

Conteúdo

Usando os manuais	2		
Estrutura básica	3		
Estrutura do MX49, MX61 ou MX88	3		
Bloco de controladores	3		
Teclado	3		
Controle giratório de alteração de afinação	3		
Controle giratório de modulação	4		
Botões giratórios	4		
Bloco de gerador de tons	5		
AWM2 (Memória de Onda Avançada 2)	5		
Vozes	5		
Estrutura de memória das vozes	8		
Apresentações	9		
Estrutura de memória da apresentação	10		
Editando uma apresentação e as vozes	10		
Bloco de efeitos	11		
Estrutura do efeito	11		
Configurações e conexões do efeito	12		
Bloco de arpejo	13		
Categorias de arpejo	13		
Sobre a lista de tipos de arpejo	14		
Tipos de reprodução de arpejo	14		
Relação entre notas tocadas e tipos de arpejo	15		
Bloco de reprodução de música/padrão	16		
Padrão de ritmo	16		
Música	16		
Memória interna	17		
Memória interna do instrumento	17		
Fluxo de sinal de áudio/MIDI	18		
Usando um computador conectado	19		
Conectando a um computador	19		
Criando uma música em um computador	22		
Gravando a apresentação do instrumento no software de DAW como dados MIDI	22		
Gravando a apresentação do instrumento no software de DAW como dados de áudio	27		
Gravando frases de arpejo do instrumento no software de DAW como dados MIDI	28		
		Controlando remotamente o software de DAW ou VSTi (instrumentos de software) do instrumento	31
		Atribuições de controle remoto	35
		Usando aplicativos iOS	39
		Referência	40
		Apresentação	40
		Performance Play	40
		Seleção da apresentação	41
		Seleção de parte da apresentação	41
		Performance Edit	43
		Performance Job	54
		Performance Store	56
		Informações suplementares	56
		Configurações de música/padrão	58
		Música	58
		Padrão	59
		Arquivo	60
		Terminologia na operação File (Arquivo)	60
		Tela File (Arquivo)	61
		Utilitário	64
		Utility Job	68
		Modo Remote (Remoto)	70
		Tela Remote (Remoto)	70
		Alternância das funções dos botões giratórios de [A] a [D]	71
		Alternando o modelo de controle	71
		Configurações dos utilitários	71

Usando os manuais

Os sintetizadores MX49, MX61 ou MX88 incluem quatro guias de referência diferentes: o Manual do Proprietário, o Manual de Referência (este documento), o Manual de parâmetros do sintetizador e a Lista de dados. Embora o Manual do Proprietário seja fornecido com o sintetizador como um folheto impresso, este Manual de Referência, o Manual de parâmetros do sintetizador e a Lista de dados estão disponíveis como documentos PDF na página da Web de downloads da Yamaha.

Manual do Proprietário (folheto impresso)

Descreve como configurar o instrumento e como realizar as operações básicas. Também possui alguns apêndices informativos úteis para o instrumento. Este manual explica as seguintes operações:

- Configuração
- Telas e operação básica
- Reprodução de vozes
- Alteração das qualidades de tom da voz com os controladores
- Uso da função Arpeggio
- Configurações das oitavas/transposição do teclado
- Reprodução de apresentações
- Reprodução de padrões rítmicos
- Tocando as músicas
- Criando uma apresentação original
- Alternando a vozes durante a apresentação ao vivo sem corte de som
- Como fazer configurações globais do sistema
- Trocando arquivos com memórias flash USB
- Conectando instrumentos MIDI externos
- Lista de funções do Shift
- Mensagens no visor
- Solução de problemas
- Especificações

Manual de Referência (este documento PDF)

Descreve o design interno do instrumento, como usar um computador conectado e todos os parâmetros que podem ser ajustados e definidos.

Manual de Parâmetros do Sintetizador (documento PDF)

Explica os parâmetros de voz, os tipos de efeitos, os parâmetros de efeito e as mensagens MIDI que são usados em todos os sintetizadores que incorporam os geradores de som Yamaha AWM2. Leia o Manual do Proprietário e o Manual de Referência primeiro e use este manual de parâmetros, se necessário, para saber mais sobre os parâmetros e termos que se relacionam com sintetizadores da Yamaha.

Lista de Dados (documento PDF)

Oferece listas, como a Lista de vozes, a Lista de apresentações, a Lista de tipos de efeito, a Lista de tipos de arpejo, além de materiais de referência, como a Tabela de execução de MIDI e a Lista de funções do controle remoto.

Como usar o Manual de Referência

- Usando as guias de função principal na parte superior de cada página da seção de referência, você pode ir até a página com explicações sobre os parâmetros da função correspondente. A lista indicada na lateral direita de cada página na função selecionada é equivalente à árvore de funções. Clique no item desejado desta lista para acessar a página com explicações sobre a função correspondente.
- Você pode clicar no número de qualquer página no Sumário ou no texto descritivo para acessar a página correspondente.
- Você também pode clicar nos itens desejados e nos tópicos que deseja consultar no índice de "Favoritos" na parte esquerda da janela principal e acessar a página correspondente. Clique na guia "Favoritos" para abrir o índice, se não estiver em exibição.
- Se deseja obter informações sobre um tópico, uma função ou um recurso específico, selecione "Localizar" ou "Pesquisar" no menu "Editar" do Adobe Reader e insira uma palavra-chave para localizar as informações relacionadas em qualquer lugar do documento.

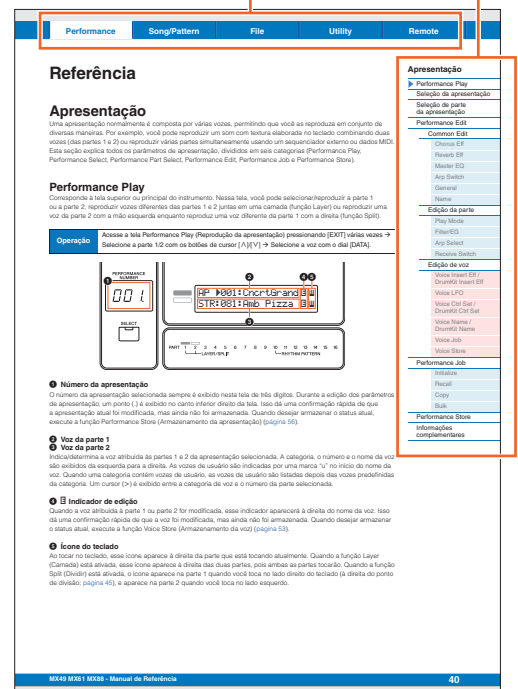
OBSERVAÇÃO A versão mais recente do Adobe Reader pode ser baixada da página a seguir.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

OBSERVAÇÃO Os nomes e as posições dos itens de menu podem variar de acordo com a versão do Adobe Reader usada.

Informações

- As ilustrações e as telas LCD mostradas neste Manual de Referência têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação às exibidas no seu equipamento.
- Windows é uma marca registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
- Apple, Mac, iPhone, iPad e iPod Touch são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- Todas as outras marcas comerciais pertencem a seus respectivos proprietários.

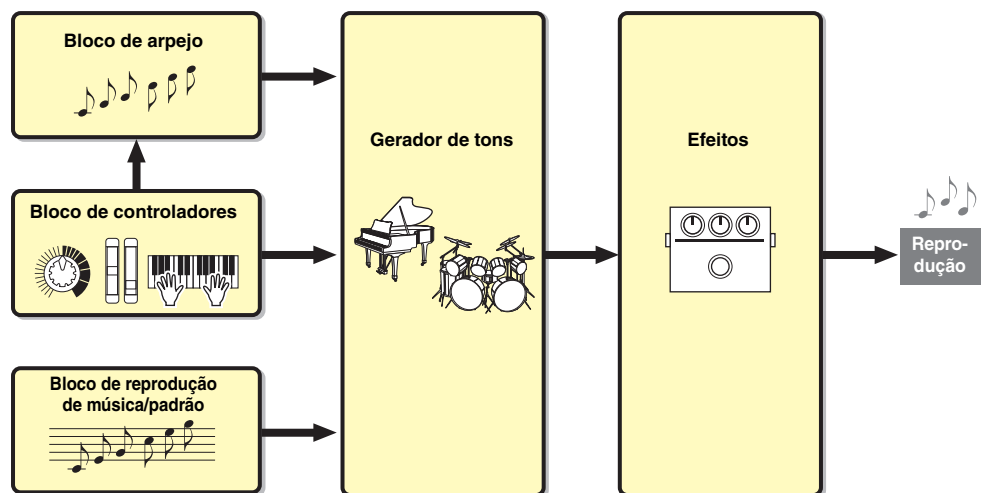
Selecione uma função principal Selecione uma função



Estrutura básica

Estrutura do MX49, MX61 ou MX88

O sistema do MX49, MX61 ou MX88 consiste em cinco blocos operacionais principais: Controlador, Gerador de tom, Efeito, Arpejo e Reprodução de música/padrão.



Estrutura básica

▶ Estrutura básica
▶ Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Bloco de controladores

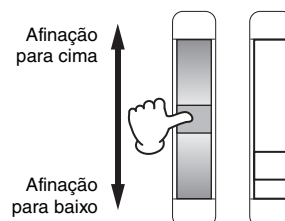
Este bloco gera/transmite notas ativadas/desativadas, velocidade (intensidade) e outras informações de reprodução para o bloco de gerador de tons do sintetizador quando você toca notas. Se a função de arpejo estiver disponível, esse bloco também transmitirá as informações de reprodução para o bloco de arpejo.

Teclado

O teclado transmite as mensagens de nota ativadas/desativadas ao bloco de gerador de tons (para reproduzir as vozes). O teclado também é usado para acionar a reprodução de arpejo. Os números de nota padrão atribuídos ao intervalo do teclado variam de C2 a C6 (MX49), de C1 a C6 (MX61) e de A-1 a C7 (MX88). Você pode alterar o intervalo de notas do teclado em oitavas usando os botões OCTAVE [-]/[+] ou transpor as notas usando os botões TRANPOSE [-]/[+].

Controle giratório de alteração de afinação

Use o controle giratório de alteração de afinação para arquear a afinação das notas para cima (movendo o botão para cima na direção oposta à sua) ou para baixo (movendo-o na sua direção) enquanto toca o teclado. Esse controle é autocentralizado e retornará automaticamente ao normal quando for solto. Cada voz predefinida tem sua própria configuração padrão de faixa da curva de afinação. A configuração Pitch Bend Range (Faixa da curva de afinação) pode ser alterada na tela Play Mode (Modo de reprodução) (página 47) de Part Edit (Edição da parte). Outras funções além da curva de afinação podem ser atribuídas ao controle giratório de alteração de afinação na tela Ctrl Set (Conjunto de controladores) (página 52) do modo Voice Edit (Edição da voz).

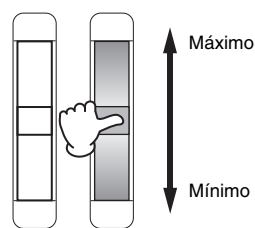


Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Controle giratório de modulação

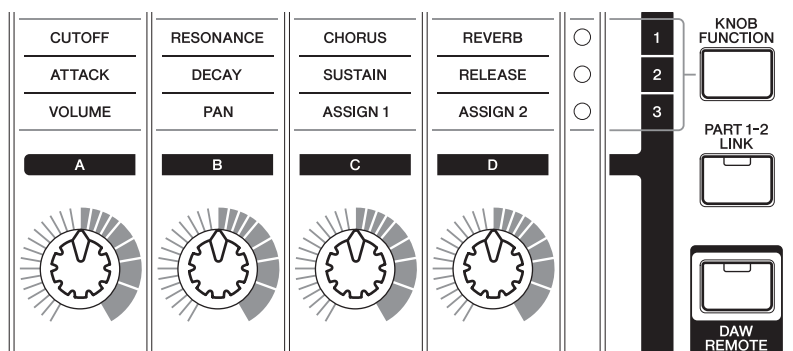
Mesmo que o controle giratório de modulação seja usado convencionalmente para aplicar o vibrato ao som, muitas das vezes predefinidas (página 5) têm outras funções e efeitos atribuídos a ele. Quanto mais para cima o controle é movido, maior é o efeito aplicado ao som. Para evitar a aplicação acidental de efeitos à voz atual, verifique se o controle giratório de modulação está configurado como o mínimo antes de começar a tocar. Várias funções podem ser atribuídas ao controle giratório de modulação na tela Ctrl Set (Conjunto de controladores) (página 52) do modo Voice Edit (Edição da voz).



Botões giratórios

Os quatro botões giratórios permitem a alteração de vários aspectos do som da voz em tempo real, enquanto você toca. Três funções podem ser atribuídas a cada botão giratório, selecionadas por meio do botão [KNOB FUNCTION]. Além disso, o som que é aplicado aos efeitos do botão giratório é determinado por meio do botão [PART 1-2 LINK]. Para obter detalhes, consulte página 56.

OBSERVAÇÃO Para obter instruções sobre o uso dos botões giratórios, consulte o "Manual do Proprietário".



DAW Remote

Pressione [DAW REMOTE] para acessar o modo Remote (Remoto). No modo remoto, você pode operar o software DAW ou o VSTi (instrumento do software) nos controles do painel. O acesso ao modo remoto irá alterar as funções de alguns botões do painel (por exemplo, os botões giratórios [A] a [D], o botão Transport (Transporte) e os botões de categoria) para funções exclusivas desse modo. Para obter detalhes, consulte "Atribuições de controle remoto" na seção "Usando um computador conectado" na página 35.

Estrutura básica

▶	Estrutura básica
▶	Bloco de controladores
	Bloco de gerador de tons
	Bloco de efeitos
	Bloco de arpejo
	Música/Padrão
	Bloco de reprodução
	Memória interna
	Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

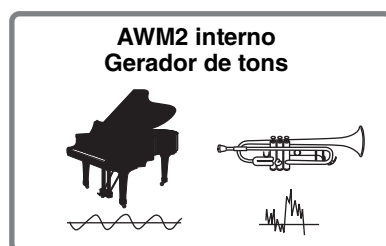
Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Bloco de gerador de tons

O bloco de gerador de tons é o que realmente produz o som em resposta às informações de reprodução geradas ao tocar o teclado e usar os controladores. Esta seção explica o sistema de síntese AWM2, as vozes (que são o som básico do instrumento) e as apresentações (que são as combinações de vozes).

AWM2 (Memória de Onda Avançada 2)

Este instrumento está equipado com um bloco de gerador de tons AWM2 (Memória de Onda Avançada 2). AWM2 é um sistema de síntese baseado em amostras de ondas (material sonoro) usado em muitos sintetizadores da Yamaha. Para aumentar o realismo, cada voz do AWM2 usa várias amostras da forma de onda de um instrumento real. Além disso, é possível aplicar uma grande variedade de parâmetros como gerador de envelopes, filtro, modulação, entre outros.

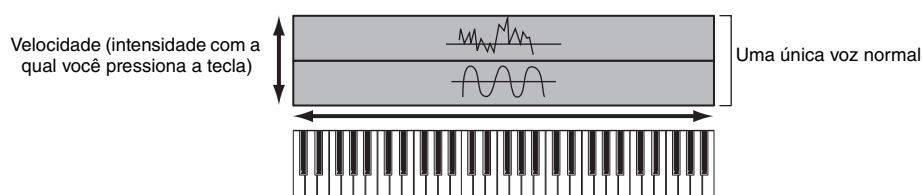


Vozes

Um programa que contém os elementos sonoros para a geração de um som de instrumento musical específico é chamado de "voz". Dentro desse tipo, há dois tipos de vozes: vozes normais e vozes de percussão.

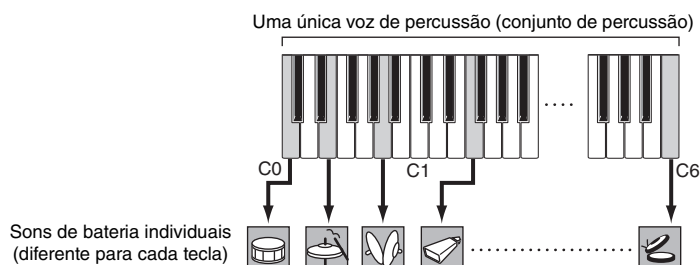
Vozes normais

As vozes normais são, principalmente, sons do tipo de instrumento musical afinado que podem ser tocadas na faixa inteira do teclado. Uma voz normal consiste em ondas combinadas ou amostras de som.



Vozes de percussão (conjuntos de percussão)

Vozes de percussão são, principalmente, os sons de bateria/percussão que são atribuídos às notas individuais no teclado. Uma coleção de ondas de baterias/percussão atribuídas é conhecida como um conjunto de percussão.



OBSERVAÇÃO Os números de nota padrão atribuídos ao teclado variam de C2 – C6 (MX49)/C1 – C6 (MX61). Para reproduzir notas fora do intervalo do teclado (C0 – C2/C0 – C1), use o botão OCTAVE [-] ou o botão TRANSPOSE [-] para alterar a afinação do teclado.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
▶ Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

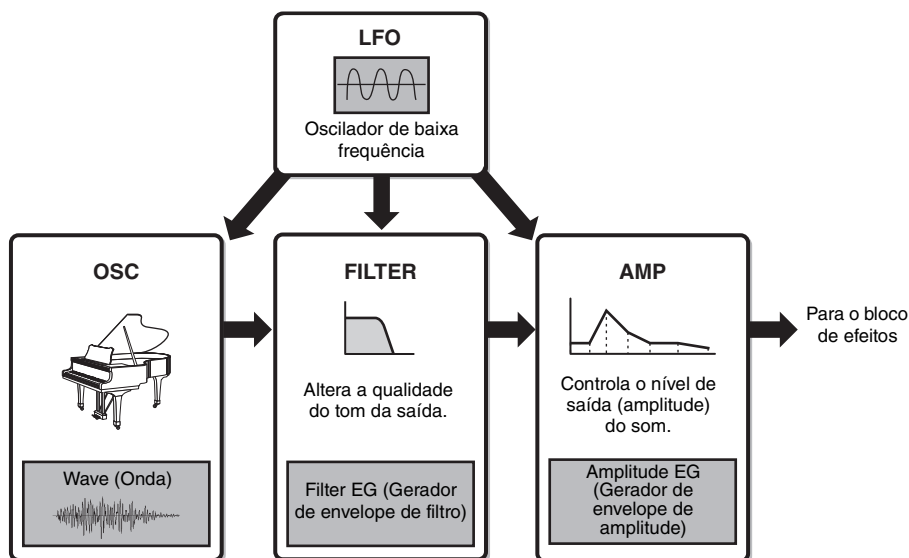
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Componentes de voz

Cada voz é composta pelos componentes OSC (oscilador), FILTER, AMP (amplitude) e LFO. A edição dos parâmetros desses componentes permite criar sons originais.



OSC

Este componente determina a onda (o material sonoro básico), a faixa de notas do som e a faixa de velocidade (a intensidade em que você toca nas teclas). Elas são fixas em configurações adequadas para cada voz.

FILTER

Este componente modifica o tom da saída de som do OSC subtraindo uma faixa de frequência específica do som. Os parâmetros relacionados ao filtro podem ser definidos na tela Filter/EG (Filtro/EG) (página 48) de Performance Part Edit (Edição da parte da apresentação).

AMP

Este componente controla o nível de saída (amplitude) da saída de som de FILTER. Os parâmetros relacionados a AMP podem ser definidos na tela Play Mode (Modo de reprodução) e na tela Filter/EG (Filtro/EG) (página 48).

LFO

Esta unidade produz a modulação cíclica para Oscilador, Filtro e Amplitude. A modulação desses aspectos do som pode criar efeitos como vibrato, wah e trêmulo. Os parâmetros relacionados a LFO podem ser definidos na tela Voice LFO (LFO da voz) (página 51) de Voice Edit (Edição da voz).

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
▶ Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Categorias de voz

As vozes são divididas com praticidade em categorias específicas. A divisão das categorias baseia-se no tipo geral de instrumento ou nas características do som. As diferentes categorias estão listadas abaixo. Cada categoria tem várias vozes.

Nome da categoria	Abreviação	Nome do botão da categoria	Tipo de voz
Acoustic Piano	AP	PIANO	Voz normal
Keyboard	KB	KEYBOARD	Voz normal
Organ	ORG	ORGAN	Voz normal
Guitar	GTR	GUITAR	Voz normal
Bass	BAS	BASS	Voz normal
Strings	STR	STRINGS	Voz normal
Brass	BRS	BRASS	Voz normal
Sax/Woodwind	WND	SAX/WOODWIND	Voz normal
Synth Lead	LD	SYN LEAD	Voz normal
Synth Pad/Choir	PAD	PAD/CHOIR	Voz normal
Synth Comping	CMP	SYN COMP	Voz normal
Chromatic Percussion	CP	CHROMATIC PERCUSSION	Voz normal
Drum/Percussion	DR	DRUM/PERCUSSION	Voz de percussão (Conjunto de percussão)
Sound Effect	SFX	SOUND EFX	Voz normal
Musical Effect	MFX	MUSICAL EFX	Voz normal
Ethnic	ETH	ETHNIC	Voz normal

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
▶ Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação

Música/Padrão

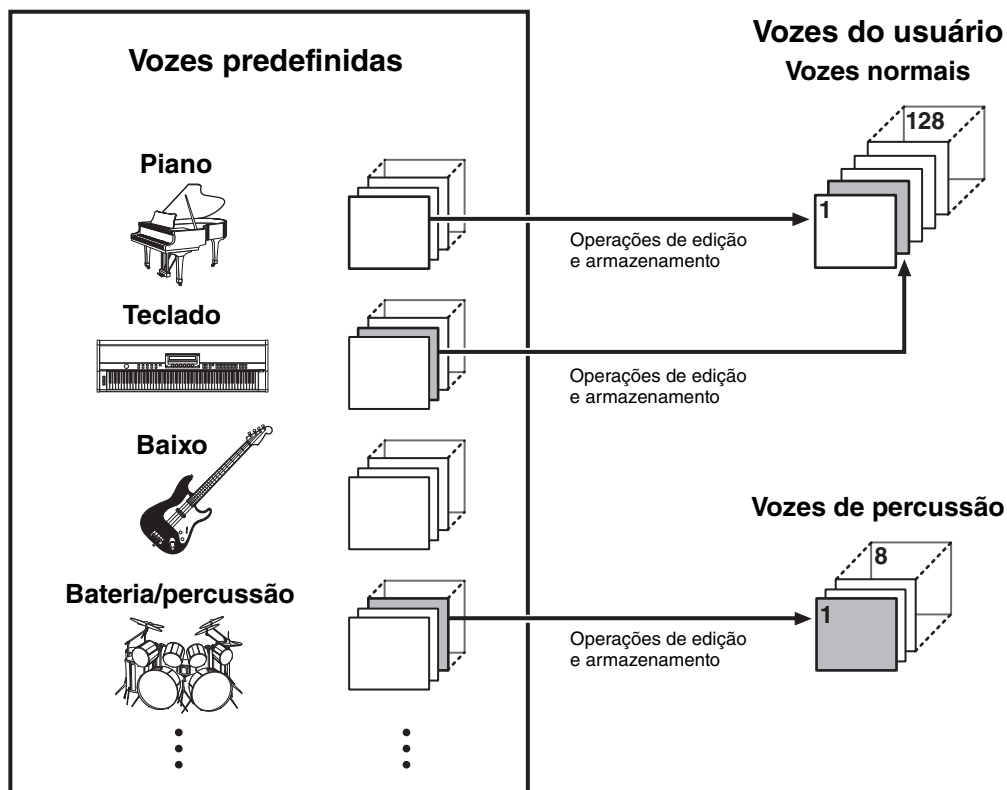
Arquivo

Utilitário

Remoto

Estrutura de memória das vozes

Este instrumento possui várias vozes na memória de predefinições, que não podem ser substituídas (página 17). Essas vozes são chamadas de vozes predefinidas. Por outro lado, as vozes criadas pela edição das vozes predefinidas são chamadas de vozes de usuário. As vozes de usuário são armazenadas na memória do usuário e não podem ser substituídas (página 17). O número máximo de vozes de usuário que podem ser armazenadas na memória do usuário é 128 vozes normais e 8 vozes de percussão.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
▶ Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

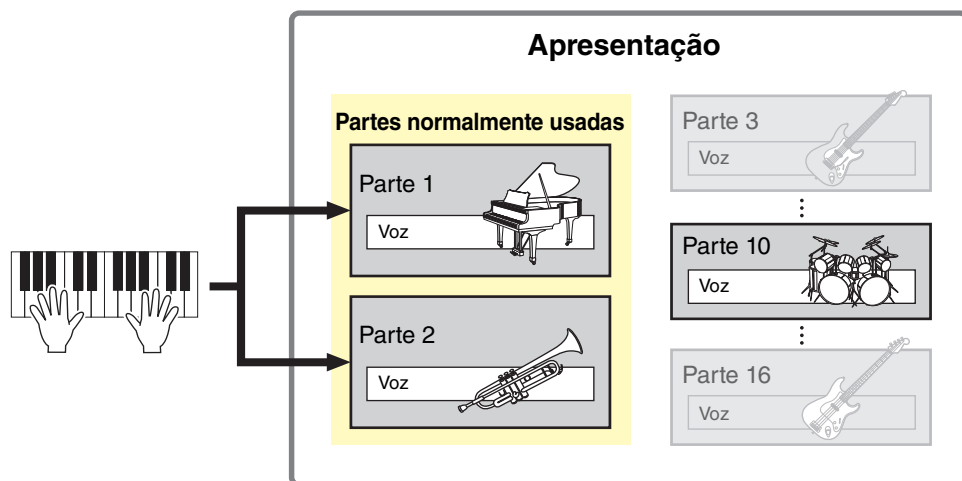
Apresentações

Este instrumento possui 16 partes independentes que permitem reproduzir várias vozes ao mesmo tempo. Esse tipo de programa em que várias vozes (partes) são combinadas é chamado de apresentação. Uma voz é atribuída a cada parte, e uma única apresentação é a combinação de 16 vozes.

