

# MOTIF XF

## Manual de Referência

### Como usar este manual

O Manual de Referência do MOTIF XF (em formato PDF) apresenta recursos especiais que são exclusivos de arquivos eletrônicos, como a função de link e a função de pesquisa, que permite acessar a página desejada clicando no número da página do termo específico.

**OBSERVAÇÃO** O MOTIF XF permite selecionar um de oito tipos de cores diferentes (página 220). Este manual utiliza as capturas de tela que são mostradas quando se define o parâmetro Color (Cor) como "Yellow" (Amarelo) no modo Utility. Essa é a cor com maior visibilidade universal, facilitando a visualização do manual por diversas pessoas com tipos diferentes de reconhecimento de cores.

#### Função de pesquisa

Essa função, incorporada ao software visualizador, é muito útil para esclarecer o significado de termos desconhecidos. Ao usar o Adobe Reader para ler este manual, digite uma palavra específica na caixa de pesquisa e pressione a tecla <Enter> no teclado do computador para acessar a seção pertinente do manual.

**OBSERVAÇÃO** Não deixe de conferir e baixar a versão mais recente do Adobe Reader no site a seguir.  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

#### Visualização de página anterior/ visualização de página seguinte

Ao usar o Adobe Reader, clique nesses botões da barra de ferramentas para retornar à visualização de página anterior ou para avançar até a visualização de página seguinte.

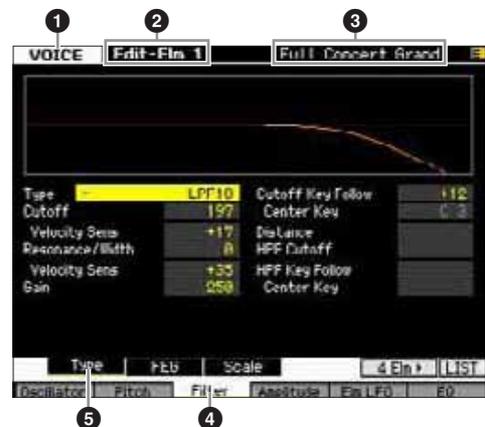
Essa função é muito útil para retornar à visualização de página anterior após saltar para uma página vinculada.

**OBSERVAÇÃO** Se os botões de visualização de página anterior/visualização de página seguinte não forem mostrados na barra de ferramentas, mantenha a tecla <Alt> pressionada e pressione as teclas <←>/<→> para ir para a visualização de página anterior/seguinte.

**OBSERVAÇÃO** Para obter mais informações sobre essas e outras funções do software, consulte o manual do proprietário do software.

#### Usando a árvore de funções

A árvore de funções do MOTIF XF é mostrada na próxima página. Utilize-a para encontrar as páginas desejadas. Por exemplo, se você fizer edições na tela mostrada abaixo e quiser ler explicações sobre os itens da tela, consulte os cinco pontos numerados aqui.



- ❶ "VOICE" indica que o MOTIF XF está no modo Voice. Consulte a seção sobre o modo Voice na árvore de funções.
- ❷ "Edit-Elm 1" indica que esta tela permite editar os parâmetros de elemento da voz normal.
- ❸ Aqui você pode confirmar o tipo de voz, a voz normal ou a voz de percussão atual.
- ❹❺ Estes itens indicam que o botão [F3] Filter e depois o botão [SF1] Type foram pressionados.

Aplicando os cinco pontos acima à árvore de funções, conforme mostrado abaixo, você pode encontrar facilmente a página desejada.

Clique aqui para saltar.

		Página
[F1] Oscillator		69
[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
	[SF2] PEG	72
[F3] Filter	[SF1] Type	74
	[SF2] PEG	76
	[SF3] Scale	78
[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
	[SF2] AEG	80
	[SF3] Scale	81
[F5] Elm LFO		82
[F6] EQ		83

# Árvores de funções

## Modo Voice

### Modo Voice Play

VOICE	Play	Página
[VOICE] →	[SF6] INFO*	50
	[F1] Play	48
	[F2] Porta	50
	[F3] EG/EQ	51
	[F4] Arpeggio	52
	[F6] Effect	64

\*Disponível em determinadas telas.

### Modo Voice Edit (voz normal)

VOICE	Edit-Common	***** (Nome da voz normal)	Página
[VOICE] → Seleção da voz normal → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	55
		[SF2] Play Mode	55
		[SF3] Other	57
	[F2] ARP Main		58
	[F3] ARP Other		59
	[F4] Ctrl Set		61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave	62
		[SF2] Set	63
		[SF3] User	64
	[F6] Effect	[SF1] Connect	64
		[SF2] Ins A	66
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Elm	***** (Nome da voz normal)	Página
[VOICE] → Seleção da voz normal → [EDIT] → Seleção do elemento →	[F1] Oscillator		69
	[F2] Pitch	[SF1] Tune	71
		[SF2] PEG	72
	[F3] Filter	[SF1] Type	74
		[SF2] FEG	76
		[SF3] Scale	78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan	79
		[SF2] AEG	80
		[SF3] Scale	81
	[F5] Elm LFO		82
	[F6] EQ		83

### Modo Voice Edit (voz de percussão)

VOICE	Edit-Common	***** (Nome da voz de percussão)	Página
[VOICE] → Seleção da voz de percussão → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name	85
		[SF2] Play Mode	85
		[SF3] Other	85
	[F2] ARP Main		85
	[F3] ARP Other		85
	[F4] Ctrl Set		86
	[F6] Effect	[SF1] Connect	86
		[SF2] Ins A	86
		[SF3] Ins B	
		[SF4] Reverb	
		[SF5] Chorus	

VOICE	Edit-Key	***** (Nome da voz de percussão)	Página
[VOICE] → Seleção da voz de percussão → [EDIT] → Seleção da tecla de percussão →	[F1] Oscillator		87
	[F3] Filter		89
	[F4] Amplitude		89
	[F6] EQ		90

### Modo Voice Job

Voice Job	Página	
[VOICE] → [JOB] →	[F1] Init	91
	[F2] Recall	92
	[F3] Copy	92
	[F4] Bulk	92

### Modo Voice Store

Voice Store	Página
[VOICE] → [STORE]	54

## Modo Performance

### Modo Performance Play

PERF	Play	Página
[PERFORM] →	[SF6] INFO*	96
	[F1] Play	95
	[F2] Voice	97
	[F3] EG	97
	[F4] Arpeggio	98
	[F6] Effect	107

\*Disponível em determinadas telas.

### Modo Performance Record

PERF	Record	Página
[PERFORM] → [●] (Record)	[F1] Setup	98

### Modo Performance Edit

PERF	Edit-Common	Página
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 102 [SF2] Porta 103 [SF3] Part EQ 103 [SF4] Other 104
	[F2] Level/MEF	[SF1] Level 104 [SF2] Master FX 104 [SF3] Master EQ 105
	[F4] Audio In	[SF1] Output 106 [SF2] Connect 106 [SF3] Ins A 107 [SF3] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 107 [SF2] Ins Switch 108 [SF3] Reverb 108 [SF4] Chorus

PERF	Edit-Part	Página
[PERFORM] → [EDIT] → Seleção da parte →	[F1] Voice	[SF1] Voice 109 [SF2] Output 110 [SF3] Other 111
	[F2] ARP Main	112
	[F3] ARP Other	114
	[F4] EG	115
	[F5] EQ	116
	[F6] Rcv Switch	116

### Modo Performance Job

Performance Job	Página
[PERFORM] → [JOB] →	[F1] Init 117 [F2] Recall 117 [F3] Copy 118 [F4] Bulk 118

## Modo Performance Store

Performance Store	Página
[PERFORM] → [STORE]	101

## Modo Song

### Modo Song Play

SONG	Play	Página
[SONG] →	[SF6] INFO*	142
	[F1] Track View	139
	[F2] Play FX	141
	[F3] Track	[SF1] Out 142 [SF2] Loop 143
	[F4] Chain	143

\*Disponível em determinadas telas.

### Modo Song Record

SONG	Record	Página
[SONG] → [●] (Record)	[F1] Setup	145
	[F2] Arpeggio	147

### Modo Song Edit

SONG	Edit	Página
[SONG] → [EDIT]		150

### Modo Song Job

Song Job	Página
[SONG] →	[F1] Undo/Redo 154
[JOB] →	[F2] Note
	01 Quantize 154
	02 Modify Velocity 155
	03 Modify Gate Time 156
	04 Crescendo 156
	05 Transpose 156
	06 Glide 157
	07 Create Roll 157
	08 Sort Chord 158
	09 Separate Chord 158
	[F3] Event
	01 Shift Clock 158
	02 Copy Event 159
	03 Erase Event 159
	04 Extract Event 159
	05 Create Continuous Data 160
	06 Thin Out 160
	07 Modify Control Data 161
	08 Beat Stretch 161
	[F4] Measure
	01 Create Measure 161
	02 Delete Measure 162

## Modo Song Job

Song Job		Página
[SONG] →	[F5] Track	01 Copy Track 162
[JOB] →		02 Exchange Track 163
		03 Mix Track 163
		04 Clear Track 163
		05 Normalize Play Effect 163
		06 Divide Drum Track 163
		07 Put Track to Arpeggio 164
		08 Copy Phrase 164
	[F6] Song	01 Copy Song 165
		02 Split Song to Pattern 165
		03 Clear Song 165

## Modo Song Store

Song Store	Página
[SONG] → [STORE]	144

## Modo Pattern

### Modo Pattern Play

PATTERN	Play	Página
[PATTERN] →	[SF6] INFO*	169
	[F1] Play	168
	[F2] Play FX	169
	[F3] Track	169
	[F4] Patch	170
	[F5] Chain	171
	[F6] Remix	175

\*Disponível em determinadas telas.

### Modo Pattern Chain Record

PATTERN	Chain Record	Página
[PATTERN] →	[F5] Chain → [●] (Record)	172

### Modo Pattern Chain Edit

PATTERN	Chain Record	Página
[PATTERN] → [F5] Chain → [EDIT]	[SF1] View Filter	173
	[SF2] Copy	173
	[SF3] Song	174
	[SF4] Insert	174
	[SF5] Delete	174

### Modo Pattern Record

PATTERN	Record	Página
[PATTERN] → [●] (Record)	[F1] Setup	178
	[F2] Arpeggio	147

## Modo Pattern Edit

PATTERN	Edit	Página
[PATTERN] →	[EDIT]	179

## Modo Pattern Job

Pattern Job		Página
[PATTERN] →	[F1] Undo/Redo	154
[JOB] →	[F2] Note	01 Quantize 154
		02 Modify Velocity 155
		03 Modify Gate Time 156
		04 Crescendo 156
		05 Transpose 156
		06 Glide 157
		07 Create Roll 157
		08 Sort Chord 158
		09 Separate Chord 158
[F3] Event	01 Shift Clock	158
	02 Copy Event	159
	03 Erase Event	159
	04 Extract Event	159
	05 Create Continuous Data	160
	06 Thin Out	160
	07 Modify Control Data	161
	08 Beat Stretch	161
[F4] Phrase	01 Copy Phrase	182
	02 Exchange Phrase	183
	03 Mix Phrase	183
	04 Append Phrase	183
	05 Split Phrase	184
	06 Get Phrase from Song	184
	07 Put Phrase to Song	184
	08 Clear Phrase	185
[F5] Track	01 Copy Track	185
	02 Exchange Track	185
	03 Mix Track	185
	04 Clear Track	185
	05 Normalize Play Effect	186
	06 Divide Drum Track	186
	07 Put Track to Arpeggio	186
[F6] Pattern	01 Copy Pattern	186
	02 Append Pattern	186
	03 Split Pattern	187
	04 Clear Pattern	187

## Modo Pattern Store

Pattern Store	Página
[PATTERN] → [STORE]	177

## Modo Mixing

### Modo Mixing Play

SONG PATTERN	Mix Play	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] →	[F1] Part 1-16	190
	[F2] Audio	191
	[F5] Effect	193
	[F6] Vce Edit	198

### Modo Mixing Edit

SONG PATTERN	Edit-Common	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] →	[F1] General	192
	[F2] Master FX	[SF2] Master FX 193
		[SF3] Master EQ 193
	[F4] Audio In	[SF1] Output 193
		[SF2] Connect 193
		[SF3] Ins A 193
		[SF4] Ins B
	[F5] Effect	[SF1] Connect 193
		[SF2] Ins Switch 193
		[SF3] Reverb 193
		[SF4] Chorus

SONG PATTERN	Edit-Part	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Seleção da parte →	[F1] Voice	[SF1] Voice 194
		[SF2] Output 194
		[SF3] Other 194
	[F2] ARP Main	194
	[F3] ARP Other	194
	[F4] EG	194
	[F5] EQ	195
	[F6] Rcv Switch	195

### Modo Mixing Voice Edit (voz normal)

SONG PATTERN	Edit-Common	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Seleção da voz normal → [F6] Vce Edit → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 55
		[SF2] Play Mode 55
		[SF3] Other 57
	[F2] ARP Main	58
	[F3] ARP Other	59
	[F4] Ctrl Set	61
	[F5] Com LFO	[SF1] Wave 62
		[SF2] Set 63
		[SF3] User 64
	[F5] Effect	[SF1] Connect 64
		[SF2] Ins A 66
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Elm	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Seleção da voz normal → [F6] Vce Edit → Seleção do elemento →	[F1] Oscillator	69
	[F2] Pitch	[SF1] Tune 71
		[SF2] PEG 72
	[F3] Filter	[SF1] Type 74
		[SF2] FEG 76
		[SF3] Scale 78
	[F4] Amplitude	[SF1] Level/Pan 79
		[SF2] AEG 80
		[SF3] Scale 81
	[F5] Elm LFO	82
	[F6] EQ	83

### Modo Mixing Voice Edit (voz de percussão)

SONG PATTERN	Edit-Common	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Seleção da voz de percussão → [F6] Vce Edit → [COMMON] →	[F1] General	[SF1] Name 85
		[SF2] Play Mode 85
		[SF3] Other 85
	[F4] Ctrl Set	86
	[F6] Effect	[SF1] Connect 86
		[SF2] Ins A 86
		[SF3] Ins B

SONG PATTERN	Edit-Key	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Seleção da voz de percussão → [F6] Vce Edit → Seleção da tecla de percussão →	[F1] Oscillator	87
	[F3] Filter	89
	[F4] Amplitude	89
	[F6] EQ	90

### Modo Mixing Voice Job

Mix Voice Job	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB] →	[F2] Recall 200
	[F3] Copy 200
	[F4] Delete 200

### Modo Mixing Voice Store

Mix Voice Store	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	199

### Modo Mixing Job

Mix Job	Página
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] →	[F1] Init 195
	[F2] Recall 196
	[F3] Copy
	[SF1] Part 196
	[SF2] Voice 196
	[SF3] Perf 197
[SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] →	[F4] Bulk 197
	[F5] Template
	[SF1] Mix 197
	[SF2] Perf 197

## Modo Sampling

### Modo Sampling

SAMPLE	Select	Página
[VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] →		120
[SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] →		203

### Modo Sampling Record (voz/apresentação)

SAMPLE	Record	Página
[VOICE] / [PERFORM] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	124
	RECORDING → Sampling start**	125
	FINISHED → Sampling stop**	125

\*Disponível em determinadas telas.

\*\*A operação de iniciar/parar a amostragem será diferente dependendo da configuração.

### Modo Sampling Record (música/padrão)

SAMPLE	Record	Página
[SONG] / [PATTERN] →	[SF6] INFO*	123
[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec	STANDBY → [F6] Standby	205
	RECORDING → [F6] Start**	206
	FINISHED → [F6] Stop**	206
	→ [ENTER] (Record Trim display)***	207
	→ [F6] Slice (Record Slice display)***	208

\*Disponível em determinadas telas.

\*\*A operação de iniciar/parar a amostragem será diferente dependendo da configuração.

\*\*\*Disponível quando "slice+seq" é selecionado antes da operação de amostragem.

### Modo Sampling Edit

SAMPLE	Edit	Página
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] →	[F1] Trim	127
	[F2] Param	128

### Modo Sampling Job

Sample Job	Página
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	
[F1] KeyBank	01 Copy 130
	02 Delete 131
	03 Move 131
	04 Normalize 131
	05 Time Stretch 132
	06 Convert Pitch 132
	07 Fade In/Out 132
	08 Half Sampling Frequency 133
	09 Stereo to Mono 133
	10 Loop-Remix 133
	11 Slice 134

### Modo Sampling Job

Sample Job	Página
[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] →	
[F2] Waveform	01 Copy 134
	02 Delete 135
	03 Extract 135
	04 Transpose 135
	05 Rename 135
[F3] Other	01 Optimize Memory 135
	02 Delete All 135
	03 Copy to Flash Memory 135

## Modo Master

### Modo Master Play

MASTER	Play	Página
[MASTER] →	[SF6] INFO*	214

\*Disponível em determinadas telas.

### Modo Master Edit

MASTER	Edit-Common	Página
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Name	214
[COMMON] →	[F2] Other	214

MASTER	Edit-Zone	Página
[MASTER] → [EDIT] →	[F1] Transmit	215
Seleção da zona →	[F2] Note	215
	[F3] Tx Switch [SF1] Program	215
	[SF2] Control	216
	[F4] Preset	216
	[F5] Knob/Slider	217

### Modo Master Job

Master Job	Página
[MASTER] → [JOB] →	
[F1] Init	217
[F4] Bulk	218

### Modo Master Store

Master Store	Página
[MASTER] → [STORE] →	213

## Modo Utility

### Modo Utility

UTILITY		Página
[UTILITY] →	[SF6] INFO*	219
	[F1] Play	[SF1] Play 219
		[SF2] Screen 220
		[SF3] Network 221
		[SF4] Auto Load 223
	[F2] I/O	223
	[F3] Voice	[SF1] Master FX 224
		[SF2] Master EQ 224
		[SF3] Arpeggio 225
		[SF4] Tuning 225
	[F4] Voice Audio	[SF1] Output 226
		[SF2] Connect 227
		[SF3] Ins A 227
		[SF4] Ins B
	[F5] Control	[SF1] Remote 228
		[SF2] MIDI 228
		[SF3] Control 230
	[F6] Flash	231

\*Disponível em determinadas telas.

### Modo Sequencer Setup

Sequencer Setup		Página
[PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] →	[F1] Click	231
	[F2] MIDI Filter	232
	[F3] Quick	232
	[F4] Other	233

### Modo Utility Job

Utility Job	Página
[UTILITY] → [JOB]	231

### Modo Utility Store

Utility Store	Página
[UTILITY] → [STORE]	219

## Modo File

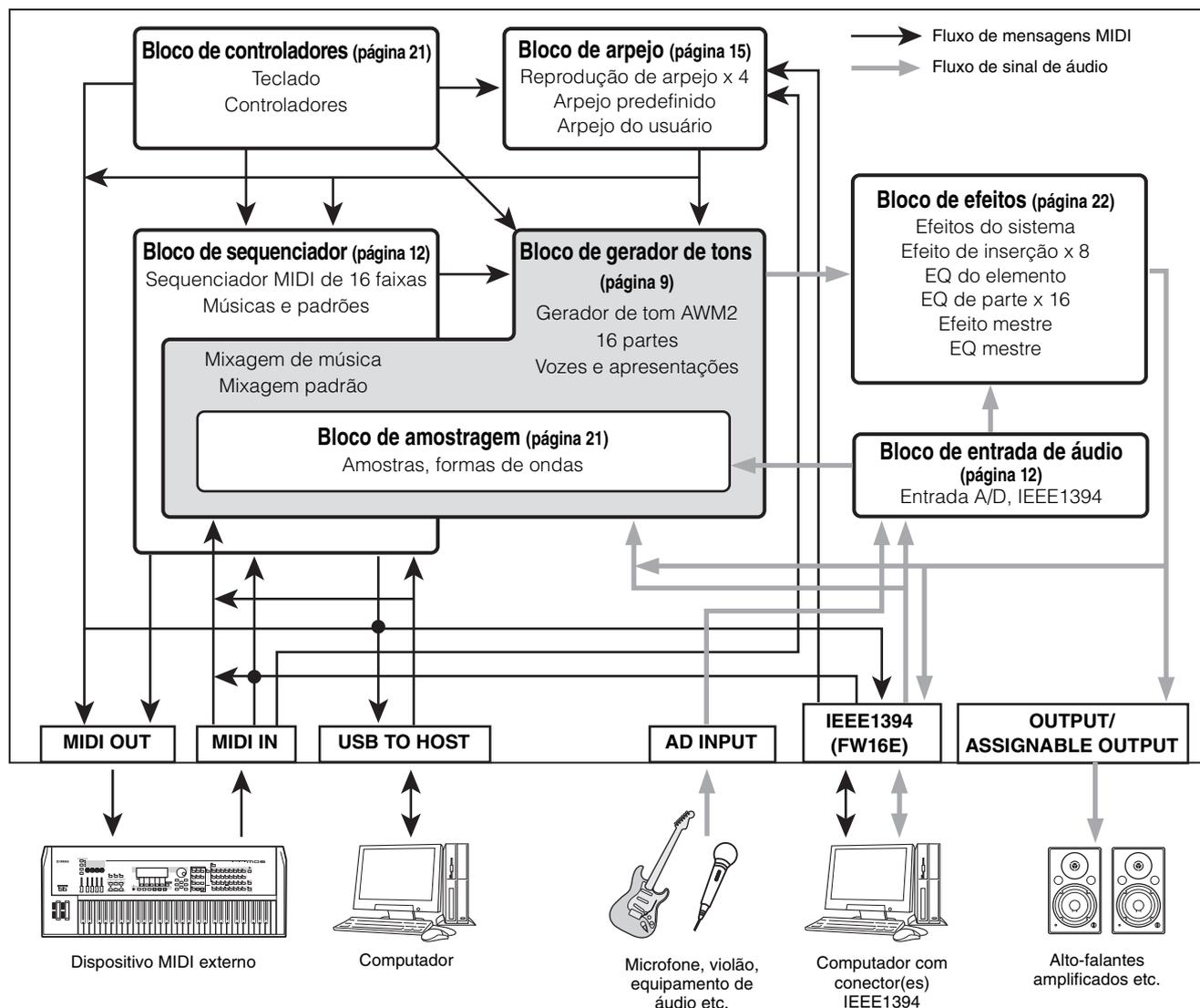
### Modo File

File		Página
[FILE] →	[F1] File	[SF1] Save 241
		[SF2] Load 242
		[SF3] Rename 238
		[SF4] Delete 238
		[SF5] New Dir 238
	[F2] Mount	239
	[F3] Format	240
	[F4] Audio	[SF1] Rec 248
		[SF2] Play

## Estrutura básica

### Os sete blocos funcionais

O sistema do MOTIF XF consiste em sete blocos operacionais principais: Gerador de tons, Amostragem, Entrada de áudio, Sequenciador, Arpejo, Controlador e Efeito.





# Bloco de gerador de tons

O bloco de gerador de tons é o que realmente produz o som em resposta às mensagens MIDI recebidas do bloco de sequenciador, do bloco de controladores, do bloco de arpejo e do instrumento MIDI externo por meio do conector MIDI IN ou do conector USB. A estrutura do bloco de gerador de tons é diferente, dependendo do modo.

## Bloco de gerador de tons no modo Voice

### Estrutura de parte no modo Voice

Neste modo, o bloco de gerador de tons recebe dados MIDI por meio de um único canal. Esse status é conhecido como um gerador de tons de "timbre único". Uma voz é tocada no teclado usando uma única parte. Lembre-se de que os dados de música em um sequenciador externo que consistem de diversos canais MIDI não serão reproduzidos de maneira apropriada neste modo. Se estiver usando um sequenciador ou computador MIDI externo para tocar o instrumento, certifique-se de que está usando o modo Song ou o modo Pattern.

### Voz

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. As vozes normais são, principalmente, sons do tipo de instrumento musical afinado que podem ser tocadas na faixa do teclado. Vozes de percussão são, principalmente, os sons de bateria/percussão que são atribuídos às notas individuais no teclado.

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções sobre a edição de voz normal, consulte a página 53. Para obter instruções sobre a edição de voz de percussão, consulte a página 84.

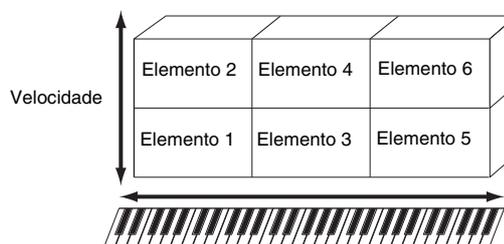
### Vozes normais e vozes de percussão

#### Voz normal

Esta é uma voz normalmente tocada no teclado, com sonoridades com afinações padrão para cada tecla. Uma voz normal consiste de até oito elementos. Dependendo das configurações no modo Voice Edit, esses elementos são reproduzidos simultaneamente ou os diferentes elementos são reproduzidos de acordo com a faixa de notas, faixa de velocidade e as configurações XA (articulação expandida).

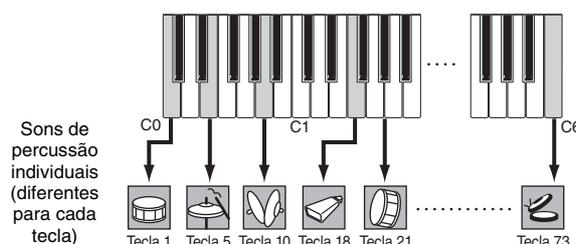
A ilustração abaixo é um exemplo de uma voz normal. Como aqui os seis elementos são distribuídos pela faixa de notas do teclado e pela faixa de velocidade, um elemento diferente soa dependendo de qual nota você toca e da força com que faz isso. Na distribuição de notas, os elementos 1 e 2 são reproduzidos na faixa inferior do

teclado, os elementos 3 e 4 na faixa média e os elementos 5 e 6 na faixa superior. Na distribuição da velocidade, os elementos 1, 3 e 5 são reproduzidos quando o teclado é tocado suavemente, enquanto os elementos 2, 4 e 6 são reproduzidos quando ele é tocado com mais força. Em um exemplo prático, uma voz de piano pode ser composta de seis amostras diferentes. Os elementos 1, 3 e 5 seriam os sons do piano tocado suavemente, nas respectivas faixas de nota, enquanto os elementos 2, 4 e 6 seriam os sons tocado com mais força, para cada faixa de nova respectiva. Na verdade, o MOTIF XF é ainda mais flexível que esse modelo, pois permite até oito elementos independentes.



#### Voz de percussão (Conjunto 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 ou vozes normais é conhecida como um Conjunto de percussão.



#### Articulação expandida (XA)

O XA (Expanded Articulation, Articulação Expandida) é um sistema de geração de tons especialmente projetado que fornece maior flexibilidade de apresentação e realismo acústico. Ele permite que você recrie mais efetivamente sons realistas e técnicas de apresentação naturais, como legato e staccato, e fornece outros modos exclusivos para alterações de som aleatórias e alternadas enquanto você toca.

#### Apresentação em legato realista

Os sintetizadores convencionais recriam um efeito legato continuando o envelope de volume de uma nota anterior na próxima nota, no modo mono. No entanto, isso resulta em um som pouco natural e diferente do som do verdadeiro

instrumento acústico. O MOTIF XF reproduz o efeito legato de maneira mais precisa, permitindo que elementos específicos sejam reproduzidos ao tocar em legato e que outros elementos sejam tocados normalmente (com as configurações do parâmetro XA Control "normal" e "legato").

### Som de liberação de nota autêntico

Os sintetizadores convencionais não são bons na percepção do som produzido quando a nota do instrumento acústico é liberada. O MOTIF XF percebe o som produzido quando a nota do instrumento acústico é liberada, configurando o parâmetro XA Control de um determinado elemento como "key off sound" (som de tecla desativado).

### Variações de som sutis para cada nota tocada

Os sintetizadores convencionais tentam reproduzir isso alterando aleatoriamente a afinação e/ou o filtro. No entanto, isso produz um efeito eletrônico e é diferente das alterações de som reais de um instrumento acústico. O MOTIF XF reproduz de maneira mais precisa essas variações de som súbitas usando as configurações do parâmetro XA Control, "wave cycle" (ciclo de onda) e "wave random" (onda aleatória).

### Alternância entre sons diferentes para recriar a apresentação natural em um instrumento acústico

Os instrumentos acústicos têm suas próprias características únicas, até mesmo sons únicos e específicos que são produzidos apenas em determinados momentos de uma apresentação. Isso inclui o frullato em uma flauta ou tocar os harmônicos altos em um violão. O MOTIF XF recria tais sons permitindo que você alterne entre os sons enquanto toca, usando os funções ASSIGNABLE FUNCTION e as configurações do parâmetro XA Control, "AF 1 on" (AF 1 ativada), "AF 2 on" (AF 2 ativada) e "all AF off" (todas as AF desativadas).

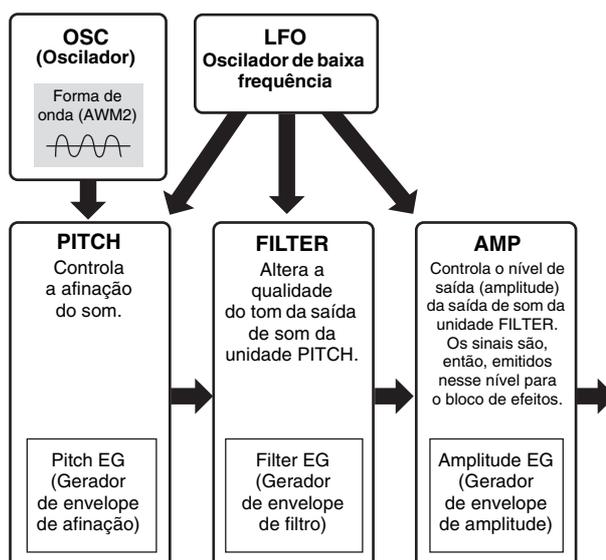
### Novos sons e estilos de execução

As funções altamente versáteis citadas acima podem ser aplicadas efetivamente não apenas a sons acústicos, mas também a sintetizadores e a vozes eletrônicas. O recurso XA oferece um enorme potencial para obter sons autênticos, apresentações expressivas e trazer novos estilos criativos de execução.

Para criar sons como os descritos acima usando Expanded Articulation, consulte a página 70.

## Elementos e teclas de percussão

Os elementos e as teclas de percussão são os menores "blocos constituintes" do MOTIF XF que formam uma voz; na verdade, apenas um elemento ou uma tecla de percussão poderiam ser usados para criar uma voz. Essas pequenas unidades de som podem ser construídas, aprimoradas e processadas por diversos parâmetros de sintetizadores tradicionais, como oscilador, filtro de afinação, amplitude e LFO (mostrados a seguir).



### Oscillator (Oscilador)

Essa unidade emite a onda que determina a afinação básica. É possível atribuir a forma de onda (ou material de som básico) para cada elemento de uma voz normal ou cada tecla de uma voz de percussão. No caso de uma voz normal, é possível configurar a faixa de nota para o elemento (a faixa de notas no teclado no qual o elemento será reproduzido) assim como a resposta da velocidade (a faixa de velocidades da nota dentro da qual cada elemento será reproduzido). Além disso, os parâmetros relacionados a XA podem ser configurados nessa unidade. É possível configurar parâmetros relacionados ao oscilador no visor Oscillator (páginas 69 e 87).

### Pitch (Afinação)

Esta unidade controla a afinação da saída de som (onda) do oscilador. No caso de uma voz normal, é possível desafinar elementos separados, aplicar uma escala de afinação e assim por diante. Além disso, configurando o PEG (Gerador de envelope de afinação), você pode controlar como a afinação muda ao longo do tempo. É possível configurar parâmetros relacionados à afinação no visor Pitch (página 71) e no visor Pitch EG (página 72) do modo Voice Edit. Observe que os parâmetros relacionados à afinação de uma voz de percussão podem ser configurados no visor Oscillator.

### Filter (Filtro)

Esta unidade modifica o tom da saída de som de Pitch cortando a saída de uma porção de frequência específica do som. Além disso, configurando o FEG (Gerador de envelope de filtro), você pode controlar como a frequência de corte do filtro muda ao longo do tempo. É possível configurar parâmetros relacionados ao filtro no visor Filter (páginas 74 e 89), no visor Filter EG (página 76) e no visor Filter Scale (página 78) do modo Voice Edit.

### Amplitude

Essa unidade controla o nível de saída (amplitude) da saída de som do bloco de filtro. Os sinais são emitidos nesse nível para o bloco de efeitos. Além disso, configurando o AEG (Gerador de envelope de amplitude), você pode controlar como o volume muda ao longo do tempo.

É possível configurar parâmetros relacionados à amplitude no visor Amplitude (páginas 79 e 89), no visor Amplitude EG (página 80) e no visor Amplitude Scale (página 81) do modo Voice Edit.

### LFO (Low Frequency Oscillator, Oscilador de baixa frequência)

Como o nome sugere, o LFO produz uma onda de baixa frequência. Essas ondas podem ser usadas para variar a afinação, o filtro ou a amplitude de cada elemento para criar efeitos como vibrato, wah e trêmulo. O LFO pode ser configurado de maneira independente para cada elemento; também é possível configurá-lo globalmente para todos os elementos.

É possível configurar parâmetros relacionados ao LFO no visor Common LFO (página 62) e no visor Element LFO (página 82) do modo Voice Edit.

### Estrutura de memória da voz

#### Voz normal

Preset Banks 1 – 8 (Bancos predefinidos 1 a 8)	1024 vozes normais (128 vozes para cada banco)
GM Bank (Banco GM)	128 vozes
User Banks 1 – 4 (Bancos do usuário)	512 vozes normais (128 vozes para cada banco) (Por padrão, o banco do usuário 1 inclui as vozes originais, enquanto os bancos do usuário 2 a 4 incluem as vozes selecionadas das vozes predefinidas.)

#### Voz de percussão (Conjunto de percussão)

Preset Drum Bank (Banco de percussão predefinido)	32 vozes
GM Drum Bank	1 voz
User Drum Bank (Banco de percussão do usuário)	64 vozes (Por padrão, as vozes originais são atribuídas aos números 1 a 8, enquanto as vozes selecionadas das vozes predefinidas são atribuídas aos números 9 a 32.)

## Bloco de gerador de tons no modo Performance (Apresentação)

### Estrutura de parte no modo Performance

Neste modo, o bloco de gerador de tons recebe dados MIDI por meio de um único canal. Esse status é conhecido como um gerador de tons de "timbre único". Esse modo permite que você reproduza uma apresentação (na qual várias vozes, ou partes, são combinadas em uma camada ou em outras configurações) usando o teclado. Lembre-se de que os dados de música em um sequenciador externo que consistem de diversos canais MIDI não serão reproduzidos de maneira apropriada neste modo. Se estiver usando um sequenciador ou computador MIDI externo para tocar o instrumento, certifique-se de que está usando o modo Song ou o modo Pattern.

### Performance

Um programa no qual várias vozes (partes) são combinadas em uma camada ou em outras configurações é chamado de "Apresentação". Cada apresentação contém até quatro partes (vozes) diferentes. Cada apresentação pode ser criada editando parâmetros exclusivos de cada parte e parâmetros comuns a todas as partes.

### Estrutura de memória da apresentação

São fornecidos quatro bancos de usuário. Cada banco contém 128 apresentações. Assim, são fornecidos, no total, 512 apresentações do usuário.

## Bloco de gerador de tons no modo Song/Pattern (Música/Padrão)

### Estrutura de parte do bloco gerador de tons no modo Song/Pattern

Nesses modos, várias partes são fornecidas e é possível reproduzir diferentes vozes e melodias ou frases para cada parte. Uma vez que esses modos permitem a configuração do canal MIDI para cada parte do bloco gerador de tons, é possível usar um sequenciador MIDI externo assim como o bloco sequenciador do instrumento para reproduzir os sons. Os dados da sequência de cada faixa reproduzem as partes correspondentes (as que têm a mesma atribuição de canal MIDI) no bloco gerador de tons.

### Sobre mixagem

Um programa no qual várias vozes são atribuídas a partes para a reprodução multitimbre nos modos Song e Pattern é chamado de "Mixagem". Cada mixagem pode ter até 16 partes. Cada mixagem pode ser criada editando parâmetros exclusivos de cada parte e parâmetros comuns a todas as partes no modo Mixing (página 192).

### Estrutura de memória da mixagem

É fornecido um programa de mixagem para cada música ou padrão.

A seleção de uma música ou um padrão diferente acessa um programa de mixagem diferente.

#### Modo Song

64 configurações de mixagem (uma mixagem para cada música)

#### Modo Pattern

64 configurações de mixagem (uma mixagem para cada padrão)

### Polifonia máxima

A polifonia máxima refere-se ao maior número de notas que podem ser tocadas simultaneamente no gerador interno 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, a polifonia máxima se aplica ao número de elementos de voz usado, não ao número de vozes. Quando as vozes normais que incluem até oito elementos são usadas, o número máximo de notas simultâneas pode ser menor que 128.

## Bloco de amostragem

O bloco de amostragem permite que você leve seus próprios sons gravados (sua voz, um instrumento, ritmos, efeitos de sons especiais, etc.) para o sistema do sintetizador e reproduza esses sons como qualquer outra voz. Esses sons, os dados de áudio podem ser capturados pela entrada A/D e pelo conector IEEE1394 (disponível quando o FW16E opcional está instalado) com qualidade de até 16 bits e 44,1 kHz.

Lembre-se de que os dados criados pela operação de amostragem diferem dependendo de que modo você inseriu o modo Sampling: Voice/Performance ou Song/Pattern. Consulte as páginas 119 e 201, respectivamente.

## Bloco de entrada de áudio

Esse bloco processa a entrada do sinal de áudio da entrada A/D e do conector IEEE1394 (disponível quando o FW16E opcional está instalado). Vários parâmetros, como volume, pan e efeito, podem ser configurados para o sinal de áudio, e o som é enviado junto com outras vozes. O efeito de inserção, assim como os efeitos do sistema, pode ser aplicado à entrada do sinal de áudio pelo conector A/D INPUT.

É possível configurar parâmetros relacionados à entrada de áudio no visor a seguir.

Modo	Visor	Página
Modo Voice	Visor [F4] Voice Audio no modo Utility	226
Modo Performance	Visor [F4] Audio In no modo Performance Edit	106
Modo Song/Pattern	Visor [F4] Audio In no modo Mixing Edit	193

O ganho do sinal de áudio do conector A/D INPUT pode ser ajustado por meio do botão giratório Gain no painel traseiro.

## Bloco de sequenciador

Esse bloco permite a criação de músicas e padrões por meio da gravação e edição das suas apresentações como dados MIDI (no bloco de controladores) e da reprodução com o bloco de gerador de tons.

### Bloco de sequenciador no modo Song

#### O que é uma música

Uma música é composta pelos dados de sequência MIDI criados por meio da gravação da apresentação de teclado de cada faixa. Uma música nesse sintetizador é efetivamente a mesma em um sequenciador MIDI e a reprodução para automaticamente ao final de cada dado registrado.

#### Estrutura da faixa de música

Uma música consiste em 16 faixas separadas, uma faixa de cena e uma faixa de tempo.

#### Faixas sequenciais 1 a 16

Grave sua apresentação no teclado nessas faixas usando a Gravação em tempo real (página 144) e edite os dados gravados no modo Song Edit (página 150).

## Faixa de cena

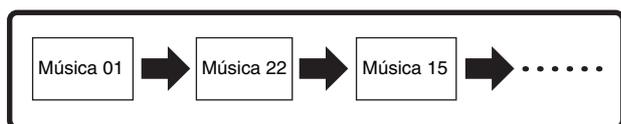
Essa faixa permite a gravação de configurações de alteração de cena, como o status de faixa sem áudio e solo. Isso pode ser configurado no visor Song Play (página 136) e redefinido durante a reprodução da música. Durante a reprodução da música, as configurações de faixa sem áudio e solo mudam automaticamente de acordo com as configurações gravadas na faixa cena. É possível gravar essa faixa usando a Gravação em tempo real (página 144) e editar os dados gravados no modo Song Edit (página 150).

## Faixa de tempo

Essa faixa permite a gravação de configurações de alteração de tempo. Durante a reprodução da música, o tempo muda automaticamente de acordo com as configurações gravadas para essa faixa. É possível gravar essa faixa usando a gravação em tempo real (página 144) e editar os dados gravados no modo Song Edit (página 150).

## Encadeamento de músicas

Essa função permite que músicas sejam "encadeadas", resultando em uma reprodução sequencial automática. Para obter instruções sobre o uso dessa função, consulte a página 143.



## Bloco de sequenciador no modo Pattern

### O que é um padrão

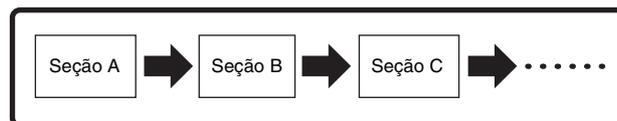
No MOTIF XF, o termo "padrão" se refere a frases musicais ou rítmicas relativamente curtas (de 1 a 256 compassos) que são usadas para reproduções de loops. Sendo assim, uma vez que a reprodução padrão começa, ela continua até que você pressione o botão [■] (Parar).

### Seção

Padrões são mais que simplesmente uma única frase e incluem 16 variações chamadas de "seções". Essas seções podem ser alteradas durante a reprodução e usadas como variações rítmicas/de fundo para as várias partes de uma música. Por exemplo, é possível usar uma seção para o verso, outra para o refrão e uma terceira para a ponte. As configurações relacionadas ao padrão, como o tempo e a mixagem, não mudam, nem mesmo quando a seção é alterada, mantendo a sensação e o ritmo da reprodução geral consistente ao longo das alterações. Para obter instruções sobre a seleção de um padrão e uma seção, consulte a página 166.

## Cadeia de padrão

Uma cadeia de padrão permite o encadeamento de várias seções (dentro de um único padrão) diferentes para formar uma única música completa. É possível fazer com que o MOTIF XF mude de seção automaticamente criando antes uma cadeia de padrão, gravando a reprodução de um padrão com mudanças de seção no visor Pattern Chain. Também é possível usar esse recurso ao criar músicas com base em um determinado padrão, uma vez que a cadeia de padrão pode ser convertida em uma música no modo Pattern Chain Edit (página 174). É possível criar uma cadeia de padrão para cada padrão.



## Frase

São os dados de sequência MIDI básicos em uma faixa, e a menor unidade, usados para criar um padrão. Uma "frase" é uma pequena passagem musical/rítmica para um único instrumento, como um padrão rítmico para a parte de ritmo, uma linha de baixo para a parte de baixo ou um acompanhamento de acorde para a parte de violão. Este sintetizador tem espaço de memória para 256 de suas próprias frases do usuário.

**OBSERVAÇÃO** O MOTIF XF não fornece frases predefinidas.

## Estrutura de faixa padrão

Um padrão consiste em 16 faixas separadas, uma faixa de cena e uma faixa de tempo (assim como em uma música). Consulte a página 12.

## Faixas e frases de padrão

Um padrão consiste em 16 faixas para as quais a frase pode ser atribuída. Dados MIDI não podem ser gravados diretamente para cada faixa no modo Pattern. A gravação é feita para uma frase do usuário vazia. A nova frase é automaticamente atribuída à faixa de gravação.

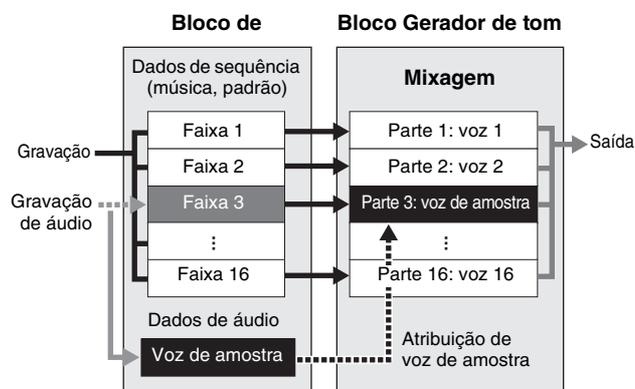
Faixa 1	Frase 001	←	Frase 001	Dados MIDI
Faixa 2	Frase 002	←	Frase 002	Dados MIDI
:	:		Frase 003	Dados MIDI
Faixa 16	Frase 003	←	:	:

## Bloco de sequenciador aplicado à música e ao padrão

### Faixas de MIDI e faixas de áudio

Dependendo do método de gravação, as faixas de música/padrão (1 a 16) do sintetizador são divididas em dois grupos: Faixas de MIDI e faixas de áudio. Faixas de MIDI são criadas por meio da gravação da sua apresentação no teclado no modo Song Record ou no modo Pattern Record. Dados de sequência MIDI são gravados na faixa MIDI e a voz normal ou a voz de percussão é atribuída à parte de mixagem correspondente à faixa.

Faixas de áudio são criadas gravando um sinal de áudio do equipamento externo ou microfone por meio do conector A/D Input no modo Sampling Record. Na verdade, dados de áudio não são gravados diretamente em uma faixa; em vez disso, eles são obtidos por meio da operação de amostragem. O sinal de áudio gravado é armazenado como uma voz de amostra de uma música/padrão. A voz de amostra armazenada será atribuída à parte de mixagem correspondente à faixa especificada e os dados MIDI para acionamento da voz de amostra são gravados para a faixa especificada. Durante a reprodução, os dados MIDI da faixa ativam a voz de amostra. Conseqüentemente, a faixa funciona efetivamente como uma faixa gravada de áudio.

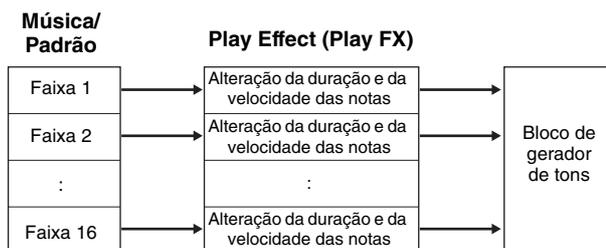


Os dados de áudio são gravados em uma voz de amostra que deve ser atribuída a uma música ou um padrão, e eventos de ativação/desativação de nota para acionar o sinal de áudio gravado são registrados na Faixa 3.

- Dados MIDI
- - - Dados de áudio
- ..... Dados MIDI para ativação da voz de amostra

### Play Effect (Play FX) [Efeito de reprodução (Reprodução FX)]

O efeito de reprodução permite a alteração da "sensação" rítmica da reprodução do padrão alterando a duração e a velocidade das notas temporariamente e somente na reprodução, deixando os dados originais intactos. Esse recurso pode ser configurado no visor Play FX do modo Song Play e do modo Pattern Play. Consulte as páginas 141 e 169, respectivamente. Se encontrar uma configuração que o agrade, é possível convertê-la em dados MIDI reais usando Song Job (Tarefa de música) (página 153) ou Pattern Job (Tarefa de padrão) (página 181).



## Bloco do sequenciador aplicado ao modo Performance

### Gravação da apresentação

Você pode gravar sua apresentação no teclado no modo Performance na Música ou no Padrão. É possível gravar operações do botão giratório, do controlador e reproduções de arpejo assim como a reprodução do teclado na faixa especificada como eventos MIDI. Os dados de reprodução do arpejo para as partes 1 a 4 da apresentação serão gravados nas faixas 1 a 4 da música/do padrão, respectivamente. Sua apresentação no teclado e as operações do botão giratório e do controlador (comuns às partes 1 a 4) serão gravadas nas faixas 1 a 4 separadamente.

- OBSERVAÇÃO** Na gravação da apresentação, as operações de botão giratório abaixo podem ser gravadas.
- Quando TONE 1 estiver ligado: CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY e RELEASE
  - Quando TONE 2 estiver ligado: PAN, REVERB e CHORUS

Outras operações de botão giratório e a operação do controle deslizante não podem ser gravadas.

- OBSERVAÇÃO** Para obter instruções sobre a gravação de uma apresentação, consulte a página 98.

## 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.

Quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos ao mesmo tempo no modo Song e no modo Pattern.

### Categorias de arpejo

Os tipos de arpejo são divididos em 16 categorias (exceto "NoAsg") como listado abaixo.

#### Lista de categorias

ApKb	Piano acústico e teclado
Organ	Órgão
GtPl	Violão/Dedilhado
GtMG	Violão para "Mega Voice"
Baixo	Baixo
BaMG	Baixo para "Mega Voice"
Strng	Cordas
Brass	Metais
RdPp	Palheta/Gaita
Lead	Sintetizador principal
PdMe	Sintetizador secundário/Efeito musical
CPrc	Percussão cromática
DrPc	Bateria/Percussão
Seq	Sequência do sintetizador
Hybrd	Sequência híbrida
Cntr	Controle
NoAsg	Sem atribuição

**Observação** As categorias denominadas "GtMG" e "BaMG" incluem os tipos de arpejo apropriados para uso com uma Mega Voice.

#### Mega Voices e arpejos de Mega Voice

As vozes normais usam alteração de velocidade para fazer com que a qualidade e/ou o nível do som de uma voz mude de acordo com a potência ou a suavidade com que o teclado é tocado. Isso faz com que essas Vozes respondam naturalmente. No entanto, Mega Voices têm uma estrutura muito complexa, com muitas camadas diferentes, e não são adequadas para serem tocadas manualmente. As Mega Voices foram desenvolvidas especificamente para que fossem tocadas por arpejos de Mega Voice para produzir resultados incrivelmente realistas. Use sempre Mega Voices com arpejos de Mega Voice (incluídos nas categorias "GtMG" e "BaMG"). Consulte o parâmetro Voice with ARP na página 147 para obter mais detalhes.

### Subcategorias de arpejo

As categorias de arpejo são divididas em subcategorias conforme listado abaixo. Por serem listadas com base no gênero musical, é fácil encontrar as subcategorias adequadas para o estilo de música desejado.

#### Lista de subcategorias

Rock	Rock
PopRk	Pop Rock
Balad	Balada
HipHp	Hip Hop
R&B-M	R&B moderno
R&B-C	R&B clássico
Funk	Funk
Tekno	Tecno/trance
House	House/pop dançante
D&B	D&B/Breakbeats
Chill	Relaxamento/Ambiente
Jazz	Jazz/Swing
Latin	Latina
World	Internacional
Genrl	Geral
Comb	Combinação
Zone	Velocidade da zona*
Z.Pad	Velocidade da zona para o bloco*
Filtr	Filtro
Exprs	Expressividade
Pan	Panorâmica
Mod	Modulação
Pbend	Curva de afinação
Asign	Atribuir 1/2
---	Sem atribuição

**Observação** Os tipos de arpejo que pertencem às subcategorias marcadas com um asterisco (\*) contêm alguns intervalos de velocidade, para os quais uma frase diferente é atribuída. Quando um tipo dessas categorias é selecionado no modo Voice, é uma boa ideia configurar o limite de velocidade de cada elemento para a mesma faixa como mostrado abaixo.

Faixas de velocidade de cada tipo de arpejo

2Z\_\*\*\*\*: 1 – 90, 91 – 127

4Z\_\*\*\*\*: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z\_\*\*\*\*: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96,

97 – 108, 109 – 127

PadL\_\*\*\*\*: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH\_\*\*\*\*: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

## Nome do tipo de arpejo

Os tipos de arpejo são nomeados de acordo com certas regras e abreviações. Depois que você compreender essas regras e abreviações, será fácil navegar através delas e selecionar os tipos de arpejo desejados.

### Tipos de arpejo com "\_ES" no final do nome do tipo (exemplo: HipHop1\_ES)

Esses tipos de arpejo usam a mesma arquitetura de arpejo de várias faixas que o MOTIF ES. Esse tipo de arpejo ES tem os seguintes benefícios:

- Esses arpejos podem criar notas e acordes complexos quando acionados por uma nota.
- O arpejo segue de perto as notas tocadas no teclado (e não a área onde é atribuído), permitindo uma boa quantidade de liberdade harmônica e a possibilidade de realizar "solos" usando esses arpejos.

Para obter detalhes, consulte a página 18.

### Tipos de arpejo com "\_XS" no final do nome do tipo (exemplo: Rock1\_XS)

Esses arpejos usam uma tecnologia de reconhecimento de acordes recém-desenvolvidas para determinar que notas devem ser reproduzidas pelo Arpeggio. Esse tipo de arpejo XS tem os seguintes benefícios:

- Os arpejos respondem somente a áreas no teclado onde um tipo XS de arpejo é atribuído. Outras áreas do teclado não realizam o reconhecimento de acorde. Isso permite uma reprodução muito natural do teclado ao longo de todo o teclado com partes de baixo e de fundo geradas por arpejo.
- O arpejo sempre tocará partes harmonicamente corretas. Elas são especialmente úteis para partes de fundo de baixo e cordais.

Consulte a página 18 para obter mais detalhes.

**OBSEVAÇÃO** A combinação dessas duas variações de tipos de arpejo (chamadas "\*\*\*\*\_ES" e "\*\*\*\*\_XS") em apresentações ao criar músicas e padrões permite uma enorme interatividade e liberdade criativa.

### Tipos de arpejo com um nome normal (exemplo: UpOct1)

Além dos tipos acima, há três tipos de reprodução: os arpejos criados para uso de vozes normais e reproduzidos usando somente as notas tocadas e suas oitavas (página 18), os arpejos criados para uso de vozes de percussão (página 18) e os arpejos que contêm principalmente eventos sem notas (página 18).

### Tipos de arpejo com "\_AF1", "\_AF2" ou "\_AF1&AF2" (exemplo: Electro Pop AF1)

Quando esse tipo for acionado, o botão ASSIGNABLE FUNCTION [1], o botão [2] ou ambos estarão ligados durante a reprodução.

## Como usar a lista de tipos de arpejo

A lista Tipos de arpejo na Lista de dados contém as colunas a seguir.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

**OBSEVAÇÃO** Observe que esta lista tem apenas fins ilustrativos. Para obter uma listagem completa dos tipos de arpejo, consulte a lista de dados.

#### 1 Categoria

Indica uma categoria de arpejo.

#### 2 Subcategoria

Indica uma subcategoria de arpejo.

#### 3 N° do ARP. (Número do arpejo)

#### 4 Nome do ARP

Indica o nome do arpejo.

#### 5 Fórmula de compasso

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

#### 6 Duração

Indica a duração dos dados (quantidade de compassos) do tipo de arpejo. Quando o parâmetro Loop<sup>\*1</sup> estiver configurado como "off", o Arpeggio reproduz essa duração e para.

#### 7 Tempo original

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

#### 8 Timbre

O círculo indica que o arpejo usa o recurso Accent Phrase (Frase de timbre) (página 17).

#### 9 Efeitos sonoros aleatórios

O círculo indica que o arpejo usa o recurso SFX (página 17).

#### 10 Tipo de voz

Indica o tipo de voz adequado para o tipo de arpejo. Quando o parâmetro Voice With Arpeggio<sup>\*2</sup> é configurado como "on" no modo Song/Pattern Record, a voz desse tipo é selecionada automaticamente.

\*1 O parâmetro Loop pode ser configurado no visor Arpeggio Other em Voice Common Edit (página 59), Performance Part Edit (página 114) e Mixing Part Edit (página 194).

\*2 O parâmetro Voice with Arpeggio pode ser configurado no visor Arpeggio (página 147) do visor Song/Pattern Record.



## Configurações relacionadas ao Arpeggio

Existem vários meios de acionar e parar a reprodução do arpejo. Além disso, é possível configurar se os sons de efeitos sonoros e as frases especiais são ou não acionados junto dos dados de sequência normais. Esta seção aborda os parâmetros relacionados ao Arpeggio que podem ser configurados nos modos Voice, Performance e Mixing.

### Ativação/desativação da reprodução do arpejo

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

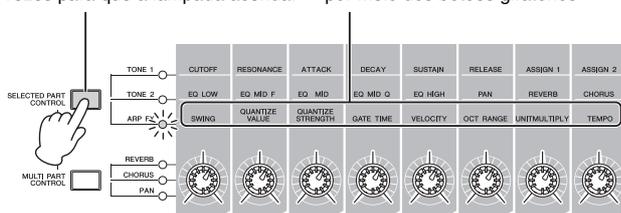
Para tocar o arpejo somente quando a nota for pressionada:	Configure o parâmetro Hold como "off" e o modo Trigger como "gate".
Para continuar o arpejo mesmo quando a nota for solta:	Configure o parâmetro Hold como "on".
Para alternar a reprodução do arpejo entre ligada e desligada sempre que a nota for pressionada:	Configure o modo Trigger como "toggle". O parâmetro Hold pode ser configurado como "on" ou "off".

**OBSERVAÇÃO** Para visores que incluam o parâmetro do modo Hold and Trigger, consulte "Visor de configuração do arpejo" abaixo.

### Usando os botões giratórios para controlar arpejos

Quando a lâmpada ARP FX for ligada pressionando o botão [SELECTED PART CONTROL] algumas vezes, você pode usar os botões giratórios para controlar a reprodução de arpejo. Tente fazer isso e preste atenção nas mudanças no som. Para obter detalhes, consulte a página 46.

Pressione esse botão algumas vezes para que a lâmpada acenda. Funções de arpejo controladas por meio dos botões giratórios



### 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 maior (mais forte) que a especificada no parâmetro Accent Velocity Threshold (Limite de velocidade do timbre). Se for difícil tocar nas velocidades necessárias para acionar a frase de timbre, configure o parâmetro Accent Velocity Threshold como um valor menor.

**OBSERVAÇÃO** Para visores que incluam o parâmetro Accent Velocity Threshold, consulte "Visores de configuração do arpejo" a seguir.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam essa função, consulte a lista de tipos de arpejo na Lista de dados.

### Random SFX

Alguns tipos de arpejo têm uma função Random SFX, que ativará sons especiais, como o ruído dos trastes do violão, quando a nota for solta. Os seguintes parâmetros que afetam o Random SFX são fornecidos.

Para ativar e desativar Random SFX:	Parâmetro Random SFX
Para configurar o volume do som SFX:	Parâmetro Random SFX Velocity Offset
Para determinar se o volume do som SFX é ou não controlado pela velocidade:	Parâmetro Random SFX Key On Control

**OBSERVAÇÃO** Para os visores que incluam Random SFX, Random SFX Velocity Offset e Random SFX Key On Control, consulte "Visores de configuração do arpejo" a seguir.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam essa função, consulte a lista de tipos de arpejo na Lista de dados.

### Visores de configuração do arpejo

Modo	Visor	Página
Modo Voice	Visor Arpeggio Main em Voice Common Edit	58
	Visor Arpeggio Other em Voice Common Edit	59
Modo Performance	Visor Arpeggio Main em Performance Part Edit	112
	Visor Arpeggio Other em Performance Part Edit	114
Modo Música/Padrão (para reprodução)	Visor Arpeggio Main em Mixing Part Edit	194
	Visor Arpeggio Other em Mixing Part Edit	194
Modo Song Record	Visor Arpeggio em Song Record	147
Modo Pattern Record	Visor Arpeggio em Pattern Record	

## Tipos de reprodução de arpejo

A reprodução de arpejo tem quatro tipos de reprodução principais, conforme descrito abaixo.

### Tipos de arpejo para vozes normais

Os tipos de arpejo (pertencentes às 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

O arpejo é reproduzido somente com a nota tocada e suas oitavas.

#### Reprodução de uma sequência programada de acordo com as notas tocadas

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 programa, o que significa que as notas diferentes das que você tocar podem ser reproduzidas. Pressionar outra nota aciona a sequência transposta, considerando a nota pressionada como uma nota tônica. Adicionar notas às já pressionadas muda a sequência de acorde. Um arpejo com esse tipo de reprodução tem "\_ES" no fim do nome do tipo.

#### Reprodução de uma sequência programada de acordo com o tipo de acorde tocado

Esses tipos de arpejo criados para uso com vozes normais são reproduzidos para fazer correspondência com o tipo de acorde determinado detectando as notas tocadas no teclado. Um arpejo com esse tipo de reprodução tem "\_XS" no fim do nome do tipo.

**OBSERVAÇÃO** Quando o parâmetro Key Mode é configurado como "sort" ou "sort+direct", a mesma sequência é reproduzida, não importa em que ordem as notas forem tocadas. Quando o parâmetro Key Mode é configurado como "thru" ou "thru+direct", uma sequência diferente é reproduzida dependendo da ordem em que as notas são forem tocadas.

**OBSERVAÇÃO** Uma vez que esses tipos são programados para vozes normais, usá-los com vozes de percussão pode não render resultados musicalmente adequados.

## Tipos de arpejo 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 de ritmo. 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. Adicionar notas à que está sendo tocada produz sons adicionais (instrumentos de percussão associados) para o padrão de percussão.

#### 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 Key Mode é configurado como "thru" ou "thru+direct".

**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** Uma vez que esses tipos são programados para vozes de percussão, usá-los com vozes normais pode não render resultados musicalmente adequados.

## Tipos de arpejo que contêm principalmente eventos sem notas (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. Ao usar um tipo dessa categoria, configure o parâmetro Key Mode como "direct", "thru+direct" ou "sort+direct".

**OBSERVAÇÃO** O parâmetro Key Mode pode ser configurado no visor Arpeggio Main em Voice Common Edit (página 58), Performance Part Edit (página 112) e Mixing Part Edit (página 194).

## Dicas para reprodução de arpejo

### Reprodução de arpejo no modo Voice Play

Tente a reprodução de arpejo atribuída à voz predefinida.

- 1 No modo Voice Play, verifique se o botão [ARPEGGIO ON/OFF] está aceso e toque qualquer nota para acionar a reprodução e arpejo.**
- 2 Tente tocar notas e acordes diferentes no teclado e escute a reprodução de arpejo.**  
A reprodução de arpejo responde de maneiras diferentes, dependendo da ordem na qual as notas são tocadas e, é claro, do tipo de arpejo selecionado. Além disso, tente tocar as notas com mais força e ouça o recurso Accent Phrase.
- 3 Experimente vários tipos de arpejo pressionando os botões [SF1] a [SF5].**  
**ⓘ OBSERVAÇÃO** Se o ícone de colcheia não for exibido à direita de ARP1 a ARP5 (o que significa que o tipo de arpejo está desativado no visor correspondente), o tipo de arpejo não muda mesmo se você pressionar o botão correspondente [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5.
- 4 Use os botões giratórios para controlar a reprodução de arpejo depois de pressionar o botão [SELECTED PART CONTROL] algumas vezes (a lâmpada ARP FX acende).**
- 5 Durante a reprodução de arpejo, pressione o botão [F4] para exibir o visor Arpeggio e seleicone um tipo de arpejo.**  
Para obter melhores resultados, selecione uma categoria e uma subcategoria que contenham tipos de arpejo que façam uma correspondência mais próxima com a voz selecionada no momento. Quando encontrar um tipo de arpejo adequado, mantenha-o nas configurações do visor e armazene a voz (abaixo).
- 6 Armazene as configurações de arpejo como uma voz do usuário.**  
Para obter instruções detalhadas sobre como armazenar uma voz, consulte a página 54.

Depois de ouvir os tipos de arpejo atribuídos à voz predefinida, continue e experimente alguns dos outros tipos de arpejo disponíveis.

### Reprodução/gravação de arpejo no modo Performance

Acesse algumas apresentações nos bancos dos usuários 1 a 4, e toque alguns dos arpejos atribuídos por padrão às apresentações. No modo Performance, cada um de quatro tipos de arpejo é atribuído a uma das quatro partes. Isso significa que até quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos simultaneamente. Agora, vamos reproduzir a apresentação fazendo uso total dessa função.

- 1 Verifique se o botão [ARPEGGIO ON/OFF] está aceso, toque uma nota para acionar a reprodução de arpejo.**

As etapas 2 a 4 são as mesmas de "Reprodução do arpejo no modo Voice" acima. Depois que experimentar todos os tipos de arpejo atribuídos à apresentação, continue e experimente alguns dos outros tipos de arpejo disponíveis.

- 5 Durante a reprodução de arpejo, pressione o botão [F4] para exibir o visor Arpeggio e seleicone um tipo de arpejo para cada parte.**

Para obter melhores resultados, selecione uma categoria e uma subcategoria que contenham tipos de arpejo que façam uma correspondência mais próxima com a voz da parte. Quando encontrar um tipo de arpejo adequado, mantenha-o nas configurações do visor e armazene a apresentação (abaixo).

- 6 Armazene as configurações de arpejo como uma apresentação do usuário.**

Para obter instruções detalhadas sobre como armazenar uma apresentação, consulte a página 101.

Você pode gravar sua apresentação no teclado para uma música ou padrão no modo Performance Record. Lembre-se de que qualquer reprodução de arpejo acionada no modo Performance também pode ser gravada para a música ou padrão. Para obter detalhes sobre gravação de apresentação, consulte a página 98.

**ⓘ OBSERVAÇÃO** Os dados de reprodução de arpejo são gravados na faixa de música ou padrão como dados de sequência MIDI. Observe que pressionar a tecla só aciona a reprodução de arpejo. Os dados da música ou do padrão não acionarão a reprodução de arpejo.

## Reprodução/gravação de arpejo no modo Pattern

Arpejos também são úteis para a criação de frases, que podem ser usadas como os blocos constituintes ao se criar um padrão. Crie frases do usuário como quiser e as atribua à faixa desejada no visor Patch (página 170). Esta seção mostra como gravar uma reprodução de arpejo para uma faixa de padrão.

### 1 Selecione um tipo de arpejo no visor Arpeggio (página 178) do modo Pattern Record.

Quando o parâmetro Arpeggio With Voice Switch estiver configurado como "on", a voz apropriada para esse tipo de arpejo será selecionada automaticamente.

### 2 Grave uma reprodução do arpejo selecionado para a faixa de padrão.

Grave arpejos diferentes para outras faixas repetindo as etapas 1 e 2. É uma boa ideia atribuir um nome para a frase criada no visor Pattern Patch (página 170) para uso no futuro.

### 3 Crie dados de padrão atribuindo as frases criadas à seção no visor Pattern Patch (página 170).

Por exemplo, crie uma seção A para a introdução, uma seção B para o verso, uma seção C para o refrão e uma seção D para a finalização, e você terá os blocos básicos para criar uma música original.

### 4 Crie os dados da cadeia de padrão programando a ordem de reprodução das seções.

Cadeias de padrão permitem o encadeamento de vários padrões diferentes para formar uma única música. Para obter detalhes, consulte a página 171.

### 5 Converta os dados da cadeia de padrão em dados de música.

Para obter detalhes, consulte a página 174.

## Criação de um tipo de arpejo original

Além de usar os arpejos predefinidos, também é possível criar seus próprios dados originais de arpejo. Para isso, siga este procedimento.

### 1 Grave os dados de sequência MIDI para uma música ou padrão.

É possível usar até quatro faixas para criar um arpejo. Até 16 números de nota exclusivos podem ser gravados na faixa de arpejo. Se mais de 16 números de nota diferentes tiverem sido gravados nos dados de sequência MIDI, a operação de conversão reduzirá automaticamente as notas que excederem o limite. Por isso, tenha o cuidado de gravar no máximo 16 notas diferentes ao criar um arpejo.

### 2 Converta os dados de sequência MIDI gravados em dados de arpejo.

Use a tarefa "Put Track to Arpeggio" (Posicionar faixa para arpejo) no modo Song Job (página 164) ou no modo Pattern Job (página 186). Após a configuração dos parâmetros relacionados, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

Os tipos de arpejo criados podem ser selecionados no banco do usuário no visor Arpeggio.

## Bloco controlador

Esse bloco consiste no teclado, nos controles de pitchbend e de modulação, no controle de fita, nos botões giratórios, nos controles deslizantes, e assim por diante. O teclado em si não gera sons, mas gera/transmite notas ativadas/desativadas, velocidade e outras informações (mensagens MIDI) para o bloco gerador de tons do sintetizador quando notas são tocadas. Os controladores também geram/transmitem mensagens MIDI. O bloco gerador de tons do sintetizador produz o som de acordo com as mensagens MIDI transmitidas pelo teclado e pelos controladores.

### Teclado

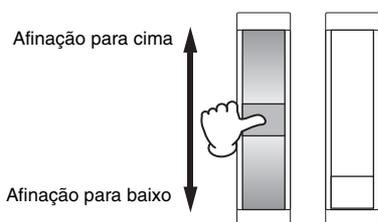
O teclado transmite as mensagens de nota ativadas/desativadas ao bloco de gerador de tons (para produzir som) e ao bloco de sequenciador (para gravação). O teclado também é usado para acionar a reprodução de arpejo. Você pode alterar a faixa de notas do teclado em oitavas usando os botões OCTAVE [UP] e [DOWN], transpor as notas no visor Play (página 219) do modo Utility (Utilitário), e configurar como a velocidade real é gerada de acordo com a força com a qual as notas são tocadas no mesmo visor.

### Pitch Bend Wheel (Controle de pitchbend)

Use o controle de pitchbend para arquear as notas para cima (movendo o botão na direção oposta à sua) ou para baixo (movendo-o na sua direção) enquanto toca o teclado. Esse controle é autocentrado e retornará automaticamente ao normal quando for solto. Experimente usar o controle de pitchbend enquanto toca uma nota no teclado.

Cada voz predefinida tem sua própria configuração padrão de faixa da curva de afinação. A configuração da faixa da curva de afinação para cada voz pode ser alterada no visor Play Mode (página 55) do modo Voice Edit. Nesse visor é possível inverter a função de curva de afinação, para que o movimento do controle para cima diminua a afinação e o movimento do controle para baixo a aumente.

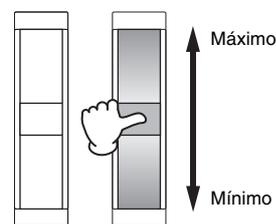
Outras funções além da curva de afinação podem ser atribuídas ao controle de pitchbend no visor Controller Set (página 61) do modo Voice Edit.



### Botão de rolagem de modulação

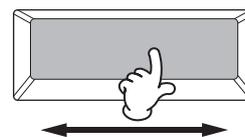
Mesmo que o botão de rolagem de modulação seja usado convencionalmente para aplicar o vibrato ao som, muitas das vozes predefinidas têm outras funções e efeitos atribuídos a ele. Quanto mais o controle é movido para

cima, maior é o efeito aplicado ao som. Experimente usar o controle giratório Modulation com várias vozes predefinidas enquanto toca o teclado. Para evitar a aplicação acidental de efeitos à voz atual, verifique se o controle giratório Modulation está configurado como o mínimo antes de começar a tocar. Várias funções podem ser atribuídas ao controle giratório Modulation no visor Controller Set (página 61) do modo Voice Edit.



### Controlador de fita

O controlador de fita é sensível ao toque e é controlado pelo deslizamento lateral dos dedos na superfície. Várias funções são atribuídas a cada voz predefinida. Experimente usar o controlador de fita com várias vozes predefinidas enquanto toca o teclado. Várias funções podem ser atribuídas ao controle de fita no visor Controller Set (página 61) do modo Voice Edit. Você também pode determinar se o valor do controle de fita retorna ao centro ou permanece no ponto no qual você retirou o dedo no visor Other (página 57) do modo Voice Common Edit.



### Botões de funções atribuíveis

De acordo com as configurações do controle XA (Expanded Articulation) no visor Oscillator (página 69) do modo Voice Element Edit, é possível invocar o elemento específico da voz atual pressionando cada um desses botões durante sua apresentação com o teclado. Você pode selecionar como o status de ativação/desativação desses botões é alterado usando os parâmetros Assignable Function 1 Mode (Modo Assignable Function 1) e Assignable Function 2 Mode (Modo Assignable Function 2) no visor General Other (página 57) do modo Voice Common Edit. Além disso, é possível atribuir várias funções (além de acessar elementos específicos) a esses botões.

## Botões giratórios e Controles deslizantes

Esses oito botões permitem a alteração de vários aspectos do som da voz em tempo real, enquanto você toca. Os oito controles deslizantes permitem que você ajuste o volume

dos elementos de voz, das partes da apresentação e das partes de mixagem. Para obter mais informações sobre como usar os botões giratórios e controles deslizantes em cada modo, consulte a página 46 (modo Voice), página 94 (modo Performance), e página 138 (modo Song/Pattern).

## Bloco de efeitos

Esse bloco aplica efeitos à saída do bloco de gerador de tons e do bloco de entrada de áudio, processando e aperfeiçoando o som. Os efeitos permitem a alteração do som da voz criada conforme o desejado.

### Estrutura do efeito

#### Efeitos do sistema – Reverberação e coro

Os efeitos do sistema são aplicados ao som geral: uma voz, uma apresentação inteira, uma música, etc. Com os efeitos do sistema, o som de cada parte é enviado ao efeito de acordo com o nível de emissão de efeito para cada parte. O som processado (chamado de "wet", com efeitos) é enviado de volta ao mixer, de acordo com o nível de retorno, e à saída depois de ser mixado ao som não processado ("dry", seco). Esse arranjo permite a preparação de um ótimo equilíbrio do som de efeito e do som original das partes.

#### Efeito de inserção

Efeitos de inserção podem ser aplicados individualmente a cada parte. Efeitos de inserção são usados principalmente para processar diretamente uma única parte. A profundidade do efeito é ajustada configurando o balanço dry/wet. Uma vez que um efeito de inserção só pode ser aplicado a uma determinada parte, ele deve ser usado para sons que você deseje alterar drasticamente ou para sons que usem um efeito que não seja usado por outros sons. Você também pode configurar o balanço para que somente o som do efeito seja ouvido, configurando Wet como 100%. O sintetizador tem oito conjuntos de efeitos de inserção (um conjunto tem unidades A e B). Eles podem ser aplicados a todas as partes da apresentação e a no máximo oito partes da música ou do padrão. Outro efeito de inserção importante é o Vocoder, que pode ser aplicado somente a uma parte.

**Observação** No modo Voice, o efeito Vocoder pode ser aplicado a cada uma das vozes. Nos modos Mixing (Song/Pattern) e Performance, o efeito Vocoder pode ser aplicado somente à parte 1. Esse efeito não funciona mesmo se você atribuir a voz (à qual o Vocoder é aplicado no modo Voice) a outras partes (parte 2 ou maior).

#### Efeito mestre

Este bloco aplica os efeitos ao sinal de saída estéreo do som inteiro.

#### EQ do elemento

O EQ do elemento é aplicado a cada elemento da voz normal e a cada escala da voz de percussão. Você poderá especificar qual forma, dentre seis tipos, será usada, como realce e pico.

#### EQ de parte

Esse EQ paramétrico de três bandas é aplicado a cada parte da apresentação, da mixagem de música ou da mixagem padrão. As bandas altas e médias são do tipo realce. A banda do meio é do tipo pico.

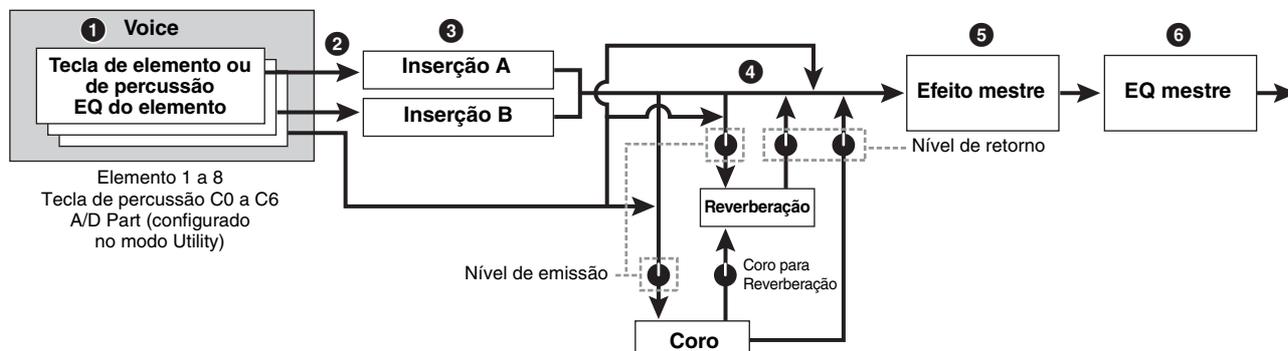
#### EQ mestre

O EQ mestre é aplicado ao som final e geral (pós-efeito) do instrumento. Nesse EQ, todas as cinco bandas podem ser configuradas como pico ou a banda mais alta e a mais baixa também podem ser configuradas como realce.

**Observação** O tipo pico (uma forma de equalizador) permite que você atenue/reforce o sinal na configuração de frequência especificada. O tipo realce (outra forma de equalizador) permite que você atenue/reforce o sinal em frequências acima ou abaixo da frequência especificada.

## Conexão de efeito em cada modo

### No modo Voice



- 1 Configura os parâmetros de EQ do elemento aplicados a cada elemento (para uma voz normal) e cada tecla (para uma voz de percussão).**

Os parâmetros de EQ do elemento podem ser configurados no visor EQ (páginas 83 e 90) do modo Edit.

- 2 Determina qual efeito de inserção, A ou B, é aplicado a cada elemento (ou a cada tecla quando uma voz de percussão é selecionada).**

O efeito de inserção também pode ser ignorado. Isso pode ser configurado no visor Connect (página 64) em Voice Common Edit ou no visor Oscillator (página 69) em Voice Element Edit (ou Key Edit).

**Observação** Esses dois tipos de visor estão vinculados e têm as mesmas configurações, mas em formatos diferentes.

- 3 Determina a conexão da inserção A/B a partir dos quatro tipos a seguir: paralelo, A ► B, B ► A e Vocoder.**

Esse bloco também seleciona os tipos de efeito da inserção A e B, respectivamente, e configura

os parâmetros relacionados. Esses parâmetros podem ser configurados no visor Connect (página 64) e no visor Insertion A/B (página 66) de Voice Common Edit.

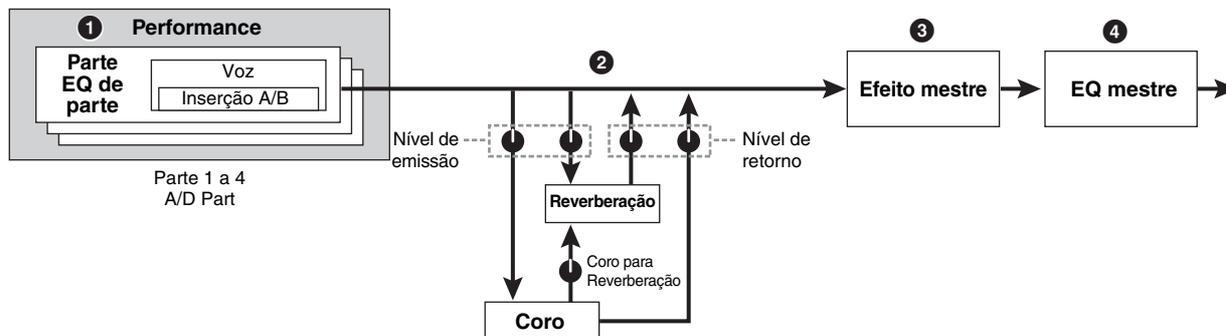
- 4 Determina o nível de emissão/nível de retorno de/para a reverberação/o refrãos e o nível do sinal emitido do refrão para a reverberação.**

Esse bloco também seleciona os tipos de efeito de reverberação e de coro, respectivamente, e configura os parâmetros relacionados. Esses parâmetros podem ser configurados no visor Connect (página 64) e no visor Reverb ou no visor Chorus (página 66) de Voice Common Edit.

- 5 Seleciona o tipo Efeito mestre e configura os parâmetros Efeito no visor Master Effect (página 224) do modo Utility.**

- 6 Configura os parâmetros de EQ mestre no visor Master EQ (página 224) do modo Utility.**

### No modo Performance



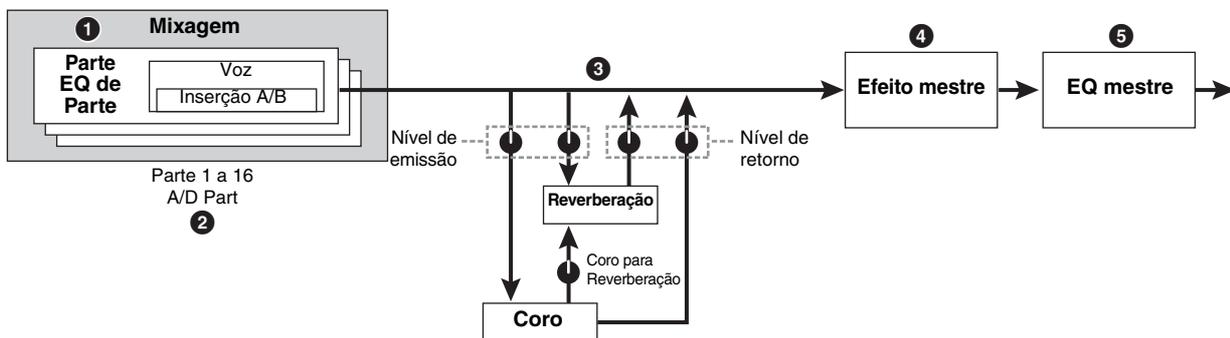
- 1** A configuração feita aqui será aplicada aos mesmos parâmetros no visor Voice (Voz) (página 103) da Edição da Parte.
- 2** Determina o nível de emissão/nível de retorno de/para a reverberação/o refrãos e o nível do sinal emitido do refrão para a reverberação.

Esse bloco também seleciona os tipos de efeito de reverberação e de coro, respectivamente, e configura os parâmetros relacionados. Esses parâmetros podem ser configurados no visor Connect (página 107) e no visor Reverb ou no visor Chorus (página 108) de Performance Common Edit.

- 3** Seleciona o tipo de Efeito mestre e configura os parâmetros do efeito no visor Master Effect (página 104) de Performance Common Edit.
- 4** Configura os parâmetros de EQ mestre no visor Master EQ (página 105) de Performance Common Edit.

**Observação** As configurações de efeito de **1** a **3** no modo Voice ilustradas na página 23 estão disponíveis também no modo Performance.

## Modo Mixing



- 1** Configura os parâmetros de EQ de parte aplicados a cada parte no visor EQ (página 195) de Mixing Part Edit.
- 2** Seleciona as oito partes às quais o efeito de inserção é aplicado das partes 1 a 16 e da A/D Part.  
Isso pode ser configurado no visor Insertion Effect Switch (página 193) do Mixing Edit.
- 3** Determina o nível de emissão/nível de retorno de/para a reverberação/o refrãos e o nível do sinal emitido do refrão para a reverberação.  
Esse bloco também seleciona os tipos de efeito de reverberação e de coro, respectivamente, e configura os parâmetros relacionados. Esses parâmetros podem ser configurados no visor Connect (página 193) e no visor Reverb ou no visor Chorus (página 193) de Mixing Common Edit.
- 4** Seleciona o tipo de Efeito mestre e configura os parâmetros do efeito no visor Master Effect (página 193) de Mixing Common Edit.
- 5** Configura os parâmetros de EQ mestre no visor Master EQ (página 193) de Mixing Common Edit.

**Observação** As configurações de efeito de **1** a **3** no modo Voice ilustradas na página 23 estão disponíveis para até oito partes para as quais o efeito de inserção estiver ligado.

## Categoria e tipo de efeito

Esta seção explica as categorias de efeito e seus tipos. A lista Tipo de efeito, descrita abaixo para cada categoria, contém as colunas: Rev (Rverb, Reverberação), Cho (Chorus, Coro), Ins (Insertion, Inserção) e Mas (Master Effect, Efeito mestre). As marcas de verificação indicadas nessas colunas significam que o Tipo de efeito está disponível para cada bloco. Esses tipos de Efeito (com as marcas de verificação indicadas em cada lista) podem ser selecionados a partir dos controles do painel.

### Reverb (Reverberação)

Também chamado de "reverberação", isso se refere à energia do som restante em uma sala ou espaço fechado depois que o som original para. Similar, mas diferente do eco, a reverberação é o som difuso e indireto das reflexões nas paredes e no teto que acompanham o som direto. As características desse som indireto dependem do tamanho e do espaço da sala e dos materiais e do mobiliário no local.

Tipo de efeito	Rev	Cho	Ins	Descrição
REV-X HALL	✓	–	–	Reverberação que emula a acústica de uma sala de concertos usando a tecnologia REV-X.
R3 HALL	✓	–	–	Reverberação que emula a acústica de uma sala de concertos usando o algoritmo derivado do Yamaha ProR3.



Tipo de efeito	Rev	Cho	Ins	Descrição
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverberação que emula a acústica de uma sala de concertos derivada do Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	-	-	Reverberação que emula a acústica de uma sala usando a tecnologia REV-X.
R3 ROOM	✓	-	-	Reverberação que emula a acústica de uma sala usando o algoritmo derivado do Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Reverberação que emula a acústica de uma sala derivada do Yamaha SPX1000.
R3 PLATE	✓	-	-	Reverberação que emula um prato de metal usando o algoritmo derivado do Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Reverberação apropriada para um instrumento de solo derivado do Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	Reverberação que permite configurar o tamanho do espaço especificando a largura, a altura e a profundidade.

### Delay

Um efeito (ou dispositivo) que retarda um sinal de áudio para efeitos de ambiente ou ritmo.

Efeito, tipo de	Rev	Ins	Mas	Descrição
CROSS DELAY	✓	✓	-	A resposta dos dois sons com retardo é cruzada.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	Retardo cruzado sincronizado com o tempo de música/padrão/arpejo.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	Retardo monofônico sincronizado com o tempo de música/padrão/arpejo.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	Retardo estéreo sincronizado com o tempo de música/padrão/arpejo.
CONTROL DELAY	-	✓	-	Retardo cujo tempo é controlável em tempo real.
DELAY LR	✓	✓	-	Produz dois sons com retardo: D e E.
DELAY LCR	✓	✓	-	Produz três sons com retardo: L (à esquerda), R (à direita) e C (ao centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Produz dois sons com retardo em estéreo: D e E.

### Chorus (Coro)

Dependendo do tipo e dos parâmetros do coro, uma voz pode soar "maior", como se vários instrumentos idênticos estivessem tocando em uníssono, ou a voz pode ganhar mais intensidade e profundidade.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Description
G CHORUS	✓	✓	Um efeito de refrão que produz uma modulação mais rica e complexa que o refrão normal.
2 MODULATOR	✓	✓	Um efeito de refrão que consiste na modulação da afinação e na modulação da amplitude.
SPX CHORUS	✓	✓	Um efeito que usa um LFO de três fases para adicionar modulação e amplitude ao som.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Description
SYMPHONIC	✓	✓	Uma versão multi-estágio da modulação SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Efeito de coro sem modulação, criado pela adição de um som com a afinação ligeiramente distorcida.

### Flanger

Esse efeito cria um som metálico e vertiginoso.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger com tecnologia VCM que produz uma sonoridade antiquada.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Tipo de flanger convencional.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger sincronizado com o tempo.
DYNAMIC FLANGER	-	✓	Flanger controlado de forma dinâmica.

### Phaser

Modula a fase de forma cíclica, para adicionar modulação ao som.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
VCM PHASER MONO	✓	✓	Phaser monofônico com tecnologia VCM que produz uma sonoridade antiquada.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Phaser estéreo com tecnologia VCM que produz uma sonoridade antiquada.
TEMPO PHASER	✓	✓	Phaser sincronizado com o tempo.
DYNAMIC PHASER	-	✓	Comutador de fase controlado dinamicamente

### Tremolo & Rotary (Trêmulo e alto-falante giratório)

O efeito trêmulo modula de forma cíclica o volume. O efeito de alto-falante giratório simula o vibrato característico de um alto-falante giratório.

