

## MX49/MX61 TOTAL LIBRARIAN

### **Vielen Dank für die Verwendung von MX Total Librarian!**

Dies ist eine komplette Librarylösung für den Yamaha MX49/MX61 Synthesizer. Es ist eine Verwaltung für Voices, Drum Kits (*Schlagzeug-Voices*) und Performances. Diese Anwendung hilft Ihnen bequem bei der Organisation Ihrer Soundsammlung! Es beinhaltet auch eine komplette Editorumgebung, da es alle verschiedenen MX Editoren integriert.

Zu den Hauptfeatures zählen:

- Liest (und wandelt) Voices, Schlagzeug-Voices und Mixes von allen nativen XF / XS Serie Dateien
  - Motif XF: X3A, X3V
  - Motif XS: X0A, X0V, X0E
  - Motif Rack XS: X1E
  - S90 XS/S70 XS: X2A, X2V
  - MOX6/MOX8: X4A, X4V
  - MX49/MX61: X5A
- Verwendet eine integrierte Abhängigkeitsverfolgung. Wenn Sie User-Voices oder User-Schlagzeug-Voices sortieren oder ordnen, dann werden alle Performances, in denen diese vorkommen automatisch aktualisiert. Wenn Sie eine Performance in eine neue Datei einfügen, werden alle User-Voices oder User-Schlagzeug-Voices ebenfalls kopiert. Damit wird die Konsistenz der Library zu gewährleistet.
- Ermöglicht das einfache Anhören von Patches, indem Sie sie in den Bearbeitungspuffer des Synthesizers senden.
- Bietet eine leicht zu navigierende, Explorer ähnliche, Benutzeroberfläche. Banken und Patchsammlungen sind wie Ordner und Patches sind wie Dateien.
- Unterstützt einfaches Einfügen von Patches per "Drag and Drop"!
- Unterstützt für jeden Patch die Bearbeitung der Bezeichnungen, Auswahl der Kategorie und Bearbeitung des Kommentars.
- Ermöglicht das Suchen von Patches nach Bezeichnung und Kategorie.
- Unterstützt "Total Library"-Dateien, die Performances, User-Voice-Banken und User-Schlagzeug-Voice-Banken und enthalten.
- Unterstützt "Voice Library"-Dateien, die eine unbegrenzte Anzahl an Voices und Schlagzeug-Voices enthalten.
- Ermöglicht es mehrere Library-Dateien jeglicher Art gleichzeitig zu öffnen.

**Bitte beachten Sie auch die Kontaktinformation und den Anhang am Ende dieses Dokuments.**

# 1. Kurzanleitung

## 1. Verbindungen einrichten

Wenn Sie diese Anwendung zum ersten Mal ausführen, sollten Sie das folgende Menü auswählen **Setup→MIDI Setup** und dort die MIDI-Ports angeben, an denen Sie Ihren Synthesizer angeschlossen haben. Drücken Sie nach Auswahl der richtigen Anschlüsse [OK]. In der Statusleiste erhalten Sie dann die folgende Bestätigungsnachricht: "MX49/MX61 connected", welche besagt, dass Ihr Synthesizer korrekt angeschlossen ist.

Alternativ können Sie auch **Setup→Autoconnect** ausführen, dieser Menübefehl versucht, die Ports, an denen Sie Ihren Synthesizer angeschlossen haben, automatisch zu erkennen!

## 2. Erstellen einer neuen Library-Datei

"Total Librarian" unterstützt zwei verschiedene Arten von Library-Dateien:

- **"Total Library"-Dateien**  
Diese Dateien enthalten alle Benutzerbanken des Synthesizers. Sie unterstützen User-Voices, User-Schlagzeug-Voices (Drum Kits) und Performances. Ihre Kapazität ist auf die Kapazität des Speichers im Synthesizer begrenzt, da sie dazu bestimmt sind, die gleiche Struktur wie dieser zu haben.
- **"Voice Library"-Dateien**  
Diese Dateien können eine unbegrenzte Anzahl von Voices und Schlagzeug-Voices enthalten. Sie dienen als Sammlung dieser Voices, von denen sie ausgewählt werden können, um sie in einer "Total Library"-Datei einzufügen oder direkt zum Synthesizer zu senden.

## 3. Füllen Sie die neue Library-Datei mit Daten

Wenn Sie eine neue Datei erstellt haben, dann können Sie Daten von einer nativen Motifdatei importieren (Menü: **File→Import Native File**) oder Sie empfangen die Daten direkt aus dem Speicher des Synthesizers (Menü: **Edit→Receive All**). Falls Sie nur mit einer "Total Library"-Datei arbeiten, so können nur die User-Banken empfangen werden. Preset-Banken können nur in einer "Voice Library"-Datei aufgenommen werden und können dann natürlich in eine Benutzerposition einer "Total Library"-Datei kopiert werden.

## 4. Ihre Daten bearbeiten

Siehe Kapitel 2 und 3.