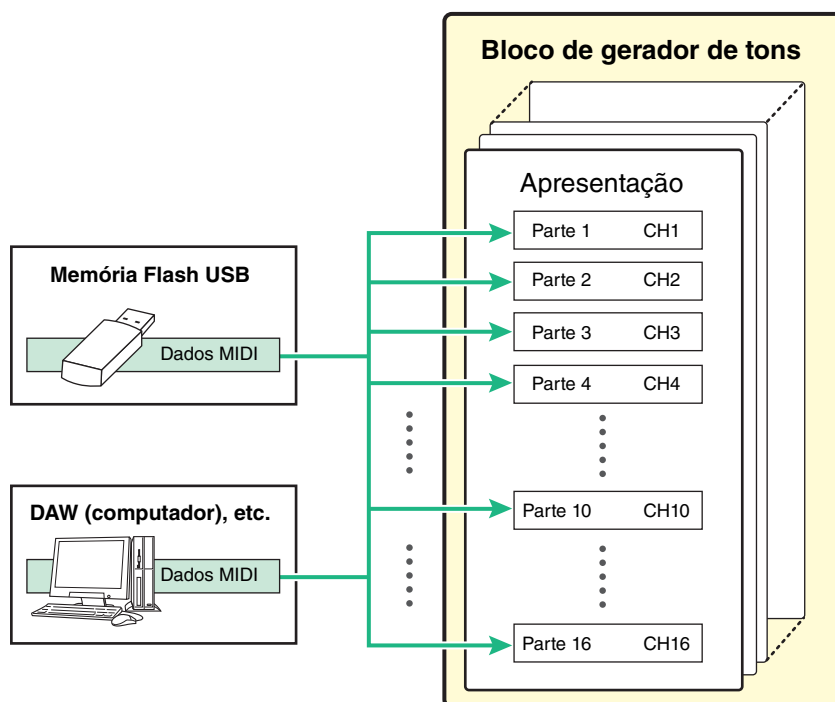
Você pode reproduzir as parte 1 e 2 normalmente. O instrumento também permite reproduzir vozes diferentes das partes 1 e 2 juntas em uma camada (função Camada) ou reproduzir uma voz da parte 2 com a mão esquerda enquanto reproduz uma voz diferente da parte 1 com a direita (função Dividir).

A parte 10 normalmente é usada para reproduzir padrões rítmicos. Portanto, a voz padrão atribuída à parte 10 é uma voz de percussão.

OBSERVAÇÃO Também é possível alternar entre as partes 3 e 16 e reproduzir essas vozes normalmente uma a uma.



Diferentes canais MIDI são atribuídos às partes 1 a 16. Até 16 partes podem ser reproduzidas ao mesmo tempo usando um sequenciador MIDI externo, o software de DAW no computador ou os dados MIDI armazenados em uma memória flash USB conectada ao instrumento.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
▶ Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

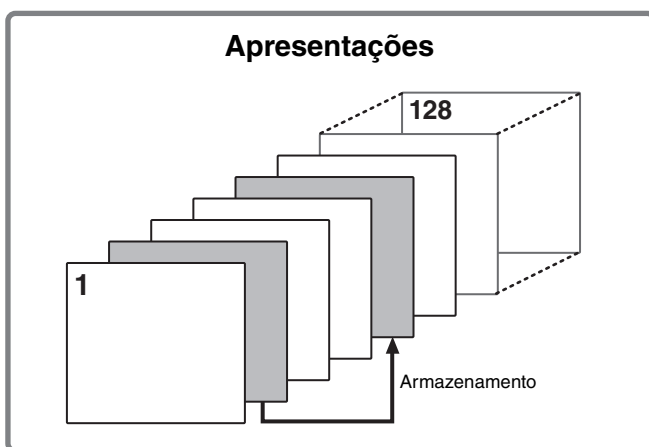
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Estrutura de memória da apresentação

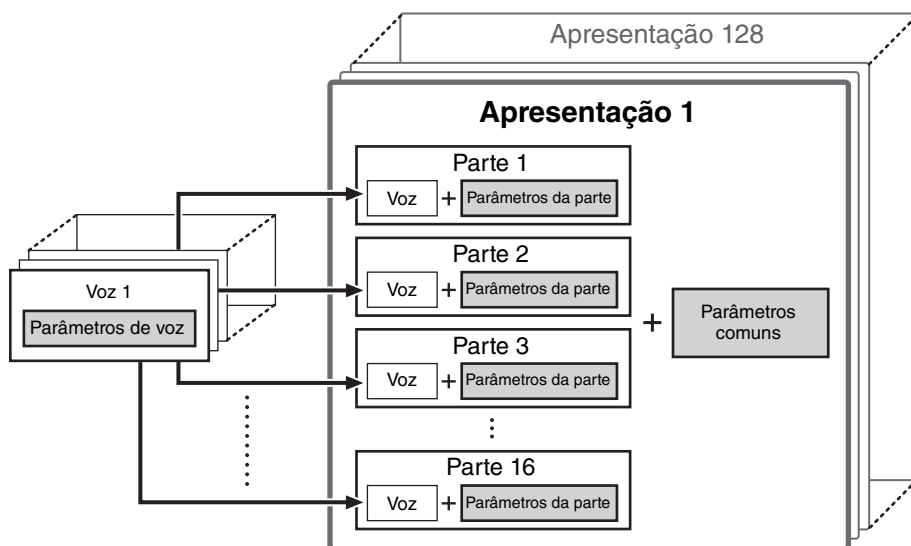
Este instrumento possui 128 apresentações na memória do usuário, que podem ser substituídas (página 17). Para armazenar uma apresentação editada, você precisa substituir um dos locais de memória de 1 a 128.



Editando uma apresentação e as vozes

Você pode criar seus próprios sons originais editando os parâmetros de apresentação e voz. Em Performance Edit (Edição da apresentação), você pode editar os parâmetros exclusivos de cada parte (parâmetros da parte) e os parâmetros comuns a todas as partes (parâmetros comuns). Em Voice Edit (Edição da voz), é possível editar os parâmetros que estão relacionados à voz inteira. A edição de voz está disponível somente para as vozes atribuídas às partes da apresentação.

Ao editar a voz, não se esqueça de armazená-la como uma voz do usuário separada da apresentação. Tenha em mente que, mesmo quando você armazena uma apresentação, os parâmetros de voz não são armazenados.



Polifonia máxima

A polifonia máxima refere-se ao maior número de notas que podem ser tocadas simultaneamente no gerador de tons do instrumento. A polifonia máxima desse sintetizador é 128. Quando o bloco do gerador interno de tons recebe um número de notas maior que a polifonia máxima, as notas tocadas anteriormente são cortadas. Lembre-se de que isso pode ser especialmente perceptível em vozes sem enfraquecimento. Além disso, quando as vozes normais que incluem várias ondas são usadas, o número máximo de notas simultâneas é menor que 128.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
▶ Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Bloco de efeitos

Esse bloco aplica efeitos à saída do bloco de gerador de tons, processando e aperfeiçoando o som. Os efeitos são aplicados nos estágios finais de edição, permitindo a alteração do som conforme o desejado.

Estrutura do efeito

Efeitos de inserção

Os efeitos de inserção podem ser aplicados individualmente às vozes atribuídas a partes específicas antes da mescla dos sinais de todas as partes. Eles devem ser usados para os sons cujo caractere você deseja mudar drasticamente. Cada voz possui um efeito de inserção. É possível definir tipos de efeito diferentes para o efeito de inserção. Essa configuração pode ser definida na tela Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (Efeito de inserção de voz/efeito de inserção do kit de percussão) (página 50) de Voice Edit (Edição da voz). Este instrumento possui quatro efeitos de inserção, que podem ser aplicados às quatro partes (no máximo) da apresentação.

Efeitos do sistema

Este instrumento é equipado com os efeitos do sistema Reverb e Chorus. Os efeitos do sistema são aplicados ao som geral. Com os efeitos do sistema, o som de cada parte é enviado para o efeito de acordo com o nível de envio do efeito de cada parte. O som processado (chamado de "wet", com efeitos) é enviado de volta ao mixer e à saída depois de ser mixado ao som não processado ("dry", seco).

Equalizador principal

O EQ principal é aplicado ao som final e geral (pós-efeito) do instrumento. Nesse EQ, todas as cinco bandas podem ser configuradas como pico, sendo que o realce também está disponível para as bandas mais baixas e mais altas.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
▶ Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

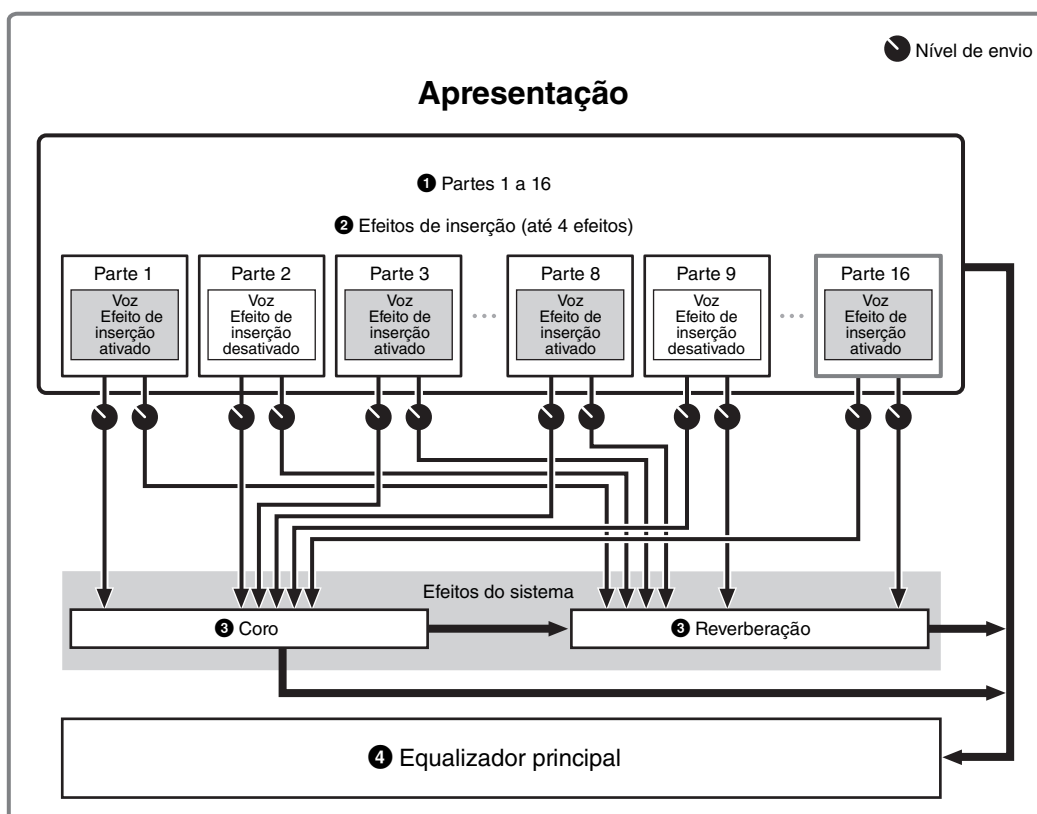
Conectando a um computador
Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Configurações e conexões do efeito



- 1 Seleção de qual parte (1 a 16) usa o efeito de inserção.**
Configurações: Defina em "InsSw" na tela Performance Part Select (Seleção da parte da apresentação) (página 42).
- 2 Configurações relacionadas ao efeito de inserção**
Configurações: Defina na tela Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (Efeito de inserção de voz/efeito de inserção do kit de percussão) (página 50) de Voice Edit (Edição da voz).
- 3 Configurações relacionadas a reverberação e coro**
Configurações: Defina na tela Chorus Eff/Reverb Eff (Efeito de coro/efeito de reverberação) (página 43) de Common Edit (Edição comum), na tela General (Geral) (página 45) de Common Edit (Edição comum) e na tela Play Mode (Modo de reprodução) (página 47) de Part Edit (Edição da parte).
- 4 Configurações relacionadas ao equalizador principal**
Configurações: Defina na tela Master EQ (Equalizador principal) (página 44) do modo Common Edit (Edição comum).

Sobre categorias, tipos e parâmetros de efeito

Para obter informações sobre as categorias de efeito deste instrumento e os tipos de efeito contidos nessas categorias, consulte a "Lista de tipos de efeito" no documento PDF "Lista de dados". Para obter informações sobre os parâmetros de efeito que podem ser definidos em cada tipo, consulte a "Lista de parâmetros de efeito" no documento PDF "Lista de dados". Para obter informações sobre as descrições de cada categoria, cada tipo e cada parâmetro de efeito, consulte a documentação em PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

Sobre configurações predefinidas

As configurações predefinidas para os parâmetros de cada tipo de efeito são fornecidas como modelos e podem ser selecionadas no visor de seleção do tipo de efeito. Para obter o som com o efeito desejado, procure primeiro selecionar uma das predefinições próximas do som imaginado e, em seguida, altere os parâmetros conforme o necessário. As configurações predefinidas podem ser determinadas com a configuração de "Preset" em cada tela de parâmetro de efeito. Para obter informações sobre cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados".

Estrutura básica

■	Estrutura básica
■	Bloco de controladores
■	Bloco de gerador de tons
▶	Bloco de efeitos
■	Bloco de arpejo
■	Música/Padrão
■	Bloco de reprodução
■	Memória interna
■	Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- Criando uma música em um computador

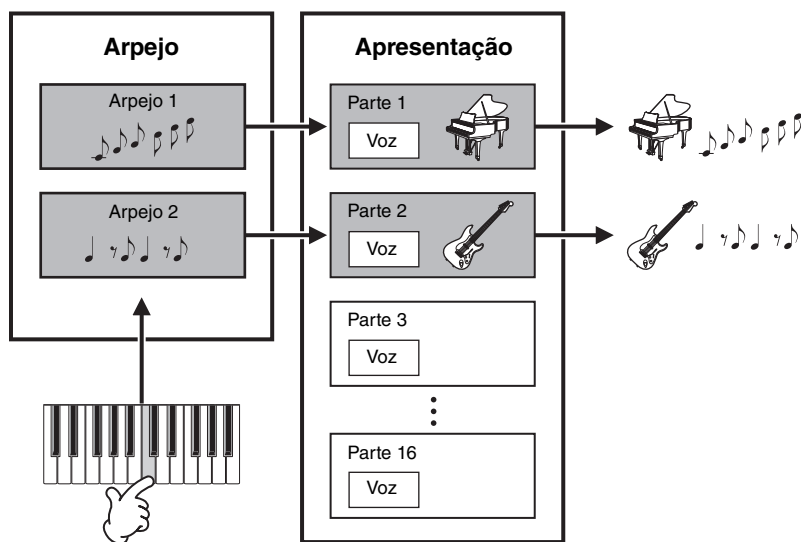
Usando aplicativos iOS

Referência

- Apresentação
- Música/Padrão
- Arquivo
- Utilitário
- Remoto

Bloco de arpejo

Esse bloco permite o acionamento automático de frases musicais e rítmicas usando a voz atual simplesmente pressionando uma nota ou notas no teclado. A sequência do arpejo também muda em resposta às notas ou aos acordes tocados, proporcionando uma enorme variedade de frases e ideias musicais inspiradoras, tanto na composição quanto na interpretação. Dois tipos de arpejo podem ser reproduzidos ao mesmo tempo.



Categorias de arpejo

Os tipos de arpejo são divididos em várias categorias conforme listado abaixo. As categorias baseiam-se no tipo de instrumento.

Lista de categorias

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Org	Organ
Guit	Guitar/Plucked
Bass	Bass
Str	Strings
Brs	Brass
RdPp	Reed/Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad/Musical Effect
CrPc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum/Percussion
Seq	Synth Sequence
Chd	Chord Sequence
Hybr	Hybrid Sequence
Ctrl	Control

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
▶ Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Sobre a lista de tipos de arpejo

1	2	3	4	5	6	7	8
Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Note/Chord
ApKb	1	70sRockB	4 / 4	2	130		N
ApKb	2	70sRockC	4 / 4	1	130		N
ApKb	3	70sRockD	4 / 4	2	130		
ApKb	4	70sRockE	4 / 4	4	130		N
ApKb	5	70sRockF	4 / 4	2	130		N
ApKb	6	70sRockG	4 / 4	1	130		C
ApKb	7	70sRockH	4 / 4	1	130		C

OBSERVAÇÃO Observe que esta lista tem apenas fins ilustrativos. Para obter uma listagem completa dos tipos de arpejo, consulte o documento PDF "Lista de dados".

1 Category

Indica a categoria de arpejo.

2 ARP No. (Arpeggio Number)

Indica o número do tipo de arpejo.

3 ARP Name (Arpeggio Name)

Indica o nome do arpejo.

4 Time Signature

Indica a fórmula ou medida de compasso do tipo de arpejo.

5 Length

Indica a duração dos dados (quantidade de compassos) do tipo de arpejo.

6 Original Tempo

Indica o valor de tempo apropriado do tipo de arpejo. Observe que esse tempo não é configurado automaticamente ao selecionar um tipo de arpejo.

7 Accent

O círculo indica que o arpejo usa o recurso Accent Phrase (veja abaixo).

8 Note/Chord

Indica o tipo de reprodução do arpejo. "N (Nota)" indica que o método de reprodução varia de acordo com o número de notas ou os intervalos entre elas. "C (Acorde)" indica que os acordes são detectados nos dados de nota reproduzidos no teclado e na reprodução do arpejo que muda com os acordes. As células em branco indicam os arpejos das vozes de percussão (página 15) ou arpejos que contêm principalmente informações do controlador (página 15).

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
▶ Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando
a um computador

Criando uma música
em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação

Música/Padrão

Arquivo

Utilitário

Remoto

Tipos de reprodução de arpejo

Ativação/desativação da reprodução do arpejo

A seguir estão as duas configurações disponíveis para ativar e desativar a reprodução do arpejo.

Para continuar reproduzindo somente um arpejo pressionando e mantendo pressionada uma nota:	Configure o parâmetro "Hold" (Manter) como "off" (desativado).
Para continuar reproduzindo um arpejo mesmo quando uma nota for solta:	Configure o parâmetro "Hold" (Manter) como "on" (ativado).

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre as telas que incluem os parâmetros "Hold" (Manter), consulte a tela Arp Select (Seleção do arpejo) (página 49).

OBSERVAÇÃO Quando "Switch (Arpeggio Switch)" (Chave do arpejo) está definido como "on" (ativado), você pode usar uma chave do pedal de sustentação (enviando mensagens de sustentação MIDI; alteração de controle 64) para executar a mesma função realizada ao definir "Hold" (Manter) como "on" (ativado).

Frase de timbre

Frases de timbre são compostas por dados de sequência incluídos em alguns tipos de arpejo, reproduzidos somente quando as notas são tocadas em uma velocidade alta (forte). Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam essa função, consulte a "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF "Lista de dados".

Relação entre notas tocadas e tipos de arpejo

Existem três tipos principais de reprodução de arpejo, conforme descrito abaixo.

Arpejos para vozes normais

Os tipos de arpejo (pertencentes a todas as categorias, exceto para DrPC e Cntr) criados para uso de vozes normais têm os três tipos de reprodução a seguir.

Reprodução somente das notas tocadas

Os arpejos são reproduzidos somente com as notas tocadas e suas oitavas.

Reprodução de uma sequência programada de acordo com as notas tocadas (Nota)

Esses tipos de arpejo têm várias sequências, sendo cada uma delas adequada para um determinado tipo de acorde. Mesmo se você pressionar somente uma nota, o arpejo é tocado usando a sequência programada, o que significa que as notas diferentes das que você tocar podem ser reproduzidas. Pressionar outra nota aciona a sequência transposta usando a nota pressionada como a nova nota tônica. Adicionar notas às já pressionadas muda a sequência de acorde. Para obter mais informações sobre esse tipo de arpejo, consulte a "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF "Lista de dados".

Reprodução de uma sequência programada de acordo com o acorde tocado (Acorde)

Esses tipos de arpejo criados para uso com vozes normais são reproduzidos para fazer correspondência com o tipo de acorde tocado no teclado. Para obter mais informações sobre esse tipo de arpejo, consulte a "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF "Lista de dados".

OBSERVAÇÃO Como esses tipos são programados para vozes normais, usá-los com vozes de percussão pode não produzir resultados musicalmente adequados.

Arpejos para vozes de percussão (categoria: DrPc)

Esses tipos de arpejo são programados especificamente para o uso com vozes de percussão, fornecendo acesso instantâneo a vários padrões rítmicos. Há três tipos de reprodução diferentes disponíveis.

Reprodução de um padrão de percussão

Se você tocar alguma nota, o mesmo padrão rítmico será acionado.

Reprodução de um padrão de percussão, com notas adicionais tocadas (instrumentos de percussão associados)

Se você tocar alguma nota, o mesmo padrão rítmico será acionado. A reprodução de notas adicionais à que está sendo tocada permite adicionar outros sons (instrumentos de percussão atribuídos) ao padrão de percussão que está sendo tocado.

Reprodução somente das notas tocadas (instrumentos de percussão associados)

Tocar uma ou mais notas acionará um padrão rítmico usando somente as notas tocadas (instrumentos de percussão associados). Lembre-se de que mesmo se você tocar as mesmas notas, o padrão rítmico acionado varia dependendo da ordem em que elas são tocadas. Isso dá acesso a diferentes padrões rítmicos usando os mesmos instrumentos simplesmente mudando a ordem na qual as notas são tocadas quando o parâmetro "KeyMode" é configurado como "thru" ou "thruirect".

OBSERVAÇÃO Os três tipos de reprodução acima não são diferenciados por nome de categoria ou de tipo. Será necessário tocar os tipos e escutar a diferença.

OBSERVAÇÃO Como esses tipos são programados para vozes de percussão, usá-los com vozes normais pode não produzir resultados musicalmente adequados.

Arpejos que contêm principalmente informações do controlador (categoria: Cntr)

Esses tipos de arpejo são programados inicialmente com dados de alteração de controle e alteração de afinação. Eles são usados para alterar o tom ou a afinação do som, em vez de tocar notas específicas. Na verdade, alguns tipos não contêm nenhuma nota.

OBSERVAÇÃO Quando os tipos de arpejo que pertencerem à categoria "Cntr" e não contiverem dados de notas estiverem selecionados, nenhum som será reproduzido, mesmo se o instrumento receber mensagens de note-on (notas ligadas).

Dicas para reprodução de arpejo

Os arpejos não só fornecem inspiração e passagens rítmicas completas pelas quais você pode apresentar, mas também fornecem dados MIDI de qualidade que você pode usar na criação de músicas ou partes de fundo totalmente formadas para serem usadas nas suas apresentações ao vivo. Para obter instruções sobre o uso de arpejos, consulte a seção "Guia rápido" do Manual do Proprietário.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
▶ Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
Criando uma música em um computador

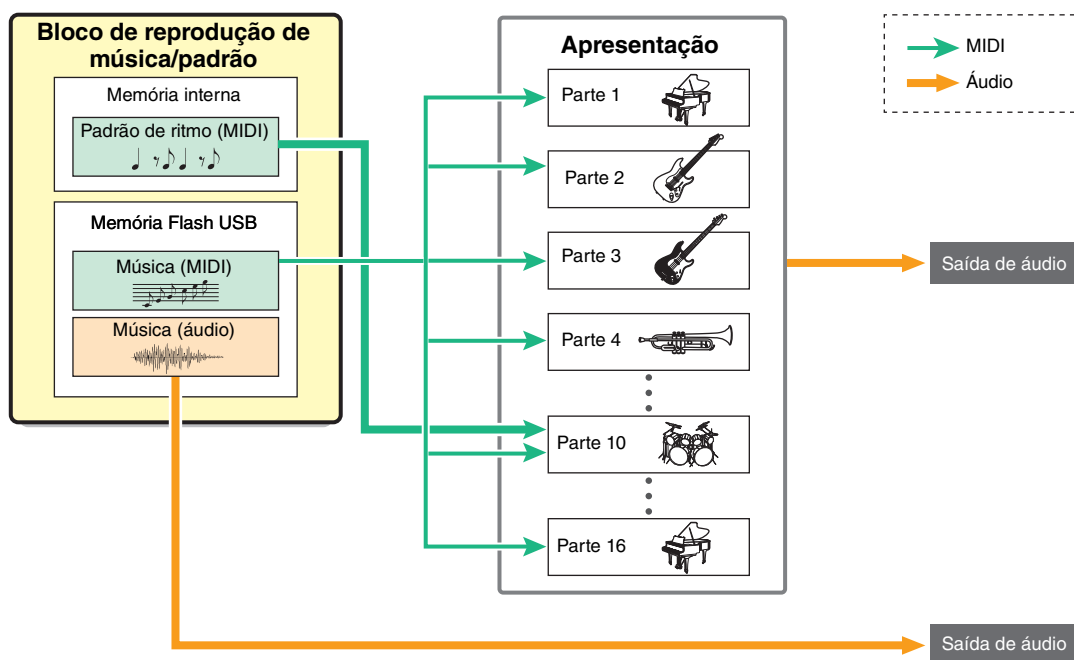
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Bloco de reprodução de música/padrão

Este bloco permite tocar os padrões rítmicos internos ou dados de áudio/MIDI salvos na memória Flash USB que está conectada a este instrumento. Os dados MIDI do padrão rítmico e da memória Flash USB são enviados para o bloco de gerador de tons interno e reproduzem os sons.



Padrão de ritmo

Este instrumento possui vários padrões rítmicos. O padrão apropriado é determinado para cada apresentação. Esse padrão é reproduzido com o uso da voz de percussão atribuída à parte 10 da apresentação.

Música

Os dados MIDI e de áudio salvos no diretório raiz ([página 60](#)) da memória Flash USB podem ser reproduzidos como uma música neste instrumento. Os dados MIDI usam os sons das partes 1 a 16 da apresentação para reprodução. Os dados de áudio são reproduzidos diretamente nas saídas OUTPUT [L/MONO]/[R].

OBSERVAÇÃO Somente os dados MIDI SMF (arquivo MIDI padrão) de formato 0 podem ser usados para reprodução neste instrumento.

OBSERVAÇÃO Somente dados de áudio de arquivo WAV de 44,1 kHz/16 bits stereo podem ser usados para reprodução neste instrumento.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

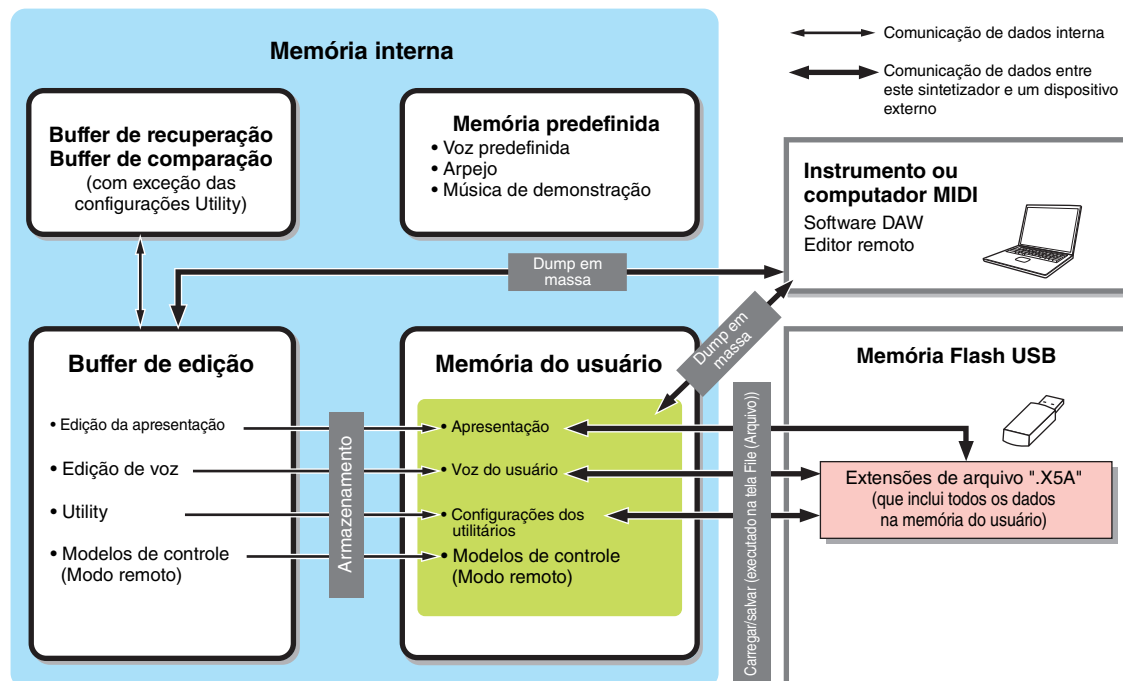
Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Memória interna

Este instrumento cria vários tipos de dados diferentes, incluindo dados de apresentação e voz. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e usar os dispositivos/mídias de memória para armazená-los.