Tipo de efeito	Ins	Descrição
AUTO PAN	✓	Um efeito que move ciclicamente o som da esquerda para a direita e de frente para trás.
TREMOLO	✓	Um efeito que modula de forma cíclica o volume.
ROTARY SPEAKER	✓	Simulação de um alto-falante giratório

### Distortion (Distorção)

Esse tipo de efeito pode ser usado principalmente para violão, adicionando mais distorção ao som.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
AMP SIMULATOR 1	✓	-	Simulação de um amplificador de violão.
AMP SIMULATOR 2	✓	-	Simulação de um amplificador de violão.
COMP DISTORTION	✓	-	Como um compressor é incluído no primeiro estágio, pode ser produzida distorção estática independentemente das alterações no nível de entrada.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	O compressor, a distorção e o retardo são conectados em série.

## Compressor

O compressor é um efeito geralmente usado para limitar e reduzir a dinâmica (suavidade/volume) de um sinal de áudio. Quando usado para reforçar o nível geral, ele cria um som de alto nível mais consistente e potente. A compressão pode ser usada para aumentar a sustentação para a guitarra, reduzir o volume de um vocal ou levar o padrão de ritmo ou do conjunto de percussão diretamente além da mixagem.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compressor com tecnologia VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Tipo de compressor convencional.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compactador do tipo de três bandas.

## Wah

Este efeito modula de forma cíclica o brilho do tom (frequência de corte de um filtro). O Auto Wah modula o tom via LFO, o Touch Wah modula o tom pelo volume (velocidade das notas) e o Pedal Wah modula o tom do controle do pedal.

Tipo de efeito	Ins	Descrição
VCM AUTO WAH	✓	Modula o tom via LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Modula o tom pelo volume (velocidade das notas).
VCM PEDAL WAH	✓	Modula o tom pelo controle do pedal. Para obter melhores resultados atribua o parâmetro Pedal Control desse tipo de efeito para Foot Controller no visor Controller Set display e use o controle do pedal para controlar esse efeito em tempo real.

## Lo-Fi (Baixa fidelidade)

Este efeito degrada intencionalmente a qualidade de áudio do sinal de entrada por vários métodos, como diminuir a frequência de amostragem.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
LO-FI	✓	✓	Degrada a qualidade de áudio do sinal de entrada para obter um som de baixa fidelidade (lo-fi).
NOISY	✓	–	Adiciona ruídos ao som atual.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Simula os ruídos de uma gravação analógica.

## Tech (Tecnológico)

Este efeito muda radicalmente as características do tom usando filtro e modulação.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Description
RING MODULATOR	✓	✓	Um efeito que modifica a afinação ao aplicar modulação de amplitude à frequência da entrada.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Modulador de anel controlado dinamicamente.
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controlado de forma dinâmica.
AUTO SYNTH	✓	–	Processa o sinal de entrada em um som do tipo sintetizador.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Description
ISOLATOR	✓	✓	Controla o nível de uma banda de frequência especificada do sinal de entrada.
SLICE	✓	✓	Corta o AEG do som da voz.
TECH MODULATION	✓	–	Adiciona uma sensação única de modulação semelhante à modulação de anel.

## Vocoder

O efeito Vocoder não pertence a nenhuma categoria. Quando quiser usar esse efeito, configure o parâmetro INSERTION CONNECT no visor Effect Connect (página 66) como "ins L."

Tipo de efeito	Ins	Descrição
VOCODER	✓	Esse efeito extrai características do som do microfone e as aplica à voz tocada pelo teclado. Isso cria um efeito característico de "voz de robô", que é gerado quando você toca o teclado e canta ou fala no microfone ao mesmo tempo.

## Misc

Essa categoria inclui os outros tipos de efeito.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
VCM EQ 501	–	✓	EQ antiquada paramétrica de cinco bandas com tecnologia VCM.
PITCH CHANGE	–	✓	Muda a afinação do sinal de entrada.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Este efeito isola apenas os componentes de reflexão iniciais da reverberação.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Adiciona novos harmônicos ao sinal de entrada, para fazer o som sobressair.
TALKING MODULATOR	–	✓	Adiciona um som de vogal ao sinal de entrada.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simula a ressonância produzida quando o pedal de sustentação do piano é pressionado.

## VCM (Virtual Circuitry Modeling, Modelagem do circuito virtual)

A tecnologia VCM modela os elementos em um circuito analógico (como resistores e condensadores). Os tipos de efeitos que usam a tecnologia VCM produzem as características exclusivamente suaves de equipamentos de processamento antigos.

### VCM Compressor 376

Esse efeito emula as características de compressores analógicos, usados como efeitos padrão em estúdios de gravação. Ele deixa o som mais estruturado e denso, e é adequado para sons de percussão e baixo.

### VCM Equalizer 501

Esse efeito simula as características dos equalizadores analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de flanger de alta qualidade.

### VCM Flanger

Esses efeitos simulam as características de flangers analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de flanger de alta qualidade.

### VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Esse efeito simula as características de phasers analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito de phaser de alta qualidade.

### VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Esses efeitos emulam as características de wah analógicos usados nos anos 70, recriando um suave efeito wah-wah de alta qualidade.

## REV-X

REV-X é um algoritmo de reverberação desenvolvido pela Yamaha. Ele fornece uma qualidade de som de alta densidade e ricamente reverberante, com atenuação suave, dispersão e profundidade que trabalham juntos para melhorar o som original. O MOTIF XF conta com dois tipos de efeitos de REV-X: REV-X Hall e REV-X Room.

## Parâmetros do efeito

Cada um dos tipos de efeito conta com parâmetros que determinam como o efeito é aplicado ao som. Diversos sons podem ser obtidos a partir de um único tipo de efeito ao configurar esses parâmetros. Para obter informações sobre os parâmetros do efeito, veja abaixo.

## Configurações predefinidas para parâmetros de efeito

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 selecionadas aqui.



## Parâmetros do efeito

**Observação** Alguns dos parâmetros abaixo poderão ser exibidos em diferentes tipos de efeito com o mesmo nome, mas na verdade têm funções diferentes dependendo do tipo de efeito em particular. Para esses parâmetros, são dados dois ou três tipos de explicação.

Nome do parâmetro	Descrições
AEG Phase	Desloca a fase do AEG.
AM Depth	Determina a profundidade da modulação de amplitude.
AM Inverse R	Determina a fase da modulação de amplitude do canal D.
AM Speed	Determina a velocidade de modulação da amplitude.
AM Wave	Seleciona a onda para modulação da amplitude.
AMP Type	Seleciona o tipo de amplificador a ser simulado.
Analog Feel	Adiciona as características de um flanger analógico ao som.
Attack	Determina o tempo decorrido entre a reprodução de uma tecla e o início do efeito compressor.
Attack Offset	Determina o tempo decorrido entre a reprodução de uma tecla e o início do efeito wah.
Attack Time	Determina o tempo de ataque do seguidor do envelope.
Bit Assign	Determina como o Word Length (Comprimento da palavra) é aplicado ao som.
Bottom <sup>1</sup>	Determina o valor mínimo do filtro wah.
BPF1-10 Gain	Determina o ganho de cada saída de BPFs 1 a 10 do efeito Vocoder.
Click Density	Determina com que frequência o clique soa.
Click Level	Determina o nível de clique.
Color <sup>2</sup>	Determina a modulação de fase fixa.
Common Release	Esse é um parâmetro de "Multi Band Comp" e determina a quantidade de tempo decorrido entre a liberação de uma nota e o final do efeito.
Compress	Determina o nível de entrada mínimo no qual o efeito compressor é aplicado.
Control Type	Esse é um parâmetro de "Control Delay" (Retardo de controle). Quando é configurado como "Normal", o efeito de retardo não é aplicado ao som. Quando configurado como "Scratch" (início), o efeito de retardo não é aplicado se Delay Time (Tempo de retardo) ou Delay Time Offset (Deslocamento do tempo de retardo) estiverem configurados como "0".
Damper Control	Quando o pedal FC3 compatível com meia-sustentação é conectado à saída SUSTAIN, o parâmetro Damper Control é controlado pelo FC3 em uma faixa de 0 a 127, permitindo efeitos parciais do pedal, como em um piano de cauda.
Decay	Controla a forma como o som de reverberação enfraquece.
Delay Level C	Determina o nível de som retardado para o canal central.
Delay Mix	Determina o nível do som mixado com atraso quando vários efeitos são aplicados.
Delay Offset	Determina o valor de deslocamento da modulação do retardo.
Delay Time	Determina o retardo do som no valor da nota ou em tempo absoluto.
Delay Time C, L, R	Determina o tempo de retardo para cada canal: centro, esquerda e direita.
Delay Time L>R	Determina a quantidade de tempo entre o momento em que o som é inserido pelo canal L (esquerdo) e o momento que o som é emitido para o canal R (direito).
Delay Time Ofst R	Determina o tempo de retardo para o canal R (direito) como deslocamento.
Delay Time R>L	Determina a quantidade de tempo entre o momento em que o som é inserido pelo canal R e o momento que o som é emitido para o canal L.
Delay Transition Rate	Determina a velocidade (taxa) na qual o tempo de retardo é alterado do valor atual para o novo valor especificado.
Density	Determina a densidade das reverberações ou reflexos.
Depth	Quando o "Space Simulator" está selecionado, esse parâmetro determina a profundidade da sala simulada. Quando "VCM Flanger" (Flanger de VCM) é selecionado, o parâmetro determina a amplitude da onda de LFO que controla a alteração cíclica de modulação de retardo. Quando "Phaser Type" (Tipo de phaser) é selecionado, o parâmetro determina a amplitude da onda de LFO que controla a alteração cíclica de modulação da fase.
Detune	Determina a quantidade de afinação a ser desafiada.
Device	Seleciona o dispositivo para alterar a forma como o som deve ser distorcido.
Diffusion	Determina a dispersão do efeito selecionado.
Direction	Determina a direção da modulação controlada pelo seguidor do envelope.
Divide Freq High	Determina a alta frequência para a divisão de todo o som em três bandas.
Divide Freq Low	Determina a baixa frequência para a divisão de todo o som em três bandas.
Divide Min Level	Determina o nível mínimo das partes extraídas pelo efeito de corte.
Divide Type	Determina como o som (onda) é partido pelo comprimento da nota.

Estrutura básica  
Operação básica  
Seção básica  
Conexões

## Bloco de efeitos

Nome do parâmetro	Descrições
Drive	Quando um dos efeitos de distorção, ruído e corte é selecionado, esse parâmetro determina até que ponto o som é distorcido. Quando um dos efeitos diversos é selecionado, esse parâmetro determina até que ponto o aperfeiçoador ou o modulador de fala é aplicado.
Drive Horn	Determina a profundidade da modulação gerada pela rotação do horn.
Drive Rotor	Determina a profundidade da modulação gerada pela rotação do rotor.
Dry Level	Determina o nível do som seco (no qual o efeito não é aplicado).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicado ao som seco.
Dry Mix Level	Determina o nível do som seco (no qual o efeito não é aplicado).
Dry Send to Noise	Determina o nível do sinal seco enviado ao efeito de ruído.
Dry/Wet Balance	Determina o balanço do som seco e do som de efeito.
Dyna Level Offset	Determina o valor de deslocamento adicionado à saída do seguidor de envelope.
Dyna Threshold Level	Determina o nível mínimo no qual o seguidor do envelope é iniciado.
Edge	Configura a curva que determina como o som será distorcido.
Emphasis	Determina a alteração das características em altas frequências.
EQ Frequency	Determina a frequência central para cada banda do EQ.
EQ Gain	Determina o ganho de nível da frequência central do EQ para cada banda.
EQ High Frequency	Determina a frequência central da banda alta do EQ que é atenuada/reforçada.
EQ High Gain	Determina a quantidade de reforço ou atenuação aplicados à banda alta do EQ.
EQ Low Frequency	Determina a frequência central da banda baixa do EQ que é atenuada/reforçada.
EQ Low Gain	Determina a quantidade de reforço ou atenuação aplicados banda baixa do EQ.
EQ Mid Frequency	Determina a frequência central da banda média do EQ que é atenuada/reforçada.
EQ Mid Gain	Determina a quantidade de reforço ou atenuação aplicados banda média do EQ.
EQ Mid Width	Determina a largura da banda média do EQ.
EQ Width	Determina a largura da banda do EQ.
ER/Rev Balance	Determina o nível de balanço da reflexão inicial e do som de reverberação.
F/R Depth	Esse parâmetro de "Auto Pan" (deslocamento automático, disponível quando PAN Direction estiver configurado como "L turn" (curva à esquerda) e "R turn" (curva à direita) determina a profundidade do deslocamento F/R (frontal/traseiro).
FB Hi Damp Ofst R	Determina a quantidade de enfraquecimento em altas frequências para o canal D como deslocamento.
FB Level Ofst R	Determina o nível de feedback para o canal D como deslocamento.
Feedback	Determina o nível do som do sinal desde o bloco de efeito e de volta à sua própria entrada.
Feedback High Damp	Determina como as altas frequências do som de retorno enfraquecem.
Feedback Level	Quando um dos efeitos de reverberação e reflexão inicial é selecionado, esse parâmetro determina o nível de retorno do retardo inicial. Quando um dos efeitos de retardo, coro, flanger, retardo de distorção do compressor ou TEC é selecionado, esse parâmetro determina o nível de retorno desde o retardo e de volta à entrada. Quando o "Tempo Phaser" (Phaser de tempo) ou o "Dynamic Phaser" (Phaser dinâmico) é selecionado, esse parâmetro determina o nível de retorno desde o phaser e de volta à entrada.
Feedback Level 1, 2	Determina o nível de retorno do som retardado na primeira e na segunda série.
Feedback Time	Determina o tempo de retardo do retorno.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina o tempo do retardo do retorno 1, 2, L e R.
Filter Type	Quando "Lo-Fi" (Baixa fidelidade) está selecionado, esse parâmetro seleciona o tipo de característica do tom. Quando "Dynamic Filter" está selecionado, esse parâmetro determina o tipo do filtro.
Fine 1, 2	Determina a precisão da afinação para a primeira e a segunda série.
Formant Offset	Esse parâmetro do Vocoder adiciona o valor do deslocamento à frequência de corte de BPF para a Inst input.
Formant Shift	Esse parâmetro do Vocoder muda a frequência de corte do BPF para a Inst input.
Gate Switch	Quando configurado como "off", a saída do HPF e do Noise Generator (Gerador de ruídos) é passada pela ponte. Quando configurado como "on", a saída do HPF e do Noise Generator passa pela ponte somente se o sinal de áudio for de entrada para o Inst.
Gate Time	Determina o tempo de ponte da parte cortada.
Height	Determina a altura da sala simulada.
Hi Resonance	Ajusta a ressonância das altas frequências.
High Attack	Determina a quantidade de tempo desde o momento em que uma nota é pressionada até o momento em que o compressor é aplicado às frequências altas.
High Gain	Determina o ganho de saída para as frequências altas.
High Level	Determina o nível de frequências de agudos.
High Mute	Altera o status sem áudio das frequências altas.

Nome do parâmetro	Descrições
High Ratio	Quando "REV-X Hall" ou "REV-X Room" está selecionado, esse parâmetro determina a taxa das altas frequências. Quando "Multi Band Comp" é selecionado, esse parâmetro determina a taxa do compressor para as altas frequências.
High Threshold	Determina o nível de entrada mínimo no qual o efeito é aplicado às frequências altas.
Horn Speed Fast	Determina a velocidade do horn quando a chave slow/fast estiver configurada como "fast".
Horn Speed SLow	Determina a velocidade do horn quando a chave slow/fast estiver configurada como "slow".
HPF Freq	Determina a frequência de corte para o filtro passa-altas aplicada ao som do microfone.
HPF Output Level	Determina o quanto a saída do filtro passa-altas é mixada com a saída do Vocoder.
Initial Delay	Determina o tempo decorrido entre o som direto original e as reflexões iniciais.
Initial Delay 1, 2	Determina o tempo de retardo até a reflexão inicial para a primeira e a segunda séries.
Initial Delay Lch, Rch	Determina o tempo decorrido entre o som direto e original e as reflexões iniciais (ecos) que o seguem para os canais R e L.
Input Level	Determina o nível de entrada do sinal para o qual o compressor é aplicado.
Input Mode	Seleciona a configuração mono ou estéreo para o som de entrada.
Input Select	Seleciona um canal de entrada.
Inst Input Level	Determina o nível do som do instrumento ao qual o Vocoder é aplicado.
L/R Depth	Determina a profundidade do efeito de deslocamento L/R (esquerdo/direito).
L/R Diffusion	Determina a dispersão do som.
Lag	Determina o tempo de atraso aplicado adicionalmente ao som retardado especificado por meio de um comprimento de nota.
LFO Depth	Quando "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" ou "Ring Modulator" estão selecionados, esse parâmetro determina a profundidade da modulação. Quando "Tempo Phase" é selecionado, esse parâmetro determina a frequência da modulação de fase.
LFO Phase difference	Determina a diferença da fase L/R da onda modulada.
LFO Phase Reset	Determina como redefinir a fase inicial do LFO.
LFO Speed	Quando algum dos efeitos de coro, flanger, trêmulo e modulador de anel está selecionado, esse parâmetro determina a frequência da modulação. Quando "Tempo Phaser" ou "Tempo Franger" está selecionado, esse parâmetro determina a velocidade da modulação por meio de um tipo de nota. Quando "Auto Pan" está selecionado, esse parâmetro determina a frequência do Auto Pan.
LFO Wave	Quando algum dos efeitos de flanger ou "Ring Modulator" está selecionado, esse parâmetro seleciona a onda para modulação. Quando "Auto Pan" está selecionado, esse parâmetro determina a curva de deslocamento. Quando "VCM Auto Wah" está selecionado, esse parâmetro seleciona a onda, o seno ou o quadrado.
Liveness	Determina as características de enfraquecimento de Early Reflection (Reflexão inicial).
Low Attack	Determina a quantidade de tempo desde o momento em que uma nota é pressionada até o momento em que o compressor é aplicado às baixas frequências.
Low Gain	Determina o ganho de saída para as frequências baixas.
Low Level	Determina o nível de saída para as frequências baixas.
Low Mute	Determina se a banda de baixa frequência está desativada ou ativada.
Low Ratio	Quando "REV-X Hall" ou "REV-X Room" está selecionado, esse parâmetro determina a taxa das baixas frequências. Quando "Multi Band Comp" é selecionado, esse parâmetro determina a taxa do compressor para as baixas frequências.
Low Threshold	Determina o nível de entrada mínimo no qual o efeito é aplicado às frequências baixas.
LPF Resonance	Determina a ressonância do filtro passa-baixas para o som de entrada.
Manual	Quando "VCM Flanger" está selecionado, esse parâmetro determina o valor de deslocamento a frequência da modulação de retardo.
Manual	Quando "VCM Phaser mono" ou "VCM Phaser stereo" estão selecionados, esse parâmetro determina o valor do deslocamento da modulação de fase.
Meter	Altera o medidor.
Mic Gate Threshold	Determina o nível de limite da ponte de ruído para o som do microfone.
Mic Level	Determina o nível de entrada do som do microfone.
Mic L-R Angle	Determina o ângulo L/R (esquerdo/direito) do microfone.
Mid Attack	Determina a quantidade de tempo desde o momento em que uma nota é pressionada até o momento em que o compressor é aplicado às frequências médias.
Mid Gain	Determina o ganho de saída para as frequências médias.
Mid Level	Determina o nível de saída para as frequências médias.
Mid Mute	Altera o status sem áudio das frequências médias.
Mid Ratio	Determina a proporção do compressor para as frequências médias.

Nome do parâmetro	Descrições
Mid Threshold	Determina o nível de entrada mínimo ao qual o efeito é aplicado para as frequências médias.
Mix	Determina o volume do som de efeito.
Mix Level	Determina o nível do som de efeito misturado ao som seco.
Mod Depth	Determina a profundidade da modulação.
Mod Depth Ofst R	Determina a profundidade da modulação para o canal R (direito) como deslocamento.
Mod Feedback	Determina o nível de retorno para a modulação.
Mod Gain	Determina o ganho da modulação.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicada ao som modulado.
Mod LPF Resonance	Determina a ressonância do filtro passa-baixas para o som modulado.
Mod Mix Balance	Quando o "Noisy" é selecionado, esse parâmetro determina o balanço da mixagem do elemento modulado. Quando "Tech Modulation" está selecionado, esse parâmetro determina o volume do som modulado.
Mod Speed	Determina a velocidade de modulação.
Mod Wave Type	Seleciona o tipo de onda para modulação.
Mode	Determina o tipo de phaser ou, mais especificamente, o fator para formação do efeito de phaser.
Modulation Phase	Determina a diferença da fase L/R (esquerda/direita) da onda modulada.
Move Speed	Determina o tempo necessário para mover o som do status atual para o som especificado pelo parâmetro Vowel.
Noise Input Level	Determina o nível de ruído de entrada.
Noise Level	Determina o nível de ruído.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicada ao ruído.
Noise LPF Q	Determina a ressonância do filtro passa-baixas aplicada ao ruído.
Noise Mod Depth	Determina a profundidade da modulação do ruído.
Noise Mod Speed	Determina a velocidade da modulação do ruído.
Noise Tone	Determina as características do ruído.
On/Off Switch	Ativa ou desativa o isolador.
OSC Frequency Coarse	Determina a frequência pela qual a onda do seno modula a amplitude da onda de entrada.
OSC Frequency Fine	Determina a frequência de afinação na qual a onda do seno modula a amplitude da onda de entrada.
Output	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.
Output Gain	Determina o ganho da saída de sinal do bloco de efeitos.
Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.
Output Level 1, 2	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.
Over Drive	Determina o grau e a característica do efeito de distorção.
Pan 1, 2	Determina o deslocamento para a primeira e a segunda série.
Pan AEG Min Level	Este parâmetro do efeito Slice determina o nível mínimo do AEG aplicado ao som deslocado.
Pan AEG Type	Este parâmetro do efeito Slice (corte) determina o tipo do AEG aplicado ao som deslocado.
Pan Depth	Determina a profundidade do efeito de deslocamento.
Pan Direction	Determina a direção para a qual a posição estéreo (pan) do som se move.
Pan Type	Determina o tipo de deslocamento.
Pedal Control	Quando "VCM Pedal Wah" está selecionado, esse parâmetro determina a frequência de corte do filtro wah. Para obter melhores resultados, atribua esse parâmetro a Foot Controller no visor Controller Set, e use o controlador de pé para controlar esse parâmetro.
Pedal Response	Determina como o som responde à alteração do controle do pedal.
Phase Shift Offset	Determina o valor do deslocamento da modulação de fase.
Pitch 1, 2	Determina a afinação em semitons para a primeira e a segunda série.
PM Depth	Determina a profundidade da modulação da afinação.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-altas antes da modulação.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas antes da modulação.
Pre-LPF Resonance	Determina a ressonância do filtro passa-baixas para o som de entrada.
Presence	Esse parâmetro do efeito de amplificação de violão controla frequências altas.
Ratio	Determina a taxa do compressor.
Release	Determina o tempo decorrido entre o momento em que uma tecla é solta e o final do efeito compressor.
Release Curve	Determina a curva de liberação do seguidor do envelope.
Release Time	Determina o tempo de liberação do seguidor do envelope.
Resonance	Determina a ressonância do filtro.
Resonance Offset	Determina a ressonância como deslocamento.
Reverb Delay	Determina o tempo de retardo desde as reflexões iniciais até as reverberações.
Reverb Time	Determina o tempo de reverberação.
Room Size	Determina o tamanho da sala na qual o instrumento soa.
Rotor Speed Fast	Determina a velocidade do rotor quando a chave slow/fast está configurada como "fast".

Nome do parâmetro	Descrições
Rotor Speed Slow	Determina a velocidade do rotor quando a chave slow/fast está configurada como "slow".
Rotor/Horn Balance	Determina o balanço de volume do horn e do rotor.
Sampling Freq. Control	Controla a frequência de amostragem.
Sensitivity	Quando um dos efeitos "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" e TEC está selecionado, esse parâmetro determina a sensibilidade da modulação aplicada à alteração da entrada. Quando um dos efeitos de VCM Touch Wah está selecionado, esse parâmetro determina a sensibilidade da alteração dos filtros de wah aplicada à alteração de entrada.
Slow-Fast Time of Horn	Determina quanto tempo demora para a velocidade de rotação do horn ser alterada desde a velocidade atual (lenta ou rápida) para outra velocidade (rápida ou lenta) quando a velocidade da rotação é alternada.
Slow-Fast Time of Rotor	Determina quanto tempo demora para a velocidade de rotação do rotor ser alterada desde a velocidade atual (lenta ou rápida) para outra velocidade (rápida ou lenta) quando a velocidade da rotação é alternada.
Space Type	Seleciona o tipo de simulação de espaço.
Speaker Type	Seleciona o tipo de simulação de alto-falante.
Speed	Quando "VCM Flanger" (Flanger de VCM) está selecionado, o parâmetro determina a frequência da onda de LFO que controla a alteração cíclica de modulação de retardo. Quando algum dos tipos de phaser está selecionado, o parâmetro determina a frequência da onda de LFO que controla a alteração cíclica de modulação da fase. Quando "VCM Auto Wah" está selecionado, esse parâmetro determina a velocidade do LFO.
Speed Control	Altera a velocidade de rotação.
Spread	Determina a dispersão do som.
Stage	Determina o número da etapa do comutador de fase.
Threshold	Determina o nível de entrada mínimo no qual o efeito é aplicado.
Top <sup>3</sup>	Determina o valor máximo do filtro wah.
Type	Quando "VCM Flanger" está selecionado, esse parâmetro determina o tipo de flanger. Quando algum dos efeitos de wah está selecionado, esse parâmetro determina o tipo de Auto Wah. Quando "Early Reflection" está selecionado, esse parâmetro determina o tipo do som de reflexo.
Vocoder Attack	Determina o tempo de ataque do som de Vocoder.
Vocoder Release	Determina o tempo de liberação do som de Vocoder.
Vowel	Seleciona um tipo de vogal.
Wall Vary	Determina o status da parede na sala simulada. Configurações mais altas produzem reflexões mais difusas.
Width	Determina a largura da sala simulada.
Word Length	Determina o grau de aspereza do som.

\*1 O parâmetro Bottom só estará disponível quando o valor for inferior ao do parâmetro Top.

\*2 O parâmetro Color pode não ser eficaz, dependendo dos valores dos parâmetros Mode e Stage.

\*3 O parâmetro Top só estará disponível quando o valor for superior ao do parâmetro Bottom.

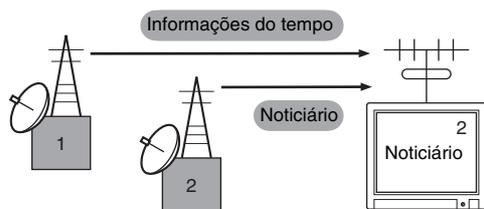
## Sobre o MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface, Interface digital de instrumento musical) é um padrão que permite que instrumentos musicais eletrônicos se comuniquem entre si, enviando e recebendo vários tipos de mensagens ou dados MIDI, como Note (Nota), Control Change (Alteração de controle), Program Change (Alteração de programa) etc. O sintetizador pode controlar outros dispositivos MIDI através da transmissão de dados relacionados às notas e de vários tipos de dados de controle. Ele também pode ser controlado pelas mensagens MIDI recebidas, que determinam o modo do gerador de tons, selecionam os efeitos, vozes e canais MIDI, alteram os valores dos parâmetros e, é claro, reproduzem as vozes especificadas para as várias partes automaticamente.

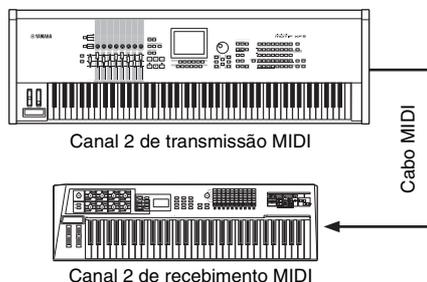
### Canais MIDI

Os dados de apresentação MIDI são atribuídos a um dos dezesseis canais MIDI. Com esses canais, 1 a 16, os dados de apresentação para as dezesseis partes diferentes do instrumento podem ser enviados ao mesmo tempo por meio de um cabo MIDI.

Pense nos canais MIDI como canais de TV. Cada emissora de TV transmite seus programas em um canal específico. Seu aparelho de TV doméstico recebe diversos programas diferentes simultaneamente a partir de várias emissoras de TV e você seleciona o canal adequado para assistir ao programa desejado.



O MIDI opera com o mesmo princípio. O instrumento de transmissão envia dados MIDI em um canal MIDI específico (Canal de transmissão MIDI) por meio de um único cabo MIDI para o instrumento receptor. Se o canal MIDI do instrumento de recebimento (Canal de recebimento MIDI) corresponder ao Canal de transmissão, o instrumento receptor reproduzirá o som de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor. Para obter informações sobre como configurar o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI, consulte a página 228.



### Mensagens MIDI transmitidas ou reconhecidas por este sintetizador.

As mensagens transmitidas/recebidas pelo MOTIF XF são exibidas no Formato de dados MIDI e na tabela de execução MIDI na Lista de dados avulsa. O bloco gerador de tons do MOTIF XF (indicado como "synth. part" na Lista de dados) e o bloco sequenciador (indicado como "seq. part" na Lista de dados) manipulam diferentes mensagens MIDI. As mensagens MIDI que o bloco sequenciador pode receber podem ser gravadas em faixas de uma música ou padrão. Por outro lado, as mensagens MIDI que podem ser recebidas pelo gerador de tons podem afetar o som do MOTIF XF.

### Eventos MIDI manipulados pelo MOTIF XF

Esta seção aborda os eventos MIDI, o formato de dados por meio do qual as mensagens MIDI geradas pela sua apresentação no teclado são gravadas em uma faixa de uma música ou padrão. Os eventos descritos abaixo podem ser editados ou inseridos nos visores dos modos Song Edit e Pattern Edit.

#### Note (Nota)



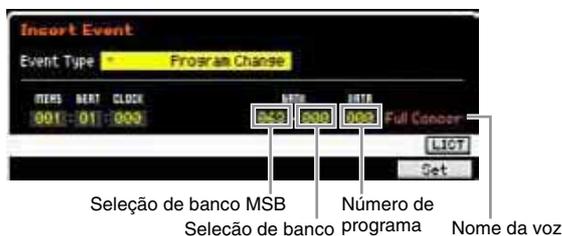
São os eventos que definem notas, compondo a maior parte dos dados da apresentação. O nome da nota (C -2 a G8) define a afinação. O tempo de ponte especifica a duração da nota em batidas e relógios. A velocidade (1 a 127) é com que "força" a nota é tocada. O gráfico de barras à direita é uma representação gráfica do valor.

#### Pitch Bend (Curva de afinação)



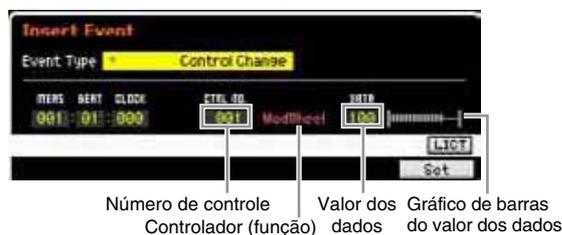
Eventos de curva de afinação são gerados por meio da operação do controle de pitchbend e definem mudanças contínuas na afinação. O valor (-8192 a +0000 a +8191) é uma representação numérica da posição do controle de pitchbend. O gráfico de barras à direita é uma representação gráfica do valor.

### Program Change (PC, Alteração de programa)



Eventos de alteração do programa selecionam vozes. Os parâmetros Bank Select MSB e LSB, na verdade, estão incluídos na categoria de Control Change abaixo. Porém, como no MOTIF XF esses eventos são usados para selecionar vozes, eles são agrupados e descritos aqui. Bank Select MSB e LSB selecionam o banco de vozes. O número do programa seleciona uma voz da categoria de voz e o banco especificados no MSB e LSB. Para obter uma lista das vozes, consulte a Lista de dados. Ao especificar uma alteração de programa como um número dentro da faixa de 0 a 127, você deve especificar um número com uma unidade menor do que o número de programa listado na Lista de vozes. Por exemplo, para especificar o número de programa 128, você deve, na verdade, inserir a alteração de programa 127.

### Control Change (CC, Alteração de controle)



Eventos de alteração de controle controlam parâmetros de efeito e de voz. Os eventos de alteração de controle são gerados quando um controlador como um controle giratório de modulação ou um controlador de pé é operado. O número de controle (000 a 127) especifica o controlador (função), como volume ou deslocamento. O valor (000 a 127) especifica a "posição" do controlador atribuído ao número de controle selecionado. O gráfico de barras à direita é uma representação gráfica do valor de dados.

Alguns dos números de controle mais importantes são listadas abaixo.

**Observação** Quando "---" aparece na coluna Controlador (Função), o número de controle pode ser manipulado pelo bloco de sequenciador e não pode ser manipulado pelo bloco de gerador de tons.

#### Modulation Wheel (número de controle 001)

Os dados MIDI produzidos quando um controle giratório de modulação é operado. Nenhuma modulação é aplicada quando o valor é "0" e "127" produz a modulação máxima.

#### Portamento Time (Tempo de portamento – número de controle 005)

Essa mensagem de MIDI controla o efeito portamento. Nenhum portamento é produzido quando o valor é "0" e "127" produz o tempo de portamento máximo. O portamento só é produzido quando Portamento (número de controle 065) está ativado.

#### Data Entry MSB (MSB de entrada de dados – número de controle 006)

#### Data Entry LSB (LSB de entrada de dados – número de controle 038)

Esses parâmetros especificam o valor de eventos RPN MSB, RPN LSB (página 32), NRPN MSB e NRPN LSB. O valor é representado por dois números de dados de alteração de controle: o MSB e o LSB.

#### Volume (número de controle 007)

Configura o volume para cada parte individual. Nenhum som é produzido quando o valor é "0" e "127" produz o volume máximo.

#### Pan (número de controle 010)

Configura a posição de deslocamento para cada parte individual. O som é deslocado completamente para a esquerda quando o valor é "0" e completamente para a direita quando o valor é "127". Os valores exibidos são -64 a +63.

#### Expression (Expressão – número de controle 011)

Configura a expressão para cada parte individual. Nenhum som é produzido quando o valor é "0" e "127" produz o volume máximo. Esse parâmetro produz variações de volume durante a reprodução.

#### Sustain (Hold 1) (Sustentação, Manter 1 – número de controle 064)

Essa mensagem MIDI representa as operações de ativação e desativação do pedal de sustentação. Notas em reprodução quando o pedal é pressionado serão sustentadas. Quando o valor está entre "0" e "63" a sustentação está desativada, e quando os dados estão entre "64" e "127" a sustentação está ativada.

#### Portamento (número de controle 065)

Essa mensagem de MIDI ativa e desativa o portamento. Quando o valor está entre "0" e "63" o portamento está desativado e quando os dados estão entre "64" e "127" o portamento está ativado. A duração (grau) do efeito portamento é controlada pelo Portamento Time (número de controle 005).

#### Sostenuto Pedal (Pedal tonal – número de controle 066)

Essa mensagem MIDI representa as operações de ativação e desativação do pedal tonal. Quando o valor está entre "0" e "63" sostenuto está desativado, e quando os dados estão entre "64" e "127" sostenuto está ativado.

#### Harmonic Content (Conteúdo harmônico – alteração de controle 071)

Ajusta a ressonância do filtro atribuído a uma voz. A ressonância é ajustada usando o intervalo entre 0 e 127 como um valor de deslocamento com um intervalo no visor de -64 a +63 que é adicionado aos dados de voz.

#### Release Time (Tempo de liberação – alteração de controle 072)

Ajusta o tempo de liberação do AEG da voz. O tempo de liberação é ajustado usando o intervalo entre 0 e 127 como um valor de deslocamento com um intervalo no visor de -64 a +63 que é adicionado aos dados de voz.

#### Attack Time (Tempo de ataque – alteração de controle 073)

Ajusta o tempo de ataque do AEG da voz. O tempo de ataque é ajustado usando o intervalo entre 0 e 127 como um valor de deslocamento com um intervalo no visor de -64 a +63 que é adicionado aos dados de voz.

**Brightness (Brilho – alteração de controle 074)**

Ajusta a frequência de corte do filtro atribuído a uma voz. O corte é ajustado usando o intervalo entre 0 e 127 como um valor de deslocamento com um intervalo no visor de -64 a +63 que é adicionado aos dados de voz.

**Decay Time (Tempo de enfraquecimento – alteração de controle 075)**

Ajusta o tempo de enfraquecimento do AEG da voz. O tempo de enfraquecimento é ajustado usando o intervalo entre 0 e 127 como um valor de deslocamento com um intervalo no visor de -64 a +63 que é adicionado aos dados de voz.

**Effect Send Level 1 (Reverb Effect) (Nível de envio de efeito, Efeito de reverberação – número de controle 091)**

Especifica o nível de envio do efeito de reverberação.

**Effect Send Level 3 (Chorus Effect) (número de controle 093)**

Especifica o nível de envio do efeito de retardo/refração.

**Effect Send Level 4 (Variation Effect) (Control Number 094)**

Especifica o nível de envio do efeito de variação.

**Observação** Esse evento MIDI não pode ser manipulado pelo bloco de gerador de tons, embora possa ser gravado em uma faixa de música ou padrão.

**Data Increment (Aumento de dados – número de controle 096)****Data Decrement (Diminuição de dados – Control Number 097)**

Essas mensagens MIDI aumentam ou diminuem uma unidade no valor das configurações de sensibilidade da curva de afinação, da melodia afinada ou da melodia bruta usando RPN (página 33).

**NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB – MSB de número de parâmetro não registrado) (número de controle 099)****NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB – MSB de número de parâmetro não registrado) (número de controle 098)**

Usado principalmente como valores de deslocamento para vibrato, filtro, EG e outras configurações. A entrada de dados é usada para configurar o valor do parâmetro especificado usando o NRPN MSB e LSB. Uma vez que um NRPN tenha sido especificado, a mensagem de entrada de dados seguinte recebida no mesmo canal é processada como o valor do NRPN. Evite erros operacionais transmitindo uma mensagem RPN Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para realizar uma operação de controle. Consulte "NRPN" para obter informações sobre o parâmetro (página 33).

**Observação** Esse evento MIDI não pode ser manipulado pelo bloco de gerador de tons, embora possa ser gravado em uma faixa de música ou padrão.

**RPN MSB (Registered Parameter Number MSB – MSB de número de parâmetro registrado) (número de controle 101)****RPN LSB (Registered Parameter Number LSB – MSB de número de parâmetro registrado) (número de controle 100)**

Usado principalmente como valores de deslocamento para sensibilidade da curva de afinação, afinação, EG e configurações de outras partes. A entrada de dados (página 31) é usada para configurar o valor do parâmetro especificado usando o RPN MSB e o RPN LSB. Uma vez que um RPN tenha sido especificado, a mensagem de entrada de dados seguinte recebida no mesmo canal é processada como o valor do RPN. Evite erros operacionais transmitindo uma mensagem Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para realizar uma operação de controle. Consulte "RPN" para obter informações sobre o parâmetro.

**All Sound Off (Todos os sons desligados – número de controle 120)**

Desliga todas as notas sendo tocadas no momento para todas as parte.

**Reset All Controllers (Redefinir todos os controles – número de controle 121)**

Redefine todos os controladores a seus valores iniciais.

Os parâmetros a seguir são afetados: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuo, Soft Pedal, Portamento Control, RPN\*, NRPN\* (\*RPN e NRPN são especificados como sem números e nenhum dado interno é alterado). Os dados a seguir não são afetados: Program Change, Bank Select MSB e LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 e 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

**Omni Mode Off (Modo Omni desligado – número de controle 124)**

Executa a mesma operação realizada quando uma mensagem All Notes Off (Todas as notas desativadas) é recebida. O canal de recepção é configurado como 1.

**Omni Mode On (Modo Omni ligado – número de controle 125)**

Executa a mesma operação realizada quando uma mensagem All Notes Off (Todas as notas desativadas) é recebida. Somente o canal de recepção é configurado como Omni On.

**Mono (número de controle 126)**

Executa a mesma operação realizada quando uma mensagem All Sound Off (Todos os sons desligados). Se o parâmetro do terceiro byte (o parâmetro que determina o número mono) está entre 0 e 16, as partes correspondentes aos canais são configuradas como mono.

**Pan (número de controle 127)**

Executa a mesma operação realizada quando a mensagem All Sound Off é recebida e as partes correspondentes aos canais configurados como poly.

**Channel Aftertouch (CAT – Canal após toque)**

Valor dos dados Gráfico de barras do valor dos dados

Esse evento é gerado quando é aplicada pressão em uma tecla após a nota ser tocada.

Os dados (000 a 127) representam a quantidade de pressão aplicada à tecla. O gráfico de barras à direita é uma representação gráfica do valor.

**Polyphonic Aftertouch (PAT – Após o toque polifônico)**

Nome da nota Valor dos dados Gráfico de barras do valor dos dados

Esse evento é gerado quando é aplicada pressão em uma tecla após a nota ser tocada. No entanto, diferentemente do evento Channel Aftertouch, dados individuais são fornecidos para cada tecla. O nome da nota (C -2 a G8) especifica a tecla. Os dados (000 a 127) representam a quantidade de pressão aplicada à tecla. O gráfico de barras à direita é uma representação gráfica do valor.

**Observação** Esse evento não pode ser manipulado pelo bloco de gerador de tons, embora possa ser gravado em uma faixa de música ou padrão.



## Registered Parameter Number (RPN – Número de parâmetro registrado)



MSB-LSB do número RPN      MSB-LSB da entrada de dados

Altera os valores do parâmetro para cada parte do gerador de tons. Normalmente três tipos de dados de alteração de

controle são enviados: RPN MSB (101), RPN LSB (100), e Data Entry MSB (6). No MOTIF XF, Data Entry LSB (38) é adicionado e o grupo de eventos de alteração de controle resultante é manipulado como um só. Uma vez que um RPN tenha sido especificado, a mensagem de entrada de dados seguinte recebida no mesmo canal é processada como o valor do RPN. Evite erros operacionais transmitindo uma mensagem Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para realizar uma operação de controle. O bloco gerador de tons do MOTIF XF permite o controle dos quatro parâmetros a seguir:

### Lista de parâmetros RPN

Número RPN		Nome do parâmetro	Entrada de dados (intervalo)		Valor inicial	Função
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 – 024	—	024	Especifica a quantidade de curva de afinação produzida em resposta aos dados de curva de afinação em acréscimos de semitons.
000	001	Fine Tune	-64 – +63	—	+00	Ajusta a afinação em acréscimos de centésimos.
000	002	Coarse Tune	-24 – +24	—	+00	Ajusta a afinação em acréscimos de semitons.
127	127	Null	—	—	—	Anula as configurações RPN e NRPN para que nenhuma configuração do gerador de tons seja alterada quando mensagens de entrada de dados subsequentes forem recebidas.

## Non-Registered Parameter Number (NRPN)



MSB-LSB do número de NRPN      MSB-LSB da entrada de dados

Altera os valores do parâmetro para cada parte do gerador de tons. Não há compatibilidade entre fabricantes diferentes. Diversos parâmetros específicos a cada gerador de tons podem ser controlados para produzir alterações de tom. Normalmente três tipos de dados de alteração de controle são enviados: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), e Data Entry MSB (6). No MOTIF XF, esse grupo de eventos de alteração de controle é manipulado como um só. Uma vez que um NRPN tenha sido especificado, a mensagem de entrada de dados seguinte recebida no mesmo canal é processada como o valor do NRPN. Evite erros operacionais transmitindo uma mensagem RPN Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para realizar uma operação de controle. Para frequência do filtro de corte, ressonância e outros parâmetros de alteração de controle independentes, é normal usar os parâmetros de alteração de controle independentes em vez do NRPN.

**OBSEVAÇÃO** Esse evento MIDI não pode ser manipulado pelo bloco de gerador de tons, embora possa ser gravado em uma faixa de música ou padrão.

## System Exclusive (Exclusivo do sistema)



Dados

Altera configurações internas do gerador de tons, como configurações de voz e efeitos, controle de chave remoto, troca de modo do gerador de tons, entre outras, via MIDI. O segundo byte é o número de ID de um fabricante e não há compatibilidade de dados entre fabricantes. Esse tipo de evento é usado para controlar funções específicas do MOTIF XF. O cursor pode ser usado para rolar pelos dados caso o tamanho dos dados seja maior que 17 bytes.

# Memória interna

Conforme você usar o MOTIF XF, você criará vários tipos de dados diferentes, incluindo vozes, apresentações, músicas e padrões. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e usar os dispositivos/mídias de memória para armazená-los.

## Memória interna

Abaixo há explicações sobre os termos básicos relacionados a memória. Consulte o diagrama na próxima página para obter detalhes sobre os dados manipulados pelos tipos de memória a seguir.

### Flash ROM

A ROM (memória somente leitura) é uma memória feita especificamente para ler dados, e como tal não é possível gravar dados nela. Ao contrário da ROM convencional, a Flash ROM pode ser substituída, permitindo que você armazene seus dados originais. O conteúdo da Flash ROM é mantido mesmo que a alimentação seja desligada.

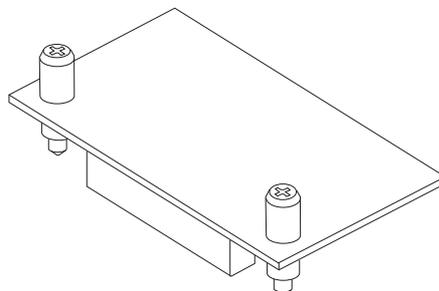
### DRAM/SDRAM

A RAM (memória de acesso aleatório) é uma memória feita especificamente para operações de gravação e leitura de dados. O MOTIF XF está equipado com dois tipos de RAM: DRAM (Dynamic RAM) e SDRAM (Synchronous Dynamic RAM). Os dados criados e armazenados na DRAM e na SDRAM são perdidos quando a alimentação é desligada. Por isso, é recomendável sempre armazenar os dados da DRAM em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à rede antes de desligar o instrumento.

Em relação às amostras (obtidas por meio do recurso Sampling) na SDRAM, é recomendável copiá-las no módulo de expansão de memória flash opcional (FL512M/FL1024M) em forma de ondas, permitindo um rápido acesso a elas.

### Módulo de expansão de memória flash (FL512M/FL1024M opcional)

A amostra obtida por meio da função Sampling pode ser armazenada como uma forma de onda. Para isso, instale o módulo de expansão de memória flash FL512M/FL1024M opcional no MOTIF XF. A amostra no módulo de expansão de memória flash será mantida, mesmo que o equipamento esteja desligado, e poderá ser acessada imediatamente como a forma de onda. Isso é útil ao usar uma voz do usuário que contenha a forma de onda à qual a amostra criada por meio da função Sampling foi atribuída.



**OBSERVAÇÃO** O FL512M/FL1024M opcional pode manipular somente dados em forma de onda.

### Buffer de edição e memória do usuário

O buffer de edição é um local de memória para os seguintes tipos de dados editados: voz, apresentação, master, mixagem de música e mixagem de padrão. Os dados editados nesse local serão armazenados na memória do usuário.

Se você selecionar outra voz, apresentação, master, música ou padrão, todo o conteúdo do buffer de edição será substituído pelos dados de voz/apresentação/master/mixagem de música/mixagem de padrão recém-selecionados. Não se esqueça de armazenar qualquer dado importante antes de selecionar outra voz etc.

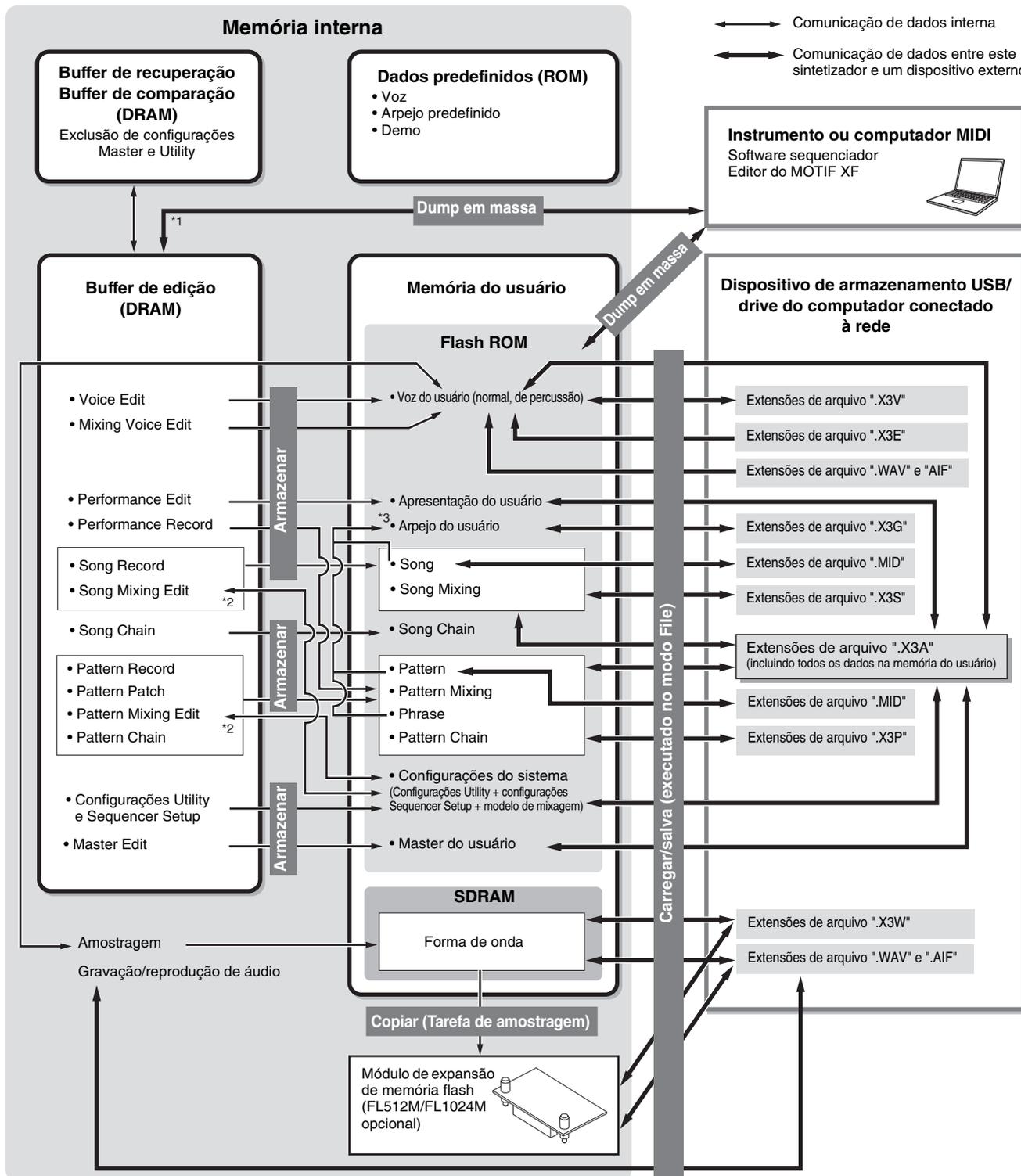
### Buffer de edição e buffer de recuperação

Se você selecionar outra voz, apresentação, música ou padrão sem armazenar o que estava sendo editado, você pode recuperar as edições originais, pois o conteúdo do buffer de edição é armazenado na memória de backup.

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que o buffer de recuperação não está disponível no modo Master Edit.

## Estrutura da memória

Este diagrama detalha o relacionamento entre as funções do MOTIF XF e a memória interna e os dispositivos externos como o dispositivo de armazenamento USB e o computador.



Estrutura básica

Operação básica

Conexões

Seção básica

\*1 Somente os dados editados no momento podem ser transmitidos como dados em massa. Observe que a voz de mixagem não pode ser transmitida como dados em massa.

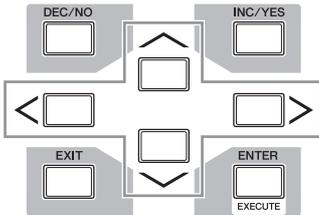
\*2 As configurações de mixagem podem ser armazenadas/recuperadas como um modelo no modos Song Mixing Job ou Pattern Mixing Job.

\*3 Você pode converter os dados de sequência MIDI gravados nos modos Song Record e Pattern Record como dados de arpejo. Isso pode ser feito com as seguintes operações: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Posicionar a faixa para arpejo ou [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Posicionar faixa para arpejo.

# Operação básica

## Movendo o cursor

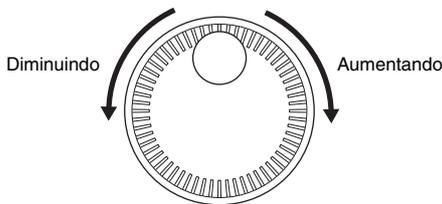
Use estes quatro botões para navegar pelo visor, movendo o cursor em volta dos vários itens e parâmetros selecionáveis da tela. Quando selecionado, o item em questão será realçado (o cursor será exibido como um bloco escuro com caracteres invertidos). Você pode alterar o valor do item (parâmetro) no qual o cursor está localizado usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].



## Alterando (editando) valores de parâmetro

Girar o dial de dados para a direita (sentido horário) aumenta o valor, e girá-lo para a esquerda (sentido anti-horário) o diminui. Para parâmetros com intervalos de valor grandes, você pode aumentar o valor em 10 mantendo o botão [INC/YES] pressionado e simultaneamente pressionando o botão [DEC/NO].

Para diminuir em 10, faça o oposto: mantenha o botão [DEC/NO] pressionado e simultaneamente pressione o botão [INC/YES].



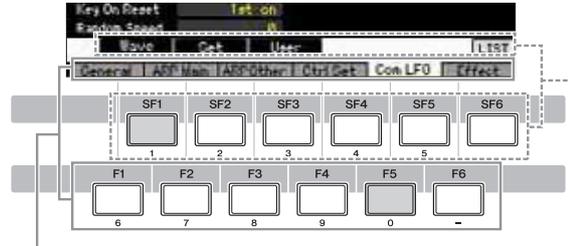
## Funções e subfunções

Cada modo descrito acima contém várias telas, com várias funções e parâmetros. Para se encontrar entre todas essas telas e selecionar a função desejada, use os botões [F1] – [F6] e os botões [SF1] – [SF5]. Ao selecionar um modo, as telas ou menus disponíveis são exibidos diretamente acima dos botões na parte inferior do visor (conforme mostrado abaixo).

Dependendo do modo selecionado no momento, estarão disponíveis até seis funções, que podem ser acessadas com os botões [F1] – [F6]. Tenha em mente que as funções disponíveis diferem dependendo do modo selecionado. Dependendo do modo selecionado no momento, estarão disponíveis até cinco funções (subfunções), que podem ser acessadas com os botões [SF1] – [SF5] (o botão [SF6] é usado principalmente para acessar as telas INFO e LIST

– Informações e Lista). Tenha em mente que as funções disponíveis diferem dependendo do modo selecionado. (algumas telas podem não ter nenhuma subfunção para esses botões).

A tela de exemplo abaixo é acessada ao se pressionar o botão [F5] e depois o botão [SF1].



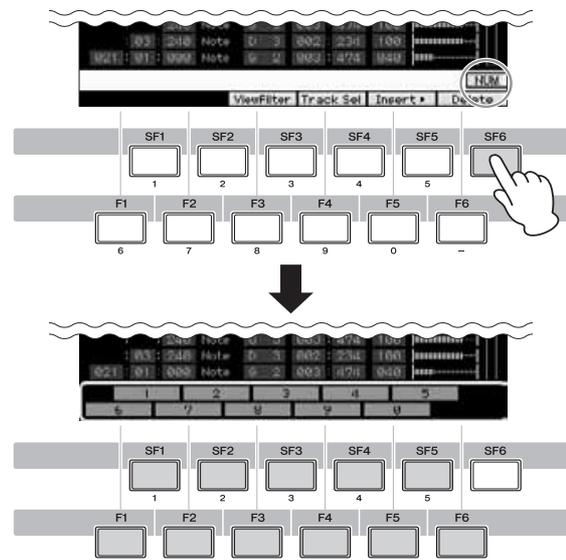
Estas funções podem ser selecionadas pelo botão correspondente ([F1] – [F6]).

Estas funções podem ser selecionadas pelo botão correspondente ([SF1] – [SF6]).

## Inserindo um número diretamente

Para parâmetros com intervalos de valor grandes (como os pontos inicial e final de uma amostra), você também pode inserir o valor diretamente usando os botões abaixo do visor LCD como teclado numérico. Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro desse tipo, o ícone [NUM] será exibido no canto direito inferior do visor LCD. Quando o botão [SF6] NUM for pressionado nesse status, cada dígito (1 – 9, 0) será atribuído aos botões [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5], conforme mostrado abaixo, permitindo a inserção de um número diretamente usando esses botões. Dependendo do parâmetro selecionado, é possível inserir um valor negativo. Quando um parâmetro desse tipo estiver selecionado e você quiser inserir um valor negativo, pressione o botão [F6] (ao qual "-" está atribuído) e use os botões [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5].

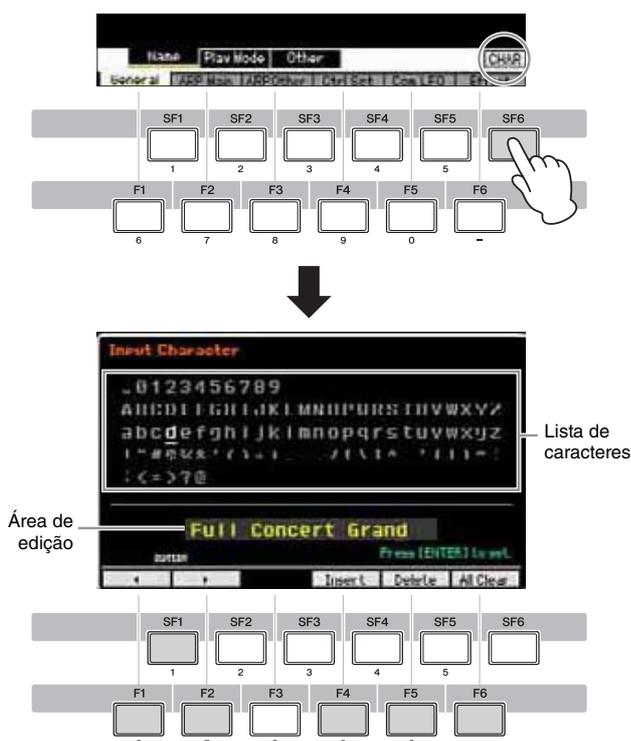
Depois de concluir a inserção do número, pressione o botão [ENTER] para de fato inserir o número.



Você pode usar estes botões como teclado numérico.

## Nomeação (inserindo caracteres)

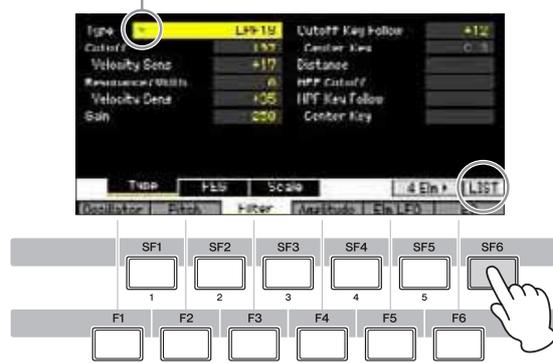
Você tem liberdade para dar o nome que quiser aos dados que criar, como vozes, apresentações, músicas, padrões e arquivos salvos em um dispositivo de armazenamento USB. Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro de nomeação, o ícone CHAR (Caractere) será exibido no canto direito inferior do visor. Quando o botão [SF6] for pressionado nesse status, será exibida a janela Input Character (Entrada de Caractere), conforme mostrado abaixo. Na área de edição, você pode mover o cursor para determinar o local em que o caractere será inserido usando os botões [F1] e [F2]. Na lista de caracteres, você pode mover o cursor para determinar o caractere a ser inserido usando os botões do cursor, o botão [INC/YES], o botão [DEC/NO] e o dial de dados. Após selecionar o caractere, pressione o botão [F4] para de fato inserir o caractere selecionado no local especificado na área de edição. Para excluir o caractere no local do cursor, pressione o botão [F5] Delete (Excluir). Para excluir todos os caracteres, pressione o botão [F6] All Clear (Limpar Tudo). Depois de concluir a inserção dos caracteres, pressione o botão [ENTER] para de fato inserir o nome editado no momento.



## Acessando a lista

Dependendo do parâmetro, você pode acessar uma conveniente lista pop-up pressionando o botão [SF6] LIST e selecionar o item ou a configuração de parâmetro desejada. Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro desse tipo (indicado por uma seta triangular invertida), o ícone LIST será exibido no canto direito inferior do visor. Nessa condição, pressione o botão [SF6] para acessar a lista. Para selecionar o item ou a configuração desejada, use os botões [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados. Após fazer a seleção, pressione o botão [ENTER] para confirmá-la e fechar a lista.

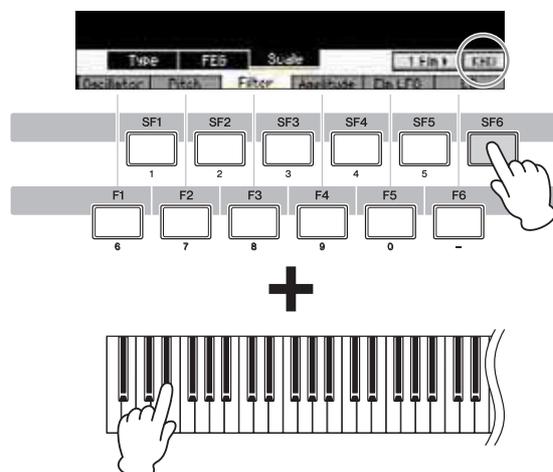
Isto indica que você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST.



A lista é exibida. Você pode selecionar uma opção dessa lista.

## Configurações de nota (tecla) e velocidade

Vários parâmetros permitem definir uma faixa de teclas ou de velocidade para uma função – por exemplo, ao configurar uma divisão do teclado – especificando determinados valores de notas. Você pode usar os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados para definir esses parâmetros, ou pode inserir os valores diretamente no teclado pressionando as teclas apropriadas. Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro desse tipo, o ícone KBD será exibido no canto direito inferior do visor. Você pode definir a nota ou a velocidade diretamente no teclado, mantendo o botão [SF6] pressionado e pressionando a tecla desejada.



# Conexões

**OBSERVAÇÃO** Para as conexões externas descritas abaixo, também serão necessários alto-falantes ou fones de ouvido para ouvir o som. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário.

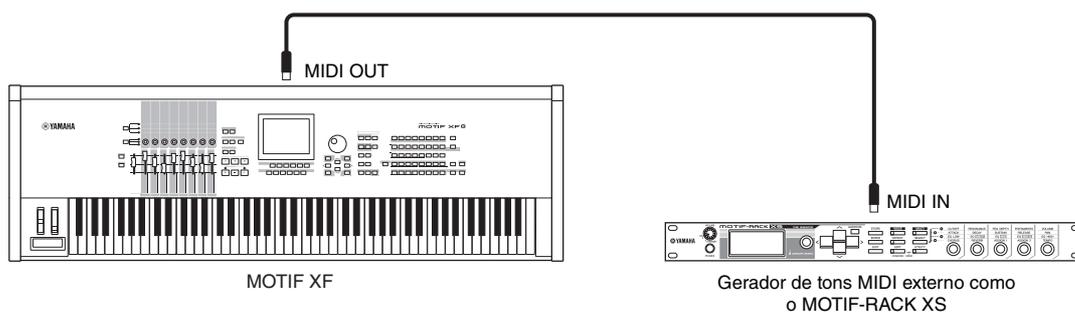
## Conectando instrumentos MIDI externos

Usando um cabo MIDI padrão (disponível separadamente), você pode conectar um instrumento MIDI externo e controlá-lo pelo MOTIF XF. Da mesma forma, é possível usar um instrumento MIDI externo (como um teclado ou sequenciador) para controlar os sons do MOTIF XF. A seguir encontram-se vários exemplos de conexões MIDI diferentes; use aquela que for mais parecida com a configuração pretendida.

**OBSERVAÇÃO** Qualquer uma destas interfaces pode ser usada para transmissão/recepção de dados MIDI: os conectores MIDI, o conector IEEE1394 (disponível quando o FW16E opcional está instalado) ou o conector USB. No entanto, não é possível utilizá-las ao mesmo tempo. Selecione qual conector deve ser usado para transferência de dados MIDI na tela MIDI (página 228) do modo Utility.

### Controlando um gerador de tons externo ou sintetizador pelo MOTIF XF

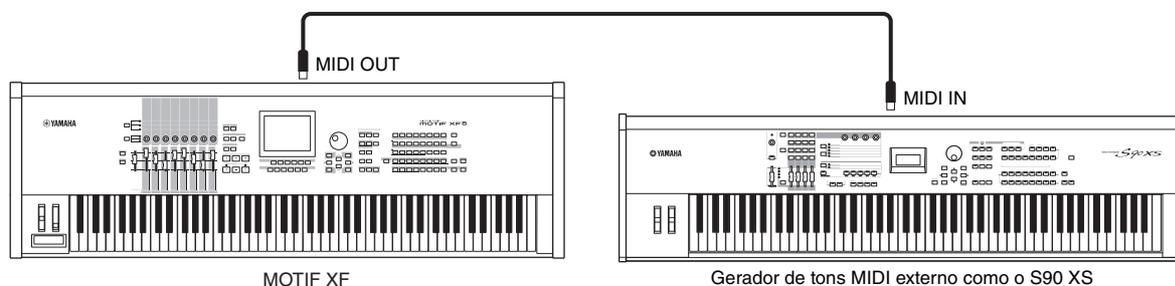
Esta conexão permite que você soe um gerador de tons MIDI externo (sintetizador, módulo do gerador de tons, etc.) tocando o MOTIF XF ou reproduzindo a música/o padrão do MOTIF XF. Use esta conexão quando desejar soar o outro instrumento em conjunto com o MOTIF XF.



Verifique se o canal de transmissão MIDI do MOTIF XF corresponde ao canal de recepção MIDI do gerador de tons MIDI externo. O canal de transmissão MIDI no modo Voice e no modo Performance pode ser definido na tela MIDI (página 228) do modo Utility. Os canais de transmissão de cada faixa podem ser definidos na tela Song Track (Faixa de música, página 142) do modo Song Play, bem como na tela Pattern Track (Faixa de padrão, página 169) do modo Pattern Play.

### Controlando a partir de um teclado MIDI externo

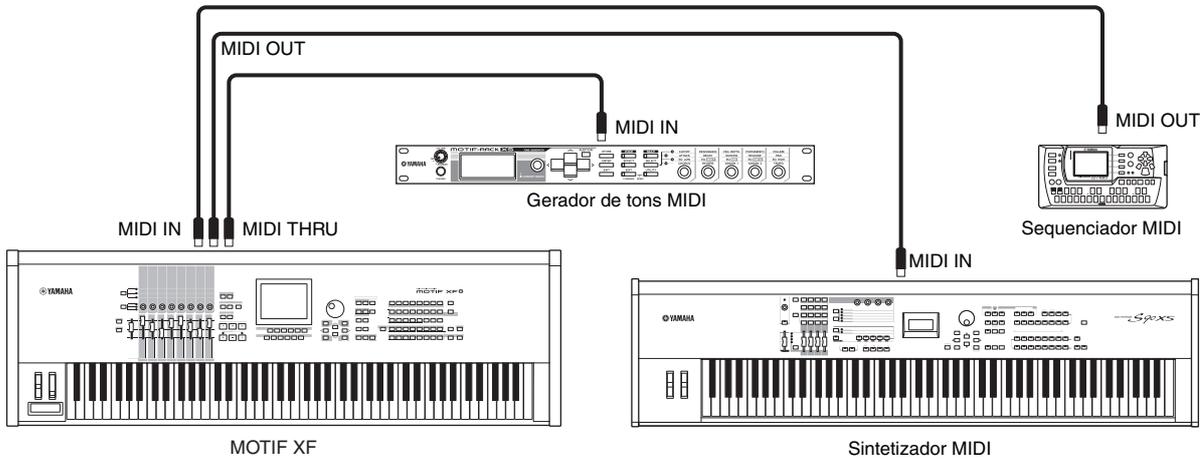
Use um teclado externo ou sintetizador (como o S90 XS) para selecionar e tocar remotamente as vozes do MOTIF XF.



Verifique se o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo corresponde ao canal de recepção MIDI do MOTIF XF. Para obter detalhes sobre como definir o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o Manual do Proprietário do instrumento MIDI. O canal de recepção MIDI no modo Voice e no modo Performance pode ser definido na tela MIDI (página 228) do modo Utility. Os canais de recepção MIDI no modo Song e no modo Pattern podem ser definidos na tela Voice (Voz, página 194) do modo Mixing Part Edit.

## Controlando outro dispositivo MIDI por meio de MIDI THRU

Os dados de reprodução de um sequenciador MIDI externo são usados para tocar os sons de outro instrumento MIDI (ligado ao conector MIDI THRU) em conjunto com o MOTIF XF. O conector MIDI THRU apenas redireciona os dados MIDI recebidos (através de MIDI IN) para o instrumento conectado.



Neste caso, verifique se o MOTIF XF está definido no modo Song ou no modo Pattern. Se o instrumento estiver definido no modo Voice ou no modo Performance, nos quais as mensagens MIDI de vários canais não são reconhecidas, os dados da sequência externa (contendo dados de vários canais) não serão reproduzidos corretamente no MOTIF XF. Além disso, poderá ser necessário definir certas configurações de sincronização MIDI (veja abaixo). Da mesma forma, certifique-se de definir o gerador de tons MIDI (ligado ao conector MIDI THRU) no modo multitimbre. Você também precisará ativar o MOTIF XF para responder ao clock externo, definido na tela MIDI (página 228) do modo Utility.

## Conectando a um MTR (gravador de múltiplas faixas)

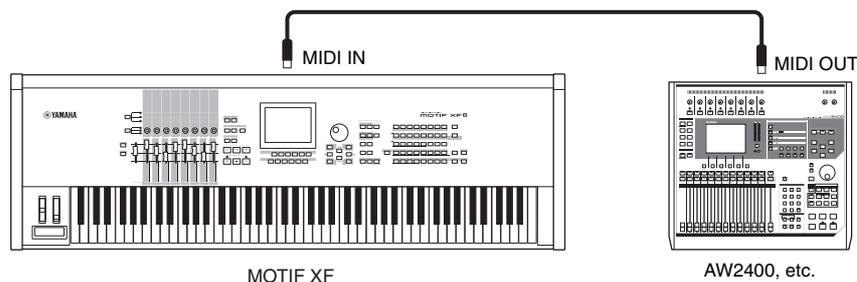
Como este sintetizador pode receber o MTC (Código de Tempo MIDI) e pode transmitir o MMC (Controle de Máquina MIDI), você pode produzir música sincronizando-o com um dispositivo de gravação de múltiplas faixas compatível com MTC ou MMC. Podem ser usados dois tipos de controle de MTR (ilustrados a seguir) definindo MIDI Sync (Sincronização MIDI) como MTC na tela MIDI (página 228) do modo Utility.

**OBSERVAÇÃO** MTC e MMC só estão disponíveis no modo Song.

## Sincronizando o MOTIF XF com o sinal MTC de um MTR externo

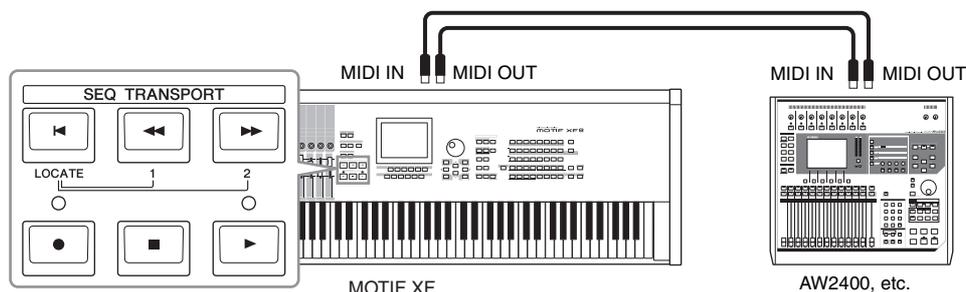
Após receber o sinal MTC transmitido pelo MTR ao se iniciar a reprodução do MTR, a música do MOTIF XF será iniciada no momento em que o tempo de deslocamento do início do MTC definido na tela MIDI (página 228) do modo Utility for recebido.

**OBSERVAÇÃO** O MTC (Código de Tempo MIDI) permite a sincronização simultânea de vários dispositivos de áudio por meio de cabos MIDI padrão. Ele inclui dados correspondentes a horas, minutos, segundos e quadros. O MOTIF XF não transmite MTC. Um instrumento que possa transmitir MTC, como o Yamaha AW2400, é necessário como mestre de MTC.



## Controlando um MTR usando o MMC transmitido pelo MOTIF XF

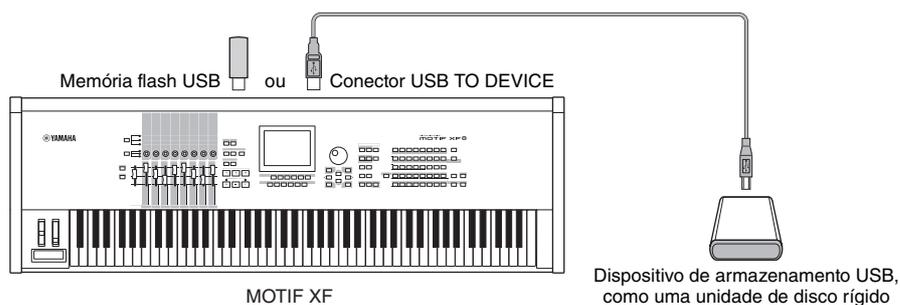
Você pode controlar as operações de início/parada e avanço rápido/rebobinagem de um MTR compatível com MMC por meio dos botões SEQ TRANSPORT no painel frontal deste sintetizador, enviando mensagens de MMC através de MIDI.



**OBSEVAÇÃO** O MMC (Controle de Máquina MIDI) permite o controle remoto de gravadores de múltiplas faixas, sequenciadores MIDI, etc. Um gravador de múltiplas faixas compatível com MMC, por exemplo, responderá automaticamente às operações de início, parada, avanço rápido e retorno rápido executadas no sequenciador de controle, mantendo alinhada a reprodução do sequenciador e do gravador de múltiplas faixas.

## Usando dispositivos de armazenamento USB

Você pode conectar um dispositivo de armazenamento USB, como uma memória flash ou uma unidade de disco rígido, ao conector USB TO DEVICE no painel traseiro e salvar/carregar os arquivos (inclusive os dados criados no MOTIF XF) para esse dispositivo e a partir dele. Ao usar dispositivos de armazenamento USB, siga as precauções importantes apresentadas abaixo.



### Dispositivos USB compatíveis

Só é possível conectar um dispositivo USB (um dispositivo de armazenamento, como unidade de disco rígido, unidade de CD-ROM ou memória flash, ou um teclado ASCII compatível com USB). Outros dispositivos, como mouse de computador, não podem ser usados. É possível usar tanto o tipo alimentado por barramento (alimentado pelo dispositivo host) quanto o tipo com fonte de energia própria (pilha ou fonte de alimentação externa). O MOTIF XF não é necessariamente compatível com todos os dispositivos de armazenamento USB disponíveis comercialmente. A Yamaha não pode garantir o funcionamento dos dispositivos de armazenamento USB adquiridos por você. Antes de adquirir dispositivos de armazenamento USB, consulte o revendedor Yamaha ou um distribuidor Yamaha autorizado (consulte a lista no final do Manual do Proprietário) ou visite este site: <http://www.yamahasynth.com/support/faq/>

**OBSEVAÇÃO** Ainda que seja possível usar unidades de CD-R/W para carregar dados para o instrumento, elas não podem ser usadas para salvar dados. Porém, você pode transferir os dados para um computador e salvá-los em um CD usando a unidade de CD-R/W do computador.

### Formatando mídia de armazenamento USB

Quando um dispositivo de armazenamento USB não formatado é ligado ao conector USB TO DEVICE ou quando uma mídia não formatada é inserida no dispositivo USB ligado ao conector USB TO DEVICE, a indicação "unformatted device (usb\*\*\*)" [dispositivo não formatado (usb\*\*\*)] é mostrada na lista de dispositivos na janela [F3] Format (Formatar) do modo File. Se isso acontecer, execute a operação de formatação na tela Format (página 240).

**OBSEVAÇÃO** Os três asteriscos (\*\*\*) na indicação de exemplo acima denotam os números de série sequenciais dos dispositivos conectados que precisam ser formatados. Quando várias partições estão incluídas em um mesmo dispositivo, o número da partição é indicado à direita do número de série.

### Precauções ao usar o conector USB TO DEVICE

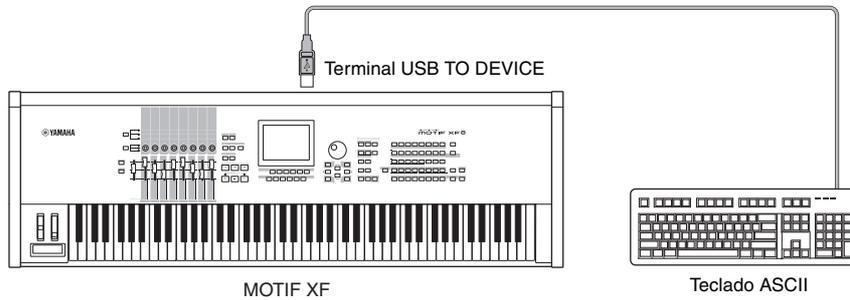
#### AVISO

- Nunca ligue ou desligue o dispositivo USB e nunca conecte ou desconecte o cabo USB quando o dispositivo de armazenamento USB conectado for do tipo com fonte de energia própria. Essas ações poderão resultar na suspensão ou no "congelamento" da operação do sintetizador.
- Quando o instrumento estiver acessando dados (como nas operações de salvar, carregar e excluir no modo File), NÃO desconecte o cabo USB, NÃO remova a mídia do dispositivo e NÃO desligue nenhum dos dispositivos. Essas ações poderão corromper os dados em um dos dispositivos ou em ambos.



## Conectando a um teclado ASCII USB

Você pode conectar um teclado ASCII ao instrumento por meio do respectivo terminal USB TO DEVICE. Isso oferece a conveniência de digitar nomes de vozes, de músicas, de arquivos e outros tipos de texto alfanumérico, fornecer valores para parâmetros que normalmente requerem a função do teclado numérico e operar o instrumento usando teclas de função e teclas de atalho.



### Botões do painel e seus equivalentes no teclado ASCII

MOTIF XF	Teclado ASCII	MOTIF XF	Teclado ASCII
F1 – F6	F1 – F6	STOP	End
SF1 – SF6	F7 – F12	PLAY	Page Down
INC/YES	+	EDIT	Print Screen/Sys Rq
DEC/NO	-	JOB	Scroll Lock
EXIT	Escape	STORE	Pause/Break
ENTER	Enter	UP	UP
TOP	Insert	DOWN	DOWN
REWIND	Home	LEFT	LEFT
FORWARD	Page Up	RIGHT	RIGHT
RECORD	Delete	(nenhum)	Teclado numérico* Caracteres ASCII

\*Modos com suporte à entrada pelo teclado numérico:

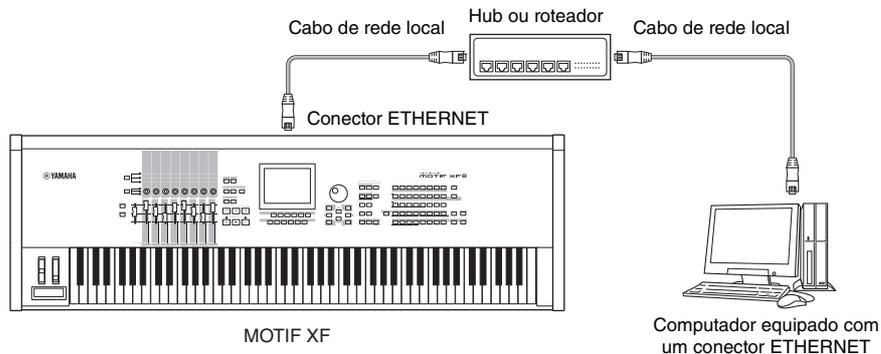
- Song/Pattern Play
- File
- Song/Pattern Edit (Editar música/padrão)
- Utility
- Song/Pattern Job (Tarefa de música/padrão)
- Sampling (Amostragem)
- Mixing Play (Tocar mixagem)
- Sequencer Setup (Configuração do sequenciador)

\*Lembre-se de que há determinados parâmetros que não oferecem suporte à entrada pelo teclado numérico.

## Conexão de rede

### Conexão de rede local

O MOTIF XF pode ser conectado a uma rede local através do cabo ETHERNET. Quando o MOTIF XF está conectado à rede local, o modo File permite salvar o arquivo criado no MOTIF XF na unidade de computador conectada à mesma rede. Conecte o MOTIF XF ao roteador ou hub com um cabo de rede local. Conecte um computador ao roteador ou hub com um cabo de rede local ou a conexão sem-fio.



**OBSERVAÇÃO** Use um cabo de rede local reto.

**OBSERVAÇÃO** Devido a normas da UE, os usuários da Europa devem usar um cabo STP (par trançado revestido) para evitar interferência eletromagnética.

**OBSERVAÇÃO** Se o seu computador não estiver equipado com um conector ETHERNET, instale um adaptador de rede local disponível comercialmente na abertura para PCI ou para PC Card do computador.

**OBSERVAÇÃO** Se você tiver um roteador de banda larga para conectar seu computador à Internet, use um conector ETHERNET não utilizado do roteador para conectar o MOTIF XF. No entanto, lembre-se de que isso não permite que o MOTIF XF seja conectado à Internet, mas apenas a outros computadores e unidades na rede.

## Configurações de rede

Depois que a conexão de rede local for concluída, convém definir os parâmetros relacionados à rede para tornar a conexão ativa. Uma vez que o MOTIF XF esteja conectado à rede, será possível salvar ou carregar arquivos entre o MOTIF XF e o computador conectado à mesma rede. Acesse a tela Network (Rede, página 221) do modo Utility.

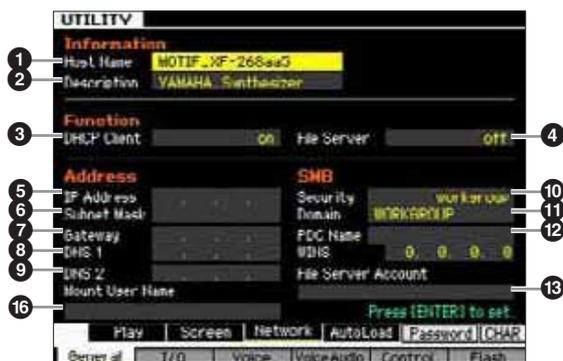
### Compartilhamento de arquivos para acessar um computador pelo MOTIF XF

Siga as instruções abaixo para poder acessar um computador pelo MOTIF XF por meio da rede local.

#### 1 Acesse a tela Network (página 221) do modo Utility.

Pressione o botão [UTILITY] para entrar no modo Utility; em seguida, pressione o botão [F1] e o botão [SF3] para acessar a tela Network.

#### 2 Defina os parâmetros relacionados à rede.



Aqui são explicadas as configurações mínimas necessárias (parâmetros 3, 10 e 16). Para obter detalhes sobre os outros parâmetros, veja a página 221.

#### 3 DHCP Client (Cliente DHCP)

Defina este parâmetro como "on" (ativar) se a rede utilizar um dispositivo com a função de servidor DHCP, como um roteador de banda larga. Quando este parâmetro está definido como "on", não é necessário definir os parâmetros 5 – 9. Defina este parâmetro como "off" (desativar) se a rede não utilizar um dispositivo com a função de servidor DHCP.

#### 10 Security (Segurança)

Defina este parâmetro como "workgroup" (grupo de trabalho) se o administrador da rede não especificar outra definição.

#### 16 Mount User Name (Nome do usuário da montagem)

Forneça o nome de usuário necessário para acessar o computador na rede. Isso pode ser armazenado como a configuração do parâmetro no MOTIF XF.

Os parâmetros 1 e 2 não são necessários aqui. Os parâmetros 5 – 9 precisarão ser definidos se a rede não utilizar um dispositivo com a função de servidor DHCP. Para obter detalhes, consulte a página 221. Para obter instruções sobre como definir esses parâmetros, consulte o administrador da rede ou o provedor.

Para obter informações sobre os outros parâmetros, consulte a explicação da tela Network (página 221) do modo Utility.

#### 3 Pressione o botão [ENTER] para aplicar as configurações ao MOTIF XF.

#### 4 Defina o diretório compartilhado no computador.

No computador, defina a pasta que você deseja acessar a partir do MOTIF XF através da rede como a pasta compartilhada. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário do computador.

#### 5 Confirme se o MOTIF XF e o computador estão ou não conectados corretamente à rede.

Pressione o botão [FILE] para entrar no modo File e, em seguida, pressione o botão [F2] para acessar a tela Mount (Montagem, página 239). Se o MOTIF XF e o computador estiverem conectados corretamente, o nome do computador será mostrado na coluna HOST. Caso o nome do computador não seja mostrado, pressione o botão [SF5] Char e insira o nome diretamente na coluna Host (17). Se o MOTIF XF e o computador estiverem conectados corretamente, o nome que você fornecer será reconhecido.



**OBSERVAÇÃO** Confirme o nome do computador no sistema operacional do computador. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário do computador.

**OBSERVAÇÃO** Quando o nome do computador não for mostrado na tela com o Windows XP conectado, execute as seguintes instruções para exibi-lo:

1. Selecione [Painel de Controle] → [Ferramentas Administrativas] → [Serviços].
2. Clique duas vezes em [Mensagem] na lista e defina "Tipo de inicialização" como "Automático".
3. Clique em [Aplicar] e depois em [Iniciar].

## 6 No modo File do MOTIF XF, acesse o computador através da rede de forma que o diretório compartilhado apareça no visor.

Acesse a tela Mount do modo File. Quando HOST (17) é definido como o nome de um computador que contém o diretório compartilhado desejado, a mensagem "Press [ENTER] to access" (Pressione [ENTER] para acessar) aparece no visor. Em seguida, pressione o botão [ENTER] para que seja exibida uma solicitação para digitar a senha, como mostra a ilustração abaixo. Aqui, digite a conta do usuário do seu computador na caixa User Name (Nome do usuário), digite a senha do seu computador na caixa Password (Senha) e pressione o botão [ENTER] para estabelecer o acesso entre o MOTIF XF e o computador. Os diretórios compartilhados do computador selecionado são listados na caixa Sharing Point (Ponto de compartilhamento) (18).



**OBSEVAÇÃO** Se você tiver definido e armazenado o nome do usuário em 16 na etapa 2, esse nome será mostrado automaticamente quando a tela acima for acessada.