## 5. Durchsuchen und Überwachen der Patches

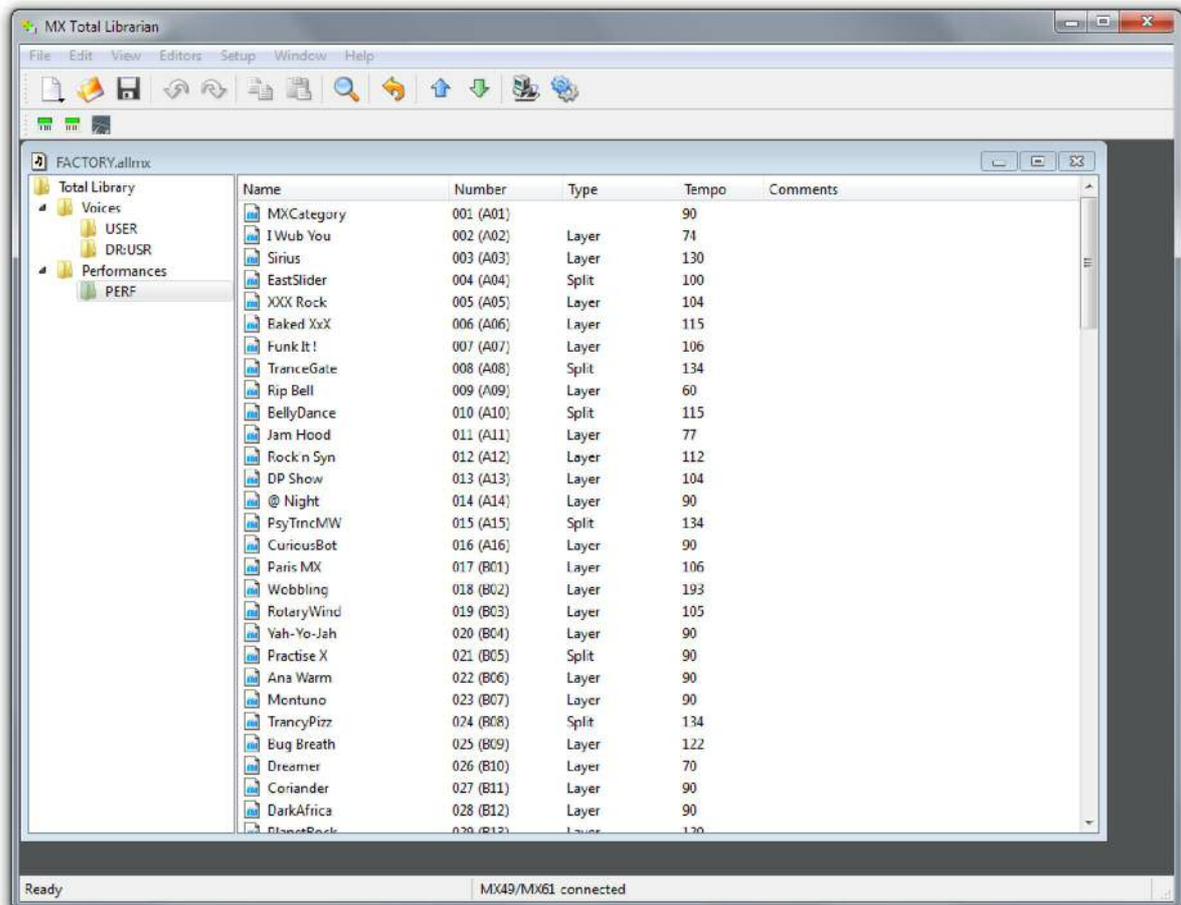
Während Sie eine Library-Datei - gefüllt mit Patches - geöffnet haben, können Sie immer die Taste "Enter" (Eingabe) drücken und der gewählte Patch wird zum Bearbeitungspuffer des Synthesizers übertragen. Dies geschieht zum Zwecke der ‚Vorschau‘ und erlaubt es Ihnen, den gewählten Patch anzuhören, ohne tatsächlich den User-Speicher des Synthesizers zu überschreiben.

## 6. Senden von Daten an den Synthesizer oder in eine Datei

Wenn Sie mit der Bearbeitung einer Library fertig sind, können Sie Ihre Änderungen in einer Datei speichern (Menü: **File→Save As**) oder, wenn Sie mit einer "Total Library"-Datei arbeiten, direkt an den Synthesizer senden (Menü: **Edit→Transmit All**).

## 2. Arbeiten mit Libraries

Library-Dateien werden in "Total Librarian" in einer vertrauten Explorer-ähnlichen Oberfläche präsentiert. Links sehen Sie eine Verzeichnisstruktur und auf der rechten Seite sehen Sie eine "Dateiliste". "Ordner" sind Bank- bzw. Ordnersammlungen und "Dateien" sind die Patches in der Library. Patches sind Voices, Drum-Kits oder Performances.



Die meisten der verfügbaren Befehle für die Bearbeitung existieren als Menüpunkte und werden später beschrieben. Die Befehle, die nicht als Menüpunkte vorhanden sind:

### Patch bearbeiten

Bezeichnung (Name) bearbeiten:

Gewünschten Patch auswählen und F2 drücken. Es wird ein Editorfeld angezeigt und Sie können den Kommentar bearbeiten.

Kategorie (Category) bearbeiten:

Gewünschten Patch auswählen und F2 drücken oder mit der linken Maustaste doppelklicken. Es wird ein Dropdownmenü angezeigt und Sie können die Kategorie ändern.