Memória interna do instrumento



Memória predefinida

Vozes predefinidas, arpejos e músicas de demonstração são armazenados nesta memória. Ela foi desenvolvida especificamente para ler os dados e, como tal, não é possível gravar dados nela.

Memória do usuário

Esta memória armazena 128 apresentações, vozes do usuário, configurações do utilitário (configurações globais do sistema) e 50 modelos de controle. Ela foi desenvolvida para as operações de gravação e leitura de dados. O conteúdo dessa memória é mantido mesmo que a alimentação seja desligada.

Buffer de edição

O buffer de edição é um local de memória para os dados editados da apresentação e as vozes atribuídas às partes. Somente uma única apresentação pode ser mantida nesta memória de cada vez. Essa memória foi desenvolvida para as operações de gravação e leitura de dados. O conteúdo dessa memória é perdido quando a alimentação é desligada. Sempre armazene os dados editados na memória do usuário antes de trocar de apresentação ou desligar a alimentação.

Buffer de recuperação/buffer de comparação

O buffer de recuperação é a memória de backup do buffer de edição. Se você selecionar outra apresentação sem armazenar o que estava sendo editado, poderá usar a função Recall para recuperar as edições originais, pois o conteúdo do buffer de edição é armazenado na memória de backup. O buffer de comparação foi desenvolvido especificamente para salvar dados existentes antes da edição. Os dados antes da edição serão temporariamente confirmados e você pode alternar entre os dados recém editados e sua condição original, não editada, permitindo que você escute como suas edições afetaram o som (função Compare). Essas memórias foram desenvolvidas para as operações de gravação e leitura de dados. O conteúdo dessa memória é perdido quando a alimentação é desligada.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
▶ Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

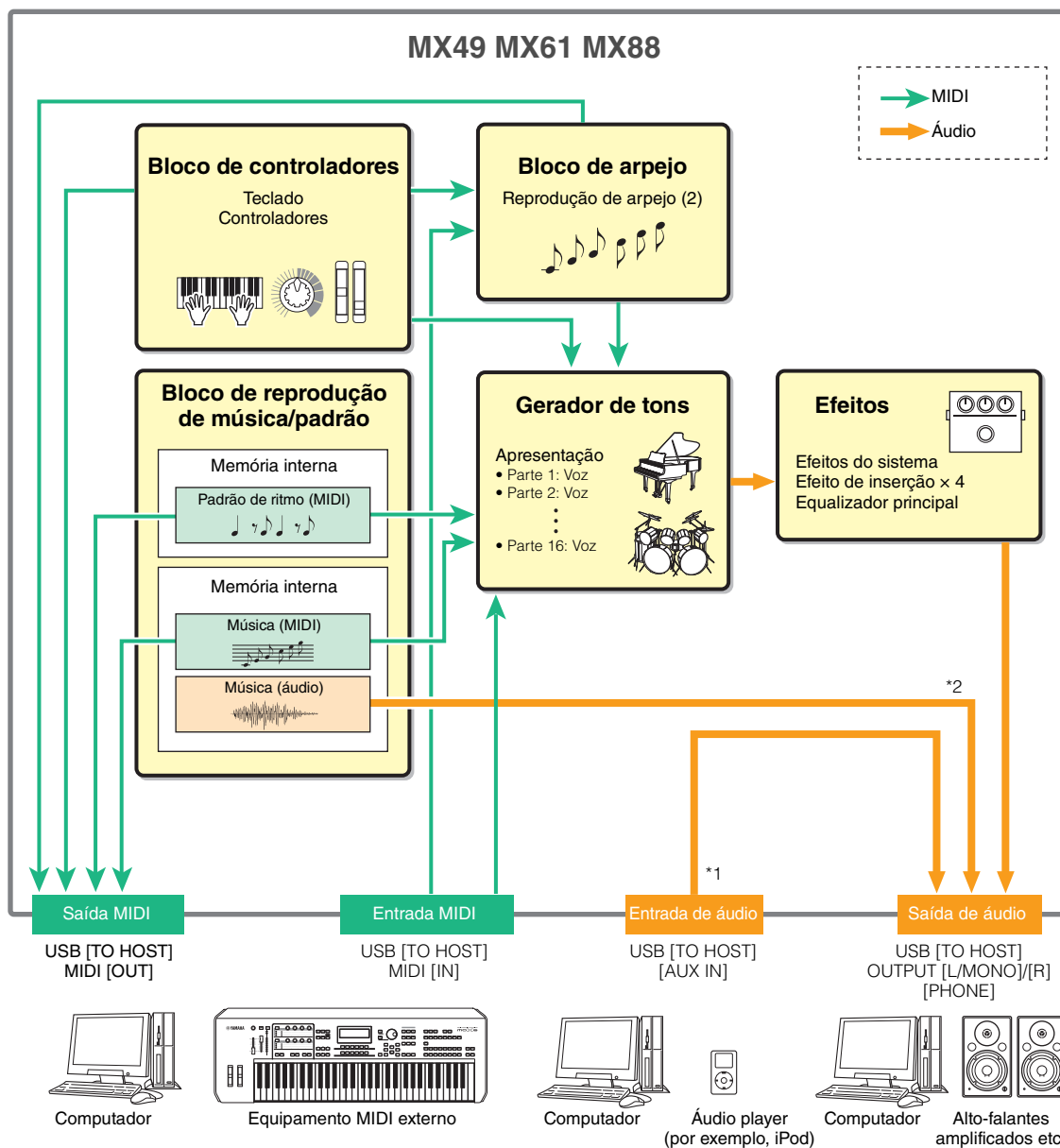
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Fluxo de sinal de áudio/MIDI

O fluxo de sinal de áudio/MIDI deste instrumento e o fluxo entre este instrumento e um dispositivo externo são mostrados na ilustração a seguir.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Usando um computador conectado

Conecte o instrumento ao computador via USB e crie as próprias músicas originais usando o software de DAW no computador.

OBSERVAÇÃO O acrônimo DAW (digital audio workstation, estação de trabalho de áudio digital) se refere a um software de música para gravar, editar e mixar dados de áudio e MIDI. Os principais aplicativos DAW são Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer. Todos eles podem ser usados de forma eficiente com o instrumento, mas recomendamos usar o Cubase ao criar músicas com o instrumento.

Conectando este instrumento a um computador, você pode aproveitar as funções e aplicativos a seguir.

- Usar como um gerador de tons externo para o software DAW e um teclado MIDI
- Usar como um controlador remoto do software DAW e VSTi (instrumento do software)

Conectando a um computador

Um cabo USB e o Yamaha Steinberg USB Driver são necessários para conectar o instrumento ao computador. Observe que os dados de áudio e os dados MIDI podem ser transmitidos via USB. Além disso, as ferramentas remotas do MX49/MX61 e a Lista de vozes MX são úteis para usar o software DAW com este equipamento. Siga as instruções abaixo.

1 Faça download do driver USB Yamaha Steinberg mais recente, das ferramentas remotas do MX49/MX61 e da Lista de vozes MX em nosso site.

Depois de clicar no botão Download, extraia o arquivo compactado.

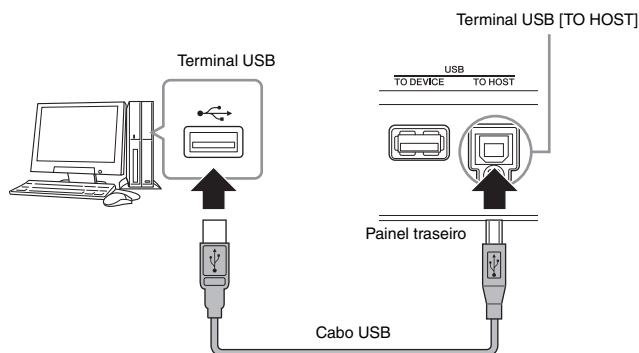
<http://download.yamaha.com/>

OBSERVAÇÃO As informações sobre os requisitos do sistema também estão disponíveis no site acima.

OBSERVAÇÃO O driver USB Yamaha Steinberg e as ferramentas remotas podem ser revisados e atualizados sem aviso prévio. Não deixe de verificar e baixar a versão mais recente no site acima.

2 Instale o driver USB Yamaha Steinberg no computador.

Para obter instruções sobre a instalação, siga o Guia de Instalação on-line incluído no pacote de arquivos baixados. Ao conectar este instrumento a um computador, conecte o cabo USB ao terminal USB [TO HOST] do instrumento e ao terminal USB do computador, conforme mostrado abaixo.



3 Verifique se o terminal USB [TO HOST] deste instrumento está ativado.

Pressione o botão [UTILITY] para acessar a tela Utility (Utilitário) → Selecione "02:MIDI" na lista com os botões de cursor [▲]/[▼] e pressione [ENTER] para acessar a tela MIDI → Defina o parâmetro "MIDI IN/OUT" (Entrada/saída MIDI) como "USB".



4 Pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações na memória interna.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- ▶ Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

5 Instale as ferramentas remotas do MX49/MX61 (baixadas na etapa 1) no computador.

As Remote Tools consistem em dois componentes: o Editor remoto do MX49/MX61 e a Extension (Extensão) do MX49/MX61, que permitem que você use o instrumento com a série Cubase. Para obter instruções sobre a instalação, consulte o Guia de Instalação on-line incluído no pacote de arquivos baixados.

6 Instale a Lista de vozes MX (baixada na etapa 1) no computador.

Para obter instruções sobre a instalação, consulte o Guia de Instalação on-line incluído no pacote de arquivos baixados.

Precauções ao usar o terminal USB [TO HOST]

Ao conectar o computador ao terminal USB [TO HOST], verifique os itens a seguir. Se essa verificação não for feita, haverá risco de congelamento do computador e de danos ou perda dos dados. Se o computador ou o instrumento travar, reinicie o aplicativo ou o sistema operacional do computador ou desligue e religue o instrumento.

■ AVISO ■

- Use um cabo USB do tipo AB de menos de três metros. Não podem ser usados cabos USB 3.0.
- Antes de conectar o computador ao terminal USB [TO HOST], saia de qualquer modo de economia de energia do computador (como suspensão, hibernação ou espera).
- Antes de ligar o instrumento, conecte o computador ao terminal USB [TO HOST].
- Execute o procedimento a seguir antes de ligar/desligar o instrumento ou conectar/desconectar o cabo USB ao/do terminal USB [TO HOST].
 - Saia de todos os aplicativos abertos no computador.
 - Verifique se os dados não estão sendo transmitidos do instrumento. (Dados são transmitidos quando você toca notas no teclado, reproduz uma música ou realiza alguma outra ação.)
- Enquanto o computador estiver conectado com o instrumento, aguarde seis segundos ou mais entre estas operações: (1) quando desligar e ligar o instrumento ou (2) quando conectar/desconectar alternadamente o cabo USB.

Canais MIDI e portas MIDI

Dados MIDI são atribuídos a um de 16 canais, e este sintetizador é capaz de tocar até 16 partes separadas simultaneamente por meio de, no máximo, 16 canais MIDI. No entanto, esse limite de 16 canais pode ser aumentado com o uso de "portas" MIDI separadas, cada uma com suporte para 16 canais, e a adição de outro sintetizador ou gerador de tons para produzir ainda mais sons do instrumento. Enquanto um único cabo MIDI está equipado para lidar com dados de até 16 canais simultaneamente, uma conexão USB é capaz de lidar com muito mais, graças ao uso de portas MIDI. Cada porta MIDI aceita até 16 canais e a conexão USB permite até oito portas, permitindo que você use até 128 canais (8 portas x 16 canais) no seu computador. Ao conectar este instrumento a um computador com um cabo USB, as portas MIDI são definidas da seguinte maneira:

Porta 1	O bloco gerador de tons deste instrumento só pode reconhecer e utilizar esta porta. Ao tocar o instrumento como um gerador de tom do computador ou do instrumento MIDI externo, você deve definir a porta MIDI como 1 no computador ou dispositivo MIDI conectado.
Porta 2	Essa porta é usada para controlar o software de DAW no computador pelo instrumento usando o recurso de controle remoto.
Porta 3	Esta porta é usada como a porta MIDI Thru. Os dados MIDI recebidos pela porta 3 através do terminal USB [TO HOST] são retransmitidos para um dispositivo MIDI externo através do terminal MIDI [OUT]. Além disso, os dados MIDI recebidos pela porta 3 através do terminal MIDI [IN] são retransmitidos para um dispositivo externo (computador, etc.) através do terminal USB [TO HOST].
Porta 4	Essa porta não é usada para o instrumento.
Porta 5	Esta porta só é usada para transmissão de dados do Editor Remoto do MX49/MX61. Nenhum outro software ou dispositivo pode usar esta porta.

Ao usar uma conexão USB, tome cuidado para fazer a correspondência entre a porta de transmissão MIDI e a porta de recepção MIDI, bem como entre o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI. Defina a porta MIDI do dispositivo externo conectado a este instrumento de acordo com as informações acima.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

▶ Conectando a um computador
▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Canais de áudio

Os sinais de áudio do instrumento podem ser emitidos para o terminal USB [TO HOST] e os conectores OUTPUT [L/MONO]/[R]. Ao conectar a um computador, use o terminal USB [TO HOST]. Neste caso, estão disponíveis até dois canais de áudio (USB 1 e USB 2). Os sinais de áudio do instrumento podem ser inseridos do terminal USB [TO HOST] e do conector [AUX IN]. Até dois canais de áudio podem ser inseridos no terminal USB [TO HOST]. Defina o nível de saída configurando o parâmetro "DAW Level" (Nível de DAW) (página 64) no instrumento.

Os sinais são emitidos para a saída OUTPUT [L/MONO]/[R]. Além disso, até dois canais de áudio podem ser inseridos nas saídas [AUX IN]. O sinal é enviado diretamente para a saída OUTPUT [L/MONO]/[R]. Para obter mais detalhes, consulte a seção "Fluxo de sinal de áudio/MIDI" (página 18).

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- ▶ Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Criando uma música em um computador

Ao usar o instrumento com o software de DAW no computador conectado, você pode aproveitar as funções e os aplicativos a seguir.

- Gravação MIDI da apresentação do instrumento no software de DAW no computador
- Gravação de áudio da apresentação do instrumento no software de DAW no computador
- Controle remoto do software DAW ou VSTi (instrumento do software).

Esta seção contém uma visão geral de como usar o software de DAW no computador com o instrumento após a conexão.

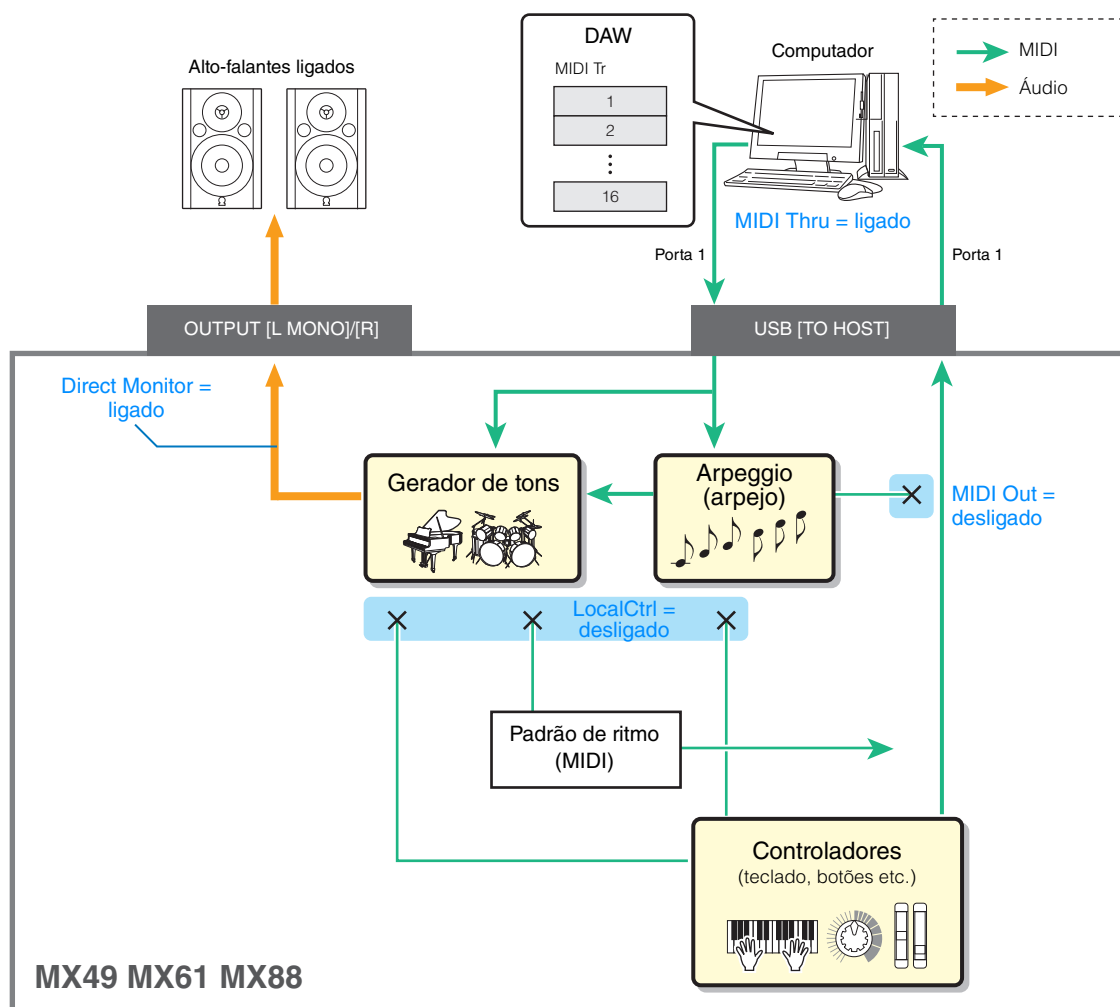
OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre o software da série Cubase compatível com o instrumento, acesse o site a seguir.
<http://download.yamaha.com/>

Importante

Para o exemplo das explicações abaixo, o Cubase 6 é usado em um computador com Windows 7. As janelas e os nomes do Cubase mostrados nesta seção podem ser diferentes dependendo de sua versão específica do Cubase e/ou de seu ambiente de computador.

Gravando a apresentação do instrumento no software de DAW como dados MIDI

Nesta seção, você aprenderá a gravar diversas vozes do instrumento em várias faixas do Cubase para criar uma música MIDI. Gravando dados MIDI, você pode criar com facilidade uma partitura musical de sua apresentação, bem como fazer correções parciais na gravação, por exemplo, alterando o tempo ou a tecla da música inteira. Nesta seção, faça conexões e defina o fluxo do sinal conforme mostrado na ilustração a seguir. O uso da função Quick Setup (Configuração rápida) simplifica muito as configurações de conexão no instrumento.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

- Apresentação
- Música/Padrão
- Arquivo
- Utilitário
- Remoto

Configurando o instrumento

1 Use a função Quick Setup (Configuração rápida) para especificar a conexão "DAW Rec".

Pressione [UTILITY] → [JOB] → Selecione "01:QuickSetup" → [ENTER] → Defina "Type" (Tipo) como "DAW Rec" → [ENTER]. Os seguintes parâmetros são definidos conforme mostrado. Local Control (Controle local) (página 65) é definido como desativado. Use esta configuração quando desejar gravar a apresentação deste instrumento (com exceção dos dados de arpejo) no software DAW.

```
JOB QuickSetup
Type= DAW Rec
```

	DAW Rec
Direct Monitor switch	on
LocalCtrl	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
Arpeggio MIDI output switch	off

2 Armazene as configurações e volte à tela Performance (Apresentação) na parte superior.

Pressione [STORE] e, em seguida, pressione [EXIT] várias vezes para voltar à tela superior depois de armazenar as configurações.

3 Verifique se as funções Layer (Camada) e Split (Dividir) estão desativadas.

Se as luzes do botão [LAYER] e/ou do botão [SPLIT] estiverem acesas, pressione os botões para desligá-las.

Configurando o Cubase

1 Inicie o Cubase no computador.

Importante

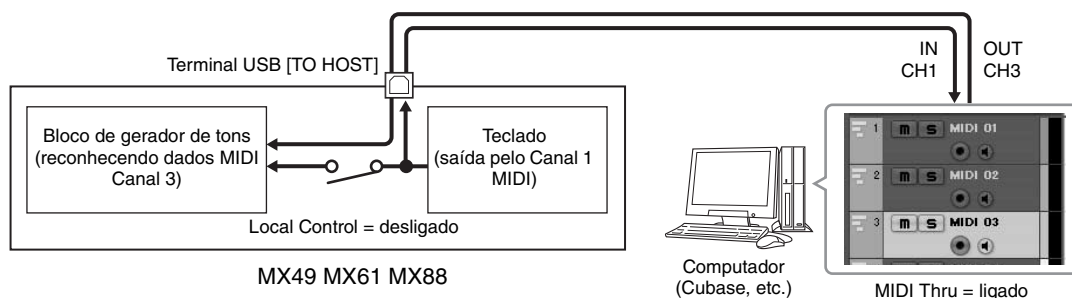
O Cubase não reconhecerá o instrumento se você ligar o instrumento depois de iniciar o Cubase. Inicie o Cubase depois de ligar o instrumento.

2 No Cubase, abra um novo projeto.

Selecione o projeto "Empty" (Vazio) na área "More" (Mais) da janela Project Assistant (Assistente de projetos) e clique em [Create] (Criar).

3 Verifique se MIDI Thru está ativado no Cubase.

Clique no menu "File" (Arquivo) → "Preference" (Preferência) → "MIDI". Verifique se "MIDI Thru Active" (MIDI Thru ativado) está marcado. Em seguida, clique em [OK] para fechar a janela Preference (Preferência). Quando MIDI Thru está ativado, os dados MIDI gerados ao tocar o teclado e recebidos pelo computador voltam para o instrumento. Conforme mostrado na ilustração abaixo, isso permite que você toque faixas selecionadas no Cubase (cada uma com um canal MIDI diferente) e reproduza as respectivas partes no som do instrumento. Por exemplo, se as faixas 1, 2 e 3 forem definidas como canais MIDI 1, 2 e 3, respectivamente, e o instrumento estiver configurado para tocar piano, baixo e cordas nos canais MIDI 1, 2 e 3, respectivamente, você poderá selecionar individualmente uma faixa para reproduzir/gravar e ter o som do instrumento correspondente no instrumento. Selecione Faixa 1 e reproduza/grave a parte do piano; selecione Faixa 2 para reproduzir/gravar o baixo e assim por diante.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

4 Verifique se o driver ASIO está definido como "Yamaha Steinberg USB ASIO" ou "Yamaha MX49/MX61"

Clique no menu "Devices" (Dispositivos) → "Device Setup..." (Configuração do dispositivo...) → "VST Audio System". Confirme a configuração "ASIO Driver". Em seguida, clique em [OK] para fechar a janela Device Setup (Configuração do dispositivo).

5 Configure a Lista de vozes MX instalada no computador para ser usada no Cubase.

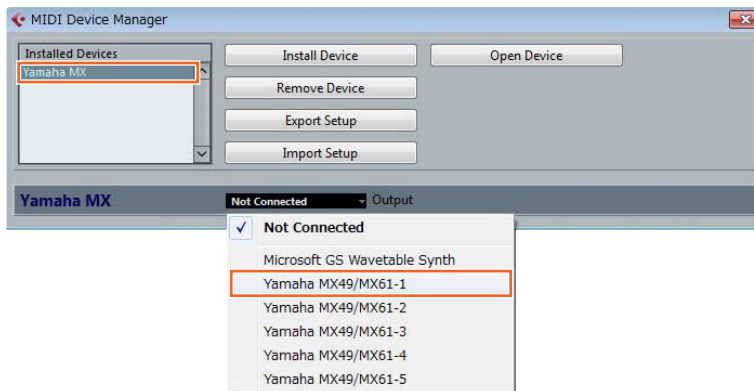
A configuração da Lista de vozes MX deixa a operação mais suave, mais fácil e mais prática ao criar dados de música com várias vozes do instrumento. Se não definir a Lista de vozes MX, você precisará definir manualmente a voz atribuída a cada parte no instrumento.

5-1 Clique no menu "Devices" (Dispositivos) → "MIDI Device Manager" (Gerenciador de dispositivos MIDI) → [Install Device] (Instalar dispositivo).



5-2 Selecione "Yamaha MX" na janela Add MIDI Device (Adicionar dispositivo MIDI) e clique em [OK].

5-3 Depois de selecionar "Yamaha MX" na área "Installed Devices" (Dispositivos instalados) da janela MIDI Device Manager (Gerenciador de dispositivos MIDI), defina Output (Saída) como "Yamaha MX49/MX61-1" na parte inferior da janela e feche a janela.



6 Crie uma faixa MIDI.

Clique no menu "Project" (Projeto) → "Add Track" (Adicionar faixa) → "MIDI" → [Add Track] (Adicionar faixa).

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

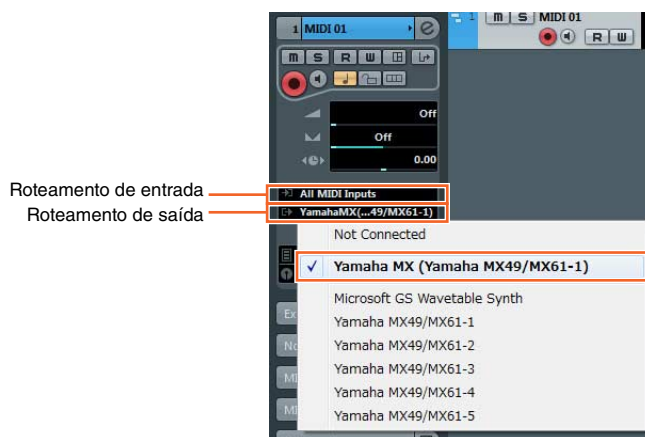
Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

7 Na faixa MIDI, defina Input/ Output Routing (Roteamento de entrada/saída) para permitir que os dados do instrumento sejam inseridos no Cubase e que os dados da faixa MIDI sejam enviados para a porta 1 do instrumento.