**OBSEVAÇÃO** Uma vez estabelecido o acesso entre o MOTIF XF e o computador, os diretórios compartilhados serão listados automaticamente na tela, bastando para isso selecionar um computador na coluna Host. Porém, se você desligar o instrumento, as operações para estabelecer o acesso (digitar a conta do usuário e a senha) serão necessárias quando o instrumento for ligado da próxima vez.

**OBSEVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como confirmar a conta de usuário e a senha do seu computador, consulte o manual do proprietário do computador.

**OBSEVAÇÃO** Se uma senha não tiver sido definida no computador, não será necessário digitá-la. O acesso poderá ser estabelecido mesmo que não seja fornecida uma senha.

## 7 Monte os diretórios desejados.

Na caixa Sharing Point (18), você pode montar o diretório compartilhado movendo o cursor até o diretório desejado e pressionando o botão [ENTER]. O indicador de montagem aparece do lado esquerdo do nome do diretório montado.

Seguindo as instruções acima, você pode acessar um computador a partir do MOTIF XF por meio da rede local. Para obter detalhes, consulte a página 41.

## Compartilhamento de arquivos para acessar o MOTIF XF por um computador

Siga as instruções abaixo para poder acessar o MOTIF XF (na verdade, um dispositivo de armazenamento USB conectado ao MOTIF XF) a partir de um computador por meio da rede local. Acesse a tela Network (página 221) do modo Utility.

**OBSEVAÇÃO** Lembre-se de que a memória flash interna do MOTIF XF não pode ser acessada a partir de um computador por meio da rede local. Somente os dados salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao MOTIF XF podem ser acessados a partir de um computador por meio da rede local. Se quiser compartilhar arquivos entre o MOTIF XF e um computador, salve os dados armazenados na memória flash interna em um dispositivo de armazenamento USB externo.

### 1 Acesse a tela Network (página 221) e defina a conta do servidor de arquivos (13).

Se a conta não tiver sido definida, o MOTIF XF poderá ser acessado usando a conta denominada "nobody" (ninguém).

### 2 Defina a senha.

Pressione o botão [SF5] Password para acessar a janela da senha. Para obter instruções sobre a configuração, veja a página 222.

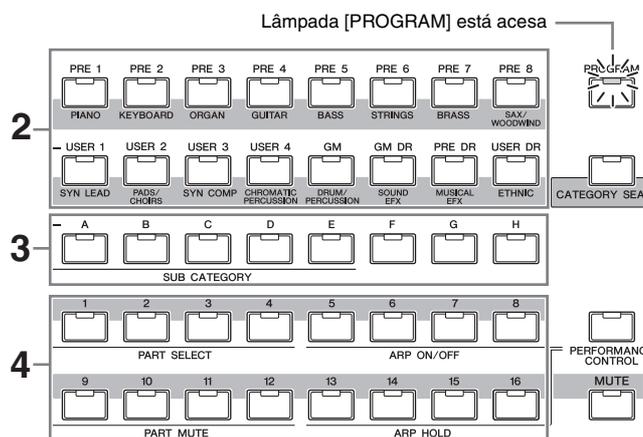
### 3 Defina o parâmetro de servidor de arquivos (4) como "on".

## Execução no teclado no modo Voice Play (Execução de voz)

O modo Voice é usado para selecionar, reproduzir e editar uma voz desejada. O modo Voice Play é o principal "portal" de entrada no modo Voice e é nele que você seleciona e reproduz uma voz. Algumas das configurações de voz também podem ser editadas nesse modo. Para acessar o visor Voice Play e entrar no modo Voice, basta pressionar o botão [VOICE].

### Seleção de voz

Este sintetizador tem 128 vozes em cada um dos 16 bancos: Preset 1 – 8 (bancos predefinidos), User 1 – 4, GM (bancos do usuário), Preset Drum (bancos de percussão predefinidos), User Drum (banco de percussão do usuário) e GM Drum (banco GM de percussão). O banco é constituído de oito grupos (A - H), cada um constituído de 16 vozes. Para selecionar a voz desejada, selecione o banco, o grupo e o número.



#### 1 Pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

A lâmpada [PROGRAM] é acesa, indicando que você pode selecionar a voz desejada especificando banco/grupo/número.

#### 2 Selecione um banco de voz.

Pressione um dos botões de bancos listados abaixo para selecionar um banco. Ao selecionar um banco, a janela Voice Select (Seleção de voz) é acessada.

Botões	Bancos
Botões [PRE 1] a [PRE 8]	Preset Banks 1 – 8
Botões [USER 1] a [USER 4]	User Banks 1 – 4
Botão [GM]	GM Bank
Botão [GM DR]	GM Drum Bank
Botão [PRE DR]	Preset Drum Bank
Botão [USER DR]	User Drum Bank

#### 3 Selecione um grupo.

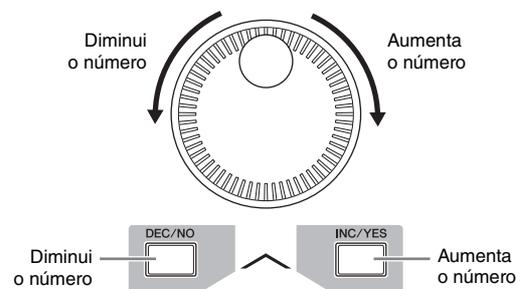
Pressione um dos botões de [A] a [H] para selecionar um grupo. Se você selecionou um Drum Bank na etapa anterior, pressione um dos botões de [A] a [D] para selecionar um grupo. A lista dos nomes das 16 vozes no grupo selecionado será exibida no visor. Observe que o GM Drum Bank contém apenas uma voz de percussão, indicando que não é possível selecionar um grupo.

#### 4 Selecione uma voz.

Pressione um dos botões [1] a [16] para selecionar uma voz.

Dessa maneira (etapas 2 a 4), é possível acessar a voz que você deseja.

**OBSEVAÇÃO** Quando você seleciona a voz dentro do mesmo banco ou grupo, não é necessário selecionar o banco ou o grupo novamente. Você pode usar os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados para selecionar o número da voz. Essa operação permite acessar vozes em bancos ou grupos subsequentes ou anteriores.



### Selecione uma voz usando a função Category Search (Pesquisa de categorias)

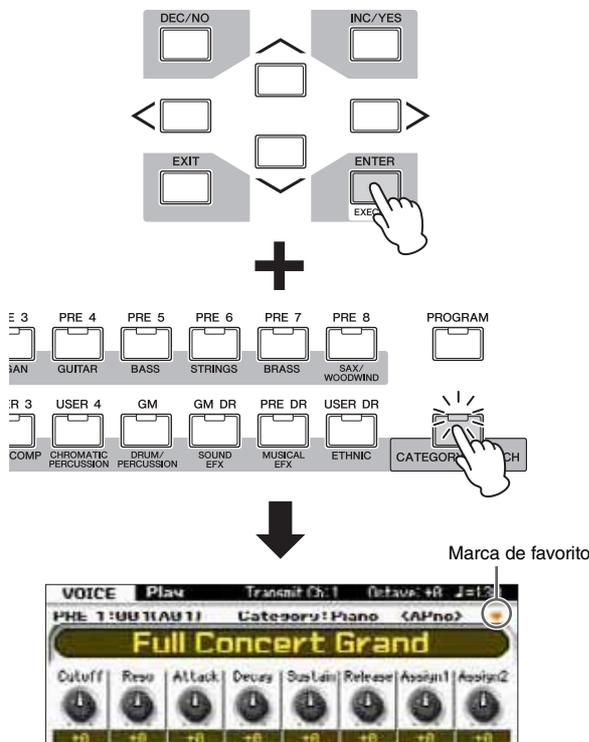
O MOTIF XF tem uma função Category Search que possibilita acesso rápido ao som que você deseja, sem restrições quanto aos locais do banco. Para obter instruções sobre o uso da função Category (Categoria), consulte o Manual do Proprietário.

## Agrupamento de suas vozes mais usadas – Categoria Favorite (Favoritos)

A Category Search também tem uma prática categoria Favorite que permite que você agrupe suas vozes preferidas e mais utilizadas para seleção rápida. Essa é mais uma das maneiras úteis pelas quais o MOTIF XF permite que você selecione rapidamente as vozes desejadas dentre o grande número de vozes disponíveis.

### Registro de suas vozes favoritas na categoria Favorite

Você pode registrar rapidamente a voz selecionada em uma categoria Favorite segurando o botão [ENTER] e o botão [CATEGORY SEARCH] no visor Voice Play.



A execução da mesma operação novamente removerá o registro. Você pode usar esta operação de maneira prática para registrar as vozes preferidas que você encontra enquanto toca o instrumento. Se encontrar vozes favoritas ao usar a função Category Search, use a operação a seguir.

#### 1 Pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

#### 2 Acesse a janela Category Search.

Pressione o botão [CATEGORY SEARCH] até que seu indicador se acenda e a janela Category Search seja exibida.

#### 3 Selecione sua voz favorita.

Encontre a voz desejada seguindo as instruções no Manual do Proprietário.

#### 4 Registre a voz na categoria Favorite.

Pressione o botão [F5] para registrar a voz e ativar a chave de favoritos. Uma marca de seleção é exibida na caixa à esquerda do nome da voz, indicando que a voz foi incluída na categoria Favorite. (Se o botão [F5] for pressionado novamente a marca de seleção é desativada, removendo a voz selecionada da categoria Favorite.) Para desmarcar todas as vozes marcadas anteriormente na categoria Favorite, útil para quando você deseja criar a categoria Favorite do zero, pressione o botão [F6].



### Seleção de uma voz da categoria Favorite

#### 1 Acesse a janela Favorite Select (Seleção de favorito).

Na janela Category Search, pressione o botão [F4] para acessar a janela Favorite Select. A janela Favorite Select exibe todas as vozes registradas na categoria Favorite.



#### 2 Selecione uma voz.

Selecione a voz desejada usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados para mover o cursor para cima ou para baixo na lista de vozes.

**OBSERVAÇÃO** A ordem das vozes na categoria Favorite não pode ser alterada. Se desejar criar uma ordem personalizada de vozes para seleção rápida durante sua apresentação, armazene as vozes em um dos bancos do usuário.

## Uso de botões giratórios e controles deslizantes

Um dos recursos mais poderosos do MOTIF XF é o amplo conjunto de controles em tempo real, especialmente os botões giratórios e os controles deslizantes. Eles permitem que você ajuste diversos parâmetros da voz atual, como profundidade do efeito, características de ataque e liberação, cor tonal e outros. Esses controles em tempo real podem ser usados para alterar o som conforme você toca ou para editar e personalizar rapidamente a voz. Três funções podem ser atribuídas a cada botão giratório, selecionadas de modo alternativo por meio do botão [SELECTED PART CONTROL] (Controle da parte selecionada). Cada vez que o botão for pressionado, a lâmpada se acenderá alternativamente em ordem decrescente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário.

**Observação** Se o indicador [E] (Editar) for exibido na parte direita superior do visor, a voz atual poderá ser armazenada (página 54) como uma nova voz de usuário.

**Observação** Manter o botão [SELECTED PART CONTROL] pressionado por alguns segundos apagará a lâmpada atual e acenderá TONE 1.

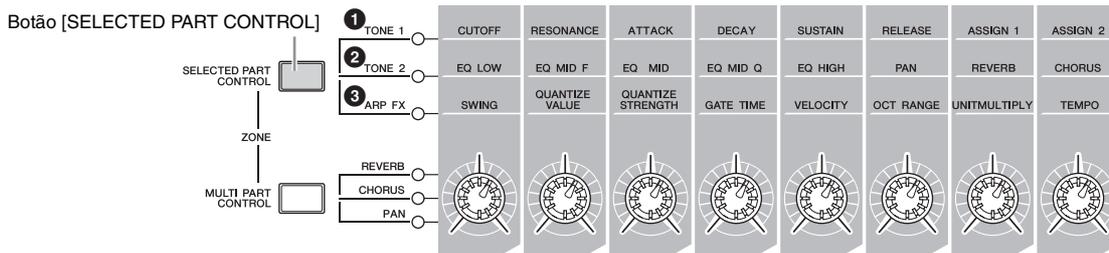
**Observação** Um ponto vermelho no gráfico do botão giratório ou do controle deslizante indica o valor atual para o qual o botão ou o controle está configurado. Mover o botão giratório ou o controle deslizante não terá efeito sobre o som até que esse ponto seja alcançado. Se o botão ou controle for movido além desse ponto, o ponto vermelho desaparecerá e a movimentação do botão ou do controle afetará o som.

**Observação** Você pode confirmar as funções atribuídas aos oito botões giratórios no visor Voice Play, acessado por meio do botão [F1]. Quando um visor diferente de Voice estiver sendo exibido, você poderá confirmar as funções de botão giratório pressionando o botão [SELECTED PART CONTROL], que acessa a janela Control Function (Função de controle).

Ponto vermelho (valor atual)



## Funções dos botões giratórios



<b>1 Quando a lâmpada TONE estiver acesa:</b>		Mover os botões giratórios 1 e 2 altera os parâmetros Filter no visor EG/EQ. Mover os botões giratórios 3 a 6 altera os parâmetros Amplitude EG.
Botão giratório 1	CUTOFF (Corte)	Aumenta ou diminui a frequência de corte do filtro (página 51) para ajustar o brilho do tom.
Botão giratório 2	RESONANCE (Ressonância)	Aumenta ou diminui a ressonância (página 51) para reforçar o nível do sinal na área da frequência de corte. Enfatizando os sons harmônicos naturais nessa área, é possível produzir um tom "estridente" característico, tornando o som mais claro e forte.
Botão giratório 3	ATTACK (Ataque)	Aumenta ou diminui o tempo de ataque de EG (página 51) da voz atual. Quanto menor for o valor, mais rápido será o ataque.
Botão giratório 4	DECAY (Enfraquecimento)	Aumenta ou diminui o tempo de enfraquecimento de EG (página 51) da voz atual para determinar a velocidade em que o volume cai do nível de ataque máximo para o nível de sustentação. Quanto menor for o valor, mais rápido será o enfraquecimento.
Botão giratório 5	SUSTAIN (Sustentação)	Aumenta ou diminui o nível de sustentação de EG (página 51) no qual um volume continuará enquanto uma tecla estiver sendo pressionada, após o ataque e o enfraquecimento iniciais. Gire o botão no sentido anti-horário para tornar o corte do som mais acentuado após o enfraquecimento.
Botão giratório 6	RELEASE (Liberação)	Aumenta ou diminui o tempo de liberação de EG (página 51) do som para determinar a velocidade em que o volume cai do nível de sustentação para zero quando uma tecla é liberada. Quanto menor o valor, mais rápida será a liberação.
Botão giratório 7	ASSIGN 1 (Atribuição 1)	Diversas funções podem ser atribuídas a estes botões giratórios. Você pode confirmar as funções atribuídas a eles atualmente no visor Voice Play (página 48). O visor Controller Set (Conjunto de controladores) (página 61) no modo Voice Common Edit (Edição comum de voz) permite que você atribua funções a esses botões giratórios.
Botão giratório 8	ASSIGN 2 (Atribuição 2)	
<b>2 Quando a lâmpada TONE 2 estiver acesa:</b>		Mover os botões giratórios 1 a 5 altera os parâmetros EQ no visor EG/EQ (página 51). Mover os botões giratórios 6 a 8 altera os parâmetros no visor Play Mode (Modo de execução) (página 55) e no visor Effect Connect (Conexão do efeito) (página 64) do modo Voice Common Edit.
Botão giratório 1	EQ LOW (EQ de graves)	Aumenta ou diminui o ganho de graves do EQ (página 51) para alterar o som.
Botão giratório 2	EQ MID F (EQ Middle Frequency, Frequência média do EQ)	Aumenta ou diminui a frequência média do EQ (página 51) sobre a qual a banda é ajustada por meio do botão giratório 3 (EQ MID).

Botão giratório 3	EQ MID (Ganho médio do EQ)	Aumenta ou diminui o ganho médio do EQ (página 51) para alterar a voz atual.
Botão giratório 4	EQ MID Q (EQ Middle Q)	Aumenta ou diminui a largura de banda média do EQ (página 51) para alterar a largura de banda na qual você pode ajustar o ganho por meio do botão giratório 3 (EQ Middle Gain). Girar o botão 4 no sentido horário aumenta o valor do Q para reduzir a largura de banda. Girar o botão 4 no sentido anti-horário diminui o valor do Q e amplia a largura de banda.
Botão giratório 5	EQ HIGH (EQ High Gain, Ganho de agudo do EQ)	Aumenta ou diminui o ganho de agudo do EQ (página 51) para alterar a voz atual.
Botão giratório 6	PAN	Ajusta a posição estéreo (pan) da voz atual (página 56).
Botão giratório 7	REVERB (Reverberação)	Ajusta o nível de emissão de reverberação (página 65).
Botão giratório 8	CHORUS (Coro)	Ajusta o nível de envio de coro (página 65).
<b>3 Quando a lâmpada ARP FX estiver acesa:</b>		Mover os botões giratórios altera os parâmetros relacionados ao arpejo no modo Voice Common Edit. Essa operação fica disponível quando a função Arpeggio está ativada.
Botão giratório 1	SWING (Balanço)	Ajusta o balanço da reprodução de arpejo (página 60). Girá-lo em sentido horário aumenta o balanço, enquanto que girá-lo em sentido anti-horário diminui o balanço.
Botão giratório 2	QUANTIZE VALUE (Valor de quantização)	Ajusta o valor de quantização (página 59), ou resolução de nota, pelo qual os dados de nota do arpejo serão alinhados. Girá-lo em sentido horário aumenta o gate time do conjunto do tipo de nota configurado como o valor de quantização, enquanto girá-lo no sentido anti-horário diminui esse tempo.
Botão giratório 3	QUANTIZE STRENGTH (Intensidade de quantização)	Ajusta a intensidade da quantização (página 60) pela qual os eventos de nota são estendidos até as batidas de quantização mais próximas. Girar o botão no sentido horário direciona eventos de nota para a batida de quantização.
Botão giratório 4	GATE TIME (Tempo de ponte)	Ajusta a taxa de gate time (página 60) das notas de arpejo. Girá-lo em sentido horário alonga os tempos de ponte para produzir a reprodução legato enquanto girá-lo no sentido anti-horário os diminui.
Botão giratório 5	VELOCITY (Velocidade)	Ajusta a taxa de velocidade (página 60) nas notas de arpejo.
Botão giratório 6	OCT RANGE (Faixa de oitavas)	Ajusta a faixa de oitavas (página 60) para a reprodução de arpejo.
Botão giratório 7	UNITMULTIPLY	Ajusta a multiplicação de unidade (página 59) da reprodução de arpejo para expandir/reduzir o tempo de reprodução de arpejo com base no tempo.
Botão giratório 8	TEMPO	Ajusta o tempo para a reprodução de arpejo.

**OBSEVAÇÃO** O controle do botão giratório adiciona o valor do parâmetro ao valor atual para a voz atual. Dessa maneira, se o parâmetro já foi configurado como o valor máximo ou mínimo, seu valor não será alterado ainda que você opere o botão giratório.

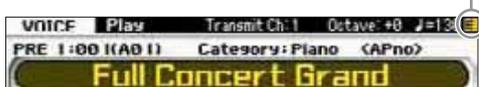
## Funções de controle deslizante

Os oito controles deslizantes permitem que você ajuste o volume de oito elementos (página 9) que compõem a voz normal atual. Cada um dos controles deslizantes 1 a 8 corresponde a cada um dos elementos 1 a 8. É aconselhável verificar quais elementos são usados para a voz normal atual usando a exibição de informações (página 50) antes de usar os controles deslizantes. Lembre-se de que, quando uma voz de percussão é selecionada, um único controle deslizante pode afetar o volume e todos os sons/teclas simultaneamente.

## O indicador [E]

Ao alterar o valor do parâmetro no modo Voice Play ou Edit (Edição), o indicador [E] (Editar) será exibido no canto superior direito do visor de LCD. Isso dá uma confirmação rápida de que a voz atual foi modificada, mas ainda não foi armazenada. Para armazenar o status atual editado, siga as instruções na página 54.

Indicador de edição



## Configuração de canal de transmissão de MIDI do teclado

É possível configurar o canal de transmissão MIDI pelo qual a apresentação do teclado/controlador envia dados MIDI (para um sequenciador externo, gerador de tom ou outro dispositivo).

- 1 Pressione o botão [TRACK] até que a lâmpada acenda.**
- 2 Pressione os botões de número [1] a [16] para determinar o canal de transmissão MIDI.**
- 3 Depois da configuração, pressione o botão [PROGRAM] para retornar ao status original.**

**OBSEVAÇÃO** Esse parâmetro é o mesmo do Canal de transmissão do teclado (página 228) no visor MIDI do modo Utility (Utilitário). A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também.

## Configuração das oitavas do teclado

Às vezes, quando você está tocando um voz, pode querer tocar em uma faixa de afinação mais baixa ou mais alta. Por exemplo, você pode desejar diminuir a afinação para obter notas mais graves ou aumentar a afinação para obter notas

## Execução no teclado no modo Voice Play (Execução de voz)

mais altas para introduções e solos. Os controles Octave Up/Down (Oitava acima/abaixo) permitem que você faça isso de maneira rápida e fácil. Cada vez que você pressiona o botão OCTAVE [UP] (Oitava acima), a afinação geral da voz sobe uma oitava. Da mesma maneira, cada vez que o botão OCTAVE [DOWN] (Oitava abaixo) é pressionado, a afinação desce uma oitava. O intervalo é entre -3 e +3, sendo 0 a afinação padrão. A configuração atual da oitava é exibida à direita, na parte superior do visor. Você pode restaurar a afinação padrão (0) a qualquer momento pressionando ao mesmo tempo os botões OCTAVE [UP] e OCTAVE [DOWN] (as duas lâmpadas são apagadas). O status da lâmpada dos botões OCTAVE [DOWN]/[UP] permitem que você reconheça instantaneamente a configuração atual da oitava. Quando configurado para uma oitava acima ou abaixo, a lâmpada acenderá. Quando configurado para duas oitavas acima ou abaixo, a lâmpada correspondente piscará devagar. Quando configurado para três oitavas acima ou abaixo, a lâmpada correspondente piscará rapidamente.

**Observação** Esse parâmetro é o mesmo de Octave (página 220) no visor Play (Reprodução) do modo Utility. A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também.

**Observação** Se quiser alternar as notas no teclado em semitons acima ou abaixo, edite o parâmetro Transpose (Transposição) (página 220) no visor Play do modo Utility.

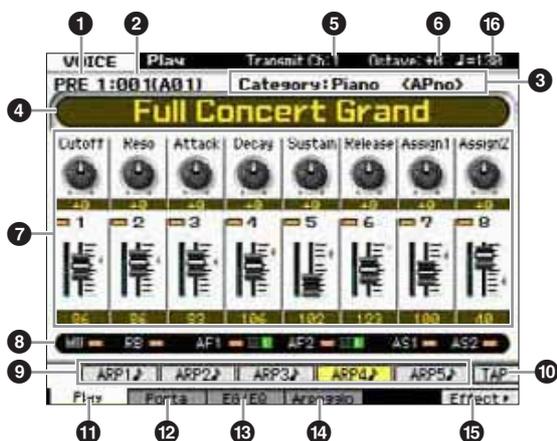
## Uso da função Arpeggio

A função Arpeggio (Arpejo) permite acionar padrões de ritmo, riffs e frases usando a voz atual, bastando para isso executar as notas no teclado. Para obter instruções sobre o uso da função Arpeggio, consulte o Manual do Proprietário.

## O visor Voice Play (Reprodução de voz) – [F1] Play

O visor Voice Play, acessado pelo botão [VOICE], tem dois tipos de design, que podem ser especificados no visor Screen Setting (Configuração da tela) (página 220) do modo Utility.

### Tipo 1 do visor Voice Play



### Tipo 2 do visor Voice Play



### 1 Banco de Voz

Indica o banco da voz atual.

O banco de voz é a memória que inclui os dados das vozes normais e das vozes de percussão. Existem os seguintes 16 bancos de voz.

#### PRE1 – 8 (Preset Bank 1 – 8)

Cada um destes bancos inclui 128 vozes predefinidas diferentes.

#### USR1 – 4 (User Bank 1 – 4)

Estes bancos podem ser usados para armazenar vozes que você pode criar e editar.

#### GM

Este banco contém 128 vozes diferentes que correspondem à ordem especificada pelo formato General MIDI (GM).

#### GMDR (GM Drum Bank, Banco GM de percussão)

Este banco contém uma única voz de percussão, na qual a atribuição do instrumento de percussão corresponde ao formato General MIDI (GM).

#### PDR (Preset Drum Bank, Banco de percussão predefinido)

Este banco inclui 64 vozes de percussão predefinidas diferentes.

#### UDR (User Drum Bank, Banco de percussão do usuário)

Este banco pode ser usado para o armazenamento de vozes de percussão criados e editados por você.

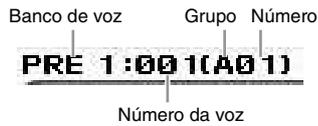
### Vozes GM

GM (General MIDI, MIDI geral) é um padrão mundial para organização de vozes e funções MIDI de sintetizadores e geradores de tons. Ele foi criado principalmente para assegurar que todos os dados de música criados com um dispositivo GM específico soem virtualmente iguais em qualquer outro dispositivo GM, qualquer que seja o fabricante ou o modelo. O banco GM de vozes deste sintetizador foi projetado para reproduzir corretamente os dados GM de música. Porém, lembre-se de que o som pode não ser exatamente igual ao que é tocado pelo gerador de tons original.



**2 Número da voz (grupo/número)**

Cada voz dentro de um banco é atribuída a um número da voz de 001 a 128.



Números de voz de 001 a 128 são convertidos para o formato (mostrado entre parênteses) relacionado aos bancos de A a H e aos números de 1 a 16 (para cada banco). Esse formato é relacionado aos botões de grupo [A] a [H] e aos botões de número [1] a [16]. Os números de voz e os grupos/números correspondentes estão listados abaixo.

Grupo/número	Número da voz
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

**3 Categoria (Categoria principal 1/Subcategoria 1)**

Indica a Categoria principal 1 e a Subcategoria 1 da voz selecionada. "Category" (Categoria) é uma palavra chave que indica as características do instrumento ou o tipo de som. Uma voz predefinida é registrada em dois conjuntos: Main Category e Sub Category. As configurações de Category podem ser editadas no visor General (Geral) (página 55) de Voice Common Edit. Para obter mais detalhes, consulte a explicação do visor General.

**4 Nome da voz**

Indica o nome da voz atual.

**5 Transmit CH (MIDI Transmit Channel, Canal de transmissão MIDI)**

Indica o canal MIDI pelo qual a apresentação do teclado/controlador envia dados MIDI (para um sequenciador externo, gerador de tom ou outro dispositivo). Para obter informações sobre como configurar o valor, consulte a página 47.

**6 Octave**

Indica a configuração Octave do teclado por meio dos botões OCTAVE. Esse parâmetro determina quão acima ou abaixo a afinação de cada tecla está em comparação com a afinação normal.

**7 Função de controle**

Indica o status dos botões giratórios e controles deslizantes no painel. Igual à janela Control Function (página 46).

**8 Configurações de atribuição**

Esta seção indica se cada um dos controladores está ou não atribuído à origem do conjunto de controladores.

**9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 a 5)**

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com o ícone da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. Os tipos de arpejo podem ser atribuídos aos botões por meio do visor Arpeggio (página 52).

**10 [SF6] TAP**

A velocidade com que você pressiona esse botão várias vezes determina o tempo de reprodução do arpejo.

**OBSEVAÇÃO** Este menu está disponível apenas no visor superior do modo Voice.

**11 [F1] Play (Voice Play)**

Pressionar esse botão retorna do visor anterior para o visor Voice Play.

**12 [F2] Porta (Portamento)**

Pressionar esse botão acessa o visor Portamento (página 50).

**13 [F3] EG/EQ (Envelope Generator/Equalizer, Gerador/equalizador de envelope)**

Pressionar esse botão acessa o visor que contém as configurações básicas de EG, filtro e EQ (página 51).

**14 [F4] Arpeggio**

Pressionar esse botão acessa o visor Arpeggio (página 52).

**15 [F6] Effect**

Pressionar esse botão acessa o visor Effect Connect (página 64) do modo Voice Common Edit.

**16 Tempo do arpejo**

Indica o tempo da reprodução do arpejo.

**17 Status ativado/desativado do elemento**

Indica o status ativado/desativado de cada elemento da voz atual. Isso está disponível somente quando uma voz normal está selecionada.

**18 Valores atuais**

Indica a faixa da Curva de afinação (PB UP e PB DOWN), a configuração atual de oitava do teclado (OCT) e a configuração de transposição atual.

**19 Tipo de arpejo atual**

Indica o tipo de arpejo atual selecionado por meio dos botões [SF1] a [SF5].

## Informações da voz – [SF6] INFO (Information, Informações)

Este visor indica as informações da voz atual. As configurações não podem ser alteradas aqui.



### 1 Bank (Banco)

Indica o banco do programa de voz selecionado. Os valores entre parênteses indicam a seleção do banco MSB e LSB, que pode ser usada para selecionar a voz atual por MIDI.

### 2 Program (número da voz)

Para cada voz dentro de um banco é atribuído um número de 001 a 128. Os valores entre parênteses indicam o grupo e o número.

### 3 Category 1 (Categoria principal 1/Subcategoria 1) Category 2 (Categoria principal 2/Subcategoria 2)

Indica a Categoria principal 1/Subcategoria 1 e a Categoria principal 2/Subcategoria 2 nas quais a voz atual está registrada.

### 4 Name (Nome)

Indica o nome da voz atual.

### 5 Voice Type (Tipo de voz)

Indica se o tipo de voz atual é uma voz normal ou voz de percussão.

### 6 Mono/Poly (Monofônico/polifônico)

Indica se a voz atual está configurada como Mono (apenas uma nota pode ser tocada por vez) ou Poly (diversas notas podem ser tocadas por vez).

### 7 Element Switch (Chave de elemento)

Indica o status (ativo/inativo) dos oito elementos que compõe a voz atual. Elementos que estão ativos são indicados por seus números correspondentes. Um asterisco "\*" indica que o elemento correspondente está silenciado, ainda que o parâmetro Element Switch esteja ativado. Um hífen "-" indica que o parâmetro Element Switch correspondente está desativado.

### 8 Portamento

Indica o status ativado/desativado de Portamento Switch (página 50) da voz atual.

### 9 Pitch Bend Range (Faixa de curva de afinação)

Indica a configuração de Pitch Bend Range (página 56) superior/inferior da voz atual.

### 10 Effects (Efeitos)

Indica as configurações de Effect (para Insertion A, Insertion B, Reverb e Chorus) da voz atual.

**Observação** Quando a voz de percussão é selecionada, os parâmetros 6, 7 e 8 ficam indisponíveis.

## Configurações de Portamento – [F2] Porta

Neste visor é possível selecionar a reprodução monofônica ou polifônica e configurar os parâmetros de Portamento. O portamento é usado para criar uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte. O valor configurado aqui é aplicado aos parâmetros com os mesmos nomes no visor Play Mode (Modo de reprodução) (página 48) do modo Voice Common Edit.

**Observação** Este visor fica indisponível quando uma voz de percussão é selecionada.



### 1 Portamento Switch (Chave de portamento)

### 2 Portamento Time (Tempo de portamento)

### 3 Portamento Mode (Modo de portamento)

### 4 Mono/Poly Mode (Modo Mono/Poly)

São os mesmos do visor Play Mode (página 55) de Voice Common Edit.

## Aplicação do portamento à voz

Siga as instruções abaixo para aplicar o portamento à voz que está sendo tocada no momento no teclado.

### 1 Pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

Selecione uma voz ao qual o portamento deve ser aplicado. O portamento é eficaz especialmente para vozes sustentadas ou continuam a soar enquanto a tecla está sendo pressionada.

### 2 Pressione o botão [F2] para acessar o visor Portamento.

### 3 Ative Portamento Switch.

### 4 Configure Portamento Time.

Para resultados mais significativos, configure este parâmetro como um valor relativamente alto.

### 5 Toque duas teclas alternadamente para confirmar o Portamento.

É recomendado pressionar uma nota e, em seguida, pressionar uma nota de uma oitava acima ou abaixo para confirmar a maneira como o Portamento será aplicado.

## Alteração da cor tonal – [F3] EG/EQ

É possível alterar a cor tonal ou o timbre do som editando as configurações EG/EQ para todos os elementos constituintes da voz. As configurações de EG feitas aqui serão aplicadas nos mesmos parâmetros nos visores Amplitude EG (página 80) e Filter EG (página 76) para todos os elementos como um deslocamento. Em outras palavras, o valor editado aqui será adicionado ou subtraído do valor atual. Da mesma maneira, se o parâmetro já foi configurado como o valor mínimo e máximo, seu valor não será alterado mesmo que você configure o parâmetro como um valor maior ou menor neste visor. Observe que estas configurações EQ são aplicadas diretamente à voz.



### 1 AEG (Amplitude EG, EG de amplitude)

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.

#### Attack (Tempo de ataque)

Determina a velocidade do ataque do momento em que uma tecla é tocada até que o nível inicial máximo do EG seja alcançado.

#### Decay (Tempo de enfraquecimento)

Determina a velocidade com que o volume cai desde o nível de ataque máximo até o nível de sustentação.

#### Sustain (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. Quanto menor for o valor, mais nítido será o som.

### Release (Release Time, Tempo de liberação)

Determina a velocidade com que o volume cai do nível de sustentação até zero quando a nota é liberada.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**OBSERVAÇÃO** Quando uma voz de percussão for selecionada, Sustain Level e Release Time não estarão disponíveis. "---" é exibido em cada uma das colunas correspondentes e esses parâmetros não poderão ser editados.

### 2 FEG (Filter EG, EG do filtro)

Usando o FEG, você pode controlar a transição na cor tonal (frequência de corte) do momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido. A transição real da cor tonal será diferente dependendo do tipo de filtro (página 74) do elemento voz.

#### Attack (Tempo de ataque)

Determina a velocidade da variação do filtro do momento em que uma nota é tocada até que o nível inicial máximo da frequência de corte seja alcançado.

#### Decay (Tempo de enfraquecimento)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de ataque máximo até o nível de sustentação.

#### Release (Tempo de liberação)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de sustentação até zero quando a nota é liberada.

#### Depth (Profundidade)

Determina o intervalo no qual a frequência de corte do EG do filtro é alterada. A configuração 0 fará com que a frequência de corte não mude. Quanto mais longe de 0 o valor estiver, maior será o intervalo da frequência de corte. Para valores negativos, a alteração da frequência de corte será revertida.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 3 Filter (Filtro)

Esta unidade modifica a cor tonal do som cortando a saída de uma porção de frequência específica do som. A cor tonal real será diferente dependendo do tipo de filtro (página 74) do elemento voz. O Low Pass Filter (Filtro passa-baixas) corta os sinais acima da frequência de corte enquanto o High Pass Filter (Filtro passa-altas) corta os sinais abaixo da frequência de corte.

#### Cutoff (Corte)

Determina a frequência de corte para o filtro, quando o filtro passa-baixas é selecionado, por exemplo, quanto maior o valor, mais nítido o enfraquecimento.

#### Reso (Resonance, Ressonância)

Determina a ênfase dada à frequência de corte. Quanto maiores os valores, mais acentuado será o efeito.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 4 EQ

Este é um EQ paramétrico que oferece três bandas (High, Mid and Low - Alta, Média e Baixa). É possível atenuar ou reforçar o nível de cada banda de frequência (High, Mid, Low) para alterar o som da voz. Para a banda média, também é possível configurar o Q (largura de banda).

### Frequency (Frequência)

Determina a largura de banda para cada banda de frequência. Configure o valor para a frequência que você deseja atenuar ou reforçar.

#### Configurações:

Low: 50,1 Hz a 2,00 kHz  
 Mid: 139,7 Hz a 10,1 kHz  
 High: 503,8 Hz a 14,0 kHz

### Gain (Ganho)

Determina o ganho da frequência (configurada acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada. Quanto maior o valor, maior o ganho. Quanto menor o valor, menor o ganho.

**Configurações:** -12,00 dB a +0,00 dB a +12,00 dB

### Q (Bandwidth, Largura de banda)

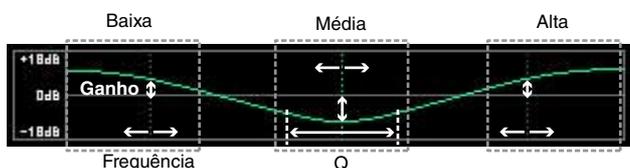
Determina o Q (largura de banda) para a banda média. Quanto maior o valor, menor a largura de banda. Quanto menor o valor, maior a largura de banda.

**Configurações:** 0,7 a 10,3

**Observação** A configuração do Q está disponível apenas para a banda média, que é um EQ de tipo pico (por causa do formato de pico). O pico permite que você atenue/reforce uma frequência específica e controle o quão larga ou estreita será sua largura de banda. Por outro lado, o formato de EQ da banda alta e baixa é do tipo realce, que permite que você atenue/reforce o sinal em frequências acima ou abaixo da configuração de frequência especificada.

## 5 Gráfico de EQ

Indica as configurações de EQ como um gráfico. O eixo vertical indica o ganho e o horizontal indica a frequência.



## Configurações do arpejo – [F4] Arpeggio

Este visor determina as configurações básicas do Arpeggio. Lembre-se de que os parâmetros de Bank (6) – Type (9) têm cinco configurações que podem ser editadas em cada um dos visores de [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. O valor configurado aqui é aplicado aos parâmetros que tem os mesmos nomes no visor Arpeggio main (Arpejo principal) (página 58) do modo Voice Common Edit.



Nome do tipo de arpejo

- 1 Switch (Chave)
- 2 Hold (Manutenção)
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit (Limite de velocidade)
- 5 Botões [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 a 5)
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

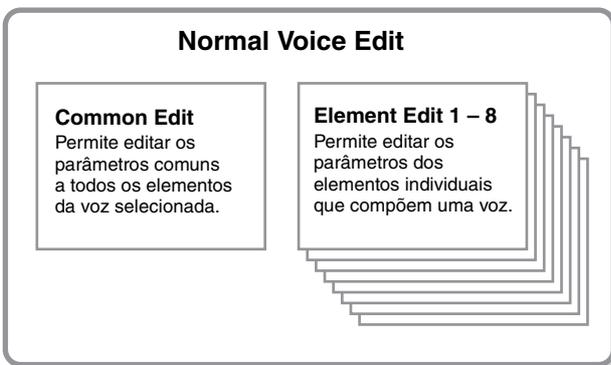
São os mesmos do visor Arpeggio Main (página 58) de Voice Common Edit.

# Edição de uma voz normal

"Edição" refere-se ao processo de criação de uma voz por meio da alteração dos parâmetros que a compõem. Isso pode ser feito em Voice Edit (Edição de voz), um submodo dentro do modo Voice. Para entrar no modo Voice Edit, pressione o botão [VOICE] para acessar primeiro o modo Voice e, em seguida, o botão [EDIT].

## Common Edit (Edição comum) e Element Edit (Edição de elemento)

Uma voz normal, contendo sons afinados semelhantes a instrumentos musicais que podem ser reproduzidos no alcance de um teclado, pode ser composta por até oito elementos. Há dois tipos de visores do Normal Voice Edit: os de Common Edit, para editar as configurações comuns a todos os elementos, e os do Element Edit, para editar elementos individuais.



## Edição de vozes normais

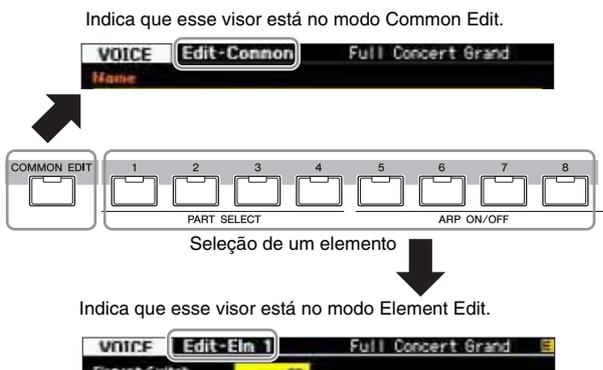
### 1 Pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

Selecione uma voz normal a ser editada.

### 2 Pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Voice Edit.

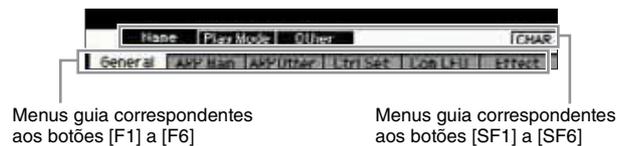
### 3 Acesse o visor Edit desejado, Common Edit ou Element Edit.

Para acessar o visor Common Edit, pressione o botão [COMMON EDIT]. Para acessar o visor Element Edit, pressione um dos botões de número de [1] a [8] para selecionar o elemento a ser editado.



### 4 Acesse o visor desejado.

Para localizar o visor desejado, observe os itens do menu guia correspondentes aos botões [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5] na parte inferior do visor.



**OBSERVAÇÃO** Ao pressionar o botão [SF6], você pode usar diversas funções, como a exibição de informações, a entrada de caracteres (página 37), a função de Botões de número (página 36) e a exibição/seleção de lista (página 37). A função acessada por meio do botão [SF6] será diferente, dependendo do parâmetro selecionado no qual o cursor estiver localizado.

### 5 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

### 6 Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados.

### 7 Repita as etapas de 3 a 6 conforme desejado.

### 8 Insira o nome desejado para a voz editada.

Use o visor Name (página 55) do modo Voice Common Edit.

### 9 Armazene a voz editada.

Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Store (Armazenamento) (página 54) e armazenar a voz criada.

#### AVISO

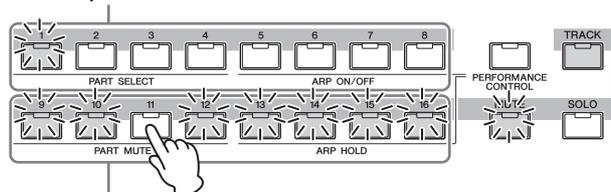
- A voz editada será perdida se uma voz diferente for selecionada ou se o equipamento for desligado. Não se esqueça de armazenar os dados da voz na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra voz ou de desligar o equipamento.
- Como a memória do usuário na qual a voz é armazenada é uma memória flash, a voz editada e armazenada não será apagada se o equipamento for desligado. Não é preciso se preocupar com a perda dos seus dados armazenados. A operação de armazenamento de voz, entretanto, substituirá os dados de voz já armazenados no número da voz de destino. Por esse motivo, deve sempre ser feito backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB diferente ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF (página 241).

## Funções práticas para edição de vozes

### Ativar/desativar um elemento

No modo Voice Edit, você pode usar os botões de número de [1] a [8] para selecionar um elemento. Os botões de [1] a [8] indicam o elemento em edição. Para ligar/desligar cada elemento, ative o botão [MUTE] e use os botões de número de [9] a [16].

Use os botões de número de [1] a [8] para selecionar o elemento que você deseja editar

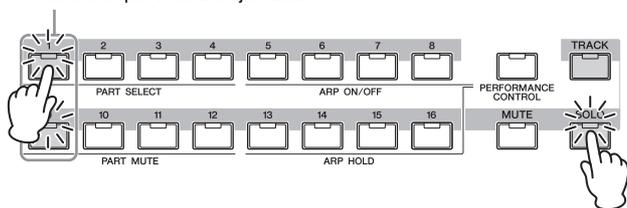


Use os botões de número de [9] a [16] para ativar/desativar cada elemento

### Solo do elemento a ser editado

Se você deseja ativar somente o elemento em edição, pressione o botão [SOLO] para ativá-lo e pressione um botão de número de [1] a [8] ou de [9] a [16]. Por exemplo, se você deseja ativar somente o Elemento 1 e editá-lo, pressione o botão [1] ou [9] para fazer com que o indicador [1] acenda o indicador [9] pisque.

Use os botões de número de [1] a [8]/[9] a [16] para ativar somente o elemento que você deseja editar



### O indicador [E]

O indicador [E] (Edição) aparece nos modos Voice Edit e Voice Play. Para obter detalhes, consulte a página 47.

### Função Compare

A função Compare permite que você alterne entre a voz recém-editada e sua condição original, não editada, permitindo que você escute como suas edições afetaram o som.

#### 1 Pressione o botão [EDIT] para acessar o modo Compare.

No modo Voice Edit (com a lâmpada [EDIT] acesa), pressione o botão [EDIT] para que a lâmpada pisque. O indicador [E] no canto superior direito da tela mudará para o indicador [C] e as configurações de voz anteriores à edição serão temporariamente reincorporadas para fins de comparação.

Quando o indicador [E] for mostrado no modo Voice Play, pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Voice Edit e pressione o botão [EDIT] novamente para acessar o modo Compare.

Indicador Compare (som anterior à edição)



#### 2 Pressione o botão [EDIT] novamente para retornar ao status original.

Quando o indicador [C] for mostrado no canto superior direito do visor, pressione o botão [EDIT] (a lâmpada pisca continuamente e o indicador [C] muda para o indicador [E]).

Compare o som editado com o som não editado conforme o desejado, repetindo as etapas 1 e 2.

**Observação** Enquanto Compare estiver ativo, não será possível editar a voz.

## Armazenamento da voz criada

#### 1 Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Voice Store.



#### 2 Configure o destino para o armazenamento da voz.

Selecione o banco do usuário de destino (USR 1 a 4 para voz normal, UDR para voz de percussão) e o número da voz a ser armazenada usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Também é possível usar os botões [USER 1] a [USER 4], [USER DR], grupos de [A] a [H] e números de [1] a [16] para especificar o destino.

#### 3 Pressione o botão [ENTER]. (O visor solicitará a sua confirmação.)

Para cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão [DEC/NO].

#### 4 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de armazenamento.

Depois que a voz tiver sido armazenada, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará ao visor Voice Play. Nessa condição, a voz recém-armazenada é selecionada como mostrado no visor, permitindo que você a execute imediatamente.

#### AVISO

Quando você executar a operação de Armazenamento, as configurações da memória de destino serão substituídas. Deve ser feito sempre o backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB diferente. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte a página 241.

**Observação** Lembre-se que o destino de "Store" (Armazenar) é a memória interna (Flash ROM), enquanto o destino de "Save" (Salvar) é a memória externa, como um dispositivo de armazenamento USB.

# Parâmetros de Common Edit

[VOICE] → Seleção de voz normal → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O Common Edit permite editar os parâmetros comuns a todos os elementos da voz normal selecionada.

## Sobre os asteriscos (\*)

Para usuários novos em edição de voz e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e fáceis de entender estão convenientemente marcados com asteriscos. Se você está começando em edição de voz, experimente esses parâmetros primeiro.

## Configurações gerais para a voz selecionada – [F1] General (Geral)

### Nomeação da voz editada – [SF1] Name (Nome)



#### 1 Name (Nome)

Insere o nome desejado para a voz. O nome da voz pode conter até 20 caracteres.

Você pode acessar uma conveniente lista de caracteres pressionando o botão [SF6] CHAR e selecionado o caractere desejado na lista. Para obter instruções detalhadas atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

#### 2 Main Category 1 (Categoria principal 1)

#### 3 Sub Category 1 (Subcategoria 1)

#### 4 Main Category 2

#### 5 Sub Category 2

Determina as duas categorias principais e suas subcategorias às quais a voz pertence, respectivamente. "Category" pode ser usado como uma palavra-chave que representa a característica da voz. A configuração adequada facilita a localização da voz desejada em meio a uma variedade de vozes. Há 16 categorias principais que indicam os tipos de instrumentos. Existem até cinco subcategorias para cada categoria principal, indicando tipos mais detalhados de instrumentos.

**Configurações:** Consulte a lista a seguir.

Categoria principal		Subcategoria				
Acoustic Piano (Piano acústico)	Pn	Acoustic (acústico)	Layer (camada)	Modern (moderno)	Vintage (clássico)	Arpeggio (arpejo)
Keyboard (teclado)	Kb	Electric Piano (piano elétrico)	FM Piano	Clavi (Clavicórdio)	Synth (sintetizador)	Arpeggio
Organ (órgão)	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe (de tubos)	Synth	Arpeggio
Guitar (violão)	Gt	Acoustic	Electric Clean (elétrico limpo)	Electric Distortion (elétrico distorcido)	Synth	Arpeggio
Bass (baixo)	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings (cordas)	St	Solo	Ensemble (conjunto)	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass (metais)	Br	Solo	Brass Ensemble (conjunto de metais)	Orchestra (orquestra)	Synth	Arpeggio
Sax/Woodwind (sax/ inst. de sopro)	SW	Saxophone (saxofone)	Flute (flauta)	Woodwind (inst. de sopro)	Reed/Pipe (palheta/gaita)	Arpeggio
Synth Lead (sint. principal)	Ld	Analog (analógico)	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir (sint. secundário/coro)	Pd	Analog	Warm (cálido)	Bright (claro)	Choir (coro)	Arpeggio
Synth Comp (sint. computadorizado)	Sc	Analog	Digital	Fade (redução)	Hook (clímax)	Arpeggio
Chromatic Percussion (percussão cromática)	Cp	Mallet Percussion (percussão com baquetas)	Bell (sino)	Synth Bell (sino sintetizado)	Pitched Drum (bateria grave)	Arpeggio
Drum/Percussion (bateria/percussão)	Dr	Drums (bateria)	Percussion (percussão)	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect (efeito sonoro)	Se	Moving (movimento)	Ambient (ambiente)	Nature (natureza)	Sci-Fi (ficção científica)	Arpeggio
Musical Effect (efeito musical)	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit (bater)	Arpeggio
Ethnic (étnico)	Et	Bowed (com arco)	Plucked (dedilhado)	Struck (batido)	Blown (soprado)	Arpeggio

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e, em seguida, selecionar o item desejado nela. Para obter detalhes, consulte a página 37.

## Configurações do modo Play como Micro Tuning e Mono/Poly – [SF2] Play Mode

Nesse visor, você pode definir várias configurações como Mono (monofônico) ou Poly (polifônico), Pitch (afinação), Portamento e Micro Tuning (microafinação).



#### 1 Volume\*

Determina o nível de saída da voz. Configure este parâmetro para ajustar o equilíbrio entre a voz atual e as demais vozes.

**Configurações:** 0 a 127

**2 Pan\***

Determina a posição estéreo (pan) da voz. Também é possível ajustar este parâmetro usando o botão giratório PAN no painel frontal.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

**⚠ OBSERVAÇÃO** Observe que o parâmetro Voice Pan pode ter pouco ou nenhum efeito audível se o pan para um elemento específico for configurado como a posição esquerda e o pan para outro elemento for configurado como a posição direita.

**3 Note Shift\* (Mudança de nota)**

Determina a configuração de transposição para o valor (em semitons) pelo qual a afinação é aumentada ou diminuída.

**Configurações:** -24 a +0 a 24

**4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)\* (Faixa da curva de afinação superior)****5 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)\* (Faixa da curva de afinação inferior)**

Determina a faixa máxima da Curva de afinação em semitons. Configurar o parâmetro Upper em +12 resulta em um aumento máximo de afinação de uma oitava quando o controle de pitchbend é movido para cima. Por outro lado, configurar Lower em -12 resulta na redução da afinação em uma oitava (12 semitons) quando o controle de pitchbend é girado para baixo.

**Configurações:** -48 semi a +0 semi a +24 semi

**6 Bank (Micro Tuning Bank, Banco de microafinação)**

Determina o banco de microafinação.

**Configurações:** PRE, USR

PRE (Preset, predefinido)

Contém os 13 tipos de microafinação predefinidos.

USR (User, usuário)

Contém os tipos de microafinação originais criados no visor Micro Tuning (página 225) do modo Utility.

**7 Tuning Number (Número de afinação)**

Determina o número da microafinação. O banco de predefinições fornece 13 tipos, inclusive o mais comum, "equal temperament" (disposição igual).

**Configurações:**

Preset Bank: 1 a 13 (consulte a lista de microafinações a seguir.)

User Bank: 1 a 8

**8 Tuning Root (Tônica de afinação)**

Configura a nota principal para cada escala. Para algumas escalas, essa configuração pode não ser necessária.

**Configurações:** C a B

**O que é microafinação?**

Essa função permite que você altere a escala do teclado da afinação normal (equal temperament) para uma variedade de escalas especiais. É possível determinar o tipo de escala para cada voz selecionando simplesmente um número de afinação. Você também pode usar os tipos de microafinação originais criados por você no visor Micro Tuning (página 225) do modo Utility.

**Lista de microafinação**

Nº de microafinação	Tipo	Tônica de microafinação	Comentários
1	Equal (Igual)	—	A afinação "de acerto" usada durante a maior parte dos últimos 200 anos da música ocidental e encontrada na maioria dos teclados eletrônicos. Cada meio passo é exatamente 1/12 de uma oitava e a música pode ser executada em qualquer tom com a mesma facilidade. Entretanto, nenhum dos intervalos ficam perfeitamente afinados.
2	PureMajor (Maior pura)	C a B	Esta afinação foi criada para que a maioria dos intervalos (especialmente a terça maior e a quinta perfeita) na escala maior sejam puros. Isso significa que outros intervalos estarão desafinados proporcionalmente. É preciso especificar o tom (C a B) no qual você irá tocar.
3	PureMinor (Menor pura)	C a B	O mesmo que Pure Major, mas criada para a escala menor.
4	Werckmeister	C a B	Andreas Werckmeister, um contemporâneo de Bach, criou esta afinação para que os instrumentos de teclado pudessem ser tocados em qualquer tom. Cada tom tem uma personalidade exclusiva.
5	Kirnberger	C a B	Johann Philipp Kirnberger, compositor do séc. XVIII, criou esta escala temperada para permitir apresentações em qualquer tom.
6	Vallot&Yng	C a B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young (ambos de meados do séc. XVIII) inventaram este ajuste para a afinação pitagórica, no qual as primeiras seis quintas são abaixadas pelo mesmo valor.
7	1/4 Shift (Mudança de semínima)	—	Esta é a escala normal de disposição igual elevada em 50 centésimos.
8	1/4 tone (Tom de semínima)	—	Vinte e quatro notas igualmente espaçadas por oitava. (Toque vinte e quatro notas para percorrer uma oitava.)
9	1/8 tone (Tom de colcheia)	—	Quarenta e oito notas igualmente espaçadas por oitava. (Toque quarenta e oito notas para percorrer uma oitava.)
10	Indian (Indiana)	—	Observada geralmente na música indiana (somente teclas brancas).
11	Arabic 1 (Árabe)	C a B	Observada geralmente na música árabe.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

**9 Mono/Poly\* (Monofônico/polifônico)**

Seleciona monofônico ou polifônico.

**Configurações:** mono, poly

**mono**

Quando configurado como "mono", a voz selecionada é reproduzida monofonicamente (uma única nota é reproduzida simultaneamente). Para muitos sons de instrumentos (como baixo e sintetizador principal) isso permite que uma apresentação em legato soe mais natural e suave do que quando este parâmetro está configurado como "poly".

**poly**

Quando configurado como "poly", a voz selecionada é reproduzida polifonicamente (várias notas podem ser reproduzidas simultaneamente ou um acorde é reproduzido).





## Configurações de arpejo – [F2] ARP Main (Arpeggio Main, Arpejo principal)

Esse visor determina as configurações básicas do Arpeggio. Lembre-se que os parâmetros de Bank (Banco) (11) a Gate Time Rate Offset (Deslocamento de taxa de tempo de ponte) (16) têm cinco configurações que podem ser editadas em cada um dos visores de [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5.

Para obter detalhes sobre arpejo, consulte a página 15.



**Observação** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone KBD aparecerá na guia correspondente ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode inserir o número ou a velocidade da nota pressionando a nota adequada no teclado enquanto segura o botão [SF6] KBD. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Switch (Chave)

Determina se o arpejo está ativado ou desativado. Quando uma voz para a qual Common Switch (Chave comum) está ativado for acessada, o botão [ARPEGGIO ON/OFF] no painel será ativado automaticamente.

**Configurações:** on, off

### 2 Hold\* (Segurar)

Quando está configurado como "on", o arpejo se repete automaticamente, ainda que você solte as teclas.

**Configurações:** sync-off (ver abaixo), off, on

sync-off

Quando está configurado como "sync-off", a reprodução do arpejo continua a ser executada silenciosamente, ainda que você solte as teclas. Pressionar qualquer tecla ativa a reprodução do arpejo novamente e ele é ouvido a partir do ponto do ciclo no qual a reprodução foi retomada.

### 3 Change Timing\* (Duração de alteração)

Determina a duração tempo real na qual o tipo de arpejo é alternado quando outro tipo é selecionado durante a reprodução do arpejo. Quando configurado como "realtime" (tempo real), o tipo de arpejo é alterado imediatamente. Quando configurado como "measure" (compasso), o tipo de arpejo é alternado em cima do compasso seguinte.

**Configurações:** realtime, measure

### 4 Velocity Limit (Limite de velocidade)

Determina a velocidade mais baixa e a mais alta que podem ativar a reprodução do arpejo. Isso permite que você configure o intervalo de velocidade no qual a nota

é pressionada para ativar a reprodução do arpejo. Também é possível criar intervalos de ativação baixos e altos para a reprodução do arpejo, com a velocidade "hole" no meio, especificando antes o valor máximo. Por exemplo, configurar um limite de velocidade de 93 a 34 permite que você execute o arpejo em dois intervalos de velocidade distintos: suave (1 a 34) e forte (93 a 127). As notas tocadas em velocidades medianas, entre 35 e 92, não executam o arpejo.

**Configurações:** 001 a 127

### 5 Note Limit (Limite de notas)

Determina as notas mais baixas e mais altas no intervalo de notas do arpejo. As notas executadas nesse intervalo ativam o arpejo. Por exemplo, configurar um limite de notas de "C5 a C4" permite que você ative o arpejo executando notas nos dois intervalos de C -2 a C4 e de C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não terão efeito sobre o arpejo.

**Configurações:** C -2 a G8

**Observação** Lembre-se que nenhum som é produzido quando o modo Key está configurado como "sort" (classificar) ou "thru" (através) e as notas são tocadas fora desta configuração de limite de notas.

### 6 Tempo\* (Tempo)

Determina o tempo do arpejo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** 5 a 300

**Observação** Se você estiver usando o instrumento com um sequenciador externo, computador MIDI ou outro dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esses dispositivos, configure o parâmetro MIDI sync (5) no visor MIDI (página 228) do modo Utility como "MIDI" ou "auto". Nesse caso, o parâmetro Tempo indicará "MIDI" ou "auto" e não poderá ser alterado.

### 7 Key Mode (Modo Key)

Determina como o arpejo é reproduzido quando o teclado é tocado.

**Configurações:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort (classificar)

Quando você executa notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), a mesma sequência é executada, não importa em que ordem de execução das notas.

thru (através)

Quando você executa notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), a sequência resultante é diferente dependendo da ordem de execução das notas.

direct (direto)

Os eventos de nota da sequência do arpejo não são reproduzidos; somente as notas executadas no teclado são ouvidas. Quando o arpejo é reproduzido, eventos como Pan e Brightness (clareza) são aplicados ao som da sua apresentação do teclado. Use essa configuração quando os tipos de arpejo incluírem dados sem notas ou quando o tipo de categoria "Ctrl" estiver selecionado.

sort+direct (classificar + direto)

O arpejo é reproduzido de acordo com a configuração "sort" e a nota pressionada também é tocada.

thru+direct (através + direto)

O arpejo é reproduzido de acordo com a configuração "thru" e a nota pressionada também é tocada.

**Observação** Alguns tipos de arpejo que pertencem à categoria "Cntr" podem não ter eventos de nota (página 18). Quando esse tipo de arpejo estiver selecionado e o modo Key estiver configurado como "sort" ou "thru", nenhum som será reproduzido, ainda que você pressione a nota no teclado.

**8 Velocity Mode (Modo Velocity)**

Ajusta a velocidade das notas do arpejo.

**Configurações:** original, thru

original

O arpejo é reproduzido nas velocidades predefinidas incluídas nos dados da sequência do arpejo.

thru

O arpejo é reproduzido de acordo com a velocidade de sua execução. Por exemplo, se você tocar as notas de maneira forte, o volume da reprodução do arpejo aumentará.

**9 Output Octave Shift (Mudança de oitava de saída)**

Especifica o intervalo máximo de arpejo em oitavas.

**Configurações:** -10 a +10

**10 Botões [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 a 5)**

Os seis parâmetros de Bank (11) a Gate Time Rate Offset (Deslocamento de taxa de tempo de ponte) (16) na metade inferior do visor podem ser editados em cada um dos visores de [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. É possível configurar os parâmetros na metade inferior do visor para cada uma das cinco configurações de arpejo pressionando um dos botões [SF1] a [SF5]. O ícone de colcheia mostrado no menu guia indica que qualquer tipo de arpejo (exceto "off") é selecionado no visor correspondente ao botão de subfunção.

**Configurações:** [SF1] – [SF5] (subfunção), botões

**11 Bank (Banco)**

Determina o banco de arpejo que contém o tipo de arpejo desejado. Selecione "PRE" caso deseje selecionar um tipo de arpejo predefinido. Selecione "USER" se você quiser selecionar um tipo de arpejo que você criou e armazenou originalmente.

**Configurações:** PRE, USR

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções detalhadas sobre como criar seu tipo de arpejo original, consulte a página 20.

**12 Category (Categoria)****13 Sub Category (Subcategoria)**

É possível selecionar a categoria e sua subcategoria incluindo o tipo de arpejo desejado. Este parâmetro está disponível quando "PRE" é selecionado como o banco.

**Configurações:** Consulte a lista de categorias de arpejo na página 15.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e, em seguida, selecionar o item desejado nela. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**14 Type (Tipo)**

Determina o número do tipo de arpejo desejado em uma categoria especificada. O nome do tipo de arpejo selecionado é mostrado à direita no número especificado no visor. Consulte a lista de tipos de arpejo na Lista de dados.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como usar a lista de tipo de arpejo, consulte a página 16.

**15 Velocity Rate (Taxa de velocidade)**

Determina o valor de deslocamento pelo qual as notas de arpejo são alternadas a partir de suas velocidades originais. Se o valor resultante da velocidade for menor que zero, ele será configurado como 1 e, se a velocidade resultante for maior que 128, ela será configurada como 127.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -100% a +0% a +100%

**16 Gate Time Rate (Taxa de tempo de ponte)**

Determina o gate time (duração) das notas de arpejo.

O gate time não pode ser diminuído além do mínimo normal de 1; qualquer valor fora desse intervalo será automaticamente limitado ao mínimo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -100% a +0% a +100%

**Configurações de arpejo – [F3] ARP Other (Arpeggio Other, Arpejo outras)**

Alterando a duração e a velocidade das notas, você pode alterar a "sensação" rítmica da reprodução do arpejo.

**1 Unit Multiply (Multiplicação de unidades)**

Ajusta o tempo da reprodução do arpejo com base no andamento. Usando este parâmetro, você pode criar um tipo diferente de arpejo do original. Por exemplo, se você configurar um valor como 200%, o tempo de reprodução será dobrado (o andamento é dividido). Por outro lado, se você configurar um valor como 50%, o tempo de reprodução será dividido e o andamento será dobrado. O tempo de reprodução normal é 100%. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

**2 Quantize Value\* (Valor de quantização)**

Determina em que batidas os dados de nota na música serão alinhados ou em que batidas da música o balanço será aplicado.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** ♩ 60 (fusa), ♪♩ 80 (tercina de semicolcheia), ♪ 120 (semicolcheia), ♪♩ 160 (tercina de colcheia), ♪ 240 (colcheia), ♪♩ 320 (tercina de semínima), ♪ 480 (mínima)

**3 Quantize Strength (Intensidade de quantização)**

Configura a "intensidade" com a qual os eventos de nota são estendidos até as batidas de quantização mais próximas. Uma configuração como 100% produz a duração exata configurada por meio do parâmetro Quantize Value anterior. Uma configuração como 0% não resulta em quantização. Uma configuração como 50% resulta na extensão dos eventos de nota entre 0% e 100%.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** 0% a 100%

**4 Swing\* (Balanço)**

Atrasa as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de balanço.

As configurações acima de 1 atrasam as notas de arpejo, enquanto as configurações abaixo de 1 as adiantam. Uma configuração como 0% produz a duração exata configurada por meio do Quantize Value, resultando em nenhum balanço.

O uso equilibrado dessa configuração permite criar ritmos de balanço e sensações de ternas, como shuffle e bounce. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -120 a +120

**5 Velocity Rate (Taxa de velocidade)**

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Por exemplo, uma configuração como 100% significa que as velocidades originais serão usadas. Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades das notas de arpejo, enquanto as configurações acima de 100% aumentam essas velocidades. Se o valor resultante da velocidade for menor que zero, ele será configurado como 1 e, se a velocidade resultante for maior que 128, ela será configurada como 127.

**Configurações:** 0 a 200%

**6 Gate Time Rate (Taxa de tempo de ponte)**

Determina o quanto do gate time (duração) das notas de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Uma configuração em 100% significa que os tempos de ponte originais são usados. Configurações abaixo de 100% diminuem os tempos de ponte das notas de arpejo, enquanto aquelas acima de 100% os aumentam. O gate time não pode ser diminuído além do mínimo normal de 1; qualquer valor fora desse intervalo será automaticamente limitado ao mínimo.

**Configurações:** 0 a 200%

**7 Octave Range (Faixa de oitavas)**

Especifica o intervalo máximo de arpejo em oitavas. Configurações com valores positivos aumentam a faixa de oitavas da reprodução do arpejo, enquanto configurações com valores negativos a diminuem. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -3 a +0 a +3

**8 Loop**

Quando está configurado como "on", o arpejo se repete enquanto as notas são seguradas. Quando está configurado como "off", o arpejo é reproduzido somente uma vez, ainda que as notas estejam seguras.

**Configurações:** off, on

**9 Trigger Mode (modo Trigger)**

Quando está configurado como "gate" (ponte), pressionar a nota inicia a reprodução do arpejo e soltá-la interrompe a reprodução. Quando está configurado como "toggle" (alternar), pressionar a nota inicia a reprodução do arpejo e soltá-la a interrompe. Normalmente, esse parâmetro deve ser configurado como "gate".

**Configurações:** gate, toggle

**OBSERVAÇÃO** A configuração "toggle" do modo Trigger se sobrepõe à configuração "on" de Hold no visor Arpeggio Main (página 58). Em outras palavras, mesmo quando o parâmetro Hold estiver configurado como "on", pressionar a nota iniciará/interromperá a reprodução de arpejo quando o modo Trigger estiver configurado como "toggle".

**10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold, Limite de velocidade do timbre)**

Alguns tipos de arpejo incluem uma sequência de dados especial chamada "Accent Phrase" (frase de timbre), que é reproduzida somente quando as velocidades maiores que um valor especificado são recebidas. Este parâmetro determina a velocidade mínima que irá ativar a Frase de timbre.

**Configurações:** off, 1 a 127

**11 Accent Start Quantize (Quantização de início de timbre)**

Determina o duração inicial da frase de timbre quando a velocidade especificada em Accent Vel Threshold é recebida. Quando configurado como "off", a frase de timbre é iniciada assim que a velocidade é recebida. Quando configurado como "on", a frase de timbre inicia na batida especificada para cada tipo de arpejo depois que a velocidade é recebida.

**Configurações:** off, on

**12 Random SFX (Efeitos sonoros aleatórios)**

Alguns tipos de arpejo têm a função Random SFX, que ativará sons especiais, como o ruído dos trastes do violão, quando a nota for solta. Este parâmetro determina se Random SFX está ativo ou não.

**Configurações:** off, on

**13 Random SFX Velocity Offset (Deslocamento de velocidade dos efeitos sonoros aleatórios)**

Determina o valor do deslocamento pelo qual as notas de Random SFX são alternadas a partir de suas velocidades originais. Se o valor resultante da velocidade for menor que zero, ele será configurado como 1 e, se a velocidade resultante for maior que 128, ela será configurada como 127.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**14 Random SFX Key On Control (Tecla Random SFX sob controle)**

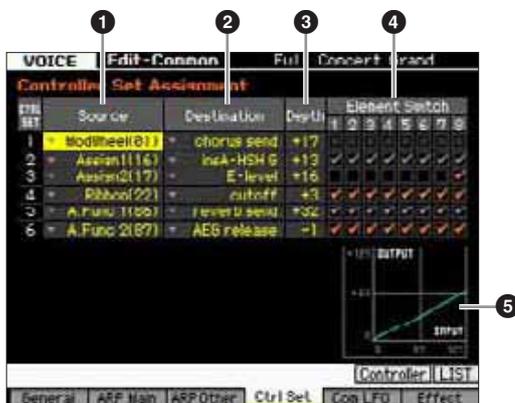
Quando está configurado como "on", o som especial do Random SFX é executado na velocidade pré-programada. Quando está configurado como "off", o som especial do Random SFX é executado na velocidade gerada quando a nota é pressionada.

**Configurações:** off, on

## Configurações do controlador – [F4] Ctrl Set (Controller Set, Conjunto de controladores)

Controladores como os botões giratórios no painel frontal podem ser usados para alterar e ajustar uma variedade de parâmetros para cada voz, em tempo real e simultaneamente. Por exemplo, o controle aftertouch (após toque) do teclado pode ser usado para controlar o vibrato e o controle giratório Modulation pode ser usado para controlar a clareza do tom.

As configurações de função para todos os controladores são chamadas de "Controller Set" e até seis conjuntos de controladores podem ser criados para cada voz. O controlador é chamado de Source (origem) e a função controlada é chamada de Destination (destino). Neste visor, é possível determinar os conjuntos de controladores.



**OBSEVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Source\* (Origem)

Determina qual controlador do painel será atribuído e usado para o conjunto selecionado. Também é possível atribuir várias funções a um controlador. Você pode configurar esse parâmetro operando o controlador desejado enquanto segura o botão [SF5] Controller.

#### Configurações:

##### PitchBend

Indica o controle de pitchbend interno.

##### ModWheel

Indica o controle giratório interno Modulation.

##### AfterTch (Aftertouch)

Indica o evento gerado quando é aplicada pressão em uma tecla depois que a nota é tocada.

##### FootCtrl1 (Foot Controller2, Controlador de pé)

##### FootCtrl2 (Foot Controller2)

Indica o controlador de pé conectado a cada uma das saídas FOOT CONTROLLER 1 e 2 no painel traseiro.

##### FootSw (Footswitch, Pedal)

Indica o pedal conectado à saída FOOT SWITCH ASSIGNABLE no painel traseiro.

##### Ribbon (Fita)

Indica o controlador de fita interno.

##### Breath (Vibração)

Indica o controle externo que envia o número de alteração de controle atribuído ao controlador Breath no modo Utility (página 230) para o MOTIF XF por MIDI.

### Assign1

### Assign2

Indica os botões giratórios "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2" com a lâmpada TONE 1 acesa.

### A. Func 1

### A. Func 2

Indica os botões internos ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2].

**OBSEVAÇÃO** Você pode determinar em que grau o controle de pitchbend de afinação afeta o parâmetro Destination (abaixo) configurando-o como Pitch Bend Range Upper (4) e Pitch Bend Range Lower (5) no visor Play Mode (página 55).

### 2 Destination\* (Destino)

Determina o parâmetro controlado pelo controlador Source (acima). Você pode selecionar para cada controlador um dos 67 parâmetros, como volume, afinação e profundidade de LFO.

**Configurações:** Consulte a lista de controles na Lista de dados avulsa.

**OBSEVAÇÃO** Com relação aos parâmetros de efeito de inserção "Insertion Effect A Parameter 1 – 16", ao "Insertion Effect B Parameter 1 – 16" e ao "Insertion Effect L Parameter 1 – 32" descritos na lista de controles, os nomes de parâmetro reais do tipo de efeito selecionado são mostrados no visor. Se um desses nomes for mostrado, nenhuma função está atribuída àquele parâmetro.

### Exemplo de configurações de Destination

Para controlar o volume:	Volume
Para aplicar o vibrato à voz:	Profundidade comum de LFO 1 a 3 (C-LFO dpth1 – 3) *1
Para alterar a afinação:	Element Pitch (melodia bruta) *2
Para controlar a clareza da voz:	Element Filter Frequency (corte) *2
Para alterar a velocidade do alto-falante giratório:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Para aplicar um pedal wah à voz:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

Com relação a \*1 a \*4, as configurações a seguir são necessárias, além das configurações acima.

- \*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop  
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod
- \*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on
- \*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker  
[F6] Effect → Element Out = insA/insB
- \*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect  
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

### 3 Depth\* (Profundidade)

Determina em que grau o controlador Source afeta o parâmetro Destination. Para valores negativos, a operação do controlador é revertida; as configurações máximas do controlador produzem alterações mínimas no parâmetro.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 4 Element Switch\* (Chave de elemento)

Determina se o controlador selecionado afeta ou não cada elemento individual. Este parâmetro está desativado quando Destination (2), descrito anteriormente, estiver configurado como um parâmetro não relacionado aos elementos de voz.

**5 Graph (Gráfico)** (somente indicação)

O eixo horizontal indica o valor gerado por meio do Source do conjunto selecionado, enquanto o eixo vertical indica em que grau o parâmetro Destination é afetado.

**Modulando a voz – [F5] Com LFO (Common LFO, LFO comum)**

Determina como os efeitos vibrato, trêmulo e wah são produzidos usando o LFO (Low Frequency Oscillator, Oscilador de baixa frequência). Nos visores a seguir, você pode configurar os parâmetros básicos de LFO comuns a todos os elementos da voz.

**Configurações de onda de LFO – [SF1] Wave (Common LFO Wave, Onda comum de LFO)**

Este visor contém uma variedade de parâmetros de LFO, inclusive tipo de onda de LFO, velocidade e efeitos como retardo de LFO ou aumento/redução gradual.



**OBSEVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**1 Wave\* (Onda)**

Seleciona a onda e determina como a forma de onda de LFO vibra. A ilustração da onda selecionada é mostrada no visor.

**Configurações:** triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user (usuário)

Você pode criar sua onda de LFO original selecionando esta configuração. A onda de LFO pode ser criada no visor Common LFO User (Usuário comum de LFO) (página 62).

**2 Modo Play**

Determina se o LFO é executado repetidamente (loop) ou somente uma vez (one shot).

**Configurações:** loop, one shot

**3 Speed\* (Velocidade)**

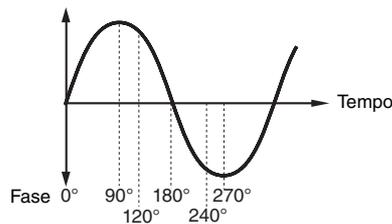
Determina a velocidade da onda de LFO. Quanto mais alto o valor, mais rápida será a velocidade.

**Configurações:** 0 a 63

**4 Phase (Fase)**

Determina o ponto inicial de fase para a onda de LFO quando ela é redefinida.

**Configurações:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

**5 Tempo Sync (Sincronização de tempo)**

Determina se a velocidade de LFO é sincronizada ou não com o tempo do arpejo ou do sequenciador (Música ou Padrão).

**Configurações:** off (não sincronizado), on (sincronizado)

**OBSEVAÇÃO** Quando este parâmetro estiver configurado como "on" e o parâmetro de sincronização de MIDI no visor MIDI do modo Utility (página 228) estiver configurado como "MIDI", a velocidade de LFO será sincronizada com o relógio externo.

**6 Tempo Speed (Velocidade de tempo)**

Este parâmetro estará disponível somente quando Tempo Sync 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 ou o sequenciador.

**Configurações:** 16th, 8th/3 (tercinas de colcheia), 16th. (semicolcheia pontuada), 8th. (colcheia pontuada), 4th/3 (tercinas de semínima), 8th. (colcheia pontuada), 4th (semínimas), 2nd/3 (tercinas de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercinas de semibreve), 2nd. (mínima pontuada), 4thx4 (quíaltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 4thx5 (quíaltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 4thx6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 4thx7 (quíaltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 4thx8 (quíaltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida), 4thx16 (dezesesseis semínimas para a batida), 4thx32 (32 semínimas para a batida), 4thx64 (64 semínimas para a batida)

**OBSEVAÇÃO** A configuração de tipo de nota acima é sincronizada com o tempo da reprodução de arpejo/música/padrão.

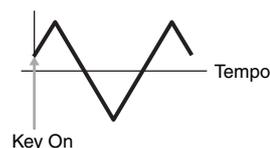
**7 Key On Reset (Redefinição ativada)**

Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é pressionada. As três configurações a seguir estão disponíveis.

**Configurações:** off, each-on, 1st-on

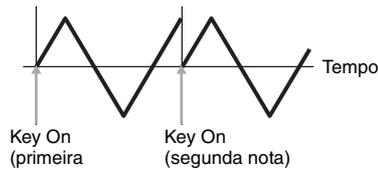
off (desativado)

O LFO é reproduzido livremente sem sincronização de teclas. Pressionar uma tecla inicia a onda de LFO qualquer seja a fase em que o LFO se encontre naquele momento.



**each-on (ativar a cada)**

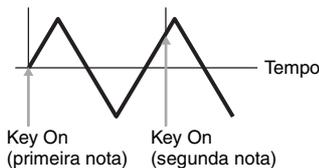
O LFO é redefinido a cada nota executada e inicia uma forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (anteriormente).



**OBSERVAÇÃO** Quando a onda estiver configurada como "S/H1" ou "S/H2", o modo Play como "one shot" e Key On Reset como "each-on", a fase inicial será diferente cada vez que a nota for pressionada. Com essa configuração, variações tonais realistas podem ser produzidas acionando a bateria repetidamente.

**1st-on (ativar na primeira)**

O LFO é redefinido a cada nota executada e inicia uma forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (anteriormente). Se você tocar uma segunda nota enquanto a primeira ainda estiver segura, o LFO continuará a ser executado de acordo com a mesma fase ativada pela primeira nota. Em outras palavras, o LFO só é redefinido se a primeira nota for solta antes que a segunda seja executada.



**OBSERVAÇÃO** A fase inicial é determinada pelo parâmetro Phase (4), embora ela seja mostrada como 0 na ilustração.

**8 Random Speed (Velocidade aleatória)**

Determina em que grau a velocidade de LFO muda aleatoriamente. Uma configuração de "0" resulta na velocidade original. Valores mais altos resultam em um grau maior de alteração da velocidade. Este parâmetro não pode ser configurado quando Tempo Sync (5) estiver ativado.

**Configurações:** 0 a 127

**9 Delay\* (Retardo)**

Determina o tempo de retardo entre o momento em que você pressiona a nota no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor. Um valor mais alto resultará em um tempo de retardo maior.

**Configurações:** 0 a 127

**10 Fade In Time (Tempo de aumento gradual)**

Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente após o final do tempo de retardo. Um valor mais alto resulta em um aumento gradual mais lento. Quando estiver configurado como "0", o efeito LFO não aumentará gradualmente e alcançará o nível máximo imediatamente após o final do tempo de retardo.

**Configurações:** 0 a 127

**11 Hold (Hold Time, Tempo de manutenção)**

Determina a duração durante a qual o LFO é mantido em seu nível máximo. Um valor mais alto resultará em um tempo de manutenção maior. Uma configuração de 127 não produz redução gradual.

**Configurações:** 0 a 126, hold

**12 Fade Out Time (Tempo de redução gradual)**

Determina o tempo para que o efeito LFO reduza gradualmente (após o final do tempo de manutenção). Um valor mais alto resulta em uma redução gradual mais lenta.

**Configurações:** 0 a 127

**Configurações do efeito LFO – [SF2]  
Set (Common LFO Set)**

Neste visor, você pode selecionar o parâmetro de destino para o LFO (quais aspectos do som o LFO controla), os elementos a serem afetados por ele e a sua profundidade. Podem ser atribuídos três destinos, e você pode escolher diversos parâmetros por destino.

**1 Control Dest (Control Destination, Destino do controle)\***

Determina os parâmetros que serão controlados (modulados) pela onda de LFO.

**Configurações:** insA1 a insA16, insB1 a insB16, insL1 a insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 a insA16, insB1 a insB16, insL1 a insL32 (parâmetros de efeito)  
Cada parâmetro do tipo de efeito selecionado é modulado de forma cíclica. Quando um desses parâmetros é selecionado, o nome do parâmetro correspondente do tipo de efeito selecionado é mostrado na seção inferior do visor.

**A mod (Amplitude Modulation Depth, Profundidade da modulação de amplitude)**

Um efeito trêmulo, produzido pela modulação cíclica do volume.

**P mod (Pitch Modulation Depth, Profundidade da modulação de afinação)**

Um efeito vibrato, produzido pela modulação cíclica da afinação.

**F mod (Filter Modulation Depth, Profundidade da modulação de filtro)**  
Um efeito wah produzido pela modulação cíclica da clareza do tom.

**reso (Resonance, ressonância)**

Um efeito especial wah produzido pela modulação cíclica da ressonância.

**pan**

Um efeito produzido pela modulação cíclica da posição estéreo (pan).

**LFOspd (Element LFO Speed, Velocidade de LFO do elemento)**

Quando isso estiver selecionado, a velocidade de LFO comum modula de forma cíclica a velocidade de LFO do elemento.

**2 Control Depth\* (Profundidade do controle)**

Determina a profundidade da onda de LFO.

**Configurações:** 0 a 127

**3 Element Switch 1 – 8\***

Determina se cada elemento será ou não afetado pelo LFO.

**Configurações:**  (ativo),  (inativo)

**4 Depth Offset 1 – 8 (Deslocamento de profundidade)**

Determina os valores de deslocamento do parâmetro Control Depth (acima) para os elementos respectivos.

Se o valor resultante de profundidade do controle for menor que zero, ele será configurado como 0 e,

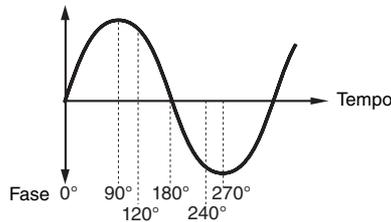
se a profundidade do controle resultante for maior que 127, ela será configurada como 127.

**Configurações:** 0 a 127

### 5 LFO Phase Offset (Deslocamento de fase de LFO)

Determina os valores de deslocamento do parâmetro Phase no visor [SF1] Wave para os elementos respectivos.

**Configurações:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



## Criando seu próprio LFO – [SF3] User (Common LFO User, Usuário comum de LFO)

Neste visor, você pode criar sua própria onda de LFO original. É possível criar uma onda de LFO personalizada que consiste em até dezesseis etapas. A onda de LFO criada estará disponível quando o parâmetro Wave no visor Common LFO Wave estiver configurado como "user".



### 1 Template (Modelo)

Você pode selecionar um modelo pré-programado para a onda de LFO.

**Configurações:** all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

**all -64 (todos em -64)**

Os valores de todas as etapas são configurados como -64.

**all 0 (todos em 0)**

Os valores de todas as etapas são configurados como 0.

**all +63 (todos +63)**

Os valores de todas as etapas são configurados como +63.

**saw up (curvas ascendentes)**

Cria uma onda em forma de curvas ascendentes.

**saw down (curvas descendentes)**

Cria uma onda em forma de curvas descendentes.

**even step (etapas pares)**

Os valores de todas as etapas ímpares são configurados como +63 e os de todas as etapas pares são configurados como -64.

**odd step (etapa ímpar)**

Os valores de todas as etapas pares são configurados como +63 e os de todas as etapas ímpares são configurados como -64.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e, em seguida, selecionar o item desejado nela. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**OBSERVAÇÃO** Você pode usar o botão [SF5] Random para acessar a onda principal quando quiser. Cada vez que você pressiona o botão [SF5] Random, uma onda de LFO diferente aparece no visor aleatoriamente.

### 2 Slope (Inclinação)

Determina as características de inclinação ou declive da onda de LFO.

**Configurações:** off, up, down, up&down

**off (desativada)**

Não cria inclinação.

**up (para cima)**

Cria uma inclinação ascendente.

**down (para baixo)**

Cria uma inclinação descendente.

**up&down (para cima e para baixo)**

Cria uma inclinação ascendente seguida por uma descendente.

### 3 Cycle (Ciclo)

Determina a quantidade de etapas de criação da onda.

**Configurações:** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

### 4 Level 1 – 16 (Nível 1 a 16)

Determina o nível de cada etapa.

**Configurações:** -64 a +63

## Configurações dos efeitos – [F6] Effect (Efeito)

Determina a conexão dos efeitos e os valores de outros parâmetros para a voz selecionada. Para obter detalhes sobre a estrutura no modo Voice, consulte a página 23.

## Configurações de conexão do efeito – [SF1] Connect (Conexão)

Este visor dá uma visão geral, rápida, da direção dos efeitos e um controle abrangente sobre eles.



**OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.



**1 Element Out 1 – 8\* (Saída de elemento)**

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada elemento individual. A configuração "thru" permite que você ignore os efeitos de inserção para o elemento especificado. Quando INSERTION CONNECT (2) estiver configurado como "ins L", o sinal de cada elemento será emitido para a inserção L, não importa qual seja esta configuração.

**Configurações:** thru (através), ins A (inserção A), ins B (inserção B)

**2 INSERTION CONNECT (Conexão da inserção)**

Neste visor, você pode determinar a direção do efeito para os Efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama no visor, dando a você uma imagem clara de como o sinal é direcionado. Para obter detalhes, consulte a página 23.

**Configurações:** parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel (paralelo)

Os sinais processados com o bloco de Efeitos de inserção A e B serão enviados para os blocos de Efeito mestre, EQ mestre, Reverberação e Coro.

ins A ► B

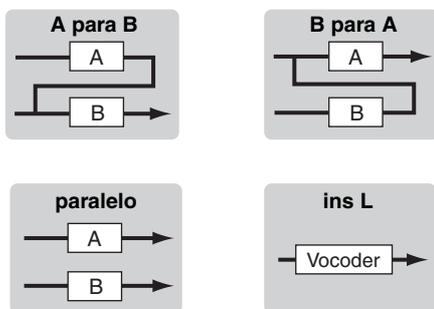
Os sinais processados com o Efeito de inserção A serão enviados para o Efeito de inserção B e os sinais processados com o Efeito de inserção B serão enviados para os blocos de Efeito mestre, EQ mestre, Reverberação e Coro.

ins B ► A

Os sinais processados com o Efeitos de inserção B serão enviados para o Efeito de inserção A e os sinais processados com o Efeito de inserção A serão enviados para os blocos de Efeito mestre, EQ mestre, Reverberação e Coro.

ins L

Os Efeitos de inserção A e B são unificados e usados como o Vocoder. Os sinais processados com o bloco Vocoder serão enviados para os blocos de Efeito mestre, EQ mestre, Reverberação e Coro.



**ⓘ OBSERVAÇÃO** Quando "ins L" é selecionado, "ins L" é mostrado no menu guia do botão [SF2] e o menu guia do botão [SF3] desaparece.