Kommentar (Comment) bearbeiten:

Gewünschten Patch auswählen und F2 drücken oder mit der linken Maustaste doppelklicken. Es wird ein Editorfeld angezeigt und Sie können den Kommentar bearbeiten.

Mmh Choir	011 (A11)	PAD	
GospelVelo	012 (A12)	PAD	
Hum Choir	013 (A13)	PAD	Great choir sound!
TenorMaxEx	014 (A14)	WND	
AltoVibVel	015 (A15)	WND	

**Patch sortieren**

Wenn Sie auf den Spaltenkopf einer Patch-Liste klicken, werden die Patches nach dieser Spalte geordnet. "Total Librarian" unterstützt die Sortierung von Patches nach Bezeichnung, Kategorie und Kommentar.

Beachten Sie, dass die Sortierung von Patches einer Bank den internen Speicher des Synthesizers nicht beeinflusst. Um die sortierten Patches auf den Synthesizer zu übertragen müssen Sie den "Transmit"-Befehl verwenden (Menü: **Edit→Transmit All**).

**Drag 'n' Drop: Patch Neuordnung leicht gemacht**

Dies ist ein besonderes Merkmal von "Total Librarian", welches die Neuordnung von Patches zu einem Kinderspiel macht. Haben Sie damit gekämpft, wie Sie die Reihenfolge der Voices, Performances usw. anordnen?

Wählen Sie einfach die Patches, die Sie verschieben möchten (Mehrfachauswahl wird unterstützt) und verschieben Sie diese zu der gewünschten Stelle. Speichern Sie die Library-Datei und übertragen die Patches auf den Synthesizer.

Patch	Number	Category
Marimba DX	001 (A01)	Kb:FM
R&B Soft	002 (A02)	Kb:EP
Rock Grand Piano	003 (A03)	Pn:Modern
FullDraw/CVibrato	004 (A04)	Or:TnWhl
Steel String AF1&2	005 (A05)	Gt:A.Gtr
!Dual Coil 80s Clean	006 (A06)	Gt:E.Cln
Finger PBs AF1	007 (A07)	Bs:EBass
2 Electrics AF1&2	008 (A08)	Gt:E.Cln
Old Blues	009 (A09)	Pn:Vintage
Alternator	Rock Grand Piano	TnWhl
Medium Large S	FullDraw/CVibrato	nsem
Big Syn	Steel String AF1&2	synth
Tenor Dynamic	!Dual Coil 80s Clean	Sax
Active P	Finger PBs AF1	EBass
Crunchy Guitar	015 (A15)	Gt:E.Dst
Angel Eyes	016 (A16)	Pd:Choir
CP 1979	017 (B01)	Pn:Vintage

### 3. Arbeiten mit den Editoren

"Total Librarian" besitzt eine komfortable Arbeitsumgebung, von der aus Sie alle verschiedenen Editoren des "Complete Pack" aufrufen können.

Auf die installierten Editoren haben Sie sowohl aus dem Menü **Editors**, als auch von der Editors Symbolleiste, heraus Zugriff. Wenn ein Menüpunkt eines Editors ausgegraut erscheint, so bedeutet das, dass der entsprechende Editor nicht auf Ihrem System installiert ist. Führen Sie in diesem Fall das Setupprogramm erneut aus.

#### **Beispiel eines Editor Einsatzes**

Nehmen wir an, Sie haben eine Total Library-Datei geöffnet, welche einige Performances enthält. Sie können den Performance-Editor benutzen, um die in dieser Datei enthaltenen Performances zu bearbeiten. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Performance, die Sie ändern möchten und wählen Sie **Edit** aus dem Kontextmenü. Die Daten des Patches werden an den Bearbeitungspuffer des Synthesizers gesendet und der Editor öffnet sich automatisch mit den Daten der Performance, die Sie bearbeiten möchten!

Anschließend können Sie im Performance Editor mit der Bearbeitung der Performance beginnen.

Sobald die Einstellungen der Performance fertig sind, können Sie diese zur Total Library-Datei zurück senden:

Nach einem Rechtsklick auf die Performance wählen Sie **Receive from Edit Buffer** aus dem Kontextmenü des Patches. Speichern Sie die "Total Library"-Datei und Ihre neue Performance ist gesichert!