Defina o roteamento de entrada como "All MIDI Inputs" (Todas as entradas MIDI) e o roteamento de saída como "Yamaha MX49/MX61 (Yamaha MX49/MX61-1)". Todos os dados MIDI recebidos serão inseridos no Cubase, e os dados da faixa MIDI serão enviados para o canal determinado na faixa na porta MIDI 1 do instrumento. Além disso, a Lista de vozes MX pode ser mostrada na faixa do Cubase.

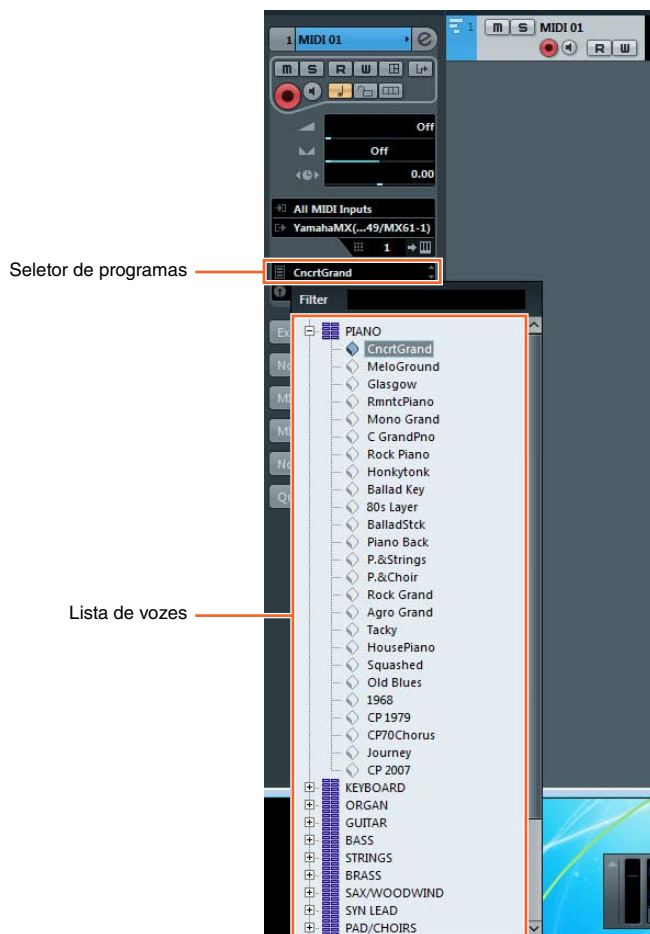
OBSERVAÇÃO Se você não tiver realizado a Etapa 5 acima, defina o roteamento de saída como "Yamaha MX49/MX61-1".



8 Determine qual voz será usada para os dados da faixa MIDI.

Clique em Program Selector (Seletor de programas) para acessar a Lista de vozes do instrumento e selecione a voz desejada. A voz atribuída à parte do instrumento que corresponde ao canal de saída da faixa MIDI é substituída pela voz selecionada no Cubase. Verifique o som ao tocar o teclado.

OBSERVAÇÃO Se você não selecionar a voz no Cubase, a voz atribuída no momento à parte do instrumento será reproduzida.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

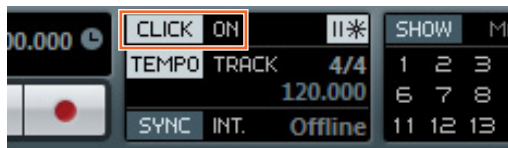
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

9 Se necessário, ative o metrônomo.

Clique em "CLICK" no painel de transporte (ou pressione C) para ativar o metrônomo.



10 Grave a apresentação do instrumento na faixa MIDI selecionada.

Depois de configurar a posição temporal como zero, clique em (Gravar). A gravação da apresentação inicia quando você começa a tocar o instrumento. Quando terminar, clique em (Parar) para interromper a gravação.

11 Crie outras faixas MIDI conforme necessário e grave mais partes da apresentação usando outras vozes do instrumento.

Repita as etapas de 6 a 10 anteriores. Quando terminar de gravar conforme desejado, vá para a etapa 12.

12 Verifique os dados gravados em todas as faixas.

Depois de configurar a posição temporal como zero, clique em (Iniciar). Se necessário, corrija ou edite os dados MIDI no Cubase para completar os dados da música. Para obter instruções sobre como usar o Cubase, consulte a documentação fornecida com o software.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
▶ Criando uma música em um computador

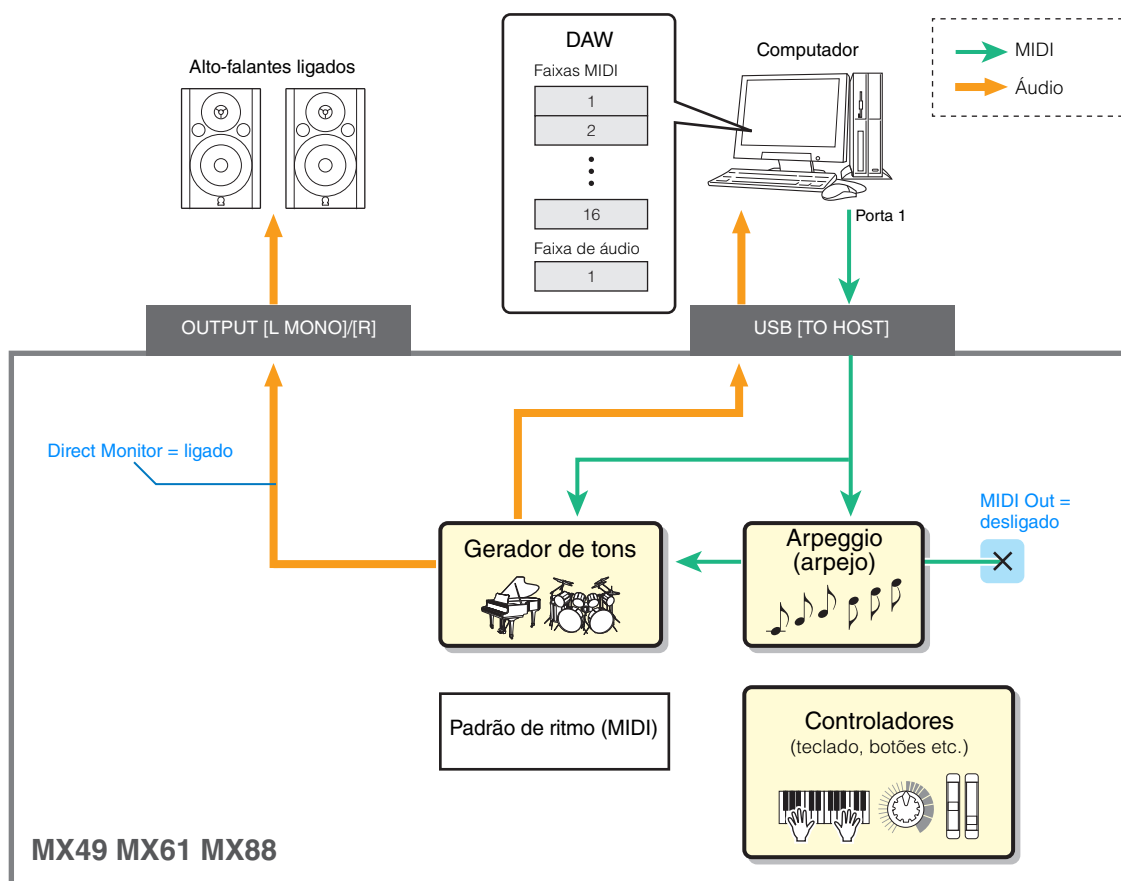
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Gravando a apresentação do instrumento no software de DAW como dados de áudio

Nesta seção, você aprenderá a converter os dados MIDI criados na seção anterior em dados de áudio usando as vozes do instrumento. Ao gravar dados de áudio, você pode criar CDs de áudio ou usar os dados de música do instrumento como um arquivo de áudio em outros aplicativos, como editores de som ou softwares de produção de vídeo. Nesta seção, configure as conexões e o fluxo do sinal conforme mostrado na ilustração a seguir.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

1 Configure o instrumento de acordo com as instruções em "Configurando o instrumento" na [página 23](#).

2 Crie uma faixa de áudio no projeto criado na seção anterior ("Gravando a apresentação do instrumento no software de DAW como dados MIDI").

Clique no menu "Project" (Projeto) → "Add Track" (Adicionar faixa) → "Audio" (Áudio) → [Add Track] (Adicionar faixa).

3 Nesta nova faixa de áudio, defina os destinos de entrada/saída do instrumento.

Defina o roteamento de entrada como "Stereo In" (Entrada estéreo) e defina o roteamento de saída como "Stereo Out" (Saída estéreo).

OBSERVAÇÃO "Stereo In" (Entrada estéreo) e "Stereo Out" (Saída estéreo) são os nomes de barramento definidos na janela VST Connection (Conexão VST) que é acessada no menu "Device" (Dispositivo). Se você adicionar outros nomes de barramento à janela VST Connection (Conexão VST), não se esqueça de definir os roteamentos com os nomes de barramento apropriados.

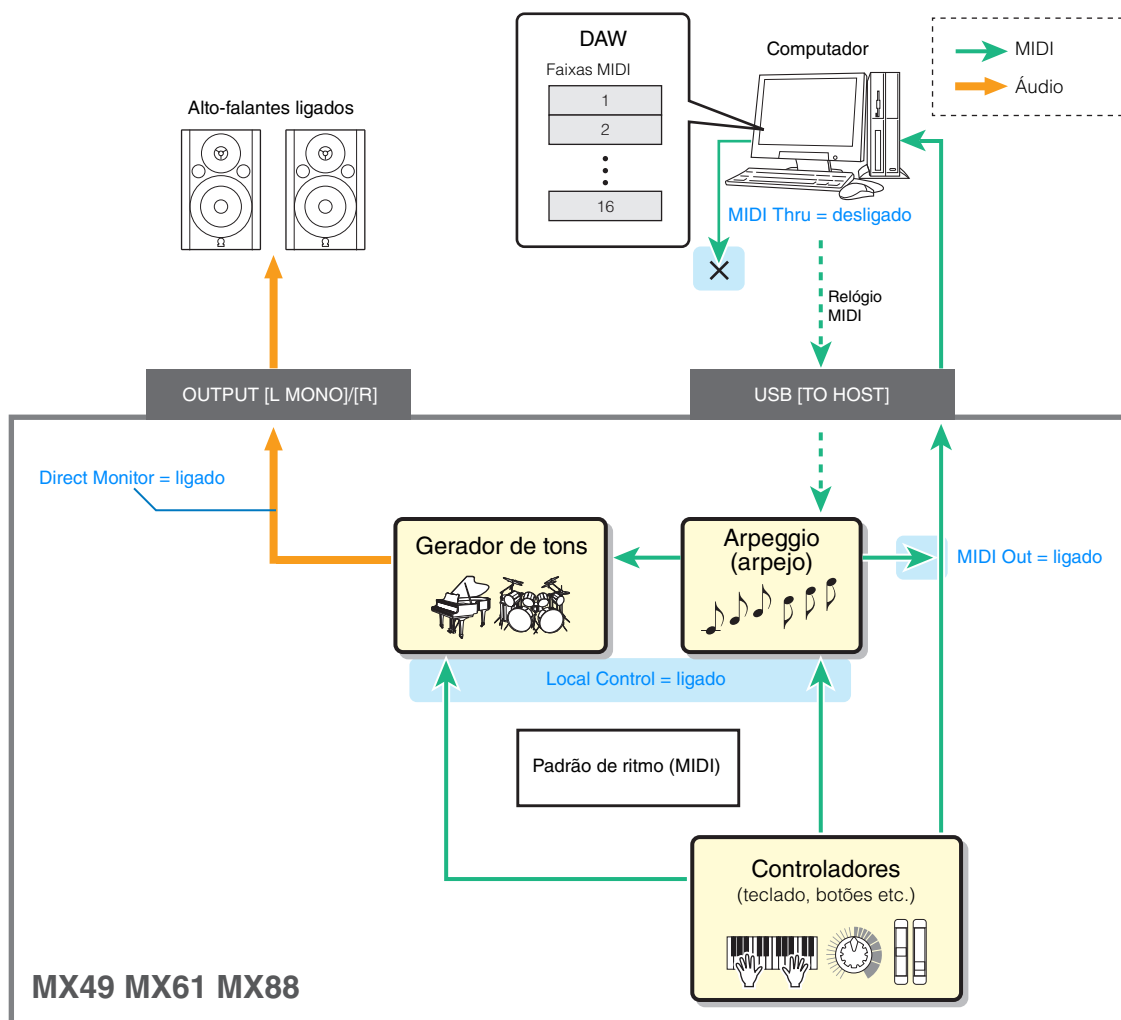
4 Usando todos os dados MIDI que foram gravados no projeto, grave o som do instrumento no Cubase como dados de áudio.

Depois de configurar a posição temporal como zero, clique em (Gravar). Os dados MIDI de todas as faixas serão reproduzidos para gravar os dados na faixa de áudio. Quando os dados MIDI chegarem ao fim, clique em (Parar) para interromper a gravação.

5 Depois de remover o áudio de todas as faixas na janela do projeto no Cubase (com exceção da nova faixa de áudio), verifique os dados de áudio gravados reproduzindo a faixa de áudio.

Gravando frases de arpejo do instrumento no software de DAW como dados MIDI

Nessa seção, você aprenderá a gravar frases de arpejo no Cubase como dados MIDI. Fazer isso permite que você simplesmente crie músicas abrangentes totalmente reproduzidas, sem precisar tocar frases difíceis no teclado. Nesta seção, defina o fluxo do sinal conforme mostrado na ilustração a seguir e use a prática função Quick Setup (Configuração rápida) para simplificar as configurações de conexão no instrumento.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Configurando o instrumento

1 Para a parte 1, determine o tipo de arpejo desejado para gravação e, em seguida, ative o interruptor de arpejo.

Pressione [EDIT] na tela Performance (Apresentação) → Selecione "02:Part" com o botão de cursor [V] e, em seguida, pressione [ENTER] → Pressione [PIANO] (1) → Selecione "03:ArpSelect" com os botões de cursor [^]/[V] e, em seguida, pressione [ENTER] → Defina "Switch" (Interruptor) como "on" (ativado) e selecione a categoria e o tipo desejados.

2 Ative o interruptor de arpejo.

Pressione [ARP] para que seu indicador acenda. Isso funciona para a apresentação inteira.

3 Use a função Quick Setup (Configuração rápida) para especificar a conexão "Arp Rec".

Pressione [UTILITY] → [JOB] → Selecione "01:QuickSetup" → [ENTER] → Defina "Type" (Tipo) como "Arp Rec" → [ENTER]. Os seguintes parâmetros são definidos automaticamente. Esta configuração é usada na gravação da apresentação no instrumento, incluindo os dados do arpejo, no software DAW.



	Arp Rec
DirectMonitor (interruptor do Direct Monitor)	on
LocalCtrl	on
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
MIDI OUT (interruptor de saída MIDI de arpejo)	on

4 Defina o instrumento para que os sinais do controle do sequenciador (Iniciar, Parar etc.) não sejam recebidos no Cubase.

Pressione [EXIT] duas vezes → Selecione "02:MIDI" → Pressione [ENTER] → "SeqCtrl" = "out" ou "off".

5 Armazene as configurações e volte à tela Performance (Apresentação) na parte superior.

Pressione [STORE] e, em seguida, pressione [EXIT] para voltar à tela superior depois que o armazenamento for concluído.

6 Verifique se as funções Layer (Camada) e Split (Dividir) estão desativadas.

Se as luzes do botão [LAYER] e do botão [SPLIT] estiverem acesas, pressione os botões para desligá-las.

Configurando o Cubase

1 Inicie o Cubase no computador.

Importante

O Cubase não reconhecerá o instrumento se você ligar o instrumento depois de iniciar o Cubase. Inicie o Cubase depois de ligar o instrumento.

2 No Cubase, abra um novo projeto.

Selecione o projeto "Empty" (Vazio) na área "More" (Mais) da janela Project Assistant (Assistente de projetos) e clique em [Create] (Criar).

3 Crie uma faixa MIDI.

Clique no menu "Project" (Projeto) → "Add Track" (Adicionar faixa) → "MIDI" → [Add Track] (Adicionar faixa).

4 Na faixa MIDI, defina o roteamento de entrada/saída para desativar a função MIDI thru.

Defina o roteamento de entrada como "All MIDI Input" (Todas as entradas MIDI) e defina o roteamento de saída como "Not Connected" (Não conectado). Todos os dados MIDI serão inseridos no Cubase, e os dados da faixa MIDI não serão enviados para o instrumento. Desative a função MIDI Thru da faixa MIDI para impedir que a frase de arpejo a ser gravada seja enviada para o instrumento, o que poderia resultar em um circuito de realimentação entre o instrumento e o computador.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

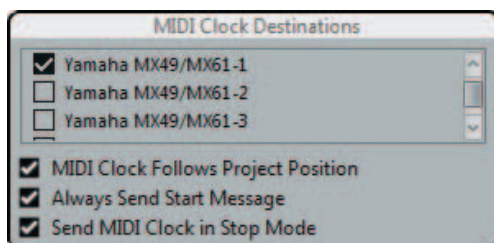
Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

5 Defina o relógio MIDI para que ele seja transmitido do Cubase para o instrumento.

Clique no menu "Transport" (Transportar) → "Project Synchronization Setup" (Configuração da sincronização do projeto) → Na área "MIDI Clock Destinations" (Destinos do relógio MIDI), marque "Yamaha MX49/MX61 – 1", "MIDI Clock Follows Project Position" (O relógio MIDI segue a posição do projeto), "Always Send Start Message" (Sempre enviar mensagem inicial) → Clique em [OK].

OBSERVAÇÃO A configuração "Send MIDI Clock in Stop Mode" (Enviar relógio MIDI no modo de parada) determina se o arpejo é reproduzido quando a gravação ou reprodução é interrompida no Cubase (modo de parada). Se desejar reproduzir o arpejo no modo de parada, marque também a opção "Send MIDI Clock in Stop Mode" (Enviar relógio MIDI no modo de parada).



6 Grave as frases de arpejo do instrumento na faixa MIDI selecionada.

Depois de definir a posição temporal como zero, clique em (Gravar) e toque no teclado do instrumento para reproduzir o arpejo. As frases de arpejo serão reproduzidas como dados MIDI, permitindo que você as grave em uma faixa MIDI no Cubase.

Quando terminar a apresentação, clique em (Parar) para concluir a gravação.

Reproduzindo as frases de arpejo gravadas

1 Pressione [ARP] no instrumento para que a lâmpada se apague.

O interruptor de arpejo que funciona para a apresentação inteira é definido como desligado.

2 Na faixa MIDI em que as frases de arpejo foram gravadas, ative a função MIDI thru.

Defina o roteamento de saída como "Yamaha MX49/MX61-1". Os dados MIDI gravados serão enviados para o instrumento.

3 Verifique as frases de arpejo gravadas.

Depois de configurar a posição temporal como zero, clique em (Iniciar).

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

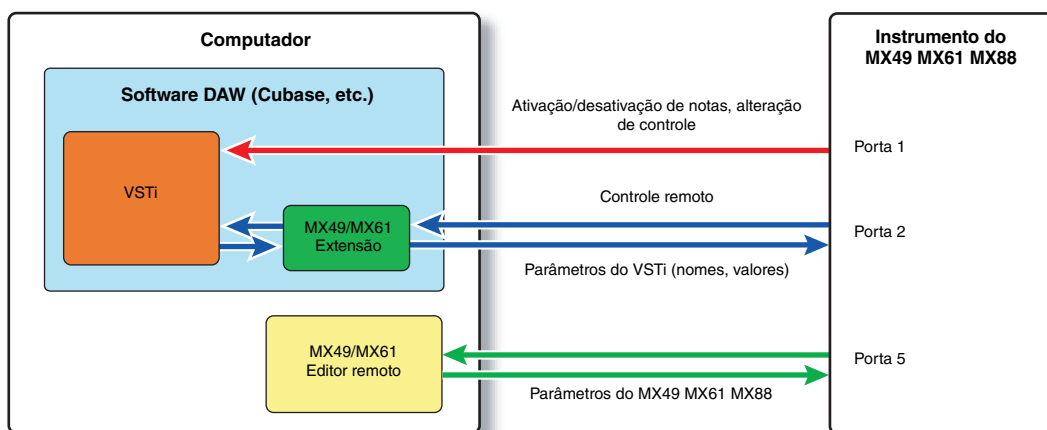
Controlando remotamente o software de DAW ou VSTi (instrumentos de software) do instrumento

Este instrumento possui um modo Remoto muito prático, o qual permite controlar o software de DAW e o VSTi (instrumento do software) no computador por meio das operações do painel do instrumento. Essa função permite que você controle o software DAW ou VSTi com eficiência a partir do instrumento, além de fornecer ainda mais facilidade para gravar e criar músicas.

Quando [DAW REMOTE] está ativado, o instrumento entra no modo Remoto, e as funções do controle remoto são atribuídas a botões específicos no painel. Os nomes são impressos no painel em preto com fundo branco.

Por exemplo, o botão [PLAY] (▶/||), o botão [STOP] (■) e AI KNOB (dial [DATA]) podem ser usados como controles de transporte para o Cubase.

Os programas do DAW que podem ser controlados no instrumento são Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. A porta 2 é usada principalmente para transferir dados MIDI para o controle remoto entre o instrumento e o software de DAW.



Antes de usar a função Remote Control (Controle remoto), você precisará seguir as instruções abaixo para a configuração.

OBSERVAÇÃO Antes de configurar o DAW Remote, certifique-se de instalar adequadamente o driver USB do Yamaha Steinberg e as ferramentas remotas do MX49/MX61.

Configurando o instrumento

- 1 Conecte o instrumento ao computador por meio de um cabo USB (página 19).
- 2 Pressione o botão [DAW REMOTE] para acessar o modo Remoto (Remoto).
- 3 Pressione [UTILITY] para acessar a tela UTILITY Remote e defina "DAW Select" (Seleção do DAW) como o software DAW desejado.

```
UTILITY Remote  [E]
+DAW Select=  Cubase
```

- 4 Pressione [STORE] para armazenar as configurações na memória interna.
- 5 Pressione [EXIT] para sair da tela Utility (Utilitário).

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Configurando o software DAW no computador

Inicie o software DAW no computador conectado. Depois, siga as instruções de configuração abaixo.

OBSERVAÇÃO Quando o cabo que conecta o instrumento ao computador é desconectado ou o instrumento é desligado acidentalmente, o DAW não reconhece o instrumento novamente. Se isso acontecer, finalize o software de DAW e reinicie-o após configurar o instrumento e verificar se a conexão está segura.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre as versões do software de DAW que são compatíveis com o instrumento, consulte as "Especificações" no documento PDF "Manual do Proprietário".

OBSERVAÇÃO Nem todas as funções a seguir estarão disponíveis, dependendo de sua versão de software específica ou de seu ambiente de computador.

■ Cubase

Instale as ferramentas remotas do MX49/MX61 para concluir a configuração.

■ SONAR

- 1 Acesse o menu [Edit] (Editar) → [Preferences] (Preferências) e selecione [Devices] (Dispositivos) de "MIDI".
- 2 Adicione "Yamaha MX Series-2" ao Input Device (Dispositivo de entrada); em seguida, adicione "Yamaha MX Series-2" ao Output Device (Dispositivo de saída).
- 3 Acesse o menu [Edit] (Editar) → [Preferences] (Preferências) e selecione [Control Surfaces] (Superfícies de controle).
- 4 Clique no botão [+], selecione "Mackie Control", defina Input Port (Porta de entrada) como "Yamaha MX Series-2" e defina Output Port (Porta de saída) como "Yamaha MX Series-2".

■ Digital Performer

- 1 Na configuração de áudio/MIDI de um computador Mac, conecte a porta 2 da interface do instrumento à porta 2 do gerador de tom. Quando só houver uma porta para o gerador de tons, adicione a nova porta e conecte-a à interface.
- 2 Acesse o menu [Setup] (Configuração) e selecione [Control Surface Setup] (Configuração da superfície de controle) para acessar a janela Control Surface (Superfície de controle).
- 3 Clique no botão [+].
- 4 Selecione "Mackie Control" na seção Driver.
- 5 Na caixa para definir "Unit" (Unidade) e "MIDI", selecione "Mackie Control" na seção "Unit" (Unidade) e selecione "MX49/MX61 New Port 2" (Nova porta 2 do MX49/MX61) na seção "MIDI".

■ Logic Pro

- 1 Selecione o menu [Preferences] (Preferências) → [Control Surfaces Setup] (Configuração das superfícies de controle) para acessar a janela Setup (Configuração).
- 2 Selecione o menu [New] (Novo) → [Install] (Instalar).
- 3 Selecione "Mackie Control" na lista de modelos e adicione-o como uma superfície de controle.
- 4 Defina MIDI Output Port (Porta de saída MIDI) como "Yamaha MX Series Port2".

OBSERVAÇÃO Mackie Control é a marca registrada da Mackie Designs, Inc.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Controle remoto do VSTi

Esta seção explica como configurar o VSTi no Cubase para permitir a utilização da função de controle remoto.

1 Use a função Quick Setup (Configuração rápida) do instrumento para especificar a conexão "DAW Rec".

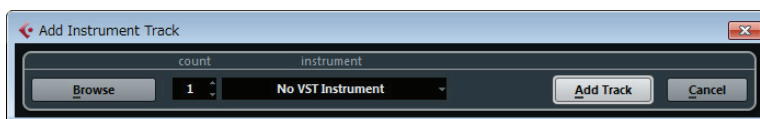
Pressione [UTILITY] → [JOB] → Selecione "01:QuickSetup" → [ENTER] → Defina "Type" (Tipo) como "DAW Rec" → [ENTER]. Local Control (Controle local) (página 65) é definido como desativado. Use esta configuração quando desejar gravar a apresentação deste instrumento (com exceção dos dados de arpejo) no software DAW.

2 Configure o instrumento para o controle remoto do Cubase seguindo as instruções em "Configurando o instrumento" (página 31).