**ⓘ OBSERVAÇÃO** Para obter instruções detalhadas sobre como usar o Vocoder, consulte a página 66.

**ⓘ OBSERVAÇÃO** Quando "ins L" estiver selecionado, o sinal de áudio será enviado deste instrumento em mono.

**3 Insertion A (Categoria/tipo da inserção A)\*****4 Insertion B (Categoria/tipo da inserção B)\***

Determina o tipo dos efeitos de inserção A e B. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**5 Chorus (Categoria/tipo de coro)\***

Seleciona um efeito de coro depois de selecionar uma categoria. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**6 Reverb (Tipo de reverberação)\***

Determina o tipo do efeito Reverb. Não é necessário selecionar uma categoria, pois só há uma categoria em Reverb.

**Configurações:** Detalhes sobre os tipos de efeito são descritos na página 24.

**7 Chorus Send\* (Emissão de coro)**

Ajusta o nível de emissão do coro. Quanto maior o valor, mais profundo será o coro.

**Configurações:** 0 a 127

**8 Reverb Send\* (Emissão de reverberação)**

Ajusta o nível de envio da reverberação. Quanto maior o valor, mais profunda será a reverberação.

**Configurações:** 0 a 127

**9 CHORUS TO REVERB (Coro para reverberação)**

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito Chorus para o efeito Reverb. Quanto maior o valor, mais profunda será a reverberação aplicada ao sinal processado pelo coro.

**Configurações:** 0 a 127

**10 Reverb Return (Retorno de reverberação)**

Determina o nível de retorno do efeito Reverb.

**Configurações:** 0 a 127

**11 Chorus Return (Retorno do coro)**

Determina o nível de retorno do efeito Chorus.

**Configurações:** 0 a 127

**12 Reverb Pan (Pan de reverberação)**

Determina a posição pan do som do efeito Reverb.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

**13 Chorus Pan (Pan de coro)**

Determina a posição de pan do som do efeito Chorus.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

## Configurações de parâmetro de efeitos – [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

Nestes visores, você pode configurar parâmetros relacionados a Effect quando o parâmetro INSERTION CONNECT estiver configurado como "parallel" ou "ins A ► B" ou "ins B ► A."



**OBSEVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Category (Categoria)

### 2 Type (Tipo)

Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**OBSEVAÇÃO** Category (1) não é mostrado no visor Reverb.

### 3 Preset (Predefinidos)

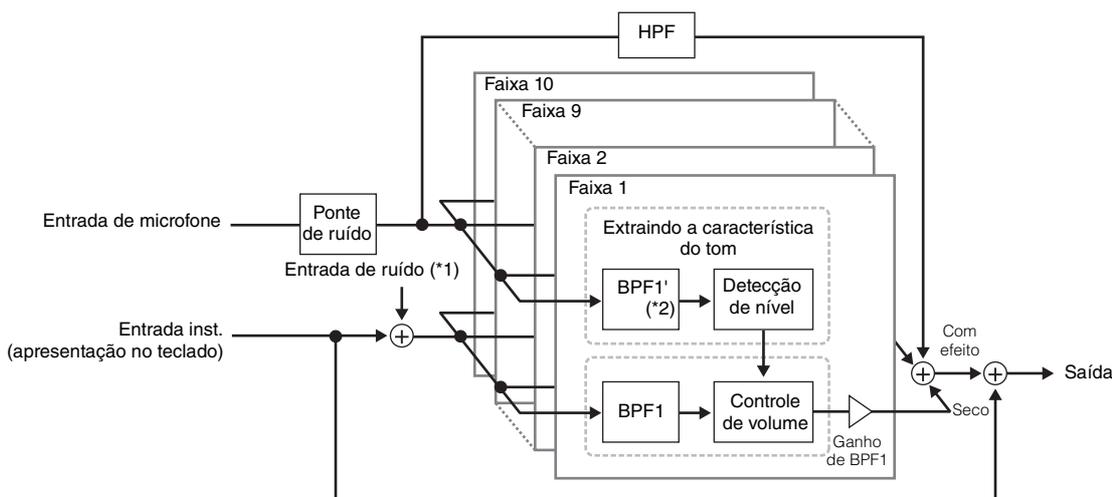
Você pode configurar vários parâmetros e alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito selecionado. Este parâmetro permite carregar as configurações pré-programadas desses parâmetros de efeitos.

### 4 Parâmetros do efeito

O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento. Consulte a página 27 para obter detalhes sobre os parâmetros do efeito. Consulte a Lista de dados avulsa para obter informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

## Configurações de parâmetro de efeitos – [SF2] Ins L (Insertion Large, Inserção grande)

Neste visor, você pode configurar os parâmetros relacionados ao Vocoder. Este visor, acionado por meio do botão [SF2], estará disponível somente quando o parâmetro INSERTION CONNECT estiver configurado como "ins L" no visor Connect (página 64). O Vocoder é um efeito característico de "voz de robô" que extrai as características do som do microfone e as adiciona ao som por meio da sua apresentação no teclado. Para criar esse efeito Vocoder, você toca o teclado e canta ao microfone ao mesmo tempo. Para usar o efeito Vocoder, conecte um microfone no conector A/D INPUT no painel traseiro e siga as instruções da página 68.



\*1 O ruído gerado na unidade de Vocoder é usado.

\*2 A frequência de corte de BPF1' pode não ser a mesma de BPF1. Isso depende das configurações de Formant Shift e Formant Offset.



### 1 Type (Tipo)

Determina se o Vocoder deve ou não ser aplicado à voz atual. Quando configurado como "Thru", o Vocoder não é aplicado à voz.

**Configurações:** Thru, Vocoder

### 2 Vocoder Attack (Ataque de Vocoder)

Determina o tempo de ataque do som de Vocoder. Quanto maior o valor, mais lento será o ataque.

**Configurações:** 1 ms a 200 ms

### 3 Vocoder Release (Liberação de Vocoder)

Determina o tempo de liberação do som de Vocoder. Quanto maior o valor, mais lento será o enfraquecimento.

**Configurações:** 10 ms a 3000 ms

### 4 Mic Gate Threshold (Limite da ponte de microfone)

Determina o nível de limite da ponte de ruído para o som do microfone. Se o ruído interferir com o efeito do Vocoder, configure este parâmetro com um valor relativamente alto para evitar que o ruído produza sons inadvertidos e inesperados.

**Configurações:** -72 dB a -30 dB

### 5 Gate Switch (Chave de ponte)

Determina se o som do microfone será enviado ou não do HPF enquanto você libera as notas. Normalmente, configure-o como "on".

**Configurações:** off, on

off: o som do microfone sempre será enviado. (Você sempre ouvirá o som do microfone.)

on: o som do microfone será enviado somente quando a nota estiver sendo pressionada.

### 6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency, Frequência de filtro passa-altas)

Determina a frequência de corte do HPF para o som de entrada do microfone. Configurá-lo como um valor baixo resulta em um som de entrada minimamente processado, em outras palavras, mais próximo do original. Configurá-lo como valores mais altos enfatiza sons consoantes e sibilantes de frequência mais alta (o que torna as palavras mais fáceis de entender).

**Configurações:** thru, 500 Hz a 16,0 kHz

### 7 HPF Output Level (Nível de saída do HPF)

Determina o nível da saída do som do microfone a partir do HPF (filtro passa-altas).

**Configurações:** 0 a 127

### 8 Formant Shift (Mudança de formante)

Determina o valor (no BPF) pelo qual o valor da frequência de corte dos BPFs (para Inst Input) é alterado. Este parâmetro pode ser usado para ajustar a afinação do som do Vocoder.

**Configurações:** -2, -1, +0, +1, +2

### 9 Formant Offset (Deslocamento de formante)

Ajusta as frequências de corte de todos os BPFs (para Inst Input) com precisão. Este parâmetro pode ser usado para ajustar a afinação do som do Vocoder com precisão.

**Configurações:** -63 a +0 a +63

### 10 Mic Level (Nível do microfone)

Determina o nível do som do microfone que será enviado ao Vocoder.

**Configurações:** 0 a 127

### 11 Inst Input Level (Nível de entrada instantânea)

Determina o nível do som da apresentação do teclado que será enviado ao Vocoder.

**Configurações:** 0 a 127

### 12 Noise Input Level (Nível de ruído na entrada)

Determina o nível de ruído que será enviado ao Vocoder. Isso pode ser usado para enfatizar sons sibilantes e plosivos e tornar as características da fala mais acentuadas.

**Configurações:** 0 a 127

### 13 Output Level (Nível de saída)

Determina o nível de saída do Vocoder.

**Configurações:** 0 a 127

### 14 Dry/Wet Balance (Balanço seco/com efeito)

Determina o equilíbrio entre o som seco, ao qual o efeito não é aplicado, e o som com efeitos, ao qual o efeito é aplicado. Quanto maior a configuração W, mais presente é o efeito.

**Configurações:** D63>W – D=W – D<W63

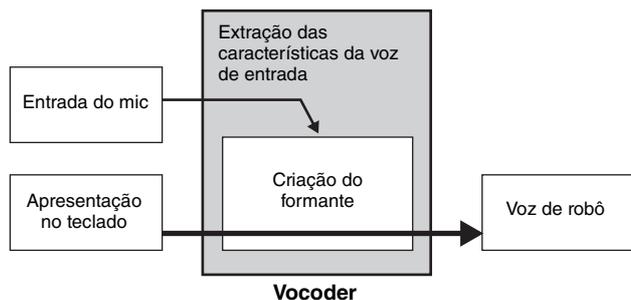
### 15 BPF1 – 10 Gain (Ganho de filtro passa-faixa 1 a 10)

Determina o ganho de saída do BPF 1 – 10 para Inst Input (som da apresentação de teclado). O BPF1 corresponde ao formante mais baixo, enquanto BPF 10 corresponde ao formante mais alto.

**Configurações:** -18 dB a +18 dB

## Estrutura de Vocoder

A voz humana consiste em sons gerados por meio das cordas vocais e filtrados pela garganta, nariz e boca. As seções ressonantes têm características específicas de frequência e atuam como um filtro, criando muitos formantes (conteúdo harmônico). O efeito Vocoder extrai as características de filtro da voz da entrada do microfone e recria os formantes vocais usando vários filtros de passagem de faixa. A voz de "robô", semelhante a uma máquina, é criada passando os sons afinados de instrumentos musicais (como um som de sintetizador) através dos filtros.



## Usando o efeito Vocoder

Depois de conectar um microfone ao conector A/D INPUT no painel traseiro, siga as instruções abaixo para usar o efeito Vocoder.

### 1 Configure os parâmetros relacionados ao Vocoder.

No modo Voice Play, pressione o botão [UTILITY] para entrar no modo Utility; o botão [F4] e, em seguida, o botão [SF1] para acessar o visor Output (página 226). Configure Output Select como "ins L".

**OBSEVAÇÃO** Quando estiver usando o Vocoder no modo Performance, configure o parâmetro Output Select como "ins L" no visor Output (página 226) do modo Performance Edit. Quando estiver usando o Vocoder no modo Song/Pattern, configure o parâmetro Output Select como "ins L" no visor Audio In (página 193) do modo Mixing Edit.

### 2 Configure o ganho de entrada do conector A/D INPUT para o microfone.

No modo Utility, pressione o botão [F2] para acessar o visor Input/Output (página 223) e, em seguida, configure o parâmetro Mic/Line como "mic".

### 3 No modo Voice Play, selecione a voz desejada à qual o Vocoder será aplicado.

### 4 Selecione o Vocoder como a conexão do Efeito de inserção.

No modo Voice Play, pressione o botão [EDIT] e o botão [COMMON EDIT] para entrar em Voice Common Edit. Pressione o botão [SF1] para acessar o visor Connect (página 64), configure o parâmetro INSERTION CONNECT como "ins L" e o parâmetro Insertion L como "Vocoder".

**OBSEVAÇÃO** Quando INSERTION CONNECT é configurado como "ins L", o sinal de áudio é enviado desse instrumento em mono.

### 5 Configure os parâmetros relacionados ao Vocoder, se necessário.

Insira sua voz pelo microfone enquanto pressiona a(s) nota(s) para gerar o som de máquina do Vocoder. Pressione o botão [SF2] para acessar o visor Insertion L e configure os parâmetros relacionados enquanto escuta o som do Vocoder.

### 6 Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Store (página 54) e armazenar a voz editada.

# Parâmetros de Element Edit

[VOICE] → Seleção de voz normal → [EDIT] → [1] a [8]

Se você quiser editar os sons que compõem uma voz e os parâmetros básicos que o determinam, como oscilador, afinação, filtro, amplitude e EG (gerador de envelope), acesso o visor Element Edit (Edição de elemento).

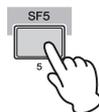
## Sobre os asteriscos (\*)

Para usuários que não têm experiência com a edição de voz e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e fáceis de entender estão convenientemente marcados com asteriscos nesta seção. Se você está começando a trabalhar com a edição de voz experimente esses parâmetros primeiro.

## Visor de elemento selecionado/ de quatro elementos

No modo Element Edit, você pode usar dois tipos de visor. Um deles permite editar parâmetros para o elemento selecionado no momento e o outro tipo de visor permite exibir parâmetros para quatro elementos. Você pode alternar entre esses dois tipos pressionando o botão [SF5]. Quando o visor para quatro elementos for mostrado, você pode alternar entrar os visores para os elementos de 1 a 4 e de 5 a 8 usando os botões de curso esquerdo e direito.

O visor indicando as configurações do elemento atual



O visor indicando as configurações de quatro elementos



Este ícone indica que você pode acessar o visor para outros quatro elementos.

## Configurando a forma de onda e o intervalo de notas do elemento – [F1] Oscillator (Oscilador)



**OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Element Switch\* (Chave de elemento)

Determina se o elemento selecionado no momento está ativado ou desativado. Quando estiver desativado, o elemento editado no momento não soará.

**Configurações:** off (inativo), on (ativo)

### 2 XA Control (Expanded Articulation Control, Controle de articulação expandida)

O XA (Expanded Articulation) é um recurso especial do MOTIF XF que fornece maior flexibilidade e realismo durante a apresentação (ver a caixa na página seguinte). Este parâmetro determina como o recurso XA do elemento funciona. Tente configurar este parâmetro com relação aos quatro tipos do modo XA descritos abaixo. Você pode perceber os sons desejados dependendo da articulação de sua apresentação atribuindo o mesmo grupo de elementos aos elementos que têm o mesmo tipo do modo XA.

**Configurações:** normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

#### normal

Quando estiver selecionado, o elemento soará normalmente a cada vez que você pressionar a nota.

#### legato

Quando estiver selecionado e o modo Mode também estiver selecionado, um elemento alternativo (diferente daquele usando quando o modo XA está configurado como "normal") será executado quando você tocar o teclado em legato (tocar a nota seguinte de uma linha ou melodia de uma única nota antes de liberar a nota anterior).

**key off sound (som sem tecla)**

Quando estiver selecionado, o elemento soarà a cada vez que você liberar a nota.

**wave cycle (ciclo de onda)**

Quando estiver selecionado para vários elementos, cada elemento soarà alternadamente, de acordo com sua ordem numérica, a cada vez que você tocar uma nota. (Em outras palavras, executar a primeira nota fará com que o elemento 1 soe, a segunda o elemento 2 e assim por diante).

**wave random (onda aleatória)**

Quando estiver selecionado para vários elementos, cada elemento soarà aleatoriamente a cada vez que você pressionar a nota.

**all AF off (todas as AF desativadas)**

Quando estiver selecionado, o elemento soarà quando os dois botões ASSIGNABLE FUNCTION estiverem desativados.

**AF 1 on (AF 1 ativado)**

Quando estiver selecionado, o elemento soarà quando o botão ASSIGNABLE FUNCTION [1] estiver ativado.

**AF 2 on (AF 2 ativado)**

Quando estiver selecionado, o elemento soarà quando o botão ASSIGNABLE FUNCTION [2] estiver ativado.

**Recursos de XA (Expanded Articulation)**

O XA (Expanded Articulation) é um sistema de geração de tom recém-criado e sofisticado que permite que você recrie de maneira mais eficiente sons realistas e técnicas de apresentação naturais – como legato e staccato – usadas geralmente em instrumentos acústicos mas que, até agora, não estavam disponíveis ou eram difíceis obter em teclados eletrônicos. Ele também fornece outras maneiras exclusivas para mudanças de som aleatórias e alternadas à medida que você toca.

**Apresentação em legato realista**

Especifique um elemento ou elementos para que soem durante execução em legato.

→ Configure o parâmetro XA control para o elemento desejado como "legato".

**Som de liberação de nota autêntico**

Especifique um elemento ou elementos para que soem quando uma nota for liberada. Por exemplo, isso pode ser usado para recriar o som energético característico em um cravo quando uma nota for liberada.

→ Configure o parâmetro XA control para o elemento desejado como "key off sound" (som na liberação da tecla).

**Sons diferentes para cada nota executada**

Especifique elementos diferentes para que soem em uma determinada ordem ou aleatoriamente.

→ Configure o parâmetro XA control para os elementos desejados como "wave cycle" (ciclo de onda) ou "wave random" (onda aleatória)

**Alternância entre sons diferentes para recriar a apresentação natural em um instrumento acústico**

Especifique quais elementos soarão de acordo com o status on/off dos botões ASSIGNABLE FUNCTION. Por exemplo, isso pode ser usando em uma voz de violão acústico para alternar entre a execução normal e a execução de altos harmônicos.

→ Configure o parâmetro XA control para os elementos desejados como "all AF off", "AF 1 on" ou "AF 2 on".

**Novos sons e estilos de execução**

As funções altamente versáteis citadas acima podem ser aplicadas efetivamente não apenas a sons acústicos, mas também a sintetizadores e a vozes eletrônicas. O recurso XA oferece um enorme potencial para obter sons autênticos, apresentações expressivas e trazer novos estilos criativos de execução.

**3 Element Group (Grupo de elementos)**

Determina o grupo do modo XA para que os elementos do mesmo grupo sejam acessados em ordem ou aleatoriamente. Atribua o mesmo número de grupo aos elementos que têm o mesmo tipo de modo XA. Esta configuração não estará disponível quando os parâmetros do modo XA de todos os elementos estiverem configurados como "normal".

**Configurações:** 1 a 8

**4 Wave Bank (Waveform Bank, Banco de forma de onda)**

Determina o banco de forma de onda atribuído ao elemento. As opções de banco são PRE, USR, FL1 e FL2. PRE (Preset Bank, Banco predefinido) incluir as formas de onda predefinidas, enquanto USR (User Bank, Banco do usuário), FL1 (banco armazenado no compartimento 1 do módulo de expansão de memória flash opcional) e FL2 (banco armazenado no compartimento 2 do módulo de expansão de memória flash opcional) incluem formas de onda do usuário criadas com base em amostras gravadas no modo Sampling (Amostragem). FL1 e FL2 estarão disponíveis somente quando o módulo de expansão de memória flash opcional FL512M/FL1024M estiver instalado.

**Configurações:** PRE, USR, FL1, FL2

**Observação** Para obter detalhes sobre formas de onda, consulte a explicação sobre o modo Sampling na página 119.

**5 Wave Main Category (Waveform Main Category, Categoria principal da forma de onda)\*****6 Wave Sub Category (Waveform Sub Category, Subcategoria da forma de onda)\***

É mais fácil localizar as formas de onda (7) desejadas configurando estes parâmetros antes de selecionar um número de forma de onda. As formas de onda predefinidas estão categorizadas com Main e Sub. O número de subcategorias será diferente, de acordo com cada categoria principal.

**7 Wave Number (Waveform Number, Número de forma de onda)\***

Determina a forma de onda atribuída ao elemento selecionando a categoria e o número da forma de onda. Para obter uma lista completa de formas de onda no Preset Bank, consulte a Lista de formas de onda na Lista de dados avulsa.

**8 Key On Delay (Retardo com tecla pressionada)**

Determina o tempo (retardo) entre o momento que você pressiona uma nota no teclado e o ponto no qual o som é realmente executado. Quanto maior o valor, mais longo será o tempo de retardo.

**Configurações:** 0 a 127

**9 Delay Tempo Sync (Sincronia de tempo de retardo)**

Determina se Key On Delay é sincronizado ou não com o tempo do arpejo ou do sequenciador (Música ou Padrão).

**Configurações:** off (não sincronizado), on (sincronizado)

**10 Delay Tempo (Tempo de retardo)**

Determina a duração de Key On Delay quando Delay Tempo Sync estiver configurado como "on".

**Configurações:** 16th, 8th/3 (tercinas de colcheia), 16th. (semicolcheia pontuada), 8th (colcheia), 4th/3 (tercinas de semínima), 8th. (colcheia pontuada), 4th (semínimas), 2nd/3 (tercinas de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercinas de semibreve), 2nd. (mínima pontuada), 4thx4 (quíaltera de quatro de semínima.; quatro semínimas para a batida), 4thx5 (quíaltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 4thx6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 4thx7 (quíaltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 4thx8 (quíaltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida).

### 11 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade, Velocidade do desaparecimento gradual)

Determina como o som de um elemento diminui gradativamente o volume proporcionalmente à distância das mudanças de velocidade fora da configuração de limite de velocidade (12). Uma configuração de 0 não produz sons fora do limite de velocidade. Quanto maior o valor, mais gradualmente o nível diminuirá. A aplicação prática deste parâmetro é criar desaparecimentos graduais que soem naturais, nos quais elementos diferentes (formas de onda) mudem gradualmente, dependendo de quão intensamente ou levemente você toque.

**Configurações:** 0 a 127

### 12 Velocity Limit (Limite de velocidade)

Determina os valores mínimo e máximo da faixa de velocidade dentro da qual cada elemento responderá. Cada elemento só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de sua faixa de velocidade especificada. Por exemplo, isso permite que um elemento soe quando você tocar suavemente e um som diferente seja emitido quando você tocar intensamente. Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, como "93 a 34", a faixa de velocidade coberta será "1 a 34" e "93 a 127".

**Configurações:** 1 a 127

### 13 Note Limit (Limite de notas)

Determina as notas mais baixas e mais altas da extensão do teclado para cada elemento. O elemento selecionado soará somente quando você tocar notas dentro deste intervalo. Se você especificar a nota mais alta primeiro e a nota mais baixa depois, por exemplo, "C5 a C4", o intervalo de notas coberto será "C -2 a C4" e "C5 a G8".

**Configurações:** C -2 a G8

**5) OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] INFO e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

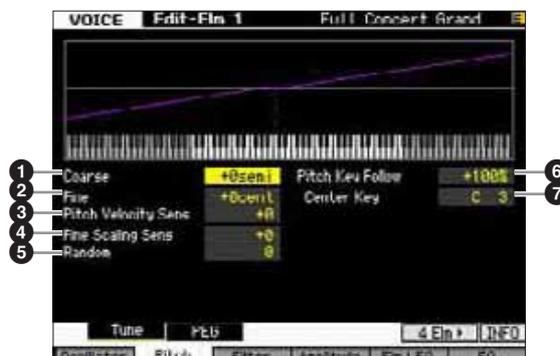
### 14 Ins Effect Output (Insertion Effect Output, Saída de efeito de inserção)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada elemento individual. A configuração "thru" permite que você ignore os efeitos de inserção para a tecla especificada. Este parâmetro é idêntico ao Element Out 1 a 8 no visor Connect (página 64) em Voice Common Edit. A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também. Quando INSERTION CONNECT (2) estiver configurado como "Ins L", o sinal de cada elemento será emitido para a inserção L, não importa qual seja esta configuração.

**Configurações:** thru (através), ins A (inserção A), ins B (inserção B)

## Configurações de afinação – [F2] Pitch (Afinação)

### Escala de afinação – [SF1] Tune (Melodia)



#### 1 Coarse (Coarse Tuning, Afinação bruta)

Determina a afinação de cada elemento em semitons.

**Configurações:** -48 semi a +0 semi a +48 semi

#### 2 Fine (Fine Tuning, Ajuste de afinação)

Determina a afinação de cada elemento em cents.

**Configurações:** -64 cents a +0 cents a +63 cents

#### 3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity, Sensibilidade da velocidade de afinação)

Determina como a afinação do elemento responde à velocidade. Configurações positivas farão com que a afinação aumente proporcionalmente à intensidade de sua execução no teclado e configurações negativas farão com que ela diminua. Uma configuração em 0 não resultará em alteração na afinação.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

#### 4 Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity, Sensibilidade de escala de ajuste)

Determina em que grau as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a afinação no ajuste de afinação (configurado anteriormente) do elemento selecionado, considerando C3 como a afinação básica. Uma configuração positiva fará com que a afinação de notas mais baixas mude para menos e a de notas mais altas mude para mais. Valores negativos terão o efeito oposto.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

#### 5 Random (Aleatório)

Permite que você varie aleatoriamente a afinação do elemento a cada nota que você executar. Quanto maior o valor, maior será a variação de afinação. Um valor "0" não resultará em alteração na afinação.

**Configurações:** 0 a 127

## 6 Pitch Key Follow (Afinação de Key Follow)

Determina a sensibilidade ao efeito Key Follow (o intervalo de afinação de notas adjacentes), considerando a afinação da Center Key (7) como padrão. Em +100% (a configuração normal), as notas adjacentes são afinadas separadas em um semitom (100 cents). Em 0%, todas as notas têm a mesma afinação da Center Key. Com valores negativos, as configurações são revertidas.

**Configurações:** -200% a +0% a +200%

**OBSERVAÇÃO** Este parâmetro é útil para criar afinções alternativas ou para ser usado com sons que não precisam ser espaçados em semitons, como sons de percussão afinados em uma voz normal.

## 7 Center Key (Tecla central)

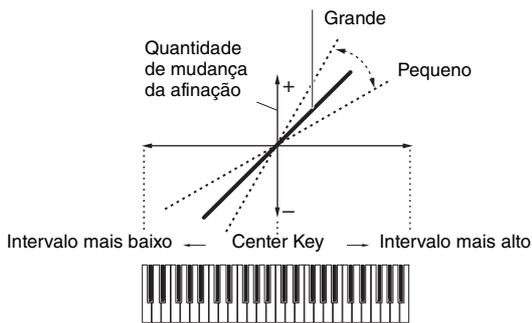
Determina a nota ou afinação central para Pitch Key Follow. O número de nota configurado aqui é a mesma afinação normal, qualquer seja a configuração de Pitch Key Follow.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado. Para isso, mantenha o botão [SF6] pressionado e pressione a tecla desejada. Consulte "Operação básica" na página 37.

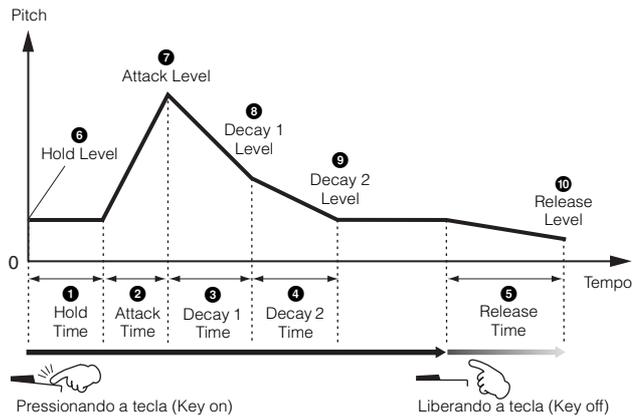
### Pitch Key Follow e Center Key

Quando Pitch Key Follow estiver configurado em 100



## Configuração de EG da afinação – [SF2] PEG (Pitch EG, EG da afinação)

Neste visor, você pode configurar os parâmetros relacionados ao Pitch EG. Usando o PEG, você pode controlar a transição na afinação desde o momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido.



## Time (Tempo)

Os parâmetros Time permitem que você configure o tempo entre os pontos adjacentes nos parâmetros de nível abaixo. Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo até que o nível seguinte seja alcançado.

**Configurações:** 0 a 127

### 1 Hold Time (Tempo de manutenção)

Determina o tempo entre o momento em que você pressiona uma nota no teclado e o momento em que o envelope começa a crescer.

### 2 Attack Time (Tempo de ataque)

Determina a velocidade do ataque desde a afinação inicial (Hold Level) até a afinação normal da voz após o final do tempo de manutenção.

### 3 Decay 1 Time (Tempo de enfraquecimento 1)

Determina a velocidade em que o envelope cai da afinação normal (Attack Level) da voz até a afinação especificada em Decay 1 Level.

### 4 Decay 2 Time

Determina a velocidade em que o envelope cai da afinação especificada em Decay 1 Level até a afinação especificada em Decay 2 Level.

### 5 Release Time (Tempo de liberação)

Determina a velocidade em que o envelope cai da afinação especificada em Decay 2 Level até a afinação especificada em Release Level quando a nota é liberada.

## Level

Os parâmetros Level permitem que você configure o valor do desvio de afinação baseado na afinação padrão especificada em Coarse Tuning e em Fine Tuning no visor Tune (página 71) em cada ponto de envelope.

**Configurações:** -128 a +0 a +127

### 6 Hold Level (Nível de manutenção)

Determina a afinação inicial no momento em que a nota é pressionada.



**7 Attack Level (Nível de ataque)**

Determina a afinação normal da nota pressionada.

**8 Decay 1 Level (Nível de enfraquecimento 1)**

Determina o nível que a afinação do som atinge a partir do Attack Level após o final do tempo de enfraquecimento Decay 1.

**9 Decay 2 Level**

Determina a afinação de nível de sustentação que será mantida enquanto uma nota estiver pressionada.

**10 Release Level (Nível de liberação)**

Determina a afinação final alcançada após a liberação da nota.

**11 EG Depth (Profundidade de EG)**

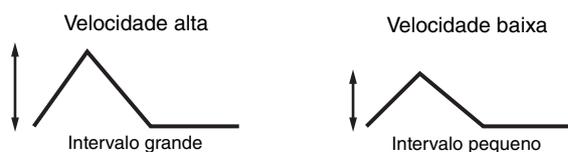
Determina o intervalo sobre o qual o envelope de afinação muda. A configuração 0 fará com que a afinação não mude. Quanto mais longe de 0 o valor estiver, maior será o intervalo da afinação. Para valores negativos, a mudança na afinação será revertida.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

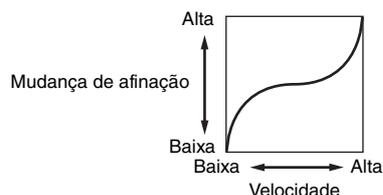
**12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity, Sensibilidade a velocidade de profundidade de EG)**

Determina como o intervalo de afinação do elemento responde à velocidade. Quando é configurado como um valor positivo, velocidades altas fazem com que o intervalo de afinação aumente e velocidades baixas fazem com que ele diminua, conforme mostrado a seguir. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas fazem com que o intervalo de afinação diminua e velocidades baixas fazem com que ele aumente. Quando é configurado como 0, o envelope de afinação não muda, independente da velocidade.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve, Curva de velocidade da profundidade de EG)**

As cinco curvas determinam como o intervalo de afinação será gerado, de acordo com a velocidade (intensidade) na qual você executa as notas no teclado. O eixo horizontal do gráfico é a velocidade o eixo vertical é o intervalo de afinação.

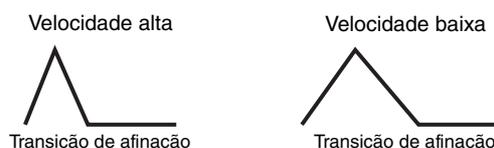


**Configurações:** Curve 0 a 4

**14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity, Sensibilidade a velocidade de tempo de EG)**

Determina como o tempo de transição de PEG (velocidade) responde à velocidade, ou à intensidade, com a qual a nota é pressionada. Quando é configurado como um valor positivo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de PEG rápida, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade lenta, conforme mostrado a seguir. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de PEG lenta, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade rápida. Quando é configurado como 0, a velocidade de transição de PEG não muda, independente da velocidade.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**15 EG Time Segment (Segmento de tempo de EG)**

Determina a parte do EG de afinação que EG Time Velocity Sensitivity (14) afeta.

**Configurações:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

**attack (ataque)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time e Hold Time.

**atk+dcy (attack+decay, ataque+enfraquecimento)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Decay 1 Time e Hold Time.

**decay (enfraquecimento)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Decay 1/2 Time.

**atk+rls (attack+release, ataque+liberação)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Release Time e Hold Time.

**all (todos)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta todos os parâmetros Time de Pitch EG.

**16 EG Time Key Follow (Key Follow de tempo de EG)**

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de EG de afinação do elemento selecionado. Quando é configurado como um valor positivo, notas altas resultam em uma velocidade de transição de EG de afinação alta, enquanto notas baixas resultam em uma velocidade lenta. Quando é configurado como um valor negativo, notas altas resultam em uma velocidade de transição de EG de afinação lenta, enquanto notas baixas resultam em uma velocidade alta. Quando é configurado como 0, o EG de afinação não muda, independente da nota pressionada.

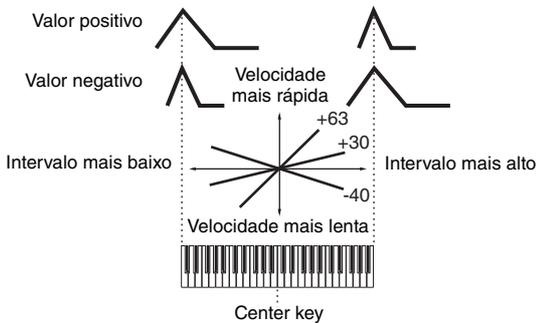
**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 17 Center Key

Determina a nota ou afinação central para EG Time Key Follow (16). Quando a nota Center Key for tocada, o PEG se comportará de acordo com suas configurações reais.

**Configurações:** C -2 a G8

#### EG Time Key Follow e Center Key

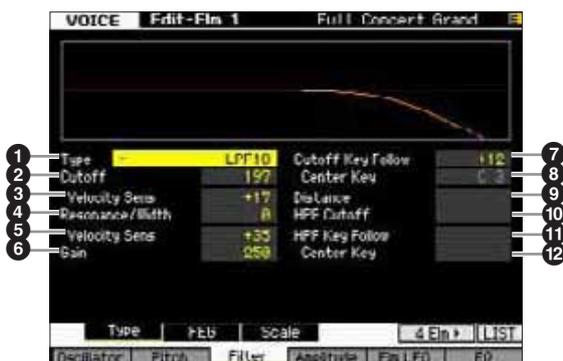


**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado. Para isso, mantenha o botão [SF6] pressionado e pressione a tecla desejada. Consulte "Operação básica" na página 37.

## Ajuste da clareza usando o filtro – [F3] Filter (Filtro)

### Seleção de um tipo de filtro – [SF1] Type (Tipo)

Neste visor, você pode selecionar o tipo de filtro para o elemento atual. As características de tom das funções de voz e de filtro são diferentes, dependendo de qual tipo de filtro seja selecionado aqui.



### 1 Type\*

Determina o tipo de filtro para o elemento atual.

**Configurações:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

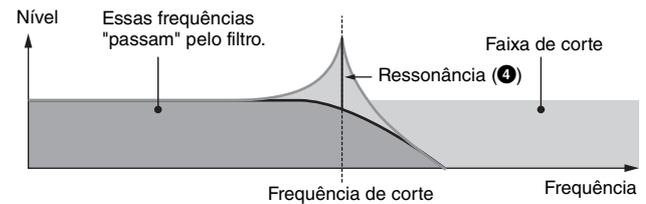
## Sobre tipos de filtro

### LPF (Low Pass Filter, Filtro passa-baixas)

Este é um tipo de filtro que passa somente sinais abaixo da frequência de corte. O som pode ficar mais claro aumentando a frequência de corte do filtro. Por outro lado, o som pode ficar menos claro diminuindo a frequência de corte do filtro. Você pode produzir um som "estridente" característico aumentando a ressonância para reforçar o nível do sinal na área da frequência de corte. Este tipo de filtro é o mais popular e útil na produção de sons de sintetizador clássicos.

#### LPF24D

Um filtro de passa-baixas dinâmico, de 24 dB/oct, com um som digital característico. Comparado com o tipo LPF24A (abaixo), este filtro pode produzir um efeito de ressonância mais acentuado.



#### LPF24A

Um filtro de passa-baixas digital e dinâmico, com características semelhantes a um filtro de sintetizador analógico de 4 polos.

#### LPF18

Filtro de passa-baixas de 3 polos de 18 dB/oct.

#### LPF18s

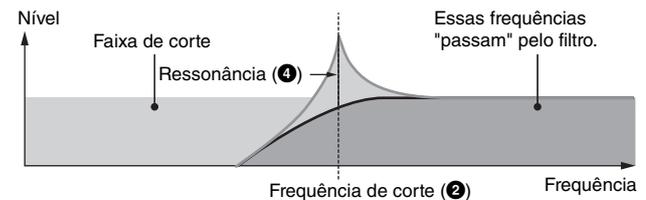
Filtro de passa-baixas de 3 polos de 18 dB/oct. Este filtro tem uma inclinação de corte mais suave que o tipo LPF18.

### HPF (Filtro passa-altas)

Este é um tipo de filtro que passa somente sinais acima da frequência de corte. Você pode usar a ressonância para dar ainda mais personalidade ao som.

#### HPF24D

Um filtro passa-altas dinâmico, de 24 dB/oct, com um som digital característico. Este filtro pode produzir um efeito de ressonância acentuado.



#### HPF12

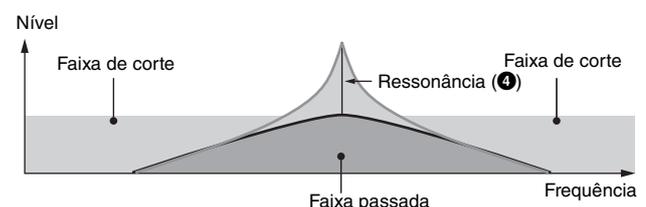
Filtro passa-altas dinâmico de 12 dB/oct.

### BPF (Band Pass Filter, Filtro passa-faixa)

Este tipo de filtro é uma combinação de um LPF e um HPF. Quando este tipo de filtro é selecionado, você pode configurar a frequência de corte em torno da qual o sinal de áudio passa.

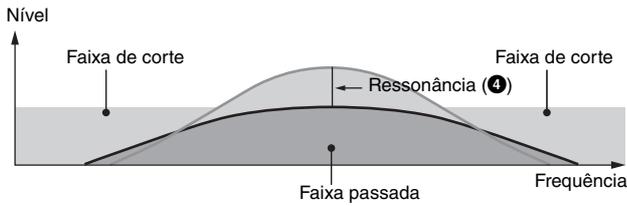
#### BPF12D

A combinação de um HPF de -12 dB/oct e de um LPF com uma característica de som digital.

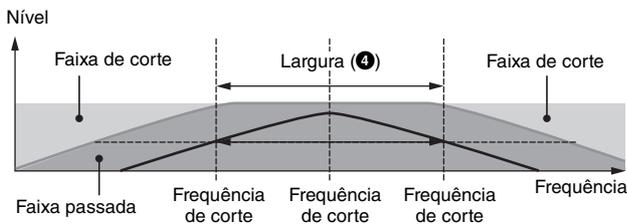


**BPF6**

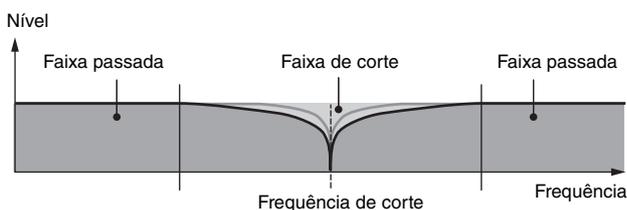
A combinação de um HPF de -6 dB/oct e um LPF.

**BPFw**

Um BPF de 12 dB/oct que combina filtros HPF e LPF para permitir configurações de largura de banda mais largas.

**BEF (Band Elimination Filter, Filtro de eliminação da faixa)**

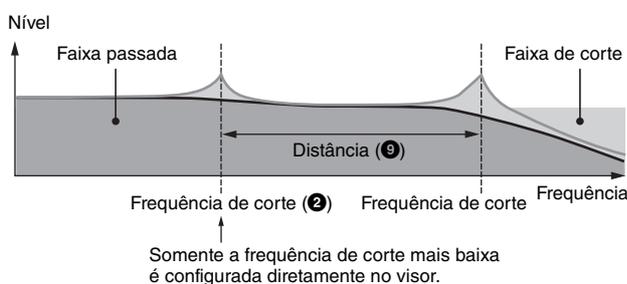
Quando este tipo de filtro é selecionado, você pode configurar a frequência de corte em torno da qual o sinal de áudio é silenciado ou eliminado. O Filtro de eliminação da faixa tem efeito oposto no som em comparação com o Filtro passa-baixas.

**BEF12****BEF6****Dual Type Filter (Filtro de tipo duplo)**

Este tipo é uma combinação de dois tipos de filtro iguais. Você pode editar a distância entre as duas frequências de corte.

**Dual LPF (LPF duplo)**

Dois filtros passa-baixas de 12 dB/oct conectados em paralelo.

**Dual HPF (HPF Duplo)**

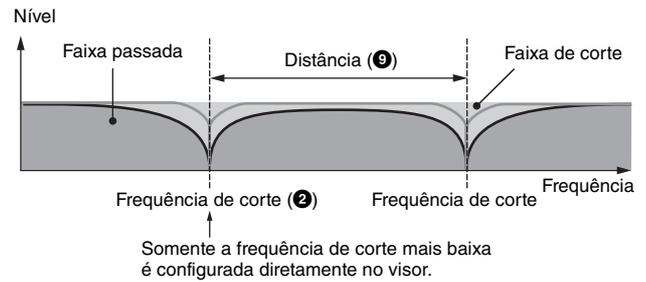
Dois filtros passa-altas de -12 dB/oct conectados em paralelo.

**Dual BPF (BPF duplo)**

Dois filtros passa-faixa de -6 dB/oct conectados em paralelo.

**Dual BEF (BEF duplo)**

Dois filtros eliminação de faixa de -6 dB/oct conectados em paralelo.

**Combination Type Filter (Filtro de tipo de combinação)**

Este tipo é uma combinação de dois tipos de filtro diferentes. Você pode editar a distância entre as duas frequências de corte.

**LPF12 + HPF12**

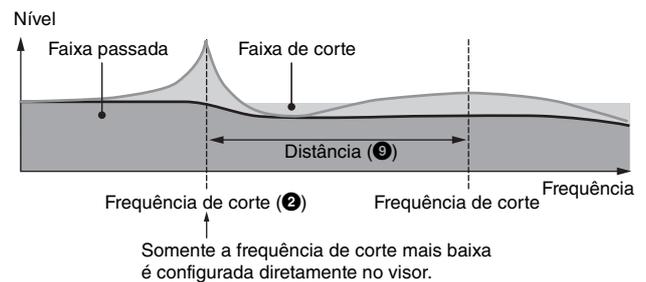
Uma combinação de um filtro passa-baixas de -12 dB/oct com um filtro passa-altas. Quando este tipo de filtro está selecionado, HPF Cutoff (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11) podem ser configurados. Somente o gráfico de LPF é mostrado no visor.

**LPF6 + HPF6**

Uma combinação de um filtro passa-baixas de -6 dB/oct com um filtro passa-altas. Quando este tipo de filtro está selecionado, HPF Cutoff (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11) podem ser configurados. Somente o gráfico de LPF é mostrado no visor.

**LPF12 + BPF6**

Uma combinação de um filtro passa-baixas com um filtro passa-faixa. Você pode editar a distância entre as duas frequências de corte.

**2 Cutoff\* (Corte)**

Determina a frequência de corte do filtro ou a frequência central em torno da qual o filtro é aplicado. As características de tom da voz e da função de frequência de corte são diferentes, dependendo de qual tipo de filtro seja selecionado. Configure este parâmetro enquanto confirmar o gráfico de filtro mostrado no visor.

**Configurações:** 0 a 255

**3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity, Sensibilidade à velocidade de corte)**

Determina como a frequência de corte (2) responde à velocidade ou à intensidade com a qual você executa as notas. Para configurações positivas, quanto mais intensamente você toca o teclado, maior se torna a frequência de corte. Uma configuração de 0 fará com que a frequência de corte não mude, independente da velocidade. Configurações negativas farão com que a frequência de corte aumente quanto mais suavemente você tocar o teclado.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

#### 4 Resonance\*/Width (Ressonância/largura)

O funcionamento deste parâmetro varia de acordo com o tipo de filtro selecionado. Se o filtro selecionado for LPF, HPF, BPF (excluindo BPFw) ou BEF, este parâmetro será usado para configurar a ressonância. Para BPFw, ele é usado para ajustar a largura de banda da frequência. A ressonância é usada para configurar a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte. Isso pode ser usado em combinação com o parâmetro de frequência de corte para adicionar mais personalidade ao som.

O parâmetro Width (Largura) é usado para ajustar a largura da banda de frequências de sinal passada pelo filtro com o BPFw.

Quando Filter Type estiver configurado como "LPF6" ou "thru", este parâmetro não estará disponível.

**Configurações:** 0 a 127

#### 5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity, Sensibilidade à velocidade de ressonância)

Determina em que grau a ressonância responde à velocidade ou à intensidade com a qual você executa as notas. Para valores positivos, quanto maior for a velocidade, maior será a ressonância. Uma configuração de 0 não resultará em alteração no valor de ressonância. Para valores negativos, quanto menor for a velocidade, maior será a ressonância.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

#### 6 Gain (Ganho)

Determina o ganho do sinal enviado ao filtro. Quanto menor o valor, menor será o ganho. As características de tom geradas pelo filtro são diferentes dependendo do valor configurado aqui.

**Configurações:** 0 a 255

#### 7 Cutoff Key Follow (Key Follow de corte)

Determina em que grau as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a frequência de corte (configurada anteriormente) do elemento selecionado, considerando C3 como a afinação básica. Uma configuração positiva diminuirá a frequência de corte para notas mais baixas e a aumentará para notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto.

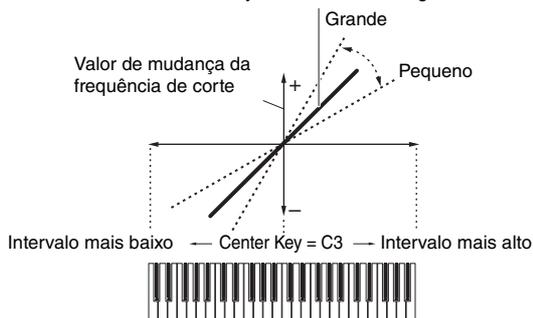
**Configurações:** -64 a +0 a +63

#### 8 Center Key (somente indicação)

Indica que a nota central para Cutoff Key Follow (7) acima é C3. Lembre-se que isto é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

Cutoff Key Follow e Center Key

Quando Cutoff Key Follow estiver configurado como 100



#### 9 Distance (Distância)

Determina a distância entre duas frequências de corte, para tipos Dual Filter (que apresentam dois filtros idênticos combinados em paralelo) e LPF12 + BPF6. Quando qualquer outro tipo de filtro estiver selecionado, este parâmetro não estará disponível.

**Configurações:** -128 a +0 a +127

#### 10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency, Frequência de corte do filtro passa-altas)

Determina a frequência central para o parâmetro Key Follow (abaixo) do HPF. Quando um tipo de filtro "LPF12" ou "LPF6" estiver selecionado, este parâmetro estará disponível.

**Configurações:** 0 a 255

#### 11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow, Key Follow de filtro passa-altas)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a frequência de corte (configurada acima) do HPF. Uma configuração positiva diminuirá a frequência de corte para notas mais baixas e a aumentará para notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto. Quando um tipo de filtro "LPF12" ou "LPF6" estiver selecionado, este parâmetro estará disponível.

**Configurações:** -200% a 0% a +200%

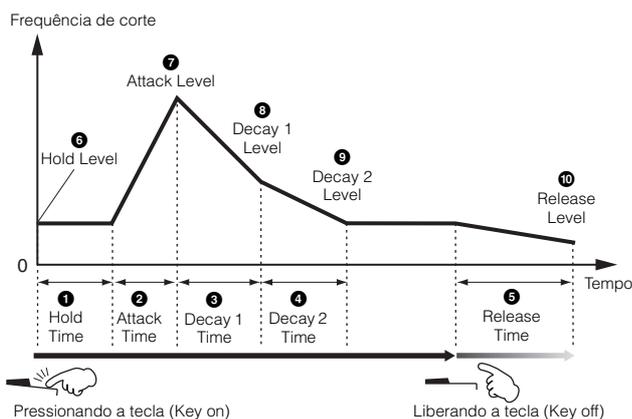
#### 12 Center Key

Indica que a nota central para High Pass Filter Key Follow (11) acima é C3. Lembre-se que isto é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

### Configurações de EG do filtro – [SF2] FEG (Filter EG, EG do filtro)

Neste visor, você pode configurar os parâmetros relacionados ao Filter EG. Usando o FEG, você pode controlar a mudança no tom desde o momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido.





## Time

Os parâmetros Time permitem que você configure o tempo entre os pontos adjacentes nos parâmetros de nível abaixo. Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo até que o nível seguinte seja alcançado.

**Configurações:** 0 a 127

### 1 Hold Time (Tempo de manutenção)

Determina o tempo entre o momento em que você pressiona uma nota no teclado e o momento em que o envelope começa a crescer.

### 2 Attack Time (Tempo de ataque)

Determina a velocidade do ataque desde a frequência de corte inicial (Hold Level) até o nível máximo da voz após o final do tempo de manutenção.

### 3 Decay 1 Time (Tempo de enfraquecimento 1)

Determina a velocidade em que o envelope cai da frequência de corte máxima (Attack Level) até a frequência de corte especificada em Decay 1 Level.

### 4 Decay 2 Time

Determina a velocidade em que o envelope cai da frequência de corte especificada em Decay 1 Level até a frequência de corte especificada em Decay 2 Level.

### 5 Release Time (Tempo de liberação)

Determina a velocidade em que o envelope cai da frequência de corte especificada em Decay 2 Level até a frequência de corte especificada em Release Level quando a nota é liberada.

## Level

Os parâmetros Level permitem que você configure os valores da mudança de filtro a cada ponto com base na frequência de corte especificada no visor Filter Type (página 74).

**Configurações:** -128 a +0 a +127

### 6 Hold Level

Determina a frequência de corte inicial no momento em que a nota é pressionada.

### 7 Attack Level (Nível de ataque)

Determina a frequência de corte máxima que o envelope alcança depois que uma nota é pressionada.

### 8 Decay 1 Level

Determina o nível que a frequência de corte atinge a partir do Attack Level após o final do tempo de enfraquecimento Decay 1.

### 9 Decay 2 Level

Determina a frequência de corte que será mantida enquanto uma nota estiver pressionada.

### 10 Release Level

Determina a frequência de corte alcançada após a liberação da nota.

### 11 EG Depth (Profundidade de EG)

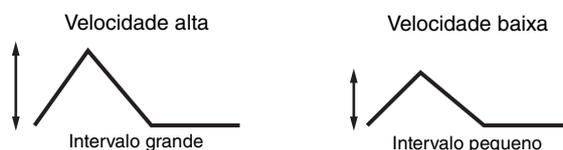
Determina o intervalo sobre o qual o envelope de frequência de corte muda. A configuração 0 fará com que a frequência de corte não mude. Quanto mais longe de 0 o valor estiver, maior será o intervalo da frequência de corte. Para valores negativos, a alteração da frequência de corte será revertida.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

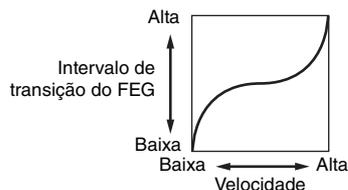
Determina como o intervalo da frequência de corte responde à velocidade. Quando é configurado como um valor positivo, velocidades altas fazem com que o intervalo de EG do filtro aumente e velocidades baixas fazem com que ele diminua, conforme mostrado a seguir. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas fazem com que o intervalo de EG do filtro diminua e velocidades baixas fazem com que ele aumente. Quando é configurado como 0, o intervalo de EG do filtro não muda, independente da velocidade.

**Configurações:** -64 a +0 a +63



### 13 EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

As cinco curvas determinam como o intervalo de transição do FEG será alterado, de acordo com a velocidade (intensidade) na qual você executa as notas no teclado. A curva selecionada é indicada pelo gráfico no visor. O eixo horizontal do gráfico é a velocidade e o eixo vertical é o intervalo de frequência de corte. Por exemplo, a ilustração abaixo indica que o intervalo mediano das velocidades (próximo a 64) faz com que o intervalo de transição do FEG não seja alterado e intervalos maiores/menores de velocidades fazem com que ele seja alterado drasticamente.



**Configurações:** Curve 0 a 4

## 14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina como o tempo de transição de FEG (velocidade) responde à velocidade, ou à intensidade, com a qual a nota é pressionada. Quando é configurado como um valor positivo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de FEG rápida, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade lenta, conforme mostrado a seguir. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de FEG lenta, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade rápida. Quando é configurado como 0, a velocidade de transição de afinação não muda, independente da velocidade.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

Execução intensa  
(velocidade alta)



Execução suave  
(velocidade baixa)



## 15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment, Segmento de sensibilidade à velocidade de tempo de EG)

Determina a parte do EG do filtro que EG Time Velocity Sensitivity (14) afeta.

**Configurações:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

**attack (ataque)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time e Hold Time.

**atk+dcy (attack+decay, ataque+enfraquecimento)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Decay 1 Time e Hold Time.

**decay (enfraquecimento)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Decay 1/2 Time.

**atk+rls (attack+release, ataque+liberação)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Release Time e Hold Time.

**all (todos)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta todos os parâmetros Time de Filter EG.

## 16 EG Time Key Follow

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de EG do filtro do elemento selecionado. Quando é configurado como um valor positivo, notas altas resultam em uma velocidade de transição de EG do filtro rápida, enquanto notas baixas resultam em uma velocidade lenta. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de EG do filtro lenta, enquanto notas baixas resultam em uma velocidade rápida. Quando é configurado como 0, o EG do filtro não muda, independente da nota pressionada.

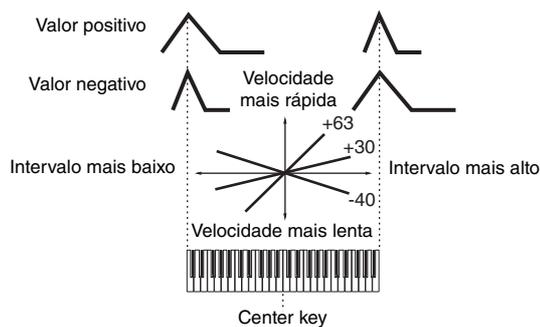
**Configurações:** -64 a +0 a +63

## 17 Center Key

Determina a nota ou afinação central para EG Time Key Follow (16). Quando a nota Center Key for tocada, o FEG se comportará de acordo com suas configurações reais.

**Configurações:** C -2 a G8

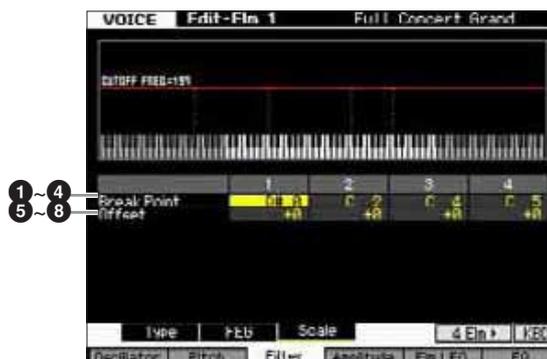
## EG Time Key Follow e Center Key



**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado. Para isso, mantenha o botão [SF6] pressionado e pressione a tecla desejada. Consulte "Operação básica" na página 37.

## Configurações de escala de filtro – [SF3] Scale (Escala)

A escala de filtro controla a frequência de corte de acordo com as posições das notas no teclado. Você pode dividir todo o teclado em quatro pontos de quebra e atribuir valores de deslocamento distintos de frequência de corte a eles respectivamente.



### 1 – 4 Break Point 1 – 4 (Ponto de quebra 1 a 4)

Determina os quatro pontos de quebra especificando as números de nota respectivamente.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar o ponto de quebra diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] INFO e a tecla desejada. Consulte "Operação básica" na página 37.

**OBSERVAÇÃO** Break Point 1 a Break Point 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente por todo o teclado.

### 5 – 8 Offset 1 – 4 (Deslocamento 1 a 4)

Determina o valor de deslocamento da frequência de corte em cada ponto de quebra.

**Configurações:** -128 a +0 a +127

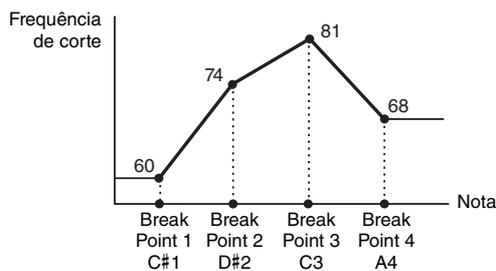
**OBSERVAÇÃO** Qualquer seja o tamanho desses deslocamentos, os limites mínimo e máximo de corte (valores 0 e 127, respectivamente) não podem ser ultrapassados.

**OBSERVAÇÃO** Qualquer nota executada abaixo da nota de Break Point 1 resultará na configuração de nível do Break Point 1. Da mesma forma, qualquer nota executada acima da nota de Break Point 4 resultará na configuração de nível do Break Point 4.

### Exemplo de configuração de escala de filtro

A melhor maneira de entender a escala de filtro é por meio de exemplos. Para as configurações mostradas no visor de exemplo abaixo, o valor básico de frequência de corte é 64 e os diversos valores de deslocamento nas configurações de ponto de quebra selecionadas mudam esse valor básico de maneira adequada. As mudanças específicas na frequência de corte são mostradas no diagrama abaixo. A frequência de corte muda de maneira linear entre os pontos de quebra sucessivos, como mostrado.

	1	2	3	4
Ponto de quebra	C#1	D#2	C3	A4
Deslocamento	-4	+10	+17	+4



## Configurações de nível de saída – [F4] Amplitude

### Configurações de nível e de pan – [SF1] Level/Pan (Nível/pan)



#### 1 Level\* (Nível)

Determina o nível de saída do elemento.

**Configurações:** 0 a 127

#### 2 Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity, Sensibilidade à velocidade do nível)\*

Determina como o nível de saída do elemento responde à velocidade. Configurações positivas farão com que o nível de saída aumente proporcionalmente à sua execução no teclado. A configuração 0 fará com que o nível de saída não mude. Configurações negativas farão com que o nível de saída aumente quanto mais suavemente você tocar o teclado.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

#### 3 Level Velocity Sens Offset

##### (Level Velocity Sensitivity Offset, Deslocamento de sensibilidade à velocidade do nível)

Aumenta ou diminui o nível especificado em Level Velocity Sensitivity (2). Uma configuração de 64 faz com que os valores originais de Level Velocity Sensitivity (2) sejam usados. Configurações acima de 64 aumentarão o nível especificado em Level Velocity Sensitivity (2). Configurações abaixo de 64 reduzirão o nível.

**Configurações:** 0 a 127

#### 4 Level Velocity Sens Curve

##### (Level Velocity Sensitivity Offset, Curva de sensibilidade à velocidade do nível)\*

As cinco curvas determinam como a velocidade real será gerada, de acordo com a velocidade (intensidade) na qual você executa as notas no teclado. A curva selecionada é indicada pelo gráfico no visor.



**Configurações:** Curve 0 a 4

#### 5 Level Key Follow (Key Follow de nível)

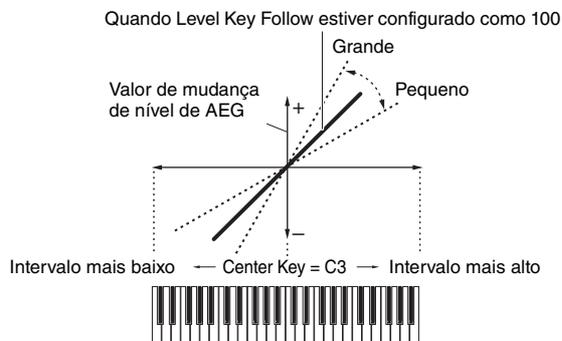
Determina em que grau as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam o nível de amplitude (configurado anteriormente) do elemento selecionado, considerando C3 como a afinação básica. Uma configuração positiva diminuirá o nível de saída para notas mais baixas e a aumentará para notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto.

**Configurações:** -200% a +0% a +200%

#### 6 Center Key (somente indicação)

Indica que a nota central para Level Key Follow (5) acima é C3. Lembre-se que isto é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

Level Key Follow e Center Key



#### 7 Pan\*

Ajusta a posição estéreo (pan) do som.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

**8 Alternate Pan (Pan alternativa)**

Determina o valor pelo qual o som é deslocado alternativamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada, considerando que a posição pan configurada acima esteja no centro. Valores mais altos aumentam a largura do intervalo de pan.

**Configurações:** L64 a C a R63

**9 Random Pan (Pan aleatória)**

Determina o valor pelo qual o som do elemento selecionado é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0 a 127

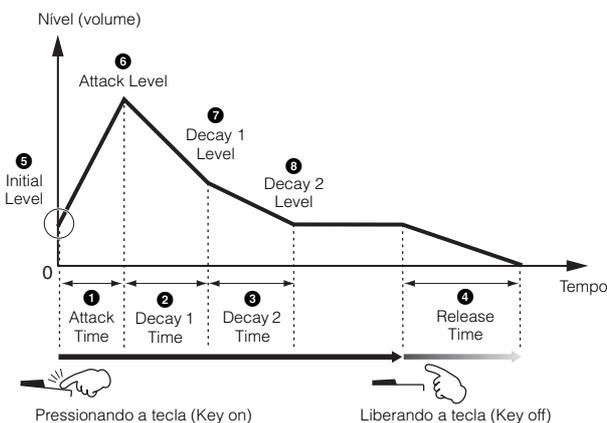
**10 Scaling Pan (Pan de escala)**

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os a posição pan (configurada acima), à esquerda e à direita, do elemento selecionado. Na nota C3, a configuração Pan principal (acima) é usada para a posição pan básica. Uma configuração positiva moverá a posição pan para a esquerda para notas mais baixas e para a direita para notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

## Configurações de EG de amplitude – [SF2] AEG (Amplitude EG, EG de amplitude)

Neste visor, você pode configurar os parâmetros relacionados ao Amplitude EG. 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.

**Time\***

Os parâmetros Time permitem que você configure o tempo entre os pontos adjacentes nos parâmetros de nível abaixo. Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo até que o nível seguinte seja alcançado.

**Configurações:** 0 a 127

**1 Attack Time**

Determina a rapidez em que o som atinge seu nível máximo depois que a tecla é pressionada.

**2 Decay 1 Time**

Determina a velocidade com que o envelope cai desde Attack Level até Decay 1 Level.

**3 Decay 2 Time**

Determina a velocidade com que o envelope cai desde Decay 1 Level até Decay 2 Level (nível de sustentação).

**4 Release Time**

Determina a rapidez em que o som enfraquece para silenciar depois que a tecla é liberada.

**Level**

Os parâmetros Level permitem que você configure o valor da transição em cada ponto, com base no nível especificado no visor Level/Pan (página 79).

**Configurações:** 0 a 127

**5 Initial Level (Nível inicial)**

Determina o nível inicial no momento em que a nota é pressionada.

**6 Attack Level**

Determina o nível máximo que o envelope alcança depois que uma nota é pressionada.

**7 Decay 1 Level**

Determina o nível que o envelope atinge a partir do Attack Level após o final do tempo de Decay 1.

**8 Decay 2 Level**

Determina o nível que será mantido enquanto uma nota estiver pressionada.

**9 Half Damper Switch (Chave de meia sustentação)**

Quando Half Damper Switch está ativado, você pode produzir um efeito de "meio pedal" como se você estivesse em um piano acústico real usando um controlador de pé FC3 opcional conectado à saída FOOT SWITCH SUSTAIN no painel traseiro.

**Configurações:** on, off

**Observação** Quando você quiser um efeito de meia-sustentação usando o FC3 opcional, configure o parâmetro Sustain Pedal como "FC3 (half on)" no visor Play (página 219) do modo Utility. Observe que esta configuração não é necessária durante o controle da meia-sustentação enviando as mensagens Control Change de um dispositivo MIDI externo para o instrumento.



**10 Half Damper Time (Tempo de meia sustentação)**

Determina a rapidez com que o som enfraquece até silenciar depois que a tecla é liberada enquanto o controlador de pé FC3 com o parâmetro Half Damper Switch (9) ativado. Depois que a tecla é liberada, você pode controlar o tempo de enfraquecimento do som por meio da posição Foot Controller, com o Half Damper Time do AEG como o valor máximo de enfraquecimento e o Release Time do AEG como o valor mínimo de enfraquecimento.

Quando você libera o pedal, o tempo de enfraquecimento depois que a tecla é liberada é equivalente ao AEG Release Time.

Você pode criar um efeito semelhante ao piano configurando o Release Time como um valor baixo e Half Damper Time como um valor alto.

Esta configuração só estará disponível quando o parâmetro Half Damper Switch (9) estiver ativado e você estiver usando o FC3 opcional conectado ao painel traseiro.

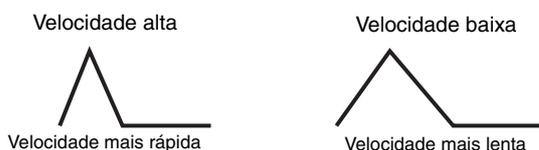
**Configurações:** 0 a 127

**11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)**

Determina como o tempo de transição de AEG (velocidade) responde à velocidade, ou à intensidade, com a qual a nota é pressionada.

Quando é configurado como um valor positivo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de AEG rápida, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade lenta, conforme mostrado a seguir. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de AEG lenta, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade rápida. Quando é configurado como 0, a velocidade de transição de amplitude não muda, independente da velocidade.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)**

Determina a parte do EG de amplitude que EG Time Velocity Sensitivity (11) afeta.

**Configurações:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

**attack**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time.

**atk+dcy (attack+decay)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time e Decay 1 Time.

**decay**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Decay Time.

**atk+rls (attack+release)**

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time e Release Time.

**all**

EG Time Velocity Sensitivity afeta todos os parâmetros Time de Amplitude EG.

**13 EG Time Key Follow**

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de EG de amplitude do elemento selecionado. Quando é configurado como um valor positivo, notas altas resultam em uma

velocidade de transição de EG de amplitude rápida, enquanto notas baixas resultam em uma velocidade lenta. Quando é configurado como um valor negativo, velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de EG de amplitude lenta, enquanto notas baixas resultam em uma velocidade rápida. Quando é configurado como 0, o EG de amplitude não muda, independente da nota pressionada.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

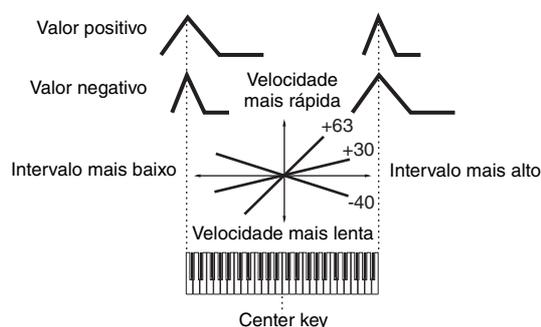
**14 Center Key**

Determina a nota central para EG Time Key Follow (13). Quando a nota Center Key for tocada, o AEG se comportará de acordo com suas configurações reais.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

EG Time Key Follow e Center Key

**15 Release Adj. (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment, Ajuste da sensibilidade do EG Time Key Follow à liberação)**

Determina a sensibilidade do EG Time Key Follow Sensitivity ao EG Release. Configurar este parâmetro em "+63" fará com que EG Time Key Follow Sensitivity tenha o mesmo valor de Decay 1 ou Decay 2. Quanto menor o valor, menor será a sensibilidade. Configurar este parâmetro em "-64" não produzirá qualquer efeito em EG Time Key Follow Sensitivity.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**Configurações de escala amplitude – [SF3] Scale**

Os controles de escala de amplitude controlam o nível de saída da amplitude, de acordo com as posições das notas no teclado. Você pode dividir todo o teclado em quatro pontos de quebra e atribuir valores de deslocamento distintos de amplitude a eles respectivamente.



**1 – 4 Break Point 1 – 4**

Determina os quatro pontos de quebra especificando os números de nota respectivamente.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar o ponto de quebra diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Consulte "Operação básica" na página 37.

**OBSERVAÇÃO** Break Point 1 a Break Point 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente por todo o teclado.

**5 – 8 Offset 1 – 4 (Deslocamento 1 a 4)**

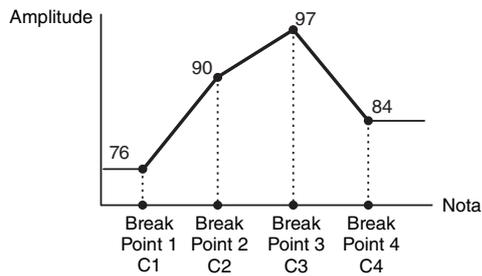
Determina o valor de deslocamento para o nível em cada ponto de quebra.

**Configurações:** -128 a +0 a +127

**Exemplo de configuração de escala de amplitude**

A melhor maneira de entender a escala de amplitude é por meio de exemplos. Para as configurações mostradas no visor de exemplo abaixo, o valor básico de amplitude para o elemento selecionado é 80 e os diversos valores de deslocamento nas configurações de ponto de quebra selecionadas mudam esse valor básico de maneira adequada. As mudanças específicas na amplitude são mostradas no diagrama abaixo. A amplitude muda de maneira linear entre os pontos de quebra sucessivos, como mostrado.

	1	2	3	4
Ponto de quebra	C1	C2	C3	C4
Deslocamento	-4	+10	+17	+4

**Modulação da voz – [F5] Elm LFO (Element LFO, LFO do elemento)**

Este visor fornece um conjunto abrangente de controles sobre o LFO de cada elemento individual. O LFO pode ser usado para criar vibrato, wah, trêmulo e outros efeitos especiais, sendo aplicado aos parâmetros de afinação, filtro e amplitude.

**1 Wave**

Seleciona a onda e determina como a forma de onda de LFO modula o som.

**Configurações:** saw, triangle, square

**2 Key On Reset**

Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é executada.

**Configurações:** off, on

off

O LFO é reproduzido livremente sem sincronização de teclas. Pressionar uma tecla inicia a onda de LFO qualquer seja a fase em que o LFO se encontre naquele momento.

on

O LFO é redefinido a cada nota executada e inicia uma onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (anteriormente).

**3 Delay**

Determina o tempo de retardo entre o momento em que você pressiona a nota no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor. Um valor mais alto resultará em um tempo de retardo maior.

**Configurações:** 0 a 127

**4 Fade In Time**

Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente após o final do tempo de retardo. Um valor mais alto resulta em um aumento gradual mais lento. Quando estiver configurado como "0", o efeito LFO não aumentará gradualmente e alcançará o nível máximo imediatamente após o final do tempo de retardo.

**Configurações:** 0 a 127

**5 Speed**

Determina a velocidade da onda de LFO. Quanto mais alto o valor, mais rápida será a velocidade de LFO.

**Configurações:** 0 a 63

**6 P Mod (Pitch Modulation Depth, Profundidade da modulação da afinação)**

Determina o valor (profundidade) pelo qual a onda de LFO varia (modula) a afinação do som. Quanto mais alta a configuração, maior a profundidade do controle.

**Configurações:** 0 a 127

**7 F Mod (Filter Modulation Depth, Profundidade da modulação do filtro)**

Determina o valor (profundidade) pelo qual a onda de LFO varia (modula) a frequência de corte do filtro. Quanto mais alta a configuração, maior a profundidade do controle.

**Configurações:** 0 a 127

**8 A Mod (Amplitude Modulation Depth, Profundidade da modulação da amplitude)**

Determina o valor (profundidade) pelo qual a onda de LFO varia (modula) a amplitude ou volume do som. Quanto mais alta a configuração, maior a profundidade do controle.

**Configurações:** 0 a 127

## Configurações do equalizador (EQ) – [F6] EQ

Neste visor, você pode configurar os parâmetros EQ para cada elemento.

### 1 Type

Determina o tipo de EQ. O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de EQ selecionado.

#### Configurações:

2 Band, PEQ

Veja abaixo.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

Reforma toda a faixa do elemento selecionado em +6 dB, +12 dB e +18 dB, respectivamente.

thru

Se você selecionar isso, os equalizadores são ignorados e o sinal todo não é afetado.

## Quando o tipo de EQ estiver configurado como "2 Band"

Este é um equalizador "de realce", que combina bandas de frequência altas e baixas diferentes.



### 2 Low Frequency (Baixa frequência)

Determina a frequência padrão para a banda inferior de EQ.

**Configurações:** 50,1 Hz a 2,00 kHz

### 3 High Frequency (Alta frequência)

Determina a frequência padrão para a banda superior de EQ.

**Configurações:** 503,8 Hz a 10,1 kHz

### 4 Low Gain (Ganho de graves)

Determina quanto os sinais abaixo de Low Frequency (2) serão reforçados/atenuados.

**Configurações:** -12,00 dB a +0,00 dB a +12,00 dB

### 5 High Gain (Ganho de agudos)

Determina quanto os sinais acima de High Frequency (3) serão reforçados/atenuados.

**Configurações:** -12,00 dB a +0,00 dB a +12,00 dB

## Quando o tipo de EQ estiver configurado como "PEQ"

O EQ paramétrico para a banda única é usado para atenuar ou realçar níveis de sinal (ganhos) em torno da frequência. Esse tipo apresenta 32 configurações de "Q" diferentes, que determinam a largura de banda de frequência do equalizador.



### 2 Low Frequency

Determina a frequência central.

**Configurações:** 139,7 Hz – 12,9 kHz

### 4 Low Gain

Determina quanto os sinais abaixo de Low Frequency (2) serão reforçados/atenuados.

**Configurações:** -12,00 dB a +0,00 dB a +12,00 dB

### 6 Q

Determina a Q (largura de banda) para a banda. Quanto menor for a configuração, maior será a largura de banda. Quanto maior for a configuração, menor será a largura de banda.

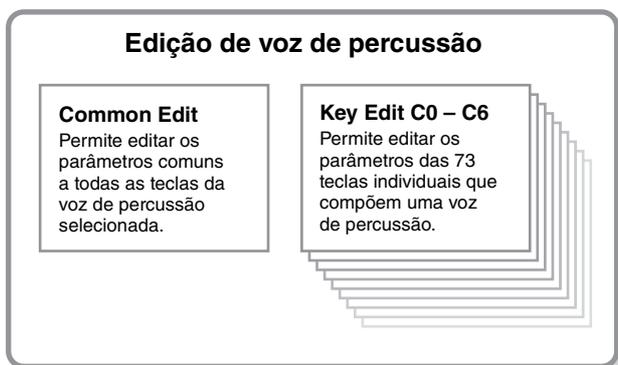
**Configurações:** 0.7 a 10.3

# Edição de uma voz de percussão

"Edição" refere-se ao processo de criação de uma voz por meio da alteração dos parâmetros que a compõem. Isso pode ser feito em Voice Edit (Edição de voz), um submodo dentro do modo Voice. Nesta seção, mostraremos como editar uma voz de percussão. Para entrar no modo Drum Voice Edit, pressione o botão [VOICE] para acessar o modo Voice, selecione uma voz de percussão e, em seguida, pressione o botão [EDIT].

## Common Edit e Key Edit

Cada voz de percussão pode ser composta por até 73 teclas de percussão, atribuídas a notas distribuídas pelo teclado (C0 a C6). Há dois tipos de visores de edição de voz de percussão: os de Common Edit, para edição das configurações comuns a todas as teclas, e os de Key Edit, para edição de teclas individuais.



## Edição de vozes de percussão

### 1 Pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

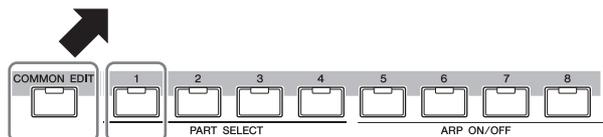
Selecione uma voz de percussão a ser editada.

### 2 Pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Voice Edit.

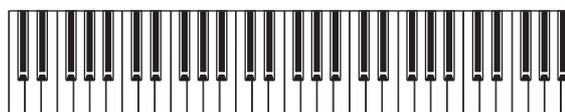
### 3 Acesse o visor Edit desejado: Common Edit ou Key Edit.

Para acessar o visor Common Edit, pressione o botão [COMMON EDIT]. Para acessar o visor Key Edit, pressione o botão de número [1]. No modo Drum Key Edit, pressione a tecla à qual o instrumento de percussão desejado está atribuído.

### Visor Common Edit



Seleção de uma tecla de percussão



### Visor Key Edit



### 4 Acesse o visor desejado.

Para localizar o visor desejado, observe os itens do menu guia correspondentes aos botões [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]. O menu guia dos botões [F1] a [F6] contém submenus que correspondem aos botões [SF1] a [SF5] na parte inferior do visor.

**OBSEVAÇÃO** Ao pressionar o botão [SF6], você pode usar diversas funções, como a exibição de informações, a entrada de caracteres (página 37), a função de Botões de número (página 36) e a exibição/seleção de lista (página 37). A função acessada por meio do botão [SF6] será diferente, dependendo do parâmetro selecionado no qual o cursor estiver localizado.

### 5 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

### 6 Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados.

### 7 Repita as etapas de 3 a 6 conforme desejado.

### 8 Insira o nome desejado para a voz editada.

Use o visor Name (página 55) do modo Voice Common Edit.

### 9 Armazene a voz editada.

Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Store (página 54) e armazenar a voz criada.

**AVISO**

- A voz editada será perdida se uma voz diferente for selecionada ou se o equipamento for desligado. Não se esqueça de armazenar os dados da voz na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra voz ou de desligar o equipamento.
- Como a memória do usuário na qual a voz é armazenada é uma memória flash, a voz editada e armazenada não será apagada se o equipamento for desligado. Não é preciso se preocupar com a perda dos seus dados armazenados.

A operação de armazenamento de voz, entretanto, substituirá os dados de voz já armazenados no número da voz de destino. Por esse motivo, deve sempre ser feito backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB diferente ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF (página 241).

**OBSERVAÇÃO** Outras funções práticas também estão disponíveis no modo Drum Voice Edit. Para obter detalhes, consulte a página 54.

## Parâmetros de Common Edit

[VOICE] → Seleção de voz de percussão → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O Common Edit permite editar os parâmetros comuns a todas as teclas de percussão da voz de percussão selecionada.

### Configurações gerais para a voz selecionada – [F1] General

**OBSERVAÇÃO** Os parâmetros Common Edit para a voz de percussão são basicamente os mesmos para a voz normal. Entretanto, alguns parâmetros que têm o mesmo nome dos parâmetros para voz normal não estão disponíveis para a voz de percussão.

#### Nomeação da voz editada – [SF1] Name

É igual ao Common Edit de voz normal.  
Consulte a página 55.

#### Configurações do modo Play como Micro Tuning e Mono/Poly – [SF2] Play Mode

É igual ao Common Edit de voz normal.  
Consulte a página 55.

#### Outras configurações – [SF3] Other

É igual ao Common Edit de voz normal.  
Consulte a página 57.

### Configurações de arpejo – [F2] ARP Main

É igual ao Common Edit de voz normal.  
Consulte a página 58.

### Configurações de arpejo – [F3] ARP Other

Alterando a duração e a velocidade das notas, você pode alterar a "sensação" rítmica da reprodução do arpejo. É igual ao Common Edit de voz normal (página 59), exceto pelo parâmetro Fixed SD/BD (SD/BD fixo).

#### Fixed SD/BD

Este parâmetro está disponível somente para vozes de percussão. Quando este parâmetro estiver configurado como ativado, C1 será usado como a nota de Snare Drum (Caixa) e D1 será usado como nota de Bass Drum (Bumbo) na reprodução do arpejo.

Ainda que a maioria dos conjuntos de percussão atribua o som da caixa clara a C1 e do bumbo a D1, certos conjuntos de percussão atribuem esses sons também a outras notas, e certos tipos de arpejo são criados usando essas notas (diferente de C1 e D1). Da mesma forma, você pode ouvir sons indevidos dependendo do tipo de arpejo e do conjunto de percussão. A configuração desse parâmetro como "on" (ativado) pode resolver problemas desse tipo.

Se você sentir que o som da caixa e do bumbo não estão adequados quando o tipo de arpejo for alterado pelos botões [SF1] – [SF5], convém configurar esse parâmetro como "on".

**Configurações:** on, off

## Configurações do controlador – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a página 61. Observe que o parâmetro Element Switch não está disponível no Common Edit de voz de percussão.

## Configurações dos efeitos – [F6] Effect

### Configurações de conexão do efeito – [SF1] Connect (Conexão)

Este visor fornece um controle abrangente sobre os efeitos. As funções neste visor são basicamente as mesmas do Common Edit de voz normal (página 64). O aspecto diferente é que o parâmetro Insertion Effect Out não é configurado para cada elemento, mas para cada tecla de percussão. Além disso, outros três parâmetros (14 – 16) estão disponíveis.



#### 1 Out (Insertion Effect Out, Efeito de inserção de saída)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada tecla de percussão. Os parâmetros podem ser configurados para cada tecla de percussão. Quando INSERTION CONNECT (2) estiver configurado como "ins L", o sinal de cada tecla de percussão será emitido para a inserção L, qualquer que seja a configuração.

**Configurações:** thru (através), Ins A (inserção A), Ins B (inserção B)

Os parâmetros 2 – 13 são os mesmos dos parâmetros do visor Connect (página 64) no modo Normal Voice Edit.

#### 14 Key (Tecla)

Determina a tecla de percussão a ser editada. O Insertion Effect Out (1), o Key Reverb Send (15) (Emissão de reverberação de tecla) e o Key Chorus Send (16) (Emissão de coro de tecla) podem ser configurados para cada tecla de percussão.

**Configurações:** C0 a C6

#### 15 REV SEND (Key Reverb Send)

Determina o nível do som da tecla de percussão (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Reverb. Esta configuração só estará disponível quando o parâmetro Insertion Effect Out (1) estiver configurado como "thru".

**Configurações:** 0 a 127

**Observação:** Quando o parâmetro Insertion Effect Out (1) estiver configurado como "Ins A" ou "Ins B", você só poderá determinar o nível do som da tecla de percussão (saída do Insertion Effect A ou B) enviado ao efeito Reverb configurando o valor do parâmetro Insertion Reverb Send indicado nesse caso.

#### 16 CHO SEND (Key Chorus Send)

Determina o nível do som da tecla de percussão (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Chorus. Esta configuração só estará disponível quando o parâmetro Insertion Effect Out (1) estiver configurado como "thru".

**Configurações:** 0 a 127

**Observação:** Quando o parâmetro Insertion Effect Out (1) estiver configurado como "Ins A" ou "Ins B", você só poderá determinar o nível do som da tecla de percussão (saída do Insertion Effect A ou B) enviado ao efeito Chorus configurando o valor do parâmetro Insertion Chorus Send indicado nesse caso.

### Configurações de parâmetro de efeitos – [SF2] Ins A – [SF5] Chorus (Coro)

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a página 66.

# Parâmetros de Key Edit

[VOICE] → Seleção de voz de percussão → [EDIT] → Seleção de tecla

Se você quiser editar os sons que compõem uma voz e os parâmetros básicos que o determinam, como oscilador, afinação, filtro, amplitude e EG, acesse o visor Key Edit.

## Sobre os asteriscos (\*)

Para usuários que não têm experiência com a edição de voz e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e fáceis de entender estão convenientemente marcados com asteriscos nesta seção. Se você está começando a trabalhar com a edição de voz, experimente esses parâmetros primeiro.

## Configuração da onda e da faixa de notas da tecla – [F1] Oscillator

Este visor permite que você configure a forma de onda e a faixa de notas da tecla selecionada.



**1) OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Key\*

Determina a tecla de percussão a ser editada. É possível selecionar o instrumento de percussão desejado pressionando a nota.

**Configurações:** C0 a C6

### 2 Element Switch\*

Determina se a tecla selecionada no momento será usada ou não. Quando estiver configurado como "off", a tecla editada no momento não soará.

**Configurações:** off (inativo), on (ativo)

### 3 Wave Bank (Waveform Bank)\*

Determina o banco de forma de onda atribuído à tecla de percussão. As opções de banco são PRE, USR, FL1 e FL2. PRE (Preset Bank) inclui as formas de onda predefinidas, enquanto USR (User Bank), FL1 (banco armazenado no compartimento 1 do módulo de expansão de memória flash opcional) e FL2 (banco armazenado no compartimento 2 do módulo de expansão de memória flash opcional) incluem formas de onda do usuário criadas com base em amostras gravadas no modo Sampling. FL1 e FL2 estarão disponíveis somente quando o módulo de expansão de memória flash opcional FL512M/FL1024M estiver instalado.

**Configurações:** PRE, USR, FL1, FL2

**1) OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre formas de onda, consulte a explicação sobre o modo Sampling na página 119.

### 4 Wave Main Category (Waveform Main Category, Categoria principal de forma de onda)\*

### 5 Wave Sub Category (Waveform Sub Category, Subcategoria de forma de onda)\*

É mais fácil localizar as formas de onda (6) desejadas configurando esses parâmetros antes de selecionar um número de forma de onda. As formas de onda predefinidas estão categorizadas com Main e Sub. O número de subcategorias será diferente, de acordo com cada categoria principal.

### 6 Wave Number (Waveform Number, Número da forma de onda)\*

Determina a forma de onda atribuída à tecla de percussão selecionando a categoria e o número da forma de onda. Para obter uma lista completa de formas de onda no Preset Bank, consulte a Lista de formas de onda na Lista de dados avulsa.

### 7 Assign Mode\*

Quando está configurado como "single", a reprodução duplicada da mesma nota é evitada. Isso é útil quando uma ou mais instâncias da mesma nota são recebidas quase que simultaneamente ou sem uma mensagem de nota desativada correspondente. Para permitir a reprodução de cada instância da mesma nota, configure-o como "multi". Em geral, você deve configurá-lo como "multi", especialmente para sons de pandeiro e pratos que você deseja que soem até o enfraquecimento completo ao tocá-los várias vezes sucessivamente. Lembre-se de que a configuração "multi" consome a maior parte da polifonia e pode fazer com que os sons sejam cortados.

**Configurações:** single, multi

#### single

Quando está configurado como "single" e a reprodução duplicada da mesma nota é transmitida para o gerador interno de tons, a primeira nota é interrompida quando a nota seguinte for tocada.

#### multi

Quando está configurado como "multi" e a reprodução dupla da mesma nota for transmitida para o gerador interno de tons, todas as notas são tocadas simultaneamente.

### 8 Receive Note Off (Receber Note Off)

Determina se a tecla de percussão selecionada responde às mensagens MIDI Note Off. Deve ser configurado como "on" quando a tecla de percussão selecionada tem um som sustentado, que não enfraquece (como um rolo de caixa), para que você possa interromper o som ao liberar a nota.

**Configurações:** off, on

**9 Alternate Group (Grupo alternativo)\***

Determina o grupo alternativo ao qual a tecla está atribuída. Em uma bateria acústica real, alguns sons percussivos não podem ser reproduzidos fisicamente de maneira simultânea, como chimbais abertos e fechados. Você pode evitar que as teclas sejam reproduzidas simultaneamente atribuindo-as ao mesmo grupo alternativo. É possível definir até 127 grupos alternativos. Você também pode selecionar "off" aqui, caso queira permitir a reprodução simultânea de sons.