## 4. Menübefehle

### File (Datei)

- **New (Neu)**  
Erstellt ein neues Dokument (entweder eine neue "Total Library"-Datei oder eine neue "Voice Library"-Datei).
- **Open (Öffnen)**  
Mit diesem Befehl können Sie eine zuvor gespeicherte "Total Library"- oder "Voice Library"-Datei laden. Beachten Sie, dass mehrere Library-Dateien zur gleichen Zeit geöffnet werden können.
- **Save (Speichern)**  
Mit diesem Befehl können Sie die aktuelle Library in eine Datei speichern.
- **Save As (Speichern als)**  
Wie Save (Speichern), Sie werden jedoch nach einem Dateinamen gefragt.
- **Close (Schließen)**  
Schließt die aktive Library-Datei.
- **Close All (Alle schließen)**  
Schließt alle geöffneten Library-Dateien.
- **Presets (Vorgaben)**  
Hier können Sie eine fertige "Total Library"-Datei mit den werkseitigen Banken, sowie eine "Voice Library"-Datei, mit allen Preset-Voices und Preset-Schlagzeug-Voices laden!
- **Import Native File (Native Datei importieren)**  
Dieser Befehl importiert Patches von nativen Dateien. Es können Voices, Schlagzeug-Voices und Performances von nativen MX Dateien (X5A) gelesen werden. Mehr noch, es können Voices, Schlagzeug-Voices und Mixes aus nativen Dateien aller XF/XS Serien importiert werden (Motif XF, Motif XS, S90 S70 XS, Motif-Rack XS und MOX6/MOX8 Dateien werden unterstützt).
- **Import Total/Voice Library (Total/Voice Library importieren)**  
Dieser Befehl importiert "Total Library"- oder "Voice Library"-Dateien, welche mit den unterschiedlichen Versionen von "Total Librarian" für XF/XS Synthesizer erzeugt wurden! Dies ermöglicht eine einfache Übertragung von Patches zwischen Motif XF, Motif XS, S90 S70 XS, Motif-Rack XS, MOX6/MOX8 und MX49/MX61!
- **Export Cubase Patch Script File (In Cubase Patch-Script Datei exportieren)**  
Erzeugt eine Cubase™ Patch-Script-Datei aus der aktuell geöffneten "Total Library". Die User-Voicennamen werden nach den Voices der Library-Datei benannt!
- **Export Sonar Instrument File (Windows only) (Sonar Instrument Definition erzeugen)**  
Erzeugt eine Sonar™ Instrument Definition Datei aus der aktuell geöffneten "Total Library". Die User-Voicennamen werden nach den Voices der Library-Datei benannt!

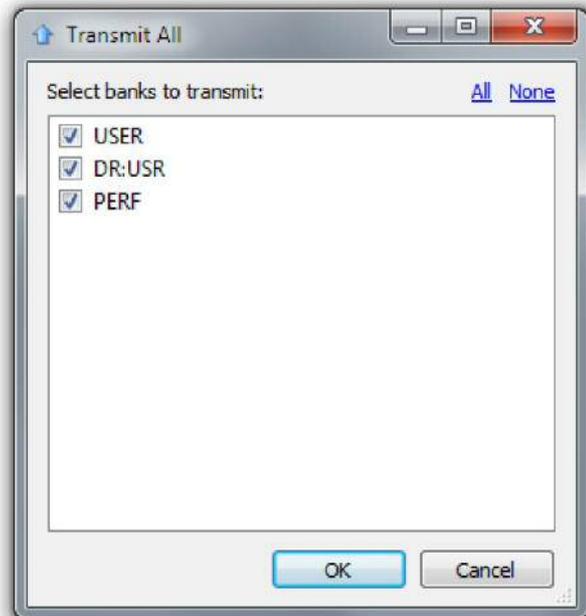
- **Export Patches Name (Bezeichnung der Patches exportieren)**  
Mit diesem Befehl können Sie eine Liste der Bezeichnungen der Patches in einer Textdatei speichern. Exportierte Daten können dazu verwendet werden, um Ausdrucke Ihrer Live-Set-Listen zu erstellen, oder einfach nur um den Inhalt der Library-Dateien zu dokumentieren.
- **Recent Files (Letzte Dateien)**  
Eine der letzten acht bearbeiteten Dateien kann hier schnell geladen werden.
- **Exit (Beenden)**  
Beendet die Anwendung.

## **Edit (Bearbeiten)**

- **Undo (Rückgängig)**  
Dieser Befehl macht die letzte Änderung in der aktiven Datei rückgängig.
- **Redo (Wiederherstellen)**  
Eine rückgängig gemachte Aktion wird wieder ausgeführt.
- **Search (Suchen)**  
Indem sie die Bezeichnung oder einen Teil davon eingeben, können Sie einen bestimmten Patch in Ihrer Library suchen. Wenn Sie doppelt auf das Ergebnis klicken wird der Patch in der aktiven Library-Datei ausgewählt.
- **Remove Duplicates (Duplikate entfernen)**  
Wenn Sie viele Patches aus verschiedenen Quellen importiert haben, dann können vielleicht einige identische Patches in Ihrer Library existieren. Dieser Befehl sucht Duplikate und ermöglicht es Ihnen auszuwählen, welche der Duplikate Sie löschen möchten. Um die Konsistenz der Library zu gewährleisten wird, falls Sie einen doppelten Patch löschen, welcher von einem anderen Patch verwendet wird (hat einen Elternteil, d.h. eine Voice wird von einer Performance verwendet), der verbliebene Patch aktualisiert, um auf den nicht gelöschten zu zeigen.
- **Select All (Alle auswählen)**  
Mit diesem Befehl können Sie alle Patches einer Bank oder Patchsammlung auswählen.
- **Invert Selection (Auswahl umkehren)**  
Kehrt die aktuelle Auswahl um. Hebt die Wahl der ausgewählten Patches auf und wählt die nicht ausgewählten.