3 Crie uma faixa MIDI.

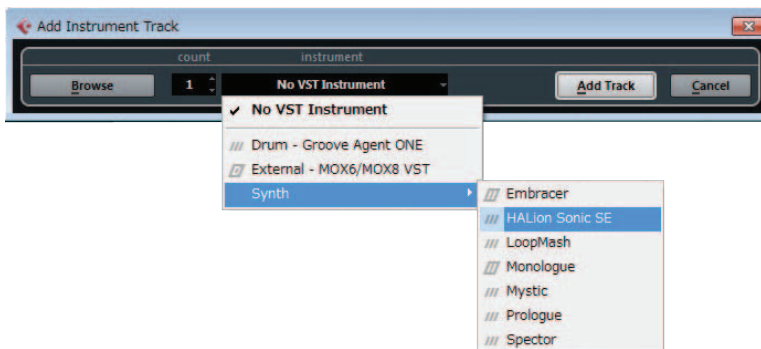
Clique no menu "Project" (Projeto) → "Add Track" (Adicionar faixa) → "MIDI" → [Add Track] (Adicionar faixa).

4 Pressione [ADD INST TRACK] ([SYN COMP]) no instrumento para exibir a caixa de diálogo "Add Instrument Track" (Adicionar faixa do instrumento) na janela do projeto do Cubase.



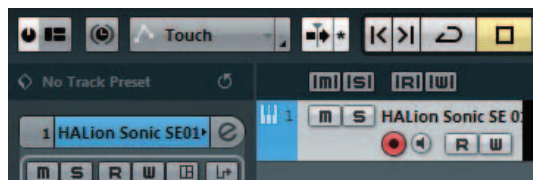
5 Selecione um VSTi usando os botões de cursor do instrumento.

Pressione o botão de cursor [V] para exibir a lista de VSTi na caixa de diálogo e, em seguida, selecione um VSTi usando os botões de cursor [V]/[>]; por exemplo, selecionaremos "Synth" → "HALion Sonic SE". Depois de selecionar, pressione [ENTER].



6 Pressione [ENTER] no instrumento para fechar a caixa de diálogo "Add Instrument Track".

A faixa do instrumento será criada na janela do projeto do Cubase, e o modelo de controle de "HALion Sonic SE" será selecionado automaticamente no instrumento.



SUGESTÃO

Este instrumento possui modelos de controle para controle remoto de instrumentos populares do VSTi. Com esses modelos de controle, você pode atribuir as funções apropriadas de seu VSTi favorito aos botões giratórios [A] – [D] no instrumento. Ao usar o Cubase, alternar o VSTi no Cubase altera para o modelo de controle apropriado no instrumento. Ao usar outro software de DAW que não seja o Cubase, alternar o VSTi no software de DAW não afeta o modelo de controle no instrumento. Você deve definir o modelo de controle apropriado manualmente para corresponder com o VSTi no software de DAW. Para ver as configurações do modo Remoto do instrumento, consulte a página 70.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

- 7** Pressione [VSTi WINDOW] ([CHROMATIC PERCUSSION]) para abrir a janela VSTi da faixa do instrumento selecionada.



- 8** Selecione um programa do VSTi pressionando [INC/YES]/[DEC/NO] no instrumento.
- 9** Reproduza o VSTi usando o teclado do instrumento ou controle os parâmetros do VSTi usando os botões giratórios [A] – [D].

Se desejar editar os modelos de controle ou criar um novo modelo, use o MX49/MX61 Remote Editor. Para obter detalhes sobre como usar o editor remoto, consulte o manual em PDF fornecido.

Funções adicionais de controle remoto estão disponíveis. Para obter detalhes, consulte a seção "Atribuições de controle remoto" a seguir.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

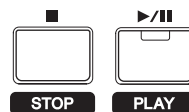
Atribuições de controle remoto

No modo Remoto, é possível controlar várias funções do software de DAW usando os controladores do instrumento.

OBSERVAÇÃO Nem todas as funções a seguir estarão disponíveis, dependendo de sua versão de software específica ou de seu ambiente de computador.

Operação de transporte

O botão [PLAY] ([▶/||]) e o botão [STOP] ([■]) funcionam como controles de transporte do DAW.



Função Program Change (Alteração do programa)

Os botões [INC/YES]/[DEC/NO] funcionam como controles de alteração de programa na faixa selecionada. Se a faixa selecionada for uma faixa de instrumento na qual o VSTi está definido, uma faixa MIDI ou uma faixa de áudio, esses botões alternarão o programa predefinido para a faixa. Ao usar o Cubase, a função varia dependendo da configuração "PrgChgMode" (página 68).

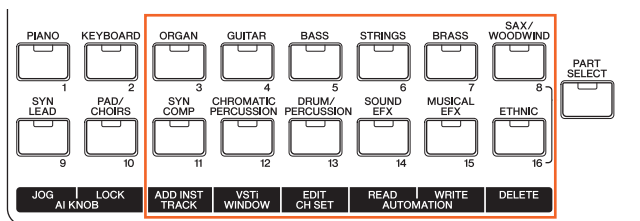
Configuração "PrgChgMode"	Funções
remote	Pressionar [INC/YES] seleciona o próximo programa, enquanto pressionar o botão [DEC/NO] seleciona o programa anterior.
PC	As mensagens de alteração de programa são enviadas para o software DAW com o uso dos botões [INC/YES]/[DEC/NO]. No entanto, os programas dos instrumentos VST3 não podem ser alterados com o uso dos botões [INC/YES]/[DEC/NO].
auto (automático)	Quando a faixa selecionada é uma faixa MIDI e o destino de saída da faixa MIDI não é VSTi, a função [INC/YES]/[DEC/NO] equivale a "PrgChgMode" definido como "PC". Em outros casos, a função [INC/YES]/[DEC/NO] equivale a "PrgChgMode" definido como "remote".

Ao usar outro software DAW diferente do Cubase, "PrgChgMode" sempre é definido como "PC".

OBSERVAÇÃO Quando várias faixas são selecionadas no software DAW, a função de alteração do programa funciona somente para a faixa superior.

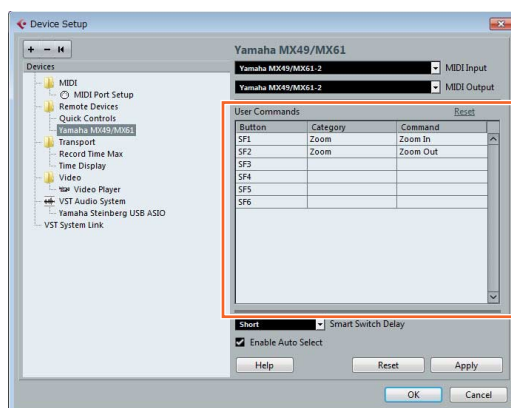
Operação com os botões de categoria

As funções do software DAW podem ser operadas com os botões de categoria.



■ Botões [ORGAN] – [SAX/WOODWIND]

Esses botões podem ser atribuídos livremente a qualquer função desejada. Nenhuma função é atribuída a esses botões por padrão. Quando desejar atribuir as funções a esses botões no Cubase, clique no menu "Device" (Dispositivo) → "Device Setup" (Configuração do dispositivo) → "Yamaha MX49/MX61" na área "Remote Devices" (Dispositivos remotos) → Atribua funções aos botões na área "User Commands" (Comandos do usuário).



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

- Apresentação
- Música/Padrão
- Arquivo
- Utilitário
- Remoto

■ **Botão [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – Botão [DELETE]([ETHNIC])**

Ao usar o Cubase, as seguintes funções fixas são atribuídas a [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). A função apropriada do Cubase é atribuída a cada botão.

OBSERVAÇÃO Mesmo se estiver usando um software DAW diferente do Cubase, as funções serão atribuídas automaticamente aos botões [ADD INST TRACK]([SYN COMP]) – [DELETE]([ETHNIC]). No entanto, as funções reais do software DAW talvez não sejam as mesmas. Antes de usar os botões de categoria, você deve atribuir as funções desejadas a esses botões em seu software específico. Observe que esses botões não funcionam no Digital Performer.

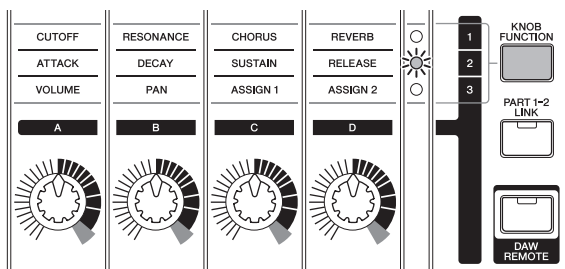
Botões	Funções
[ADD INST TRACK]	Abre/fecha a caixa de diálogo [Add Instrument Track] (Adicionar faixa do instrumento).
[VSTi WINDOW]	Abre/fecha a tela VSTi para a faixa selecionada.
[EDIT CH SET]	Abre/fecha a janela de configurações do canal da faixa selecionada.
[AUTOMATION READ]	Ativa ou desativa a leitura automática para a faixa selecionada.
[AUTOMATION WRITE]	Ativa ou desativa a gravação automática para a faixa selecionada.
[DELETE]	Exclui os dados selecionados na faixa

Ao selecionar várias faixas, tenha em mente os seguintes pontos:

- A função [VSTi WINDOW] se aplica à faixa superior.
- A função [EDIT CH SET] se aplica somente à faixa superior.
- As funções [AUTOMATION READ]/[AUTOMATION WRITE]/[DELETE] se aplicam a todas as faixas selecionadas.

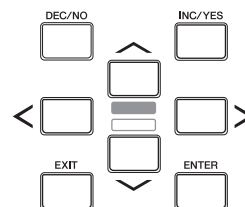
Operando os botões [A] – [D]

Os botões [A] – [D] permitem controlar os parâmetros da faixa selecionada ou do VSTi selecionado. As funções apropriadas para o VSTi atual são atribuídas automaticamente pelo modelo de controle aos botões. Cada modelo de controle possui três conjuntos de funções de botões [A] – [D]. É possível alternar o conjunto pressionando o botão [KNOB FUNCTION].



Movendo o cursor e outras funções

Os botões de cursor [<]/[^]/[v]/[>] permitem mover o cursor para cima/para baixo/para a esquerda/para a direita no software DAW. O botão [EXIT] funciona como a tecla [Esc] do computador. O botão [ENTER] funciona como a tecla [Enter] do computador.



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

- Conectando a um computador
- ▶ Criando uma música em um computador

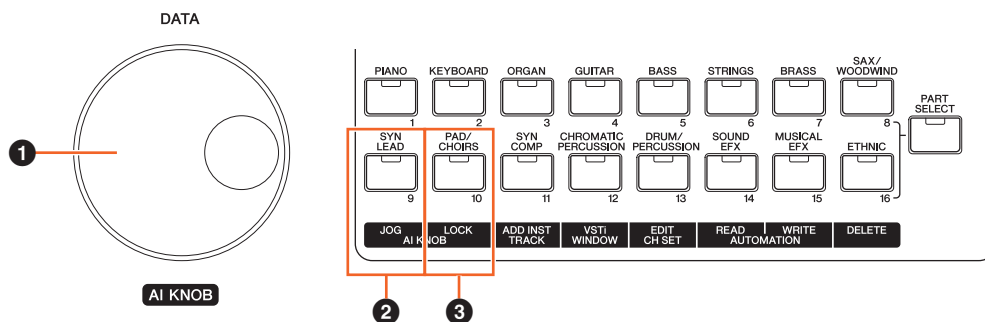
Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

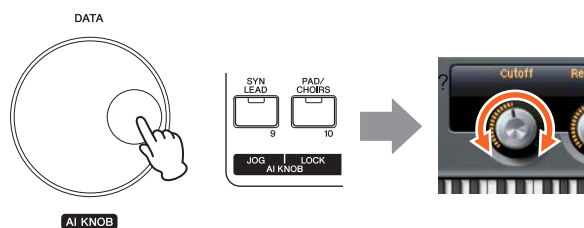
Funções de AI KNOB

O AI KNOB permite controlar um parâmetro desejado especificado com o ponteiro do mouse, ou mover a posição temporal atual no projeto.



1 AI KNOB

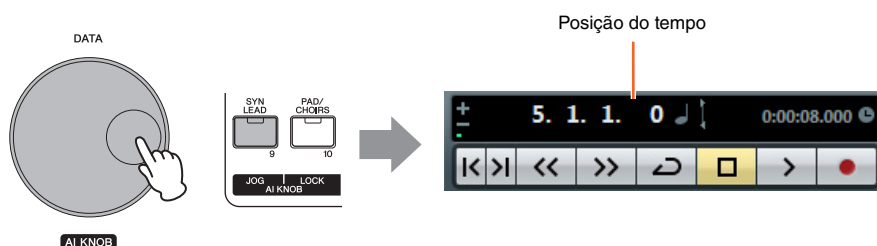
Aqui, o dial [DATA] do instrumento funciona como o AI KNOB. O AI KNOB é um botão multifuncional. Por exemplo, ele pode controlar um parâmetro desejado na janela principal e no software de plug-in no Cubase e pode ser usado para a operação Jog/Shuttle (como ao movimentar livremente a posição temporal). Os parâmetros que podem ser atribuídos a AI KNOB mudam de acordo com o status de ativação/desativação do botão [JOG] ([SYN LEAD]) e do botão [LOCK] ([PAD/CHOIRS]). Para controlar um parâmetro especificado com o ponteiro do mouse no Cubase, verifique se os botões [JOG] ([SYN LEAD]) e [LOCK] ([PAD/CHOIRS]) estão desativados.



Ajustando o parâmetro em que o ponteiro do mouse está localizado

2 Botão [JOG]

Quando esse botão estiver ativado, o AI KNOB moverá a posição temporal do projeto atual. Girar o AI KNOB no sentido horário moverá a posição temporal para frente, enquanto girar AI KNOB no sentido anti-horário moverá a posição temporal para trás. Ao ativar o botão [LOCK] e o botão [JOG], a movimentação da posição temporal não será interrompida mesmo se você soltar AI KNOB. Você pode parar a posição temporal a qualquer momento girando AI KNOB para trás ou pressionando o botão [STOP].



Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão
Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
▶ Criando uma música em um computador

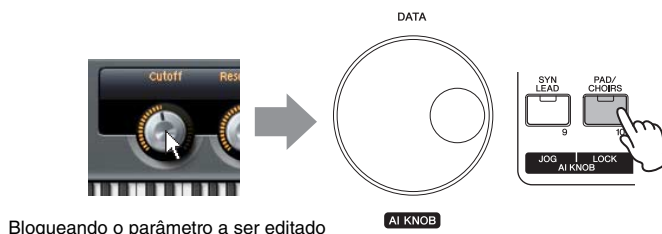
Usando aplicativos iOS

Referência

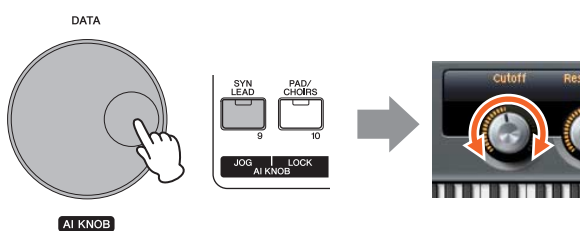
Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

3 Botão [LOCK]

Você pode "bloquear" o parâmetro a ser editado com o AI KNOB ativando esse botão. Quando você posiciona o ponteiro do mouse no parâmetro desejado e ativa o botão [LOCK], o AI KNOB controla o parâmetro "bloqueado" independentemente da posição do ponteiro do mouse. Desativando o botão [LOCK], você pode desbloquear o parâmetro a ser editado e o AI KNOB pode ser usado para editar outro parâmetro em que o ponteiro do mouse está localizado. Ativar [LOCK] também permite "bloquear" a roda de seleção para que a posição temporal continue se movendo até você inverter a direção ou pará-la (pressionando [STOP]).



Bloqueando o parâmetro a ser editado



Editando o parâmetro "bloqueado" independentemente da localização do ponteiro do mouse

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador

- ▶ Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

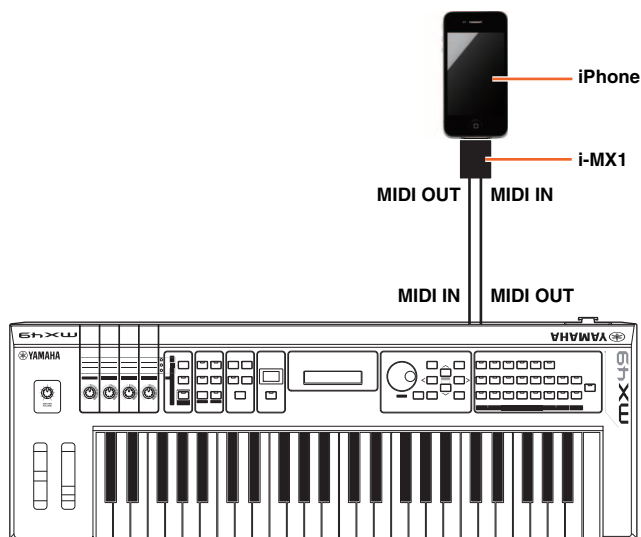
Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Usando aplicativos iOS

Você pode usar vários aplicativos iOS com este instrumento conectando-o a um dispositivo iPad, iPhone ou iPod Touch por meio da interface MIDI i-MX1 opcional, fornecendo ainda mais diversão e versatilidade musical. Para obter detalhes sobre como conectar este instrumento ao iPad/iPhone/iPod Touch, consulte o Manual do Proprietário do i-MX1. Além disso, para obter informações sobre aplicativos compatíveis e detalhes sobre os requisitos mínimos dos aplicativos, acesse o seguinte site.

<http://www.yamaha.com/kbdapps/>



OBSERVAÇÃO Quando você usar o instrumento com o aplicativo no seu iPhone/iPad, recomendamos que você defina o "Modo Avião" para "ATIVADO" no seu iPhone/iPad para evitar o ruído causado pela comunicação.

OBSERVAÇÃO Os aplicativos iOS talvez não tenham suporte em sua região. Consulte seu fornecedor Yamaha.

Estrutura básica

Estrutura básica
Bloco de controladores
Bloco de gerador de tons
Bloco de efeitos
Bloco de arpejo
Música/Padrão Bloco de reprodução
Memória interna
Fluxo de sinal de áudio/MIDI

Usando um computador conectado

Conectando a um computador
Criando uma música em um computador

Usando aplicativos iOS

Referência

Apresentação
Música/Padrão
Arquivo
Utilitário
Remoto

Referência

Apresentação

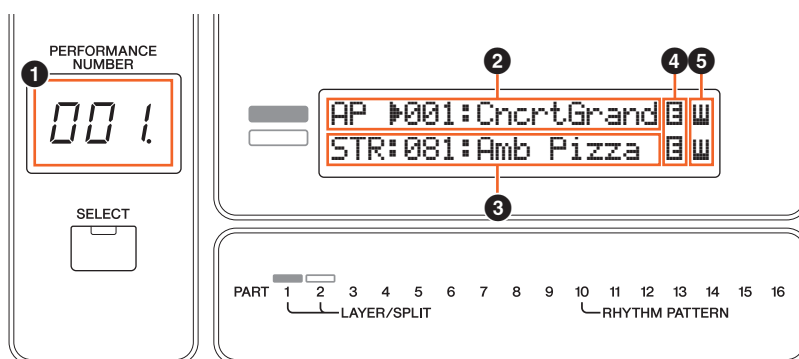
Uma apresentação normalmente é composta por várias vozes, permitindo que você as reproduza em conjunto de diversas maneiras. Por exemplo, você pode reproduzir um som com textura elaborada no teclado combinando duas vozes (das partes 1 e 2) ou reproduzir várias partes simultaneamente usando um sequenciador externo ou dados MIDI. Esta seção explica todos os parâmetros de apresentação, divididos em seis categorias (Performance Play, Performance Select, Performance Part Select, Performance Edit, Performance Job e Performance Store).

Performance Play

Corresponde à tela superior ou principal do instrumento. Nessa tela, você pode selecionar/reproduzir a parte 1 ou a parte 2, reproduzir vozes diferentes das partes 1 e 2 juntas em uma camada (função Layer) ou reproduzir uma voz da parte 2 com a mão esquerda enquanto reproduz uma voz diferente da parte 1 com a direita (função Split).

Operação

Acesse a tela Performance Play (Reprodução da apresentação) pressionando [EXIT] várias vezes → Selecione a parte 1/2 com os botões de cursor [^]/[V] → Selecione a voz com o dial [DATA].



1 Número da apresentação

O número da apresentação selecionada sempre é exibido nesta tela de três dígitos. Durante a edição dos parâmetros de apresentação, um ponto (.) é exibido no canto inferior direito da tela. Isso dá uma confirmação rápida de que a apresentação atual foi modificada, mas ainda não foi armazenada. Quando desejar armazenar o status atual, execute a função Performance Store (Armazenamento da apresentação) ([página 56](#)).

2 Voz da parte 1

3 Voz da parte 2

Indica/determina a voz atribuída às partes 1 e 2 da apresentação selecionada. A categoria, o número e o nome da voz são exibidos da esquerda para a direita. As vozes de usuário são indicadas por uma marca "u" no início do nome da voz. Quando uma categoria contém vozes de usuário, as vozes de usuário são listadas depois das vozes predefinidas da categoria. Um cursor (>) é exibido entre a categoria de voz e o número da parte selecionada.

4 Indicador de edição

Quando a voz atribuída à parte 1 ou parte 2 for modificada, esse indicador aparecerá à direita do nome da voz. Isso dá uma confirmação rápida de que a voz foi modificada, mas ainda não foi armazenada. Quando desejar armazenar o status atual, execute a função Voice Store (Armazenamento da voz) ([página 53](#)).

5 Ícone do teclado

Ao tocar no teclado, esse ícone aparece à direita da parte que está tocando atualmente. Quando a função Layer (Camada) está ativada, esse ícone aparece à direita das duas partes, pois ambas as partes tocarão. Quando a função Split (Dividir) está ativada, o ícone aparece na parte 1 quando você toca no lado direito do teclado (à direita do ponto de divisão; [página 45](#)), e aparece na parte 2 quando você toca no lado esquerdo.

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

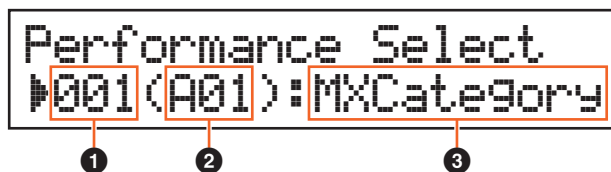
Informações complementares

Seleção da apresentação

Selecione uma apresentação entre as várias apresentações disponíveis no instrumento.

Operação

Pressione o botão PERFORMANCE [SELECT] → Selecione a apresentação com o dial [DATA]



1 Número da apresentação

Indica o número da apresentação selecionada. Você pode alternar o número da apresentação usando o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO].

2 Grupo da apresentação

Indica o grupo (A até H) da apresentação selecionada. Você pode alternar o grupo da apresentação mantendo pressionado o botão [SHIFT] e usando o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO].

3 Nome da apresentação

Indica o nome da apresentação selecionada.

Seleção de parte da apresentação

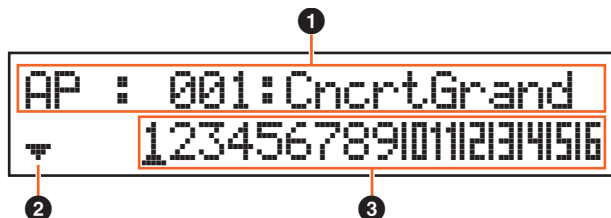
Nessa tela, você pode selecionar uma parte das 16 disponíveis e reproduzi-la. Além disso, é possível alterar a voz atribuída a cada parte e determinados parâmetros de parte, incluindo Volume e Pan. Existem várias páginas nessa tela, que são acessadas com o uso dos botões de cursor [Λ]/[V].

OBSERVAÇÃO Os parâmetros que podem ser editados na tela Part Select (Seleção da parte) são os mesmos parâmetros da tela Part Edit (Edição da parte).

Operação

Pressione [PART SELECT] → Selecione a parte com os botões de cursor [<]/[>] → Edite os parâmetros

Primeira página



1 Voice (Voz)

Indica a categoria, o número e o nome da voz atribuída à parte selecionada. Usar o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO] permite alternar a categoria de voz na primeira página. Também é possível alternar o número da voz depois de mover o cursor da tela pressionando o botão de cursor [V] uma vez.

2 Indicador de página

Indica se a tela tem várias páginas. Para acessar a próxima página, pressione o botão de cursor [V].

3 Partes 1 a 16

Selecione uma parte pressionando os botões de cursor [<]/[>] ou os botões de categoria ([1] – [16]). A marca de sublinhado indica o número da parte selecionada.

Apresentação

Performance Play

▶ Seleção da apresentação

▶ Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

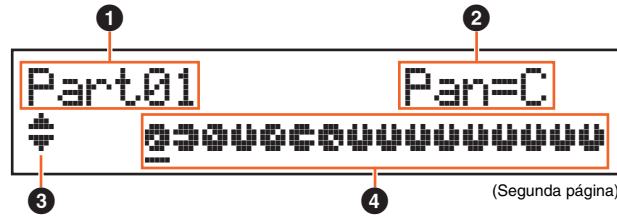
Copy

Bulk

Performance Store

Informações
complementares

Segunda página e páginas subsequentes



❶ Número da parte

Indica o número da parte selecionada.

❷ Parâmetro da parte

Indica o nome do parâmetro a ser editado e o valor do parâmetro para a parte selecionada. Um único parâmetro é indicado em cada página. Você pode alterar o valor da parte selecionada usando o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO].

Parâmetro	Descrição
Pan	Determina a posição estéreo (panorâmica) de cada parte. Configurações: L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)
Volume	Determina o volume de cada parte, permitindo que você defina o nível ideal de equilíbrio de todas as partes. Configurações: 0 – 127
ChoSend (Emissão de coro)	Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de coro, permitindo que você defina a quantidade desejada de coro para cada parte. Configurações: 0 – 127
RevSend (Emissão de reverberação)	Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de reverberação, permitindo que você defina a quantidade desejada de reverberação para cada parte. Configurações: 0 – 127
DryLevel	Determina o nível do som seco, o som não processado com o efeito do sistema (coro, reverberação), permitindo que você controle o equilíbrio do efeito geral entre as partes. Configurações: 0 – 127
InsSw (Chave do efeito de inserção)	Determina as partes disponíveis para o efeito de inserção. Quando essa chave estiver ativada (on), o efeito de inserção da voz atribuída à parte será ativado. O efeito de inserção pode ser aplicado a, no máximo, quatro partes da apresentação. Configurações: off, on
ArpegSw (Chave Arpeggio)	Determina as partes disponíveis para a função de arpejo. O arpejo pode ser aplicado a, no máximo, duas partes da apresentação. Configurações: off, on

❸ Indicador de página

Indica se a tela tem várias páginas. É possível acessar a página anterior/próxima página usando os botões de cursor [^]/[V].

❹ Valores de parâmetro para as partes 1 a 16

Para a maioria dos parâmetros, o valor do parâmetro selecionado também é indicado como um botão gráfico que indica o valor (❷) para cada parte. Você pode alterar o valor da parte selecionada usando o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO]. Para alterar a parte, use os botões de cursor [<]/[>].