**Configurações:** off, 1 a 127

**10 Ins Effect Output (Insertion Effect Output, Saída de efeito de inserção)**

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada tecla de percussão. Este parâmetro é idêntico ao Ins Effect Output no visor Connect (página 64) em Voice Common Edit. A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também.

Quando INSERTION CONNECT estiver configurado como "ins L" no visor Connect, Insertion L será usado para processar cada tecla de percussão individual, mesmo que "ins A" ou "ins B" estejam selecionados.

**Configurações:** thru (through), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

**11 Reverb Send (Emissão de reverberação)\***

Determina o nível do som da tecla de percussão (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Reverb. Está disponível somente quando Insertion Effect Output (acima) está definido como "thru". A configuração feita aqui será aplicada aos mesmos parâmetros no visor Connect (página 64) de Voice Common Edit.

**Configurações:** 0 a 127

**12 Chorus Send (Emissão de coro)\***

Determina o nível do som da tecla de percussão (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Chorus. Está disponível somente quando Insertion Effect Output (acima) está definido como "thru". A configuração feita aqui será aplicada aos mesmos parâmetros no visor Connect (página 64) de Voice Common Edit.

**Configurações:** 0 a 127

**13 Output Select (Seleção de saída)**

Determina as saídas específicas para cada sinal de tecla de percussão individual. Você pode fazer com que cada som de tecla de percussão seja enviado de um conector de saída de hardware específico no painel traseiro. Este parâmetro é útil quando você deseja aplicar um efeito externo conectado a um instrumento de percussão específico. Esta configuração só estará disponível quando o parâmetro Insertion Effect Output (10) estiver configurado como "thru".

**Configurações:** Veja a tabela abaixo.

LCD	Saídas	Estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Estéreo

LCD	Saídas	Estéreo/mono
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Estéreo (1: E, 2: D)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Estéreo (3: E, 4: D)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Estéreo (5: E, 6: D)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Estéreo (7: E, 8: D)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Estéreo (9: E, 10: D)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Estéreo (11: E, 12: D)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Estéreo (13: E, 14: D)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono

**Observação** As configurações de FW (FW1 –14) só estarão disponíveis quando o FW16E opcional estiver instalado.

**14 Coarse (Pitch Coarse Tuning, Melodia bruta da afinação)\***

Determina a afinação de cada tecla de percussão em semitons.

**Configurações:** -48 semi a +0 semi a +48 semi

**15 Fine (Pitch Fine Tuning, Ajuste de afinação)\***

Determina a afinação de cada tecla de percussão em centésimos.

**Configurações:** -64 cent a +0 cent a +63 cent

**16 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity, Sensibilidade da velocidade de afinação)**

Determina como a afinação da tecla de percussão responde à velocidade. Configurações positivas farão com que a afinação aumente proporcionalmente à sua execução no teclado. A configuração 0 fará com que a afinação não mude. Configurações negativas farão com que a afinação aumente quanto mais suavemente você tocar o teclado.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

**17 [SF5] PageHold (Manter pressionado)**

Geralmente, no modo Drum Voice Edit, o pressionamento de uma nota no teclado alterna a tecla (instrumento) que está sendo editada automaticamente. Quando o botão [SF5] PageHold é ligado, a tecla (instrumento) que está sendo editada é mantida, mesmo se você pressionar outra nota no teclado. Isso permite editar uma determinada tecla enquanto é ajustado o equilíbrio do nível entre a tecla em edição e as demais.



## Ajuste da clareza usando o filtro – [F3] Filter

Cada tecla de percussão tem filtros passa-baixas e passa-altas independentes. Você pode ajustar as características do tom de cada som de percussão configurando a frequência de corte e a ressonância.



### 1 Cutoff (Corte)\*

Aumenta ou diminui a frequência de corte do filtro passa-baixas para ajustar o brilho do tom. O som pode ficar mais claro aumentando a frequência de corte e menos claro ou amortecido diminuindo-a.

**Configurações:** 0 a 255

### 2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity, Sensibilidade da velocidade de corte)\*

Determina como a frequência de corte responde à velocidade ou à intensidade com a qual você executa as notas. Configurações positivas farão com que a frequência de corte aumente proporcionalmente à sua execução no teclado. Uma configuração de 0 fará com que a frequência de corte não mude, dependendo da velocidade. Configurações negativas farão com que a frequência de corte aumente quanto mais suavemente você tocar o teclado.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 3 Resonance (Ressonância)\*

Determina a ênfase dada à frequência de corte para dar mais personalidade ao som. Quanto maiores os valores, mais acentuado será o efeito.

**Configurações:** 0 a 127

### 4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency, Frequência de corte do filtro passa-altas)\*

Determina a frequência de corte do Filtro passa-altas.

**Configurações:** 0 a 255

## Configurações de amplitude – [F4] Amplitude

Nos visores a seguir, você pode configurar diversos parâmetros para a tecla de percussão selecionada, como volume, pan e EG de amplitude.



### 1 Level (Nível)\*

Determina o nível de saída da tecla de percussão.

**Configurações:** 0 a 127

### 2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity, Sensibilidade da velocidade)\*

Determina como o nível de saída da tecla de percussão responde à velocidade. Configurações positivas farão com que o nível de saída aumente proporcionalmente à sua execução no teclado. A configuração 0 fará com que o nível de saída não mude. Configurações negativas farão com que o nível de saída aumente quanto mais suavemente você tocar o teclado.

**Configurações:** -64 a +0 a +63

### 3 Pan\*

Ajusta a posição estéreo (pan) do som.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### 4 Alternate Pan (Pan alternativa)

Determina o valor pelo qual o som é deslocado alternativamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada, considerando que a posição pan configurada acima esteja no centro. Valores mais altos aumentam a largura do intervalo de pan.

**Configurações:** L64 a C a R63

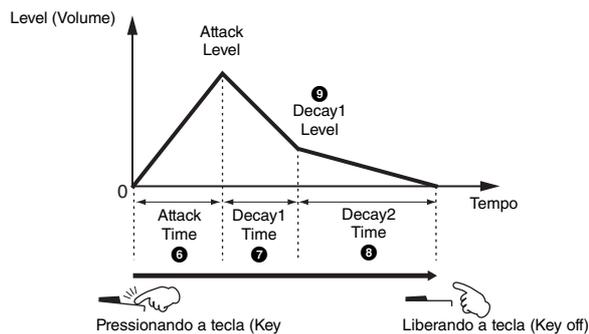
### 5 Random Pan (Pan aleatória)

Determina o valor pelo qual o som da tecla de percussão selecionada é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0 a 127

## Amplitude EG

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.



## Time\*

Os parâmetros Time permitem que você configure o tempo entre os pontos adjacentes nos parâmetros de nível abaixo. Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo até que o nível seguinte seja alcançado.

**Configurações:** 0 a 127 (0 a 126, mantenha pressionado para Decay 2 Time)

### 6 Attack Time

Determina quanto tempo demora para o som atingir o volume total (Attack Level) quando uma nota é pressionada.

### 7 Decay 1 Time

Determina quanto tempo demora para o som cair do Attack Level para o Decay 1 Level depois que uma nota é pressionada.

### 8 Decay 2 Time

Determina a rapidez com que o som enfraquece do Decay1 Level até silenciar depois que a nota é liberada.

## Level\*

O parâmetro Level permite que você configure o nível do AEG.

**Configurações:** 0 a 127

### 9 Decay 1 Level

Determina o nível que o nível do AEG atinge a partir do Attack Level após o final do tempo de Decay 1.

## Configurações do equalizador (EQ) – [F6] EQ

Neste visor, você pode configurar os parâmetros EQ para cada tecla de percussão.

É igual ao Common Edit de voz normal.

Consulte a página 83.

# Voice Job (Tarefa de voz) – Funções práticas

O modo Voice Job apresenta ferramentas práticas de organização de dados e inicialização para usar ao criar vozes e ao arquivá-las.

## Voice Job – Operação básica

- 1 No modo Voice, pressione o botão [JOB] para entrar no modo Voice Job.**
- 2 Pressione um dos botões de [F1] a [F4] para acessar o visor Job desejado.**
- 3 Mova o cursor até o parâmetro desejado e configure o valor.**  
Configure os parâmetros de execução da tarefa.
- 4 Pressione o botão [ENTER]. O visor solicitará a sua confirmação.**  
Para cancelar a tarefa, pressione o botão [DEC/NO].
- 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a tarefa.**  
Depois que a tarefa tiver sido concluída, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará à tela original.
- 6 Pressione o botão [VOICE] para retornar ao modo Voice Play.**

### AVISO

Mesmo se você executar a tarefa, os dados da voz serão apagados se for feita a seleção de uma voz diferente ou se o equipamento for desligado sem armazenar. Não se esqueça de armazenar os dados da voz na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra voz ou de desligar o equipamento.

## Inicialização da voz – [F1] Init (Initialize, Inicializar)

Esta função permite redefinir (inicializar) todos os parâmetros da voz para as configurações padrão. Você também pode inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada elemento/tecla de percussão etc.

Esta função é muito útil durante a criação de uma voz completamente nova do zero.

Os parâmetros disponíveis para inicialização variam, dependendo do tipo de voz selecionado no momento (normal/percussão).

### Quando uma voz normal estiver selecionada:



#### 1 All Parameters (Todos os parâmetros)

Se esta opção for selecionada, todos os parâmetros da voz selecionada serão inicializados.

#### 2 Common Parameters (Parâmetros comuns)

Se esta opção for selecionada, todos os parâmetros de Common Edit para a voz selecionada serão inicializados.

#### 3 Element Parameters 1 – 8 (Parâmetros do elemento 1 a 8)

Se esta opção for selecionada, todos os parâmetros de Element Edit para o elemento selecionado serão inicializados.

#### 4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements (Inicializar as configurações das formas de onda atribuídas aos elementos selecionados).

Se esta opção for selecionada, todas as configurações de forma de onda dos elementos selecionados serão inicializadas.

## Quando uma voz de percussão estiver selecionada:



### 5 Key Parameters (Parâmetros de tecla)

Se esta opção for selecionada, todos os parâmetros de Key Edit da tecla selecionada serão inicializados.

### 6 Drum Key

Determina que a tecla de percussão será inicializada.

**Configurações:** C0 a C6

### 7 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Key (Inicializar as configurações das formas de onda atribuídas à tecla selecionada).

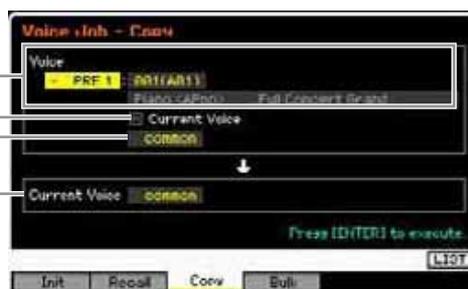
Se esta opção for selecionada, todas as configurações de forma de onda da tecla de percussão selecionada serão inicializadas.

## Recuperação de edição – [F2] Recall (Recuperação)

Se você estiver editando uma voz, mas não a tiver armazenado antes de alternar para outra, as edições que você tiver feito serão eliminadas. Se isso acontecer, você poderá usar a função Recall para restaurar a voz com as últimas edições intactas.

## Cópia de outro elemento de voz para o atual – [F3] Copy (Cópia)

Nesta janela, é possível copiar configurações de parâmetros comuns e de elemento/tecla de percussão de qualquer voz para a voz que estiver sendo editada. Isso será útil se você estiver criando uma voz e quiser usar algumas configurações de parâmetro de outra. Quando Current Voice (2) estiver configurado como "on", será possível copiar as configurações de parâmetro de um elemento para outro da mesma voz.



### 1 Voz fonte

Determina o banco e o número da voz a ser copiada. Os parâmetros disponíveis variam, dependendo do tipo de voz selecionado no momento (normal/percussão). Este parâmetro não poderá ser configurado quando Current Voice (2) estiver ligado.

### 2 Current Voice (Voz atual)

Quando estiver configurado como "on", a voz selecionada no momento (a que você estiver editando) será selecionada como fonte. Da mesma forma, é possível copiar as configurações dos parâmetros de um elemento para outro da mesma voz.

### 3 Tipo de dados da voz fonte

Determina o tipo de dados da fonte, incluindo o número do elemento ou da tecla de percussão. Os parâmetros disponíveis variam, dependendo do tipo de voz selecionado no momento (normal/percussão).

**Configurações:** common, element 1 a 8 (voz normal), key C9 a C6 (voz de percussão)

### 4 Tipo de dados da voz destino

Determina o tipo de dados do destino, incluindo o número do elemento ou da tecla de percussão. Os parâmetros disponíveis variam, dependendo do tipo de voz selecionado no momento (normal/percussão). Quando o tipo de dados da voz fonte (acima) estiver configurado como "common", esse parâmetro será fixado em "common".

**Configurações:** common, element 1 a 8 (voz normal), key C9 a C6 (voz de percussão)

## Transmissão de dados da voz por MIDI (Bulk Dump) – [F4] Bulk (Bulk Dump, Dump em massa)

Esta função permite que você envie as suas configurações de parâmetro editadas da voz selecionada no momento para um computador ou outro dispositivo MIDI para arquivar os dados. Para executar a operação de Bulk Dump, pressione o botão [ENTER].

**OBSERVAÇÃO** Para executar o Bulk Dump, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto. Para obter detalhes, consulte a página 228.

**OBSERVAÇÃO** Os dados de Bulk Dump incluem somente as mensagens MIDI, mas não as formas de onda.

# Reproduzindo no Modo Performance

O modo Performance é usado para selecionar, reproduzir e editar a Apresentação desejada. As Apresentações podem ser formadas por no máximo quatro Partes (Vozes), selecionadas pelo gerador de tons internos Partes 1 – 4. O modo Performance Play é o principal 'portal' para você entrar no modo Performance, e é aqui que você seleciona e reproduz uma Apresentação. Algumas das configurações da Apresentação também podem ser editadas nesse modo. Para acessar o visor Performance Play (Reprodução da Apresentação) e entrar no modo Performance, basta pressionar o botão [PERFORM].

## Selecionando uma Apresentação

O MOTIF XF contém 128 Apresentações em cada um dos Bancos de Usuário 1 – 4.

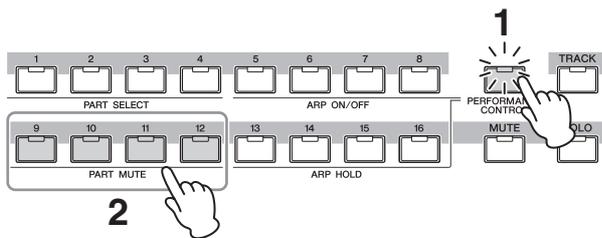
A seleção da Apresentação é feita basicamente da mesma forma que a seleção de uma Voz (consulte página 44). Assim como no modo Voice Play, você pode usar as funções Category Search (Pesquisar Categoria) e Favorite Category (Categoria Favorita) (página 45) no modo Performance Play. Observe que a função Category (Categoria) no modo Performance não permite o uso dos botões Bank (Banco)/Group (Grupo)/números.

## Ativando/Desativando uma Parte

O modo Performance Play permite ativar ou desativar as quatro Partes da Apresentação atual conforme o desejado. Para habilitar o recurso, pressione o botão [PERFORM] para entrar no modo Performance Play.

### Ativando/desativando Partes Específicas (função Mute)

Você pode ativar/desativar Partes específicas usando a função Mute (Sem Áudio).



#### 1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

A lâmpada PERFORMANCE CONTROL se acende, indicado que cada Parte pode ser ativada/desativada.

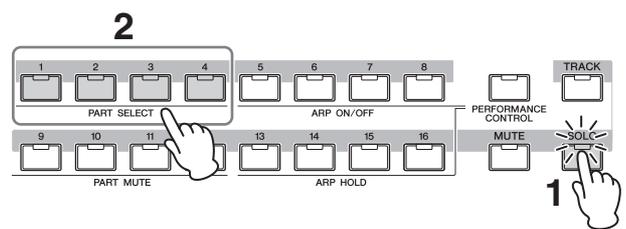
#### 2 Pressione qualquer um dos botões de número [9] – [12].

A lâmpada do botão pressionado será desligada e a Parte correspondente ficará sem áudio. Pressione novamente o mesmo botão para acender a lâmpada e reativar o áudio dessa Parte. Você pode ativar/desativar várias Partes pressionando os botões.

**OBSERVAÇÃO** As Partes também podem ter o áudio retirado usando os botões [MUTE] e [PART SELECT]. Pressione o botão [MUTE] (a lâmpada se acende) e use os botões de número [1] – [4] para tirar e colocar o áudio na Parte desejada.

## Fazendo Solo de uma Parte Específica

A função Solo é oposta à função Mute, pois permite instantaneamente fazer um solo de uma Parte específica e retirar o áudio de todas as outras.



#### 1 Pressione o botão [SOLO].

A lâmpada SOLO se acende, indicando que o Solo está ativado.

#### 2 Pressione qualquer um dos botões de número [1] – [4].

A lâmpada do botão pressionado piscará e somente a Parte correspondente terá som.

Pressione qualquer botão de número para alterar a Parte solo.

**OBSERVAÇÃO** Para sair das condições Mute e Solo, pressione os botões [TRACK] ou [PERFORMANCE CONTROL].

## Usando a Função Arpeggio

A função Arpeggio (Arpejo) permite acionar padrões de ritmo, riffs e frases usando a voz atual, bastando para isso tocar notas no teclado. No modo Performance, cada um dos tipos de arpejo é atribuído a cada uma das quatro Partes. Isso significa que quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos simultaneamente. Experimente selecionar Apresentações diferentes e conferir os diversos tipos de arpejo.

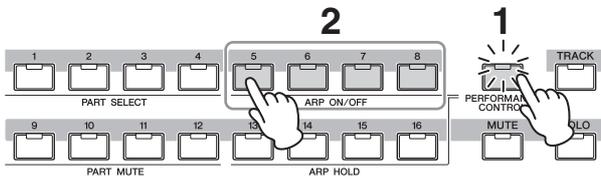
**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre Arpeggio, consulte a página 15.

### Usando a Função Arpeggio no Modo Performance

Como as Apresentações predefinidas já vêm com os tipos de arpejo previamente atribuídos, você pode tocar o arpejo selecionado a Apresentação desejada, ativando o botão [ARPEGGIO ON/OFF] e pressionando qualquer nota. As instruções para usar a função Arpeggio são basicamente as mesmas que no modo Voice.

## Ativando/desativando a reprodução do Arpeggio para cada Parte

Você pode ativar ou desativar a reprodução do Arpeggio (Arpejo) para cada Parte da Apresentação, conforme descrito abaixo.



### 1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

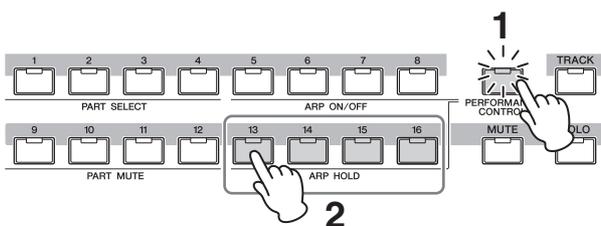
A lâmpada [PERFORMANCE CONTROL] se acende, indicado que a reprodução do Arpeggio para cada Parte pode ser ativada/desativada.

### 2 Pressionar cada um dos botões de [5] a [8] ativa e desativa a reprodução do Arpeggio para cada Parte.

Se alguma das lâmpadas de [5] a [8] for desativada, a reprodução do Arpeggio da Parte correspondente ficará sem áudio.

## Ativando/desativando o parâmetro Arpeggio Hold para cada Parte

Você pode ativar ou desativar o parâmetro Arpeggio Hold (Manter Arpejo) (página 112) para cada Parte da Apresentação, conforme descrito abaixo. Quando o parâmetro Arpeggio Hold estiver ativado (on), a reprodução do Arpeggio continuará mesmo se nenhuma nota for liberada.



### 1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

A lâmpada [PERFORMANCE CONTROL] se acende, indicado que a função Arpeggio Hold para cada Parte pode ser ativada/desativada.

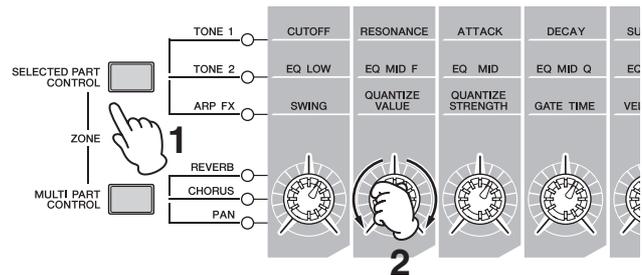
### 2 Pressionar cada um dos botões de [13] a [16] ativa e desativa a reprodução da função Arpeggio Hold para cada Parte.

Se alguma das lâmpadas de [13] a [16] for ativada, o parâmetro Arpeggio Hold da Parte correspondente ficará ativado.

**Observação** Quando o parâmetro Arpeggio Hold estiver configurado em "sync-off" no visor Arpeggio Main (Arpejo Principal) (página 112), pressionar os botões [13] – [16] acionará a configuração Arpeggio Hold (Manter Arpejo) e sync-off.

## Usando os Botões Giratórios

Um dos recursos mais poderosos do MOTIF XF é o amplo conjunto de controles em tempo real, especialmente os botões giratórios e os controles deslizantes. Eles permitem que você ajuste diversos parâmetros da Apresentação atual, como intensidade do efeito, características de ataque e liberação, cor tonal e outros. Esses controles em tempo real podem ser usados para alterar o som conforme você toca ou para editar e personalizar rapidamente a Apresentação. Uma de seis funções pode ser atribuída a cada botão giratório, que também podem ser selecionadas pelo botão [SELECTED PART CONTROL] e pelo botão [MULTI PART CONTROL].



### 1 Selecione a configuração da função a ser atribuída aos Controles Giratórios.

Pressione o botão [SELECTED PART CONTROL] ou [MULTI PART CONTROL] várias vezes para selecionar a configuração da função a ser atribuída aos Controles Giratórios. Cada vez que um botão for pressionado, a lâmpada se acenderá alternativamente em ordem decrescente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (ao pressionar [SELECTED PART CONTROL]) ou REVERB → CHORUS → PAN (ao pressionar [MULTI PART CONTROL]). As funções atribuídas aos botões giratórios são alteradas de acordo com o status da lâmpada.

**Observação** Para verificar quais funções estão atribuídas no momento aos botões giratórios, acesse a janela Control Function (Função de Controle) pressionando o botão [SELECTED PART CONTROL] ou o botão [MULTI PART CONTROL].

**Observação** Manter pressionado o botão [SELECTED PART CONTROL] por alguns segundos alternará a lâmpada acesa atual para a de TONE 1. Da mesma forma, manter pressionado o botão [MULTI PART CONTROL] por alguns segundos alternará a lâmpada acesa da atual para REVERB.

**Observação** Um ponto vermelho no gráfico do botão giratório ou controle deslizante indica o valor atual no qual o botão ou controle está definido. Mover o botão ou controle não terá efeito sobre o som até que esse ponto seja alcançado. Se o botão ou controle for movido além desse ponto, o ponto vermelho desaparecerá e a movimentação do botão ou controle afetará o som.

Ponto vermelho (indicando o valor atual)



## 2 Altere a cor tonal.

Mover os botões giratórios altera vários aspectos do som da Voz em tempo real, enquanto você toca. Quando uma das lâmpadas de TONE 1, TONE 2 ou ARP FX estiver acesa, os oito botões giratórios serão usados para controlar as funções correspondentes, conforme impresso no painel (o mesmo que no modo Voice). Para obter detalhes, consulte a página 46. Quando uma das lâmpadas de REVERB, CHORUS ou PAN estiver acesa, as funções a seguir serão atribuídas aos quatro botões giratórios mais à esquerda.

Lâmpada ativa	Funções dos quatro botões à esquerda
REVERB	Ajusta a intensidade da reverberação para as Partes 1 – 4
CHORUS	Ajusta a intensidade do refrão para as Partes 1 – 4
PAN	Ajusta a posição de pan para as Partes 1 – 4

**OBSERVAÇÃO** Se o indicador [E] (Editar) for exibido no canto direito superior do visor ao ajustar os botões giratórios, a Apresentação atual poderá ser armazenada (página 101) como nova Apresentação de Usuário.

### Alterando uma Parte a ser controlada

Você pode alterar uma Parte a ser controlada pelas operações do botão giratório pelas seguintes instruções:

**1 Acenda a lâmpada [PERFORMANCE CONTROL] pressionando o botão [SELECTED PART CONTROL] para acessar a janela Control Function (Função de Controle).**

**2 Selecione a parte Desejada pressionando os botões [1] – [4] e o botão [COMMON EDIT].**

Ao pressionar o botão [COMMON EDIT], as operações do botão giratório, com exceção de "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2", serão aplicadas a todas as quatro Partes. Ao pressionar um dos botões [1] – [4], as operações do botão giratório serão aplicadas somente à Parte selecionada.

**OBSERVAÇÃO** Se a janela Control Function (Função de Controle) não puder ser acessada (por algum visor) e você quiser alterar uma Parte, pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL] (a lâmpada se acende), e pressione um dos botões [1] – [4] e [COMMON EDIT].

## Usando Controles Deslizantes

Os quatro controles deslizantes mais à esquerda ajustam o volume de cada uma das quatro Partes. Cada um dos Controles Deslizantes, de 1 a 4, corresponde à mesma Parte numerada. O status dos controles deslizantes é exibido no visor.

## O visor Performance Play – [F1] Play

Você pode carregar o visor Performance Play (Reprodução da Apresentação) pressionando o botão [PERFORM].

### Tipo 1 do visor Performance Play



### Tipo 2 do visor Performance Play



**1 Banco de Apresentações**

**2 Número da Apresentação (Grupo/Número)**

Indica o banco e o número da Apresentação selecionada. O Banco é um local na memória que inclui dados de 128 Apresentações diferentes. São fornecidos quatro bancos (User 1 – 4). Cada Apresentação dentro de um Banco recebe um número de 001 a 128. Os números das apresentações de 001 a 128 são convertidos para o formato (exibido entre parênteses) dos Bancos A a H e dos Números 1 a 16 (para o Banco). Esse formato corresponde aos botões de Grupo [A] a [H] e aos botões de número [1] a [16]. Os números da apresentação e os grupos/números correspondentes estão listados abaixo.

Grupo/Número	Número da Apresentação
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

**3 Category (Categoria Principal <Subcategoria>)**

Indica a categoria da Apresentação selecionada. "Category", formada por categoria principal e subcategoria, é uma palavra-chave que indica as características do instrumento ou o tipo de som. Cada Apresentação pode ser registrar em uma categoria principal e sua subcategoria. As configurações da Categoria podem ser editadas no visor General (Geral) (página 102) do modo Performance Common Edit.

**4 Nome da apresentação**

Indica o nome da Apresentação atual.

**5 Transmit Ch (Canal de Transmissão MIDI)**

Indica o canal de transmissão MIDI do teclado. Para obter informações sobre como definir o valor, consulte página 47.

**6 Octave**

Indica a configuração de Octave (Oitava) do teclado pelos botões OCTAVE. Esse parâmetro determina com qual elevação ou diminuição a afinação de cada tecla será comparada à afinação normal.

**7 Função de Controle**

Indica o status dos botões giratórios e controles deslizantes no painel. Igual à janela Control Function (Função de Controle) (página 94).

**8 Nome da voz**

Indica os nomes das Vozes atribuídas às Partes 1 – 4.

**9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)**

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com o ícone da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. A atribuição de tipos de arpejo aos botões pode ocorrer pelo visor Arpeggio (Arpejo) (página 98).

**10 [SF6] TAP**

A velocidade com que você pressiona esse botão várias vezes determina o tempo de reprodução do arpejo.

**11 [F1] Play**

Pressionar esse botão volta do visor anterior para o visor Performance Play (Reprodução da Apresentação).

**12 [F2] Voice**

Pressionar esse botão acessa o visor (página 97) que lhe permite selecionar uma Voz para cada Parte e especificar um intervalo de notas do qual ela pode ser tocada.

**13 [F3] EG (Gerador de Envelope)**

Pressionar esse botão acessa o visor (página 97) que contém as configurações básicas de EG.

**14 [F4] Arpeggio**

Pressionar esse botão acessa o visor (página 98), que lhe permite definir os parâmetros relacionados ao arpejo.

**15 [F6] Effect**

Pressionar esse botão acessa o visor de configuração do Efeito (página 107) de Edição Comum da Apresentação.

**16 Tempo do arpejo**

Indica o tempo da atual reprodução do arpejo.

**17 Volume**

Indica o volume de cada Parte.

**18 Intervalo de Notas/Limite de Notas**

Indica o intervalo ou limite de notas dentro do qual você pode reproduzir a Voz atribuída a cada Parte.

**O indicador [E]**

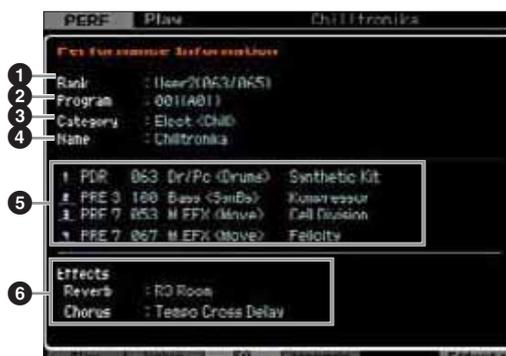
Ao alterar o valor do parâmetro no modo Performance Play ou Edit, o [E] (Indicador de Edição) será exibido no canto direito superior da tela LCD. Isso dá uma confirmação rápida de que a Apresentação atual foi modificada, mas ainda não foi armazenada. Para armazenar o atual status editado, siga as instruções da página 101.

Indicador de Edição



**Informações da Apresentação – [SF6] INFO (Informações)**

Essa janela, que pode ser acessada pelo visor [F2] Voice – [F4] Arpeggio, indica as informações da Apresentação atual. As configurações não podem ser alteradas aqui.



**1 Bank (Banco)**

Indica o banco do programa de apresentações selecionado. Os valores entre parênteses indicam a seleção do banco MSB e LSB, que pode ser usada para selecionar a atual Voz por MIDI.



**2 Program (Número da Apresentação)**

A cada Apresentação dentro de um Banco é atribuído um Número de 001 a 128. Os valores entre parênteses indicam Grupo e Número.

**3 Category (Categoria)**

Indica a categoria da Apresentação selecionada.

**4 Name (Nome)**

Indica o nome da Apresentação atual.

**5 Partes 1 a 4**

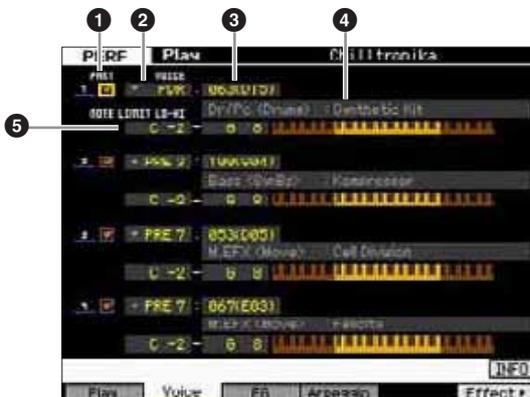
Indica o Banco, o Número, a Categoria Principal 1/2 e o nome da Voz atribuída a cada Parte.

**6 Effects (Efeitos)**

Indica as configurações de Reverb (Reverberação) e Chorus (Refrão) da Apresentação selecionada.

**Parâmetros da Voz atribuída a cada Parte – [F2] Voice**

Esse visor permite especificar a Voz e o intervalo de notas de cada Parte. A configuração feita aqui será aplicada aos mesmos parâmetros no visor Voice (Voz) (página 109) da Edição da Parte.



**1 PART (Chave da Parte)**

Determina se a Parte editada está sendo usada (ativada) ou não (desativada).

**2 Banco de Voz**

**3 Número da Voz**

**4 Nome da Voz**

Determina o Banco e o Número da Voz para cada Parte. Os dois nomes de categoria da Voz selecionada são exibidos na coluna de nome da Voz.

**5 NOTE LIMIT LO-HI**

Determina as notas mais baixas e mais altas no intervalo de notas da Parte. Você também pode criar um intervalo menor e maior para a Voz, com um "buraco" do intervalo de notas no meio, ao especificar primeiro a nota mais alta. Por exemplo, definir um limite de nota de "C5 – C4" permite

reproduzir a Voz em dois intervalos distintos: C -2 a C4 e C5 a G8. As notas reproduzidas entre C4 e C5 não reproduzem a Voz selecionada.

**Configurações:** C -2 – G8

**Observação:** Você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**Alterando as características do tom – [F3] EG (Gerador de Envelope)**

Este visor permite definir o EG (Gerador de Envelope) e o Filtro. As configurações feitas aqui serão aplicadas aos mesmos parâmetros no visor EG (página 115) da Edição da Parte como offset.



**1 AEG (EG de Amplitude)**

Determina a transição no volume do momento em que uma tecla é pressionada até o momento em que ela é liberada. O AEG é formado por quatro parâmetros: tempo de Attack (Ataque), tempo de Decay (Enfraquecimento), tempo de Sustain (Sustentação) e tempo de Release (Liberação). Para obter detalhes, consulte a página 51.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**2 FEG (EG do Filtro)**

Determina a transição no brilho do tom do momento em que uma tecla é pressionada até o momento em que ela é liberada. O FEG é formado por quatro parâmetros: tempo de Attack (Ataque), tempo de Decay (Enfraquecimento), tempo de Release (Liberação) e Depth (Intensidade). Para obter detalhes, consulte a página 51.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**3 Filter (Filtro)**

Você pode produzir um som com mais claro ou mais escuro reduzindo ou ampliando as harmônicas. Existem dois parâmetros: Cutoff (Frequência de Corte) e Reso (Ressonância). Para obter detalhes, consulte a página 51.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Configurações do arpejo – [F4] Arpeggio

Este visor determina as configurações básicas do Arpeggio. Existem dois tipos de parâmetro: os Comuns (Common Switch, Tempo e Sync Quantize Value, indicados na parte superior do visor) e os da Parte (outros). Quanto aos parâmetros da Parte, podem ser atribuídos cinco tipos diferentes de Arpejo a cada uma das quatro Partes, que podem ser selecionadas com os botões [SF1] – [SF5]. Pressione o botão [SF1] – [SF5] adequado para acessar a combinação desejada de Arpejo/Parte. As configurações relacionadas do Arpejo no visor são automaticamente atribuídas aos botões [SF1] – [SF5] correspondentes. As configurações feitas aqui serão aplicadas aos mesmos parâmetros no visor General Other (Geral, Outros) (página 104) de Edição Comum, no visor Arpeggio Main (Arpejo Principal) (página 112) e no visor Arpeggio Other (Arpejo, Outros) (página 114) da Edição da Parte.



### 1 Common Switch (Chave Comum)

Determina se Arpeggio está ativado ou desativado. Ao acessar uma Apresentação para a qual este parâmetro está ativado, o botão [ARPEGGIO ON/OFF] no painel será ativado automaticamente.

**Configurações:** on (ativado), off (desativado)

### 2 Tempo

Determina o andamento do arpejo. Para obter detalhes, consulte o visor Arpeggio Main (Arpejo Principal) (página 112) da Edição da Parte.

### 3 Sync Quantize Value (Valor de Quantificação da Sincronização)

Determina o tempo real no qual a reprodução do próximo Arpejo será iniciada quando você acionar enquanto o arpejo de determinada Parte for reproduzido. Quando configurado em "off" (desativado), o próximo Arpejo será iniciado assim que você o acionar. Observe que o número mostrado à direita de cada valor indica a resolução 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)

### 4 SW (Chave)

Determina se o arpejo está ativado ou desativado para cada Parte.

**OBSERVAÇÃO** Quando o botão [PERFORMANCE CONTROL] for pressionado, de forma que sua lâmpada fique acesa, os botões de Número [5] – [8] poderão ser usados para ativar ou desativar a reprodução do Arpeggio das Partes 1 – 4.

### 5 HOLD (Segurar)

Essa opção é igual ao visor Arpeggio Main (Arpejo Principal) (página 112) da Edição da Parte.

### 6 Banco de Voz/Número da Voz/Nome da Voz (somente indicação)

Indica o Banco, o Número e o nome da Voz atribuída a cada Parte. Você pode defini-los no visor [F2] Voice (Voz). Ativar a configuração Voice with ARP (Voz com Arpejo) no visor Arpeggio Main (Arpejo Principal) do modo Performance Part Edit seleciona automaticamente a Voz equivalente ao Tipo de Arpejo selecionado no momento.

### 7 BANK (Banco)

### 8 CATEGORY (Categoria)

### 9 SUB CATEGORY (Subcategoria)

### 10 TYPE (Tipo)

Igual ao visor Arpeggio Main (Arpejo Principal) (página 112) da Edição da Parte.

## Gravando sua apresentação no teclado no modo Performance

[PERFORM] → [●] (Gravar)

Você pode gravar sua apresentação no teclado no modo Performance em uma Música ou em um Padrão. As operações do botão giratório (com exceção de alguns parâmetros descritos em página 14), as operações do controlador e a reprodução do arpejo, bem como seu teclado reproduzindo no modo Performance, podem ser gravados na faixa especificada como eventos de MIDI.

### AVISO

**A gravação da Apresentação sobrescreve todas as faixas da Música de destino ou da Seção de Padrões. Verifique se a Música de destino ou a Seção de Padrões contém dados antes da gravação. Você pode verificar se cada faixa contém ou não dados na linha de status da faixa no visor. Selecione uma Música ou uma Seção de Padrões não contendo dados como destino ou salve todos os dados de Música/Padrão no dispositivo de armazenamento de memória USB externo antes de gravar.**

## Procedimento de Gravação da Apresentação

Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário.



**1 Sequencer Mode (Modo do Sequenciador)**

Determina em qual destino (Song [Música] ou Pattern [Padrão]) a reprodução da Apresentação será gravada.

**Configurações:** padrão, música

**2 Number (Número) (Número do Padrão/da Música)**

Determina o número do Padrão ou da Música como destino para gravação. O nome do Padrão ou da Música selecionados é indicado à direita do número.

**3 Section (Seção)**

Determina a Seção de destino da gravação quando o Sequencer Mode (Modo Sequenciador) estiver configurado em "pattern" (padrão). Lembre-se de que os dados gravados na Seção do destino selecionado serão substituídos e apagados assim que for iniciada a gravação.

**4 Section Length (Duração da Seção)**

Especifica a duração da Seção quando o Sequencer Mode (Modo do Sequenciador) estiver configurado em "pattern" (padrão).

**Configurações:** 001 – 256

**5 Time Signature (Fórmula de Compasso)**

Determina a fórmula de compasso.

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

**6 Tempo**

Determina o tempo para gravação. Ao gravar, o Arpejo será reproduzido no tempo definido aqui.

**Configurações:** 5.0 – 300.0

**Observação** Quando MIDI Sync (página 228) estiver configurado em "MIDI" ou "auto", será exibido aqui "MIDI" ou "auto" e o Tempo não poderá ser definido.

**Observação** Quando o Sequencer Mode (Modo do Sequenciador) (1) estiver configurado em "pattern" (padrão), a configuração do Tempo aqui será gravada no Padrão. Mesmo se o Padrão de destino contiver dados já gravados, o valor do Tempo será substituído pelo recém-gravado. Quando o Sequencer Mode (Modo do Sequenciador) (1) estiver definido em "song" (música), a configuração de Tempo aqui será gravada na faixa Tempo da música de destino, caso a faixa Tempo não contenha dados.

**7 Key On Start Switch (Tecla na Chave de Início)**

Quando estiver ativada, a gravação começará imediatamente ao pressionar qualquer nota no teclado.

**Configurações:**  on (ativada),  off (desativada)

**8 Copy Performance Parameters (Copiar Parâmetros do Desempenho)**

Determina se as configurações do parâmetro de Desempenho são copiadas para a Mixagem da Música ou do Padrão de destino.

**Configurações:** on (ativado), off (desativado)

**9 Measure (Compasso) (somente indicação)**

Indica o local atual da gravação via Compasso e Ritmo.

**10 Status da Faixa (somente indicação)**

Indica se cada faixa da seção selecionada de Música ou Padrão contém ou não dados de sequência.

**11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)**

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões de subfunção com o ícone da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a gravação. O tipo de arpejo pode ser definido no visor Arpeggio (Arpejo) (página 98).

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

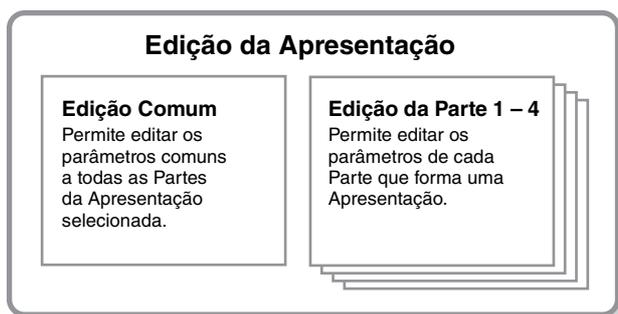
Referência

# Editando uma apresentação

O modo Performance Edit permite criar suas próprias Apresentações originais, contendo até quatro Partes (Vozes) diferentes, ao editar os vários parâmetros. Para entrar no modo Performance Edit, pressione o botão [PERFORM] para entrar no modo Performance e depois pressione o botão [EDIT].

## Edição Comum e Edição da Parte

Cada apresentação pode conter no máximo quatro Partes. Existem dois tipos de exibição de Edição da Apresentação: as para a Common Edit (Edição Comum), que editam as configurações comuns às quatro Partes, e as para editar Partes individuais.

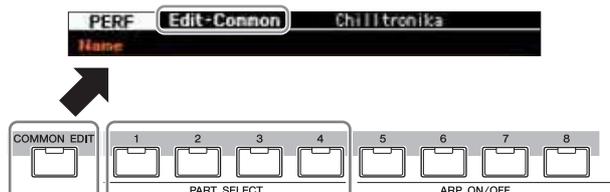


## Procedimento de Edição da Apresentação

- 1 Pressione o botão [PERFORM] Para entrar no modo Performance Edit e, em seguida, selecione uma Apresentação a ser editada.
- 2 Pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Performance Edit.
- 3 Acesse o visor de Edição desejado: Common Edit (Edição Comum) ou Part Edit (Edição da Parte).

Para acessar o visor Common Edit (Edição Comum), pressione o botão [COMMON EDIT]. Para acessar o visor Part Edit (Edição da Parte), pressione algum dos botões de Número [1] – [4]. No modo Part Edit, você pode selecionar a Parte desejada usando os botões de Número [1] – [4].

Indica que esse visor está no modo Common Edit.



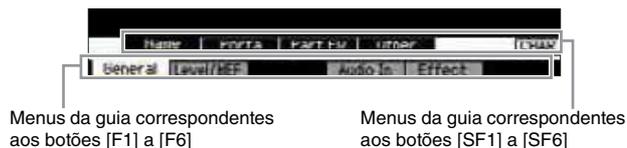
Selecione uma parte.

Indica que esse visor está no modo Part Edit.



## 4 Acesse o visor desejado.

Para localizar o visor desejado, observe os itens do menu da guia correspondentes aos botões [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]. O menu de cada guia dos botões F1 F6 contém submenus que correspondem aos botões SF1 SF5 na parte inferior do visor.



## 5 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

## 6 Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados.

## 7 Repita as etapas de 3 a 6 conforme desejado.

## 8 Insira o nome desejado para a Apresentação editada.

Use o visor Name (Nome, página 102) do modo Common Edit da Apresentação.

## 9 Armazene a Apresentação editada.

Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Store (Armazenamento) (página 101) e armazenar a Apresentação criada.

### AVISO

- A Apresentação editada será perdido ao selecionar uma Apresentação diferente ou ao remover a alimentação. Não se esqueça de armazenar os dados da Apresentação na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar uma Apresentação diferente ou de desativar a alimentação.
- Como a memória do usuário na qual a Apresentação é armazenada é uma memória flash, a Apresentação editada e armazenada não será apagada se o equipamento for desligado. Não é preciso se preocupar com a perda dos seus dados armazenados. A operação de Armazenamento da Apresentação, entretanto, substituirá os dados da Apresentação já armazenados no número da Apresentação de destino. Por esse motivo, deve sempre ser feito backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF (página 241).

## Funções convenientes para edição de Performance (Apresentação)

### Ativando/desativando Partes específicas (função Mute)

Igual ao modo Performance Play (página 93).

### Fazendo solo de uma Parte específica

Igual ao modo Performance Play (página 93).

### O indicador [E]

Igual ao modo Performance Play. Consulte a página 96.

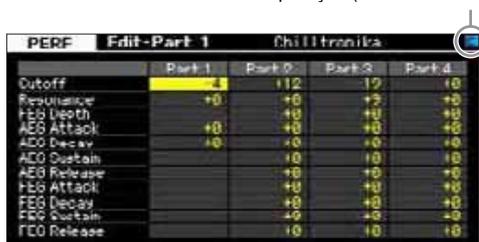
### Função Comparar

A função Compare (Comparar) permite que você alterne entre a Apresentação recém-editada e sua condição original, não editada, permitindo que você escute como suas edições afetaram o som.

#### 1 No modo Performance Edit, pressione o botão [EDIT] para acessar o modo Compare.

No modo Performance Edit (com a lâmpada [EDIT] acesa), pressione o botão [EDIT] para que a lâmpada pisque. O indicador [E] no canto superior direito da tela mudará para o indicador [C] e as configurações de Apresentação anteriores à edição serão temporariamente reincorporadas para fins de comparação. Quando o indicador [E] for mostrado no modo Performance Play, pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Performance Edit e pressione o botão [EDIT] novamente para acessar o modo Compare.

Indicador de comparação (som anterior à edição)



PERF	Edit-Part 1	Chilltronika			
	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4	
Cutoff		+12	+12	+12	+12
Resonance		+0	+0	+5	+0
FBQ Depth		+0	+0	+0	+0
AEG Attack		+0	+0	+0	+0
ADG Decay		+0	+0	+0	+0
ADG Sustain		+0	+0	+0	+0
AEG Release		+0	+0	+0	+0
FBQ Attack		+0	+0	+0	+0
FBQ Decay		+0	+0	+0	+0
FBQ Sustain		+0	+0	+0	+0
FBQ Release		+0	+0	+0	+0

#### 2 Pressione o botão [EDIT] novamente para retornar ao status original.

Quando o indicador [C] for mostrado no canto superior direito do visor, pressione o botão [EDIT] (a lâmpada pisca continuamente e o indicador [C] muda para o indicador [E]).

Compare o som editado com o som não editado conforme o desejado, repetindo as etapas 1 e 2.

## Armazenando a Apresentação criada

#### 1 Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Performance Store (Armazenamento da Apresentação).



#### 2 Defina o destino para o armazenamento da Apresentação.

Selecione um Banco e um Número de Apresentação como destino usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

Também é possível usar os botões [USER 1] a [USER 4], grupos [A] a [H] e números de [1] a [16] para especificar o destino.

#### 3 Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)

Para cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão [DEC/NO].

#### 4 Para executar a operação de Armazenamento, pressione o botão [INC/YES].

Depois que a Apresentação tiver sido armazenada, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará ao visor Performance Play (Reprodução da Apresentação).

#### AVISO

Quando você executar a operação de Armazenamento, as configurações da memória de destino serão substituídas. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte a página 241.

# Parâmetros de Edição Comum

[PERFORM] → Seleção da Apresentação → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O modo Common Edit permite editar os parâmetros comuns a todas as Partes da Apresentação selecionada. Isso abrange todos os parâmetros de Edição Comum.

## Sobre os asteriscos (\*)

Para usuários novos na edição e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e fáceis de entender estão convenientemente marcados com asteriscos nesta seção. Se você estiver começando na edição da Apresentação, experimente esses parâmetros primeiro.

## Configurações gerais para a Apresentação selecionada – [F1] General

### Dando um nome à Apresentação editada – [SF1] Name



#### 1 Name\* (Nome)

Insira o nome desejado para a Apresentação editada no momento. O nome da Apresentação pode conter até 10 caracteres. Você pode carregar a lista de caracteres pressionando o botão [SF6] CHAR e digitando o nome. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

#### 2 Main Category\* (Categoria Principal)

#### 3 Sub Category\* (Subcategoria)

Determina a Main Category (Categoria Principal) e a Sub Category (Subcategoria) da Apresentação. A categoria pode ser usada como uma palavra-chave que representa a característica da Apresentação. A configuração adequada facilita a localização da Apresentação desejada em meio a uma variedade de Apresentações. O campo Main Category (Categoria Principal) indica os tipos de instrumento e é dividido em subcategorias.

**Configurações:** Consulte a lista a seguir.

### Categoria da Apresentação

Principal		Sub	
Rock	Rock/Pop	Top40	Top40
		Clasic	Rock Clássico
		Hard	Rock Pesado
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Balada
		Film	Filme
		---	Sem Atribuição
R&B	R&B/Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	R&B Moderno
		Clasic	R&B Clássico
		Funk	Funk
		---	Sem Atribuição
Elect	Eletrônica	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Pop Dançante/House
		D&B	Breakbeats/D&B
		Chill	Relaxamento/Ambiente
		---	Sem Atribuição
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Jazz Moderno
		Smoth	Jazz Suave
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		---	Sem Atribuição
World	Internacional	Latin	Latina
		Regae	Reggae/Dancehall
		Ethno	Étnica/Internacional
		---	Sem Atribuição
SpLyr	Divisões e Camadas	Piano	Piano
		Organ	Órgão
		Synth	Sintetizador
		Symph	Sinfônica
		Strng	Cordas
SpLyr	Divisões e Camadas	WWind	Instrumento de sopro
		Brass	Metais
		Guitr	Violão
		Baixo	Baixo
		Cperc	Percussão Cromática
		Pad	Bloco
		---	Sem Atribuição
FX	Efeitos	Seq	Sequência
		Hard	Pesado
		Soft	Suave
		S.EFX	Efeito Sonoro
		---	Sem Atribuição
		---	Sem Atribuição

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista e selecionar o item que deseja pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

## Configurações de Portamento – [SF2] Porta



### 1 Common\* em Portamento

Determina se o Portamento deve ou não ser aplicado à Apresentação atual. Quando o recurso estiver ativado, o Portamento será aplicado à parte na qual o parâmetro Part Switch (Chave da Parte) estiver ativado.

### 2 Part 1 – 4\* em Portamento

Determina se o Portamento deve ser ou não aplicado a cada Parte.

### 3 Time Offset\* em Portamento

Determina o tempo de transição da afinação quando o Portamento for aplicado. Você pode ajustar o tempo de Portamento para a Voz atribuída a cada Parte como offset. Quanto maiores os valores, maior o tempo de alteração de uma afinação.

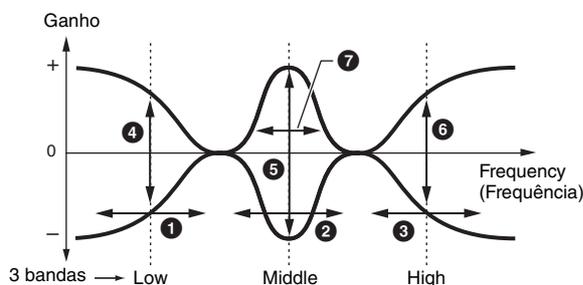
**Configurações:** -64 – +63

## Configurações de EQ para cada Parte – [SF3] Part EQ

Aqui, você pode editar o valor do visor [F5] EQ (página 116) como offset para alterar a característica do tom.



Trata-se de um EQ em três bandas (Low, Mid, High, ou Baixa, Média e Alta). As bandas Alta e Baixa são do tipo realce. A banda do Meio é do tipo pico.



## Frequência

Determina a frequência central. As frequências próximas a cada um dos três pontos são atenuadas/reforçadas pela configuração abaixo. Valores mais altos produzem uma frequência mais alta.

**Configurações:** -64 – +63

### 1 Low Frequency (Baixa Frequência)

Determina a frequência central para a banda inferior de EQ.

### 2 Mid Frequency (Média Frequência)

Determina a frequência central para a banda média de EQ.

### 3 High Frequency (Alta Frequência)

Determina a frequência central para a banda superior de EQ.

## Gain (Ganho)

Determina o ganho de cada frequência (configurada acima) ou a intensidade em que a banda da frequência selecionada é atenuada ou reforçada.

**Configurações:** -64 – +63

### 4 Low Gain (Ganho de Graves)

Determina o tanto em que os sinais abaixo da Baixa Frequência (1) serão reforçados/atenuados.

### 5 Mid Gain (Ganho de Médios)

Determina o tanto em que os sinais em Média Frequência (2) serão reforçados/atenuados.

### 6 High Gain (Ganho de Agudos)

Determina o tanto em que os sinais acima da Alta Frequência (3) serão reforçados/atenuados.

### 7 Q (Largura de Banda)

Determina a largura de banda da frequência para cada banda de frequência. Quanto maior a configuração, maior será a largura de banda. Quanto menor a configuração, menor será a largura de banda.

**Configurações:** -64 – +63

## Outras configurações – [SF4] Other

Nesse visor, você pode definir as funções de controle para os botões giratórios e extensão para cima e para baixo do controle giratório Pitch Bend (Curva de Afinação).



### 1 Knob Control Assign (Atribuição do Controle do Botão Giratório)

Determina qual lâmpada, entre TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS e PAN, se acende ao selecionar uma Apresentação. Esta configuração pode ser armazenada para cada Apresentação.

**Configurações:** tone1 (tom 1), tone2 (tom 2), ARP FX (efeitos de arpejo), reverb (reverberação), chorus (refrão), pan (pan)

### 2 A. Function 1 Mode (Modo Assignable Function 1)

### 3 A. Function 2 Mode (Modo Assignable Function 2)

Determina se as funções do botão ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] como do tipo travado ou momentâneo. Quando está configurado como "latch", pressionar o botão acende ou apaga a lâmpada. Quando está configurado como "momentary", pressionar/segurar o botão liga a lâmpada e soltá-lo a desliga.

**Configurações:** momentary (momentâneo), latch (trava)

### 4 Ribbon Mode (modo Ribbon Controller)

Determina o comportamento do Controlador do Ribbon. Quando configurado em "reset", soltar o dedo do Controlador do Ribbon retorna automaticamente o valor ao centro. Quando configurado em "hold", soltar seu dedo do Controlador do Ribbon manterá o valor no último ponto de contato.

**Configurações:** hold (manter), reset (redefinir)

### 5 ARP Common Switch (Chave Comum de ARP)

Determina se o Arpejo está ativado ou desativado. Esse parâmetro é igual ao Common Switch no visor Arpeggio (Arpejo) (página 98) do modo Performance Play.

### 6 ARP Sync Quantize Value (Valor de Quantificação de Sinc. de ARP)

Esse parâmetro é igual ao Sync Quantize Value no visor Arpeggio (Arpejo) (página 98) do modo Performance Play.

## Configurações do Nível de Saída e Efeito Mestre – [F2] Level/MEF

### Configurações em Output Level – [SF1] Level



### 1 Volume\*

Determina o nível de saída da voz da Apresentação inteira. Você pode ajustar o volume geral, mantendo o equilíbrio entre todas as Partes.

**Configurações:** 0 – 127

### 2 Pan\*

Determina a posição estéreo (pan) da Apresentação. Também é possível ajustar este parâmetro usando o botão giratório PAN no painel frontal.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda) – C (centralizada) – R63 (extremidade direita)

**Observação** Observe que esse parâmetro, Performance Pan (Pan da Apresentação), pode ter pouco ou nenhum efeito audível se o Pan para uma Parte específica for definido para a posição esquerda e o Pan para outra Parte for definido para a posição direita.

### 3 Reverb Send\* (Emissão de Reverberação)

Ajusta o nível de emissão da reverberação. Quanto maior o valor, mais profunda será a reverberação. Também é possível ajustar esse parâmetro usando o botão giratório no painel frontal.

**Configurações:** 0 – 127

### 4 Chorus Send\* (Emissão do Refrão)

Ajusta o nível de emissão do refrão. Quanto maior o valor, mais profundo será o refrão. Também é possível ajustar esse parâmetro usando o botão giratório no painel frontal.

**Configurações:** 0 – 127

**Observação** Quando as opções Reverb Send/Chorus Send estiverem em "0" no modo Part Edit da Apresentação, a configuração não estará disponível.

## Configurações do Efeito Mestre – [SF2] MasterFX





**OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Switch (Chave)

Determina se o Efeito Mestre será ou não aplicado à Apresentação selecionada. Você pode ativar ou desativar pressionando o botão [MASTER EFFECT] no painel frontal.

**Configurações:** on (ativar), off (desativar)

### 2 Type (Tipo)

Seleciona um Tipo de Efeito. Detalhes sobre os tipos de efeito são descritos na página 24.

**Configurações:** Veja a lista de tipos de efeito na Lista de Dados avulsa.

### 3 Preset (Predefinição)

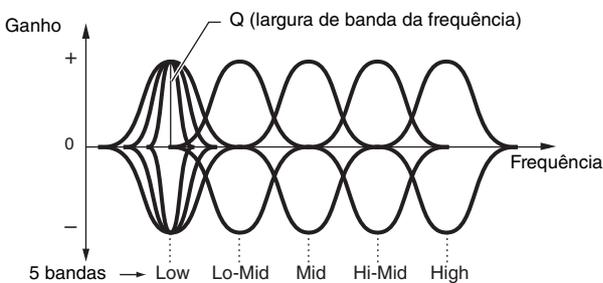
Você pode configurar vários parâmetros e alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito selecionado. Esse parâmetro permite carregar as configurações pré-programadas desses parâmetros de efeitos.

### 4 Parâmetros do efeito

O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento. Consulte a página 27 para obter detalhes sobre os parâmetros do efeito. Consulte a Lista de Dados avulsa para obter informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

## Configurações de EQ Mestre – [SF3] MasterEQ

Neste visor, você pode aplicar equalização de cinco bandas a todas as Partes da Apresentação selecionada.



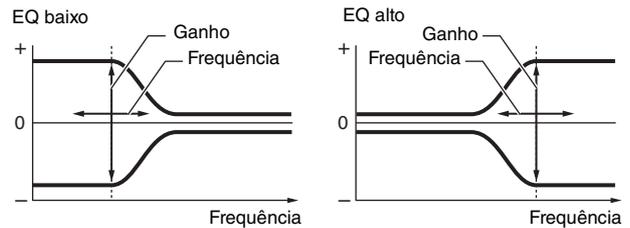
### 1 Shape (Forma)

Permite selecionar uma entre duas formas de equalizador: realce ou pico. Esse parâmetro está disponível para Low (Baixo) e High (Alto).

**Configurações:** shelv (realce), peak (pico)

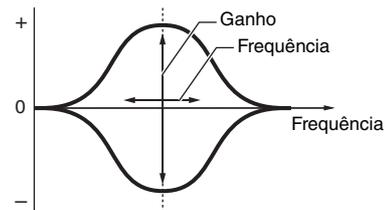
### shelv (tipo de realce)

Esse tipo de forma de EQ permite a você atenuar/reforçar o sinal em frequências acima ou abaixo da configuração da frequência especificada.



### peak (tipo de pico)

Esse tipo de forma de EQ permite a você atenuar/reforçar o sinal na configuração da frequência especificada.



### 2 Frequency (Frequência)

Determina a frequência central. As frequências próximas desse ponto são atenuadas/reforçadas pela configuração de ganho abaixo.

**Configurações:**

Low

Quando a forma está configurada como "shelv": 32 Hz – 2,0 kHz  
Quando a forma estiver configurada como "peak": 63 Hz – 2,0 kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz – 10,0 kHz

High

500 Hz – 16,0 kHz

### 3 Gain (Ganho)

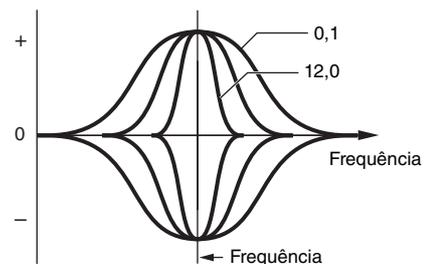
Determina o ganho da frequência (configurada acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada.

**Configurações:** -12 dB – +0 dB – +12 dB

### 4 Q (Largura de Banda)

Isso varia o nível do sinal na configuração de frequência para criar várias características da curva de frequência. Quanto maior for a configuração, menor será a Q (largura de banda). Quanto menor for a configuração, maior será a Q (largura de banda).

**Configurações:** 0,1 – 12,0



**OBSERVAÇÃO** Quando os parâmetros de Shape (Forma) (1) de Low (Baixo) e High (Alto) estiverem definidos em "shelv", os parâmetros de Q (4) de Low (Baixo) e High (Alto) não estarão disponíveis.

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

## Configurações da entrada de áudio – [F4] Entrada de áudio

Você pode definir os parâmetros relacionados à entrada de áudio no conector A/D INPUT e no conector IEEE1394.

**Observação:** As configurações de FW FW1 a 14 só estarão disponíveis quando o FW16E opcional estiver instalado.

### Configurações de saída – [SF1] Saída



#### 1 Volume

Determina o nível de saída da Parte de Entrada de Áudio.

**Configurações:** 0 – 127

#### 2 Pan

Determina a posição pan estéreo da parte de entrada de áudio.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda) – C (centralizada) – R63 (extremidade direita)

#### 3 Mono/Stereo (Mono/Estéreo)

Determina a configuração do sinal da parte de entrada de áudio ou como o sinal ou sinais são direcionados estéreo ou mono).

**Configurações:** L mono (E mono), R mono (D mono), L+R mono, stereo (E+D mono, estéreo)

#### L mono (E mono)

Apenas o canal L (esquerdo) da entrada de áudio é usado.

#### R mono (D mono)

Apenas o canal R (direito) da entrada de áudio é usado.

#### L+R mono (E+D mono)

Os canais L e R (esquerdo e direito) da entrada de áudio são mixados e processados em mono.

#### stereo (estéreo)

Ambos os canais L e R (esquerdo e direito) da entrada de áudio são usados.

#### 4 Output Select (Seleção da saída)

Determina a atribuição do conector de saída da parte de entrada de áudio.

**Configurações:** Veja a tabela abaixo.

LCD	Saídas	Estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Estéreo (1: E, 2: D)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Estéreo (3: E, 4: D)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Estéreo (5: E, 6: D)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Estéreo (7: E, 8: D)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Estéreo (9: E, 10: D)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Estéreo (11: E, 12: D)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Estéreo (13: E, 14: D)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono

LCD	Saídas	Estéreo/mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (somente entrada A/D)	Módulo Vocoder Interno	Mono

**Observação:** Você pode acessar a lista e selecionar o item que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

#### 5 Reverb Send (Emissão de Reverberação)

Determina o nível de emissão do sinal da Parte de Entrada de Áudio enviado ao efeito Reverb (Reverberação).

Quanto maior o valor, mais profunda será a reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

#### 6 Chorus Send (Emissão do Refrão)

Determina o nível de emissão do sinal da Parte de Entrada de Áudio enviado ao efeito Chorus (Refrão). Quanto maior o valor, mais profundo será o refrão.

**Configurações:** 0 – 127

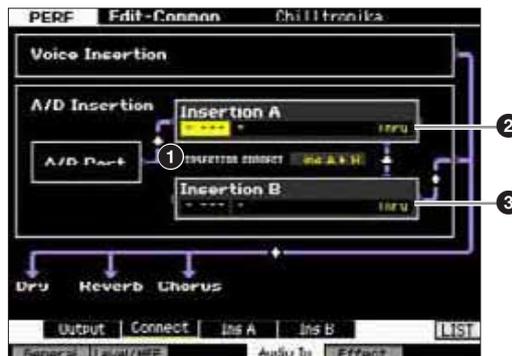
#### 7 Dry Level (Nível Seco)

Determina o nível da Parte de Entrada de Áudio que não foi processado com os efeitos do sistema (Reverb [Reverberação], Chorus [Refrão]). Quanto maior o valor, mais rasos serão a reverberação e o refrão.

**Configurações:** 0 – 127

### Conexão do Efeito de Inserção da Entrada A/D – [SF2] Connect (Conexão)

Nesse visor, você pode definir os tipos de efeito de inserção aplicados ao sinal de entrada de áudio no modo Performance. O efeito do sistema pode ser definido no visor Effect (Efeito) (página 107). Tenha em mente que o efeito de inserção (Insertion) não pode ser aplicado ao sinal de entrada de áudio pelo conector IEEE1394.



#### 1 INSERTION CONNECT (Conexão da Inserção)

Neste visor, você pode determinar a direção do efeito para efeitos Insertion A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama no visor, dando a você uma imagem clara de como o sinal é direcionado.

**Configurações:** Ins A ► B, Ins B ► A

**Ins A ► B (A para B)**

Os sinais processados com o Efeito Insertion A (Inserção A) serão enviados aos Efeito Insertion B (Inserção B) e os sinais do Efeito Insertion B serão enviados para Reverb (Reverberação) e Chorus (Refrão).

**Ins B ► A (B para A)**

Os sinais processados com o Efeito Insertion A (Inserção B) serão enviados aos Efeito Insertion A (Inserção B) e os sinais do Efeito Insertion B serão enviados para Reverb (Reverberação) e Chorus (Refrão).

**2 Insertion A (Categoria/tipo da inserção A)\***

**3 Insertion B (Categoria/tipo da inserção B)\***

Determina o tipo de Efeito de Insertion A e B. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e, em seguida, selecionar o item desejado nela. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**Configurações dos parâmetros do efeito – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B**



**OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**1 Category (Categoria)**

**2 Type (Tipo)**

Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**3 Preset (Predefinição)**

Você pode configurar vários parâmetros e alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito selecionado. Esse parâmetro permite carregar as configurações pré-programadas desses parâmetros de efeitos.

**4 Parâmetros do efeito**

O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento.

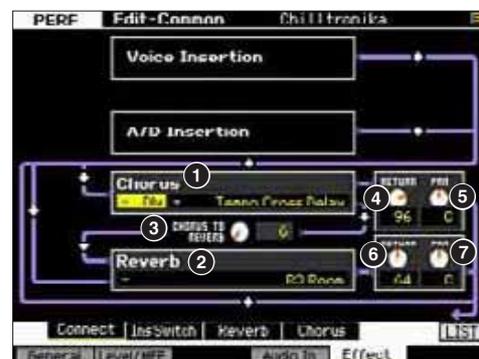
Consulte a página 27 para obter detalhes sobre os parâmetros do efeito. Consulte a Lista de Dados avulsa para obter informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

**Configurações dos efeitos – [F5] Effect**

Nos visores a seguir, você pode definir a conexão de Effect (Efeito) e os valores dos outros parâmetros. Para obter detalhes sobre a estrutura no modo Performance, consulte a página 23.

**Configurações de conexão do efeito – [SF1] Connect**

Esse visor dá uma visão geral, rápida, da direção do efeito e um controle abrangente sobre os efeitos.



**OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**1 Chorus (Categoria/Tipo de Refrão)**

Seleciona um efeito de refrão depois de selecionar uma categoria. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**2 Reverb (Tipo de Reverberação)**

Determina o tipo do efeito Reverb. Não é necessário selecionar uma categoria, pois só há uma categoria em Reverb (Reverberação).

**Configurações:** Detalhes sobre os tipos de efeito são descritos na página 24.

**3 CHORUS TO REVERB (Refrão para Reverberação)**

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito Chorus para o efeito Reverb. Quanto maior o valor, mais profunda será a Reverberação aplicada ao sinal processado pelo Refrão.

**Configurações:** 0 – 127

#### 4 Return (Retorno) de Chorus (Refrão)

Determina o nível de retorno do efeito Chorus.

**Configurações:** 0 – 127

#### 5 Pan de Chorus (Refrão)

Determina a posição de pan do som do efeito Chorus.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda) – C (centralizada) – R63 (extremidade direita)

#### 6 Return (Retorno) de Reverb (Reverberação)

Determina o nível de retorno do efeito Reverb.

**Configurações:** 0 – 127

#### 7 Pan de Reverb

Determina a posição pan do som do efeito Reverb.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda) – C (centralizada) – R63 (extremidade direita)

### Definindo as partes disponíveis para o efeito Insertion – [SF2] InsSwitch

Neste visor, você pode selecionar quais Partes (das Partes da Apresentação 1 – 4 e da Parte Entrada A/D) serão atribuídas aos oito Efeitos de Inserção.



#### 1 Parte 1 – 4, A/D

Determina as Partes disponíveis para o efeito Insertion. Quando essa chave estiver ativada (on), o efeito Insertion da Voz atribuída à Parte será ativado. Verifique se esse parâmetro está ativado para todas as Partes/Vozes às quais você precisar aplicar os efeitos Insertion (inserção). O MOTIF XF conta com oito sistemas de efeito Insertion, permitindo a definição desse parâmetro como ativado para todas as cinco Partes.

**OBSEVAÇÃO** Para a parte de entrada A/D, o tipo/parâmetro do efeito Insertion poderá ser definido pelo visor Insertion A/B no parâmetro Audio In (Entrada de Áudio) do modo Common Edit da Apresentação. Para as Partes 1 – 4, as configurações do tipo/parâmetro do Efeito Insertion não poderão ser definidas no modo Performance Edit, pois as configurações estão incluídas na Voz atribuída a cada Parte. Se você quiser editar as configurações do efeito Insertion para cada Parte, entre no modo Voice Edit e edite as configurações de Effect (Efeito) para a Voz em questão.

### Configurações de Reverberação e Refrão – [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



**OBSEVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

#### 1 Type (Tipo)

Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre os tipos de efeito são descritos na página 24.

#### 2 Preset (Predefinição)

Você pode configurar vários parâmetros e alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito selecionado. Esse parâmetro permite carregar as configurações pré-programadas desses parâmetros de efeitos.

#### 3 Parâmetros do efeito

O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento. Consulte a página 27 para obter detalhes sobre os parâmetros do efeito. Consulte a Lista de Dados avulsa para obter informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

# Parâmetros de Part Edit (Edição da Parte)

[PERFORM] → Seleção da Apresentação → [EDIT] → Seleção da Parte

No modo Part Edit da Apresentação, você pode editar os parâmetros de cada parte, como Voz, Arpejo, EG e EQ.

## Sobre os asteriscos (\*)

Para usuários novos na edição e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e fáceis de entender estão convenientemente marcados com asteriscos nesta seção. Se você estiver começando na edição das Partes da Apresentação, experimente esses parâmetros primeiro.

## Exibição da Parte Seleccionada/Exibição de Quatro Partes

No modo Part Edit da Apresentação, você pode usar dois tipos de exibição. Um tipo permite editar parâmetros da Parte seleccionada no momento e o outro tipo de exibição permite exibir parâmetros para as quatro Partes. Você pode alternar entre esses dois tipos pressionando o botão [SF5]. Observe que o visor das quatro partes não está disponível para os visores [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

O visor da Parte seleccionada no momento



O visor das quatro partes da Apresentação atual

## Selecionando uma Parte a ser editada

Depois de pressionar o botão [PERFORMANCE CONTROL] ou [TRACK], para que a lâmpada se acenda, pressione um dos botões [1] – [4] para seleccionar uma Parte a ser editada.



Selecionando uma Parte

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre funções úteis, como Mute/Solo e Jobs (Sem Áudio/Solo e Tarefas), consulte as páginas 101 e 117.

## Definindo o intervalo de Onda e Nota da Parte – [F1] Voice

### Configurações da Voz para cada Parte – [SF1] Voice



#### 1 Part Switch\* (Chave da Parte)

Determina se a Parte editada no momento está ativada ou desativada. Quando estiver desativada, o Elemento editado no momento não soará.

**Configurações:** off (inativo), on (ativo)

#### 2 Bank\* (Banco)

#### 3 Number\* (Número)

Determina a Voz atribuída à Parte atual ao especificar o banco de voz e o número.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista e seleccionar o item que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

#### 4 Param. with Voice (parâmetro com voz)

Determina se as configurações de parâmetros a seguir da Voz seleccionada são copiadas da Voz para a Parte atual quando você altera uma Voz para a Parte atual individualmente.

- Configurações de arpejo
- Frequência de corte do filtro
- Ressonância do filtro
- EG da amplitude
- EG do filtro
- Intervalo de da curva de afinação (superior/inferior)
- Mudança de nota

**OBSERVAÇÃO** Independentemente da configuração de Parameter with Voice (Parâmetro com Voz) (4), as configurações de Mono/Poly (Mono-Poli) (10), Portamento Part Switch (Chave da Parte de Portamento) (11), Portamento Time (Tempo de

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Master  
Modo Sampling 2  
Modo Utility  
Modo File

Referência

Portamento) (12) e Portamento Mode (Modo Portamento) (13) não serão copiadas quando for selecionada a Drum Voice (Voz de Percussão). No entanto, esses parâmetros serão copiados quando for selecionada uma Normal Voice (Voz Normal).

**Configurações:** off (não copiado), on (copiado)

### 5 Volume\*

Determina o volume de cada Parte. Use este parâmetro para ajustar o equilíbrio entre a Parte atual e as demais Partes.

**Configurações:** 0 – 127

### 6 Pan\*

Determina a posição estéreo (pan) da Parte.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda) – C (centralizada) – R63 (extremidade direita)

**Observação** Observe que este parâmetro Part Pan pode ter pouco ou nenhum efeito audível se o pan para um elemento específico for definido para a posição esquerda e o pan para outro elemento for definido para a posição esquerda.

### 7 Voice Element Pan (Pan do Elemento de Voz)

Determina se as configurações de pan individuais para cada Voz (feitas no modo Voice Element Edit) são aplicadas ou não. Quando estiver definida em "off", a posição básica de pan da Parte selecionada estará definida no centro.

**Configurações:** on (ativado), off (desativado)

### 8 Note Shift\* (Mudança de Nota)

Ajusta a afinação da Parte em semitons.

**Configurações:** -24 – +0 – +24

### 9 Detune (Desafinação)

Ajusta a afinação da Parte em incrementos de centésimos.

**Configurações:** -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz

### 10 Mono/Poly\* (Mono/Poli)

Determina o método de reprodução da Voz de cada Parte – monofônica (somente nota única) ou polifônica (várias notas).

**Configurações:** mono, poly

mono

Quando definido como "mono", a Apresentação selecionada será reproduzida monofonicamente (uma única nota é reproduzida simultaneamente). Para muitos sons de instrumentos (como baixo e sintetizador principal) isso permite que uma apresentação em legato soe mais natural e suave do que quando este parâmetro está configurado como "poly".

poly

Quando definido como "poly", a Apresentação selecionada será reproduzida polifonicamente (várias notas podem ser reproduzidas simultaneamente ou acorde é reproduzido).

### 11 Portamento Part Sw\* (Parte do Portamento)

Determina se o Portamento deve ou não ser aplicado à Apresentação atual.

**Configurações:** off (desativado), on (ativado)

### 12 Portamento Time\* (Tempo de Portamento)

Determina o tempo de transição da afinação. Valores mais altos significam maiores tempos de transição.

**Configurações:** 0 – 127

### 13 Portamento Mode (Modo Portamento)

Determina como o Portamento é aplicado à sua apresentação de teclado.

**Configurações:** fingered (dedilhado), fulltime (integral)

fingered

O Portamento só será aplicado quando você tocar em legato (tocar a nota seguinte antes de soltar a anterior).

fulltime

O Portamento é aplicado a todas as notas.

### 14 Velocity Limit (Limite de Velocidade)

Determina os valores mínimo e máximo do alcance da velocidade dentro do qual cada Parte responderá. Cada Parte só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de um intervalo de velocidade. Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, como "93 a 34", haverá um "buraco" de velocidade, e o intervalo de velocidade coberto será "1 a 34" e "93 a 127".

**Configurações:** 1 – 127

**Observação** Você também pode definir a velocidade do teclado ao manter o botão [SF6] KBD pressionado e pressionando qualquer tecla com a velocidade (força) desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 15 Note Limit (Limite de Notas)

Define as notas mais baixas e mais altas do intervalo do teclado para cada Parte. Cada Parte só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de um intervalo especificado. Você também pode criar um intervalo menor e maior para o Elemento, com um "buraco" no meio do intervalo de notas, ao especificar primeiro a nota mais alta. Por exemplo, definir um limite de nota de "C5 – C4" permite reproduzir o elemento em dois intervalos distintos: C -2 a C4 e C5 a G8. As notas reproduzidas entre C4 e C5 não reproduzem o elemento selecionado.

**Configurações:** C -2 a G8

**Observação** Você também pode configurar a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 16 ARP Play Only (ARP Somente Reproduzir)

Determina se a Parte atual só reproduz os eventos de nota MIDI criados pela reprodução do Arpejo. Quando ativada, a Parte atual só reproduzirá os eventos de nota MIDI gerados pela reprodução do Arpejo.

**Configurações:** off (desativado), on (ativado)

## Configurações de Saída – [SF2] Output

Nesse visor, você pode definir a intensidade da reverberação e do refrão e a atribuição do conector de saída de cada Parte.



### 1 Reverb Send (Emissão de Reverberação)

Determina o nível de emissão do sinal de cada Parte enviada ao efeito Reverb (Reverberação). Quanto maior o valor, mais profunda será a reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

### 2 Chorus Send (Emissão do Refrão)

Determina o nível de emissão do sinal de cada Parte enviada ao efeito de refrão. Quanto maior o valor, mais profundo será o refrão.

**Configurações:** 0 – 127

### 3 Dry Level (Nível Seco)

Determina o nível de cada Parte que não foi processada com os efeitos do sistema (Reverb [Reverberação], Chorus [Refrão]). Quanto maior o valor, mais rasos serão a reverberação e o refrão.

**Configurações:** 0 – 127

### 4 Output Select (Seleção da Saída)

Determina as saídas específicas de cada Parte. Você pode atribuir a Voz de cada Parte para ser saída de um conector de saída de hardware específico no painel traseiro.

**Configurações:** Veja a tabela abaixo.

LCD	Saídas	Estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Estéreo (1: E, 2: D)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Estéreo (3: E, 4: D)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Estéreo (5: E, 6: D)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Estéreo (7: E, 8: D)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Estéreo (9: E, 10: D)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Estéreo (11: E, 12: D)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Estéreo (13: E, 14: D)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
drum	Veja abaixo*	Veja abaixo*

\* Sobre a configuração de "drum", veja abaixo.

Quando "drum" estiver selecionado e a Voz Normal estiver atribuída à Parte selecionada, o som sairá pelos conectores OUTPUT L e R em estéreo.

Quando "drum" estiver selecionado e a Voz Drum estiver atribuída à Parte selecionada, o som sairá pelos conectores definidos no visor Drum Key Edit (Edição da Chave da Percussão) como o parâmetro Select Output (Selecionar Saída).

**OBSERVAÇÃO** As configurações de FW FW1 a 14 só estarão disponíveis quando o FW16E opcional estiver instalado.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista e selecionar uma pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 5 Ins Effect Sw (Chave do Efeito de Inserção)

Determina se a Parte atual está ou não disponível para o Efeito Insertion. Quando esse parâmetro estiver ativado (on), o efeito Insertion da Voz atribuída à Parte será ativado. Você pode definir o parâmetro da chave do efeito Insertion para todas as Partes (incluindo a parte Entrada A/D) no visor Insertion Effect Switch (Chave do Efeito Insertion) (página 108) do modo Common Edit do Desempenho.

### 6 Assign 1 Value (valor da Atribuição 1)

### 7 Assign 2 Value (valor da Atribuição 2)

Determina o valor do Botão 7 (ASSIGN 1) e do Botão 8 (ASSIGN 2) quando a Voz atual estiver selecionada e a lâmpada TONE 1 estiver acesa. As funções atribuídas a esses Botões são indicadas à direita dos valores das configurações.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**OBSERVAÇÃO** As funções do Botão ASSIGN 1 e ASSIGN 2 podem ser definidas no visor Controller Set (Conjunto de controladores) (página 61).

## Outras Configurações – [SF3] Other



### 1 PB Range Upper (Faixa da Curva de Ajustação Superior)

### 2 PB Range Lower (Faixa da Curva de Ajustação Inferior)

Determina a faixa máxima da curva de afinação em semitons. Configurar o parâmetro Upper em +12 resulta em um aumento máximo de afinação de uma oitava quando o controle giratório da curva de afinação é girado para cima. Configurar Lower em -12 resulta na redução da afinação em uma oitava (12 semitons) quando o controle giratório da Curva de afinação for girado para baixo.

**Configurações:** -48 – +0 – +24

### 3 Vel Sens Depth (Intensidade da Sensibilidade da Velocidade)

Determina o grau com qual o volume resultante do gerador de tons responde à força com que você toca. Quanto maior for o valor, mais o volume mudará em resposta à intensidade do seu toque (como mostrado abaixo). Quando estiver configurado em 0, o volume continuará o mesmo, sem importar a força com que você tocar o teclado. Isso seria útil para, por exemplo reprodução autêntica de uma voz de órgão.

**Configurações:** 0 – 127

Quando Offset (abaixo) estiver definido em 64:

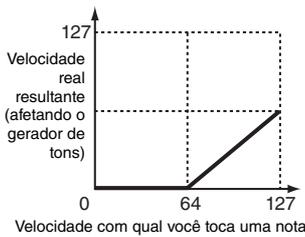


#### 4 Velocity Sens Depth Offset (Offset de Intensidade de Sensibilidade da Velocidade)

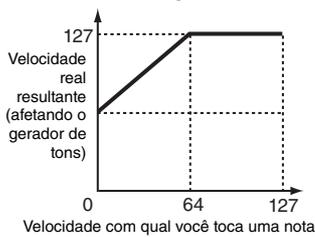
Determina a quanta em que as velocidades reproduzidas são ajustadas para o efeito de velocidade real resultante. Isso permite a você aumentar ou diminuir todas as velocidades da mesma forma, o que possibilita compensar automaticamente o toque com muita ou pouca intensidade. Se o resultado for 1 ou menos, o valor será configurado como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será configurado como 127.

**Configurações:** 0 – 127

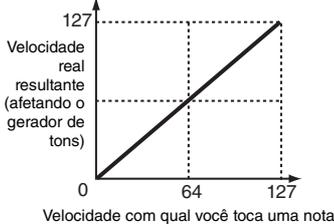
**Quando Intensidade (acima) = 64 e Diferença = 32**



**Quando Intensidade (acima) = 64 e Diferença = 96**



**Quando Intensidade (acima) = 64 e Diferença = 64**



### Configurações de arpejo – [F2] ARP Main (Arpejo Principal)

Esse visor determina as configurações básicas do Arpeggio. As configurações dos parâmetros (1) ou mais exibidas na parte inferior do visor podem ser registradas nos botões [SF1] – [SF5].



**OBSEVAÇÃO** O visor em quatro partes não pode ser acessado pelo visor.

**OBSEVAÇÃO** O ícone KBD é exibido na guia correspondente ao botão [SF6], dependendo do parâmetro selecionado. Nessa condição, você pode inserir o número ou a velocidade da nota pressionando a nota adequada no teclado enquanto segura o botão [SF6] KBD. Para obter detalhes, consulte a página 37.

#### 1 Switch\* (Chave)

Determina se o arpejo está ativado ou desativado para cada Parte.

**Configurações:** off (desativado), on (ativado)

#### 2 Hold\* (Segurar)

Quando estiver ativado, o arpejo entrará em ciclos automáticos, mesmo se você soltar os dedos das teclas, e continuará a entrar em ciclos até que a próxima tecla seja pressionada.

**Configurações:** sync-off (ver abaixo), off (desativado), on (ativado) sync-off

Quando estiver definido como "sync-off", a reprodução do arpejo continuará a ser executada silenciosamente, mesmo se você soltar as teclas. Pressionar qualquer tecla reativa a reprodução do arpejo.

**OBSEVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como usar a lista de tipos de arpejo na Lista de Dados, consulte a página 16.

#### 3 Change Timing\* (Tempo de Alteração)

Determina o tempo real no qual o tipo de arpejo é alternado quando um outro tipo é selecionado durante a reprodução do arpejo. Quando configurado como "realtime" (tempo real), o tipo de arpejo é alterado imediatamente. Quando configurado como "measure" (compasso), o tipo de arpejo é alternado em cima do compasso seguinte.

**Configurações:** realtime (tempo real), measure (compasso)

#### 4 Velocity Limit (Limite de Velocidade)

Determina a velocidade mais baixa e a mais alta que podem ativar a reprodução do arpejo. Isso permite que você configure o intervalo de velocidade no qual a nota é pressionada para ativar a reprodução do arpejo. Também é possível criar intervalos de ativação baixos e altos para a reprodução do arpejo, com um "furo" de velocidade no meio, especificando primeiro o valor máximo. Por exemplo, configurar um limite de velocidade de 93 a 34 permite que você execute o arpejo em dois intervalos de velocidade distintos: soft (suave) (1 – 34) e hard (forte) (93 – 127). As notas tocadas em velocidades medianas, entre 35 e 92, não executam o arpejo.

**Configurações:** 1 – 127

**OBSEVAÇÃO** Lembre-se de que nenhum som é produzido quando o modo Key está configurado como "sort" (classificar) ou "thru" (através) e as notas são tocadas fora desta configuração de limite de notas.

#### 5 Note Limit (Limite de notas)

Determina as notas mais baixas e mais altas no intervalo de notas do arpejo. As notas tocadas nesse intervalo ativam o arpejo. Por exemplo, configurar um limite de notas de "C5 a C4" permite que você ative o arpejo executando notas nos dois intervalos de C -2 a C4 e de C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não terão efeito sobre o arpejo.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSEVAÇÃO** Lembre-se de que nenhum som é produzido quando o modo Key está configurado como "sort" (classificar) ou "thru" (através) e as notas são tocadas fora desta configuração de limite de notas.

#### 6 Voice with ARP (Voz com ARP)

Para cada tipo de Arpejo, é registrada uma Voz adequada. Esse parâmetro determina se a Voz adequada registrada em cada tipo de arpejo deve ou não ser atribuída à Parte editada. Quando definido em "on" (ativado), a Voz será atribuída para a Parte editada no lugar da Voz atribuída no momento. Quando definido em "off" (desativado),



a Voz adequada não será atribuída à Parte editada. A Voz atribuída no momento será mantida. O nome da Voz registrada ao tipo de arpejo será exibida no lado direito.

**Configurações:** off (não copiado), on (copiado)

**OBSERVAÇÃO** A voz do usuário pode ser registrada a um determinado tipo de arpejo pela função Voice with ARP (Voz com ARP). Com as configurações de fábrica, cada uma das combinações de um tipo de arpejo e sua voz de usuário acompanhante são feitas para se conseguir a comparação mais adequada e produz o som/frase adequados. No entanto, ao revisar o som da voz do usuário editando os parâmetros ou armazenando uma voz diferente no número correspondente da voz do usuário, essa combinação poderá se tornar indevida ou produzir um som inesperado. Se isso ocorrer, selecione a Voz mais adequada para o atual tipo de arpejo no visor [F1] Voice (Voz).

## 7 Tempo\*

Determina o andamento do arpejo.