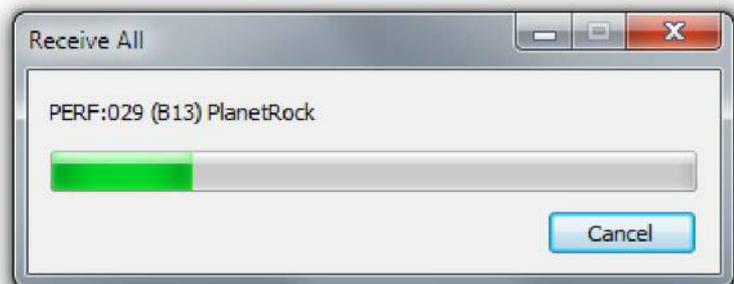
- **Transmit All (Alles übertragen)**

Mit diesem Befehl können Sie alle Banken der Library-Datei (User-Voices, Schlagzeug-Voices und Performances) zum Synthesizer übertragen. Sie können zu jeder Zeit auswählen, welche Banken Sie übertragen wollen. Bitte beachten Sie, dass dieser Befehl nur für "Total Library"-Dateien funktioniert, da nur diese Dateien die gleiche Struktur wie der interne Speicher des Synthesizers haben.



- **Receive All (Alles empfangen)**

Dieser Befehl funktioniert für beide Library-Formate. Wenn die derzeit aktive Library-Datei eine "Total Library" ist, dann kann es alle Benutzerbanken (User Normal Voices, Schlagzeug-Voices, Performances) aus dem Synthesizer empfangen. Wenn die derzeit aktive Library eine "Voice Library" ist, dann können nur User Normal Voices und User Schlagzeug-Voices empfangen werden. Sie können auswählen, welche Banken Sie empfangen wollen.



- **Patch**

Siehe Kapitel 4 (Patch-Menübefehle).

## View (Anzeige)

- **Up Folder (Eltern-Ordner)**

Einer der größten Vorteile der Library-Dateien ist, dass sie ihre Daten in einer Explorer-ähnlichen Oberfläche präsentieren. Dieser Befehl bewegt den Cursor zum oberen "Ordner", das kann eine Bank-Sammlung oder eine Sammlung von anderen "Ordnern" sein.

- **Editors Toolbar (Editoren Symbolleiste)**

Ein-oder Ausblenden der Symbolleiste mit den Editoren-Icons.

## Editors (Editoren)

- **Voice Editor**

Startet den "Voice Editor".

- **Drum Kit Editor**

Startet den "Drum Kit Editor".

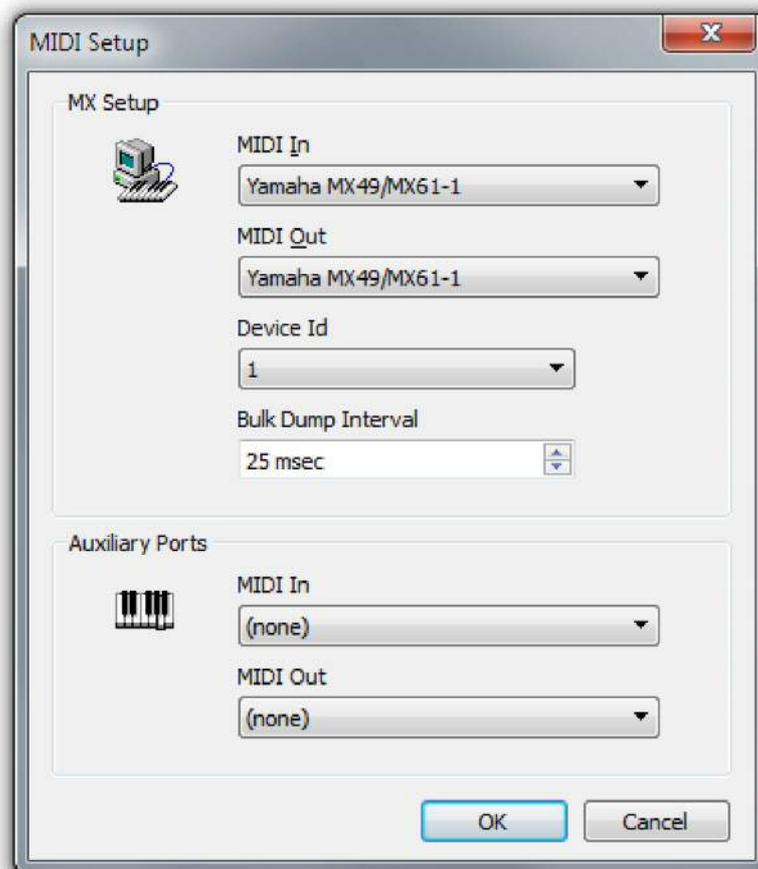
- **Performance Editor**

Startet den "Performance Editor".

## Setup

- **MIDI Setup**

Geben Sie hier die MIDI-In und MIDI-Out Ports ein, mit denen Ihr Synthesizer verbunden ist. Sie können die Geräte-ID (in der Regel ist es 1), so wie auch das Intervall (in Millisekunden) ändern. Dieses ist zuständig, wenn mehrere systemexklusive Nachrichten an den Synthesizer gesendet werden. Schließlich können Sie zwei zusätzliche Anschlüsse wählen: Einen zusätzlichen MIDI-Eingang, an dem ein externes MIDI-Keyboard oder Controller verbunden ist und einen zusätzlichen MIDI-Ausgang (extern angeschlossener Klangerzeuger), an den die Eingabedaten gesendet werden (MIDI Thru-Funktionalität).