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

► Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

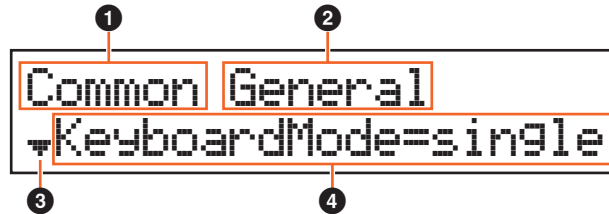
Performance Edit

Há dois tipos de telas Performance Edit (Edição da apresentação): Common Edit (Edição comum), para editar configuração comuns a todas as partes, e Part Edit (Edição da parte), para editar partes individuais. Você também pode editar os parâmetros da voz atribuída à parte (edição da voz) nessa tela.

Common Edit

Operação

Pressione [Edit] → Selecione "01:Common" com o botão de cursor [^] → Pressione [ENTER] → Selecione a tela desejada com os botões de cursor [^]/[V] → Pressione [ENTER] → Edite os parâmetros na tela selecionada



1 Common (Comuns)

Indica que a tela atual é Common Edit (Edição comum).

2 Tela a ser editada

Indica o nome da tela selecionada para edição em Common Edit (Edição comum).

3 Indicador de página

Indica se a tela tem várias páginas. É possível acessar a página anterior/próxima página usando os botões de cursor [^]/[V].

4 Parâmetro

Indica e permite editar o parâmetro selecionado. Um único parâmetro é indicado em cada página. Você pode alterar o valor do parâmetro usando o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO].

Chorus Eff (Efeito Chorus)

Parâmetro	Descrição
Categoria de coro Tipo de coro	Determina a categoria e o tipo de efeito de coro. Configurações: Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".
Preset (Predefinição de efeito)	Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas. OBSERVAÇÃO Para obter uma lista de todas as predefinições de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados".
Parâmetro do efeito	O parâmetro do efeito varia dependendo do tipo de efeito selecionado atualmente. Para obter informações sobre os parâmetros de efeito editáveis em cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

Reverb Eff (Efeito Reverberação)

Parâmetro	Descrição
Categoria de reverberação Tipo de reverberação	Determina a categoria e o tipo de efeito de reverberação. Configurações: Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".
Preset (Predefinição de efeito)	Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas. OBSERVAÇÃO Para obter uma lista de todas as predefinições de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados".

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

▶ Chorus Eff

▶ Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

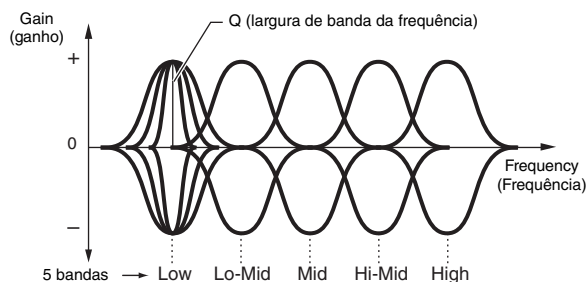
Performance Store

Informações complementares

Parâmetro	Descrição
Parâmetro do efeito	O parâmetro do efeito varia dependendo do tipo de efeito selecionado atualmente. Para obter informações sobre os parâmetros de efeito editáveis em cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

Master EQ

Nesta tela, você pode aplicar equalização de cinco bandas (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a todas as partes da apresentação selecionada ou a todas as vozes.



Parâmetro	Descrição
Shape	<p>Determina se o tipo de equalizador usado é do filtro de realce ou de pico. O tipo pico atenua/reforça o sinal na configuração da frequência especificada e o tipo filtro de realce atenua/reforça o sinal em frequências acima ou abaixo da configuração da frequência especificada. Esse parâmetro só está disponível para as bandas de frequência LOW e HIGH.</p> <p>Configurações: shelv (tipo filtro de realce), peak (tipo pico)</p> <p>shelv</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>EQ baixo</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>EQ alto</p> </div> </div> <p>peak</p> <div style="text-align: center;"> </div>
Freq (Frequência)	<p>Determina a frequência central. As frequências próximas desse ponto são atenuadas/reforçadas pela configuração de ganho.</p> <p>Configurações: LOW: Realce 32Hz – 2,0kHz, Pico 63Hz – 2,0kHz LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz – 10,0kHz HIGH: 500Hz – 16,0kHz</p>
Gain (Ganho)	<p>Determina o ganho da frequência (acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada.</p> <p>Configurações: -12dB – +0dB – +12dB</p>
Q (Características de frequência)	<p>Determina a largura de banda da frequência (acima) para criar várias características da curva de frequência. Valores maiores resultam em uma largura de banda menor.</p> <p>Configurações: 0.1 – 12.0</p> <p>OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre a estrutura de EQ, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".</p>

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

▶ Reverb Eff

▶ Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Arp Switch (Chave Arpeggio)

Parâmetro	Descrição
Switch (Chave comum de arpejo)	Determina se o arpejo está ativado ou desativado para todas as partes. Essa configuração é igual ao botão [ARP] no painel. Configurações: off, on
Tempo	Determina o tempo para o arpejo. Configurações: 5 – 300 OBSERVAÇÃO Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI Sync" na tela MIDI do modo Utility (página 66) como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "EXT" e não poderá ser alterado. OBSERVAÇÃO O tempo também pode ser definido na tela Tempo pressionando-se o botão [TEMPO]. Também é possível configurá-lo tocando no botão [TEMPO] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".
SyncQtzValue (Arpeggio Sync Quantize Value)	Determina o tempo real no qual a reprodução do próximo arpejo será iniciada quando você acionar enquanto o arpejo de determinada parte for reproduzido. Isso permite uma transição mais musical entre arpejos reproduzidos sucessivamente. Quando configurado como "off", o próximo Arpejo será iniciado assim que você o acionar. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução da nota semínima em sinais de relógio. Configurações: off, 60 (fusa), 80 (tercina de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (tercina de colcheia), 240 (colcheia), 320 (tercina de semínima), 480 (semínima)

General

Os parâmetros desta tela são aplicados às partes 1 e 2.

Parâmetro	Descrição
KeyboardMode	Define as divisões e camadas do teclado para as partes 1 e 2. Configurações: single, layer, split single..... Somente a parte selecionada será reproduzida. layer..... As partes 1 e 2 serão reproduzidas juntas. Elas se estendem pela duração total do teclado. split..... A parte 1 é usada para todas as teclas maiores do que a configuração "SplitPoint"; a parte 2 é usada para todas as teclas menores do que a configuração "SplitPoint".
SplitPoint	Determina o ponto (ou tecla) em que o teclado é dividido entre as partes esquerda e direita. Configurações: C#2 – G8 OBSERVAÇÃO Quando "KeyboardMode" está definido como "Split", o valor também pode ser determinado mantendo-se pressionado o botão [SPLIT] e pressionando-se a tecla desejada.
Cutoff (Corte)	Determina a frequência de corte do filtro. Aplicado aos dois filtros atribuídos às partes 1 e 2. Configurações: -64 – +0 – +63
Resonance (Ressonância)	Determina a ênfase harmônica dada à frequência de corte. Aplicado aos dois filtros atribuídos às partes 1 e 2. Configurações: -64 – +0 – +63
ChoSend (Emissão de coro)	Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de refrão. Aplicado às partes 1 e 2. Configurações: 0 – 127
RevSend (Emissão de reverberação)	Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de reverberação. Aplicado às partes 1 e 2. Configurações: 0 – 127
Attack (Tempo de ataque)	Determina a rapidez em que o som atinge seu nível máximo depois que uma tecla é pressionada. Aplicado às partes 1 e 2. Configurações: -64 – +0 – +63
Decay (Enfraquecimento) (Tempo de enfraquecimento)	Determina a velocidade com que o volume cai desde o nível de ataque máximo até o nível de sustentação. Aplicado às partes 1 e 2. Configurações: -64 – +0 – +63
Sustain (Sustentar) (Nível de sustentação)	Determina o nível de sustentação no qual o volume continuará enquanto a nota for pressionada, após o ataque inicial e o enfraquecimento. Aplicado às partes 1 e 2. Configurações: -64 – +0 – +63

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

▶ Arp Switch

▶ General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Parâmetro	Descrição
Release (Tempo de liberação)	Determina a rapidez em que o som enfraquece para silenciar depois que a tecla é liberada. Configurações: -64 – +0 – +63
Volume	Determina o nível de saída das partes 1 e 2. Configurações: 0 – 127
Pan (Panorâmica)	Determina a posição estéreo (pan) das partes 1 e 2. Configurações: L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)
Assign1 Assign2	Determina o valor do deslocamento pelo qual as funções atribuídas a Assign 1/2 são alternadas a partir de suas configurações originais. Configurações: -64 – +0 – +63 OBSERVAÇÃO As funções atribuídas aos botões giratórios ASSIGN 1/2 podem ser configuradas no visor Ctrl Set (Conjunto de controladores) (página 52) de edição de voz.

Name (Nome da apresentação)

Determina o nome da apresentação selecionada. Mova o cursor até o local desejado usando os botões de cursor [←]/[→] e selecione o caractere usando o dial [DATA]. O nome pode conter até 10 caracteres alfabéticos e numéricos.

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

▶ General

▶ Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

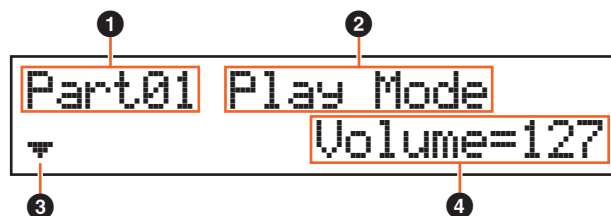
Informações complementares

Edição da parte

OBSERVAÇÃO Os parâmetros que podem ser editados na tela Part Select (Seleção da parte) são os mesmos parâmetros da tela Part Edit (Edição da parte).

Operação

Pressione [EDIT] → Selecione "02:Part" com o botão de cursor [V] → Pressione [ENTER] → Selecione a parte com os botões de categoria ([1] – [16]) → Selecione a tela a ser editada com os botões de cursor [^]/[V] → Pressione [ENTER] → Edite os parâmetros na tela selecionada



1 Parte**

Indica que a tela atual é Part Edit (Edição da parte). Na coluna **, o número da parte selecionada é indicado. Você pode alterar a parte nessa tela usando os botões de categoria ([1] – [16]).

2 Tela a ser editada

Indica o nome da tela selecionada para edição em Part Edit (Edição da parte).

3 Indicador de página

Indica se a tela tem várias páginas. É possível acessar a página anterior/próxima página usando os botões de cursor [^]/[V].

4 Parâmetro

Indica e permite editar o parâmetro selecionado. Um único parâmetro é indicado em cada página. Você pode alterar o valor do parâmetro usando o dial [DATA] ou os botões [INC/YES]/[DEC/NO].

Play Mode

Parâmetro	Descrição
Volume	Determina o nível de saída de cada parte. Configurações: 0 – 127
Pan (Panorâmica)	Determina a posição estéreo (panorâmica) de cada parte. Configurações: L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)
NoteShift	Determina a configuração de afinação (transposição de chave) para cada parte em semitons. Configurações: -24 – +0 – +24
Detune	Determina o ajuste de cada parte. Configurações: -12,8Hz – +0,0Hz – +12,7Hz
ChoSend (Emissão de coro)	Determina o nível de emissão do sinal de cada parte enviada ao efeito de refrão. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o efeito Chorus. Configurações: 0 – 127
RevSend (Emissão de reverberação)	Determina o nível de emissão do sinal de cada parte enviada ao efeito de reverberação. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o efeito de reverberação. Configurações: 0 – 127
DryLevel	Determina o nível da parte selecionada que não foi processado com os efeitos do sistema (Reverb, Chorus). Configurações: 0 – 127
InsSw (Chave Insertion Effect)	Determina as partes disponíveis para o efeito de inserção. Quando essa chave estiver ativada (on), o efeito de inserção da voz atribuída à parte será ativado. O efeito de inserção pode ser aplicado a, no máximo, quatro partes da apresentação. Configurações: off, on

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

▶ Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set

Voice Name / DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Parâmetro	Descrição
Mono/Poly	Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica para cada parte. Monofônico serve para reproduzir apenas notas únicas, enquanto polifônico serve para reproduzir várias notas ao mesmo tempo. Configurações: mono, poly OBSERVAÇÃO Esse parâmetro não está disponível para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas.
PortaSw (Portamento Switch)	Determina se o Portamento deve ser ou não aplicado a cada parte. Configurações: off, on
PortaTime (Portamento Time)	Determina o tempo de transição da afinação. Quanto maiores os valores, maior o tempo de alteração de uma afinação ou menor a velocidade. Configurações: 0 – 127
PB Upper (Intervalo superior da curva de afinação) PB Lower (Intervalo inferior da curva de afinação)	Determina a faixa máxima da curva de afinação para cada parte em semitons. Configurações: -48 – +0 – +12 (semitom)
Assign1 (Valor de Assign 1) Assign2 (Valor de Assign 2)	Determina o valor das funções atribuídas aos botões ASSIGN 1/2. Configurações: -64 – +0 – +63 OBSERVAÇÃO As funções atribuídas aos botões giratórios ASSIGN 1/2 podem ser configuradas no visor Ctrl Set (Conjunto de controladores) (página 52) de edição de voz.

Filter/EG

Parâmetro	Descrição
Cutoff (Corte)	Determina a frequência de corte do filtro de cada parte. Configurações: -64 – +0 – +63
Resonance (Ressonância)	Determina a quantidade de ressonância do filtro. Configurações: -64 – +0 – +63
FEG Attack (FEG Attack Time) FEG Decay (FEG Decay Time) FEG Sustain (FEG Sustain Level) FEG Release (FEG Release Time) FEG Depth	Permite definir todas as configurações de tempo e nível para o EG de filtro, que determinam como a qualidade do tom do som muda com o passar do tempo. Esses parâmetros podem ser usados para controlar a alteração na frequência de corte do momento em que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que o som é interrompido. Tenha em mente que as alterações na qualidade tonal também dependem da configuração de ressonância acima. OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre FEG, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador". OBSERVAÇÃO Esse parâmetro não está disponível para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas. Configurações: -64 – +0 – +63
AEG Attack (AEG Attack Time) AEG Decay (AEG Decay Time) AEG Sustain (AEG Sustain Level) AEG Release (AEG Release Time)	Permite definir todas as configurações de tempo e nível para o EG de amplitude, que determinam como o volume do som muda com o passar do tempo. Usando o AEG, você pode controlar a transição no volume desde o momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido. OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre FEG, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador". OBSERVAÇÃO Os parâmetros "Sustain" (Sustentar) e "Release" (Liberar) não estão disponíveis para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas. Configurações: -64 – +0 – +63

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

▶ Play Mode

▶ Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Arp Select (Arpeggio Select)

Parâmetro	Descrição
Switch (Arpeggio Switch)	Determina se o arpejo está ativado ou desativado para as partes selecionadas. O arpejo pode ser aplicado a, no máximo, duas partes da apresentação. Configurações: off, on
Hold (Manter arpejo)	Determina se o arpejo continua a ser executado após as teclas terem sido liberadas. Para obter detalhes, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador". Configurações: sync-off, off, on
Category (Categoria de arpejo)	Determina a categoria de arpejo desejada. Configurações: Consulte "Categorias de arpejo" (página 13) em "Estrutura básica".
Type (Tipo de arpejo)	Determina o tipo de arpejo desejado especificando o número. Configurações: Consulte o documento PDF "Lista de dados".
MIDI Out (Interruptor de saída MIDI de arpejo)	Determina se os dados de reprodução do arpejo serão enviados via MIDI. Configurações: off, on

Receive Switch

Nesta tela, você pode definir como cada Parte individual reage a vários dados MIDI, como mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro em questão estiver ativado, a Parte correspondente reagirá aos dados MIDI adequados. O valor da configuração de todos os parâmetros é "off" ou "on".

Parâmetro	Descrição
BankSel (Seleção de banco)	Determina se as mensagens MSB/LSB de seleção de banco para a voz atribuída a cada parte são recebidas ou não.
ProgChange (Alteração de programa)	Determina se as mensagens de alteração de programa para a voz atribuída a cada parte são recebidas ou não.
CtrlChange (Alteração de controle)	Determina se as mensagens de alteração de controle são recebidas ou não. OBSERVAÇÃO Quando esse parâmetro estiver desativado, os parâmetros relacionados à alteração de controle não poderão ser editados.
Vol/Exp (Volume/Expressão)	Determina se as mensagens de número de controle 7 (volume)/número de controle 11 (expressão) são recebidas ou não.
Pan (Panorâmica)	Determina se as mensagens de número de controle 10 (panorâmica) são recebidas ou não.
Sustentar	Determina se as mensagens de número de controle 64 (sustentar) são recebidas ou não. Esse parâmetro não está disponível para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas.
PB (Curva de afinação)	Determina se as mensagens MIDI geradas pelo uso do botão de rolagem de alteração de afinação são recebidas ou não.
MW (Botão de rolagem de modulação)	Determina se as mensagens MIDI geradas pelo uso do botão de rolagem de modulação são recebidas ou não.
AS1 (Assign 1) AS2 (Assign 2)	Determina se as mensagens MIDI geradas pelo uso do botão ASSIGN 1/ASSIGN 2 (Botão 3/4) são recebidas ou não.
FS (Pedal)	Determina se as mensagens MIDI geradas pelo uso do pedal opcional conectado à saída [SUSTAIN] no painel traseiro são recebidas ou não.
FC1 (Controlador de pedal 1)	Determina se as mensagens MIDI geradas pelo uso do controlador de pedal opcional conectado à saída [FOOT CONTROLLER] no painel traseiro são recebidas ou não.
FC2 (Controlador de pedal 2)	Determina se as mensagens MIDI do controlador de pedal 2 são recebidas ou não.
BC (Breath Controller)	Determina se as mensagens MIDI do controlador de vibração são recebidas ou não.
RB (Ribbon Controller)	Determina se as mensagens MIDI do controlador de fita são recebidas ou não.

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

▶ Arp Select

▶ Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Parâmetro	Descrição
A.Func1 (Assignable Function 1) A.Func2 (Assignable Function 2)	Determina se as mensagens MIDI dos botões ASSIGNABLE FUNCTION 1 e 2 são recebidas ou não.
ChAT (Aftertouch do canal)	Determina se as mensagens After Touch do canal MIDI são recebidas ou não.

Edição de voz

Esses parâmetros servem para editar a voz atribuída à parte selecionada.

Operação	Pressione [EDIT] → Selecione "02:Part" com o botão de cursor [V] → Pressione [ENTER] → Selecione a parte com os botões de categoria ([1] – [16]) → Selecione a tela desejada para edição entre 05 e 08 com os botões de cursor [^]/[V] → Pressione [ENTER] → Edite os parâmetros na tela selecionada.
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Voice Insert Eff (Efeito de inserção de voz)/ DrumKit Insert Eff (Efeito de inserção de voz de percussão)

Parâmetro	Descrição
Categoria do efeito Tipo de efeito	Determina a categoria e o tipo de efeito de inserção. Configurações: Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".
Preset (Predefinição de efeito)	Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas. OBSERVAÇÃO Para obter uma lista de todas as predefinições, consulte o documento PDF "Lista de dados".
Parâmetro do efeito	O parâmetro do efeito varia dependendo do tipo de efeito selecionado atualmente. Para obter informações sobre os parâmetros de efeito editáveis em cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

▶ Receive Switch

Edição de voz

▶ Voice Insert Eff / DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set / DrumKit Ctrl Set

Voice Name / DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Voice LFO

Essa tela aparece somente quando uma voz normal é atribuída à parte selecionada.

Parâmetro	Descrição
Wave (Onda) (Onda de LFO)	<p>Seleciona a forma de onda LFO.</p> <p>Configurações: tri (triangle), tri+ (triangle+), sawup, sawdwn, squ1/4 (square1/4), squ1/3 (square1/3), squ (square), squ2/3 (square2/3), squ3/4 (square3/4), trpzd (trapezoid), S/H 1 (sample & hold 1), S/H 2 (sample & hold 2), user</p> <p>OBSERVAÇÃO A onda "user" é uma forma de onda especial atribuída a algumas vozes predefinidas. Você pode criar uma onda LFO original recebendo mensagens MIDI de um dispositivo externo. Para obter detalhes, consulte a "Tabela de dados MIDI" no documento PDF "Lista de dados".</p>
Speed (Velocidade)	<p>Ajusta a velocidade (frequência) da variação de LFO.</p> <p>Configurações: 0 – 63</p>
TempoSync	<p>Determina se o LFO é sincronizado ou não com o tempo do arpejo ou do sequenciador (Música ou Padrão).</p> <p>Configurações: off (não sincronizado), on (sincronizado)</p>
TempoSpeed	<p>Este parâmetro estará disponível somente quando "TempoSync" acima estiver configurado como "on". Ele permite que você faça configurações detalhadas de valor da nota que determinam como o LFO pulsa em sincronia com o arpejo.</p> <p>Configurações: 16th, 8th/3 (tercinas de colcheia), 16th. (semicolcheias pontuadas), 8th, 4th/3 (tercinas de semínima), 8th. (colcheias pontuadas), 4th (semínimas), 2nd/3 (tercinas de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercinas de semibreve), 2nd. (mínimas pontuadas), 4th x 4 (quíáltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 4th x 5 (quíáltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 4th x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 4th x 7 (quíáltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 4th x 8 (quíáltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida), 4th x 16 (dezesesseis semínimas para a batida), 4th x 32 (32 semínimas para a batida), 4th x 64 (64 semínimas para a batida)</p> <p>OBSERVAÇÃO A duração real da nota depende da configuração do tempo MIDI interno ou externo.</p>
PlayMode	<p>Determina se o LFO é executado repetidamente (loop) ou somente uma vez (uma só vez).</p> <p>Configurações: loop, one shot</p>
KeyOnRest (Key On Reset)	<p>Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é pressionada.</p> <p>Configurações: off, each-on, 1st-on</p>
RandomSpeed	<p>Este parâmetro estará disponível somente quando "TempoSync" acima estiver configurado como "off". Determina o grau em que a velocidade de LFO muda aleatoriamente.</p> <p>Configurações: 0 – 127</p>
Delay (atraso)	<p>Determina o tempo de retardo entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.</p> <p>Configurações: 0 – 127</p>
Fade In (Fade In Time)	<p>Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente (após o final do tempo de "retardo").</p> <p>Configurações: 0 – 127</p>
Hold (Tempo de manutenção)	<p>Determina a duração durante a qual o LFO é mantido em seu nível máximo.</p> <p>Configurações: 0 – 126, hold</p>
FadeOut (Fade Out Time)	<p>Determina o tempo durante o qual o efeito LFO é reduzido gradualmente (após o final do tempo de "manutenção").</p> <p>Configurações: 0 – 127</p>
Dest.1/2/3 (LFO Set 1/2/3 Control Destination)	<p>Determina as funções que serão controladas pela onda de LFO.</p> <p>Configurações: Consulte a "Lista de controle" no documento PDF "Lista de dados".</p> <p>OBSERVAÇÃO Com relação aos parâmetros de efeito de inserção "Insertion Effect Parameter 1 – 16" descritos na lista de controles, os nomes de parâmetro reais do tipo de efeito selecionado são mostrados na tela. Se "P*" for mostrado na tela, nenhuma função está atribuída àquele parâmetro. A marca "*" indica o número do parâmetro.</p>
Depth1/2/3 (LFO Set 1/2/3 Control Depth)	<p>Define a profundidade da onda de LFO.</p> <p>Configurações: 0 – 127</p>

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

▶ Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Voice Ctrl Set (Conjunto de controladores de voz)/ DrumKit Ctrl Set (Conjunto de controladores de voz de percussão)

Até seis conjuntos de controladores podem ser atribuídos a cada voz. Selecione um conjunto de 1 a 6 usando os botões de cursor [^]/[V] e pressione [ENTER]. A tela Controller Set (Conjunto de controladores) é exibida.

Parâmetro	Descrição
Source	Determina qual controlador será atribuído e usado para o conjunto de controladores selecionado. Configurações: PB (Pitch Bend wheel), MW (Modulation wheel), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FS (Footswitch), FC1 (Foot controller 1), FC2 (Foot Controller 2), BC (Breath controller), RB (Ribbon Controller), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2]), AT (Aftertouch) OBSERVAÇÃO Quando o pedal estiver definido com um número de alteração de controle igual 96 ou mais na tela do controlador em Utility (Utilitário), o pedal não estará disponível como "origem" do conjunto de controladores para a voz selecionada.
Dest (Destino)	Determina a função controlada pelo controlador definido em "Source" (Origem). Configurações: Consulte a "Lista de controle" no documento PDF "Lista de dados".
Depth	Determina em que grau o controlador Source afeta o parâmetro Destination. Configurações: -64 – +0 – +63

Exemplo de configurações de Destination

Veja alguns exemplos úteis específicos sobre como definir as atribuições de "Dest" (Destino).

Para controlar o volume:	Volume
Para alterar a velocidade do alto-falante giratório:	Parâmetro de efeito de inserção 1 (INSA:EfSpCtl) *1
Para aplicar um efeito de pedal wah à voz:	Parâmetro de efeito de inserção 1 (INSA:EfPdCtl) *2

Com relação a *1 e *2, respectivamente, as configurações a seguir são necessárias, além das configurações acima.

*1 Defina também o tipo de efeito como "Rotary Sp" na tela Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (Efeito de inserção de voz/efeito de inserção do kit de percussão) de Voice Edit (Edição da voz)

*2 Defina também o tipo de efeito como "VCM Pedal Wah" na tela Voice Insert Eff/DrumKit Insert Eff (Efeito de inserção de voz/efeito de inserção do kit de percussão) de Voice Edit (Edição da voz)

Voice Name/DrumKit Name

Determina o nome da voz do usuário.

Parâmetro	Descrição
Nome da voz	Determina o nome da voz atribuída à parte selecionada. Mova o cursor até o local desejado usando os botões de cursor [<]/[>] e selecione o caractere usando o dial [DATA]. Os nomes podem conter até 10 caracteres alfabéticos e numéricos.
Category (Categoria de voz)	Determina a categoria em que a voz será registrada. As categorias são palavras-chave que representam as características gerais das vozes. A seleção da categoria adequada facilita a localização da voz desejada em meio a uma grande variedade de vozes disponíveis. Configurações: Para vozes normais: AP, KB, ORG, GTR, BAS, STR, BRS, WND, LD, PAD, CMP, CP, SFX, MFX, ETH Para vozes de percussão: DR OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre cada categoria, consulte "Categoria de voz" em "Estrutura básica" (página 7).

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

▶ Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

▶ Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Voice Job

Essa tela é exibida ao pressionar [JOB] nas telas Voice Edit (Edição da voz). As telas de edição de voz são: "Voice (DrumKit) Insert Eff" (Efeito de inserção de voz de percussão), "Voice LFO" (LFO de voz), "Voice (DrumKit) Ctrl Set" (Conjunto de controladores de voz de percussão) e "Voice (DrumKit) Name" (Nome da voz de percussão).