**Configurações:** 5,0 – 300,0

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, computador MIDI ou outro dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro MIDI sync (5) no visor MIDI (página 228) do modo Utility como "MIDI" ou "auto". Neste caso, o parâmetro Tempo indicará "MIDI" ou "auto" e não poderá ser alterado.

## 8 Key Mode (Modo Key)

Determina como o arpejo é reproduzido quando o teclado é tocado.

**Configurações:** sort (classificar), thru (através), direct (direto), sort+direct (classificar+direto), thru+direct (através+direto)

**sort (classificar)**

Quando você toca notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), será executada a mesma sequência, não importa em que ordem você toque as notas.

**thru (através)**

Quando você tocar notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), a sequência resultante será diferente dependendo da ordem na qual você toca as notas.

**direct (direto)**

Os eventos de nota da sequência do arpejo não são reproduzidos; somente as notas que você toca no teclado são ouvidas. Quando o arpejo for reproduzido, os eventos como Pan e Brightness (Brilho) serão aplicados ao som da sua apresentação do teclado. Use essa configuração quando os tipos de arpejo incluírem dados sem notas ou quando o tipo de categoria "Ctrl" estiver selecionado.

**sort+direct (classificar + direto)**

O arpejo é reproduzido de acordo com a configuração "sort" e a nota pressionada também é tocada.

**thru+direct (através + direto)**

O arpejo é reproduzido de acordo com a configuração "thru" e a nota pressionada também é tocada.

**OBSERVAÇÃO** Alguns tipos de arpejo que pertencem à categoria "Cntr" podem não possuir eventos de nota (página 18). Quando esse tipo de arpejo estiver selecionado e o modo Key estiver configurado como "sort" ou "thru", nenhum som será reproduzido, mesmo que você pressione a nota no teclado.

## 9 Velocity Mode (Modo Velocidade)

Ajusta a velocidade das notas do arpejo.

**Configurações:** original, thru (através)

**original**

O arpejo é reproduzido nas velocidades predefinidas incluídas nos dados da sequência do arpejo.

**thru**

O arpejo é reproduzido de acordo com a velocidade de sua execução. Por exemplo, se você tocar as notas de modo forte, o volume da reprodução do arpejo aumentará.

## 10 Output Octave Shift (Mudança de oitava de saída)

Especifica o intervalo máximo de arpejo em oitavas.

**Configurações:** -10 – +10

## 11 Botões [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Os seis parâmetros de Bank (Banco) (12) a Gate Time Rate (Taxa de Tempo de Ponte) (17) na metade inferior do visor podem ser editados em cada um dos visores de [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. É possível configurar os parâmetros na metade inferior do visor para cada uma das cinco configurações de arpejo pressionando um dos botões [SF1] a [SF5]. O ícone da oitava nota mostrado no menu de guias indica que qualquer tipo de arpejo (exceto "off") é selecionado no visor correspondente ao botão de subfunção.

**Configurações:** [SF1] – [SF5] (Subfunção), botões

## 12 Bank\* (Banco)

Determina o banco de arpejo que contém o tipo de arpejo desejado. Selecione "PRE" caso deseje selecionar um tipo de arpejo predefinido. Selecione "USR" se você deseje selecionar um tipo de arpejo criado originalmente por você e armazenado.

**Configurações:** PRE, USR

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções detalhadas sobre como criar seu tipo de arpejo original, consulte a página 20.

## 13 Category\* (Categoria)

### 14 Sub Category\* (Subcategoria)

Determina a categoria e subcategoria de arpejo, incluindo o tipo de arpejo desejado. Esses parâmetros estarão disponíveis quando "PRE" for selecionado como banco.

**Configurações:** Consulte a Lista de categorias de arpejo na página 15.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e, em seguida, selecionar o item desejado nela.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como usar a lista de tipos de arpejo na Lista de Dados, consulte a página 16.

## 15 Type\* (Tipo)

Determina o número do tipo de arpejo desejado em uma categoria especificada. O nome do tipo de arpejo selecionado é mostrado à direita no número especificado no visor. Consulte a Lista de tipos de arpejo na Lista de dados.

## 16 Velocity Rate (Taxa de Velocidade)

Determina o valor da diferença pela qual as notas de arpejo serão alternadas de suas velocidades originais. Se o valor resultante da velocidade for inferior a zero, será definido como 1, e se a velocidade resultante for superior a 128, será definido em 127. Esse parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão giratório.

**Configurações:** -100% – +0% – +100%

## 17 Gate Time Rate (Taxa de Tempo da Ponte)

Determina o gate time (duração) das notas de arpejo. O gate time não pode ser diminuído além do mínimo normal de 1; qualquer valor fora desse intervalo será automaticamente limitado ao mínimo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -100% – +0% – +100%

## Configurações de arpejo – [F3] ARP Other (Arpejo, Outras)

Alterando a duração e a velocidade das notas, você pode alterar a "sensação" rítmica da reprodução do arpejo.



**OBSERVAÇÃO** O visor em quatro partes não pode ser acessado pelo visor.

### 1 Unit Multiply (Multiplicar Unidades)

Ajusta o tempo da reprodução do arpejo com base no andamento. Usando este parâmetro, você pode criar um tipo diferente de arpejo do original. Por exemplo, se você definir um valor de 200%, o tempo de reprodução será dobrado (o andamento é dividido). Por outro lado, se você definir um valor de 50%, o tempo de reprodução será dividido e o andamento será dobrado. O tempo de reprodução normal é 100%. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### 2 Quantize Value\* (Quantizar Valor)

Determina em que batida os dados de nota nos dados de sequência do Arpejo serão alinhados ou em qual batidas dos dados de sequência do Arpejo o equilíbrio será aplicado. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório. O número mostrado à direita de cada valor indica a duração e assume que a resolução da quarta semínima é 480.

**Configurações:** 60 (fusa), 80 (tercina de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (tercina de colcheia), 240 (colcheia), 320 (tercina de semínima), 480 (mínima)

### 3 Quantize Strength (Quantizar Intensidade)

Define a "intensidade" pela qual os eventos de nota são estendido até as batidas de quantização mais próximas. Uma configuração como 100% produz a duração exata definida por meio do parâmetro Quantize Value acima. Uma configuração de 0% não resulta em nenhuma quantização. Uma configuração de 50% resulta na extensão dos eventos de nota entre 0% e 100%. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** 0% – 100%

### 4 Swing\*

Atrasa as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de balanço. As configurações acima de 1 atrasam as notas de arpejo, enquanto as configurações abaixo de 1 as adiantam. Uma configuração em 0% produz a duração exata definida por meio do Quantize Value, resultando em nenhum balanço. O uso equilibrado dessa configuração permite criar ritmos de balanço e sensações de tercinas, como shuffle e bounce. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -120 – +120

### 5 Velocity Rate (Taxa de Velocidade)

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Por exemplo, uma definição de 100% significa que os valores originais são usados. Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades das notas de arpejo, enquanto as configurações acima de 100% aumentam essas velocidades. Se o valor resultante da velocidade for inferior a zero, será definido como 1, e se a velocidade resultante for superior a 128, será definido em 127. Esse parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão giratório.

**Configurações:** 0% – 200%

### 6 Gate Time Rate (Taxa de Tempo da Ponte)

Determina o quanto do gate time (duração) das notas de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Por exemplo, uma definição de 100% significa que os valores originais são usados. Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades das notas de arpejo, enquanto as configurações acima de 100% aumentam essas velocidades. O gate time não pode ser diminuído além do mínimo normal de 1; qualquer valor fora desse intervalo será automaticamente limitado ao mínimo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** 0% – 200%

### 7 Octave Range (Faixa de Oitavas)

Especifica o intervalo máximo de arpejo em oitavas. Configurações com valores positivos aumentam a faixa de oitavas da reprodução do arpejo, enquanto configurações com valores negativos a diminuem. Este parâmetro pode ser alterado diretamente por meio do botão giratório.

**Configurações:** -3 – +0 – +3

### 8 Loop

Quando está definido como "on" (ativado), o arpejo se repetirá enquanto as notas forem seguradas. Quando estiver definido como "off" (desativado), o arpejo será reproduzido somente uma vez, ainda que as notas estejam apertadas.

**Configurações:** off (ativado), on (desativado)

### 9 Trigger Mode (Modo Acionador)

Quando estiver definido como "gate" (ponte), pressionar a nota iniciará a reprodução do arpejo e soltá-la interromperá a reprodução. Quando estiver definido como "toggle" (alternar), pressionar a nota iniciará a reprodução do arpejo e soltá-la interromperá a reprodução. Normalmente, esse parâmetro deve ser definido como "gate".

**Configurações:** gate (ponte), toggle (alternar)

**OBSERVAÇÃO** A configuração "toggle" do modo Trigger se sobrepõe à configuração "on" de Hold no visor Arpeggio Main (página 112). Em outras palavras, mesmo quando o parâmetro Hold estiver definido como "on", pressionar a nota iniciará/interromperá a reprodução de arpejo quando o modo Trigger estiver definido como "toggle".

### 10 Accent Vel Threshold (Limite de Vel. do Timbre) (Accent Velocity Threshold)

Alguns tipos predefinidos de arpejo incluem uma sequência de dados especial chamada "Accent Phrase" (frase de timbre), que é reproduzida somente quando as velocidades maiores que um valor especificado são

recebidas. Este parâmetro determina a velocidade mínima que irá ativar a Frase de timbre.

**Configurações:** off (desativado), 1 a 127

### 11 Accent Start Quantize (Quantização de Início de Timbre)

Determina o duração inicial da frase de timbre quando a velocidade especificada em Accent Vel Threshold é recebida. Quando configurado como "off", a frase de timbre é iniciada assim que a velocidade é recebida. Quando configurado como "on", a frase de timbre inicia na batida especificada para cada tipo de arpejo depois que a velocidade é recebida.

**Configurações:** off (desativado), on (ativado)

### 12 Random SFX (Efeitos sonoros aleatórios)

Alguns tipos de arpejo possuem a função Random SFX, que ativará sons especiais, como o ruído de trasto da guitarra, quando a nota for solta. Este parâmetro determina se Random SFX está ativo ou não.

**Configurações:** off (ativado), on (desativado)

### 13 Velocity Offset em Random SFX

Determina o valor da diferença pela qual as notas de Random SFX serão alternadas de suas velocidades originais. Se o valor resultante da velocidade for menor que zero, ele será configurado como 1 e, se a velocidade resultante for maior que 128, ela será configurada como 127.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### 14 Key On Control em Random SFX

Quando estiver definido como "on" (ativado), o som especial do Random SFX será reproduzido com a velocidade pré-programada. Quando estiver configurado como "off" (desativado), o som especial do Random SFX será reproduzido com a velocidade gerada quando a nota é pressionada.

**Configurações:** off (ativado), on (desativado)

### 15 Fixed SD/BD (SD/BD Fixo)

Este parâmetro só estará disponível quando uma Voz de Percussão for atribuída à Parte atual. Quando este parâmetro estiver configurado como ativado, C1 será usado como nota de Caixa Clara e D1 será usado como nota do Bumbo na reprodução do Arpejo.

Ainda que a maioria dos conjuntos de percussão atribua o som da Caixa Clara a C1 e o Bumbo a D1, certos conjuntos de percussão atribuem esses sons também a outras notas, e certos tipos de arpejo são criados usando essas notas (diferente de C1 e D1). Da mesma forma, você pode ouvir sons indevidos dependendo do tipo de arpejo e do conjunto de percussão. Definir esse parâmetro como "on" (ativado) pode resolver esse problema.

Se você sentir que o som da caixa e do bumbo não estão adequados quando o tipo de arpejo for alterado pelos botões [SF1] – [SF5], convém configurar esse parâmetro como "on" (ativado).

**Configurações:** on (ativado), off (desativado)

### 16 MIDI Out Switch (Chave da Saída MIDI)

Quando esta opção estiver ativada os dados da reprodução do arpejo serão enviados pelo terminal MIDI.

**Configurações:** off (sem saída), on (saída)

### 17 MIDI Out Channel (Canal de Saída MIDI)

Determina o canal de transmissão MIDI para os dados de reprodução do arpejo. Quando essa opção estiver definida como "kbd", os dados de reprodução do arpejo sairão pelo canal de transmissão MIDI (página 96) definido no modo Performance Play.

**Configurações:** 1 – 16, kbd (Canal do Teclado)

## Configurações de EG – [F4] EG

Você pode controlar a transição no som do momento em que uma tecla é pressionada até o momento em que ela é liberada. Você também pode ajustar o brilho do tom ao configurar a frequência de corte e a ressonância.



### 1 AEG (EG de Amplitude)

Determina os parâmetros de AEG (Gerador de Envelope de Amplitude) para cada Parte. Os parâmetros a seguir podem ser usados para controlar a alteração no volume do momento em que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que o som é interrompido. A configuração feita aqui será aplicada aos parâmetros de AEG (página 80) de cada Voz como offset.

#### Attack (Tempo de Ataque)

Determina a velocidade do ataque do momento em que uma tecla é tocada até que o nível inicial máximo do EG seja alcançado.

#### Decay (Tempo de Enfraquecimento)

Determina a velocidade com que o volume cai desde o nível de ataque máximo até o nível de sustentação.

#### Sustain (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.

#### Release (Tempo de Liberação)

Determina a rapidez em que o som enfraquece para silenciar depois que a tecla é liberada.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**OBSEVAÇÃO** Quando é selecionada uma Voz de Percussão, o Nível de Sustentação e o Tempo de Liberação não estarão disponíveis.

### 2 FEG (EG do Filtro)

Determina os parâmetros de FEG (Gerador de Envelope do Filtro) para cada Parte. Usando o FEG, você pode controlar a transição na cor tonal (Frequência de Corte) desde o momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido. A configuração feita aqui será aplicada aos parâmetros de FEG (página 76) de cada Voz como offset.

#### Attack (Tempo de Ataque)

Determina a velocidade da variação do filtro do momento em que uma nota é tocada até que o nível inicial máximo da Frequência de Corte seja alcançado.

### Decay (Tempo de Enfraquecimento)

Determina a velocidade com que a Frequência de Corte cai desde o nível de ataque máximo até o nível de sustentação.

### Release (Tempo de Liberação)

Determina a velocidade com que a Frequência de Corte cai desde o nível de sustentação até zero quando a nota é liberada.

### Depth

Determina o intervalo no qual a frequência de corte do EG do filtro é alterada. A configuração 0 fará com que a frequência de corte não mude. Quanto mais longe de 0 o valor estiver, maior será o intervalo da frequência de corte. Para valores negativos, a alteração da frequência de corte será revertida.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**Observação:** Quando uma Voz de Percussão é selecionada, nem todos os parâmetros estarão disponíveis. Os parâmetros indisponíveis estarão em branco e não poderão ser editados.

### 3 Filter (Filtro)

Determina a Frequência de Corte (Cutoff) e a Ressonância (Reso) do Filtro para alterar o som da Apresentação. A configuração feita aqui será adicionada aos mesmos parâmetros (página 74) de cada Voz como offset.

#### Cutoff

Determina a frequência de corte do filtro. A frequência definida aqui é a central na qual os sinais são afetados ao passarem por cada filtro.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

#### Ressonância/Largura

O funcionamento deste parâmetro varia de acordo com o tipo de filtro selecionado. Se o filtro selecionado for LPF, HPF, BPF (excluindo BPFw), ou BEF, este parâmetro será usado para configurar a ressonância. Se o filtro selecionado for BPFw, este parâmetro será usado para ajustar a largura de banda da frequência. A ressonância é usada para configurar a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte. Isso pode ser usado em combinação com o parâmetro de frequência de corte para adicionar mais personalidade ao som.

O parâmetro Width (Largura) é usado para ajustar a largura da banda de frequências de sinal passada pelo filtro com o BPFw.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Configurações do Equalizador (EQ) – [F5] EQ

Neste visor, você pode aplicar o EQ paramétrico de 3 bandas a cada Parte individual, para ajuste fino do som. As formas de EQ de Low (Baixa) e High (Alta) são fixas como tipos de realce.



### 1 Frequency (Frequência)

Determina a frequência central. As frequências próximas desse ponto são atenuadas/reforçadas pela configuração de ganho abaixo. Valores mais altos produzem frequências mais altas.

#### Configurações:

**Low (Baixa)**  
50,1 Hz – 2,0 kHz

**Middle (Média)**  
139,7 Hz – 10,1 kHz

**High (Alta)**  
503,8 Hz – 14,0 kHz

### 2 Gain (Ganho)

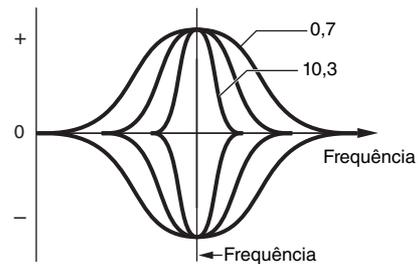
Determina o ganho da frequência (configurada acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada.

**Configurações:** -12 dB – +0 dB – +12 dB

### 3 Q (Largura de Banda)

Isso varia o nível do sinal na configuração de frequência para criar várias características da curva de frequência. Quanto maior for a configuração, menor será a Q (largura de banda). Quanto menor for a configuração, maior será a Q (largura de banda).

**Configurações:** 0.7 – 10.3



## Configurações de Recepção MIDI – [F6] RcvSwitch (Chave de Recepção)

Neste visor, você pode definir como cada Parte individual reage a vários dados de MIDI, como mensagens de Control Change (Mudança de Controle) e Program Change (Mudança de Programa). Quando o parâmetro em questão estiver em "on" (ativado), a Parte correspondente reagirá aos dados de MIDI adequados. O nome de cada Controlador neste visor indica os dados de MIDI gerados ao se usar o controlador correspondente.

**Observação:** Para partes às quais é atribuída a Voz de Percussão, a Sustentação não estará disponível.



# Performance Job – Funções convenientes

O modo Performance Job apresenta ferramentas convenientes para organização e inicialização de dados para usar ao criar Apresentações e ao arquivá-las. Pressione o botão [JOB] no modo Performance para entrar no modo Performance Job.

## Performance Job – Operação básica

- 1 No modo Performance, pressione o botão [JOB] no modo Performance Job.**
- 2 Selecione o menu da tarefa desejada. Para isso, pressione o botão adequado: [F1] – [F4].**
- 3 Mova o cursor até o parâmetro desejado e configure o valor.**
- 4 Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)**  
Para cancelar a tarefa (Job), pressione o botão [DEC/NO].
- 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a tarefa.**  
Depois de a tarefa ter sido concluída, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará ao visor original.
- 6 Pressione o botão [PERFORM] para voltar ao modo Performance Play.**

### AVISO

Mesmo se você executar uma Tarefa, selecionar uma Apresentação diferente ou desligar o equipamento sem armazenar apagará os dados da Apresentação. Não se esqueça de armazenar os dados da Apresentação na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar uma Apresentação diferente ou de desativar a alimentação.

## Inicializando a apresentação – [F1] Init (Inicializar)

Esta função permite redefinir (inicializar) todos os parâmetros da Apresentação para as configurações padrão. Isso também permite inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações em comum, configurações para cada parte e assim por diante.



### 1 All Parameters (Todos os Parâmetros)

Todas as configurações da Apresentação selecionada estão inicializadas. Quando estiver definido como ativado, o cursor não poderá ser movido.

### 2 Common Parameters (Parâmetros comuns)

As configurações dos parâmetros comuns para a Apresentação selecionada estão inicializadas.

**Observação** A chave de Efeito de Inserção é um parâmetro da parte. Portanto, marque a caixa da Parte 1 – 4 descrita abaixo se você quiser inicializar as configurações do parâmetro da chave de Efeito de Inserção.

### 3 Parâmetros da Parte

#### Parte 1 a 4

Configurações do parâmetro das Partes que estão sintonizadas ou são inicializadas.

#### A/D (Entrada A/D)

Essa é a entrada da Parte do equipamento de áudio externo ligado ao conector A/D INPUT (ENTRADA A/D). Quando essa opção estiver marcada, as configurações da Parte A/D Input (Entrada A/D) (página 106) de Common Edit (Edição Comum) serão inicializadas.

#### FW

Essa é a entrada da Parte do equipamento de áudio externo ligado à saída IEEE1394 pelo cabo IEEE1394. Quando essa opção estiver marcada, as configurações da Parte FW (Parte FW) (página 106) de Common Edit (Edição Comum) serão inicializadas.

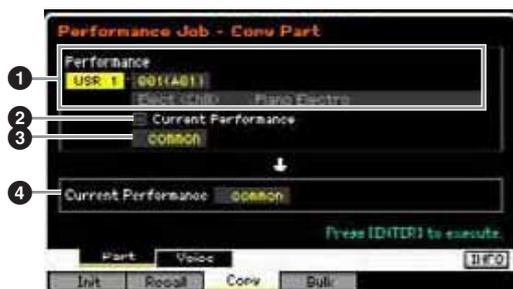
## Editar Recuperação – [F2] Recall

Se você estiver editando uma Apresentação, mas não as tiver armazenado antes de alternar para outra Apresentação, as edições que você tiver feito serão eliminadas. Se isso acontecer, você poderá usar a função Recall (Recuperação) para restaurar a Apresentação com as últimas edições intactas.

## Função Cópia da Apresentação – [F3] Copy

### Copiando configurações do parâmetro de outra Apresentação – [SF1] Part

Esta conveniente operação permite copiar as configurações de Common Edit (Edição Comum) e Part Edit (Edição da Parte) de uma 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.



#### 1 Performance (Apresentação)

Determina o Bank (Banco) e o número da apresentação a ser copiada. Este parâmetro não poderá ser definido quando Current Performance (Apresentação Atual, abaixo) estiver ativado.

#### 2 Current Performance (Apresentação Atual)

Quando esta opção estiver ativada, a Apresentação selecionada no momento (a que você estiver editando) será selecionada como fonte. Da mesma forma, você pode copiar as configurações dos parâmetros de uma Parte para outra da mesma Apresentação.

#### 3 Tipo de dados da fonte

Determina o tipo de dados da fonte, incluindo o número da Parte. De acordo com a configuração aqui, o tipo de Dados do destino abaixo será automaticamente definido para o item adequado.

**Configurações:** Common, Part 1 – 4, A/D, FW

**Observação** A chave de Efeito de Inserção é um parâmetro da parte. Portanto, as configurações do parâmetro da chave de Efeito de Inserção da parte selecionada só serão copiadas ao selecionar uma das Partes 1 – 4.

#### 4 Tipo de dados do destino

Determina o tipo de dados de destino, incluindo o número da Parte. Quando o tipo de dados da fonte Voice (Voz, acima) estiver definido em "common" (comum), esse parâmetro será fixado em "common".

**Configurações:** Common, Part 1 – 4, A/D, FW

## Copiando as configurações do Efeito de Voz – [SF2] Voice

Esta conveniente operação permite copiar as configurações de Effect (Efeito) e Master EQ (EQ Mestre) de uma certa Voz atribuída a certa Apresentação à Apresentação editada no momento. Isso é muito prático quando certa Apresentação tiver configurações que você deseja usar no programa de Apresentação.



#### 1 Performance (Apresentação)

Determina o Banco e o número da apresentação a ser copiada. Este parâmetro não poderá ser definido quando Current Performance (Apresentação Atual, abaixo) estiver ativado.

#### 2 Current Performance (Apresentação Atual)

Quando esta opção estiver ativada, a Apresentação selecionada no momento (a que você estiver editando) será selecionada como fonte.

#### 3 Parte da Origem

Determina a Parte da Apresentação de origem. É exibido o nome da Voz atribuída à Parte selecionada.

#### 4 Configurações da Unidade de Efeito

Determina quais unidades de Efeito são copiadas. Você pode selecionar as unidades de Efeito a serem copiadas de Reverb (Reverberação), Chorus (Refrão), Master EQ (EQ Mestre) e Master Effect (Efeito Mestre).

**Observação** Mesmo quando as opções Reverb e Chorus estiverem ativadas, executar a Tarefa não copiará o Send Level (Nível de Envio) da Voz para a Apresentação. Se você quiser aplicar a mesma intensidade de Reverb e Chorus que no modo Voice para a Voz copiada, defina manualmente Reverb Send (1, Envio de Reverberação) e Chorus Send (2, Envio de Refrão) no visor de Voice Output (Saída da Voz) do modo Performance Part Edit para o mesmo valor que no modo Voice Edit.

## Transmitindo os dados da Apresentação por MIDI – [F4] Bulk (Dump em Massa)

Esta função permite o envio das configurações editadas do parâmetro para a Apresentação selecionada no momento para um computador ou outro dispositivo de MIDI para arquivamento de dados. Para executar a operação de Bulk Dump (Dump em Massa), pressione o botão [ENTER].

**Observação** Para executar o Bulk Dump, você precisará definir o Número do Dispositivo MIDI correto. Para obter detalhes, consulte a página 228.

**Observação** Os dados de Bulk Dump incluem somente as mensagens MIDI, não Waveforms.

# Criação de Voz/Apresentação utilizando a função Sampling

O MOTIF XF tem uma função Sampling eficiente que permite gravar sinais de áudio – como vocais de um microfone ou uma guitarra elétrica – e integrar as amostras resultantes às Vozes e Apresentações do instrumento. Ao entrar no modo Sampling a partir do modo Voice ou do modo Performance, é possível criar suas próprias amostras originais, editá-las, atribuí-las a uma forma de onda e, então, atribuir a forma de onda original a uma Voz ou Apresentação do usuário.

Essa seção abrange as funções Sampling ao entrar no modo Sampling pressionando o botão [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível entrar no modo Sampling pressionando o botão [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song ou no modo Pattern. Tenha em mente que as funções Sampling variam de acordo com o modo através do qual o modo Sampling é acessado, do modo Voice/Performance ou do modo Song/Pattern. Consulte página 201 para obter instruções sobre como usar a função Sampling no modo Song/modo Pattern.

## AVISO

**Os dados de amostra gravados (editados) serão perdidos quando o equipamento for desligado. Antes de desligar o equipamento, sempre copie os dados de amostra para o módulo de expansão de memória flash opcional (página 34) ou salve-os em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 41).**

### Módulo de expansão de memória flash (vendido separadamente)

A amostra obtida por meio da função Sampling pode ser armazenada como uma forma de onda. Para isso, instale o módulo de expansão de memória flash FL512M/FL1024M opcional no MOTIF XF. A amostra no módulo de expansão de memória flash será mantida, mesmo que o equipamento esteja desligado, e poderá ser acessada imediatamente como a forma de onda. Isso é muito útil ao usar uma Voz do usuário que contenha a forma de onda que a amostra criou por meio da função Sampling foi atribuída.

## A estrutura do modo Sampling

Nesta seção, você saberá mais sobre a estrutura e a organização de amostras, bancos de teclas e formas de ondas, bem como sua relação com Vozes e Apresentações.

### Amostra

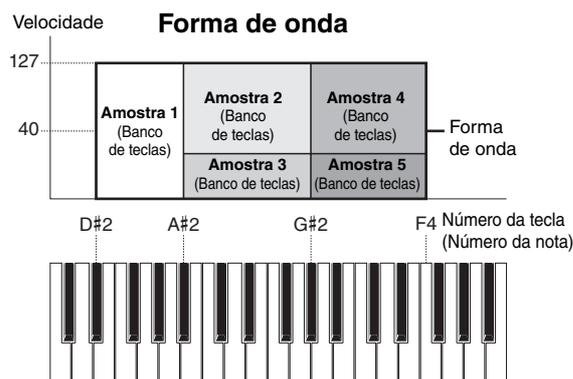
Amostras são dados de áudio digital feitas através da gravação direta de um sinal, como vocais ou guitarras elétricas, no MOTIF XF. Em todo este manual, as palavras "Amostra" e "Onda" são ocasionalmente usadas alternadamente. No entanto, tenha cuidado ao fazer a distinção entre "Onda" (dados de áudio brutos) e "Forma de onda" (dados de áudio coletados usados para formar uma Voz).

As amostras podem ser obtidas no instrumento através dos seguintes métodos: Gravação de sinais de áudio no modo Sampling, carregamento de um arquivo WAV ou AIFF a partir do dispositivo de armazenamento USB conectado ao MOTIF XF no modo File e carregamento de um arquivo WAV AIFF a partir do disco rígido conectado à rede à qual o MOTIF XF está conectado. Como os dados de amostra obtidos serão perdidos ao desligar o equipamento, as amostras contidas na memória interna do MOTIF XF devem ser salvas como dados digitais (em formato WAV ou AIFF) em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF.

### Amostra, Banco de teclas e Forma de onda

As amostras são atribuídas e armazenadas em formas de onda no MOTIF XF. Antes de gravar ou carregar uma amostra a partir de um dispositivo de armazenamento USB, será necessário especificar um número de forma de onda como destino. Essa forma de onda, então servirá como "contêiner" da amostra.

Cada uma das formas de onda pode conter várias amostras. Para atribuir essas amostras a outro espaço ou contêiner, configure o intervalo de teclas e o intervalo de velocidade de cada amostra. Com essa configuração, outra amostra é reproduzida de acordo com a nota pressionada e sua velocidade. O intervalo de nota e de velocidade ao qual cada uma das amostras está atribuída é chamado de banco de teclas.



## Vozes e forma de onda

Você pode reproduzir a forma de onda. Para isso, atribua-a a uma Voz e toque o teclado com essa Voz. Você pode atribuir a forma de onda a um elemento da Voz no modo Voice Element Edit (página 69). O modo Voice Edit permite

atribuir a forma de onda criada com a função Sampling ao elemento editado, assim como faria com qualquer uma das formas de onda predefinidas incluídas no instrumento.

**Observação** É possível atribuir as Vozes do usuário criadas no modo Sampling do modo Voice/Performance para Mixing Parts de Song/Pattern. Também é possível atribuir as formas de onda criadas no modo Sampling do modo Song/Pattern os elementos da Voz no modo Voice Edit.

## Visor principal de amostras

O visor principal de amostras, a entrada do modo Sampling, é acessado ao pressionar o botão [INTEGRATED SAMPLING] a partir do modo atual.

Se você pressionar o botão [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance, acessará o modo Sampling dedicado à criação de amostras (formas de onda) atribuídas a Voice/Performance. Pressione o botão [EXIT] para voltar ao modo original, Voice ou Performance.

## Seleção de uma forma de onda e de um banco de teclas – [INTEGRATED SAMPLING]

O visor principal de amostras permite selecionar a forma de onda e seu banco de teclas e, em seguida, ouvir o som da amostra atribuída ao banco de teclas selecionado.

A forma de onda pode ser selecionada em ❶ e o banco de teclas da forma de onda selecionada pode ser selecionado em ❸.



### ❶ Forma de onda

Determina o número da forma de onda. O nome da forma de onda selecionada é exibido.

**Configurações:** 001 – 128

### ❷ Tecla (Intervalo de teclas) (somente indicação)

Indica o intervalo do banco de teclas.

### ❸ Velocidade (Intervalo de velocidade) (somente indicação)

Indica o intervalo de velocidade do banco de teclas atualmente selecionado.

### ❹ Tamanho da amostra (somente indicação)

Indica o tamanho da amostra atribuída ao banco de teclas selecionado.

### ❺ Frequência (somente indicação)

Indica a frequência de amostragem da amostra atribuída ao banco de teclas selecionado.

**Observação** A taxa na qual as leituras digitais são feitas é conhecida como frequência de amostragem. Frequências de amostragem maiores resultam em um som de maior qualidade. 44,1 kHz é o valor padrão como frequência de amostragem.

### ❻ Estéreo/Mono (somente indicação)

Indica se a amostra atribuída ao banco de teclas selecionado é estéreo ou mono.

### ❼ Tempo gravável (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. O gráfico indica que a quantidade de memória já utilizada como uma linha azul.

### ❽ [SF1] Audição

Você pode ouvir a amostra atribuída ao banco de teclas selecionado mantendo esse botão pressionado. Assim, você pode verificar como a amostra soará ao ser reproduzida.

### ❾ [SF6] KBD (Teclado)

Também é possível selecionar o banco de teclas que pertence à forma de onda selecionada diretamente do teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e pressione a tecla desejada.

### ❿ [F6] Rec (Gravar)

Pressionar esse botão para acessar o visor Sampling Record. Esse visor é utilizado para configurar o instrumento para amostragem. Para obter detalhes, consulte página 122.

### ⓫ Símbolo de duplicação (somente indicação)

O símbolo é exibido quando o intervalo de teclas e o intervalo de velocidade se sobrepõem os do outro banco de teclas. Para obter mais informações sobre como as amostras atribuídas aos bancos de teclas sobrepostos são reproduzidas, consulte página 129.

### ⓬ Número do banco de teclas (somente indicação)

Indica o número do banco de teclas da forma de onda selecionada.

### ⓭ Lista de bancos de teclas

Ela indica a lista dos bancos de teclas incluída na forma de onda selecionada. Você pode selecionar o banco de teclas desejado através do dial de dados, dos botões para cima/para baixo do cursor e dos botões [INC/YES] e [DEC/NO].



# Sampling Record

## [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

A função Sampling Record permite gravar sons – como vocais de um microfone conectado, o sinal de uma guitarra elétrica ou o áudio de um CD ou MP3 player externo – diretamente no MOTIF XF e armazená-los no instrumento como amostras. As amostras obtidas por meio da função Sampling podem ser reproduzidas do teclado atribuindo-as primeiro a uma forma de onda e depois a uma voz.

## Procedimento de amostragem

Nesta seção, você aprenderá a criar uma Voz ou uma Apresentação utilizando a função Sampling.

### 1 Conecte um microfone ou outro equipamento de áudio ao MOTIF XF.

Para obter informações sobre como fazer isso, consulte o manual do proprietário.

Se quiser usar o som do MOTIF XF como fonte de gravação (com a função Resampling), esta etapa é necessária.

### 2 Entre no modo Voice ou no modo Performance.

Ao entrar no modo Performance, selecione a Apresentação à qual a amostra será atribuída.

### 3 Pressione o botão [INTEGRATED SAMPLING] para entrar no modo Sampling (o indicador acende).

O visor principal de amostras é exibido.

### 4 Pressione o botão [F6] Rec para acessar o visor Record Setup (página 122).

Defina os seguintes parâmetros no visor Setup. Os números entre parênteses abaixo se referem aos parâmetros no visor Sample Record na próxima página.

- A Fonte de entrada (2) determina o conector pelo qual a fonte de áudio (microfone, equipamento de áudio etc.) é inserida.
- A forma de onda (6) determina o número da forma de onda.
- A Voz (10) determina o número e o banco de vozes.
- A parte (9) determina a parte de Performance à qual a voz está atribuída ao entrar no modo Sampling a partir do modo Performance.
- Configure outros parâmetros conforme necessário.

### 5 Pressione o botão [F6] Standby para acessar o visor Record Standby (página 124).

Configure os seguintes parâmetros no visor Standby. Os números entre parênteses são equivalentes aos números que apontam para parâmetros no visor Standby.

- Configure o modo Trigger (8) para determinar o método segundo o qual a amostragem será acionada. Normalmente, configure-o como "level".

- Se você configurar o modo Trigger (8) como "nível", você também precisará configurar o nível Trigger (7). Configure esse parâmetro de modo que o triângulo vermelho do medidor de níveis (que indica o nível do acionador) fique um pouco abaixo do nível no qual o som é inserido.

### 6 Ajuste o nível do som de entrada para o nível ideal.

Tente configurar o nível de entrada o mais alto possível sem cortes para obter a melhor qualidade de som. Siga as instruções abaixo para ajustar o nível de entrada.

- Quando a fonte de entrada estiver configurada como A/D Input, ajuste o nível do sinal de entrada usando o botão GAIN no painel traseiro. Se você não puder ajustar o nível de entrada corretamente, altere a configuração Mic/Line (página 223) no modo Utility.
- Quando a fonte de entrada estiver configurada como Resample, ajuste o nível do sinal de entrada configurando Record Gain.
- Quando a fonte de entrada estiver configurada como FW, o nível de entrada não pode ser ajustado.

### 7 Ative ou desative a função Confirm pressionando o botão [SF1].

A guia Confirmar fica verde quando ativada e cinza quando desativada. Quando Confirmar está ativada, é possível ouvir facilmente a amostra recém-gravada e regravá-la, caso não esteja satisfeito com os resultados.

### 8 Pressione o botão [F5] Start para iniciar a operação de amostragem.

Quando o modo Trigger (8) está configurado como "manual", o pressionamento do botão inicia a amostragem imediatamente (uma indicação RECORDING é exibida no visor).

Quando o modo Trigger (8) está configurado como "level", o pressionamento do botão ativa a amostragem, mas não a inicia (uma indicação WAITING é exibida no visor).

### 9 Reproduzir o som da amostra.

Quando o modo Trigger (8) está configurado como "level" e um sinal de áudio excedendo o nível do acionador especificado (7) entra no instrumento, a indicação RECORDING substitui WAITING, e a amostragem é iniciada. Durante a amostragem, uma representação gráfica do áudio gravado é exibida no visor.

## 10 Pressione o botão [F6] Stop para interromper a amostragem.

Se você configurar a guia Confirmar como ativada na etapa 7 acima, o visor Sampling Finished (página 125) será exibido. Pressione o botão [SF1] Audition (Audição) para ouvir o som da amostra. Se você estiver satisfeito com os resultados, pressione o botão [ENTER] para armazenar o som da amostragem como uma "Amostra" e voltar ao visor Setup. Se você não estiver satisfeito com os resultados e quiser tentar novamente, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Standby e tente realizar a amostragem da etapa 5 novamente.

Se você configurar a guia Confirmar como desativada na etapa 7 acima, o som da amostra será armazenado como uma "Amostra" automaticamente.

**Observação** Ao configurar Gravar próxima (4) como "ativada" na etapa 4 acima, o instrumento voltará ao visor STANDBY depois que os dados de amostra forem determinados. Nesse caso, é possível sair do modo Sampling Record pressionando o botão [EXIT].

## 11 Salve a forma de onda.

Se o módulo de expansão de memória flash opcional (FL512M/FL1024M) estiver instalado no MOTIF XF, use a tarefa Copy (página 130) para salvar a forma de onda. Caso contrário, salve a forma de onda em um dispositivo de armazenamento USB (página 40) ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF.

### AVISO

**Os dados de amostra gravados (editados) serão perdidos quando o equipamento for desligado. Antes de desligar o equipamento, sempre copie os dados de amostra para o módulo de expansão de memória flash opcional (página 34) ou salve-os em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à mesma rede que o (página 40) MOTIF XF.**

## Configuração de amostragem – [F6] Rec

Nesse visor, você pode configurar vários parâmetros para amostragem. Pressione o botão [F6] no visor principal de amostras para acessar o visor. Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor principal de amostras.



### 1 Tipo de Gravação

Determina o tipo de amostragem. Tenha em mente que esse parâmetro é determinado como "amostra" ao entrar no modo Sampling a partir do modo Voice/Performance.

### 2 Fonte de entrada

Determina o conector de entrada por meio do qual o sinal de amostragem será recebido.

**Configurações:** Entrada A/D, reamostragem, FW

#### Entrada A/D

O áudio analógico das saídas A/D INPUT é reconhecido como a fonte de gravação.

#### reamostragem

O sinal de áudio das saídas OUTPUT do MOTIF XF é recebido e reconhecido como fonte de gravação.

#### FW

O sinal de áudio do conector IEEE1394 (disponível quando o FW16E opcional tiver sido instalado) é reconhecido como fonte de gravação. O sinal de áudio aqui é transmitido do computador através das portas FW 3 e 4.

### 3 Mono/Stereo (Mono/Estéreo)

Determina se o sinal de áudio é gravado como amostras estéreo ou mono.

**Configurações:** monoL, monoR, monoL+R, stereo

#### monoL

O sinal do canal L será gravado como uma amostra mono.

#### monoR

O sinal do canal R será gravado como uma amostra mono.

#### monoL+R

Os sinais dos canais L e R serão mixados e gravados como uma amostra mono.

#### estéreo

Uma amostra estéreo será gravada.

### 4 Gravar próxima

Quando configurada como ativada, a próxima tecla será configurada como destino da amostragem automaticamente depois que a operação de amostragem for concluída (inclusive a atribuição da amostra a um banco de teclas) e o visor Standby for exibido. Esse parâmetro é útil para gravar várias amostras sucessivamente.

Quando você deseja obter amostras sucessivamente a partir de um CD especial que contém vários materiais em cada Faixa, por exemplo, você pode configurar esse parâmetro como ativado e o modo Trigger como "nível" – e fazer com que o instrumento grave amostras consecutivas automaticamente. Para sair do modo Sampling Record, pressione o botão [EXIT].

**Configurações:** on (ativado), off (desativado)

**Observação** Quando os botões [SF1] Confirmar e Gravar próxima estiverem ativados antes do início da amostragem, o visor FINISHED será exibido assim que a amostragem for concluída. No visor FINISHED, determine os dados de amostra pressionando o botão [ENTER] para que o instrumento volte ao visor STANDBY.

**Observação** Esse parâmetro é útil para atribuir amostras individuais às teclas, uma a uma, para criar uma Voz de percussão utilizando o CD especial que contém o som de cada instrumento de percussão como fonte.

**Observação** O parâmetro Gravar próxima pode ser determinado como "desativado" e não pode ser alterado. Isso ocorre ao entrar no modo Sampling a partir do modo Voice/Performance, configurar a Voz com um valor diferente de "desativada" e a Fonte (acima) como "reamostragem".

## 5 Frequência

Especifica a frequência de amostragem. Quando a Fonte de entrada (2) estiver configurada como "FW", esse parâmetro será determinado como "44,1 kHz". Normalmente, esse parâmetro deve ser configurado como "44,1 kHz", a configuração mais alta. Se você quiser obter um som de baixa fidelidade, selecione um valor diferente de 44,1 kHz. Em configurações diferentes de 44,1 kHz, o som monitorado durante a gravação pode ser diferente do som gravado, dependendo do sinal da fonte.

**Configurações:** 44,1k (44,1 kHz), 22,0kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11,0kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5,5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

## 6 Forma de onda

Determina o número de forma de onda como destino.

**Configurações:** 001 – 128

### AVISO

A operação de amostragem substitui todos os dados existentes até então no número da forma de onda. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

## 7 Banco de teclas

Determina o número da nota do banco de teclas como destino. O valor configurado aqui pode ser alterado no modo Sampling Edit (página 126).

**Configurações:** C -2 – G8

**ⓘ OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte página 37.

## 8 Faixa

Esse parâmetro não está disponível ao entrar no modo Sampling a partir do modo Voice/Performance.

## 9 Parte

Determina a parte de execução para a qual a Voz (10) criada pela amostragem foi atribuída. Quando definido em "desativada", a amostra obtida não será atribuída à parte de execução.

Esse parâmetro está disponível ao entrar no modo Sampling a partir do modo Performance. Quando a Voz (10) estiver configurada como desativada, esse parâmetro não poderá ser configurado, mesmo ao entrar no modo Sampling a partir do modo Performance.

**Configurações:** desativado, 1 – 4

## 10 Voz

Determina a voz para a qual a forma de onda (6) criada através da amostragem é atribuída especificando o número e o banco de vozes. A configuração do banco de vozes para qualquer um dos USR de 1 a 4 atribui a forma de onda (6) ao Elemento 1 da nova Voz normal criada através da amostragem. A configuração do banco de vozes para UDR atribui a forma de onda (6) à Tecla de percussão (11) da Voz de percussão especificada. Quando ele estiver configurado como "desativado", somente uma forma de onda (6) será criada; a amostra não é armazenada como Voz do usuário.

### Configurações:

Banco de vozes: Desativado, USR 1 a 4 (Usuário 1 a 4), UDR (Percussão do usuário)  
Número da voz: 001 – 128

### AVISO

Quando o banco de vozes estiver configurado como qualquer um dos USR de 1 a 4, a operação de amostragem substitui todos os dados já existentes no número de voz de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

## 11 Tecla de percussão

Determina a tecla à qual a forma de onda (6) será atribuída quando o banco de vozes (10) for configurado como "UDR".

**Configurações:** C0 – C6

## 12 Tempo gravável (somente indicação)

Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. A quantidade de memória utilizada no momento é exibida no visor como uma linha azul.

## 13 [SF6] INFO (Informações)

Indica a memória de amostragem utilizada.



### 1 Utilizada/total (somente indicação)

Indica a memória usada e o total disponível.

### 2 Tamanho gravável (somente indicação)

Indica a memória livre.

### 3 Tempo Gravável (somente indicação)

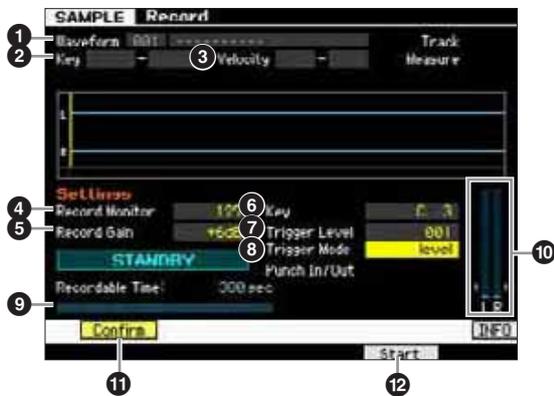
Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente que a frequência de amostragem é 44,1 kHz com mono.

## 14 [F6] Standby

Se você pressionar esse botão, o visor Sampling Record Standby (Espera para Gravação de Amostragem) será acessado. O visor é usado para executar a Amostragem. Para obter detalhes, consulte página 124.

## Registro de amostragem – [F6] Standby

O visor é usado para executar a Amostragem. Pressione o botão [F6] no visor Setup para acessar esse visor. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Setup.



### 1 Forma de Onda (somente indicação)

Indica o número e o nome da forma de onda selecionada.

### 2 Tecla (Intervalo de teclas) (somente indicação)

Indica o intervalo de teclas do banco de teclas atualmente selecionado.

### 3 Velocidade (Intervalo de velocidade) (somente indicação)

Indica o intervalo de velocidade do banco de teclas atualmente selecionado.

### 4 Monitor de Gravação

Determina o nível de saída do monitor para o sinal de entrada enquanto a amostragem é feita. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. Esse sinal do monitor é emitido pela saída PHONES ou pelas saídas OUTPUT R e L/MONO.

**Configurações:** 0 – 127

### 5 Ganho de gravação

Esse parâmetro só estará disponível quando a fonte de entrada (página 122) estiver configurada como "reamostragem" (gravando o som do MOTIF XF). Isso determina o ganho de gravação ao fazer a reamostragem. Quanto mais alto o valor, maior será o volume do som de reamostragem. Antes da execução da operação de amostragem, você pode configurar o ganho apropriado verificando o volume pelo medidor de compasso (10) ao tocar o teclado.

**Configurações:** -12 dB, -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

### 6 Tecla

Indica o Banco de teclas (página 123) definido no visor Sampling Record Setup (Configuração do Registro de Amostragem). O Banco de teclas pode ser alterado tanto aqui quanto em Edição da amostragem (página 126) depois da operação de amostragem.

**Configurações:** C -2 – G8

**Observação** Você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte página 37.

### 7 Nível do acionador

Quando o modo Trigger (8) estiver configurado como "nível", você também precisará configurar o nível do acionador. A amostragem será iniciada assim que um sinal de entrada que exceda o nível do acionador especificado for recebido. O nível configurado aqui será indicado como um triângulo vermelho no medidor do nível. Para obter os melhores resultados, configure-o o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não baixo o suficiente para gravar ruídos indesejados.

**Configurações:** 000 – 127

### 8 Modo Trigger

Determina o método segundo o qual a amostragem será acionada.

**Configurações:** nível, manual

nível

A amostragem será iniciada assim que um sinal de entrada que exceda o nível do acionador especificado (7) for recebido.

manual

A amostragem é iniciada assim que você pressiona o botão [F6] REC. Essa configuração permite iniciar a amostragem na duração desejada, independentemente do nível de entrada da fonte de áudio.

### 9 Tempo gravável (somente indicação)

Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. A quantidade de memória utilizada no momento é exibida no visor como uma linha azul.

### 10 Medidor de nível

Esse gráfico indica o nível de entrada da fonte de entrada. Tente configurar o nível de entrada o mais alto possível sem cortes para obter a melhor qualidade de som.

**Observação** Siga as instruções abaixo para ajustar o nível de entrada.

- Quando a fonte de entrada estiver configurada como A/D Input, ajuste o nível do sinal de entrada usando o botão GAIN no painel traseiro. Se você não puder ajustar o nível de entrada corretamente, altere a configuração Mic/Line (página 223) no modo Utility.
- Quando a fonte de entrada estiver configurada como Resample, ajuste o nível do sinal de entrada configurando Record Gain (5).
- Quando a fonte de entrada estiver configurada como FW, o nível de entrada não pode ser ajustado.

**11 [SF1] Confirm (Confirmar)**

Isso determina se você pode confirmar a amostra gravada (ativada) ou não (desativada) após a conclusão da amostragem. Isso é útil para gravar a amostra novamente, caso não esteja satisfeito com os resultados da amostragem. Quando essa opção estiver desativada, a amostra gravada será determinada como dados assim que a amostragem for concluída. Então, o instrumento voltará ao visor Setup (página 122). O instrumento voltará para o visor STANDBY depois que a amostragem for concluída, quando a opção Gravar próxima for ativada no visor Setup.

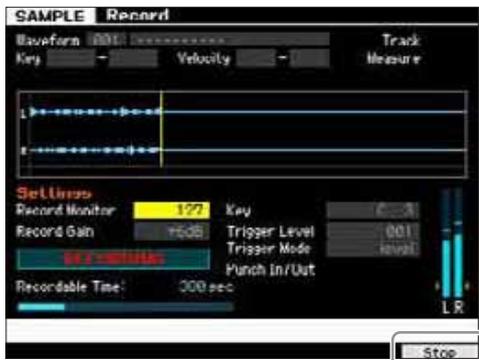
**12 [F5] Start (Iniciar)**

Pressione esse botão para iniciar a amostragem. Quando o modo Trigger está configurado como "nível", o pressionamento do botão [F5] Start ativa a indicação WAITING no visor. A amostragem não é iniciada. Quando um sinal de áudio que exceda o nível do acionador especificado (7) entra no instrumento, a indicação RECORDING substitui WAITING e a amostragem é iniciada.

Quando o modo Trigger (8) está configurado como "manual", o pressionamento desse botão inicia a amostragem imediatamente.

**Visor RECORDING da amostragem**

Durante a amostragem, uma representação gráfica do áudio gravado é exibida no visor.

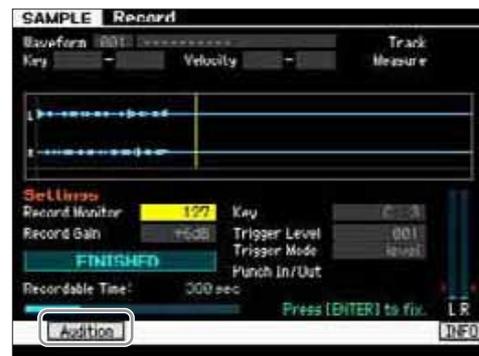
**[F6] Stop (Interromper)**

Pressione esse botão para interromper a amostragem. Quando a amostragem estiver concluída, o visor FINISHED será exibido.

**Visor FINISHED de amostragem (quando Confirmar está configurada como ativada)**

Quando [SF1] Confirmar estiver ativada antes do início da amostragem, o visor FINISHED será exibido assim que a amostragem for concluída. Nesse visor, você pode ouvir e confirmar a amostra pressionando o botão [SF1] Audition. Se você estiver satisfeito com o som, pressione o botão [ENTER] para determinar o resultado de amostragem como dados de amostra. Se você não estiver satisfeito com o resultado da amostragem, pressione o botão [EXIT] e tente novamente.

Quando [SF1] Confirmar estiver desativada antes do início da amostragem, a operação de amostragem corrigirá automaticamente os dados da amostra e voltará ao visor Setup (página 122).

**[SF1] Audition (Audição)**

Você pode ouvir a amostra gravada mantendo esse botão pressionado. Isso permite verificar se a amostragem foi executada corretamente ou não.

**OBSERVAÇÃO** Quando [SF1] Confirmar (página 125) estiver desativada antes do início da amostragem, a operação de amostragem corrigirá automaticamente os dados da amostra e voltará ao visor Setup (página 122). O instrumento voltará para o visor STANDBY depois que a amostragem for concluída, quando a opção Gravar próxima for ativada no visor Setup.

# Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

O modo Sampling Edit proporciona controles detalhados e abrangentes para editar a amostra gravada e alterar as configurações de amostra. Pressione o botão [EDIT] no visor principal de amostras para acessar o visor Sampling Edit. Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor principal de amostras.

## Procedimento de edição de amostragem

### 1 Pressione o botão [INTEGRATED SAMPLING] para entrar no modo Sampling (o indicador acende).

O visor principal de amostras (página 120) é exibido.

### 2 Selecione uma forma de onda e o banco de teclas.

Selecione uma forma de onda e um banco de teclas aos quais a amostra a ser editada será atribuída.

### 3 Pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Sampling Edit.

### 4 Pressione o botão [F1] Trim ou [F2] Param (Parâmetro).

Defina o parâmetro desejado em cada visor.

### 5 Pressione o botão [SF1] Audition para ouvir o som.

Repita as etapas 4 e 5 conforme desejado.

### 6 Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor principal de amostras.

#### Sugestão

A função Extract permite excluir partes desnecessárias da amostra antes do ponto inicial e depois do ponto final, permitindo economizar memória para outras amostragens.

#### 1 Pressione o botão [F1] Trim para acessar o visor Trim.

#### 2 Pressione o botão [ENTER] (É exibido um prompt de confirmação.)

Se desejar cancelar a operação, pressione o botão [DEC/NO].

#### 3 Pressione o botão [INC/YES] para executar Extract.

**Observação** Os dados excluídos da operação Extract não podem ser recuperados. Antes de executar a operação Extract, convém fazer backup dessa amostra utilizando a tarefa Copy (página 130).

## Sugestões para editar as amostras

### Como reproduzir a amostra (configurações do modo Play)

Há dois métodos para reproduzir a amostra: Uma só vez e Loop. Loop permite reproduzir o intervalo especificado da amostra repetidamente em um loop. Uma só vez, por outro lado, permite reproduzir a amostra inteira somente uma vez.

Será necessário determinar qual tipo (Loop ou Uma só vez) será utilizado configurando o parâmetro do modo Play no visor Parameter (página 128).

### Ajuste da reprodução das amostras de Uma só vez

É possível determinar o intervalo de reprodução da amostra configurando o ponto inicial (6) e o ponto final (8) no visor Trim (página 127). Esses parâmetros permitem remover sons desnecessários ou indesejados de maneira efetiva do início e do final da amostra. Para cortar o som no final da reprodução, diminua o valor do ponto final. Para isso, mova-o para a esquerda no visor Wave. De maneira semelhante, para cortar o som no início da reprodução, aumente o valor do ponto inicial. Para isso, mova-o para a direita no visor Wave. Em geral, convém configurar o ponto inicial de modo que o início da amostra seja reproduzida imediatamente ao ser acionada. Use o botão [SF1] Audition para verificar se a reprodução da amostra está suave e natural. Depois de definir e configurar os pontos inicial/final, ajuste-os de maneira permanente na amostra utilizando a operação Extract (página 135).

### Ajuste da reprodução das amostras de loop

A configuração dos pontos inicial e final em uma amostra de loop é geralmente mais crítica e meticulosa do que aquela feita com amostras de Uma só vez. Os pontos inicial e final devem ser definidos precisamente para garantir que o loop seja reproduzido de maneira suave e contínua, sem interrupções ou falhas. Também será necessário confirmar (nos loops rítmicos) se o loop está no ritmo correto e se nenhuma batida foi perdida.

#### 1 Configurar o modo Play como "loop".

Pressione o botão [F2] Param para acessar o visor Parameter (página 128). Em seguida, configure o modo Play (6) como "loop".

#### 2 Configure o ponto inicial como a primeira batida do primeiro compasso.

Pressione o botão [F1] Trim para acessar o visor Trim (página 127). Em seguida, configure o ponto inicial (6).

#### 3 Configure o ponto do loop como o mesmo valor que o ponto inicial.

Pressione o botão [SF2] para que LP=ST seja exibido.

#### 4 Mantendo pressionado o botão [SF1], ajuste o ponto final de modo que a reprodução de loops da amostra seja suave e corresponda à duração da batida.

#### 5 Execute a operação Extract (página 135).

**Como configurar o tempo da amostra**

Se você não souber qual é o tempo da amostra que contém o padrão de ritmo, siga as instruções abaixo.

**1 Mantendo pressionado o botão [SF1], ajuste o ponto inicial e o ponto final de modo que a reprodução de loops da amostra seja suave e corresponda à duração da batida.**

Utilize também a operação Extract para excluir partes desnecessárias da amostra.

**2 Defina a fórmula de compasso e o compasso.**

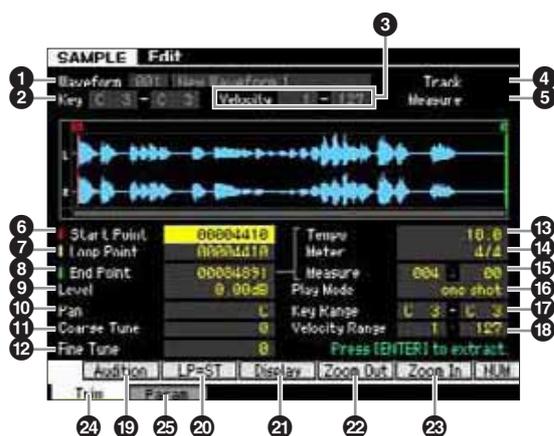
Pressione o botão [F1] Trim para acessar o visor Trim (abaixo). Em seguida, defina a fórmula de compasso (14) e o compasso (15).

**3 Aumente ou diminua o Tempo (13) conforme necessário para que o ponto final (8) fique equivalente ao ponto final aplicado à amostra original.**

Defina o Tempo (13) como um valor alto e, depois, diminua-o gradualmente de modo que o ponto final (8) aumente gradualmente. Depois de alcançar determinado valor, o ponto final não será mais aumentado, mesmo quando você diminui o Tempo. O valor resultante é o ponto final aplicado à amostra original. O valor final do Tempo é o tempo mais apropriado para reprodução da amostra.

## Configurações de reprodução da amostra – [F1] Trim

Esse visor permite definir o intervalo de reprodução e de loop da amostra.



**Observação** O ícone NUM é exibido na guia correspondente ao botão [SF6], dependendo do parâmetro selecionado. Nessa condição, você pode usar os botões [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5] como botões numéricos pressionando o botão [SF6] NUM. Para obter detalhes, consulte página 36.

**1 Forma de Onda** (somente indicação)

Indica o número e o nome da forma de onda selecionada.

**2 Tecla (Intervalo de teclas)** (somente indicação)

Indica o intervalo de teclas do banco de teclas atualmente selecionado.

**3 Velocidade (Intervalo de Velocidade)**

(somente indicação)

Indica o intervalo de velocidade do banco de teclas atualmente selecionado.

**4 Faixa** (somente indicação)

Indica a Faixa da Música/Padrão atual. Está disponível somente ao entrar no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**5 Compasso** (Somente indicação)

Indica o número do compasso da Música/Padrão selecionados. Está disponível somente ao entrar no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**6 Ponto inicial**

Determina o ponto inicial da reprodução da amostra. A parte à esquerda desse ponto não será reproduzida. Ao pressionar o botão [SF2], o valor do ponto do loop (7) será copiado para o ponto inicial.

**Configurações:** 0000000 – Ponto Final

**7 Ponto de loop**

Determina o ponto de loop no qual a reprodução do loop é iniciada. Quando o modo Play estiver configurado como "loop", a Amostra será reproduzida entre os pontos de loop e o ponto final (8).

**Configurações:** 0000000 – Ponto Final

**8 Ponto final**

Determina o ponto final da reprodução da amostra. A parte à direita desse ponto não será reproduzida. O ponto final será determinado automaticamente de forma que a duração entre o Ponto inicial e o Ponto final seja equivalente às configurações de Tempo (13), Medidor (14) e Compasso (15).

**Configurações:** 0000000 – (dependendo da duração da Amostra)

**9 Nível**

Determina o nível de saída da amostra selecionada.

**Configurações:** -95,25 dB – +0,00 dB

**10 Panorâmica**

Determina a posição estéreo (panorâmica) do som.

**Configurações:** L64 (bem à esquerda) – C (centralizado) – R63 (bem à direita)

**11 Melodia bruta**

Determina a melodia bruta da afinação da amostra em semitons.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**12 Ajuste**

Determina o ajuste da afinação da amostra em cents.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**13 Tempo**

Determina o tempo de reprodução da amostra. A configuração do Tempo aqui altera o Ponto final (8) para que a duração entre os pontos inicial e final corresponda às configurações de Medidor e Compasso.

**Configurações:** 5.0 – 300.0

**14 Meter (Medidor)**

Determina a fórmula de compasso da reprodução da amostra. A configuração do Medidor altera o Ponto final (8) para que a duração entre os pontos inicial e final corresponda às configurações de Tempo e Compasso.

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

**15 Measure (Compasso)**

Determina a duração da amostra para reprodução com base nos valores de compasso e batida, uma maneira intuitiva e musicalmente útil de configurar a reprodução da amostra. A configuração do Compasso altera o Ponto final (8) para que a duração entre os pontos inicial e final corresponda às configurações de Tempo e Medidor.

**Configurações:**

Compasso: 000 – 032

Batida: 00 – 15 (varia de acordo com a configuração do Medidor)

**⚠ OBSERVAÇÃO** A configuração do compasso aqui indica a duração entre os pontos inicial e final da amostra. Quando você quiser reproduzir dois compassos começando pelo ponto inicial da amostra, configure o parâmetro Measure como "002:00".

**16 Modo Play**

Determina como a amostra é reproduzida.

**Configurações:** loop, one shot, reverse

loop

A reprodução da amostra começa no ponto inicial, prossegue até o ponto de loop e se repete indefinidamente entre os pontos de loop e final. Essa configuração é útil para passagens rítmicas curtas, riffs e batidas que você queira reproduzir repetida e continuamente.

**one shot (uma só vez)**

A amostra é reproduzida uma vez do ponto inicial ao final. Essa configuração pode ser usada em solos, efeitos sonoros e passagens vocais usados uma vez sem loop.

**reverse (reverso)**

A amostra é reproduzida uma vez de maneira inversa do ponto final ao inicial. Isso é útil para criar sons de chimbau inversos e outros efeitos especiais.

**17 Intervalo de teclas**

Indica o intervalo de teclas do banco de teclas ao qual a amostra selecionada é atribuída. Ao atribuir amostras diferentes de uma única forma de onda para separar intervalos de teclas, é possível criar uma Voz que produz sons diferentes de acordo com as teclas tocadas.

**Configurações:** C -2 – G8

**18 Intervalo de velocidade**

Indica o intervalo de velocidade do banco de teclas ao qual a amostra selecionada é atribuída. Ao atribuir amostras diferentes de uma única forma de onda para separar intervalos de velocidade, é possível criar uma Voz que produz sons diferentes de acordo com a intensidade com que o teclado é tocado.

**Configurações:** 1 – 127

**19 [SF1] Audition (Audição)**

Você pode ouvir a amostra selecionada mantendo esse botão pressionado. Isso permite verificar se a amostra foi editada corretamente ou não.

**20 [SF2] LP=ST**

Quando a indicação do menu aqui for "LP=ST", Start e Loop compartilharão o mesmo endereço, o que significa que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que apenas um deles seja alterado. Pressionar o botão [SF2] nessa condição altera o menu de "LP=ST" para "LP≠ST". Quando a indicação do menu aqui for "LP≠ST", Start e Loop poderão ser alterados independentemente um do outro. Ao pressionar o botão [SF2] nessa condição, o valor do endereço de Start será copiado para o de Loop, com ambos podendo compartilhar o mesmo valor de endereço. A indicação do menu também será alterado de "LP≠ST" para "LP=ST".

**21 [SF3] Display (Visor)**

Pressionar o botão [SF3] ajusta o nível de zoom para que a onda inteira, incluindo os pontos inicial e final, seja exibida no visor.

**22 [SF4] Zoom Out (Remover zoom)****23 [SF5] Zoom In (Aplicar zoom)**

Pressione os botões [SF4] e [SF5] para aplicar e remover o zoom do visor Wave.

**24 [F1] Trim**

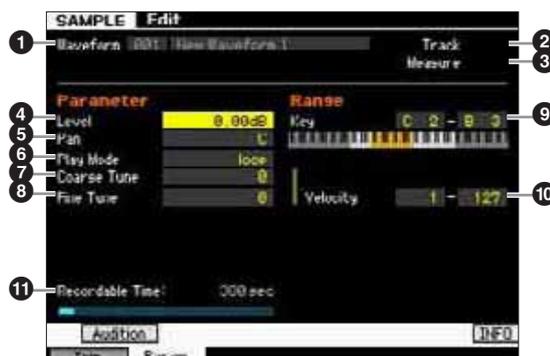
Pressionar esse botão volta do visor anterior para o visor Trim.

**25 [F2] Param (Parâmetro)**

Pressionar esse botão acessa o visor que permite definir os parâmetros relacionados à amostra e o intervalo do banco de teclas.

## Configurações do parâmetro da amostra – [F2] Param

Esse visor permite definir os parâmetros relacionados à amostra, como intervalo de teclas e intervalo de velocidade.





Os parâmetros ① – ⑩ são iguais aos do visor Trim (página 127).

**OBSERVAÇÃO** O ícone KBD é exibido na guia correspondente ao botão [SF6], dependendo do parâmetro selecionado. Nessa condição, você pode inserir o número ou a velocidade da nota pressionando a nota correta no teclado enquanto mantém pressionado o botão [SF6] KBD. Para obter detalhes, consulte página 37.

### ⑪ Tempo gravável (somente indicação)

Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. A quantidade de memória utilizada no momento é exibida no visor como uma linha azul.

#### Quando bancos de teclas diferentes se sobrepõem:

Ao reproduzir determinada tecla com determinada velocidade pertencente a bancos de teclas diferentes (em outras palavras, amostras diferentes são atribuídas a essa tecla e a essa velocidade), nem todas as amostras relevantes podem ser reproduzidas e a prioridade será dada aos dois canais de áudio, começando pelas amostras atribuídas ao banco de teclas com número menor. Por exemplo, quando uma amostra estéreo é atribuída ao banco de teclas com menor número, somente a amostra será reproduzida. Como segundo exemplo, quando uma amostra mono é atribuída ao banco de teclas com menor número e outra amostra é atribuída ao banco de teclas do segundo número menor, somente essas duas amostras serão reproduzidas. Como terceiro exemplo, quando uma amostra mono é atribuída ao banco de teclas com menor número e uma amostra estéreo é atribuída ao banco de teclas do segundo número menor, somente a amostra mono será reproduzida. Essa regra é aplicada a todos os modos do instrumento.

## Sampling, Tarefa

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

O modo Sampling Job permite processar e modificar amostras gravadas. Há 19 tarefas Sampling disponíveis.

Função	Descrição
<b>[F1] Banco de teclas</b>	<b>As tarefas relacionadas às amostras atribuídas ao banco de teclas especificado.</b>
01: Copiar	Essa tarefa copia um banco de teclas especificado para outra forma de onda. Além disso, a amostra atribuída ao banco de teclas é copiada.
02: Excluir	Essa tarefa exclui o banco de teclas especificado e sua amostra.
03: Mover	Essa tarefa move um banco de teclas especificado para outra forma de onda. Além disso, a amostra atribuída ao banco de teclas é movida.
04: Normalizar	Essa tarefa maximiza (normaliza) o nível geral da amostra especificada.
05: Prolongamento do tempo	Essa tarefa permite alterar o tempo da amostra sem alterar a afinação.
06: Converter afinação	Essa tarefa permite alterar a afinação da amostra sem alterar o tempo.
07: Fade In/Out	Essa tarefa permite criar um aumento e uma diminuição gradual para a amostra.
08: Meia frequência de amostragem	Essa tarefa permite dividir a frequência de amostragem da amostra especificada.
09: Estéreo para mono	Essa tarefa permite converter uma amostra estéreo em mono.
10: Loop-Remix	Essa tarefa permite cortar automaticamente a amostra em "fatias" separadas e reorganizar aleatoriamente as fatias para efeitos especiais e variações rítmicas incomuns.
11: Fatia	Essa tarefa permite dividir a amostra em fatias separadas seguindo as configurações especificadas. Ao entrar nessa tarefa a partir do modo Song/Pattern, serão criados também dados de nota para reproduzir as fatias em sequência. A reprodução de dados da nota soa exatamente como a amostra original que está sendo reproduzida.
<b>[F2] Forma de onda</b>	<b>Tarefas de forma de onda</b>
01: Copiar	Essa tarefa permite copiar os dados de uma forma de onda para outra. Os bancos de teclas e as amostras incluídas na forma de onda também são copiadas por essa tarefa.
02: Excluir	Essa tarefa permite excluir uma forma de onda específica da memória. Os bancos de teclas e as amostras incluídas na forma de onda também são excluídas.
03: Extract	Essa tarefa permite excluir todos os dados de amostra desnecessários (localizados à frente do ponto inicial e atrás do ponto final).
04: Transposição	Essa tarefa permite transpor a configuração de banco de teclas de uma forma de onda especificada em semitons.
05: Renomear	Essa tarefa permite editar o nome da forma de onda especificada.
<b>[F3] Outras</b>	<b>Outras tarefas</b>
01: Otimizar memória	Essa tarefa otimiza a memória (DRAM) da amostragem.
02: Excluir todas	Essa tarefa exclui todas as formas de onda.
03: Copiar para memória flash	Essa tarefa copia os dados da amostra na SDRAM para o módulo de expansão de memória flash opcional (FL512M/FL1024M) como uma forma de onda.

## Procedimento de tarefa de amostra

### 1 Pressione o botão [JOB] no modo Sampling para entrar no modo Sampling Job.

### 2 Acesse o grupo de tarefas desejado.

Selecione o grupo de tarefas pressionando um destes botões: [F1] Banco de teclas, [F2] Forma de onda e [F3] Outros botões.

### 3 Acesse o visor da tarefa desejada.

Mova o cursor para a tarefa desejada usando o dial de dados, os botões [INC/DEC] e [DEC/NO] ou o botão de cursor para cima/baixo e pressione o botão [ENTER/STORE]. O visor da tarefa desejada é exibida. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor do menu da tarefa.

### 4 Defina o valor dos parâmetros desejados.

Mova o cursor até o parâmetro desejado e defina o valor usando o dial de dados e o botão [INC/YES] e [DEC/NO].

Quando "Apply" aparece no menu correspondente ao botão [SF4], vá para a etapa 5. Quando "Apply" não aparece, vá para a etapa 7.

### 5 Pressione o botão [SF4] Apply (Aplicar) para executar a tarefa.

A essa altura, a amostra foi modificada temporariamente, não determinada como dados.

### 6 Confirme o resultado da operação Job.

Pressione o botão [SF1] Audition para ouvir a amostra modificada. Se você estiver satisfeito com o resultado, vá para a etapa 7. Se não estiver satisfeito com os resultados e quiser tentar novamente, pressione o botão [SF4] Apply novamente para abortar a operação Job e fazer com que a amostra volte ao status original. Nesse caso, execute novamente a operação desde a etapa 4.

### 7 Pressione o botão [ENTER] para determinar o resultado da tarefa como dados da amostra.

#### AVISO

Você não pode restaurar a amostra modificada para a original depois de determinar o resultado da tarefa. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

### 8 Pressione o botão [EXIT] duas vezes para voltar ao visor principal de amostras.

**Observação** Se não houver dados na forma de onda e no banco de teclas especificados, a mensagem "Sem dados" será exibida no visor e a tarefa não poderá ser executada.

**Observação** Algumas tarefas não poderão ser executadas se não houver memória suficiente. A quantidade de memória disponível pode ser confirmada na parte inferior do visor Sampling Job ou no visor Information (página 123).



Memória disponível

#### AVISO

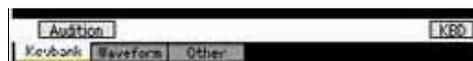
Mesmo que a operação Job tenha sido concluída, os dados serão perdidos quando o equipamento for desligado. Salve os dados da forma de onda em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF no modo File (página 241) após a operação Job.

## [F1] Keybank (Banco de teclas)

Esse visor contém tarefas para edição de amostras. A amostra a ser editada pode ser especificada através do número da forma de onda e do banco de teclas.

### Operações básicas nas tarefas do banco de teclas

As tarefas do banco de teclas proporcionam as operações básicas utilizando o botão [SF1] e o botão [SF5].



#### [SF1] Audition (Audição)

Você pode ouvir a amostra atribuída ao banco de teclas selecionado mantendo esse botão pressionado. Assim, você pode verificar como a amostra soará ao ser reproduzida.

#### [SF5] Keybank (Banco de teclas)

Se você pressionar esse botão, a lista de bancos de teclas será acessada. Nela, você poderá selecionar o banco de teclas desejado.

#### [SF6] KBD (Teclado)

Esse menu aparece somente quando o cursor está localizado na forma de onda. Também é possível selecionar o banco de teclas que pertence à forma de onda selecionada diretamente do teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e pressione a tecla desejada.

#### [SF6] INFO (Informações)

Quando "INFO" é exibida no menu de guias que corresponde ao botão [SF6], pressione [SF6] para acessar a janela de informações que indica o status da memória para amostragem. Para obter detalhes, consulte página 123.

## 01: Copiar

Essa tarefa copia os dados de uma amostra contida em um banco de teclas especificado para outro banco de teclas. Além disso, a amostra atribuída ao banco de teclas é copiada. Isso será útil se você estiver criando uma forma de onda e quiser usar os dados da amostra de outra forma de onda.



- 1 Banco de teclas de origem
- 2 Banco de teclas de destino

O banco de teclas de origem é configurado por meio do botão [SF5] Keybank ou o botão [SF6] KBD para selecionar a tecla na forma de onda depois de selecionar o número da forma de onda (001 – 128). O banco de teclas de origem é configurado movendo o cursor para o valor Key e utilizando o dial de dados ou botão [SF6] KBD para selecionar a tecla desejada depois de selecionar o número da forma de onda (001 – 128). Os valores do intervalo de velocidade do banco de teclas de destino são configurados automaticamente como iguais aos do banco de teclas de origem.

**OBSERVAÇÃO** Você pode ouvir a amostra atribuída ao banco de teclas de origem pressionando o botão [SF1] Audition.

## 02: Excluir

Essa tarefa exclui o banco de teclas especificado e sua amostra. Ao excluir amostras desnecessárias, é possível aumentar a memória disponível.



- 1 Banco de teclas a ser excluído

Determina o banco de teclas a ser excluído configurando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

## 03: Mover

Essa tarefa move um banco de teclas especificado para outra forma de onda. Além disso, a amostra atribuída ao banco de teclas é movida.



- 1 Banco de teclas de origem
- 2 Banco de teclas de destino

Determina os bancos de teclas de origem e destino, respectivamente, configurando o número da forma de onda (001 – 128). Configurar o número da forma de onda de origem acessa um dos bancos de teclas (o intervalo de teclas e o intervalo de velocidade) que pode ser alterado pressionando o botão [SF5] Keybank e o botão [SF6] KBD. O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas de destino são configurados automaticamente como iguais aos do banco de teclas de origem.

**OBSERVAÇÃO** Você pode ouvir a amostra atribuída ao banco de teclas de origem pressionando o botão [SF1] Audition.

## 04: Normalizar

Essa tarefa maximiza (normaliza) o nível geral da amostra especificada. Ele é útil para aumentar o volume de uma amostra que foi gravada inadvertidamente em um nível baixo.



- 1 Banco de teclas

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

- 2 Taxa

Determina o nível da amostra de pós-normalização. Uma configuração de 100% maximiza o nível de forma que o nível de pico máximo na amostra fique abaixo do corte (nível do sinal digital máximo). As configurações superiores a 100% elevarão o nível da amostra acima do máximo, o que produz um corte deliberadamente. Normalmente, configure-o como 100% ou menos.

**Configurações:** 1% – 800%

**AVISO**

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

**05: Prolongamento do tempo**

Essa tarefa permite alterar a duração da amostra sem alterar a afinação. Ao utilizar essa tarefa, é possível sincronizar a reprodução da amostra com a reprodução de Música/ Padrão, pois a alteração da duração da amostra altera também o tempo da reprodução da amostra

**1 Banco de teclas**

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

**2 Taxa**

Determina a duração da amostra após o processo como uma taxa da duração da amostra original (100%). A alteração no tempo pode ser calculada da seguinte maneira:

Valor da taxa = (tempo original/tempo modificado) x 100.

**Configurações:** 25% – 400%

**3 Precisão**

Determina a qualidade da amostra resultante especificando que aspecto do original deve ser enfatizado: qualidade do som ou senso rítmico.

**Configurações:** sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm2  
sound4 – sound1

Essas configurações enfatizam a qualidade do som, com a configuração "sound4" produzindo a maior qualidade de som.  
normal

Produz um equilíbrio ideal entre a qualidade do som e o senso rítmico.

rhythm1 – rhythm2

Essas configurações enfatizam o senso rítmico, com a configuração "rhythm2" produzindo o senso rítmico mais preciso.

**AVISO**

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

**06: Converter afinação**

Essa tarefa permite alterar a afinação da amostra sem alterar o tempo.

**1 Banco de teclas**

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

**2 Afinação**

Determina a intensidade e a direção da mudança de afinação em incrementos de semitom.

**Configurações:** -12 – +0 – +12

**3 Ajuste**

Determina a intensidade e a direção da mudança de afinação em incrementos de cent (1 cent = 1/100 de um semitom). 1 centésimo equivale a 1/100 de um semitom.

**Configurações:** -50 – +0 – +50

**AVISO**

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

**07: Fade In/Out**

Essa tarefa permite criar um aumento e uma diminuição gradual para a amostra.



**1 Banco de teclas**

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

**2 Tipo de desaparecimento gradual**

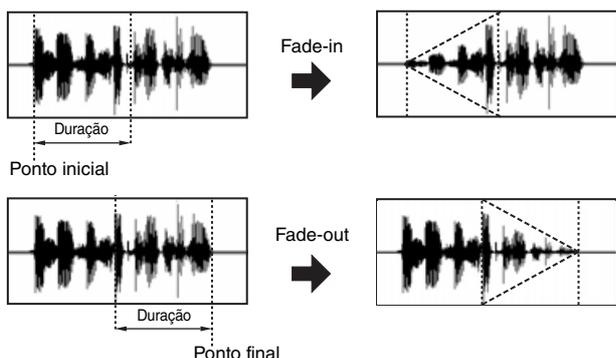
Determina o tipo de desaparecimento do nível: fade-in ou fade-out.

**Configurações:** fade in, fade out

**3 Duração**

Determina a duração do fade-in ou do fade-out. Quando um fade-in é selecionado, esse parâmetro especifica a duração do desaparecimento começando no ponto inicial especificado. Quando um fade-out é selecionado, esse parâmetro especifica a duração do desaparecimento começando no início e terminando no ponto final especificado. Uma configuração de duração igual a 4410 equivale, aproximadamente, a 0,1 segundos quando a frequência está configurada como 44,1 kHz no visor Setup (página 122) do modo Sampling.

**Configurações:** 0000000 – Ponto final

**AVISO**

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

**08: Meia frequência de amostragem**

Essa tarefa permite dividir a frequência de amostragem da amostra especificada. Isso pode ser usado para converter amostras de alta fidelidade em sons de baixa fidelidade e reduzir a duração da amostra pela metade para conservar a memória.

**1 Banco de teclas**

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

**AVISO**

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

**09: Estéreo para mono**

Essa tarefa permite converter uma amostra estéreo em mono.

**1 Banco de teclas**

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

**2 Tipo**

Determina que canal, ou ambos os canais, da amostra estéreo será convertido em uma amostra mono.

**Configurações:** L+R ► mono, L ► mono, R ► mono

L+R ► mono

Os canais à esquerda e à direita de uma amostra estéreo são mixadas e convertidas em uma amostra mono.

L ► mono

O canal à esquerda de uma amostra estéreo é convertido em uma amostra mono.

R ► mono

O canal à direita de uma amostra estéreo é convertido em uma amostra mono.

**AVISO**

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

**10: Loop-Remix**

Essa tarefa permite cortar automaticamente a amostra em "fatias" separadas e reorganizar aleatoriamente as fatias para efeitos especiais e variações rítmicas incomuns.



### 1 Banco de teclas

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

### 2 Type (Tipo)

Determina o nível em que a parte em loop da amostra será cortada.

**Configurações:** 1 – 4

### 3 Variation (Variação)

Determina como a amostra original varia de acordo com essa tarefa.

**Configurações:** normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Essas configurações cortam e reorganizam os dados da amostra sem realizar nenhuma outra alteração no áudio.

reverse1 – 2

Além de cortar e reorganizar, essas configurações invertem a reprodução de algumas das fatias.

### AVISO

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

## 11: Fatia

Essa tarefa permite dividir a amostra em "fatias" separadas. O número de fatias é determinado pela duração da nota (com Compasso, Medidor e Subdivisão). As amostras fatiadas são atribuídas a cada uma das teclas em ordem ascendente a partir do banco de teclas especificado no parâmetro Lowest Key (7). Ao entrar nessa tarefa a partir do modo Song/Pattern, serão criados também dados de nota para reproduzir as fatias em sequência. Se você reproduzir as fatias e os dados da nota na ordem, obterá um som igual ao da amostra original "não fatiada".



### 1 Banco de teclas

Determina o banco de teclas para o qual a amostra desejada é atribuída especificando o número da forma de onda (001 – 128). O intervalo de teclas e o intervalo de velocidade do banco de teclas para os quais a forma de onda selecionada está atribuída são exibidos automaticamente abaixo do número da forma de onda.

### 7 Tecla mais baixa

Especifica o número da tecla mais baixa do qual as amostras fatiadas são atribuídas na ordem.

**Configurações:** C -2 – G8

**AVISO** No visor Record Slice do modo Sampling Record (página 208), esse parâmetro é determinado como "C1" para o MOTIF XF6, "E0" para o MOTIF XF7 e "A -1" para o MOTIF XF8, e não pode ser configurado.

### 2 Tipo (tipo de corte)

### 3 Compasso

### 4 Medidor

### 5 Subdividir

### 6 Sens

### 8 Tempo

Com exceção do parâmetro Lowest Key, todos os parâmetros e configurações são iguais aos do visor Slice do modo Sampling Record (página 208), exibido após a conclusão da amostragem com tipo definido como "slice+seq".

### AVISO

A execução da tarefa é dividida dois estágios: conversão de dados temporários através do botão [SF4] Apply e entrada de dados através do botão [ENTER]. O resultado da tarefa será perdido se você acessar outro visor sem finalizar os dados através do botão [ENTER].

## [F2] Tarefas de forma de onda

Esse visor contém tarefas para edição de formas de onda.

### 01: Copiar

Essa tarefa permite copiar os dados de uma forma de onda para outra. Os bancos de teclas e as amostras incluídas na forma de onda também são copiadas por essa tarefa.



### 1 Forma de onda como origem

### 2 Forma de onda como destino

Determina os números da forma de onda de destino e da fonte de cópia.

### AVISO

Esta operação substitui todos os dados existentes até então no número da Forma de Onda de destino.

## 02: Excluir

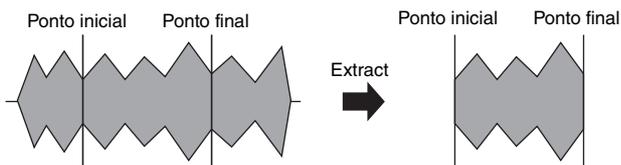
Essa tarefa permite excluir uma forma de onda específica da memória. Os bancos de teclas e as amostras incluídas na forma de onda também são excluídas.

### Forma de onda

Determina o número da forma de onda a ser excluído.

## 03: Extract

Essa tarefa permite excluir todas as partes desnecessárias da amostra (localizados à frente do ponto inicial e atrás do ponto final).

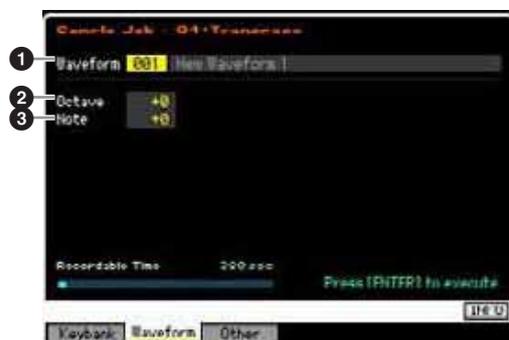


### Forma de onda

Determina o número da forma de onda a ser extraído.

## 04: Transposição

Essa tarefa permite transpor a configuração de banco de teclas de uma forma de onda especificada em semitons ou em oitavas.



### 1 Forma de onda

Determina o número da forma de onda à qual essa tarefa se aplica.

### 2 Oitava

Determina o valor em oitavas pelo qual o banco de teclas será transposto. Para transpor por um valor inferior a uma oitava, defina-o como "0" e utilize o parâmetro Note abaixo.

**Configurações:** -3 - +0 - +3

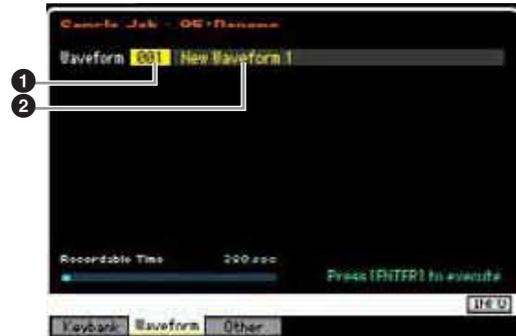
### 3 Nota

Determina o valor em semitons pelo qual o banco de teclas será transposto. Para transpor por oitavas exatas, defina-o como "0" e utilize o parâmetro Octave acima.

**Configurações:** -11 - +0 - +11

## 05: Renomear

Essa tarefa permite atribuir um nome à forma de onda selecionada.



### 1 Forma de onda

Determina o número da forma de onda à qual essa tarefa se aplica.

### 2 Nome

Determina o nome da forma de onda, que pode conter até 10 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre nomenclatura, consulte "Operações básicas" na página 37.

## [F3] Outras tarefas

### 01: Otimizar memória

Essa tarefa otimiza a memória (SDRAM) da amostragem. A otimização consolida áreas de memória usadas e não usadas (disponíveis) para criar a maior área possível da memória disponível contígua. Em alguns casos, a memória restante aumentará quando você executar a tarefa Optimize Memory.

### 02: Excluir todas

Essa tarefa exclui todas as formas de onda do usuário. Os bancos de teclas e as amostras incluídas na forma de onda também são excluídas.

### 03: Copiar para memória flash

Essa tarefa copia os dados da amostra na SDRAM para o módulo de expansão de memória flash opcional (FL512M/FL1024M) como formas de onda.

# Reprodução de música

O modo Song permite gravar, editar e tocar suas próprias músicas originais. O modo Song Play é o principal "portal" de entrada no modo Song. Além disso, é nesse modo que você seleciona e reproduz uma música. Algumas das configurações de música – como a sensação de ritmo – também podem ser editadas nesse modo. Para acessar o visor Song Play e entrar no modo Song, basta pressionar o botão [SONG].

