto per l'assegnazione quando si caricano i file WAV o AIFF come forme d'onda.
- Ora è possibile selezionare la Assignable Knob (knob assegnabile) per le Common Parts (parti comuni) premendo [PART SELECT MUTE/SOLO] nella finestra di dialogo visualizzata quando si seleziona il parametro Part e premendo il pulsante [CONTROL ASSIGN].
- È stata aggiunta la funzione di blocco del pannello per impedire operazioni non intenzionali durante la performance.

# Play/Rec

## Play/Rec

### MIDI

Quando si registrano le song, è possibile selezionare se registrare soltanto la performance da tastiera oppure quanto trasmesso dall'arpeggiatore.

#### Procedura

Pulsante [▶] (riproduzione)  
o  
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]

Arp Rec (Registrazione arpeggio)



### Arp Rec (Registrazione arpeggio)

Se impostato su On, è possibile registrare quanto trasmesso dall'arpeggiatore. Se impostato su Off, viene registrata solo la performance su tastiera. È possibile eseguire questa impostazione solo quando si registra una nuova song. L'impostazione non può essere modificata dopo la registrazione. Inoltre, quando si registrano parti aggiuntive per delle song registrate in precedenza con questa opzione disattivata, il tipo di registrazione può essere impostato soltanto su Replace (Sostituisci).

**Impostazioni:** Off, On

**NOTA** Le song registrate con questa opzione disattivata possono essere riprodotte con un arpeggio diverso rispetto a quello registrato modificando la relativa impostazione in Performance.



# Modifica delle parti (Edit) (Modifica)

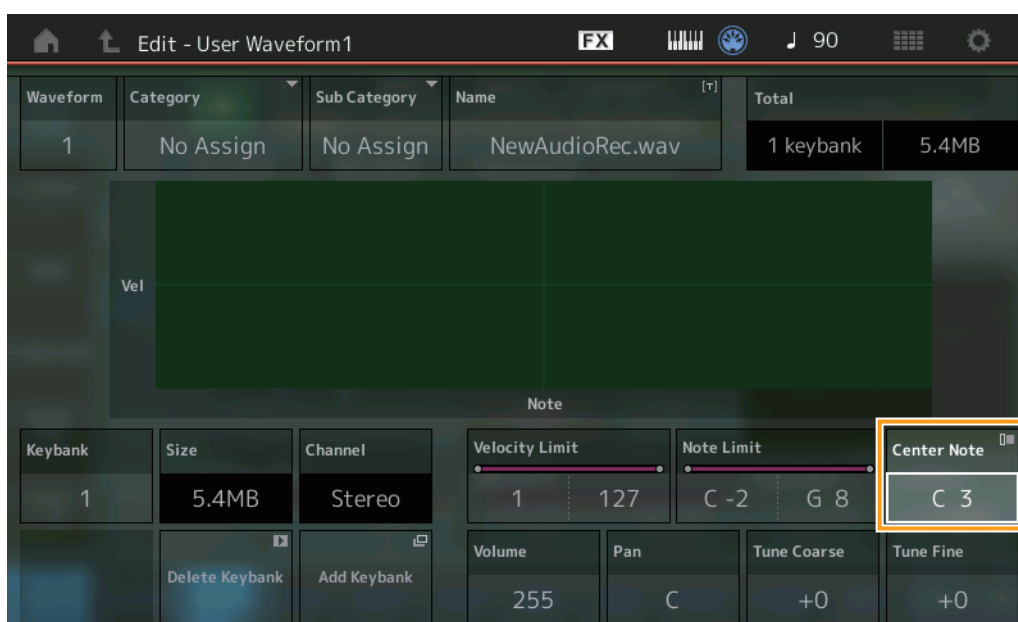
## Modifica degli elementi (Element) (Elemento)

### Osc/Tune (oscillatore/accordatura)

#### Edit Waveform (Modifica forma d'onda)

È stata aggiunta l'impostazione Center Note (Nota centrale).

**Procedura** [PERFORMANCE] → [EDIT] → Selezione della parte → Selezione dell'elemento o del tasto → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



#### Center Note (Nota centrale)

Determina il tasto per la riproduzione in funzione del pitch dei dati della forma d'onda originale.