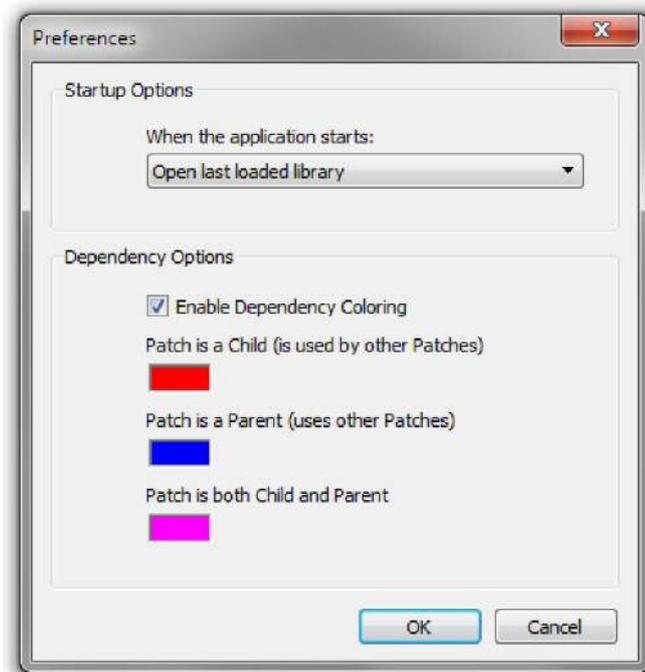


- **Autoconnect (Automatisch verbinden)**

Anstelle der manuellen Definition der MIDI Ports, mit denen Ihr Synthesizer verbunden ist, kann dieser Befehl verwendet werden, damit das Programm automatisch die Ports erkennt.

- **Preferences (Einstellungen)**

Hier können Sie die grundlegende Anwendungskonfiguration einstellen.



**Startup Options: (Startoption)**

Wählen Sie, was beim Start von "Total Librarian" geschehen soll.

Folgendes kann eingestellt werden:

- Show empty environment (mit leerer Umgebung starten)
- Create empty Total Library (leere Total Library)
- Create empty Voice Library (leere Voice-Library)
- Open last loaded Library (zuletzt geöffnete Library laden).

**Dependency Options: (Abhängigkeitsoptionen)**

"Total Librarian" unterstützt die Verfolgung von Abhängigkeiten. Das bedeutet, dass es weiß, wenn ein Patch andere Patches nutzt oder wenn er selber durch andere Patches verwendet wird.

Laut der MX Architektur:

- Performances können User-Voices und User-Schlagzeug-Voices verwenden.
- User-Voices und User-Schlagzeug-Voices können von Performances verwendet werden.

In der "Total Librarian" Terminologie: Wenn ein Patch einen anderen Patch nutzt, heißt es "parent (Eltern)"-Patch, und wenn er von einem anderen Patch verwendet wird, "child (Kind)"-Patch.

**Enable Dependency Coloring (Abhängigkeitseinfärbung erlauben)**

Hier können Sie die Einfärbung der Patches in Abhängigkeit vom Status ermöglichen. Die Farben können beliebig gewählt werden.

Standard ist:

- child (Kind)-Patch: rot.
- parent (Eltern)-Patch: blau.
- Sowohl child, als auch parent-Patch: lila.

## Window (Fenster)

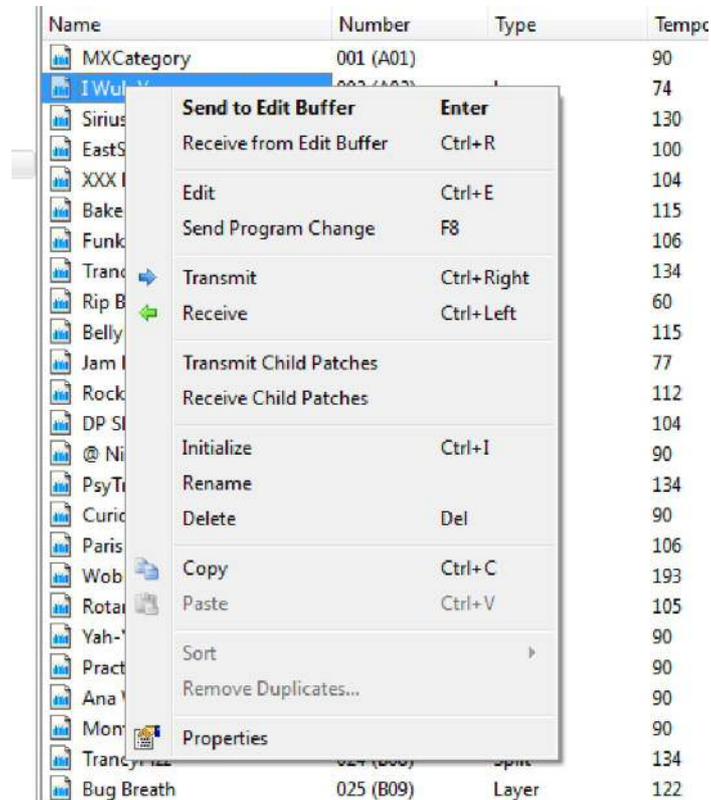
- **Cascade (Kaskade)**  
Setzt alle offenen Fenster kaskadierend auf ihre Standardposition.
- **Tile (Nebeneinander)**  
Positioniert alle offenen Fenster nebeneinander, Sie sehen alle geöffneten Fenster auf einmal. Die Fenster werden in der Größe angepasst und füllen den gesamten Arbeitsbereich aus.
- **Minimize All (Alle verkleinern)**  
Verkleinert alle offenen Fenster.
- **Restore All (Alle wiederherstellen)**  
Stellt alle minimierten Fenster wieder her.
- **Close All (Alle schließen)**  
Schließt alle geöffneten Dateien. Wenn Änderungen an Dateien vorgenommen wurden, so werden Sie aufgefordert, diese zuerst zu speichern.
- **Previous (Zurück)**  
Aktiviert das vorherige Fenster.
- **Next (Weiter)**  
Aktiviert das nächste Fenster.
- **Open Windows List (Liste der geöffneten Fenster)**  
Alle geöffneten Fenster erscheinen als Menüpunkte.