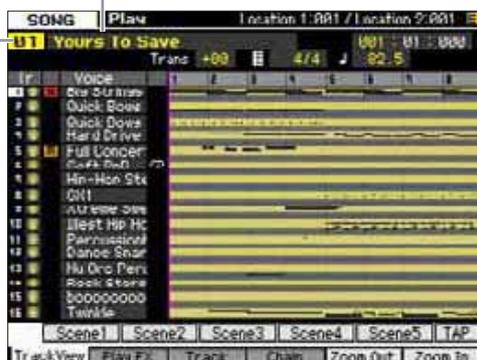
**OBSERVAÇÃO** No visor Track View no modo Song Play, selecione a Voice of the Mixing correspondente à Faixa atual. Para isso, pressione o botão [CATEGORY SEARCH].

## Procedimento de reprodução da música

### 1 Pressione o botão [SONG] para entrar no modo Song Play.

Essa operação acessa o visor Track View no modo Song Play.

Número da música Nome da música



### 2 Selecione uma música.

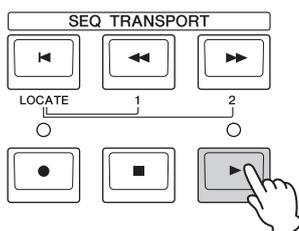
Mova o cursor até o número da música e selecione a música desejada usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. O nome da música selecionada é exibido.

**OBSERVAÇÃO** Se você pressionar o botão [PROGRAM] de modo que ele acenda, poderá selecionar a música desejada usando os botões dos grupos [A] a [D] e os botões dos números de [1] a [6]. Os números das músicas e seus botões correspondentes são.

Combinações de botões	Número da música
[A]+[1] - [16]	01 - 16
[B]+[1] - [16]	17 - 32
[C]+[1] - [16]	33 - 48
[D]+[1] - [16]	49 - 64

### 3 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a música selecionada.

Quando a reprodução da música selecionada for concluída, ela será interrompida automaticamente.



Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a reprodução da música. Pressione [▶] (Reproduzir) novamente para retomar a reprodução a partir desse ponto.

## Tipos de reprodução

### Reprodução a partir do meio da música

Para iniciar a reprodução da música na metade do caminho, defina o local desejado usando os controles abaixo e, em seguida, pressione o botão [▶] (Reproduzir). Essas operações também podem ser executadas durante a reprodução.

Avançar	Pressione o botão [▶▶] (Avançar).
Avanço rápido	Mantenha pressionado o botão [▶▶] (Avançar).
Retrocesso	Pressione o botão [◀◀] (Retroceder).
Retrocesso rápido	Mantenha pressionado o botão [◀◀] (Retroceder).
Ir para o início da música	Pressione o botão [◀].
Vá para o local 1	Enquanto mantém pressionado o botão [◀], pressione o botão [◀◀] (Retroceder).
Vá para o local 2	Enquanto mantém pressionado o botão [◀], pressione o botão [▶▶] (Avançar).

### Quando a música não é reproduzida corretamente:

Tenha em mente que iniciar a reprodução no meio da música pode causar problemas de reprodução, como som incorreto, afinação incorreta ou alterações de volume inesperadas. Isso pode ocorrer porque os eventos MIDI gravados no início da música não foram reconhecidos pela seção do gerador de tons, pois a reprodução foi iniciada em outro ponto da música, com outros eventos MIDI. Para evitar que isso aconteça, configure o parâmetro Song Event Chase (4) como "PC+PB+Ctrl" ou "todos" no visor Outros (página 233) da Configuração do sequenciador (acessada através do botão [SEQ SETUP]). Com essa configuração, a música será reproduzida corretamente, mesmo que a reprodução seja iniciada no meio da música.

### Atribuição de números de compasso específicos aos Locais 1 e 2

Para atribuir números de compasso específicos aos locais 1 e 2, selecione o número do compasso desejado e pressione o botão [◀◀]/[▶▶] (Retroceder/Avançar) enquanto mantém pressionado o botão [STORE]. A configuração aqui será exibida na parte superior do visor.



Nesse visor, você pode alterar a posição de reprodução da música seguindo as operações abaixo.

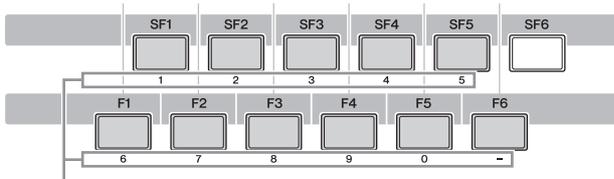


### Avanço rápido/Retrocesso

- 1 Mova o cursor até Measure (Compasso).
- 2 Vá para frente ou para trás entre os compassos usando os botões [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados.

### Ir para um local desejado na música

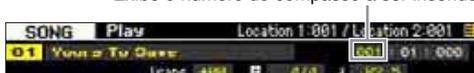
- 1 Mova o cursor até Measure (Compasso).
- 2 Pressione o botão [SF6] NUM para que os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F6] funcionem como botões de número.



Os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F6] funcionam como botões de número.

- 3 Insira o compasso de destino usando os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F5].  
O número do compasso inserido será exibido na parte superior do visor.

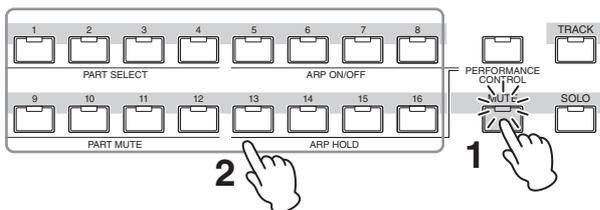
Exibe o número do compasso a ser inserido.



- 4 Pressione o botão [ENTER] para mover a posição de reprodução da música para o destino definido acima.

### Faixa sem áudio/solo

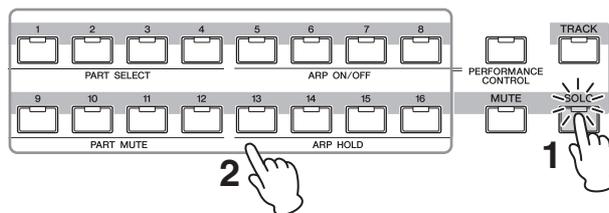
#### Para remover o áudio de uma Faixa



- 1 Pressione o botão [MUTE] para que seu indicador acenda.
- 2 Pressione qualquer um dos botões de número de [1] a [16] correspondentes à Faixa da qual deseja remover o áudio.

Ao pressionar qualquer um dos botões de número de [1] a [16], a lâmpada do botão pressionado apagará e a Faixa correspondente ficará sem áudio. Se você pressionar o mesmo botão numérico novamente, ouvirá o som de reprodução.

#### Para reproduzir só uma Faixa



- 1 Pressione o botão [SOLO] para que seu indicador acenda.
- 2 Pressione qualquer um dos botões de número de [1] a [16] correspondentes à Faixa que deseja reproduzir isoladamente.

Ao pressionar qualquer um dos botões de número de [1] a [16], a lâmpada do botão pressionado piscará e somente a Faixa correspondente será tocada. Se você pressionar outro botão numérico, a Faixa solada será alterada.

### Alterar o tempo

- 1 Mova o cursor até Tempo.
- 2 Edite o valor de Tempo usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados.



Tempo

### Atribuição de várias configurações relacionadas à reprodução de músicas (Cena da música)

Você pode atribuir cinco "instantâneos" diferentes de parâmetros importantes relacionados à música, como transposição, tempo, status de Faixa sem áudio e a configuração básica de mixagem da música, para os botões de [SF1] a [SF5] como cenas de música. Uma das vantagens práticas da cena de música é que ela permite alterar de maneira instantânea e automática as configurações de parâmetros, o que normalmente exigiria muitas operações do controlador ou que vários botões fossem pressionados. Use-a durante a gravação ou reprodução de músicas para fazer alterações instantâneas nas configurações.

#### Parâmetros da cena da música

Tempo	Modo Song	Visor Track View (página 139)
Transposição		
Configurações de efeito de reprodução para 16 Faixas		Visor Play FX (página 141)
Configurações de volume para 16 Mixing Parts	Modo Mixing	Visor Part 1-16 (página 190)
Configurações de panorâmica para 16 Mixing Parts		
Configurações de Reverb Send para 16 Mixing Parts		
Configurações de Chorus Send para 16 Mixing Parts		
Configurações de Cutoff Frequency para 16 Mixing Parts		Visor EG (página 194)
Configurações de Resonance para 16 Mixing Parts		
Configurações de AEG Attack para 16 Mixing Parts		
Configurações de AEG Release para 16 Mixing Parts		

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

## Registro da cena da música

Depois de configurar a cena conforme desejado, mantenha o botão [STORE] pressionado e, simultaneamente, pressione um dos botões de [SF1] a [SF5]. O ícone da colcheia é exibido na guia correspondente ao botão Subfunção ao qual a cena da música está registrada. Pressione o botão [STORE] para armazenar os dados da música, incluindo a configuração da cena da música.

### AVISO

As configurações da cena da música registradas nos botões de [SF1] a [SF5] serão perdidas se você alterar a música ou desligar o equipamento sem executar a operação Armazenar.

## Acesso à cena da música

Para acessar a cena da música, pressione um dos botões de [SF1] a [SF5].

## Reprodução de encadeamento de músicas

A reprodução de encadeamentos de músicas permite montar uma lista de reprodução de músicas predefinidas, na ordem desejada, e reproduzi-las automaticamente em sequência. Defina a ordem de reprodução das músicas e inicie a reprodução encadeada no visor Song Chain.

**Observação** Para obter instruções sobre como programar o encadeamento de músicas, consulte a descrição do visor Song Chain (página 143).

## 1 No visor Track View, pressione o botão [F4] para acessar o visor Song Chain (página 143).

Número do encadeamento	Número da música	Nome da música
------------------------	------------------	----------------



## 2 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a reprodução do encadeamento de músicas.

As músicas são reproduzidas de acordo com a ordem do encadeamento.

Quando uma música vazia é atribuída ao número do encadeamento, um compasso de silêncio é contado, seguido pela reprodução da próxima música. Quando "ignorar" está atribuído ao número do encadeamento, a música atribuída será ignorada ou omitida e a próxima música será iniciada. Quando "interromper" está atribuído ao número do encadeamento, a reprodução será interrompida nessa música. Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para reiniciar a reprodução no próximo número de encadeamento. Se "encerrar" estiver atribuído ao número do encadeamento, a reprodução será interrompida no final da música.

## 3 Se quiser interromper a reprodução no meio de um encadeamento de músicas, pressione o botão [■] (Parar).

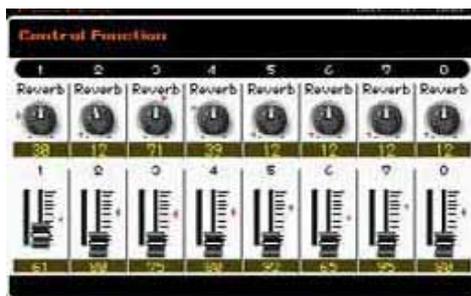
**Observação** O encadeamento de músicas pode ser reproduzido somente no visor Song Chain, e em nenhum outro.

## Botões giratórios e Controles deslizantes

Ao usar os botões giratórios no painel frontal, é possível ajustar vários parâmetros, como panorâmica, efeito, frequência de corte e ressonância de cada parte (Faixa) da música. Ao usar os controles deslizantes, é possível alterar o volume de cada parte (Faixa) e ajustar o equilíbrio relativo entre as partes (Faixas).

## Ajuste de parâmetros de panorâmica e efeitos de cada parte

Pressione o botão [MULTI PART CONTROL] para acessar a janela Control function (Função de controle).



## Alternar as partes a serem editadas: de 1 a 8 e de 9 a 16

Quando a janela Control Function (Função de controle) é exibida depois que o botão [MULTI PART CONTROL] é pressionado, todos os botões giratórios/controles deslizantes controlam todas as partes e é possível alterar as partes de destino a serem controladas entre as partes 1 a 8 e 9 a 16. Quando as partes de destino forem de 9 a 16 (o visor é das partes 9 a 16), pressionar qualquer um dos botões de [1] a [8] altera as partes de destino de 9 a 16 para 1 a 8. Quando as partes de destino forem de 1 a 8 (o visor é das partes de 1 a 8), pressionar qualquer um dos botões de [9] a [16] altera as partes de destino de 1 a 8 para 9 a 16.

## Funções dos botões giratórios

Se você pressionar o botão [MULTI PART CONTROL], as lâmpadas serão acesas em ordem decendente: REVERB → CHORUS → PAN. Quando a lâmpada REVERB estiver acesa, os botões giratórios permitem ajustar o Reverb Send de todas as partes. Quando a lâmpada CHORUS estiver acesa, os botões giratórios permitem ajustar o envio de Chorus de todas as partes. Quando a lâmpada PAN estiver acesa, os botões giratórios permitem ajustar a panorâmica de cada parte.

**Observação** Manter pressionado o botão [MULTI PART CONTROL] por alguns segundos apagará a lâmpada atual e acenderá REVERB.

### Ajuste da frequência de corte e da ressonância de cada parte

Pressione o botão [SELECTED PART CONTROL] para acessar a janela Control Function (Função de controle).



### Seleção de uma parte de destino

As funções atribuídas aos botões giratórios são aplicadas somente à parte atualmente selecionada. Para alterar a parte, acesse a janela Control Function (Função de controle) e pressione um dos botões de [1] a [16].

### Funções dos botões giratórios

Conforme listado abaixo, várias funções são atribuídas aos botões giratórios de 1 a 8, dependendo de qual lâmpada está acesa – as lâmpadas TONE 1, TONE 2 e ARP FX, que podem ser alternadas por meio do botão [SELECTED PART CONTROL].

	Botão 1	Botão 2	Botão 3	Botão 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Botão 5	Botão 6	Botão 7	Botão 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre cada função, consulte a página 46.

### Ajuste do volume de cada parte

Os controles deslizantes permitem ajustar o volume de cada parte.

### Alternar as partes a serem editadas: de 1 a 8 e de 9 a 16

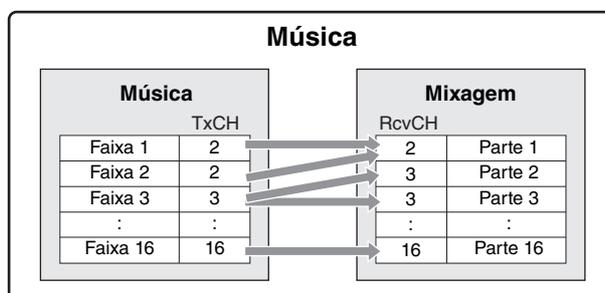
Quando a parte atual for uma entre 1 e 8, os oito controles deslizantes ajustam o volume das partes de 1 a 8.

Quando a parte atual for uma entre 9 a 16, os oito controles deslizantes ajustam o volume das partes de 9 a 16.

Para selecionar a parte, ligue [TRACK] e pressione o botão numérico desejado.

### Configuração de mixagem de cada Faixa

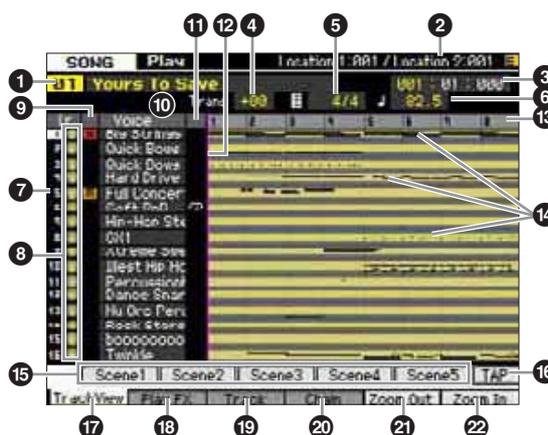
Para editar os parâmetros de mixagem, como voz, volume e panorâmica de cada Faixa, pressione o botão [MIXING] para entrar no modo Mixing (página 188) e edite-os para a Mixing Part correspondente à Faixa desejada. Observe que a Faixa 1 nem sempre corresponde à Mixing Part 1. Conforme ilustrado abaixo, cada Faixa dos dados de sequência da música e cada Mixing Part do bloco gerador de tons são conectadas quando o canal de transmissão (TxCH) é igual ao canal de recepção (RcvCH). Em outras palavras, os dados da sequência de cada Faixa reproduzem as partes correspondentes (as que possuem a mesma atribuição de canal MIDI) no bloco gerador de tons. Os canais de transmissão de cada Faixa podem ser configurados no visor Song Track (página 142) do modo Song Play. Já os canais de recepção de cada parte podem ser configurados no visor Voice (página 194) do modo Mixing.



### Visor Track View – [F1] TrackView

[SONG]

Esse visor sempre aparece primeiro quando o modo Song é ativado.



#### 1 Número da música, Nome da música

Determina a música a ser reproduzida.

#### Configurações:

Número da música: 01 – 64

Nome da música: Veja a observação abaixo.

**OBSERVAÇÃO** Para editar o nome da música, mova o cursor até o local correspondente e pressione o botão [SF6] CHAR. Para obter detalhes, consulte a página 37.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

## 2 Local (Somente indicação)

Indica o número do compasso atribuído aos locais 1 e 2. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar o local, consulte a página 136.

## 3 Comp (Compasso)

Determina o local no qual a reprodução é iniciada. Indica também o local atual da reprodução. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar o compasso, consulte a página 136.



### Configurações:

Compasso: 001 – 999  
Batida, Clock: somente indicação

## 4 Trans (Transposição)

Ajusta a afinação em incrementos de semitons.

Configurações: -36 – +36

## 5 Fórmula de compasso (Medidor)

Determina o medidor (fórmula de compasso) da música. A configuração aqui é aplicada ao Compasso especificado (3) e aos compassos subsequentes. Isso permite inserir fórmulas de compasso diferentes no meio de uma música. Ao configurar o Compasso (3) no qual a reprodução é iniciada para uma fórmula de compasso que não seja a do início da música, por exemplo, a fórmula de compasso antes do Compasso (3) será mantida, mesmo que você altere a fórmula de compasso aqui.

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

## 6 Tempo

Determina o tempo de reprodução da música.

Configurações: 5.0 – 300.0

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, computador MIDI ou outro dispositivo MIDI e quiser que o tempo da música seja controlado por dispositivos externos, configure o parâmetro de sincronização de MIDI (5) no visor MIDI (página 228) do modo Utility para "MIDI." Nesse caso, o parâmetro Tempo aqui indica "MIDI" e não pode ser alterado.

## 7 Número da Faixa (somente indicação)

Indica o número da Faixa.

## 8 Status dos dados (somente indicação)

Indica se os dados são ou não gravados em todas as Faixas.

Em branco: indica que a Faixa está vazia.

Indica que os dados de sequência MIDI foram gravados. Eles são tratados como uma Faixa MIDI.

Indica que os dados de amostra foram gravados, além dos dados de sequência MIDI. Eles são tratados como uma Faixa de áudio.

**OBSERVAÇÃO** Para partes de mixagem que correspondem a faixas de áudio uma voz de amostra é atribuída. Para partes de mixagem que correspondem a faixas MIDI uma voz que não seja uma voz de amostra é atribuída. Para obter mais informações sobre Faixas de áudio e Faixas de MIDI, consulte a página 14.

## 9 Sem áudio/Solo (somente indicação)

Indica o status Sem áudio/Solo de cada Faixa.

Para obter instruções detalhadas sobre como configurar Sem áudio/Solo, consulte a página 137.

Em branco: Nem Sem áudio nem Solo são atribuídos a essa Faixa.

Indica uma Faixa sem áudio.

Indica uma Faixa solada.

## 10 Nome da voz

Indica o nome da voz da parte de mixagem correspondente a cada faixa.

## 11 Loop (somente indicação)

Determina se a reprodução de loop da música é configurada para cada Faixa. A Faixa para a qual o Loop está ativado é reproduzida repetidamente após a configuração do visor Track Loop (página 143).

Configurações: Em branco (Loop desativado), (Loop ativado)

## 12 Linha de posição da música

Indica o local atual da reprodução da música configurado no Compasso acima.

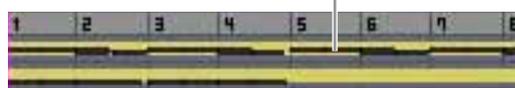
## 13 Número do compasso (somente indicação)

Indica o número do compasso. Ao pressionar o botão [F5] remover zoom ou [F6] Aplicar zoom, você pode aplicar ou remover o zoom do intervalo entre os compassos adjacentes.

## 14 Barra de dados de sequência

Indica se os dados foram ou não gravados em todas as Faixas. Você pode verificar o intervalo no qual os dados são gravados para cada Faixa. Para Faixas MIDI, você pode visualizar todas as durações nas quais os eventos MIDI foram gravados.

Você pode verificar o status dos dados.



## 15 [SF1] Scene1 a [SF5] Scene5

Você pode atribuir as configurações dos parâmetros relacionados à música (Cena da música) e os parâmetros relacionados ao Arpejo a esses botões. Também é possível acessar as configurações pressionando esses botões. Para obter instruções detalhadas sobre como registrar Cenas, consulte a página 137. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar os parâmetros relacionados ao Arpejo, consulte a página 147.

**OBSERVAÇÃO** O Arpejo não está disponível durante a reprodução da música. Se você pressionar os botões [SF1] Scene 1 a [SF5] Scene 5 durante a reprodução, somente a Cena da música será alterada.

**OBSERVAÇÃO** Depois de registrar a Cena da música, o ícone da colheria será exibido na guia correspondente ao botão pressionado. Você pode confirmar se o tipo de Arpejo está atribuído a esse botão no visor Arpeggio (página 147) do Gravador de músicas.

## 16 [SF6] TAP

A velocidade com que você pressiona esse botão várias vezes determina o tempo de reprodução do Arpejo/música.

## 17 [F1] TrackView (Exibir faixa)

Acessa o visor Track View.

**18 [F2] Play FX (Efeito de reprodução)**

Acessa o visor Play Effect (abaixo). Alterando a duração e a velocidade das notas, você pode alterar o "sentimento" rítmico da reprodução da música.

**19 [F3] Track (Faixa)**

Acessa o visor Song Track Output Channel (página 142).

**20 [F4] Chain (Encadeamento)**

Acessa o visor Song Chain (página 143). Esse visor permite reproduzir várias músicas em sequência.

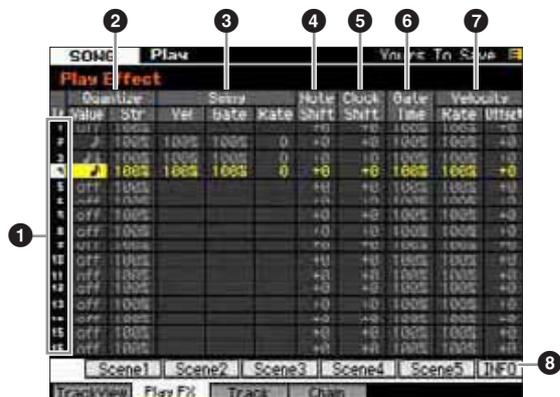
**21 [F5] Zoom out (Retirar zoom)**

**22 [F6] Zoom in (Aplicar zoom)**

Altera o nível de zoom do número do Compasso (13) do visor Track View. Pressione o botão [F5] Retirar zoom para reduzir o nível de zoom para que um intervalo maior possa ser exibido. Pressione o botão [F6] Aplicar zoom para aumentar o nível de zoom para obter uma visualização ampliada.

## Alteração da "sensação" de ritmo da música – [F2] Play FX (Play Effect)

Alterando a duração e a velocidade das notas, você pode alterar o "sentimento" rítmico da reprodução da música. As configurações do Efeito de reprodução feitas aqui são apenas temporárias e não alteram os dados reais da música. As configurações do Efeito de reprodução podem ser aplicadas aos dados da música por meio da tarefa Normalizar efeito de reprodução.



**1 Número da Faixa (somente indicação)**

Indica o número da Faixa.

**2 Quantize (Quantizar)**

Permite alinhar a duração dos eventos de nota de acordo com o tipo de nota especificado. Aqui, configure os dois parâmetros para cada Faixa: Valor e Int (intensidade).

**Valor de quantização**

Determina em que batida os dados de nota nos dados de sequência do Arpejo serão alinhados ou em qual batidas dos dados de sequência do Arpejo o equilíbrio será aplicado.

**Configurações:** deslocamento, fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima

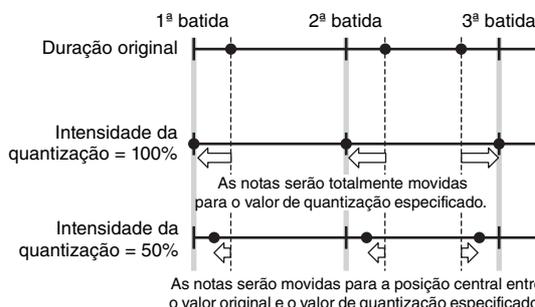
**Quantize Str (Intensidade da quantização)**

Define a "intensidade" pela qual os eventos de nota são estendidos até as marcações de tempo mais próximas.

Uma configuração de 100% desloca exatamente para a duração inicial definida por meio do parâmetro Quantize Value acima. Uma configuração de 0% resulta em nenhuma quantização. Uma configuração de 50% coloca a nota no ponto intermediário entre 0% e 100% do tempo.

**Configurações:** 0% – 100%

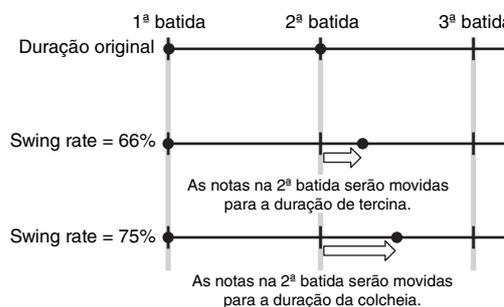
Quando a quantização da semínima é aplicada aos dados originais:



**3 Swing (Equilíbrio)**

Ajusta o tempo, a velocidade e o gate time (a duração do som de uma nota) das notas de batidas constantes com números iguais para aprimorar a sensação de equilíbrio. Esse parâmetro atrasa as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio. Por exemplo, se o medidor for 4/4 e o valor de quantização for semínima, a 2ª e a 4ª batidas do compasso serão atrasadas. Quando um valor de tercina é especificado, a última nota de cada tercina é afetada pelo parâmetro Equilíbrio.

Quando o equilíbrio da semínima é aplicado aos dados originais:



Aqui, edite as configurações de Equilíbrio de cada Faixa especificando a Vel equilíbrio (velocidade de equilíbrio), ponte de equilíbrio e Swing rate. Quando o valor de quantização é configurado como "desativado", todos os parâmetros de equilíbrio não estão disponíveis.

**Vel equilíbrio (Velocidade de equilíbrio)**

Ajusta a velocidade das notas correspondentes para acentuar a sensação rítmica de equilíbrio. Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades das notas em batidas pares (batidas constantes). Já as acima de 100% aumentam as velocidades de forma proporcional. Se o resultado for 0 ou menos, o valor será configurado como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será configurado como 127.

**Configurações:** 0% – 100% – 200%

**Ponte de equilíbrio (gate time de equilíbrio)**

Ajusta o gate time das notas correspondentes para acentuar a sensação rítmica de equilíbrio. As definições abaixo de 100% diminuirão os gate times das notas em batidas de números iguais (batidas constantes). Já as definições acima de 100% os aumentarão. Se um valor de gate time ajustado for menor do que 1, o valor será arredondado para 1.

**Configurações:** 0% – 100% – 200%

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

**Swing rate (Taxa de equilíbrio)**

Atraza as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio.

As configurações acima de 50% atrasarão as notas para produzir uma sensação de equilíbrio mais pronunciada.

**Configurações:**

Valor de quantização	Configurações
Quando o valor de quantização está configurado como desativado	0 – 0
Quando o valor de quantização está configurado como fusa	0 – 30
Quando o valor de quantização está configurado como tercina de semicolcheia	0 – 40
Quando o valor de quantização está configurado como semicolcheia	0 – 60
Quando o valor de quantização está configurado como tercina de colcheia	0 – 80
Quando o valor de quantização está configurado como colcheia	0 – 120
Quando o valor de quantização está configurado como tercina de semínima	0 – 160
Quando o valor de quantização está configurado como semínima	0 – 240

**4 Note Shift\* (Deslocamento de nota)**

Aumenta ou diminui a afinação de todas as notas na Faixa selecionada em semitons.

**Configurações:** -99 – +0 – +99

**5 Clock Shift (Mudança de clock)**

Muda a duração de todas as notas na Faixa selecionada para frente ou para trás em incrementos de clock.

**Configurações:** -120 – +0 – +120

**6 Gate Time Rate (Taxa de gate time)**

Aumenta ou diminui o gate time de todas as notas na Faixa selecionada. Se um valor de gate time ajustado for menor do que 1, o valor será arredondado para 1.

**Configurações:** 0% – 100% – 200%

**7 Velocity (Velocidade)**

Aumenta ou diminui a velocidade de todas as notas na Faixa selecionada. Se o resultado for 0 ou menos, o valor será configurado como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será configurado como 127.

**Taxa de velocidade**

Altera a velocidade das notas pela porcentagem especificada.

**Configurações:** 0% – 100% – 200%

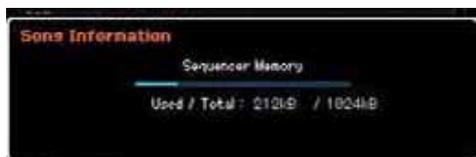
**Deslocamento de velocidade**

Aumenta ou diminui a velocidade das notas pelo valor de deslocamento especificado.

**Configurações:** -99 – +0 – +99

**8 [SF6] INFO (Informações)**

Você pode visualizar a quantidade de memória livre e utilizada do sequenciador. A memória do sequenciador abrange todos os padrões e músicas gravados nos respectivos modos. Quando a quantidade de memória usada alcançar a capacidade máxima, nenhum outro padrão ou música poderá ser armazenado. Se isso ocorrer, use a tarefa Clear Song (página 165) or Clear Pattern Job (página 187) para excluir todos os padrões e músicas desnecessários. Para retornar à tela anterior, pressione o botão [SF6] ou o botão [EXIT].



**Configurações de Loop e Canais de saída de cada Faixa – [F3] Track**

Esta tela permite definir o canal de saída e configurar os parâmetros relacionados à reprodução de loop de cada Faixa.

**Configurações do Canal da Faixa – [SF1] Output (Canal de saída)**

Esta tela permite definir o canal de transmissão MIDI de cada faixa.



**1 Voz (somente indicação)**

Indica o nome da voz da parte de mixagem correspondente a cada faixa.

**Observação:** No visor Part 1 – 16 (página 190) do modo Mixing, é possível alterar a Voz da Mixing Part correspondente à Faixa.

**2 TxCh (Canal de transmissão)**

Determina o canal de transmissão de MIDI dos dados de sequência de cada Faixa. As Faixas configuradas como "desativada" não serão tocadas. No modo Song, os dados MIDI criados com a reprodução de teclado/botões giratórios/botões de rolagens são enviados ao bloco do gerador de tons ou aos dispositivos MIDI externos através do canal de saída MIDI da Faixa atualmente selecionada.

**Configurações:** 1 – 16, desativado

**3 Int (Chave interna)**

Determina se os dados de execução musical de cada Faixa são ou não enviados ao bloco do gerador de tons interno. Quando configurados como "desativados", os dados de execução não serão enviados ao bloco do gerador de tons interno.

**4 Ext (Chave externa)**

Determina se os dados de execução de cada Faixa são ou não enviados ao dispositivo MIDI externo. Quando configurados como "desativados", os dados de execução não serão enviados ao dispositivo MIDI externo.

## Configurações de reprodução de loop – [SF2] Loop

Permitem configurar Faixas específicas para reprodução de loops e determinar que intervalo de compassos será utilizado para o Loop.



### 1 Voice (Voz) (somente indicação)

Indica o nome da voz da parte de mixagem correspondente a cada faixa.

**OBSERVAÇÃO** No visor Part 1 – 16 (página 190) do modo Mixing, é possível alterar a Voz da Mixing Part correspondente à Faixa.

### 2 Loop

Determina se a reprodução do loop está ou não ativada para cada Faixa. A Faixa cujo Loop é ativado é reproduzida repetidamente do início (3) ao fim (4).

**Configurações:** Em branco (Loop desativado),  (Loop ativado)

### 3 Start (Ponto inicial)

### 4 End (Ponto final)

Determina o intervalo de reproduções de loops. A Faixa cujo Loop é ativado é reproduzida repetidamente do ponto inicial ao ponto final.

**Configurações:** Compasso: Batida

## Reprodução de encadeamento de músicas – [F4] Chain (Encadeamento de músicas)

A reprodução de encadeamentos de músicas permite montar uma lista de reprodução de músicas predefinidas, na ordem desejada, e reproduzi-las automaticamente em sequência. Nessa tela, você pode programar a ordem de reprodução das músicas.



### 1 Número do encadeamento (somente indicação)

Indica a ordem de reprodução das músicas. São fornecidos números de 1 a 100. Além disso, é possível visualizar esses números navegando no visor. O encadeamento de músicas será reproduzido na ordem, a partir da música atribuída a 001.

### 2 Número da música

### 3 Nome da música (somente indicação)

Determina o número da música a ser reproduzida no encadeamento. O nome da música é exibido ao especificar o número da música. Se uma música vazia é atribuída a determinado número de encadeamento, esse número será ignorado após uma contagem de compasso único. Além dos números das músicas, os comandos "ignorar," "encerrar" e "interromper" podem ser atribuídos aos números de encadeamento de músicas.

**Configurações:** ignorar, encerrar, interromper, 01 a 64

#### ignorar

Ignora o número de encadeamento selecionado e continua a reprodução a partir do próximo número de encadeamento.

#### encerrar

Indica a marca final dos dados do encadeamento de músicas.

#### interromper

Interrompe a reprodução do encadeamento de músicas nesse número de encadeamento. É possível reiniciar a reprodução do encadeamento de músicas a partir do próximo número de encadeamento pressionando o botão [▶] (Play).

## Programação do encadeamento de músicas

Siga as instruções abaixo para programar o encadeamento de músicas. Lembre-se de que o programa de encadeamento de músicas será armazenado automaticamente; não é necessário executar a operação de armazenamento.

### 1 No visor Track View, pressione o botão [F4] para acessar o visor Song Chain.

### 2 Programe a ordem desejada das músicas.

Mova o cursor até "001" usando os botões do cursor e selecione a música desejada usando o dial de dados ou os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Da mesma maneira, atribua outras músicas aos locais 002, 003, 004 e assim por diante.

### 3 Use "ignorar" se quiser excluir a música já atribuída ao número do encadeamento.

Mova o cursor até o número da música a ser excluído. Em seguida, atribua o comando "ignorar" a esse local usando o dial de dados ou os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. O número do encadeamento atribuído será ignorado durante a reprodução.

### 4 Atribua "encerrar" ao número do encadeamento no qual deseja interromper a reprodução do encadeamento de músicas.

Quando a reprodução atinge um número de encadeamento ao qual o comando "encerrar" foi atribuído, a reprodução será interrompida. Se quiser interromper a reprodução em determinado número de encadeamento e reiniciar a partir do próximo número de encadeamento, atribua o comando "interromper" a esse número de encadeamento.

**OBSERVAÇÃO** O encadeamento de músicas será armazenado como parte dos dados do sistema.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a reprodução de encadeamentos de músicas, consulte a página 138.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

# Gravação de músicas

No modo Song Record, é possível utilizar o sequenciador para gravar a apresentação no teclado, Faixa a Faixa, em uma música selecionada. Pressione o botão [●] (Gravar) no modo Song Play para entrar no modo Song Record.

**Observação** A gravação dos dados de áudio em uma música pode ser executada no modo Sampling Record (página 203).

## Gravação em Tempo Real

Este método permite que você grave os dados de desempenho à medida que eles são tocados, permitindo capturar todas as nuances de uma apresentação de teclado real. A gravação pode ser feita ao monitorar a reprodução de outras Faixas já gravadas. Também é possível transmitir dados de sequência de um instrumento MIDI externo para o MOTIF XFe gravar até 16 Faixas simultaneamente (página 148). A gravação em tempo real consiste em três métodos: Replace (Substituir), Overdub (Dublar) e Punch.

## Música, Procedimento de gravação

Veja a seguir o processo de gravação de uma música.

### 1 Pressione o botão [SONG] para entrar no modo Song Play e selecione uma música para ser gravada (página 136).

Selecione uma música vazia, caso queira criar uma nova música desde seu início. Se não houver uma música vazia disponível, exclua todas as músicas desnecessárias usando a tarefa Clear Song (página 165).

### 2 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 145).

Prepare-se para a gravação: configure a fórmula de compasso, o tempo, a Faixa a ser gravada, a Voz e o método de gravação. Se você quiser gravar usando um Arpejo, defina os parâmetros necessários no visor Arpeggio (Arpejo) (página 147).

### 3 Grave a apresentação no teclado.

Para obter detalhes, consulte página 147.

### 4 Edite a música gravada usando a Song Job (página 153) e a Song Edit (página 150).

### 5 Pressione o botão [STORE] para armazenar a música gravada na memória interna do usuário.

#### AVISO

A música gravada será perdida se você selecionar outra música, acessar outro modo ou desligar o equipamento. Armazene os dados da música na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra música, de acessar outro modo ou de desligar o equipamento.

### 6 Salve os dados da música criada em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado, conforme desejado (página 241).

## Música Armazenar – [STORE]

Esta seção abrange como armazenar as músicas que você gravou e editou. Ao executar a operação de Armazenamento, os dados da música que você criou serão mantidos, mesmo que o equipamento tenha sido desligado. Pressionar o botão [STORE] acessa a janela Song Store (Armazenamento de Músicas). Os seguintes dados serão armazenados pela operação de armazenamento de músicas.

#### Dados da sequência

Os dados MIDI gerados e gravados pela apresentação no teclado, incluindo as operações do controlador.

#### Dados do Gerador de Tons

Configurações de mixagem (parâmetros de Edição Comum ou Edição da Parte)

**Observação** As Vozes de Mixagem podem ser editadas na janela Mixing Voice Store (Armazenamento de Voz de Mixagem) (página 199).

Para utilizar o armazenamento de músicas:

### 1 Acesse a janela Armazenamento de músicas.

Pressionar o botão [STORE] acessa a janela Song Store (Armazenamento de Músicas).



### 2 Selecione o número da música de destino.

O nome do número da música selecionada é exibido.

#### AVISO

Esta operação substitui todos os dados já existentes na música de destino.

### 3 Pressione o botão [ENTER] (É exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de armazenamento. O armazenamento da música é cancelado e a operação volta ao visor anterior.

### 4 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de armazenamento.

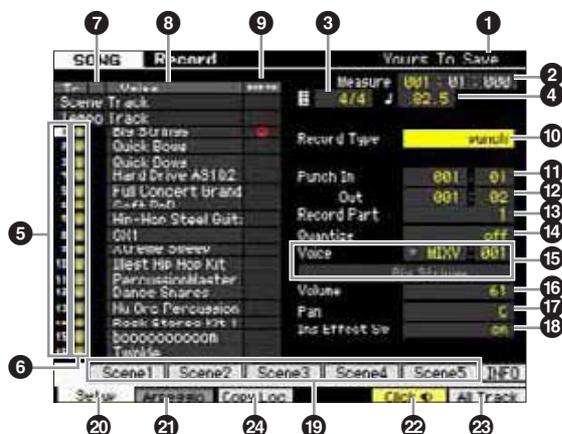
Depois que a música tiver sido armazenada, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação voltará ao visor Song Play.

**Observação** Se não houver espaço suficiente na memória para Música/Padrão, será exibida uma mensagem de alerta e você não poderá armazenar nenhuma outra Música/Padrão. Se isso acontecer, exclua os Padrões/Músicas desnecessários usando a tarefa Música/Padrão e, em seguida, faça novamente a operação de Armazenamento.



## Preparação da gravação da música – [F1] Setup

Nesse visor, você pode configurar vários parâmetros para gravar uma música.



### 1 Nome da música (somente indicação)

Indica o nome da música atualmente selecionada. A música pode ser selecionada no visor Song Play (página 136).

### 2 Meas (Compasso)

Determina o local no qual a reprodução é iniciada. Indica também a localização atual da gravação.



#### Configurações:

Compasso: 001 – 999

Batida, Clock: somente indicação

### 3 Fórmula de compasso (Medidor)

Determina o medidor (fórmula de compasso) da música.

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

### 4 Tempo

Configura o tempo para gravação em tempo real.

**Configurações:** 5.0 – 300.0

**OBSERVAÇÃO** O valor de tempo definido aqui será o tempo da música após a gravação.

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, computador MIDI ou outro dispositivo MIDI e quiser que o tempo da gravação da música seja controlado por dispositivos externos, configure o parâmetro de sincronização de MIDI (5) no visor MIDI (página 228) do modo Utility para "MIDI." Nesse caso, o parâmetro Tempo aqui indica "MIDI" e não pode ser alterado.

### 5 Número da Faixa (somente indicação)

Indica o número da Faixa.

### 6 Tipo de Faixa (somente indicação)

Indica o tipo de Faixa: Faixa MIDI ou Faixa de áudio. Para partes de mixagem que correspondem a faixas de áudio uma voz de amostra é atribuída. Para partes de mixagem que correspondem a faixas MIDI uma voz que não seja uma voz de amostra é atribuída. Para Mixing Parts que correspondem a Faixas vazias, nenhuma Voz é atribuída.

**Configurações:** (Faixa MIDI), (Faixa de áudio), em branco (nenhuma Voz é atribuída)

### 7 Sem áudio/Solo (somente indicação)

Indica o status Sem áudio/Solo de cada Faixa. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar Sem áudio/Solo, consulte página 137.

Em branco: Nem Sem áudio nem Solo são atribuídos a essa Faixa.

: Indica uma Faixa sem áudio.

: Indica uma Faixa solada.

### 8 Nome da voz (somente indicação)

Indica o nome da voz da Mixing Part correspondente a cada Faixa.

### 9 REC TR (Faixa de Gravação)

Determina a Faixa a ser gravada. Mova o cursor até a Faixa desejada ou pressione algum dos botões de Número [1] – [16] com a lâmpada TRACK acesa, de forma que o círculo vermelho seja exibido na coluna correspondente de REC TR. Para configurar todas as Faixas como Faixa de gravação, pressione o botão [F6] (círculos vermelhos são exibidos em todas as colunas de REC TR).

**Configurações:** Faixa Cena, Faixa Tempo, 1 – 16, Todas as Faixas

#### Faixa Cena

Grava eventos de Faixa sem áudio/com áudio e eventos de alteração da duração de Cena da música.

#### Faixa Tempo

Grava informações de alteração de tempo durante a reprodução.

1 – 16

Grava a sua apresentação musical. Sua apresentação no teclado será gravada na Faixa selecionada aqui.

#### Todas as Faixas

Gravação simultânea de todas as 16 Faixas em sequência. Dados em vários canais de um dispositivo MIDI externo podem ser gravados de uma só vez.

### 10 Record Type (Tipo de gravação)

Determina o método de gravação.

**Configurações:** replace, overdub, punch

#### replace

Você pode usar este método quando quiser sobrepor uma Faixa já gravada com novos dados em tempo real. Os dados originais serão apagados.

#### overdub

Você pode usar este método quando quiser adicionar mais dados a uma Faixa que já contenha dados. Os dados previamente gravados serão mantidos.

#### punch

Você pode usar este método quando quiser substituir dados para um intervalo especificado de uma Faixa que já contenha dados. Você pode substituir os dados já gravados desde o ponto inicial até o ponto final (compasso/batida) especificados antes da gravação.

**OBSERVAÇÃO** Quando a Faixa de gravação (5) estiver definida como "Faixa Tempo" ou "Faixa Cena", "overdub" não pode ser selecionado aqui.

**11 Punch In****12 Punch Out**

Quando punch (Punch In/Out) estiver selecionado como o tipo de gravação explicado acima, a posição inicial da gravação (posição Punch In) e a posição final (posição Punch Out) serão especificadas aqui.

**Configurações:** 001 : 01 – 999 : 16

**13 Record Part (Parte da gravação)**

(somente indicação)

Indica a Mixing Part correspondente à Faixa de gravação.

**Configurações:** 01 – 16

**14 Quantize (Quantizar) (Quantização da gravação)**

Esse recurso permite quantizar as notas automaticamente em tempo real à medida que você grava. A quantização alinha a duração dos eventos de nota com o ritmo mais próximo. Esse parâmetro determina se a quantização em tempo real está ou não ativada e a resolução na qual as notas serão alinhadas. O número mostrado à direita de cada valor indica a duração e assume que a resolução da quarta semínima é 480.

**Configurações:** off,  60 (fusa),  80 (tercina de semicolcheia),  120 (semicolcheia),  160 (tercina de colcheia),  240 (colcheia),  320 (tercina de semínima),  480 (semínima)

**15 Voice (Voz)**

Determina a Voz da Faixa de gravação ao especificar o banco de voz e o número da voz. A configuração aqui é aplicada à configuração da Voz da parte da gravação (13). O nome da Voz selecionada é indicado na próxima linha.

**Configurações:**

**Voz, Banco de**  
PRE 1 – 8, USR 1 – 4, GM, PDR (Preset Drum Voice), UDR (User Drum Voice), GMDR (GM Drum Voice), SMPL (Sample Voice)\*, MIXV (Mixing Voice)\*\*

\* A SMPL (Voz de amostra) pode ser criada por meio da gravação do sinal de áudio em uma Faixa no modo Sampling. Aqui, é possível selecionar somente uma Voz de amostra, que está armazenada na música atualmente selecionada. Para obter detalhes, consulte página 201.

\*\* A MIXV (Voz de mixagem) é editada e armazenada no modo Mixing. Aqui, é possível selecionar somente uma Voz de mixagem, que está armazenada na música atualmente selecionada. Para obter detalhes, consulte página 189.

**Número da voz:** 001 – 128

**Observação** Você pode acessar a lista e selecionar a que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte página 37.

**16 Volume**

Determina o volume da Faixa de gravação. A configuração aqui é aplicada à configuração do Volume da parte da gravação (13).

**Configurações:** 0 – 127

**17 Pan (Panorâmica)**

Determina a posição estéreo (panorâmica) do som. A configuração aqui é aplicada à configuração da Panorâmica da parte da gravação (13).

**Configurações:** L63 – C – R63

**18 Ins Effect Sw (Chave do Efeito de Inserção)**

Determina se o Efeito de inserção atribuído à Voz será ou não utilizado. A configuração aqui é aplicada à configuração da Chave do Efeito de Inserção da parte da gravação (13).

**Configurações:** off (ativado), on (desativado)

**Observação** O MOTIF XF conta com oito efeitos de inserção, permitindo a definição desse parâmetro como ativado para até oito partes. Se oito partes já tiverem sido ativadas, o parâmetro não poderá ser ativado para partes adicionais. Nesse caso, outra parte deverá ser desativada. Para fazer isso, defina o parâmetro Insertion Effect Switch de outra parte como "desativado" no visor Part 1 – 16 (página 190) do modo Mixing.

**19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5**

Se você pressionar esses botões durante a gravação, a Cena da música e as configurações de Arpejo serão alteradas simultaneamente. Para obter detalhes, consulte página 139.

**20 [F1] Setup (Configuração)**

Pressionar o botão Setup (Configuração) volta do visor anterior para o visor Record Setup (Configuração da Gravação).

**21 [F2] Arpeggio**

Acessa o visor Record Arpeggio. Nesse visor, você pode configurar vários parâmetros relacionados a Arpejos para a gravação da música.

**22 [F5] Click (Clique)**

Ativa ou desativa o metrônomo. Pressionar o botão [F5] ativa ou desativa a função Clique.

**Observação** No visor Click (página 231) de SEQ SETUP, você pode definir várias configurações para o clique do metrônomo, como resolução da nota, volume e contagem de inícios para gravação.

**23 [F6] All Track (Todas as faixas)**

Se você pressionar esse botão, as 16 Faixas serão configuradas como Faixa de gravação. Para obter detalhes, consulte página 145.

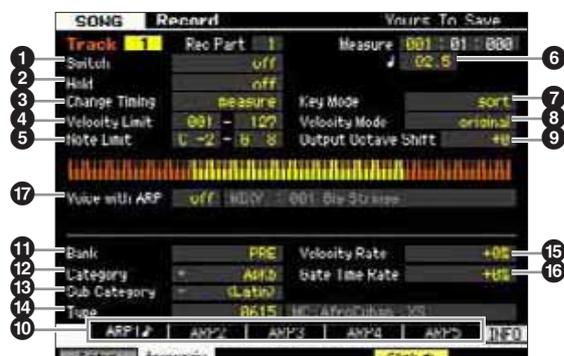
**24 [F3] Copy Loc (Copiar local)**

Disponível somente quando o tipo de gravação está definido como "punch".

Se você pressionar esse botão, o número do compasso será copiado no Local 1 (página 140) para a posição Punch In e o número do compasso será copiado no Local 2 (página 140) para Punch Out.

## Configurações de Arpejo – [F2] Arpeggio

Nesse visor, você pode configurar vários parâmetros relacionados a Arpejos para a gravação da música.



Os parâmetros 1 – 16 são iguais aos do visor Arpeggio Main (página 58) no modo Voice Common Edit.

### 17 Voice with ARP (Voz com Arpejo)

Cada tipo de Arpejo é atribuído a uma voz específica mais adequada ao tipo. Quando um tipo de Arpejo tiver sido atribuído a uma Faixa gravada, esse parâmetro determina se a Voz atribuída ao tipo de Arpejo também será utilizada para a Faixa gravada. Quando definida como "ativada", a Voz será atribuída à Faixa gravada no lugar da Voz atribuída no momento. Quando definida como "desativada", a Voz apropriada não será atribuída à Faixa gravada. A Voz atribuída no momento será mantida. O nome da Voz registrada ao tipo de arpejo será exibida no lado direito.

**Configurações:** off (não copiado), on (copiado)

**OBSEVAÇÃO** A voz do usuário pode ser registrada para um determinado tipo de Arpejo pela função Voice with ARP (Voz com ARP). Com as configurações de fábrica, cada uma das combinações de um tipo de arpejo e sua voz de usuário acompanhante são feitas para se conseguir a comparação mais adequada e produz o som/frase adequados. No entanto, ao revisar o som da voz do usuário por meio da edição dos parâmetros ou do armazenamento de outra voz no número correspondente da voz do usuário, essa combinação poderá se tornar indevida ou produzir um som inesperado. Se isso ocorrer, selecione a Voz mais adequada para o tipo de Arpejo atual no visor [F1] Voice (Voz).

### Acesso ao tipo de Arpejo por meio dos botões [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

O tipo de Arpejo definido no visor Arpeggio de Song Record pode ser acessado junto com a Cena de música por meio dos botões [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 no visor Setup (página 145) e no visor Track View (página 139). O ícone da colcheia à direita de Scene1 – 5 na guia indica que a Cena da música está registrada no botão correspondente. Se o tipo de Arpejo estiver definido como "desativado" no visor Arpeggio de Song Record, pressionar o botão Sub Function correspondente no visor Setup display/Track View não irá alterar o tipo de Arpejo, mesmo que o ícone da colcheia seja exibido.

## Procedimento de Gravação em Tempo Real

Esta seção explica como gravar sua apresentação usando as funções de Gravação em Tempo Real. Não se esqueça de que o procedimento será diferente dependendo do Tipo de Gravação e da Faixa de Gravação definidas pelo visor Record Setup (Configuração da Gravação).

### Substituir gravação

[SONG] → [●] (Gravar) → Gravar seleção de Faixas → Tipo=substituir → [▶] (Reproduzir)

Ao utilizar esse método, todos os dados anteriores na Faixa gravada serão apagados (sobrescritos) e substituídos pelos novos dados. A primeira gravação é perdida e a nova toma o seu lugar. Isso é útil quando você precisa regravar a mesma parte várias vezes.

**OBSEVAÇÃO** Se você sobrescrever acidentalmente dados importantes ao usar Substituir gravação, cancele a gravação por meio da tarefa Desfazer/Refazer (página 154).

### Procedimento de gravação para Faixas individuais 1 – 16

Esta seção explica como gravar os dados da sua apresentação no teclado nas Faixas 1 – 16 com Substituir gravação.

#### 1 Pressione o botão [SONG] para acessar o visor Song Play (página 136), e selecione uma música para ser gravada.

Selecione uma música vazia, caso queira criar uma nova música desde seu início.

#### 2 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 145). Nesse visor, defina a Faixa de gravação como uma das que se encontram entre 1 – 16. Em seguida, defina o tipo de gravação como "substituir".

Se necessário, defina vários parâmetros como tempo, fórmula de compasso, compasso, quantização e voz.

#### 3 Pressione o botão [F5] Click para ativar o Clique quando quiser usar o metrônomo.

No visor Click (página 231), acessado pelo botão [SEQ SETUP], você pode definir várias configurações para o clique do metrônomo, como resolução da nota, volume e contagem de inícios para gravação.

- 4 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para que seu indicador pisque. Em seguida, inicie a gravação após a contagem.**

Toque o teclado e/ou o controlador para gravar.

- 5 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação e retornar ao visor Song Play.**

### Procedimento de gravação para várias Faixas (configuração "Todas as Faixas")

Os dados de sequência transmitidos de um instrumento MIDI externo podem ser gravados simultaneamente para até 16 Faixas.

- 1 Conecte um sequenciador MIDI externo ou um computador ao MOTIF XF e ligue o equipamento MOTIF XF.**
- 2 Defina os parâmetros relacionados ao MIDI no modo Utility.**  
Pressione o botão [UTILITY], o botão [F5] Control e o botão [SF2] MIDI para acessar o visor MIDI Control (página 228). Nesse visor, defina a sincronização de MIDI como "MIDI" e, em seguida, o Controle do sequenciador como "ativado" ou "ativado/desativado".
- 3 Pressione o botão [SEQ SETUP] para acessar o visor [F1] Click (página 231). Em seguida, defina o parâmetro Recording Count como "desativado".**
- 4 Pressione o botão [SONG] para acessar o visor Song Play (página 136), e selecione uma música para ser gravada.**  
Selecione uma música vazia, caso queira criar uma nova música desde seu início.
- 5 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 145). Nesse visor, defina a Faixa de gravação como "Todas as Faixas" e, em seguida, o tipo de gravação como "substituir". Configure a fórmula de compasso igual à da música original a ser gravada e defina Quantizar como "desativado".**
- 6 Inicie a reprodução do sequenciador MIDI externo ou do aplicativo do computador.**  
A gravação é iniciada automaticamente quando você inicia a reprodução.
- 7 Interrompa a reprodução do sequenciador MIDI externo ou do aplicativo do computador.**  
A gravação é interrompida automaticamente e a operação volta ao visor Song Play.

### Procedimento de gravação para a Faixa Tempo

Veja a seguir como gravar os dados de Tempo na Faixa Tempo em tempo real.

- 1 Pressione o botão [SONG] para acessar o visor Song Play (página 136), e selecione uma música para ser gravada.**
- 2 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 145). Nesse visor, defina a Faixa de gravação como "Faixa Tempo". Em seguida, defina o tipo de gravação como "substituir".**  
Se necessário, defina vários parâmetros como tempo, fórmula de compasso, compasso e quantização.
- 3 Pressione o botão [F5] Click para ativar o Clique quando quiser usar o metrônomo.**  
No visor Click (página 231), acessado pelo botão [SEQ SETUP], você pode definir várias configurações para o clique do metrônomo, como resolução da nota, volume e contagem de inícios para gravação.
- 4 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para que seu indicador pisque. Em seguida, inicie a gravação após a contagem.**  
Insira o tempo na duração desejada durante a reprodução. Para isso, utilize os botões [DEC/NO]/[INC/YES] e o dial de dados.
- 5 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação e retornar ao visor Song Play.**

**Observação** É possível editar o tempo no visor Song Edit da Faixa Tempo (página 150).

### Procedimento de gravação para a Faixa Cena

Veja a seguir como gravar os eventos de Faixa com áudio/sem áudio e os eventos de alteração da duração de Cena da música em tempo real.

- 1 Pressione o botão [SONG] para acessar o visor Song Play (página 136), e selecione uma música para ser gravada.**
- 2 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 145). Nesse visor, defina a Faixa de gravação como "Faixa Cena". Em seguida, defina o tipo de gravação como "substituir".**  
Se necessário, defina vários parâmetros como tempo, fórmula de compasso, compasso e quantização.

### 3 Pressione o botão [F5] Click para ativar o Clique quando quiser usar o metrônomo.

No visor Click (página 231), acessado pelo botão [SEQ SETUP], você pode definir várias configurações para o clique do metrônomo, como resolução da nota, volume e contagem de inícios para gravação.

### 4 Pressione o botão [MUTE] (a lâmpada acende).

### 5 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para que seu indicador pisque. Em seguida, inicie a gravação após a contagem.

Pressione um dos botões [1] – [16] ou os botões [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 na duração desejada.

### 6 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação e retornar ao visor Song Play.

**OBSERVAÇÃO** É possível editar os eventos de alteração de cena e de Faixa ativada/desativada no visor Song Edit da Faixa Tempo (página 150).

## Ensaio antes da gravação

Para reativar temporariamente o modo de gravação e entrar no modo Ensaio, basta pressionar o botão [●] (Gravar) durante a gravação em tempo real. O indicador [●] (Gravar) pisca e a reprodução continuará sem interrupção, mas não haverá gravação de dados. Esse recurso do modo Rehearsal permite desativar a gravação de maneira fácil e temporária para praticar um trecho ou experimentar várias ideias (enquanto ouve as outras Faixas) sem gravar. Para voltar ao modo Record, pressione o botão [●] (Gravar) novamente para que o indicador [●] (Gravar) fique aceso continuamente.

## Gravação de dublagens

### [SONG] → [●] (Gravar) → Gravar seleção de Faixas → Tipo=dublar → [▶] (Reproduzir)

Esse método permite a adição de materiais aos já existentes em uma Faixa. A primeira gravação é mantida e a nova é adicionada. Isso facilita a criação de Partes, pois elas são gravadas aos poucos.

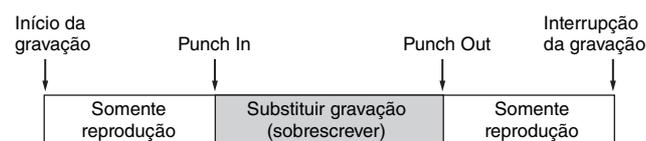
O procedimento de gravação de dublagens é quase igual ao de substituição. A exceção é que o tipo de gravação é definido como "dublar".

**OBSERVAÇÃO** Quando a Faixa de gravação (●) estiver definida como "Faixa Tempo" ou "Faixa Cena", "overdub" não pode ser selecionado aqui.

## Regravação de uma seção específica de uma música já gravada (Punch In/Out)

### [SONG] → [●] (Gravar) → Gravar seleção de Faixas → Tipo=punch → [▶] (Reproduzir)

A gravação em tempo real também pode ser feita entre pontos iniciais (punch-in) e finais (punch-out) especificados. Isso permite gravar uma seção especificada de uma Faixa já gravada, sem precisar regravar a Faixa inteira. Inicie a gravação com esse método e a reprodução começará. A gravação começará automaticamente quando o ponto punch-in for atingido e será desativada quando o ponto punch-out for atingido.



## Configuração Punch In/Out

- 1 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 145).
- 2 Defina o tipo de gravação como "punch".
- 3 Mova o cursor até punch in e punch out. Em seguida, defina seus pontos respectivamente inserindo compasso e batida.

Exceto para definir punch in e punch out, execute o mesmo procedimento que o de Substituir gravação.

# Edição de eventos MIDI (Edição de músicas)

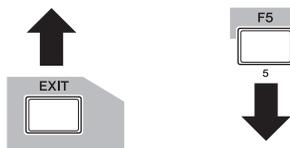
O modo Song Edit permite editar as músicas já gravadas ou inserir os novos dados em Músicas. Ele pode ser usado para corrigir erros e também para acrescentar dinâmica ou efeitos, como vibrato, para refinar e finalizar a música. Pressione o botão [EDIT] no modo Song Play para ir para o modo Song Edit.

**OBSEVAÇÃO** O modo Song Edit proporciona controles detalhados e abrangentes para editar os eventos MIDI de Faixas individuais. Os eventos MIDI são mensagens (como nota ativada/desativada, número da nota, número de program change etc.) que compõem os dados de uma Faixa gravada.

## Visor Lista de eventos e Janela Inserir evento

O modo Song Edit consiste no visor Lista de eventos e na janela Inserir evento. O visor Lista de eventos permite corrigir ou excluir eventos MIDI já inseridos e a janela Inserir evento permite inserir novos eventos na música. Pressione o botão [EDIT] no modo Song Play para ir para o visor Lista de eventos. Pressione o botão [F5] para acessar a janela Inserir evento.

Visor Lista de eventos



Janela Inserir evento



### Visor Lista de eventos

O visor Lista de eventos permite corrigir ou excluir eventos existentes.

### Janela Inserir evento

A janela Inserir evento permite inserir novos eventos na música.

Se você pressionar o botão [F5] no visor Lista de eventos, acessará a janela Inserir evento. Para voltar ao visor Lista de eventos, pressione o botão [EXIT].

## Edição dos dados gravados

Esta seção mostra como corrigir ou excluir eventos gravados anteriormente.

**1 Pressione o botão [EDIT] no visor Song Play para acessar o visor Lista de eventos (página 151).**

**2 Selecione a Faixa a ser editada.**

Pressionar o botão [F4] Track Sel alterna a Faixa de gravação entre as Faixas 1 – 16, a Faixa Scene e a Faixa Tempo. Quando "Faixas 1 – 16" está selecionado, é possível selecionar a Faixa a ser editada pressionando qualquer um dos botões de número [1] – [16].

**3 Mova o cursor até o evento ou o parâmetro a ser editado.**

Use o botão [^]/[V] (Cursor para cima/para baixo) para mover o cursor até a duração desejada. Pressione o botão [◀] (Retroceder)/[▶] (Avanço rápido) para mover o cursor por compassos inteiros. Use o botão [←]/[→] (Cursor para a direita/para a esquerda) para mover o cursor até o parâmetro a ser editado.

**OBSEVAÇÃO** Para obter detalhes sobre cada evento e parâmetro, consulte página 30.

**OBSEVAÇÃO** A janela Lista de eventos pode ter um número exagerado de eventos e, por isso, pode ser difícil encontrar um evento específico. Para refinar sua pesquisa, use a função View Filter. Assim, você pode especificar de forma prática quais classes de evento serão exibidas e quais não serão, tornando a busca por eventos desejados muito mais fácil e rápida. Para obter informações sobre o visor View Filter, consulte página 152.

**4 Altere as configurações de parâmetro ou o local do evento.**

Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados. O evento editado piscará no visor. Altere as o local do evento. Para isso, edite o MEAS (compasso), BEAT e CLOCK. Pressione o botão [F6] para excluir o evento no local do cursor.

**OBSEVAÇÃO** Quando "NUM" é indicado na guia correspondente ao botão [SF6], você pode usar os botões [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5] como teclas numéricas pressionando o botão [SF6] NUM.

**OBSEVAÇÃO** A nota e a velocidade também podem ser editadas pressionando a nota desejada no teclado, mesmo que o ícone [KBD] não seja exibido.

## 5 Depois de concluir a edição de um parâmetro, pressione o botão [ENTER] para confirmar e insira a edição (o evento irá parar de piscar).

Se o cursor for movido para um novo evento enquanto o atual ainda estiver piscando, a edição do evento atual será cancelada.

## 6 Pressione [EXIT] para voltar ao modo Song Play.

## Inserção do Novo evento

Esta seção mostra como inserir novos eventos na música atual.

### 1 No visor Lista de eventos, pressione o botão [F5] Insert (Inserir) para acessar a janela Inserir evento.

### 2 Especifique o tipo de evento a ser inserido, o ponto de inserção (compasso, ritmo e clock) e o valor do parâmetro do evento.

Para obter detalhes sobre cada evento e parâmetro, consulte página 30.

Tipo de evento



Ponto de inserção

Parâmetro

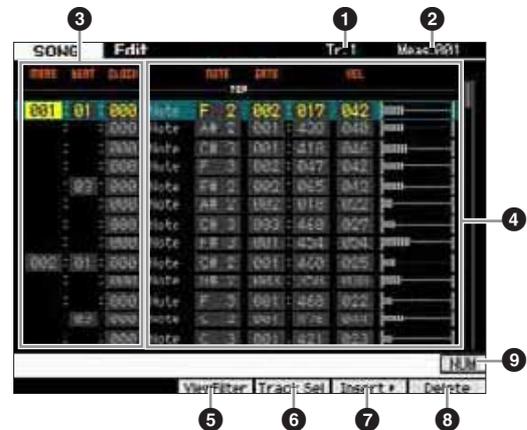
### 3 Pressione o botão [F6] Set (Definir) para inserir o evento especificado no local especificado.

A janela Inserir evento permanece aberta, permitindo que você continue inserindo novos eventos. Pressione o botão [ENTER] para inserir o evento e fechar a janela Inserir evento.

### 4 Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor Lista de eventos.

## Visor Lista de eventos

No visor Lista de eventos, os eventos MIDI (que inclui principalmente valores como número da nota, velocidade e valor de control change) são relacionados e podem ser editados.



**OBSEVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone NUM é mostrado no menu guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode usar os botões [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] como botões de número pressionando o botão [SF6] NUM. Para obter detalhes, consulte página 36.

### 1 TR (Faixa) (Somente indicação)

Indica a Faixa selecionada. Você pode alterar a Faixa a ser editada usando o botão [F4] Track Sel e os botões de número [1] – [16].

**Configurações:** Faixa 01 – 16, Cena, Tempo

### 2 Compasso (Somente indicação)

Indica o compasso selecionado. Você pode alterar o compasso usando os botões [◀] (Retroceder) e [▶] (Avanço rápido).

**Configurações:**

Compasso: 001 – 999

### 3 MEAS (Compasso), BEAT (Batida), CLOCK

Indica o local do evento correspondente. Se você alterar algum desses valores, o local do evento será alterado de acordo.

**Configurações:**

Compasso: 001 – 999

Ritmo: 1 – 16 (depende do medidor)

Clock: 000 – 479 (depende do medidor)

### 4 Evento e parâmetros

Indica o tipo de cada evento. Para obter detalhes sobre cada evento e parâmetro, consulte página 30.

**Configurações:**

Quando a TR está definida como 01 – 16:

Nota

PB Pitchbend [ou alteração de afinação]

PC (Program Change – Alteração de programa)

CC (Control Change – Alteração de controle)

CAT (Channel Aftertouch – Aftertouch no canal)

PAT (Polyphonic Aftertouch – Aftertouch polifônico)

RPN

NRPN

EXC (System Exclusive – Exclusivo do sistema)

CMM (Channel Mode Messages – Mensagens do modo Channel)

Quando a TR está definida "scn" (Cena):

Memória de cena

Faixa sem áudio

Quando a TR está definida "tmp" (Tempo):

Alteração de tempo

### 5 [F3] ViewFilter (Exibir Filtro)

Acessa o visor de configuração View Filter (abaixo).

### 6 [F4] Track Sel (Selecionar Faixa)

Você pode alternar entre o visor das Faixas 1 – 16, a Faixa Scene e a Faixa Tempo. Para isso, pressione esse botão.

Quando qualquer uma das Faixas 1 – 16 está selecionada, é possível selecionar outro número de Faixa pressionando o botão de número apropriado [1] – [16].

### 7 [F5] Insert (Inserir)

Acessa a janela Inserir evento (página 151).

### 8 [F6] Delete (Excluir)

Exclui o evento atualmente selecionado. Esse botão não fica disponível quando o cursor está localizado na parte superior ou inferior dos dados da música.

### 9 [SF6] NUM

Esse menu aparece quando o cursor está localizado no MEAS (compasso), BEAT, CLOCK, GATE (gate time) ou VEL (velocidade). Quando o botão [SF6] NUM for pressionado nesse status, cada dígito (1 – 9, 0) será atribuído aos botões [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5], permitindo a inserção de um número diretamente usando esses botões. Para obter detalhes, consulte página 36.

## Alteração da visualização do evento MIDI – [F3] View Filter

Os dados da música MIDI geralmente possuem uma grande quantidade de eventos gravados. Por isso, a janela Lista de eventos pode ficar sobrecarregada por eles. Como pode ser difícil encontrar um evento específico, use a função View Filter para refinar sua pesquisa. Assim, você pode especificar de forma prática quais classes de evento serão exibidas e quais não serão, tornando a busca por eventos desejados muito mais fácil e rápida. No visor Lista de eventos, acesse o visor View Filter pressionando o botão [F3] View Filter.



### 1 Tipos de evento

Somente o evento cuja caixa de seleção estiver marcada será exibido no visor Lista de eventos.

**Configurações:** Nota, Alteração de afinação, Program Change, Control Change\*, Aftertouch no canal, Aftertouch Poly, RPN, NRPN, Exclusivo do sistema, Mensagem do modo Channel

\* Você pode especificar o número de controle (0 – 119, todos).

### 2 [F5] Clear All (Limpar todos)

Se você pressionar esse botão, as marcas de seleção serão removidas de todos os eventos. Se quiser indicar eventos específicos, convém pressionar o botão [F5] para remover as marcas de seleção de todos os eventos e, em seguida, inserir as marcas de seleção dos eventos desejados.

### 3 [F6] Set All (Definir todos)

Se você pressionar esse botão, as marcas de seleção serão inseridas em todos os eventos. Assim, você poderá visualizar todos os eventos gravados.



# Song Job

O modo de tarefa musical contém um conjunto abrangente de ferramentas para edição e funções para modificação de dados que você pode usar para alterar o som da música. Ele também inclui várias operações práticas, como cópia ou exclusão de dados. Há 30 tarefas disponíveis.

Função	Descrição
<b>[F1] Desfazer/Refazer</b>	Desfazer tarefa cancela as alterações feitas pela operação mais recente, restaurando os dados para seu estado anterior. Refazer tarefa cancela Desfazer e restaura as alterações.
<b>[F2] Nota</b>	<b>Tarefas de dados da nota</b>
01: Quantize (Quantizar)	A quantização é o processo de ajuste do início da nota, aproximando-os da cabeça de compasso mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar a duração de uma apresentação gravada em tempo real.
02: Modificar velocidade	Essa tarefa altera os valores de velocidade do intervalo de notas especificado, permitindo aumentar ou diminuir o volume dessas notas de maneira seletiva.
03: Modificar o gate time	Essa tarefa altera os gate times do intervalo de notas especificado.
04: Crescendo	Essa tarefa permite criar um crescendo ou um decrescendo dentro do intervalo de notas especificado. (Crescendo é o aumento gradual no volume e decrescendo é a diminuição gradual dele).
05: Transposição	Essa tarefa desloca a afinação das notas em semitons.
06: Glide	Essa tarefa substitui todas as notas posteriores à primeira nota do intervalo especificado por dados da alteração de afinação, produzindo um leve glide de nota para nota.
07: Criar rolagem	Essa tarefa cria uma série de notas repetidas (como uma rufo de bateria) no intervalo especificado com as alterações contínuas especificadas na etapa clock e em velocidade. Isso é ideal para criar sequências rápidas em staccato e efeitos especiais como riffs.
08: Classificar acorde	Essa tarefa classifica eventos de acorde (eventos de notas simultâneas) por ordem de afinação.
09: Acorde separado	Essa tarefa separa levemente as notas em acordes dentro do intervalo especificado, inserindo um número especificado de clocks entre cada nota. Use essa tarefa depois da tarefa de classificação de acordes acima para criar efeitos de guitarra ascendentes ou descendentes.
<b>[F3] Evento</b>	<b>Tarefas de evento</b>
01: Mudança de clock	Essa tarefa alterna todos os eventos de dados no intervalo especificado para frente ou para trás pelo número especificado de clocks.
02: Copiar evento	Essa tarefa copia todos os dados de um intervalo de origem especificado para um local de destino especificado.
03: Apagar evento	Essa tarefa limpa todos os eventos especificados do intervalo especificado, produzindo um segmento de silêncio.
04: Extrair evento	Essa tarefa move todas as ocorrências de dados do evento especificado de um intervalo especificado de uma Faixa para o mesmo intervalo em outra Faixa.
05: Criar dados contínuos	Essa tarefa cria alterações de afinação contínuas ou dados de control change dentro do intervalo especificado.
06: Reduzir a codificação	Essa tarefa reduz a codificação do tipo especificado de dados contínuos no intervalo especificado – permitindo liberar espaço na memória para outros dados ou mais gravações.
07: Modificar dados de controle	Essa tarefa permite alterar os valores dos dados especificados, como Alteração de afinação e Control Change no intervalo especificado.
08: Beat Stretch	Essa tarefa executa expansão de tempo ou compressão dentro do intervalo selecionado.
<b>[F4] Compasso</b>	<b>Tarefas em compasso</b>
01: Criar compasso	Essa tarefa cria compassos vazios no local especificado em todas as Faixas.
02: Excluir compasso	Essa tarefa exclui os compassos especificados.
<b>[F5] Faixa</b>	<b>Tarefas na Faixa</b>
01: Copiar Faixa	Essa tarefa copia todos os dados do tipo selecionado de uma Faixa de origem especificada para uma Faixa de destino especificada.
02: Trocar Faixa	Essa tarefa troca ou "comuta" o tipo de dados especificado entre duas Faixas especificadas na música atual.
03: Mixar Faixa	Essa tarefa mixa todos os dados de duas Faixas selecionadas.
04: Apagar Faixa	Essa tarefa exclui todos os dados do tipo selecionado da Faixa selecionada.
05: Efeito normalizar reprodução	Essa tarefa reescreve os dados na Faixa selecionada de modo que ela incorpore as configurações de reprodução FX/Groove/MIDI Delay.
06: Dividir faixa da bateria	Esta tarefa separa os eventos de nota em uma apresentação de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas (faixas 1 a 8).
07: Posicionar Faixa para arpejo	Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo.
08: Copiar frase	Essa tarefa copia a frase (criada no modo Pattern) para uma Faixa especificada da música atual.
<b>[F6] Música</b>	<b>Tarefas musicais</b>
01: Copiar música	Essa tarefa copia todos os dados de uma música fonte selecionada para uma música de destino selecionada.
02: Dividir música para o padrão	Essa tarefa permite copiar uma parte da música atual para um padrão específico.
03: Apagar música	Essa tarefa exclui todos os dados da música selecionada ou de todas as músicas. Ela também pode excluir todas as 64 músicas simultaneamente.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

## Procedimento de tarefa musical

- 1 Pressione o botão [JOB] para entrar no modo de tarefa musical.
- 2 Selecione o menu da tarefa desejada. Para isso, pressione um dos botões [F1] a [F6].
- 3 Mova o cursor para a tarefa desejada usando o dial de dados, os botões de cursor, os botões [INC/DEC] e [DEC/NO] e pressione o botão [ENTER] para acessar o visor Job.
- 4 Mova o cursor até o parâmetro desejado e configure o valor usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

- 5 Após a configuração, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

Quando a tarefa estiver concluída, a mensagem "Completed" (Concluída) será exibida.

### AVISO

Em algumas tarefas, a operação substitui todos os dados existentes até então na memória de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

- 6 Pressione o botão [EXIT] duas vezes para voltar ao visor Song Play.

**AVISO** Se não houver dados no intervalo especificado, a mensagem "No Data" (Sem dados) será exibida no visor e a tarefa não poderá ser executada. Se você cometer um erro ou quiser comparar o som dos dados antes e depois de executar uma tarefa, pressione o botão [F1] para usar a função Desfazer/refazer.

### AVISO

Mesmo que uma tarefa tenha sido concluída, se você selecionar outra música ou desligar o equipamento sem armazenar os dados da música, eles serão apagados. Não se esqueça de armazenar os dados da música na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra música ou desligar o equipamento.

**AVISO** Em algumas tarefas, é necessário especificar o intervalo (ponto inicial e ponto final, conforme ilustrado abaixo) ao qual a tarefa será aplicada. O ponto final em si não é incluído no intervalo. O intervalo real ao qual a tarefa será aplicada vai do ponto inicial ao ponto que estiver em um clock anterior ao ponto final. Essa regra se aplica a casos em que você especifica somente o compasso. No entanto, a ilustração abaixo mostra como especificar o compasso, o ritmo e o clock.



**AVISO** Algumas das tarefas que permitem copiar a voz de amostra da origem para o destino só executam a operação de cópia quando os eventos Bank Select (Seleção de banco) e Program Change (Alteração de programa) que especificam a voz de amostra estão gravados na faixa de origem.

## [F1] Desfazer/refazer

A tarefa Desfazer cancela as alterações feitas na sessão de gravação, edição ou tarefa mais recente, restaurando os dados para seu estado anterior. Assim, você pode recuperar dados perdidos de forma acidental. Refazer está disponível somente depois de Desfazer, e permite restaurar as alterações feitas antes de desfazê-las.



- 1 Indica a operação a ser afetada por Desfazer ou Refazer.
- 2 Indica o destino de Refazer/Desfazer. Quando as alterações feitas na operação mais recente não puderem sofrer as ações Desfazer/Refazer, a mensagem "Impossível" será exibida aqui.

### AVISO

- Desfazer/Refazer não funciona com operações de Mixagem.
- Mesmo que você tenha armazenado dados da música, poderá recuperar os que foram perdidos através da operação mais recente executando Desfazer. Execute a operação Desfazer/Refazer antes de alterar o número da música ou sair do modo Song. Isso ocorre porque a operação Desfazer/Refazer não podem ser executada depois de alterar o número da música ou sair do modo Song.

## [F2] Tarefas de nota

### 01: Quantize (Quantizar)

A quantização é o processo de ajuste da duração da nota aproximando-os da cabeça de compasso mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar a duração de uma apresentação gravada em tempo real.



- 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a quantização será aplicada.

- 2 Quantizar (Resolução)

Determina a duração da nota a que os dados da nota se alinharão. O número mostrado à direita de cada valor indica a duração e assume que a resolução da quarta semínima é 480.

**Configurações:**

	60	Nota fusa
	80	Tercina de semicolcheia
	120	Semicolcheia
	160	Tercina de colcheia
	240	Colcheia
	320	Tercina de semínima
	480	Semínima
	200	Semicolcheia e tercinas de semicolcheia
	400	Colcheia e tercinas de colcheia

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista e selecionar a que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte página 37.

**3 Strength (Instensidade)**

Define a intensidade pela qual os eventos de nota são estendidos até as marcações de tempo mais próximas. Uma configuração de 0% resulta em nenhuma alteração. Já uma configuração de 100% move eventos de nota exatamente para as batidas de quantização. Uma configuração de 50% resulta na extensão dos eventos de nota entre 0% e 100%.

**Configurações:** 000% – 100%

**4 Swing rate (Taxa de equilíbrio)**

Atrasa as notas em batidas com numeração par batidas constantes para produzir uma sensação de equilíbrio. O uso equilibrado dessa configuração permite criar ritmos de equilíbrio e sensações de tercinas, como shuffle e bounce. As funções e as definições desse parâmetro são diferentes, dependendo da configuração da resolução da quantização.

**Configurações:** Depende da configuração da quantização (2). Consulte as definições do parâmetro Swing no visor Play FX (página 141).

Se o valor da quantização for semínima, colcheia, semicolcheia ou fusa:

Por exemplo, se o medidor for 4/4 e o valor de quantização for semínima, a 2ª e a 4ª batidas do compasso serão atrasadas. Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração do valor da quantização especificado. Uma configuração de 50% produz a duração exato e, portanto, nenhuma sensação de equilíbrio. Definições acima de 51% atrasam a duração da nota para aumentar o equilíbrio. Uma configuração de 66% move as notas para um atraso de tercina e 75% equivale a um atraso de nota pontuada.

Se o valor da quantização for uma tercina de semínima, colcheia ou semicolcheia:

Quando um valor de quantização de tercina é usado, a última nota de cada tercina é atrasada. Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração do valor da quantização especificado. Uma configuração de 66% produz a duração exato e, portanto, nenhuma sensação de equilíbrio. Definições acima de 67% atrasam a duração da nota para aumentar o equilíbrio. Uma configuração de 75% move as notas para um atraso de nota pontuada, com 83% equivalentes a um atraso de uma sextina.

Se o valor da quantização for colcheia + tercina de colcheia, semicolcheia + tercina de semicolcheia:

Batidas de números iguais serão atrasadas. Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração de uma colcheia ou de uma semicolcheia. Uma configuração de 50% produz a duração exato e, portanto, nenhuma sensação de equilíbrio. Definições acima de 51% atrasam a duração da nota para aumentar o equilíbrio, com 66% equivalente a um atraso de tercina.

**OBSERVAÇÃO** A Swing rate é aplicada a notas localizadas em batidas pares (batidas constantes) definindo a intensidade como 100%. Se a intensidade for definida como menos de 100%, a Swing rate poderá atrasar notas que não estejam em batidas pares e produzirá um ritmo inesperado. Para evitar isso, defina a intensidade como 100% ao usar a Swing rate.

**5 Gate Time**

Determina o gate time (a duração do som de uma nota) das notas de batidas constantes com números iguais para aprimorar a sensação de equilíbrio. Quando um valor de quantização de tercina é usado, o gate time da última nota de cada tercina é ajustada. Quando o valor de quantização é colcheia + tercina de colcheia ou semicolcheia + tercina de colcheia, o gate time das batidas da colcheia com números iguais ou da semicolcheia será ajustado.

As definições abaixo de 100% diminuirão os gate times das notas em batidas de números iguais (batidas constantes). Já as definições acima de 100% os aumentarão. Se um valor de gate time ajustado for menor do que 1, o valor será arredondado para 1.

**Configurações:** 000% – 200%

**02: Modificar velocidade**

Essa tarefa altera os valores de velocidade do intervalo de notas especificado, permitindo aumentar ou diminuir o volume dessas notas de maneira seletiva. As alterações de velocidade são calculadas da seguinte maneira:

Velocidade ajustada = (velocidade original x Taxa) + Deslocamento

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será configurado como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será configurado como 127.

**1 Faixa e intervalo**

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

**2 Set All (Definir todos)**

Define as velocidades de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo (1 a 127). Quando definido como "desativado", o parâmetro Definir todos não tem efeito. Quando definido como um valor diferente de "desativado", os parâmetros Taxa e Deslocamento abaixo ficam indisponíveis e não podem ser definidos.

**Configurações:** deslocamento, 001 – 127

**3 Rate (Taxa)**

Determina a porcentagem pela qual as notas de destino serão alteradas de suas velocidades originais. Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades. Já as acima de 100% aumentam as velocidades de forma proporcional. Uma configuração de 100% não produz alterações. Quando o parâmetro Configurar todos (acima) é definido como um valor diferente de "deslocamento", esse parâmetro não pode ser configurado.

**Configurações:** 000% – 200%

#### 4 Offset (Deslocamento)

Determina o valor do deslocamento pelo qual as notas de destino serão alternadas de suas velocidades originais. Definições abaixo de 0 reduzem as velocidades. Já as acima de 0 aumentam as velocidades. Uma configuração de 0% não produz alterações. Quando o parâmetro Configurar todos (acima) é definido como um valor diferente de "deslocamento", esse parâmetro não pode ser configurado.

**Configurações:** -127 – +127

### 03: Modificar o gate time

Essa tarefa altera os gate times do intervalo de notas especificado. As alterações no gate time são calculadas da seguinte maneira:

Gate time ajustado = (tempo de ponte original x Taxa) + Deslocamento.

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será arredondado para 1.



#### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

#### 2 Set All (Definir todos)

Define os gate times de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo. Quando definido como "desativado", o parâmetro Definir todos não tem efeito. Quando definido como um valor diferente de "desativado", os parâmetros Taxa e Deslocamento abaixo ficam indisponíveis e não podem ser definidos.

**Configurações:** deslocamento, 0001 – 9999

#### 3 Rate (Taxa)

Determina a porcentagem pela qual o gate time das notas de destino serão alteradas. Configurações abaixo de 100% reduzem as notas. Já as acima de 100% aumentam as notas de forma proporcional. Uma configuração de 100% não produz alterações. Quando o parâmetro Configurar todos (acima) é definido como um valor diferente de "deslocamento", esse parâmetro não pode ser configurado.

**Configurações:** 000% – 200%

#### 4 Offset (Deslocamento)

Adiciona um valor fixo aos valores de gate time ajustados de acordo com a taxa. Configurações abaixo de 0% reduzem o gate time. Já as acima de 0% aumentam o tempo de ponte. Uma configuração de 0% não produz alterações. Quando o parâmetro Configurar todos (acima) é definido como um valor diferente de "deslocamento", esse parâmetro não pode ser configurado.

**Configurações:** -9999 – +9999

### 04: Crescendo

Essa tarefa permite criar um crescendo ou um decrescendo dentro do intervalo de notas especificado. Crescendo é o aumento gradual no volume e decrescendo é a diminuição gradual dele.



#### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

#### 2 Velocity Range (Intervalo de velocidade)

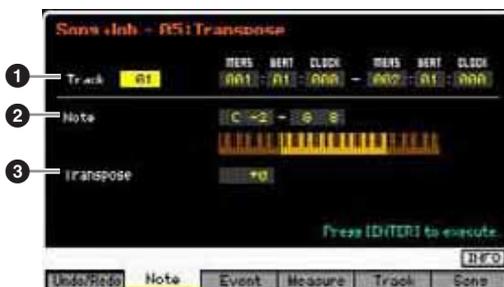
Determina a intensidade dos efeitos crescendo ou decrescendo. Os valores de velocidade das notas no intervalo especificado são aumentados ou diminuídos gradualmente, começando pela primeira nota do intervalo. A velocidade da última nota do intervalo se torna a velocidade original da nota mais o valor do Intervalo de velocidade. Se a velocidade resultante estiver fora do intervalo 1 – 127, ela será definida como 1 ou 127. As configurações acima de 0 produzem um crescendo. Já as abaixo de 0 produzem um decrescendo. Uma configuração de 0% não produz efeito.

**Configurações:** -127 – +127

**OBSEVAÇÃO** Se você executar essa tarefa, as velocidades da nota nos eventos serão alteradas no intervalo especificado para produzir os efeitos crescendo/decrescendo. Essa tarefa não pode ser aplicada aos efeitos crescendo/decrescendo para uma nota de duração longa com um gate time longo. Se quiser fazer isso, use a tarefa "Criar dados contínuos" com o Tipo de evento definido como "Control change 11".

### 05: Transposição

Altera a afinação das notas em semitons.



#### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

#### 2 Note (Nota)

Determina o intervalo de notas ao qual Transpor será aplicado. Você também pode definir a Nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] e a tecla desejada.

**Configurações:** C -2 – G8

### 3 Transposição

Define o valor de transposição. Uma configuração de +12 transpõe uma oitava acima. Já uma configuração de -12 transpõe uma oitava abaixo. Uma configuração de 0% não produz alterações.

**Configurações:** -127 – +127

## 06: Glide

Essa tarefa substitui todas as notas posteriores à primeira nota do intervalo especificado por dados da alteração de afinação, produzindo um leve glide de nota para nota.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Glide Time (Tempo de glide)

Determina o tempo de glide. Valores mais altos produzem um glide mais longo e suave entre as notas.