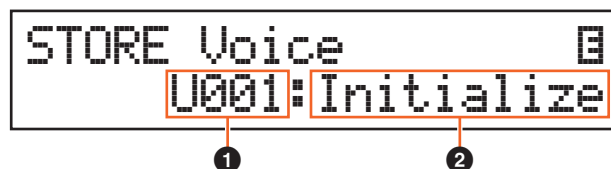
Parâmetro	Descrição
Recall	Se você selecionar uma voz ou apresentação diferente sem armazenar a voz editada como uma voz de usuário, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar Recall para restaurar a voz com as últimas edições intactas. Selecione "01:Recall" e pressione [ENTER]. Quando a tela de confirmação subsequente aparecer, pressione [INC/YES] para executar a operação de restauração.
Bulk	Permite que você envie todas as configurações de parâmetro editadas da voz selecionada no momento para um computador ou outro instrumento MIDI para arquivar os dados. Selecione "02:Bulk" e pressione [ENTER]. Quando a tela de confirmação subsequente aparecer, pressione [INC/YES] para executar a operação de eliminação em massa. OBSERVAÇÃO Para executar o dump em massa, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação: [UTILITY] → Selecione "02:MIDI" com os botões de cursor [Λ]/[V] → [ENTER] → Selecione "DeviceNo" com os botões de cursor [Λ]/[V] → Selecione/defina o valor "DeviceNo" com o dial [DATA].

Voice Store

Se você pressionar [STORE] em uma tela de edição de voz, poderá armazenar a voz editada como uma voz de usuário. Depois de configurar os parâmetros a seguir, pressione [ENTER] e, em seguida, pressione [INC/YES] para executar. Quando o armazenamento for concluído, a operação retornará à última tela de edição de parte selecionada.

AVISO

Se a mensagem "Clear edit Voice" (Cancelar edição de voz) for exibida ao pressionar [STORE], pressione [DEC/NO]. Essa mensagem aparece durante a execução do armazenamento da apresentação, enquanto a voz está sendo modificada, mas ainda não foi armazenada. Tenha em mente que a voz editada será apagada ao executar o armazenamento da apresentação.



1 Número da voz do usuário

Seleciona o número da voz do usuário como destino do armazenamento.

Configurações: Para vozes normais: 001 – 128

Para vozes de percussão: 001 – 008

2 Nome da voz

Indica o nome da voz atual do número da voz do usuário selecionado. Depois do armazenamento, o nome muda para o nome inserido na tela Voice Name (Nome da voz).

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

▶ Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

▶ Voice Job

▶ Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

Informações complementares

Performance Job

Operação

Pressione [JOB] em uma das telas de apresentação (não em uma tela de edição de voz) → Selecione Job (Trabalho) com os botões de cursor [^]/[v] → [ENTER] → A operação depende da tela de trabalho selecionada

Initialize

JOB Initialize
Current Perf

All

Tipo de dados a serem inicializados

Redefine (inicializa) todos os parâmetros da apresentação para as configurações padrão. Você também pode inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada parte etc. – muito útil ao criar uma apresentação totalmente nova. Nessa tela, pressione [ENTER] e, em seguida, pressione [INC/YES] para executar a inicialização.

Tipo de dados a serem inicializados

All (Tudo): todos os dados da apresentação

Common (Comum): dados em Common Edit

Parte 1 a 16: dados dos parâmetros Part Edit da parte interna correspondente

PartAll: dados dos parâmetros Part Edit de todas as partes

GM: todos os dados da apresentação. As vozes do banco GM serão atribuídas às partes 1 a 16.

OBSERVAÇÃO Este instrumento possui um banco GM que contém as vozes alocadas de acordo com o padrão GM, permitindo a reprodução adequada dos dados de música GM.

Recall

Se você selecionar uma apresentação diferente sem armazenar aquela que está sendo editada, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar Recall para restaurar a voz com as últimas edições intactas.

Selecione "02:Recall" e pressione [ENTER]. Quando a tela de confirmação subsequente aparecer, pressione [INC/YES] para executar a operação de restauração.

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

▶ Performance Job

▶ Initialize

▶ Recall

Copy

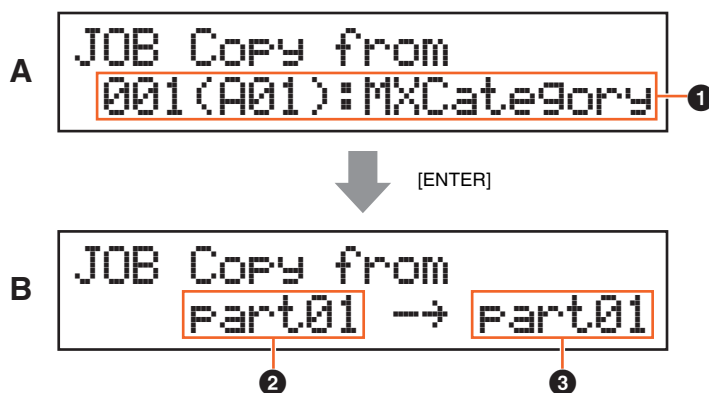
Bulk

Performance Store

Informações complementares

Copy

Esta prática operação permite copiar as configurações de Common Edit e Part Edit de certa Apresentação para a Apresentação editada no momento. Isso será útil se você estiver criando uma Apresentação e quiser usar algumas configurações de parâmetro de outra Apresentação.



A tela (A), que permite selecionar a apresentação de origem a ser copiada, aparece primeiro. Selecione a apresentação desejada aqui e pressione [ENTER]. A próxima tela exibida é (B), onde é possível selecionar o tipo de dados. Selecione o tipo de dados para a origem e o destino e pressione [ENTER]. Finalmente, pressione [INC/YES] para executar a cópia.

❶ Tipo de dados da apresentação (origem)

Determina o número da apresentação a ser copiada. Quando "---(---): (Current)" for selecionado, a apresentação atual será especificada como apresentação de origem. Da mesma forma, você pode copiar as configurações dos parâmetros de uma Parte para outra da mesma Apresentação.

Configurações: Current, 001 – 128

❷ Tipo de dados de origem

Determina o tipo de dados de origem, incluindo o número da Parte. Selecione o campo de configuração de origem com o botão de cursor [<] e selecione o tipo de dados com o dial [DATA].

Configurações: common, part 1 – 16

❸ Tipo de dados do destino

Determina o tipo de dados de destino, incluindo o número da Parte. Selecione o campo de configuração de destino com o botão de cursor [<] e selecione o tipo de dados com o dial [DATA].

Configurações: common, part 1 – 16

OBSERVAÇÃO Se o tipo de dados de origem ou destino for definido como comum, o outro será definido automaticamente como comum porque os dados comuns não podem ser copiados para dados de parte, e vice-versa. Além disso, se o tipo for definido como dados de parte, o outro será definido automaticamente como parte 1.

Bulk

Esta função permite o envio de todas as configurações editadas do parâmetro para a apresentação selecionada no momento, incluindo os dados da voz editada das partes 1 a 16, para um computador ou outro dispositivo de MIDI para arquivamento de dados.

Selecione "04:Bulk" e pressione [ENTER]. Quando a tela de confirmação subsequente aparecer, pressione [INC/YES] para executar a operação de eliminação em massa.

OBSERVAÇÃO Para executar o dump em massa, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação: [UTILITY] → Selecione "02:MIDI" com os botões de cursor [^]/[V] → [ENTER] → Selecione "DeviceNo" com os botões de cursor [^]/[V] → Selecione o valor "DeviceNo" com o dial [DATA].

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /

DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /

DrumKit Ctrl Set

Voice Name /

DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

▶ Performance Job

Initialize

Recall

▶ Copy

▶ Bulk

Performance Store

Informações complementares

Performance Store

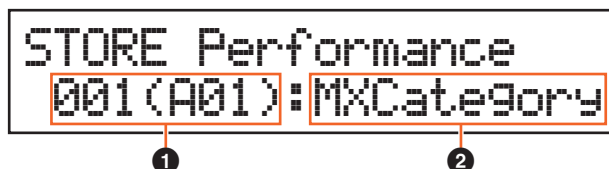
Operação

Pressione [STORE] em uma das telas de apresentação (não em uma tela de edição de voz) →
Selecione o destino do armazenamento → Pressione [ENTER] → Pressione [INC/YES]

Esta operação armazena a apresentação selecionada. No entanto, a voz editada não é armazenada com a apresentação. Depois do armazenamento, a operação volta a tela superior da apresentação de destino.

AVISO

Se a operação de armazenamento da apresentação for executada enquanto a voz está sendo modificada, mas ainda não foi armazenada, a voz editada será apagada e as edições de voz serão perdidas. Dados de voz importantes devem ser armazenados como uma voz de usuário (página 53) antes do armazenamento da apresentação.



1 Número da apresentação

Seleciona o número da apresentação como destino do armazenamento.

Configurações: 001 – 128

2 Nome da apresentação

Indica o nome da apresentação atual do número da apresentação selecionado. Quando a operação de armazenamento termina, o nome muda para o nome inserido na tela Performance Name (Nome da apresentação) (página 46).

Informações suplementares

Função dos botões giratórios de [A] a [D]

Quando o botão [PART 1-2 LINK] está ativado (luz acesa):

As funções dos botões giratórios [A] a [D] são aplicadas às partes 1 e 2.

Quando a primeira lâmpada estiver acesa:

Botão giratório	Parâmetro	Configurações	Página de referência
A	CUTOFF ("Cutoff" em Common Edit)	-64 – +63	página 45
B	RESONANCE ("Resonance" em Common Edit)	-64 – +63	página 45
C	CHORUS ("ChoSend" em Common Edit)	0 – 127	página 45
D	REVERB ("RevSend" em Common Edit)	0 – 127	página 45

Quando a segunda lâmpada estiver acesa:

Botão giratório	Parâmetro	Configurações	Página de referência
A	ATTACK ("Attack" em Common Edit)	-64 – +63	página 45
B	DECAY ("Decay" em Common Edit)	-64 – +63	página 45
C	SUSTAIN ("Sustain" em Common Edit)	-64 – +63	página 45
D	RELEASE ("Release" em Common Edit)	-64 – +63	página 46

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

▶ Performance Store

▶ Informações complementares

Quando a terceira lâmpada estiver acesa:

Botão giratório	Parâmetro	Configurações	Página de referência
A	VOLUME ("Volume" em Common Edit)	0 – 127	página 46
B	PAN ("Pan" em Common Edit)	L63 – C – R63	página 46
C	ASSIGN1 ("Assign 1" em Common Edit)	-64 – +63	página 46
D	ASSIGN2 ("Assign 2" em Common Edit)	-64 – +63	página 46

Quando o botão [PART 1-2 LINK] está desativado (luz apagada):

As funções dos botões giratórios [A] a [D] são aplicadas somente à parte selecionada

Quando a primeira lâmpada estiver acesa:

Botão giratório	Parâmetro	Configurações	Página de referência
A	CUTOFF ("Cutoff" em Part Edit)	-64 – +63	página 48
B	RESONANCE ("Resonance" em Part Edit)	-64 – +63	página 48
C	CHORUS ("ChoSend" em Part Edit)	0 – 127	página 47
D	REVERB ("RevSend" em Common Edit)	0 – 127	página 47

Quando a segunda lâmpada estiver acesa:

Botão giratório	Parâmetro	Configurações	Página de referência
A	ATTACK ("AEG Attack" em Part Edit)	-64 – +63	página 48
B	DECAY ("AEG Decay" em Part Edit)	-64 – +63	página 48
C	SUSTAIN ("AEG Sustain" em Part Edit)	-64 – +63	página 48
D	RELEASE ("AEG Release" em Part Edit)	-64 – +63	página 48

Quando a terceira lâmpada estiver acesa:

Botão giratório	Parâmetro	Configurações	Página de referência
A	VOLUME ("Volume" em Part Edit)	0 – 127	página 47
B	PAN ("Pan" em Part Edit)	L63 – C – R63	página 47
C	ASSIGN1 ("Assign 1" em Part Edit)	-64 – +63	página 48
D	ASSIGN2 ("Assign 2" em Part Edit)	-64 – +63	página 48

Apresentação

Performance Play

Seleção da apresentação

Seleção de parte da apresentação

Performance Edit

Common Edit

Chorus Eff

Reverb Eff

Master EQ

Arp Switch

General

Name

Edição da parte

Play Mode

Filter/EG

Arp Select

Receive Switch

Edição de voz

Voice Insert Eff /
DrumKit Insert Eff

Voice LFO

Voice Ctrl Set /
DrumKit Ctrl Set

Voice Name /
DrumKit Name

Voice Job

Voice Store

Performance Job

Initialize

Recall

Copy

Bulk

Performance Store

▶ Informações complementares

Configurações de música/padrão

Esta seção explica os parâmetros relacionados a músicas e padrões rítmicos. É possível reproduzir a música ou o padrão exibido nesta tela pressionando o botão [▶/||] (Reproduzir/pausar) e interrompê-la pressionando o botão [■] (Parar).

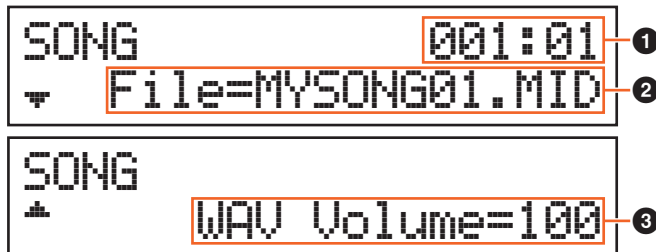
Configuração de música/padrão

- ▶ Música
- Padrão

Música

Os dados MIDI (SMF) e os dados de áudio (arquivos WAV) da memória Flash USB conectada a este instrumento podem ser reproduzidos como uma música neste instrumento.

Operação Pressione [EXT. SONG] → Edite os parâmetros na tela Song (Música)



1 Local de reprodução da música

Indica o local de reprodução da música selecionada. Quando a música selecionada são dados MIDI, o compasso e o batimento são indicados. Quando a música selecionada são dados de áudio, os minutos e os segundos são indicados.

2 File (Arquivo)

Seleciona uma música desejada nos dados MIDI e nos dados de áudio da memória Flash USB conectada a este instrumento.

OBSERVAÇÃO Somente os dados MIDI SMF de formato 0 podem ser reproduzidos neste instrumento.

OBSERVAÇÃO Somente dados de áudio de arquivo WAV de 44,1 kHz/16 bits stereo podem ser usados para reprodução neste instrumento.

3 WAV Volume

Ajusta o volume dos dados de áudio. Este parâmetro está vinculado ao mesmo parâmetro da tela General (Geral) de Utility ([página 64](#)).

Configurações: 0 – 127

Padrão

Os vários padrões rítmicos internos do instrumento podem ser reproduzidos nesta tela.

Configuração de música/padrão

Música

▶ Padrão

Operação

Pressione [PATTERN] → Edite os parâmetros na tela Pattern (Padrão)



1 Local e duração da reprodução do padrão

2 Parâmetro do padrão

Um único parâmetro para edição é indicado em cada página.

Parâmetro	Descrição
Categoria do padrão Número do padrão Nome do padrão	Seleciona a categoria e o número do padrão desejado. Depois de mover o cursor até a indicação de categoria ou número usando os botões de cursor [< >], selecione um padrão alterando a categoria ou o número. Configurações: CategoriaRock, R&B, Elct, Jazz, Wrld, Orch Númerovaria dependendo da categoria
Categoria de voz Número da voz Nome da voz	Determina qual voz será usada para o padrão rítmico. Se o padrão rítmico for alterado, esse parâmetro será definido automaticamente como a voz de percussão apropriada para o padrão rítmico. A voz é definida por padrão como a voz da parte 10 da apresentação selecionada. Configurações: Consulte a "Lista de vozes" do documento PDF "Lista de dados".
Volume	Para ajustar o volume do padrão. Este parâmetro está vinculado ao parâmetro "Volume" da parte 10. Configurações: 0 – 127
Pan (Panorâmica)	Determina a posição estéreo (pan) do padrão. Este parâmetro está vinculado ao parâmetro "Pan" da parte 10. Configurações: L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)
ChoSend (Emissão de coro)	Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de refrão. Este parâmetro está vinculado ao parâmetro "ChoSend" da parte 10. Configurações: 0 – 127
RevSend (Emissão de reverberação)	Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de reverberação. Este parâmetro está vinculado ao parâmetro "RevSend" da parte 10. Configurações: 0 – 127
AutoKeyOnStart	Determina se o padrão rítmico é reproduzido ou não imediatamente quando você pressiona qualquer nota no teclado. Ao alternar para uma apresentação para a qual "AutoKeyStart" está ativado, a lâmpada do botão [▶/] (Reproduzir/pausar) começa a piscar lentamente e o padrão rítmico é reproduzido assim que você toca o teclado. Configurações: off, on

Arquivo

O visor File (Arquivo) fornece ferramentas para a transferência de dados (como voz e apresentação) entre o instrumento e a memória flash USB conectada ao terminal USB [TO DEVICE]. Para voltar à tela Performance (Apresentação) a partir da tela File (Arquivo), pressione [EXIT].

Terminologia na operação File (Arquivo)

File (Arquivo)

O termo "arquivo" é usado para definir um conjunto de dados armazenados em uma memória Flash USB ou uma unidade de disco rígido de um computador. Assim como acontece com um computador, todos os dados da memória do usuário, inclusive as vozes e apresentações do usuário criados no instrumento, podem ser considerados um arquivo e salvos em uma memória flash USB. Cada arquivo tem um nome e uma extensão.

Nome do arquivo

Assim como acontece com um computador, você pode atribuir um nome ao arquivo na tela File (Arquivo). O nome do arquivo pode conter até 8 caracteres alfabéticos e numéricos no visor do instrumento. Os arquivos com o mesmo nome não podem ser salvos no mesmo diretório.

Extensão

As três letras após o nome de arquivo (depois do ponto), como ".mid" e ".wav", são conhecidas como "extensão" de um arquivo. A extensão indica o tipo de arquivo e não pode ser alterada pelas operações do painel do instrumento.

Tamanho do arquivo

Isso se refere à quantidade de memória exigida pelo arquivo. O tamanho do arquivo é determinado pela quantidade de dados salvos no arquivo. Os tamanhos de arquivo são indicados em termos convencionais de computador em B (byte), KB (quilobyte), MB (megabyte) e GB (gigabyte). 1 KB equivale a 1.024 bytes, 1 MB equivale a 1.024 KB e 1 GB equivale a 1.024 MB.

Diretório (Dir)

Este é um recurso organizacional em um dispositivo de armazenamento de dados (como a memória Flash USB) que permite agrupar arquivos de dados de acordo com o tipo ou o aplicativo. Os diretórios podem ser aninhados em ordem hierárquica para organizar dados. Desse modo, um "diretório" é equivalente a uma pasta, conforme usada em um computador. Observe que o nome do diretório não contém uma extensão.

Diretório raiz

O nível superior de todas as pastas (que é chamado quando você abre o local da memória pela primeira vez) é chamado de "diretório raiz".

Formatação

A operação de inicialização de uma memória Flash USB é conhecida como "formatação". A operação de formatação apaga todos os dados do dispositivo de memória de destino e é irreversível.

Salvar/carregar

"Save" (Salvar) significa que os dados criados no instrumento serão salvos na memória flash USB como um arquivo, enquanto "Store" (Armazenar) significa que os dados criados no instrumento serão armazenados na memória interna. "Carregar" significa que o arquivo na memória Flash USB é carregado na memória interna.

Arquivo

Tela File (Arquivo)

Save (Salvar)
Load (Carregar)
Rename (Renomear)
Delete (Excluir)
Format (Formatar)
Memory Info

Tela File (Arquivo)

Arquivo

Tela File (Arquivo)

- ▶ Save (Salvar)
- ▶ Load (Carregar)
- Rename (Renomear)
- Delete (Excluir)
- Format (Formatar)
- Memory Info

Operação

Pressione [FILE] → Selecione a tela desejada para edição com os botões de cursor [^]/[V] → Pressione [ENTER] → Edite os parâmetros na tela selecionada

Save

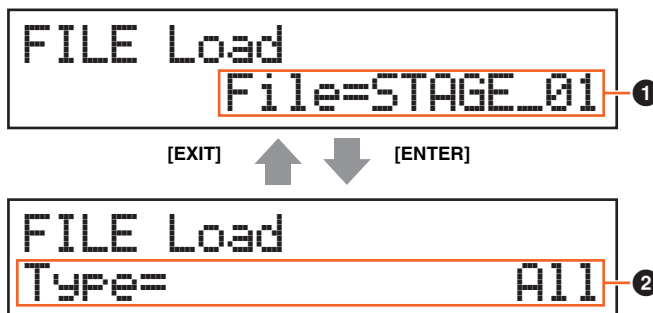
Todos os dados na memória interna do usuário (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo (arquivo "All": extensão ".X5A"), e podem ser salvos na memória Flash USB nessa tela.

Parâmetro	Descrição
Name (Nome) (Nome do arquivo)	Determina o nome do arquivo para salvar na memória Flash USB. Você pode mover o cursor até o local desejado usando os botões de cursor [<]/[>] e determinar o caractere usando o dial [DATA]. Os nomes podem conter até oito caracteres alfabéticos e numéricos.

Load

Os arquivos na memória Flash USB podem ser carregados na memória interna.

OBSERVAÇÃO Se o arquivo "All" (Tudo) do instrumento não estiver no diretório raiz da memória flash USB, a mensagem de erro "File not found" (Arquivo não encontrado) será exibida no visor, e o visor Load (Carregar) abaixo não será exibido.



1 File (Arquivo)


Seleciona o arquivo a ser carregado. Somente um arquivo "All" do instrumento armazenado no diretório raiz da memória flash USB pode ser carregado. Pressione [ENTER] depois de selecionar um arquivo para acessar a tela para selecionar o tipo de arquivo a ser carregado.

2 Type (Tipo)

Determina que tipo de dados específico será carregado de um único arquivo. Pressione [ENTER] depois de selecionar o tipo. A tela acessada varia dependendo do tipo selecionado.

Configurações: Os tipos de arquivo que podem ser carregados são os seguintes.

Parâmetro	Descrição
All	Um arquivo "All" (extensão ".X5A") salvo na memória Flash USB pode ser carregado e restaurado no instrumento.
All without Sys (All without system)	Todos os dados, com exceção das configurações do sistema na tela Utility (Utilitário), de um arquivo "All" (extensão ".X5A") salvos na memória Flash USB podem ser carregados.

Parâmetro	Descrição
Performance (Apresentação)	<p>Uma apresentação especificada em um arquivo "All" salvo na memória Flash USB pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Ao selecionar esse arquivo e pressionar o botão [ENTER], a tela "Src Performance" (Apresentação de origem) (para selecionar a apresentação a ser carregada) e a tela "Dst Performance" (Apresentação de destino) (para selecionar o destino da apresentação) são acessadas. Depois de definir as configurações em cada tela conforme desejado, pressione [ENTER].</p> <p>OBSERVAÇÃO Os dados carregados são a apresentação, e não incluem vozes de usuário.</p>  <p>The diagram illustrates the process of loading a performance. It starts with a screen titled "Src Performance" showing "001(A01):MXCategory". Below it are navigation arrows and [EXIT] and [ENTER] keys. The next screen is "Dst Performance" showing "003(A03):Sirius", also with navigation arrows and [EXIT] and [ENTER] keys. The final screen is a confirmation prompt: "(Are you sure? [NO]/[YES])".</p>

Arquivo

Tela File (Arquivo)

Save (Salvar)

Load (Carregar)

Rename (Renomear)

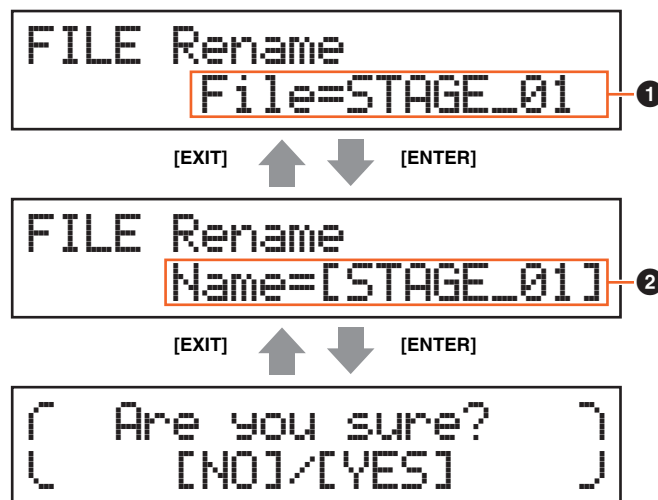
Delete (Excluir)

Format (Formatar)

Memory Info

Rename

Renomeia o arquivo selecionado aqui.



1 File (Arquivo)

Seleciona o arquivo a ser renomeado. Você pode selecionar somente arquivos salvos no diretório raiz da memória flash USB. Depois de selecionar, pressione [ENTER] para acessar a tela para digitar o nome do arquivo.

2 Name (Nome)

Determina o nome do arquivo selecionado. Você pode renomear arquivos usando até oito caracteres alfabéticos e numéricos. Se o nome do arquivo tiver espaços e outros caracteres que não são compatíveis com este instrumento, o nome do arquivo inteiro talvez não fique legível. Caso isso aconteça, renomeie o arquivo com caracteres válidos.

Delete

Exclui um arquivo específico salvo no diretório raiz da memória flash USB. Depois de selecionar o arquivo desejado, pressione [ENTER] para executar a operação de exclusão.

Format

Formata a memória Flash USB conectada ao instrumento. Antes de usar uma nova memória flash USB com o instrumento, você precisará formatá-la. Selecione "05:Format" na tela File (Arquivo) superior e pressione [ENTER] para acessar a tela de confirmação. Depois, pressione [INC/YES] para executar a operação de formatação.

AVISO

Se você formatar o dispositivo, todos os dados anteriormente salvos serão excluídos. Verifique antes se há ou não dados importantes no dispositivo.

Memory Info (Informações da memória)



```
FILE Memory Info
Free=867.9MB/955.0MB
```

1 Free (Livre)

Indica a quantidade de memória total/livre da memória Flash USB reconhecida atualmente.

Arquivo

Tela File (Arquivo)

Save (Salvar)

Load (Carregar)

Rename (Renomear)

▶ Delete (Excluir)

▶ Format (Formatar)

▶ Memory Info

Utilitário

No visor Utility (Utilitário), é possível configurar os parâmetros que se aplicam a todo o sistema do instrumento. Para voltar à tela Performance (Apresentação) depois de definir as configurações, pressione [EXIT].