## Help (Hilfe)

- **Manual (Handbuch)**  
Zeigt dieses Handbuch.
- **About (Über)**  
Zeigt nützliche Informationen über das Programm. Dieser Befehl überprüft auch, ob eine neue Version des Programms verfügbar ist.
- **Product Page (Produktseite)**  
Zeigt der Produktseite, von wo Sie die neueste Version herunterladen können.

## 5. Patch-Menübefehle

Wenn Sie im Hauptmenü **Edit→Patch** wählen oder einfach einen Rechtsklick auf den Patch ausführen, so wird das folgende Menü angezeigt.



### Patch Menu (Patch Menü)

- Send to Edit Buffer (An den Bearbeitungspuffer senden)**  
 Sie können den ausgewählten Patch an den Bearbeitungspuffer des Synthesizers senden, aber nur um ihn anzuhören – es erfolgt keine Änderungen des internen Speichers des Synthesizers. Wenn der entsprechende Editor geöffnet ist, empfängt dieser die gesendeten Daten automatisch.
- Receive from Edit Buffer (Vom Bearbeitungspuffer empfangen)**  
 Mit diesem Befehl empfangen Sie die Daten aus dem Bearbeitungspuffer des Synthesizers, um sie im aktuell gewählten Patch der Library-Datei zu nutzen.
- Edit (Bearbeiten)**  
 Dieser Befehl sendet den gewählten Patch zum Bearbeitungspuffer und startet den entsprechenden Editor, um den Patch zu bearbeiten.
- Send Program Change (Programmwechsel senden)**  
 Dieser Befehl sendet einen Programmwechsel-Befehl an den Synthesizer, so dass der in der Library gewählte Patch auch im Synthesizer ausgewählt wird.

- **Transmit (Senden)**  
Diesen Befehl gibt es nur in Patches von "Total Library"-Dateien. Jeder Patch in einer "Total Library" repräsentiert einen Ort im Speicher des Synthesizers. Mit diesem Befehl können Sie die ausgewählten Patches an ihre entsprechende Position in den Speicher des Synthesizers übertragen. Dieser Speicher wird dabei überschrieben. Wenn die übertragenen Patches Kind-Patches besitzen, dann wird Sie "Total Librarian" nach der Übermittlung fragen, ob auch diese Patches gesendet werden sollen.
- **Receive (Empfangen)**  
Diesen Befehl gibt es nur in Patches von "Total Library"-Dateien. Die aktuell ausgewählten Patches in der Library erhalten die Daten von den entsprechenden Positionen des Speichers im Synthesizer. Wenn die empfangenen Patches Kind-Patches besitzen, dann wird Sie "Total Librarian" nach der Übermittlung fragen, ob auch diese Patches empfangen werden sollen.
- **Transmit Child Patches (Kind-Patches senden)**  
Diesen Befehl gibt es nur in Patches von "Total Library"-Dateien" welche zu Performances gehören. Sie können die Kind-Patches der ausgewählten Performances senden. Hiermit wird der Zusammenhang im Speicher des Synthesizers sichergestellt.
- **Receive Child Patches (Kind-Patches empfangen)**  
Diesen Befehl gibt es nur in Patches von "Total Library"-Dateien, welche zu Performances gehören. Sie können die Kind-Patches der ausgewählten Performances empfangen. Hiermit wird der Zusammenhang mit der "Total Library-Datei" sichergestellt.
- **Initialize (Initialisieren)**  
Dieser Befehl initialisiert die ausgewählten Patches auf ihren Standardwert.
- **Rename (Umbenennen)**  
Mit diesem Befehl können Sie die Bezeichnung des ausgewählten Patches ändern.
- **Delete (Löschen)**  
Dieser Befehl löscht die ausgewählten Patches. Bei "Total Library"-Dateien wird der Platz geleert. Bei "Voice Library"-Dateien werden die Voices vollständig aus der Datei entfernt.
- **Copy (Kopieren)**  
Dieser Befehl kopiert die ausgewählten Patches in die Zwischenablage. Wenn die kopierten Patches Kind-Patches besitzen, dann werden diese ebenfalls in die Zwischenablage kopiert.