**Impostazioni:** C-2 – G8

# Utility

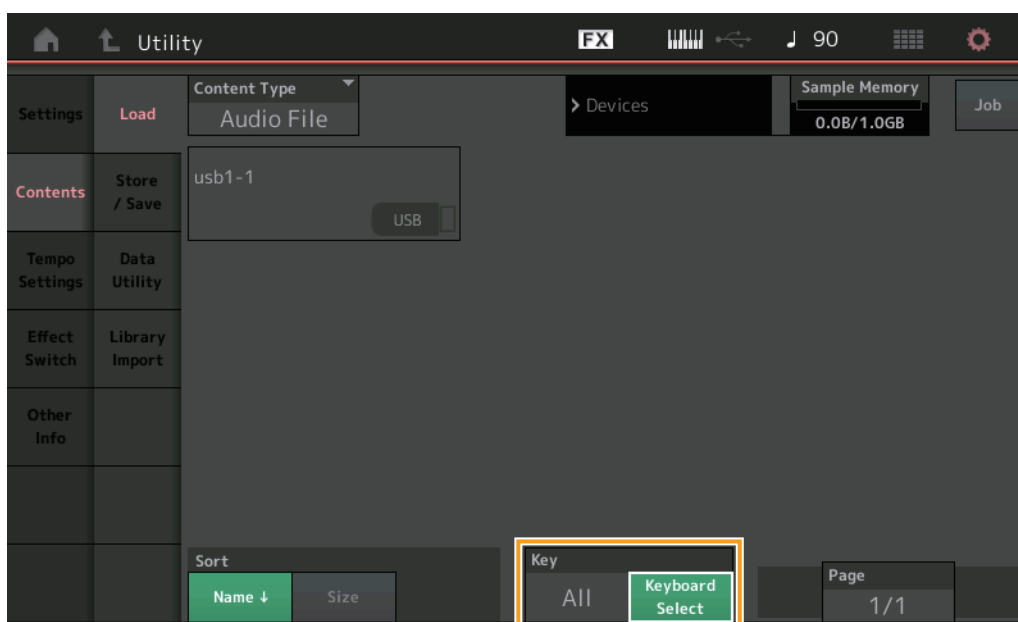
## Contents (Contenuti)

### Load (Carica)

È stata aggiunta una funzione di impostazione dei tasti quando si caricano file WAV e AIFF come forme d'onda.

#### Procedura

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selezione della parte (solo parti normali) → Selezione dell'elemento → [Osc/Tune] → [New Waveform]  
o  
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Selezione della parte (solo parti normali) → Selezione dell'elemento → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



#### Key (Tasto)

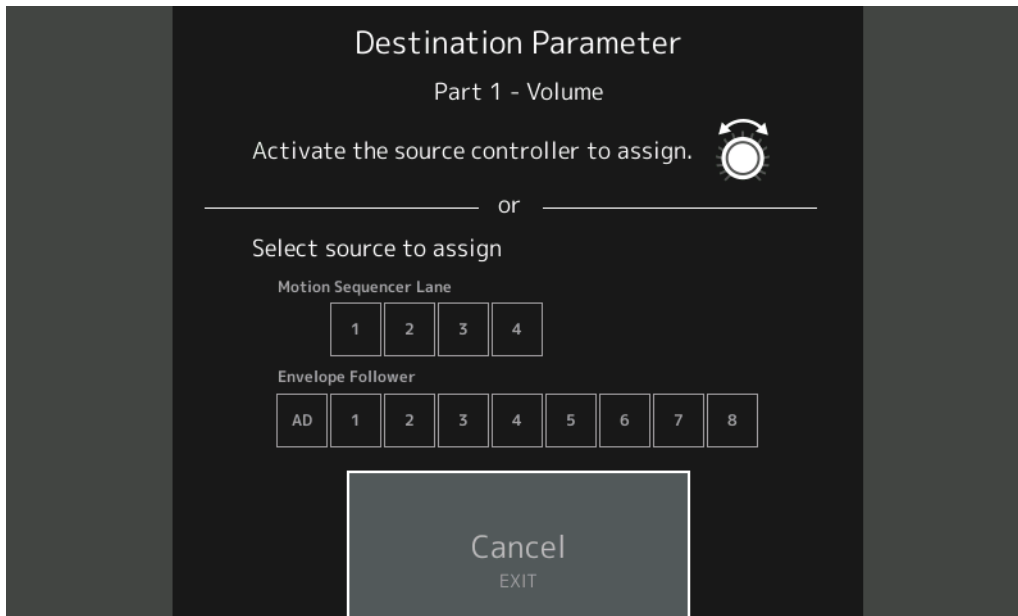
Selezionare il tasto al quale verrà assegnato il file WAV o AIFF caricato.

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

## Finestra di dialogo Control Assign

Nella finestra di dialogo visualizzata quando il parametro Part è selezionato e il pulsante [CONTROL ASSIGN] viene premuto, è ora possibile selezionare la knob assegnabile di Common agendo sulla knob assegnabile mediante la pressione di [PART SELECT MUTE/SOLO].

**Procedura** Puntare il cursore sul parametro della destinazione di controllo della parte → Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN].



Tenendo premuto il pulsante [PART SELECT MUTE/SOLO], agire sulla knob che si desidera utilizzare quando si opera sul parametro di destinazione.

**NOTA** Viene visualizzato un messaggio di errore quando si ruota la Super Knob e non vi sono altre knob assegnabili o assegnazioni di controllo per l'assegnazione di un'origine.

# Funzione di blocco del pannello

È stata aggiunta la funzione di blocco del pannello per impedire operazioni non intenzionali durante la performance.

**Procedura** [SHIFT] + [AUDITION] nella schermata Home o Live Set.



Per sbloccare il pannello, premere nuovamente [SHIFT] + [AUDITION]. Quando la funzione di blocco del pannello è attivata, tutte le operazioni risulteranno non disponibili ad eccezione di tastiera, pedali, volume master, Super Knob, rotella del pitch bend, rotella di modulazione e operazione di sblocco. Questo blocco si applica anche alle operazioni del pannello a sfioramento.