Utilitário

- ▶ General
- MIDI
- Controllers
- Remote

Utility Job

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

Operação

Pressione [UTILITY] → Selecione a tela desejada para edição usando os botões de cursor [^]/[v] buttons → Pressione [ENTER] → Edite os parâmetros na tela selecionada

General

Parâmetro	Descrição
MasterVolume (Volume principal)	Determina o volume geral do instrumento. Configurações: 0 – 127
Note Shift (Mudança de nota)	Determina o valor (em semitons) pelo qual a afinação de todas as notas é alternada. Configurações: -24 – +0 – +24
Tune (Afinação principal)	Determina o ajuste da afinação do som geral do instrumento (em etapas de 0,1 centésimo). Configurações: -102,4 (414,7 Hz) – +0,0 (440,0 Hz) – +102,3 (466,8 Hz) OBSERVAÇÃO A frequência da afinação básica (nota A3) é de 440 Hz. Um aumento de 3 ou 4 cents corresponde a um aumento de frequência de aproximadamente 1 Hz.
DirectMonitor (Interruptor do Direct Monitor)	Ao usar este instrumento com um computador, essa configuração determina se o sinal de áudio deste instrumento é reproduzido ou não nas saídas OUTPUT [L/MONO]/[R] e na saída [PHONES] (monitoramento direto). Se desejar ouvir somente o som que retorna do computador por meio do terminal USB [TO HOST], desative esse parâmetro. Você pode usar essa configuração quando desejar aplicar um efeito do plug-in VST (no computador) ao som do instrumento. Configurações: off, on
DAW Level (Nível de DAW)	Ajusta o volume dos dados de áudio do terminal USB [TO HOST]. Configurações: 0 – 127
WAV Volume (Volume do WAV)	Ajusta o volume dos dados de áudio da memória Flash USB. Este parâmetro está vinculado ao mesmo parâmetro da tela Song (Música) (página 58). Configurações: 0 – 127
Octave (Oitava) (Mudança de oitava)	Determina o valor em oitavas pelo qual a faixa do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Esse parâmetro está vinculado aos botões OCTAVE [-]/[+] no painel. Configurações: -3 – +0 – +3
Transpose (Transposição)	Determina o valor em semitons pelo qual a faixa do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Configurações: -11 – +0 – +11 OBSERVAÇÃO Se você transpuser além dos limites da faixa de nota (C -2 e G8), serão usadas notas nas oitavas adjacentes.
VelCurve (Curva de velocidade) (Velocity Curve)	Determina como a velocidade real será gerada e transmitida, de acordo com a velocidade (intensidade) na qual você executa as notas no teclado. Configurações: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal).....Esta "curva" linear produz uma correspondência de um para um entre a intensidade da sua reprodução do teclado (velocidade) e a alteração de som real. softEsta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais baixas. hard.....Esta curva diminui efetivamente a resposta geral se comparado com a curva "normal". wideEsta curva acentua a intensidade da reprodução, produzindo velocidades mais baixas em resposta a reproduções mais leves e velocidades mais altas em resposta a reproduções mais fortes. Desse modo, essa configuração expande efetivamente a faixa dinâmica. fixedEsta configuração produz a mesma quantidade de alteração de som (configurada em "FixedVelocity" abaixo), independentemente da sua intensidade de reprodução. A velocidade das notas que você toca é fixada no valor configurado aqui.
FixedVelocity	Determina o valor da velocidade para a configuração de curva de velocidade "fixa" acima. Pode ser usada para enviar uma velocidade fixa para o gerador de tons, independentemente da intensidade da reprodução do teclado. Este parâmetro estará disponível apenas se você definir a curva de velocidade acima como "fixed" (fixo). Configurações: 1 – 127
LCD Contrast (Contraste do LCD)	Ajusta o contraste do LCD. Configurações: 1 – 8 OBSERVAÇÃO Também é possível ajustar o contraste do LCD mantendo-se pressionado [UTILITY] e pressionando-se [INC/YES]/[DEC/NO].

Parâmetro	Descrição
KnobFuncDisPsw (Interruptor da tela de função do botão giratório)	<p>Determina se a tela Knob Function (Função do botão giratório) (que mostra as funções dos botões giratórios de [A] a [D] e suas configurações) é acessada ou não ao se pressionar o botão [KNOB FUNCTION].</p> <p>Configurações: Configurações: off, on</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Cut Rez Cho Rev (+34) + 0 40 12</p> </div> <p>A tela Knob Function (Função do botão giratório) é exibida ao pressionar [KNOB FUNCTION].</p>
KnobDisPTime (Interruptor da tela de função do botão giratório)	<p>Determina se a tela Knob Function (Função do botão giratório) aparece ou não quando os botões giratórios são acionados, e quanto tempo a tela permanecerá em exibição.</p> <p>Configurações: off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep</p> <p>off Quando essa opção é selecionada, a tela não é acionada nem mesmo quando os botões giratórios são pressionados.</p> <p>1 sec – 5 sec Pressionar um dos botões giratórios fará com que a tela apareça depois de um determinado tempo, entre 1 e 5 segundos, e feche automaticamente.</p> <p>keep Pressionar o botão giratório fará com que a janela pop-up seja exibida constantemente até um botão ser pressionado.</p> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>[Common Cutoff] [(+15)]</p> </div> <p>A tela Knob Function (Função do botão giratório) aparece quando você opera os botões giratórios.</p>
StartUp	<p>Determina a apresentação de ativação padrão, permitindo que você selecione qual apresentação será acessada automaticamente quando o instrumento for ligado.</p> <p>Configurações: 1 – 128</p>
AutoOff (Tempo do desligamento automático)	<p>Determina o tempo decorrido antes de a alimentação ser desligada automaticamente se o instrumento não for operado por um período específico. A configuração padrão é "30 min".</p> <p>Configurações: off (Desativa o desligamento automático), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min (minutos)</p> <p>OBSERVAÇÃO Para desativar esse parâmetro, mantenha pressionada a tecla mais baixa no teclado e ligue o equipamento. Essa operação mantém a configuração desativada mesmo que a alimentação seja desligada.</p>

MIDI

Parâmetro	Descrição
MIDI IN/OUT	<p>Determina quais terminais físicos de saída/entrada serão usados na transmissão/recepção de dados MIDI.</p> <p>Configurações: MIDI, USB</p> <p>OBSERVAÇÃO Não é possível usar os dois tipos de terminal descritos acima ao mesmo tempo. Apenas um deles pode ser usado para transmitir/receber dados MIDI de cada vez.</p>
LocalCtrl (Controle local) (Interruptor de controle local)	<p>Determina se o gerador de tons do instrumento responde ao seu toque no teclado. Geralmente fica definido como "on", desde que você deseje ouvir o som do instrumento quando você o toca. Mesmo que ele seja configurado como "off", os dados serão transmitidos por meio de MIDI. Além disso, o bloco gerador interno de tons responderá às mensagens recebidas por meio de MIDI.</p> <p>Configurações: off (desconectar), on (conectar)</p>
BankSel (Seleção de banco)	<p>Determina-se este instrumento permite ou não que as mensagens de seleção de banco sejam transmitidas e recebidas. Quando configurado como "on", este sintetizador responde às mensagens de seleção de banco recebidas e também transmite as mensagens de seleção de banco apropriadas (quando o painel está em uso).</p> <p>Configurações: off, on</p>
PgmChange (Alteração de programa)	<p>Determina-se este instrumento permite ou não que as mensagens de alteração de programa sejam transmitidas e recebidas. Quando configurado como "on", este sintetizador responde às mensagens de alteração de programa e também transmite as mensagens apropriadas de alteração de programa (quando o painel está em uso).</p> <p>Configurações: off, on</p>

Utilitário

- ▶ General
- ▶ MIDI
- ▶ Controllers
- ▶ Remote

Utility Job

- ▶ QuickSeup
- ▶ Factory Set
- ▶ Version

Parâmetro	Descrição																				
CtrlReset (Controller Reset)	<p>Determina o status dos controladores (controle giratório de modulação, controlador de pedal, botões giratórios etc.) durante a troca de vozes. Quando configurado como "hold", os controladores são mantidos na configuração atual. Quando configurado como "reset", os controladores são redefinidos para os estados padrão (abaixo).</p> <p>Configurações: hold, reset</p> <p>Se você selecionar "reset", os controladores serão redefinidos para os seguintes estados/posições. Para os controladores que não estão disponíveis no instrumento propriamente dito (por exemplo, After Touch, Controlador de fita e Controlador de vibração), essas funções podem ser ativadas pela transmissão do número de controle MIDI correspondente a partir de um controlador MIDI externo.</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>Pitch Bend (Curva de afinação)</td> <td>Centro</td> <td>Ribbon Controller</td> <td>Centro</td> </tr> <tr> <td>Botão de rolagem de modulação</td> <td>Mínimo</td> <td>Breath Controller</td> <td>Máximo</td> </tr> <tr> <td>After Touch</td> <td>Mínimo</td> <td>Assignable Function</td> <td>off (desativada)</td> </tr> <tr> <td>Foot Controller</td> <td>Máximo</td> <td>Expression</td> <td>Máximo</td> </tr> <tr> <td>Footswitch (Pedal)</td> <td>off (desativada)</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Pitch Bend (Curva de afinação)	Centro	Ribbon Controller	Centro	Botão de rolagem de modulação	Mínimo	Breath Controller	Máximo	After Touch	Mínimo	Assignable Function	off (desativada)	Foot Controller	Máximo	Expression	Máximo	Footswitch (Pedal)	off (desativada)		
Pitch Bend (Curva de afinação)	Centro	Ribbon Controller	Centro																		
Botão de rolagem de modulação	Mínimo	Breath Controller	Máximo																		
After Touch	Mínimo	Assignable Function	off (desativada)																		
Foot Controller	Máximo	Expression	Máximo																		
Footswitch (Pedal)	off (desativada)																				
MIDI Sync	<p>Determina se a reprodução da música/padrão/arpejo será sincronizada com o relógio interno do instrumento ou com o relógio MIDI externo.</p> <p>Configurações: internal, external, auto</p> <p>internal..... Sincronização com relógio interno. Use essa configuração quando o gerador de tons for usado sozinho ou como a fonte mestre do relógio para outro equipamento.</p> <p>external.... Sincronização com um relógio MIDI recebido de um instrumento MIDI externo por meio de MIDI. Use essa configuração quando um sequenciador externo precisa ser usado como o dispositivo principal.</p> <p>auto..... Quando o relógio MIDI é transmitido continuamente de um computador ou de um dispositivo MIDI externo, o relógio interno do instrumento é desativado automaticamente, e o instrumento é sincronizado com o relógio externo. Quando o relógio MIDI não é transmitido do computador ou dispositivo MIDI externo, o relógio interno do instrumento continua a ser executado em sincronia com o último tempo recebido do dispositivo MIDI ou computador (software de DAW) externo. Essa configuração é útil quando você quiser alternar entre o relógio externo e interno.</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>Ao configurar o instrumento para que a reprodução de música/padrão/arpejo seja sincronizada com um relógio MIDI externo, configure os dispositivos de modo que o relógio MIDI do software de DAW/dispositivo MIDI externo seja transmitido corretamente para o instrumento.</p>																				
ClockOut (Saída de relógio) (MIDI Clock Out)	<p>Determina se as mensagens MIDI clock (F8) serão ou não transmitidas através do terminal MIDI OUT/USB.</p> <p>Configurações: off, on</p>																				
SeqCtrl (Controle do sequenciador) (Sequencer Control)	<p>Determina se os sinais de controle do sequenciador — iniciar, continuar e parar — serão recebidos e/ou transmitidos por meio de MIDI.</p> <p>Configurações: off, in, out, in/out</p> <p>off..... Não transmitido/reconhecido.</p> <p>in..... Reconhecido, mas não transmitido.</p> <p>out..... Transmitido, mas não reconhecido.</p> <p>in/out..... Transmitido/reconhecido.</p>																				
BasicCh (Basic Channel)	<p>Determina o canal de transmissão/recepção de MIDI para uma apresentação inteira.</p> <p>Configurações: 1 – 16, off</p> <p>OBSERVAÇÃO</p> <p>O canal de transmissão/recepção de MIDI das partes 1 a 16 é fixo como 1 a 16 independentemente da configuração "BasicCh".</p>																				
DeviceNo. (Número do dispositivo) (Device number)	<p>Determina o número do dispositivo MIDI. Esse número deve corresponder ao número do dispositivo MIDI externo na transmissão/recepção de dados em massa, alterações de parâmetro ou outras mensagens exclusivas do sistema.</p> <p>Configurações: 1 – 16, all, off</p>																				
RcvBulk (Interruptor de recebimento em massa)	<p>Determina se os dados de dump em massa podem ser recebidos.</p> <p>Configurações: protect (não pode ser recebido), on (pode ser recebido)</p>																				
BulkInterval (Bulk Dump Interval)	<p>Determina o tempo de intervalo da transmissão de dump em massa quando a função Bulk Dump é usada ou uma solicitação de dump em massa é recebida.</p> <p>Configurações: 0 – 900 ms</p>																				

Utilitário

General

MIDI

Controllers

Remote

Utility Job

QuickSeup

Factory Set

Version

Controllers

Determina as configurações de Controller Assign (Atribuição de controle) comuns a todo o sistema do instrumento. É possível atribuir números de alteração de controle MIDI aos botões giratórios no painel frontal e aos controladores externos. Por exemplo, você pode usar os botões giratórios ASSIGN 1 e 2 para controlar a intensidade de efeito para dois efeitos diferentes, enquanto usa o controlador de pedal para controlar a modulação. Essas atribuições de número de alteração de controle são conhecidas como "Controller Assign".

OBSERVAÇÃO Para os controladores que não estão disponíveis no instrumento propriamente dito, elas podem ser controladas pela transmissão do número de controle MIDI correspondente a partir de um controlador MIDI externo.

Parâmetro	Descrição
FS Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)	Determina qual modelo de um pedal opcional conectado à saída [SUSTAIN] é reconhecido. Quando o FC3A é usado: Ao conectar um FC3A opcional (compatível com o recurso de meia sustentação) para produzir o efeito de "meia sustentação" especial (como em um piano acústico real), configure esse parâmetro como "FC3 (Half on)". Se não precisar do recurso de meia sustentação ou desejar desativá-lo enquanto ainda estiver usando um FC3A, defina esse parâmetro como "FC3 (Half off)". Quando FC4A ou FC5 é usado: Selecione "FC4/5". O FC4A e o FC5 não são compatíveis com o recurso de meia sustentação. Configurações: FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5 OBSERVAÇÃO Observe que esta configuração não é necessária ao controlar o recurso de meia sustentação por meio de mensagens de alteração de controle de um dispositivo MIDI externo para o instrumento.
FS (Foot switch Control Number)	Determina o número de alteração de controle gerado ao usar um pedal conectado à saída [SUSTAIN]. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se o pedal do instrumento propriamente dito fosse usado. Configurações: off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset OBSERVAÇÃO Um FC4A ou FC5 conectado à saída [SUSTAIN] pode ser usado para iniciar e parar a música/padrão definindo esse parâmetro como "Play/Stop" (Reproduzir/parar). Além disso, um FC4A ou FC5 pode ser usado para alternar as apresentações definindo esse parâmetro como "PC inc"/"PC dec" (Aumento/diminuição de PC). A função de sustentação não pode ser usada nesses casos.
AS1 (Assign 1 Control number) AS2 (Assign 2 Control Number)	Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa os botões giratórios ASSIGN 1/2. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se os botões giratórios ASSIGN 1/2 do instrumento propriamente dito fosse usado. Configurações: off, 1 a 95
FC1 (Foot Controller 1 Control Number)	Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa um controlador de pedal conectado ao conector [FOOT CONTROLLER]. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se o controlador de pedal do instrumento propriamente dito fosse usado. Configurações: off, 1 a 95
FC2 (Foot Controller 2 Control Number)	Determina o número de alteração de controle correspondente a um controlador de pedal 2 em um dispositivo externo conectado ao instrumento. Configurações: off, 1 a 95
RB (Ribbon Controller Control Number)	Determina o número de alteração de controle correspondente a um controlador de fita em um dispositivo externo conectado ao instrumento. Configurações: off, 1 a 95
BC (Breath Controller Control Number)	Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa um controlador por sopro em um dispositivo externo conectado ao instrumento. Configurações: off, 1 a 95
AF1 (Assignable Function 1 Control Number) AF2 (Assignable Function 2 Control Number)	Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa os botões 1/2 de atribuição de função em um dispositivo externo conectado ao instrumento. Configurações: off, 1 a 95

Utilitário

General

MIDI

▶ Controllers

Remote

Utility Job

QuickSeup

Factory Set

Version

Remote

As configurações remotas são definidas nesta tela. Se você pressionar [UTILITY] no modo remoto, somente essa tela será exibida.

Parâmetro	Descrição
DAW Select	Determina o software de DAW a ser controlado pelo instrumento. Basta selecionar um tipo de DAW para acessar as configurações apropriadas de Remote automaticamente. Configurações: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR
ProgChgMode (Modo de alteração de programa)	Determina quais mensagens serão transmitidas para o computador quando você operar os botões [INC/YES]/[DEC/NO] ou o dial [DATA]. Quando "PC" for selecionado, as mensagens Program Change serão transmitidas via Porta MIDI 1. Quando "remote" for selecionado, as mensagens Remote Control serão transmitidas via Porta MIDI 2. Quando "auto" for selecionado, o equipamento alternará automaticamente entre mensagens Program Change transmitidas via Porta MIDI 1 ou mensagens Remote Control transmitidas via Porta MIDI 2 de acordo com o software DAW controlado no modo Remote. As mensagens Remote Control só podem ser transmitidas quando o VSTi no Cubase é controlado no modo Remote. Configurações: remote, PC, auto OBSERVAÇÃO Esse parâmetro é fixo em "PC" quando "DAW Select" está configurado com um valor diferente de "Cubase".

Utilitário

General
MIDI
Controllers
▶ Remote
▶ Utility Job
▶ QuickSeup
Factory Set
Version

Utility Job

Operação

Pressione [UTILITY] → Pressione [JOB] → Selecione a tela desejada para edição com os botões de cursor [^]/[V] → Pressione [ENTER] → Edite os parâmetros na tela selecionada → Pressione [ENTER]

QuickSetup

Usando a Configuração rápida, você pode acessar as configurações apropriadas do painel relacionadas ao sequenciador selecionando configurações predefinidas práticas, que permitem que você configure simultânea e instantaneamente diversos parâmetros importantes relacionados ao sequenciador. Pressione [ENTER] depois de configurar para executar a configuração. As configurações de cada opção predefinida estão listadas abaixo.

Configurações: St Alone (Stand Alone), DAW Rec (DAW Record), Arp Rec (Arpeggio Record)

	St Alone	DAW Rec	Arp Rec
DirectMonitor (Interruptor do Direct Monitor)	on	on	on
LocalCtrl (Local Control)	on	off	on
MIDI Sync	internal	auto	auto
Clock Out	on	off	off
MIDI Out (Interruptor de saída MIDI de arpejo)	on	off	on

Factory Set

Pressionando [ENTER] nessa tela, é possível restaurar a memória de usuário do sintetizador (página 17) para as configurações padrão da fábrica (Factory Set). Observe que a configuração "PowerOn Auto" definida nesta tela será armazenada automaticamente executando FactorySet.

AVISO

Quando as configurações de fábrica forem restauradas, todas as vozes, apresentações e configurações do sistema do usuário presentes em Utility serão apagadas. Desse modo, tome cuidado para não substituir dados que não podem ser substituídos. Além disso, é recomendado criar cópias de backup regularmente de dados importantes em uma memória Flash USB, um computador ou outro dispositivo.

OBSERVAÇÃO Para instruções sobre como executar a função Factory Set, consulte o Manual do Proprietário.



1 PowerOn Auto (Power On Auto Factory Set)

Quando esse parâmetro estiver ativado, ligar o equipamento restaurará a memória do usuário às configurações padrão de fábrica. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado como "off".

Configurações: off, on

AVISO

Ao definir "PowerOn Auto" como "on" e executar Factory Set, a função Factory Set será executada automaticamente sempre que o equipamento for ligado. Ao definir o parâmetro Auto Factory Set como "off" e pressionar o botão [ENTER], a função Factory Set não será executada na próxima vez em que o equipamento for ligado.

Version

Indica a versão atual deste instrumento e os direitos autorais. A indicação "Firm: *.*" no canto inferior direito da primeira tela mostra a versão do instrumento.



Utilitário

- General
- MIDI
- Controllers
- Remote

Utility Job

- QuickSeup
- Factory Set
- Version

Modo Remote (Remoto)

No modo remoto, você pode controlar remotamente o software DAW ou o VSTi (instrumentos do software). Softwares de DAW compatíveis com o instrumento: Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. Além disso, o instrumento possui 50 modelos de controle para controle remoto de muitos VSTis populares. Com esses modelos de controle, você pode atribuir as funções apropriadas de seu VSTi favorito aos botões giratórios [A] – [D] no instrumento. Na tela Remote (Remoto), é possível indicar as funções atribuídas aos botões giratórios de [A] a [D] para o modelo de controle selecionado, alterar o valor das funções, alternar o modelo de controle e assim por diante. Esta seção explica os parâmetros mostrados na tela Remote (Remoto) e as funções disponíveis para edição.

Modo Remote (Remoto)

Tela Remote (Remoto)

Alternância das funções dos botões giratórios de [A] a [D]

Alternando o modelo de controle

Configurações dos utilitários

Operação

Pressione [DAW REMOTE]

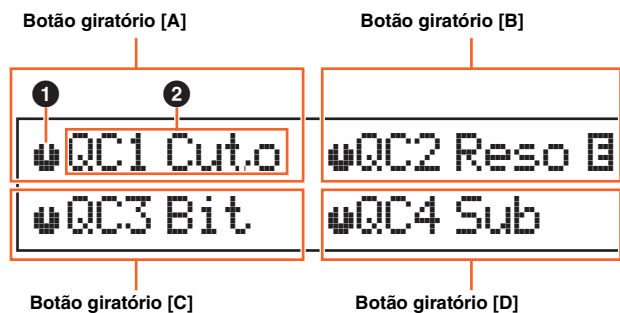
OBSERVAÇÃO Se desejar sair do modo remoto, pressione [DAW REMOTE] novamente.

OBSERVAÇÃO O software DAW a ser controlado pode ser definido na tela Remote (Remoto) de Utility (página 68).

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre qual versão do software de DAW é compatível com o instrumento, consulte a seção "Especificações" do Manual do Proprietário.

Tela Remote (Remoto)

Indica as funções básicas atribuídas aos botões giratórios de [A] a [D].



1 Indicador de botão giratório

Indica os valores atuais dos parâmetros atribuídos aos botões giratórios de [A] a [D] como ícones gráficos. Se um valor atual for diferente de uma indicação do botão giratório, o indicador do botão giratório será realçado. Quando um indicador é realçado, a movimentação do botão giratório não afeta o valor. Assim que você move o botão giratório além do valor atual, a movimentação do botão afeta o valor e a indicação do botão giratório será correspondente ao valor atual.

2 Nome do parâmetro

Indica as funções atribuídas aos botões giratórios de [A] a [D]. Ao mover um botão giratório, o valor da função atribuída é mostrado na tela e volta à tela anterior depois de um período especificado. Além disso, ao ativar [PART 1-2 LINK], você pode optar por mostrar o valor do parâmetro sempre na tela. Desativar [PART 1-2 LINK] permite retornar automaticamente para a tela anterior. As funções atribuídas aos botões giratórios variam dependendo da configuração "Remote" (Remoto) ou da configuração "CC". Essa configuração pode ser determinada no MX49/MX61 Remote Editor.

Ao definir o instrumento como "Remote" (Remoto) (somente no Cubase)

Os parâmetros de VSTi do Cubase são atribuídos aos botões giratórios de [A] a [D], e os primeiros oito caracteres dos parâmetros são exibidos na tela. Para percorrer os nomes de parâmetro que têm mais de oito caracteres, mantenha pressionado [SHIFT] e pressione [DAW REMOTE].

A movimentação de um botão giratório transmite a mensagem MIDI para a porta 2, e o parâmetro atribuído ao botão giratório será alterado no VSTi do Cubase. Nesse caso, o valor do parâmetro é exibido no visor do instrumento por um período especificado.

Ao definir o instrumento como "CC"

Indica o número de alteração do controle a ser controlado pelos botões giratórios de [A] a [D]. A movimentação de um botão giratório transmite a mensagem de alteração de controle para a porta 2, e a função do VSTi será controlada no software DAW.

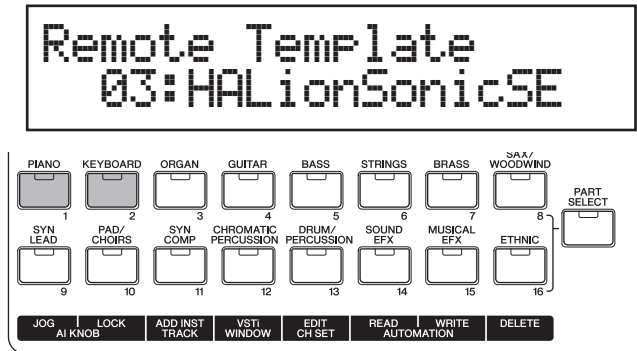
OBSERVAÇÃO Se "DAW Select" (página 68) não for definido como "Cubase" ou "MIDI IN/OUT" (página 65) for definido como "MIDI", o instrumento será fixado na configuração "CC".

Alternância das funções dos botões giratórios de [A] a [D]

Cada modelo de controle tem três conjuntos de funções atribuídas aos botões giratórios de [A] a [D]. Pressione [KNOB FUNCTION] para alternar o conjunto de funções.

Alternando o modelo de controle

Para alternar os modelos de controle do instrumento, use o botão [KEYBOARD] ou o botão [PIANO]. Pressionar [KEYBOARD]/[PIANO] aumenta ou diminui o número do modelo. Quando o tempo especificado passar depois que a tela que alterna o modelo for exibida, a operação voltará à tela anterior. Quando o modelo de controle é alternado no instrumento, o modelo também é alternado no Editor remoto.



OBSERVAÇÃO Se Remote Tools estiverem instaladas no computador, a alternância do VSTi no Cubase será vinculada ao modelo de controle no instrumento.

OBSERVAÇÃO Se desejar editar o modelo de controle ou criar um novo modelo, use o MX49/MX61 Remote Editor. Ao editar o modelo de controle, 50 modelos de controle, incluindo os modelos editados, podem ser salvos na memória interna ao pressionar [STORE] no modo Remoto no instrumento.

Configurações dos utilitários

Pressionar [UTILITY] no modo remoto acessa com facilidade somente as configurações do utilitário relevantes para o modo remoto. Os parâmetros dessa tela estão vinculados à tela Remote (Remoto) (página 68) de Utility (Utilitário).

Modo Remoto (Remoto)

Tela Remote (Remoto)

- ▶ Alternância das funções dos botões giratórios de [A] a [D]
- ▶ Alternando o modelo de controle
- ▶ Configurações dos utilitários