- **Paste (Einfügen)**

Sie können zuvor kopierte Patches und ihre Kind Patches einfügen. Wenn Sie Patches in eine "Total Library" einfügen dann werden die ausgewählten Patches in der Datei mit denen aus der Zwischenablage überschrieben.

Ist kein Patch in der Zielbank ausgewählt, so wird in den ersten Platz der Bank kopiert.

Wenn der kopierte Patch Kind-Patches hat, dann werden diese, beginnend mit dem ersten freien Platz in der Zieldatei, ebenfalls kopiert.

Dies macht die Kombination von Patches aus verschiedenen Dateien zu einem sehr schnellen und unkomplizierten Prozess!

Wenn Sie in eine "Voice Library" einfügen, werden die neuen Voices vor den ausgewählten Patches eingefügt.

Ist kein Patch ausgewählt, dann werden die neuen Patches am Ende der Liste aufgenommen.

- **Sortieren**

Mit diesem Befehl können Sie nur die ausgewählten Patches sortieren. Die ausgewählten Patches können nach Bezeichnung, Kategorie oder Kommentar sortiert werden.

- **Remove Duplicates (Duplikate entfernen)**

Dieser Befehl führt bei den ausgewählten Patches das "Remove Duplikate"-Kommando aus (**Edit→Remove Duplicated**). Es entfernt die gefundenen doppelten Einträge von Patches und zeigt einen Bericht darüber an.

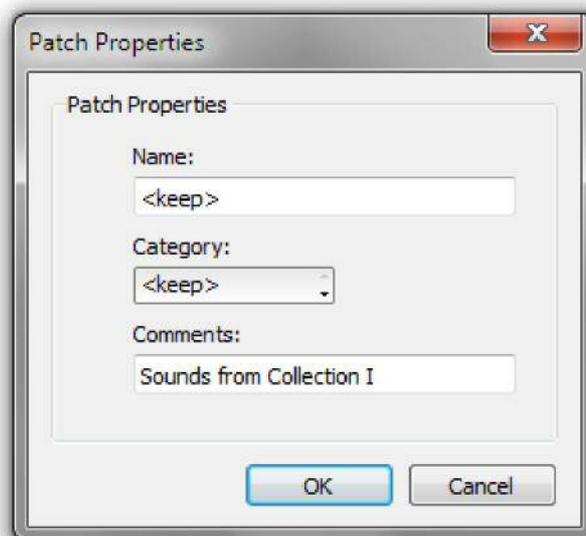
- **Properties (Eigenschaften)**

Mit diesem Befehl können die Eigenschaften der ausgewählten Patches bearbeitet werden.

Die Eigenschaften eines Patches sind:

- Name (Bezeichnung): Patch-Bezeichnung
- Category (Kategorie): Patch Kategorie (nicht für Performances)
- Comment (Kommentar): kurze Beschreibung, um den Patch leicht zu erkennen

Bitte beachten Sie, dass bei mehreren ausgewählten Patches die Änderungen für alle Patches auf einmal gemacht werden. Sie können aber auch nur einige Felder verändern, so dass der Rest unverändert bleibt.



## Kontaktinformation

Zögern Sie nicht mich für Anregungen, Kommentare, Wünsche, Fehlerberichte zu kontaktieren:

[info@jmelas.gr](mailto:info@jmelas.gr)

Für Updates und Neuigkeiten besuchen Sie bitte meine Seite:

<http://www.jmelas.gr/motif>

Mit freundlichem Gruß,  
*John Melas*

**Deutsche Übersetzung:  
(ohne Gewähr)**

Manfred Drasch

[ManfredJD@web.de](mailto:ManfredJD@web.de)

## Anhang

### Wichtiger Hinweis:

Falls Sie das "**Synthesizerparameter-Handbuch**" noch nicht besitzen, dann empfehle ich unbedingt, es vom Hersteller des MX49/MX61 Synthesizers herunter zu laden!

Es erklärt ausführlich alle Begriffe und Parameter des Synthesizers.

### Was bedeutet denn das schon wieder?

Stichwort	Bedeutung
Performance	In einer Performance werden mehrere Voices miteinander kombiniert (max. 128 Performances)
Patch	Voice, Schlagzeug-Voice oder Performance
Voice	Enthält elektroakustische Elemente zum Erzeugen des Klangs eines bestimmten Musikinstruments. Es gibt zwei Arten von internen Voices: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Normale Voices (Normal Voices)</li> <li>○ Schlagzeug-Voices (Drum-Voices)</li> </ul>
User-Voice	Wird im User-Speicher des Instruments abgelegt und kann überschrieben werden (max. 128 Normale Voices und 8 Schlagzeug-Voices)
Bank	Zusammengefasste Voices
Editpuffer (Bearbeitungspuffer)	Temporärer Speicher im MX49/61, Inhalt geht beim Ausschalten verloren
parent-Patch (Eltern-Patch)	Ein Patch nutzt einen anderen Patch
child-Patch (Kind-Patch)	Ein Patch wird von einem anderen Patch verwendet

### Information

Die in diesem Handbuch erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der betreffenden Firmen.