**Configurações:** 000 – 100

### 3 PB Range (Intervalo de alteração de afinação)

O valor do Intervalo de Pitch Bend indica o intervalo máximo de afinação controlada através do evento Pitch Bend em semitons. Esse parâmetro determina o intervalo de Pitch Bend da Voz atribuída à Mixing Part correspondente à Faixa selecionada. Se você executar essa tarefa, os eventos de nota serão substituídos pelos eventos de Pitch Bend seguindo o intervalo de Pitch bend especificado aqui.

**Configurações:** 01 – 24

**OBSERVAÇÃO** Se o intervalo entre as notas adjacentes for maior do que o intervalo de Pitch Bend definido aqui, no intervalo especificado, as notas correspondentes não serão convertidas com a execução dessa tarefa. Se isso ocorrer, defina o intervalo de PB (3) como o valor maior do que o intervalo. Se houver um intervalo de uma oitava, por exemplo, no intervalo especificado, defina o intervalo de PB como o valor 12 ou superior.

**OBSERVAÇÃO** A música pode não ser reproduzida adequadamente se você definir o intervalo de PB (3) como o valor diferente daquele definido através do modo Voice Edit. Para que a música seja reproduzida corretamente, insira o evento MIDI abaixo para a Faixa correspondente no visor Song Edit (página 151).  
RPN [000-000] xxx  
(Inserir o valor de Pitch Bend para xxx.)

## 07: Criar rolagem

Essa tarefa cria uma série de notas repetidas (como uma rufo de bateria) no intervalo especificado com as alterações contínuas especificadas na etapa clock e em velocidade. Isso é ideal para criar sequências rápidas em staccato e efeitos especiais como riffs. Essa tarefa também permite programar alterações de volume em crescendo ou decrescendo nos dados de rolagem.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Start Step (Etapa inicial)

### 3 End Step (Etapa final)

Determina o tamanho da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota da rolagem. Quanto menor for o valor, melhor será a rolagem. Os valores de clock inicial e final podem ser especificados, facilitando a criação de rolagens nas quais a etapa varia durante a rolagem.

**Configurações:** 015 – 999

**OBSERVAÇÃO** Se quiser criar uma rolagem das notas 64 a 32, defina os valores das etapas Inicial e Final em torno de 30 a 60, respectivamente.

### 4 Note (Nota)

Determina a nota específica (ou o instrumento em Drum Voices) para o efeito de rolagem. Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] e a tecla desejada.

**Configurações:** C -2 – G8

### 5 Start Velocity (Velocidade inicial)

### 6 End Velocity (Velocidade final)

Determina a velocidade das notas na rolagem. Os valores de velocidade inicial e final podem ser especificados, facilitando a criação de rolagens nas quais a velocidade aumenta ou diminui. Assim, você pode criar rolagens que aumentam ou diminuem no volume e (crescendo/decrescendo).

**Configurações:** 001 – 127

## 08: Classificar acorde

Essa tarefa classifica eventos de acorde (eventos de notas simultâneas) por ordem de afinação. A classificação afeta a ordem das notas no visor Lista de eventos (página 151), mas não altera o tempo das notas. Quando usado para pré-processar acordes antes de usar a tarefa Separate Chord (abaixo), Chord Sort pode ser usado para simular o som de guitarras e instrumentos semelhantes.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Type (Tipo)

Determina como os dados de nota de acorde são classificados.

**Configurações:** up, down, up&down, down&up

**up (para cima)**

As notas são classificadas em ordem ascendente. Depois de executar essa tarefa com essa configuração, execute a tarefa Separate Chord para criar um efeito de guitarra ascendente.

**down (para baixo)**

As notas são classificadas em ordem descendente. Depois de executar essa tarefa com essa configuração, execute a tarefa Separate Chord para criar um efeito de guitarra descendente.

**up&down (para cima e para baixo)**

Classifica acordes em batidas descendentes em ordem ascendente e acordes em batidas ascendentes na ordem descendente com base na configuração de grade abaixo. Depois de executar essa tarefa com essa configuração, execute a tarefa Separate Chord para criar um efeito de guitarra ascendente e descendente.

**down&up (para baixo e para cima)**

Classifica acordes em batidas descendentes em ordem descendente e acordes em batidas ascendentes na ordem ascendente. Depois de executar essa tarefa com essa configuração, execute a tarefa Separate Chord para criar um efeito de guitarra ascendente e descendente.

### 3 Grid (Grade)

Determina o tipo de nota que serve como base para a tarefa de Chord Sort.

**Configurações:** fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista e selecionar a que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte página 37.

## 09: Acorde separado

Essa tarefa separa levemente as notas em acordes dentro do intervalo especificado, inserindo um número especificado de clocks entre cada nota. Use essa tarefa depois da tarefa de classificação de acordes acima para criar efeitos de guitarra ascendentes ou descendentes.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Clock

Determina o número de ciclos de clock inseridos entre acordes adjacentes. Dependendo da configuração aqui, o evento de nota pode ultrapassar a próxima nota ou o intervalo (definido acima). Se isso ocorrer, os eventos de nota que fizerem essa ultrapassagem serão movidos até o ponto (clock) antes da próxima nota ou dentro do intervalo ao executar a tarefa.

**Configurações:** 000 – 999

## [F3] Tarefas de evento

### 01: Mudança de clock

Essa tarefa alterna todos os eventos de dados no intervalo especificado para frente ou para trás pelo número especificado de clocks.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, cena, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

## 2 Clock

Determina a quantidade pela qual os dados serão atrasados ou avançados em medidas, batidas e clocks.

**Configurações:** 001:1:000 – 999:4:479 (quando o medidor é 4/4)

**Observação** Os valores disponíveis para batida e clock variam de acordo com o medidor.

## 3 Direction (Direção)

Determina a direção na qual os dados serão alternados. Avançar move os dados para o início da sequência. Já Atrasar os move para o final da sequência.

**Configurações:** Avançar, Atrasar

## 02: Copiar evento

Essa tarefa copia todos os dados de um intervalo de origem especificado para um local de destino especificado.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, cena, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Number of Times (Número de vezes)

Determina o número de vezes que os dados serão copiados.

**Configurações:** x 01 – x 99

### 3 Faixa e local

Determina o destino (01 – 16, tempo, cena, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) de destino.

### AVISO

Quando o Copy Event é executado, todos os dados já existentes no local de destino serão substituídos.

## 03: Apagar evento

Essa tarefa limpa todos os eventos especificados do intervalo especificado, produzindo um segmento de silêncio.



## 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, cena, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

## 2 Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de evento a ser apagado. Todos os eventos são apagados quando "todos" é selecionado. Números de controle individuais podem ser especificados ao apagar eventos CC & Ch.Mode.

**Configurações:**

Quando a Faixa está definida como 01 – 16:

Nota, Program Change, Pitchbend [ou alteração de afinação], CC & Ch.Mode (Control Change e Channel Mode Message\*, Aftertouch, Poly aftertouch (aftertouch polifônico), Exclusivo do sistema, todos \* Você pode especificar o número de controle (000 – 127, todos).

Quando a Faixa está definida como "tempo":

Alteração de tempo

Quando a Faixa está definida como "cena":

Memória de cena, Faixa sem áudio

**Observação** Você pode acessar a lista e selecionar a que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte página 37.

## 04: Extrair evento

Essa tarefa move todas as ocorrências de dados do evento especificado de um intervalo especificado de uma Faixa para o mesmo intervalo em outra Faixa.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de evento a ser extraído. Números de nota específicos e números de controle (da mensagem Control Change e Modo Channel) também podem ser especificados conforme necessário.

**Configurações:** Nota\*, Program Change, Pitchbend [ou alteração de afinação], CC & Ch.Mode (Control Change e Channel Mode Message\*, Aftertouch, Poly aftertouch (aftertouch polifônico), Exclusivo do sistema, todos \* Você pode especificar o Número da nota (C -2 – G8, todos) e o Número de controle (000 – 127, todos) respectivamente.

**Observação** Quando o tipo de evento é definido como "Nota", você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

### 3 Faixa

Determina a Faixa de destino (1 – 16).

### AVISO

Os dados originais do intervalo de origem especificado acima serão apagados.

## 05: Criar dados contínuos

Essa tarefa cria alterações de afinação contínuas ou dados de control change dentro do intervalo especificado.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de evento a ser criado.

#### Configurações:

Quando a Faixa está definida como 01 – 16 e todas: Alteração de afinação, Control Change\*, Ch. aftertouch (Aftertouch no canal), Exclusivo do sistema  
\* Você também pode especificar o número de controle (0 – 119).

Quando a Faixa está definida como "tempo":

Alteração de tempo

**Observação** Você pode produzir efeitos acelerando/ritardando ao aplicar essa tarefa à Faixa Tempo. Isso é útil, por exemplo, para desacelerar o tempo na seção final de uma música.

**Observação** Quando "Exclusivo do sistema" está selecionado, os dados contínuos do Volume principal é criado.

**Observação** Você pode acessar a lista e selecionar a que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte página 37.

### 3 Data Range (Intervalo)

Determina os limites inferior e superior do período a ser criado.

**Configurações:** 0 – 127 (-8192 – +8191 quando o tipo de evento está definido como "alteração de afinação" e 5.0 – 300.0 quando o tipo de evento está definido como "Alteração de tempo".)

### 4 Clock

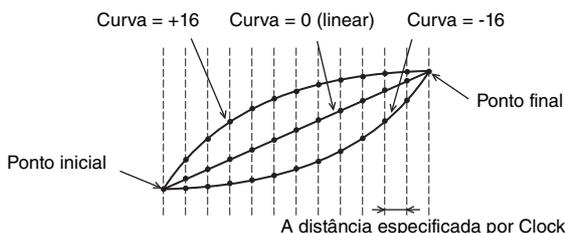
Determina o número de clocks a serem inseridos entre cada evento criado.

**Configurações:** 001 – 999

### 5 Curve (Curva)

Determina a curva dos dados contínuos. Consulte o gráfico abaixo para obter os formatos de curva aproximados.

**Configurações:** -16 – +16



## 6 Número de vezes

Determina o número de vezes que a criação de dados deverá ser repetida. Por exemplo, se os dados forem criados no intervalo M001:1:000 – M003:1:000 e esse parâmetro for definido como 03, os mesmos dados serão criados em M003:1:000 – M005:1:000 e M005:1:000 – M007:1:000. Essa tarefa permite inserir volume contínuos (expressão) ou filtrar variações de corte para criar efeitos de trêmulo ou wah.

**Configurações:** x 01 – x 99

## 06: Reduzir a codificação

Essa tarefa reduz a codificação ou remove de forma seletiva o tipo especificado de dados contínuos no intervalo especificado – permitindo liberar espaço na memória para outros dados ou mais gravações.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de evento a ser afinado. A tarefa Thin Out não funcionará em dados contínuos com intervalo de clock superior a 60 tempos por evento.

#### Configurações:

Quando a Faixa está definida como 01 – 16 e todas: Alteração de afinação, CC & Modo Ch. (Control Change e Mensagem do modo Channel)\*, Ch. Aftertouch (Aftertouch no canal), Poly Aftertouch (Aftertouch polifônico)  
\* Você também pode especificar o número de controle (0 – 127, todos).

Quando a Faixa está definida como "tempo":

Alteração de tempo



## 07: Modificar dados de controle

Essa tarefa permite alterar os valores dos dados especificados, como Alteração de afinação e Control Change no intervalo especificado. As alterações de dados são calculadas da seguinte maneira:

Valor modificado = (valor original x Taxa + deslocamento).

Todos os resultados inferiores ao mínimo são definidos como o mínimo; todos os resultados superiores ao máximo são definidos como o máximo.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de evento a ser modificado.

#### Configurações:

Quando a Faixa está definida como 01 – 16 e todas:

Alteração de afinação, CC & Modo Ch. (Control Change e Mensagem do modo Channel)\*, Ch. Aftertouch (Aftertouch no canal), Poly Aftertouch (Aftertouch polifônico)

\* Você também pode especificar o número de controle (0 – 127, todos).

Quando a Faixa está definida como "tempo":

Alteração de tempo

### 3 Set All (Definir todos)

Define todos os eventos de destino como o mesmo valor fixo. Quando definido como "desativado", o parâmetro Definir todos não tem efeito. Quando definido como um valor diferente de "desativado", os parâmetros Taxa e Deslocamento ficam indisponíveis e não podem ser definidos.

**Configurações:** deslocamento, 000 – 127 (deslocamento, -8192 – +8191 quando o tipo de evento está definido como "alteração de afinação" e deslocamento, 5,0 – 300,0 quando o tipo de evento está definido como "Alteração de tempo".)

### 4 Rate (Taxa)

Determina a porcentagem pela qual os eventos de destino serão alternadas de seus valores originais. Quando o parâmetro Configurar todos (acima) é definido como um valor diferente de "deslocamento", esse parâmetro não pode ser configurado.

**Configurações:** 000% – 200%

### 5 Offset (Deslocamento)

Adiciona um valor fixo aos valores de evento ajustados de acordo com a taxa. Quando o parâmetro Configurar todos (acima) é definido como um valor diferente de "deslocamento", esse parâmetro não pode ser configurado.

**Configurações:** -127 – +127 (-8192 – +8191 para alteração de afinação)

## 08: Beat Stretch

Essa tarefa executa expansão de tempo ou compressão dentro do intervalo selecionado.



### 1 Faixa e intervalo

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, todas) e o intervalo (Compasso : Ritmo : Clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 2 Rate (Taxa)

Determina a quantidade de expansão ou compressão de tempo como porcentagem. As configurações acima de 100% produzem expansão. Já as abaixo de 100% produzem um compressão. Uma configuração de 100% não produz alterações.

**Configurações:** 025% – 400%

**OBSEVAÇÃO** Somente o ponto final do intervalo será movido para frente ou para trás ao executar a tarefa Beat Stretch. Os dados fora do intervalo especificado serão mantidos. Ao expandir os dados, os dados convertidos podem se sobrepor aos dados de fora do intervalo. Ao compactar os dados, um intervalo de silêncio será criado entre o final dos dados compactados e o início dos próximos dados fora do intervalo.

## [F4] Tarefas de compasso

### 01: Criar compasso

Essa tarefa cria compassos vazios no local especificado em todas as Faixas. Quando compassos vazios são inseridos, os dados do compasso e do medidor após o ponto de inserção são adiantados de acordo. Se o ponto de inserção estiver definido após o último compasso que contém dados, somente os dados do compasso desse ponto serão definidos sem inserir nenhum compasso.



### 1 Insertion point (Ponto de inserção)

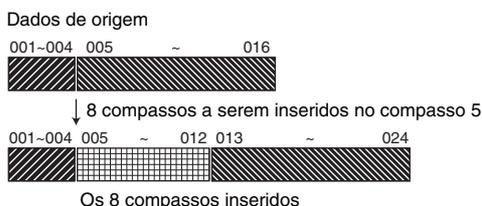
Determina o ponto de inserção (número do compasso) em que os compassos vazios recém-criados serão inseridos.

**Configurações:** 001 – 999

### 2 Number of measures to be inserted (Número de compassos a serem inseridos)

Determina o número de compassos vazios a serem criados e inseridos.

**Configurações:** 01 – 99



### 3 Meter of measures to be inserted (Medidor de compassos a serem inseridos)

Determina o medidor ou a fórmula de compasso dos compassos a serem criados. É recomendável usar esse parâmetro quando precisar criar uma música que incorpore alterações de medidor.

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

## 02: Excluir compasso

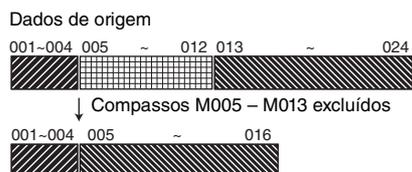
Essa tarefa exclui os compassos especificados. Os dados do compasso e do medidor após os compassos excluídos são atrasados de acordo.



### 1 Excluir intervalo

Especifica o intervalo de compassos a ser excluído.

**Configurações:** 001 – 999



## [F5] Tarefas de Faixa

### 01: Copiar Faixa

Essa tarefa copia todos os dados do tipo selecionado de uma Faixa de origem especificada para uma Faixa de destino especificada.



### 1 Música e Faixa de origem

Determina o número da música e da Faixa original de cópia (01 – 16). Quando a caixa Atual está selecionada, a música atual é selecionada como Origem.

### 2 Tipo de dados a serem copiados

Determina os tipos de dados a serem copiados.

**Configurações:** Sequencer Event (Evento Sequencer; todos os eventos da faixa), Play Effect (Efeito Play), Mix Part Parameter (Parâmetro Mix Part; todos os parâmetros de parte de mixagem), Sample Voice

**Observação:** Quando não há memória disponível na música de destino para dados de Sample Voice, aparecerá uma mensagem de alerta no visor e os dados de Sample Voice não serão copiados, embora a caixa de seleção da Amostra esteja marcada. Se isso ocorrer, use a tarefa Delete (página 200) na tarefa Mixing Voice para excluir todas as amostras de voz não utilizadas e tente novamente.

### 3 Música e Faixa de destino

Determina o número da música e da Faixa de destino (01 – 16). Quando a caixa Atual está selecionada, a música atual é selecionada como Destino.

#### AVISO

- A operação de cópia substitui todos os dados existentes até então na Faixa de destino.
- Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de cópia de voz de amostra.

## 02: Trocar Faixa

Essa tarefa troca ou "comuta" o tipo de dados especificado entre duas Faixas especificadas na música atual.



### 1 Track (Faixa)

Determina as Faixas (01 – 16) as quais a tarefa é aplicada.

### 2 Tipo de dados

Determina os tipos de dados a serem trocados. Selecione o tipo desejado. Para isso, marque a caixa apropriada.

**Configurações:** Evento Sequencer (todos os eventos da Faixa), Efeito Play, Parâmetros Mix Part

## 03: Mixar Faixa

Essa tarefa mixa todos os dados das duas Faixas selecionadas (1 e 2), e coloca o resultado na Faixa 2. Lembre-se de que a aplicação dessa tarefa às Faixas com amostras de voz não mixa as amostras de voz. A amostra de voz em si não será mixada.



## 04: Apagar Faixa

Essa tarefa exclui todos os dados do tipo selecionado da Faixa selecionada.



### 1 Track (Faixa)

Determina a Faixa (01 – 16, tempo, cena, todos) as quais a tarefa é aplicada.

### 2 Tipo de dados a serem apagados

Determina os tipos de dados a serem apagados. Selecione o tipo desejado. Para isso, marque a caixa apropriada.

**Configurações:** Sequencer Event todos os eventos da faixa Play Effect Mix Part Parameter todos os parâmetros de parte de mixagem Sample Voice

### AVISO

**Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de limpeza de faixas que contenham dados de amostra.**

**OBSEVAÇÃO** A forma de onda em SDRAM não pode ser excluída através desta tarefa, mesmo que a caixa Sample Voice esteja marcada. Se você quiser excluir a forma de onda, use a tarefa Delete (página 135) no modo Sampling Job.

## 05: Efeito normalizar reprodução

Essa tarefa reescreve os dados na Faixa selecionada de modo que ela incorpore as configurações do efeito de reprodução.



### 1 Track (Faixa)

Determina a Faixa (01 – 16, todos) as quais a tarefa é aplicada.

## 06: Dividir faixa da bateria

Esta tarefa separa os eventos de nota em uma apresentação de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas faixas 1 a 8). A tabela de divisão abaixo foi projetada presumindo que GM Drum Voice foi usado. se quiser aplicar essa tarefa aos dados de seqüência usando um Drum Voice que não seja GM Voice, confirme o arranjo dos instrumentos de bateria/percussão para cada Drum Voice usando a Lista de dados separada.



### 1 Track (Faixa)

Determina a Faixa (01 – 16) as quais a tarefa é aplicada.

Faixa 1	Bumbo
Faixa 2	Clique, Bumbo, Caixa etc.
Faixa 3	Caixa
Faixa 4	Brush SD, Side Stick, Palmas etc.
Faixa 5	Chimbal
Faixa 6	Prato de condução
Faixa 7	Tom, Crash/Splash/Chimbal chinês
Faixa 8	Percussão etc.

\* Os instrumentos de percussão dos diferentes números de nota serão atribuídos a cada Faixa. Isso significa que o bumbo da Faixa 1 é diferente do bumbo da Faixa 2, por exemplo.

#### AVISO

**Executar Divide Drum Track substitui todos os dados previamente existentes nas Faixas de destino 1 – 8. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).**

## 07: Posicionar Faixa para arpejo

Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo. Até 16 números de nota exclusivos podem ser gravados na Faixa Arpejo. Se mais de 16 números de nota diferentes tiverem sido gravados nos dados de sequência MIDI, a operação de conversão reduzirá as notas que excederem o limite. Por isso, tenha o cuidado de gravar no máximo 16 notas diferentes ao criar um arpejo, especialmente ao usar todas as quatro faixas.



### 1 Intervalo

Determina o intervalo de compassos a ser copiado para os dados de arpejo.

**Configurações:** 001 – 999

### 2 ARP Category (Categoria do arpejo)

Determina a configuração de categoria (categoria principal e subcategoria) dos dados de arpejo criados. As Categorias principais estão listadas em página 15.

**Observação** Você pode acessar a lista e selecionar a que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte página 37.

### 3 Núm RP (Número/nome do arpejo)

Determina o número do arpejo do usuário (001 – 256) e o nome como destino. O nome do arpejo pode conter até 20 caracteres. Você pode carregar o visor Lista de caracteres pressionando o botão [SF6] CHAR e informando o nome. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

#### AVISO

**Todos os dados de arpejo anteriores desse número serão substituídos.**

### 4 Original Notes Root (Tônica das notas originais)

Determina a tônica quando o tipo de conversão de todas as Faixas está definido como "notas or".

**Configurações:** C -2 – G8

**Observação** Você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte página 37.

### 5 Track (Faixa)

Determina a Faixa da música original para cada Faixa de arpejo.

### 6 Convert Type (Tipo de conversão)

Determine como os dados da sequência MIDI (das Faixas) serão convertidos em dados de arpejo das três maneiras a seguir. Esse parâmetro pode ser definido para cada Faixa.

**Configurações:** normal, fixa, notas or

#### normal

O arpejo é reproduzido somente com a nota tocada e suas oitavas.

#### Fixa

Se você tocar alguma nota, os mesmos dados de sequência MIDI serão acionados.

#### notas or (notas originais)

Basicamente igual às "fixas", com exceção das notas de reprodução de arpejo, que diferem de acordo com o acorde tocado.

## 08: Copiar frase

Essa tarefa copia a frase (criada no modo Pattern) para uma Faixa especificada da música atual.



### 1 Padrão de origem, Frase

Determina o número do padrão e da frase.

### 2 Copy Sample Voice (Copiar voz de amostra)

Quando essa caixa está marcada, amostras de voz atribuídas à frase de origem (a Mixing Part correspondente) são copiadas para a Faixa de destino e atribuídas à Mixing Part correspondente da música atual. Esse parâmetro não tem efeito quando a amostra de voz é usada pela frase selecionada.

### 3 Track, Measure (Faixa, Compasso)

Determina a Faixa de destino (01 – 16) e o número do compasso (001 – 999) no qual a frase copiada começa.

#### AVISO

Essa tarefa substitui todos os dados já existentes na Faixa de destino, com exceção da configuração de mixagem.

## [F6] Tarefas de música

### 01: Copiar música

Essa tarefa copia todos os dados de uma música fonte selecionada para uma música de destino selecionada.



- 1 Música de origem
- 2 Música de destino

#### AVISO

Essa tarefa substitui todos os dados já existentes na música de destino.

### 02: Dividir música para o padrão

Essa tarefa permite copiar uma parte da música atual para um padrão específico,



#### 1 Intervalo

Determina o intervalo de compassos a ser copiado para um padrão.

**Configurações:** 001 – 999

### 2 Copy Sample Voice (Copiar amostra de voz)

Quando essa caixa está marcada, amostras de voz usadas pela música de origem são copiadas para o padrão de destino como amostras de voz e atribuídas à Mixing Part correspondente à Faixa de destino. Essa caixa de seleção não tem efeito se não houver amostras de voz atribuídas às Faixas na música de origem.

### 3 Pattern, Section (Padrão, Seção)

Determina o padrão e a seção de destino (A – P).

#### AVISO

Essa tarefa substitui todos os dados, inclusive a configuração de mixagem, já existentes no padrão e na seção de destino.

### 03: Apagar música

Essa tarefa exclui todos os dados (inclusive as amostras de voz e as vozes mixadas) da música selecionada ou de todas as músicas. Ela também pode excluir todas as 64 músicas simultaneamente.



#### 1 Song (Música)

Determina o número da música a ser apagada.

**OBSERVAÇÃO** A forma de onda em SDRAM não pode ser excluída através desta tarefa, mesmo que a caixa Sample Voice seja usada na música especificada. Se você quiser excluir a forma de onda atribuída à amostra de voz utilizada na música especificada, use a tarefa Excluir (página 135) no modo Sampling Job.

# Reprodução de padrão

O modo Pattern permite que você grave, edite e reproduza seus próprios padrões de ritmo originais. O modo Pattern Play é o principal "portal" de entrada no modo Pattern e é nele que você seleciona e reproduz um padrão. Você também pode criar seus próprios padrões unindo frases – passagens rítmicas curtas e "blocos de construção" – e criar encadeamentos nos quais os padrões podem ser combinados em ordem personalizada. Para entrar no modo Pattern Play, basta pressionar o botão [PATTERN].

**Observação** O termo "padrão" se refere a uma passagem rítmica curta de vários compassos que é tocada em loop e reproduzida indefinidamente. Um padrão inclui 16 variações chamadas "seções". Você pode usar as seções alterando-as durante a reprodução. Um padrão consiste em 16 faixas e pode ser criado por meio da atribuição de uma frase a cada faixa na tela Patch (página 170). Para obter detalhes sobre padrões, seções e frases, consulte a página 13.

**Observação** Na tela Play (Reprodução) do modo Pattern Play, você pode selecionar a voz da parte de mixagem correspondente à faixa atual pressionando o botão [CATEGORY SEARCH].

## Procedimento de reprodução de padrão

### 1 Pressione o botão [PATTERN] para acessar a tela Pattern Play (Padrão - Reprodução, página 168).

Seção Número do padrão, nome do padrão



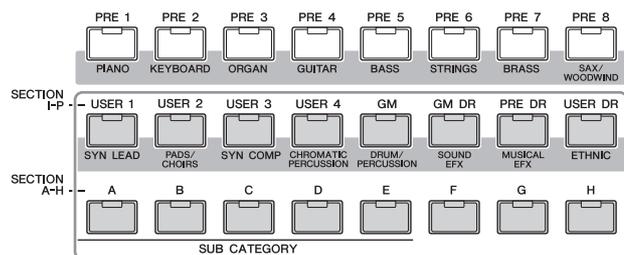
### 2 Selecione um padrão.

Mova o cursor até o número do padrão e selecione o padrão desejado usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. O nome do padrão selecionado é exibido. Se você pressionar o botão [PROGRAM] de modo que ele acenda, poderá selecionar o padrão desejado usando os botões de grupo [A] a [D] e os botões de número [1] a [16]. A tabela a seguir mostra os números dos padrões e os botões correspondentes.

Combinações de botões	Número do padrão
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

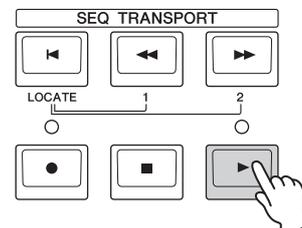
### 3 Selecione uma seção (A a P) do padrão selecionado.

Mova o cursor até a seção desejada e selecione-a usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Se você pressionar o botão [TRACK] de modo que ele acenda, poderá selecionar a seção desejada usando os botões SECTION [A] a [H] para as seções A a H, os botões [USER 1] a [USER DR] e o botão [ETHNIC] para as seções I a P.



### 4 Pressione o botão [▶] (Play) para iniciar a reprodução do padrão.

A reprodução do padrão continuará repetidamente até que o botão [■] (Parar) seja pressionado. Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a reprodução do padrão. Pressione o botão [▶] (Reproduzir) novamente para retomar a reprodução a partir desse ponto.



## Tipos de reprodução

### Iniciando a reprodução pressionando uma nota

Quando a função Keyboard Start (Início pelo Teclado) estiver ativada, a reprodução do padrão será iniciada assim que você pressionar uma tecla do teclado. Mova o cursor até o ícone Keyboard Start e pressione o botão [INC/YES] para ativar o início pelo teclado. Nesse status, pressione qualquer tecla para iniciar a reprodução do padrão.

Início pelo teclado



## Reprodução a partir do meio do padrão

Para iniciar a reprodução do padrão na metade do caminho, defina o local desejado usando os controles abaixo e pressione o botão [▶] (Reproduzir). Estas operações também podem ser executadas durante a reprodução.

Avançar	Pressione o botão [▶▶] (Avançar).
Avanço rápido	Mantenha pressionado o botão [▶▶] (Avançar).
Retrocesso	Pressione o botão [◀◀] (Retroceder).
Retrocesso rápido	Mantenha pressionado o botão [◀◀] (Retroceder).
Ir para o início do padrão	Pressione o botão [◀].

## Avanço rápido/Retrocesso

Esta operação é igual à do modo Song Play. Consulte a página 137.

## Saltando para um local específico no padrão

Esta operação é igual à do modo Song Play. Consulte a página 137.

## Mudando de seção durante a reprodução

Para mudar de seção durante a reprodução, pressione o botão [TRACK] (a lâmpada se acende) e use os botões SECTION [A] a [H], os botões [USER1] a [USER DR] e o botão [ETHNIC]. Quando uma seção diferente é selecionada durante a reprodução do padrão, "NEXT" e o nome da seção seguinte aparecem na coluna Section (Seção) no alto da tela. Depois que a seção atual alcançar a duração especificada, a seção seguinte será iniciada. Se você gravar padrões de ritmo como introdução, melodia A, fill-in, tema principal e finalização para cada uma das seções, poderá tocar uma música inteira selecionando as seções apropriadas durante a reprodução.



Aqui aparece a indicação de seção atual ou seção seguinte.

## Faixa sem áudio/solo

Esta operação é igual à do modo Song Play. Consulte a página 137.

## Alterar o tempo

Esta operação é igual à do modo Song Play. Consulte a página 137.

## Atribuindo várias configurações relacionadas à reprodução de padrões (cena de padrão)

Na tela Pattern Play, você pode atribuir cinco "instantâneos" diferentes de parâmetros importantes relacionados ao padrão, como transposição, tempo, status de faixa sem áudio/solo e a configuração básica de mixagem, aos botões [SF1] a [SF5] como cenas de padrão. Uma das vantagens práticas da cena de padrão é que ela permite executar, de maneira instantânea e automática, configurações de parâmetros que normalmente exigiriam muitas operações de controlador ou que vários botões fossem pressionados. Use-a durante a gravação ou reprodução do padrão para fazer alterações instantâneas nas configurações. Os parâmetros de cena de padrão são iguais aos de cena de música. Consulte a página 137.

## Registrando a cena de padrão

Depois de configurar a cena conforme desejado, mantenha o botão [STORE] pressionado e, simultaneamente, pressione um dos botões de [SF1] a [SF5]. O ícone de colcheia é exibido na guia correspondente ao botão de subfunção no qual a cena de padrão está registrada. Pressione o botão [STORE] para armazenar os dados do padrão, incluindo a configuração da cena do padrão.

### AVISO

**As configurações de cena de padrão registradas nos botões [SF1] a [SF5] serão perdidas se você alterar o padrão ou desligar o equipamento sem executar a operação de armazenamento.**

## Recuperando a cena de padrão

Para recuperar a cena do padrão, pressione um dos botões [SF1] a [SF5].

## Reprodução do encadeamento de padrão

A função Pattern Chain (Encadeamento de padrão) permite programar seções em uma ordem personalizada e fazer com que elas mudem automaticamente durante a reprodução para criar uma sequência fluida de partes de fundo e acompanhamento para uma apresentação ao vivo ou música gravada. A tela Chain Play (Reprodução de encadeamento, página 171) é o "portal" de entrada na função Pattern Chain e permite reproduzir o encadeamento de padrão programado. Pressione o botão [F5] Chain no modo Pattern Play para ir para a tela Pattern Chain Play (Reprodução de encadeamento de padrão).

Os encadeamentos de padrão podem ser criados na tela Chain Record (Gravação de encadeamento, página 172) e na função Insert (Inserir, página 174) da tela Chain Edit (Edição de encadeamento). Eles podem ser editados na tela Chain Edit (página 173).

## Configuração de mixagem de cada faixa

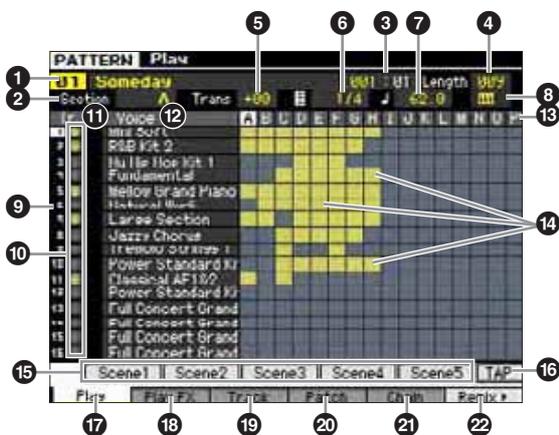
No modo Pattern, assim como no modo Song, você pode definir os parâmetros de mixagem como voz, volume e panorâmica para cada parte (faixa). A estrutura e os parâmetros são iguais aos do modo Song. Consulte a página 139.

## Botões giratórios e controles deslizantes

Usando os botões giratórios e controles deslizantes no painel frontal, é possível ajustar vários parâmetros, como panorâmica, efeito, frequência de corte e ressonância, para cada parte (faixa) do padrão. Para obter mais informações, consulte a página 138.

## Reprodução de padrão – [F1] Play

Esta tela sempre aparece primeiro quando o modo Pattern é ativado. Você pode reproduzir o padrão especificando uma seção após selecionar um padrão.



**1 OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone NUM será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode usar os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F5] como botões de número pressionando o botão [SF6] NUM. Para obter detalhes, consulte a página 36.

### 1 Número do padrão, nome do padrão

Determina o padrão especificando o número (01 a 64). O nome do padrão selecionado é mostrado. Você pode alterar o nome do padrão movendo o cursor aqui e pressionando o botão [SF6] CHAR.

**1 OBSERVAÇÃO** Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

### 2 Section (Seção)

Seleciona uma seção do padrão selecionado. Um padrão pode incluir até 16 variações chamadas seções, que podem ser alteradas em tempo real durante a reprodução.

A seção pode ser selecionada por meio dos botões [A] a [H] (impressos como "SECTION A a H") e dos botões [USER1] a [ETHNIC] (impressos como "SECTION I a P"). Para obter detalhes, consulte a página 167.

**Configurações:** A a P

### 3 Compasso

Determina o local no qual a reprodução é iniciada. Indica também o local atual da reprodução. O compasso pode ser definido por meio dos botões SEQ TRANSPORT. Para obter detalhes, consulte a página 136.

**Configurações:**

Compasso: 001 a 256 (A faixa disponível de compassos varia dependendo da duração abaixo.)

Batida: somente indicação



### 4 Length (Duração)

Determina a duração do padrão.

**Configurações:** 001 a 256

### 5 Trans (Transposição)

### 6 Fórmula de compasso (medidor)

### 7 Tempo

São iguais ao modo Song Play. Consulte a página 168.

### 8 Início pelo teclado

Quando a função Keyboard Start estiver ativada, a reprodução do padrão será iniciada assim que você pressionar uma tecla do teclado.

**Configurações:** (ativada), (desativada)

### 9 Número da faixa (somente indicação)

Indica o número da faixa.

### 10 Tipo de faixa (somente indicação)

Indica o tipo de faixa: faixa MIDI ou faixa de áudio. Para partes de mixagem que correspondem a faixas de áudio, uma voz de amostra é atribuída. Para partes de mixagem que correspondem a faixas MIDI, uma voz que não seja uma voz de amostra é atribuída. Para partes de mixagem que correspondem a faixas vazias, nenhuma voz é atribuída. Para obter mais informações sobre faixas MIDI e faixas de áudio, consulte a página 14.

**Configurações:** (faixa MIDI), (faixa de áudio)

### 11 Sem Áudio/Solo (somente indicação)

Indica o status Sem áudio/Solo de cada faixa. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar Sem áudio/Solo, consulte a página 137.

Em branco: nem Sem áudio nem Solo estão atribuídos a essa faixa.

: indica uma faixa sem áudio.

: indica uma faixa solada.

### 12 Voice (nome da voz)

Indica o nome da voz da parte de mixagem correspondente a cada faixa.



**13 Seção****14 Indicador de dados**

Indica se os dados foram ou não gravados em cada faixa das seções A a P. O indicador de dados é mostrado na coluna da seção/faixa que contém dados gravados.

**15 [SF1] Scene1 a [SF5] Scene5**

Você pode atribuir as configurações dos parâmetros relacionados ao padrão (cena do padrão) e os parâmetros relacionados ao arpejo a esses botões. Também é possível recuperar essas configurações pressionando esses botões. Para obter instruções detalhadas sobre como registrar cenas, consulte a página 137. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar os parâmetros relacionados ao arpejo, consulte a página 147.

**OBSERVAÇÃO** O arpejo não está disponível durante a reprodução do padrão. Se você pressionar os botões [SF1] Scene 1 a [SF5] Scene 5 durante a reprodução, somente a cena do padrão será alterada.

**OBSERVAÇÃO** Depois de registrar a cena do padrão, o ícone da colcheia será exibido na guia correspondente ao botão pressionado. Você pode confirmar se o tipo de arpejo está ou não atribuído a esse botão na tela Arpeggio (Arpejo, página 147) do modo Pattern Record.

**16 [SF6] TAP**

A velocidade com que você pressiona esse botão várias vezes determina o tempo de reprodução do arpejo/padrão.

**17 [F1] Play**

Acessa a tela Play.

**18 [F2] Play FX (Play Effect)**

Acessa a tela Play Effect (Efeito de reprodução).

**19 [F3] Track**

Acessa a tela Track (Faixa).

**20 [F4] Patch**

Acessa a tela Patch (página 170).

**21 [F5] Chain (Pattern Chain)**

Acessa a tela Pattern Chain (página 171).

**22 [F6] Remix**

Acessa a tela Remix (página 175). Esse menu só é exibido quando o cursor está localizado na faixa que contém dados.

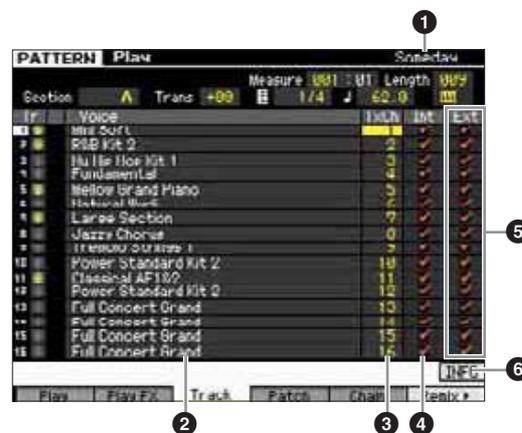
## Alteração do "senso" rítmico do padrão – [F2] Play FX (Play Effect)

Alterando a duração e a velocidade das notas, você pode alterar o "senso" rítmico da reprodução do padrão. As configurações do efeito de reprodução feitas aqui são apenas temporárias e não alteram os dados reais do padrão. As configurações do efeito de reprodução podem ser aplicadas de fato aos dados do padrão por meio da tarefa Normalizar efeito de reprodução.

A operação é igual à do modo Song Play. Consulte a página 141.

## Configurações de faixa – [F3] Track

Esta tela permite definir o canal de transmissão MIDI de cada faixa.



Sobre os parâmetros que não estão associados a um número, consulte a tela Play (página 168).

**1 Nome do padrão** (somente indicação)

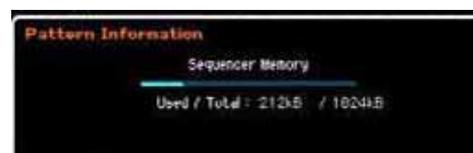
Indica o nome do padrão atual.

**2 Voice (Nome da voz)** (somente indicação)**3 TxCh (Canal de transmissão)****4 Int (Chave interna)****5 Ext (Chave externa)**

São iguais ao modo Song Play. Consulte a página 142.

**6 [SF6] INFO (Informações)**

Você pode visualizar a quantidade de memória livre e utilizada do sequenciador. A memória do sequenciador abrange todos os padrões e músicas gravados nos respectivos modos. Quando a quantidade de memória usada alcançar a capacidade máxima, nenhum outro padrão ou música poderá ser armazenado. Se isso ocorrer, use a tarefa Song ou Pattern para excluir padrões ou músicas desnecessários. Para retornar à tela anterior, pressione o botão [SF6] ou o botão [EXIT].



Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

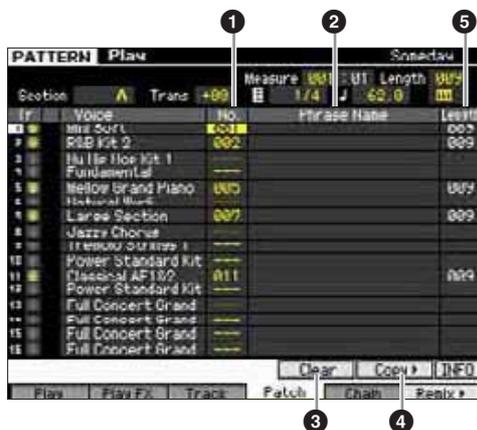
Modo Utility

Modo File

Referência

## Criação do padrão – [F4] Patch

Esta tela permite atribuir uma frase a cada faixa para criar um padrão. É possível criar 16 seções, de A a P, para cada padrão. Você pode atribuir uma frase do usuário criada com o padrão selecionado no momento. Se quiser usar frases do usuário gravadas em faixas de outros padrões, use a função Copiar Dados de Frase, selecionada com o botão [SF5].



Sobre os parâmetros que não estão associados a um número, consulte a tela Play (página 168).

### 1 No. (Número da frase)

Determina o número da frase a ser atribuída a uma faixa. Você pode selecionar uma das 256 frases do usuário armazenadas no padrão selecionado. Observe que, por padrão, as frases do usuário não possuem dados. Quando definida como "---", a faixa fica vazia.

**Configurações:** --- (desativada), 001 a 256

**OBSERVAÇÃO** O MOTIF XF não apresenta dados de frases predefinidas.

### 2 Phrase Name (Nome da frase)

Indica o nome da frase selecionada. Você pode alterar o nome da frase movendo o cursor aqui e pressionando o botão [SF6] CHAR.

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

### 3 [SF4] Clear (Limpar)

O pressionamento desse botão apaga a atribuição de frase na faixa selecionada no momento e deixa a faixa vazia. Mova o cursor até a frase (faixa) a ser apagada e pressione o botão [SF4].

### 4 [SF5] Copy (Copiar)

O pressionamento desse botão copia uma frase de outro padrão para o padrão selecionado e a atribui à faixa especificada. Isso será útil se você estiver criando um padrão e quiser usar os dados de frase de outro padrão.



### 1 Frase de origem

Determina o número do padrão e o número da frase (001 a 256) a ser copiada.

### 2 Copy Sample Voice (Copiar voz de amostra)

Quando essa caixa está marcada, as vozes de amostra atribuídas à frase de origem são copiadas para a frase de destino como vozes de amostra e são atribuídas às faixas correspondentes no padrão selecionado.

### 3 Current Pattern – Phrase e Track (Padrão atual – Frase e Faixa)

Determina o número (001 a 256) da frase de destino e a faixa (1 a 16) à qual a frase é atribuída.

#### AVISO

- Todos os dados anteriores no destino da cópia serão substituídos. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).
- Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de cópia de voz de amostra.

### 5 Length (Duração) (somente indicação)

Indica a duração de cada frase associada a cada faixa.

## Criando um padrão

**1** Selecione um padrão na tela Play (página 168).

**2** Pressione o botão [F4] para acessar a tela Patch.

**3** Selecione uma seção (A a P).

Mova o cursor até a seção desejada e selecione-a usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

**4** Defina o medidor (a fórmula de compasso), o tempo e a duração do padrão.

Mova o cursor até o parâmetro desejado (como duração, fórmula de compasso ou tempo) e defina o valor usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

**5** Atribua a frase desejada a cada faixa.

Mova o cursor até uma faixa e defina um número de frase usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. A atribuição de frases também pode ser executada durante a reprodução do padrão. Para confirmar se a atribuição está correta, execute um solo da faixa à qual a frase foi atribuída, de acordo com o procedimento a seguir. Pressione o botão [SOLO] de modo que o respectivo indicador acenda e pressione qualquer um dos botões de número [1] a [16] para selecionar a faixa à qual a frase foi atribuída. Há três métodos que podem ser usados para criar uma frase:

- Gravar a nova frase usando a função Pattern Record (Gravação de padrão, página 177).
- Copiar a frase de outro padrão usando o botão [SF5].
- Converter uma parte dos dados de música em uma frase usando a tarefa Get Phrase from Song (Obter frase de música, página 184).

**6** Repita as etapas 3 a 5 acima para finalizar um padrão completo.

Crie seções usadas para a introdução, a melodia A, a melodia B, o tema principal e a finalização da música inteira.

**D. OBSERVAÇÃO** É uma boa ideia usar a tarefa Copy Pattern (Copiar padrão, página 186) quando você deseja criar uma seção que se baseia em outra já existente ou que tem um som semelhante ao dela.

**7** Pressione o botão [STORE] para armazenar o padrão.

Para obter instruções detalhadas sobre como armazenar um padrão, consulte a página 177.

## Pattern Chain – [F5] Chain (Encadeamento de padrão)

A tela Pattern Chain permite encadear várias seções diferentes para formar uma música completa. Por exemplo crie uma seção A para a introdução, uma seção B para o verso, uma seção C para o refrão e uma seção D para a finalização e você terá os blocos básicos para criar uma música original. Os dados de encadeamento de padrão criados podem ser convertidos em dados de sequência MIDI e armazenados em uma música. Para acessar a tela Pattern Chain, pressione o botão [F5] Chain no modo Pattern Play.

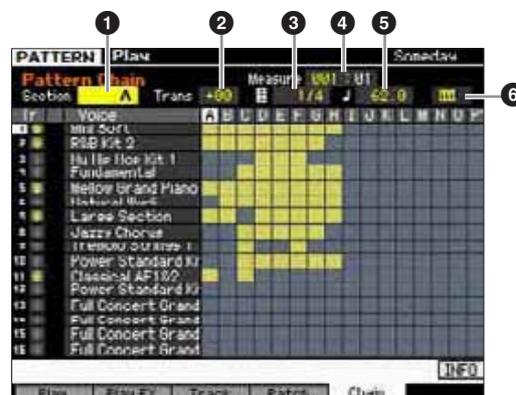
É possível criar um encadeamento para cada padrão, o que permite acessar um encadeamento de padrão diferente e dedicado cada vez que um padrão é selecionado. Os eventos a seguir podem ser gravados no encadeamento de padrão.

- Ordem de reprodução das seções
- Faixa de padrão ativada/desativada – solo e sem áudio
- Alteração no tempo
- Alteração na fórmula de compasso

Há dois métodos para criar um encadeamento de padrão: gravar a reprodução de um padrão na tela Pattern Record em tempo real e programar a ordem de reprodução das seções uma a uma na tela Pattern Chain Edit (Edição de encadeamento de padrão). Os dados de encadeamento de padrão gravados em tempo real podem ser editados na tela Pattern Chain Edit.

### Reprodução do encadeamento de padrão – [F5] Chain

Na tela Pattern Chain, você pode reproduzir os dados de encadeamento de padrão que criou. Pressione o botão [F5] Chain no modo Pattern Play para ir para a tela Pattern Chain Play.



A operação na tela Pattern Chain é basicamente igual à da tela Pattern Play, só que não é possível selecionar o número do padrão. Para obter detalhes sobre os parâmetros não explicados aqui, consulte a tela Pattern Play (página 168).

**OBSEVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone NUM será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode usar os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F5] como botões de número pressionando o botão [SF6] NUM. Para obter detalhes, consulte a página 36.

### 1 Section (Seção)

Indica a seção tocada no momento. "NEXT" será mostrado aqui quando a reprodução estiver aguardando o momento da mudança de seção.

### 2 Trans

Ajusta a afinação da reprodução do encadeamento de padrão em incrementos de semitons.

**Configurações:** -36 – +0 – +36

### 3 Fórmula de compasso

Indica a fórmula de compasso atribuída ao padrão no momento. Durante a reprodução, a fórmula de compasso atual é mostrada aqui.

### 4 Measure (Compasso)

Indica o número do compasso do encadeamento de padrão que está sendo reproduzido no momento. É possível iniciar a reprodução a partir do meio do encadeamento de padrão, especificando o compasso aqui e pressionando o botão [▶] (Reproduzir).

**Configurações:** 001 a 999

### 5 Tempo

Indica o tempo atribuído ao padrão no momento. Durante a reprodução, o tempo atual é mostrado aqui.

**Configurações:** 5.0 a 300.0

### 6 Início pelo teclado

Quando a função Keyboard Start estiver ativada, a reprodução do encadeamento de padrão será iniciada assim que você pressionar uma tecla do teclado.

**Configurações:**  on (ativada),  off (desativada)

## Procedimento de reprodução do encadeamento de padrão

Para iniciar a reprodução do encadeamento de padrão, acesse a tela Pattern Chain e pressione o botão [▶] (Reproduzir). Quando o final dos dados do encadeamento de padrão for alcançado, a reprodução irá parar automaticamente. Você também pode pressionar o botão [■] (Parar) durante a reprodução para interromper a reprodução do encadeamento de padrão. Pressione [▶] (Reproduzir) novamente para retomar a reprodução a partir desse ponto. Dependendo dos dados específicos do encadeamento, o padrão será reproduzido com mudanças automáticas de seção, faixa sem áudio e tempo, tudo isso indicado na tela em tempo real.

**OBSEVAÇÃO** Para confirmar os dados do encadeamento de padrão, acesse a tela Pattern Chain Edit.

## Gravação de encadeamento de padrão em tempo real – [●] Chain Record

Na tela Pattern Chain Record (Gravação de encadeamento de padrão), você pode gravar a reprodução do padrão, juntamente com as alterações que fizer em tempo real. Para acessar essa tela, pressione o botão [●] (Gravar) na tela Pattern Chain Play. Pressione o botão [EXIT] para voltar à tela Chain Play.

Eventos como mudança de seção, faixa sem áudio/com áudio e mudança de tempo podem ser gravados como dados de encadeamento de padrão. O tipo de gravação é fixo como "replace" (substituir) e não pode ser alterado. Dessa forma, quando os eventos são gravados, os dados do intervalo já gravado são substituídos. Você também pode usar a função Insert (página 174) da tela Chain Edit para criar os dados de encadeamento de padrão.



Para obter detalhes sobre os parâmetros indicados por números acima, consulte a tela Chain (página 171). Para obter detalhes sobre todos os outros parâmetros, consulte a tela Pattern Play (página 168).

## Procedimento de gravação do encadeamento de padrão

### 1 Selecione um padrão na tela Chain Play.

Esta etapa é necessária porque cada padrão tem seus próprios dados dedicados de encadeamento de padrão.

### 2 Pressione o botão [●] (Gravar).

O indicador [●] (Gravar) se acende e a tela Chain Record é exibida.

### 3 Defina os parâmetros do início da gravação.

Defina os parâmetros básicos da gravação (por exemplo, seção configuração da faixa de gravação com ou sem áudio, fórmula de compasso, tempo etc.). Em seguida, mova o cursor até o parâmetro de tempo.

### 4 Defina o compasso em que a gravação será iniciada.

Normalmente, pressione o botão [⏮] (Início) para definir o ponto inicial como o compasso onde a gravação começará.

### 5 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação.

Para mudar de seção em tempo real e gravar as seções, pressione o botão [TRACK] (a lâmpada se acende) e use os botões [A] a [H], os botões [USER1] a [USER DR] e o botão [ETHNIC]. Para definir as configurações de faixa sem áudio/com áudio, pressione o botão [MUTE] (a lâmpada se acende) e, em seguida, os botões de número [1] a [16] conforme apropriado. Como alternativas para mudar o tempo, pressione o botão [DEC/NO]/[INC/YES], gire o dial de dados ou use os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F5] como teclas numéricas após pressionar o botão [SF6] NUM.

### 6 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

### 7 Pressione o botão [STORE] para armazenar os dados de encadeamento gravados na memória interna do usuário.

**OBSERVAÇÃO** Para obter mais informações sobre como armazenar um padrão, consulte a página 177.

## Editando um encadeamento de padrão – [EDIT] Chain Edit

Este modo oferece controles detalhados e abrangentes para editar os eventos do encadeamento de padrão gravado. Eventos como mudança de seção, faixa sem áudio/com áudio, mudança de tempo e medidor podem ser gravados como dados de encadeamento de padrão. Pressione o botão [EDIT] na tela Chain Play para acessar a tela Chain Edit. Pressione o botão [EXIT] para voltar à tela Chain Play.



- 1 MEAS (Compasso)
- 2 BEAT (Batida)
- 3 CLOCK

Indica o local do evento correspondente. Se você alterar algum desses valores, o local do evento será alterado de acordo.

**Configurações:**

- MEAS (Compasso): 001 a 256
- BEAT: 01 a 16 (O intervalo disponível pode mudar dependendo do medidor.)
- CLOCK: 000 a 479 (O intervalo disponível pode mudar dependendo do medidor.)

- 4 Tipo de evento
- 5 Valores de configurações

Os eventos a seguir estão disponíveis no modo Pattern Chain.

Section	Alterar a duração das seções A a P e o evento de encerramento dos dados.
TrackMute	O símbolo "■" indica que a faixa correspondente está sem áudio.
Tempo	005.0 a 300.0
TimeSig (Fórmula de compasso)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### [SF1] View Filter (Exibir filtro)

Nesta tela, você pode selecionar os tipos de eventos a serem exibidos na tela Chain Edit. Isso é especialmente útil quando há vários tipos de eventos misturados, mas você só quer exibir os eventos que pretende editar.



- 1 Time Signature (Fórmula de compasso)
- 2 Section (Seção)
- 3 Track Mute (Faixa sem áudio)
- 4 Tempo Change (Mudança de tempo)

Apenas os eventos com caixas marcadas aparecerão na tela Chain Edit. Se a caixa estiver desmarcada, o evento correspondente desaparecerá nessa tela.

### [SF2] Copy (Copiar)

A função desta tela permite copiar eventos de um intervalo especificado para outro.



- 1 Intervalo de origem
- 2 Local de destino (compasso inicial)
- 3 Number of Times (Número de vezes)

Determina o intervalo de origem e o compasso inicial do destino.

**Configurações:** 001 a 256

Determina o número de vezes que os dados serão copiados.

**Configurações:** 01 a 99

## [SF3] Song (Convert to Song, Converter em música)

Converte o encadeamento de padrão atual em dados de sequência MIDI e copia os dados para uma música especificada. Esta função é útil para criar rapidamente partes de fundo e acompanhamento para dados de música.



### 1 Música de destino

Determina a música de destino especificando o número (01 a 64). O nome da música selecionada é exibido.

### 2 Local de destino (compasso inicial)

Determina o número de compasso inicial do destino.

**Configurações:** 001 a 999

### 3 Without Program Change (Sem alteração de programa)

Quando esta caixa está marcada, as configurações de mixagem e tempo são copiadas para a música de destino (1). O valor do tempo é copiado para o compasso inicial (2) da música de destino. Quando a marca de seleção é removida, as configurações de voz em cada frase também são copiadas para o compasso inicial (2) da música de destino como eventos de alteração de programa.

#### AVISO

Esta tarefa substitui todos os dados existentes anteriormente na música de destino e a tarefa Desfazer/Refazer (página 182) não pode ser usada após a execução desta tarefa. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

## [SF4] Insert (Inserir)

Nesta tela, você pode inserir um novo evento no encadeamento de padrão. Após definir os parâmetros a seguir, pressione o botão [F6] Set ou o botão [ENTER] para inserir de fato o evento.



### 1 Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de evento a ser inserido.

**Configurações:** Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute

end

Indica a posição final do encadeamento de padrão.

### 2 Local de inserção

Especifica o local em que o novo evento será inserido.

#### Configurações:

MEAS (Compasso): 001 a 999

BEAT: 01 a 16 (depende do medidor)

CLOCK: 000 a 479 (depende do medidor)

### 3 Valor do tipo de evento selecionado

Inserir o valor do evento a ser inserido. Os valores disponíveis variam dependendo do tipo de evento selecionado (1).

#### Configurações:

Time Signature: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Section: A a P, end (final dos dados)

Tempo Change: 005.0 a 300.0

Track Mute: (sem áudio), em branco (com áudio)

## [SF5] Delete (Excluir)

Exclui o evento atualmente selecionado. Esse botão não fica disponível quando o cursor está localizado no evento Time Signature, em Tempo Change ou na parte superior ou inferior dos dados.

## Procedimento de edição do encadeamento de padrão

### 1 Selecione um padrão na tela Chain Play.

Esta etapa é necessária porque cada padrão tem seus próprios dados dedicados de encadeamento de padrão.

### 2 Pressione o botão [EDIT] para acessar a tela Chain Edit.

### 3 Edite os eventos já gravados.

Mova o cursor até cada parâmetro e configure o valor usando o dial de dados ou os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Para que fique mais fácil encontrar os parâmetros desejados, use a tela View Filter acessada por meio do botão [SF1]. Você pode usar a função Copy acessada através do botão [SF2] para copiar os eventos de um intervalo especificado para outro.

Se quiser excluir um evento, mova o cursor até ele e pressione o botão [SF5].

Se quiser inserir um novo evento, pressione o botão [SF4] para acessar a janela Insert. A partir dessa tela, você pode inserir os eventos um de cada vez.

### 4 Converta os dados de encadeamento de padrão criados em uma música.

Usando a tela Convert To Song acessada por meio do botão [SF3], você pode converter os dados de encadeamento de padrão criados em dados de sequência MIDI e copiar os dados convertidos em uma música especificada. Esta função é útil para criar rapidamente partes de fundo e acompanhamento para dados de música.

## 5 Armazene os dados de encadeamento de padrão criados na memória interna do usuário.

A partir da janela Store (Armacenar) acessada por meio do botão [STORE], você pode armazenar o padrão atual, incluindo os dados de encadeamento de padrão criados, na memória interna. Uma vez armazenados os dados de padrão, o encadeamento incluído no padrão será mantido mesmo que o instrumento seja desligado.

### Inserindo novos eventos

#### 1 Na tela Chain Edit, pressione o botão [SF4] Insert para acessar a janela Insert.

#### 2 Especifique o tipo de evento a ser inserido, o ponto de inserção (compasso, ritmo e relógio) e o valor do parâmetro do evento.

#### 3 Pressione o botão [F6] Set para inserir o evento especificado no local especificado.

A janela Insert Event (Inserir Evento) permanece aberta, permitindo que você continue inserindo novos eventos. Pressione o botão [ENTER] para inserir de fato o evento e fechar a janela Insert.

#### 4 Pressione o botão [EXIT] para voltar à tela Chain Play.

## Dividindo os dados de padrão para criar um novo padrão – [F6] Remix

A função Remix (Remixagem) divide os dados MIDI de uma faixa selecionada em vários fragmentos com uma duração de nota especificada e reorganiza uma parte dos dados aleatoriamente. Assim, você pode facilmente criar variações de ritmo inteiramente novas e únicas, com base em um mesmo padrão.

**OBSERVAÇÃO** Quando a função Remix é usada em uma faixa que contém uma voz de amostra "fatiada", os diversos segmentos da amostra são reorganizados com duração variada. Para criar as vozes de amostra, pode-se executar uma amostragem com tipo definido como "slice+seq" ou executar a tarefa Fatiar amostra.

**OBSERVAÇÃO** A tela Remix só está disponível quando o cursor está localizado na faixa que contém dados.



#### 1 Type (Tipo)

Determina como um compasso é dividido. O ponto de divisão e o valor variam dependendo da configuração de tipo definida aqui. O diagrama do tipo selecionado será exibido. Veja a seguir (4).

**Configurações:** 1 a 16

#### 2 Variation (Variação)

Determina como os segmentos divididos por tipo (1) serão reorganizados. As regras de divisão e reorganização variam dependendo da configuração de variação.

**Configurações:** normal 01 a 16, reverse 01 a 16, break 01 a 16, pitch 01 a 16, roll 01 a 16, fill 01 a 48

##### normal 01 a 16

Os dados divididos são apenas reorganizados. São fornecidas 16 variações.

##### reverse 01 a 16

Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ser reproduzidas na ordem inversa. São fornecidas 16 variações.

##### break 01 a 16

Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ser excluídas para criar pausas. São fornecidas 16 variações.

##### pitch 01 a 16

Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ter a afinação deslocada. São fornecidas 16 variações.

##### roll 01 a 16

Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ser reproduzidas com um efeito de rolagem. São fornecidas 16 variações.

##### fill 01 a 48

Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ser reproduzidas com fill-in. São fornecidas 48 variações.

### 3 Interval (Intervalo)

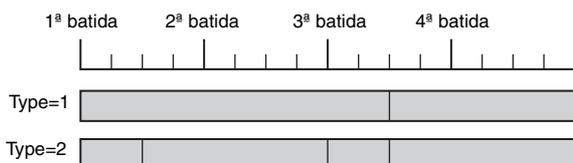
Determina o intervalo do compasso com o qual a operação Remix é executada. Em outras palavras, este parâmetro determina os compassos aos quais Remix é aplicada. Quando o parâmetro está definido como "1", Remix é aplicada a todos os compassos. Quando é definido como "2", Remix é aplicada aos dados do 2º compasso, do 4º compasso, do 6º compasso e assim por diante. Quando é definido como "3", Remix é aplicada aos dados do 3º compasso, do 6º compasso, do 9º compasso e assim por diante.

Os compassos aos quais Remix é aplicada são mostrados na tela. Veja a seguir (5).

**Configurações:** 1 a 8

### 4 Diagrama de tipo

Indica o ponto de divisão e o valor da divisão determinados pelo parâmetro Type (1). O diagrama abaixo indica os pontos de divisão na resolução de semicolcheia. Quando Type está definido como "1", por exemplo, os dados são divididos na batida final antes da batida 4. Quando Type está definido como "2", os dados são divididos em três pontos: na batida final antes da batida 2, na batida inicial da batida 3 e na batida final antes da batida 4.



### 5 Diagrama de intervalo

Indica os compassos aos quais a operação Remix é aplicada. Esses compassos encontram-se no mesmo intervalo determinado pelo parâmetro Interval (3).

O exemplo abaixo mostra o resultado quando Interval (3) é definido como "2".



### 6 [SF4] Cancel (Cancelar)

O pressionamento deste botão cancela a remixagem mais recente que ainda não tenha sido fixada. Este botão não estará disponível depois que o resultado da operação Remix tiver sido fixado ou antes que Remix seja executada.

### 7 [SF5] Apply (Aplicar)

O pressionamento deste botão executa a operação Remix. Se você não estiver satisfeito com o resultado depois que a remixagem for executada, pressione o botão [SF4] e tente novamente. Se estiver satisfeito com o resultado, pressione o botão [ENTER] para fixar os dados remixados.

## Procedimento de remixagem

- 1 Defina os parâmetros Type (1), Variation (2) e Interval (3).
- 2 Pressione o botão [SF5] para executar a remixagem.
- 3 Confirme o resultado da operação Remix.  
Se você não estiver satisfeito com o resultado da remixagem, pressione o botão [SF4] e tente novamente.
- 4 Pressione o botão [ENTER] para fixar o resultado da remixagem.
- 5 Pressione o botão [STORE] para armazenar o padrão na memória interna do usuário.



# Gravação do Padrão

No modo Pattern Record, você pode gravar a apresentação no teclado para criar uma Frase como material básico dos dados do Padrão. A Frase criada é atribuída automaticamente à faixa especificada. Pressione o botão [●] (Gravar) no modo Pattern Play para entrar no modo Pattern Record.

**OBSERVAÇÃO** A gravação dos dados de áudio pode ser feita no modo Sampling Record (página 201).

## Gravação em Tempo Real

Este método permite que você grave os dados de desempenho à medida que eles são tocados, permitindo capturar todas as nuances de uma apresentação de teclado real. A gravação pode ser feita ao monitorar a reprodução de outras faixas já gravadas.

Você pode selecionar um entre dois métodos para gravação em Tempo Real: Replace (Substituir) e Overdub (Dublar).

## Procedimento de Gravação de Padrão

Aqui está detalhado o processo de gravação de um Padrão.

### 1 Selecione um Padrão e, em seguida, uma Seção a ser gravada.

Pressione o botão [PATTERN] para ir ao visor Pattern Play (Reprodução do Padrão) (página 168). Selecione um Padrão e, em seguida, uma Seção a ser gravada. Selecione um Padrão vazio caso você deseje criar um novo Padrão do zero. Se não houver disponível um Padrão vazio, exclua um Padrão desnecessário usando a tarefa Limpar Padrão (página 187).

### 2 Pressione o botão [●] (Gravar) para acessar o visor Record Setup (Configuração da Gravação) (página 178).

### 3 Defina os parâmetros relacionados à gravação no visor Record Setup (Configuração da Gravação).

Selecione a faixa a ser gravada e o método de Gravação para se preparar para a Gravação do Padrão. Ao selecionar uma faixa à qual não tenha sido atribuída nenhuma Frase, a apresentação no seu teclado será gravada em uma Frase vazia, que será atribuída à faixa de gravação. Ao selecionar uma faixa que já tenha uma Frase atribuída, essa Frase será substituída pela apresentação que você gravar. Se você quiser gravar usando um Arpejo, defina os parâmetros necessários no visor Arpeggio (Arpejo) (página 178).

### 4 Grave sua apresentação no teclado em tempo real para criar uma Frase.

Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação. Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

### 5 Edite a Frase gravada usando a tarefa Padrão (página 181) e a Edição do Padrão (página 179).

## 6 Armazene o Padrão (incluindo a Frase gravada) na Memória do Usuário interna.

Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Pattern Store (Armazenamento de Padrão) e armazenar o Padrão criado.

Isso garante que o Padrão criado seja retido mesmo se a alimentação for desligada.

### AVISO

**O Padrão gravado será perdido diante da seleção de um Padrão diferente, do acesso a um modo diferente ou do desligamento do equipamento. Não se esqueça de armazenar os dados do Padrão na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar um Padrão diferente, de acessar um modo diferente ou de desativar a alimentação.**

## 7 Salve os dados do Padrão criado em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado, conforme desejado (página 241).

## Armazenando um Padrão – [STORE] (Armazenamento de Padrão)

Esta seção abrange como armazenar o Padrão que você gravou e editou. Ao executar a operação de Armazenamento, os dados do Padrão que você criou serão retidos mesmo que a alimentação tenha sido desativada. Pressionar o botão [STORE] acessa a janela Pattern Store (Armazenamento de Padrão). Os seguintes dados serão armazenados pelo comando Pattern Store:

### Dados da sequência

Padrão selecionado no momento (Seção A – P), Cadeia do Padrão, Frase 001 – 256

### Dados do Gerador de Tons

Configurações de mixagem (parâmetros de Edição Comum ou Edição da Parte

**OBSERVAÇÃO** As Vozes de Mixagem podem ser editadas na janela Mixing Voice Store (Armazenamento de Voz de Mixagem) (página 199).

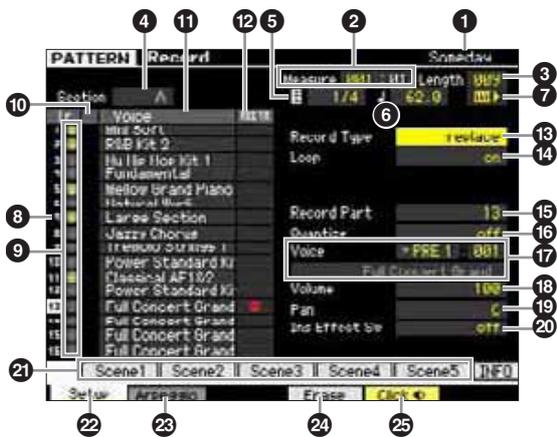
A operação do Armazenamento de Padrão é igual à do Armazenamento de Voz (página 54) e do Armazenamento de Música (página 144).

### AVISO

**Esta operação substitui todos os dados já existentes no Padrão de destino. Selecione um número de Padrão não contendo dados ou dados desnecessários.**

**OBSERVAÇÃO** Se não houver espaço suficiente na memória para Música/ Padrão, será exibida uma mensagem de alerta e você não poderá armazenar nenhuma outra Música/Padrão. Se isso acontecer, exclua os Padrões/Músicas desnecessários usando a tarefa Música/Padrão e, em seguida, faça novamente a operação de Armazenamento.

## Preparando a Gravação do Padrão – [F1] Setup



### 1 Nome do padrão (somente indicação)

Indica o nome do Padrão atual. O Padrão pode ser selecionado no visor Pattern Play (Reprodução do Padrão) (página 168).

### 2 Measure (Compasso)

Determina o compasso do qual a gravação inicia. Indica também o local de gravação atual.

**Configurações:**

Compasso: 001 – 256  
Batida: somente indicação



### 3 Length (Duração)

Determina a Duração do Padrão. Representa também a duração da Frase criada pelo procedimento de Gravação.

**Configurações:** 001 – 256

### 4 Section (Seção) (somente indicação)

Indica a Seção a ser gravada. A Seção pode ser configurada pelo visor Pattern Play (Reprodução do Padrão) (página 168).

### 5 Fórmula de compasso (Medidor)

Especifica o medidor (fórmula de compasso) para o Padrão.

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

### 6 Tempo

É igual ao modo Song Record. Consulte a página 145.

### 7 Início pelo Teclado

Quando a função Keyboard Start (Início pelo Teclado) estiver ativada, a gravação do Padrão será iniciada assim que você pressionar uma tecla do teclado.

**Configurações:** (ativada), (desativada)

### 8 Número da faixa (somente indicação)

### 9 Tipo de faixa (somente indicação)

### 10 Sem Áudio/Solo (somente indicação)

### 11 Nome da Voz (somente indicação)

São os mesmos do modo Song Record.

Consulte a página 145.

### 12 REC TR (Faixa de Gravação)

Determina a faixa a ser gravada. Mova o cursor até a faixa desejada ou pressione algum dos botões de Número [1] – [16] com a lâmpada TRACK acesa, de forma que o círculo vermelho seja exibido na coluna correspondente de REC TR.

**Configurações:** 1 – 16

### 13 Record Type (Tipo de Gravação)

Determina o método de Gravação.

**Configurações:** replace (substituir), overdub (dublar)

**replace**

Você pode usar este método quando quiser sobrepor uma faixa já gravada com novos dados em tempo real. Os dados originais serão apagados.

**overdub**

Você pode usar este método quando quiser adicionar mais dados a uma faixa que já contenha dados. Os dados previamente gravados serão mantidos.

### 14 Loop (Gravação em Loop)

Determina se a Gravação deve ter loop ou não ao executar a gravação em Tempo Real. Quando estiver definida, a frase será reproduzida repetidamente durante a gravação em tempo real. Isso pode ser muito prático ao gravar Partes de bateria cujo tipo de Gravação seja "overdub" (dublar), pois permite adicionar diferentes instrumentos a cada passagem. Quando desativado, a gravação será interrompida após uma passagem pela frase.

### 15 Record Part (Parte da Gravação)

### 16 Quantizar (Quantização da Gravação)

### 17 Voice (Voz)

### 18 Volume

### 19 Pan (Panorâmica)

### 20 Ins Effect Sw (Chave do Efeito de Inserção)

São os mesmos do modo Song Record.

Consulte a página 146.

### 21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Você pode alterar as configurações dos parâmetros relacionados ao Padrão (Cena do Padrão) e os parâmetros relacionados ao Arpejo pressionando esses botões. Para obter mais detalhes, consulte a descrição dos mesmos botões no modo Pattern Play na página 169.

### 22 [F1] Setup (Configuração)

Pressionar o botão Setup (Configuração) volta do visor anterior para o visor Record Setup (Configuração da Gravação).

### 23 [F2] Arpeggio (Gravar Arpejo)

A operação do botão Arpeggio (Arpejo) é igual à do visor Record Arpeggio (Gravar Arpejo) (página 147) no modo Song.

**24 [F4] Erase (Apagar)**

O menu Erase (Apagar) é exibido assim que se inicia a Gravação. Durante a gravação do Padrão, pressionar a tecla ao segurar o botão [F4] apaga todos os eventos de nota da tecla pressionada. Isso é útil na gravação em loop, pois permite excluir rapidamente notas erradas tocadas para uma tecla específica.

**25 [F5] Click (Clique)**

Igual ao modo Song Record. Consulte a página 146.

## Procedimento de Gravação em Tempo Real

Esta seção explica como gravar sua apresentação usando as funções de Gravação em Tempo Real. Não se esqueça de que o procedimento será diferente dependendo do Tipo de Gravação e da Faixa de Gravação definidas pelo visor Record Setup (Configuração da Gravação). A operação é igual à do visor Song Record (Gravação de Música) (página 147).

## Editando Eventos MIDI (Pattern Edit)

O modo Pattern Edit permite editar as Frases já gravadas ou inserir os novos dados nas Frases. Ele pode ser usado para corrigir erros e também para acrescentar dinâmica ou efeitos, como vibrato, para refinar e finalizar a Frase. Pressione o botão [EDIT] no modo Pattern Play para ir para o modo Pattern Edit.

**OBSERVAÇÃO** O modo Pattern Edit proporciona controles detalhados e abrangentes para editar os eventos MIDI das faixas do Padrão. Os eventos MIDI são mensagens (como nota ativada/desativada, número da nota, número de alteração do programa etc.) que compõem os dados de uma frase gravada.

**OBSERVAÇÃO** Assim como o modo Song Edit, o modo Pattern Edit consiste no visor Event List (Lista de Eventos) e na janela Insert Event (Inserir Evento). O visor Event List permite corrigir ou excluir eventos MIDI já inseridos, e a janela Insert Event permite inserir novos eventos ao Padrão. Ao usar a janela Insert Event, você pode inserir os eventos um a um. O visor Event List sempre será exibido quando o modo Pattern Edit for acessado pela primeira vez.

## Editando os dados gravados

Aqui está detalhado o processo de corrigir ou excluir eventos já gravados.

### 1 Selecione uma faixa a ser editada no visor Pattern Play (Reprodução do Padrão).

Se você quiser editar determinada frase, pressione o botão [F4] para acessar o visor Patch (Remendar) (página 170) e, em seguida, selecione a Frase desejada.

### 2 Pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Pattern Edit.

É exibido o visor Event List (Lista de Eventos) (página 180) do Padrão.

**OBSERVAÇÃO** Você pode selecionar a faixa desejada com os botões de Número [1] – [16] pressionando o botão [TRACK] (as lâmpadas) depois de entrar no modo Pattern Edit.

### 3 Mova o cursor até o evento ou o parâmetro a ser editado.

Use o botão [^]/[V] (cursor para cima/para baixo) para mover o cursor até a sincronização desejada. Pressione o botão [◀] (Retroceder)/[▶] (Avanço rápido) para mover o cursor por compassos inteiros. Use o botão [<]/[>] (cursor para a direita/para a esquerda) para mover o cursor até o parâmetro a ser editado.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre cada evento e parâmetro, consulte página 30.

**OBSERVAÇÃO** Use a função View Filter (Exibir Filtro) (página 180) para ajudá-lo a localizar rapidamente os eventos desejados.

### 4 Altere as configurações de parâmetro ou o local do evento.

Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados. O evento editado piscará no visor. Altere o local do evento. Para isso, edite MEAS (compasso), BEAT e CLOCK. Pressione o botão [F6] para excluir o evento no local do cursor.

### 5 Depois de concluir a edição de um parâmetro, pressione o botão [ENTER] para confirmar e insira a edição (o evento irá parar de piscar).

Se o cursor for movido para um novo evento enquanto o atual ainda estiver piscando, a edição do evento atual será cancelada.

### 6 Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor Pattern Play (Reprodução do Padrão).

### 7 Pressione o botão [STORE] para acessar a janela Pattern Store (Armazenamento de Padrão) (página 177) e armazene o Padrão criado.

## Inserindo o Novo Evento

Esta seção mostra como inserir novos eventos na Música atual.

- 1 No visor Event List (Lista de Eventos), pressione o botão [F5] Insert para acessar a janela Insert Event (Inserir Evento).**



- 2 Especifique o tipo de evento a ser inserido, o ponto de inserção (compasso, batida e relógio) e o valor do parâmetro do evento.**

Quando o cursor estiver localizado em Event Type (Tipo de Evento), você poderá acessar a lista de tipos de evento a serem inseridos ao pressionar o botão [SF6] LIST e selecionar um na lista. Para obter detalhes sobre cada evento e parâmetro, consulte página 30.

- 3 Pressione o botão [F6] Set para inserir o evento especificado no local especificado.**

A janela Insert Event (Inserir Evento) permanece aberta, permitindo que você continue inserindo novos eventos. Pressione o botão [ENTER] para inserir o evento e fechar a janela Insert Event (Inserir Evento).

- 4 Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor Event List (Lista de Eventos).**

## Visor Event List

No visor Event List (Lista de Eventos), os eventos MIDI (que inclui principalmente valores como número da nota, velocidade e valor de alteração de controle) são relacionados e podem ser editados. Aqui você pode editar ou excluir eventos previamente gravados.

Isso é igual ao visor Event List (Lista de Eventos) no modo Song Edit. Para obter detalhes, consulte a página 151.

## Alterando a exibição do evento MIDI – [F2] ViewFilter

Isso é igual a View Filter (Exibir Filtro) no modo Song Edit. Para obter detalhes, consulte a página 152.

# Tarefas de padrão

O modo Pattern Job contém um conjunto abrangente de ferramentas para edição e funções para modificação de dados que você pode usar para alterar o som do padrão ou da frase. Ele também inclui várias operações práticas, como cópia ou exclusão de dados.

Há 36 tarefas de padrão disponíveis.

Função	Descrição
<b>[F1] Desfazer/refazer</b>	A tarefa Desfazer cancela as alterações feitas pela operação mais recente, restaurando os dados para seu estado anterior. A tarefa Refazer cancela Desfazer e restaura as alterações.
<b>[F2] Nota</b>	<b>Tarefas de dados da nota</b>
01: Quantizar	São as mesmas do modo Song Job. Consulte a página 153.
02: Modificar velocidade	
03: Modificar o gate time	
04: Crescendo	
05: Transposição	
06: Glide	
07: Criar rufo	
08: Classificar acorde	
09: Separar acorde	
<b>[F3] Evento</b>	<b>Tarefas de evento</b>
01: Mudança de clock	São as mesmas do modo Song Job. Consulte a página 153.
02: Copiar evento	
03: Apagar evento	
04: Extrair evento	
05: Criar dados contínuos	
06: Reduzir a codificação	
07: Modificar dados de controle	
08: Prolongamento de batida	
<b>[F4] Frase</b>	<b>Tarefas de frase</b>
01: Copiar frase	Esta tarefa copia uma frase selecionada para a frase de destino designada.
02: Trocar frase	Esta tarefa troca o conteúdo de duas frases especificadas.
03: Mixar frase	Esta tarefa mixa todos os dados de duas frases do usuário selecionadas.
04: Adicionar frase	Esta tarefa adiciona uma frase ao final de outra para criar uma frase mais longa.
05: Dividir frase	Esta tarefa divide uma frase selecionada em duas frases separadas.
06: Obter frase de música	Esta tarefa copia um segmento de dados de faixa sequencial provenientes de uma música para a frase de destino designada.
07: Colocar frase em música	Esta tarefa copia uma frase de usuário selecionada para uma área especificada de uma música selecionada.
08: Apagar frase	Esta tarefa exclui todos os dados da frase selecionada.
<b>[F5] Faixa</b>	<b>Tarefas de faixa</b>
01: Copiar faixa	Esta tarefa copia todos os dados do tipo selecionado de uma faixa de origem especificada para uma faixa de destino especificada.
02: Trocar faixa	Esta tarefa troca o tipo de dados especificado entre duas faixas especificadas na música atual.
03: Mixar faixa	Esta tarefa mixa todos os dados de duas faixas selecionadas.
04: Apagar faixa	Esta tarefa exclui todos os dados do tipo selecionado da faixa selecionada.
05: Normalizar efeito de reprodução	Esta tarefa reescreve os dados na faixa selecionada de modo que ela incorpore as configurações atuais de Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Dividir faixa de bateria	Esta tarefa separa os eventos de nota em uma apresentação de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas (faixas 1 a 8).
07: Posicionar faixa para arpejo	Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo.
<b>[F6] Padrão</b>	<b>Tarefas de padrão</b>
01: Copiar padrão	Esta tarefa copia todos os dados de um padrão de origem selecionado para um padrão de destino selecionado.
02: Adicionar padrão	Esta tarefa adiciona um padrão ao final de outro para criar um padrão mais longo.
03: Dividir padrão	Esta tarefa divide um padrão selecionado em dois padrões separados.
04: Apagar padrão	Esta tarefa exclui todos os dados do padrão selecionado ou de todos os padrões.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

## Procedimento de tarefa de padrão

- 1 Na tela Pattern Play (Padrão - Reprodução), pressione o botão [JOB] para entrar no modo Pattern Job.
- 2 Selecione o menu da tarefa desejada. Para isso, pressione um dos botões [F1] a [F6].
- 3 Mova o cursor até a tarefa desejada usando o dial de dados e os botões [INC/DEC] e [DEC/NO]; em seguida, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Job (Tarefa).
- 4 Mova o cursor até o parâmetro desejado e configure o valor usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].
- 5 Após a configuração, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.  
Quando a tarefa estiver concluída, a mensagem "Completed" (Concluída) será exibida.
- 6 Pressione o botão [EXIT] duas vezes para voltar à tela Pattern Play.

### AVISO

Em algumas tarefas, a operação substitui todos os dados existentes até então na memória de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

**OBSERVAÇÃO** Se não houver dados no intervalo especificado, a mensagem "No Data" (Sem dados) será exibida no visor e a tarefa não poderá ser executada.

**OBSERVAÇÃO** Se você cometer um erro ou quiser comparar o som dos dados antes e depois de executar uma tarefa, pressione o botão [F1] para usar a função Desfazer/refazer.

### AVISO

Mesmo que uma tarefa tenha sido concluída, se você selecionar outro padrão ou desligar o equipamento sem armazenar os dados do padrão, eles serão apagados. Não se esqueça de armazenar os dados do padrão na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outro padrão ou desligar o equipamento.

**OBSERVAÇÃO** Algumas das tarefas que permitem copiar a voz de amostra da origem para o destino só executam a operação de cópia quando os eventos Bank Select (Seleção de banco) e Program Change (Alteração de programa) que especificam a voz de amostra estão gravados na faixa de origem.

## [F1] Desfazer/refazer

É igual ao modo Song Job. Consulte a página 154.

## [F2] Tarefas de nota

As tarefas de nota no modo Pattern são basicamente iguais às do modo Song Job. Porém, ao contrário do modo Song Job, as tarefas de nota de padrão aplicam-se às frases (001 a 256) e a um intervalo selecionado da frase (compasso : batida : clock).

## [F3] Tarefas de evento

As tarefas de evento no modo Pattern são basicamente iguais às do modo Song Job. Porém, ao contrário do modo Song Job, as tarefas de evento de padrão aplicam-se às frases (001 a 256) e a um intervalo selecionado da frase (compasso : batida : clock).

**OBSERVAÇÃO** Na tarefa "03: Apagar evento", "Alteração de tempo", "Memória de cena" ou "Faixa sem áudio" não podem ser selecionados como tipos de evento, ao contrário da tarefa de música "Apagar evento".

**OBSERVAÇÃO** Nas tarefas "05: Criar dados contínuos" e "07: Modificar dados de controle", "Alteração de tempo" não pode ser selecionado como tipo de evento, ao contrário do modo Song Job.

## [F4] Tarefas de frase

### 01: Copiar frase

Esta tarefa copia uma frase selecionada para a frase de destino designada. Além disso, as vozes de amostra usadas na frase selecionada podem ser copiadas. Isso será útil se você estiver criando um padrão e quiser usar os dados de frase de outro padrão.



- ❶ Frase de origem
- ❷ Frase de destino

Determina o número do padrão (01 a 64) e o número da frase (001 a 256) da origem e do destino, respectivamente.

### ❸ Copy Sample Voice (Copiar voz de amostra)

Quando essa caixa está marcada, as vozes de amostra atribuídas à frase de origem são copiadas para a frase de destino como vozes de amostra e são atribuídas às faixas correspondentes no padrão selecionado. Certifique-se de definir esse parâmetro como "on" ao copiar a frase usando a voz de amostra. Quando não houver memória disponível no padrão de destino para os dados de voz de amostra, aparecerá uma mensagem de alerta no visor e esses dados não serão copiados. Se isso acontecer, use a tarefa de amostra 02: Excluir para excluir amostras não utilizadas e tente novamente.

#### AVISO

- Todos os dados anteriores no destino da cópia serão substituídos.
- Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de cópia de voz de amostra.

## 02: Trocar frase

Esta tarefa troca o conteúdo de duas frases especificadas. Isso será útil se você quiser trocar duas frases, cada uma das quais atribuída a um padrão diferente.



- ❶ Frase a ser trocada
- ❷ Frase a ser trocada

Determina o número do padrão (01 a 64) e o número da frase (001 a 256) a ser trocada, respectivamente.

**OBSERVAÇÃO** Se esta tarefa for aplicada a frases que usam vozes de amostra, essas vozes não serão trocadas.

## 03: Mixar frase

Esta tarefa mixa todos os dados de duas frases do usuário selecionadas – ❶ e ❷ – e coloca o resultado na frase ❷. Isso será útil se você quiser criar uma nova frase mixando duas frases tocadas, por exemplo, por instrumentos de percussão diferentes.



- ❶ Frase original
- ❷ Frase original e frase de destino

Determina os números dos padrões (01 a 64) e os números das frases (001 a 256) a serem mixados, respectivamente. A execução da tarefa mixa todos os dados das duas frases do usuário selecionadas – ❶ e ❷ – e coloca o resultado na frase ❷.

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que a aplicação desta tarefa às frases com vozes de amostra não mixa as vozes de amostra.

## 04: Adicionar frase

Esta tarefa adiciona uma frase (❶) ao final de outra (❷) para criar uma frase mais longa.



- ❶ Frase original
- ❷ Frase original e frase de destino

Determina os números dos padrões (01 a 64) e os números das frases (001 a 256) a serem adicionados, respectivamente. A execução da tarefa adiciona uma frase (❶) ao final da outra (❷).

**OBSERVAÇÃO** Se esta tarefa for aplicada a frases que usam vozes de amostra, as vozes de amostra da frase de origem (❶) não serão adicionadas.

**OBSERVAÇÃO** Se a duração do padrão ficar maior do que 256 compassos como resultado desta tarefa, será exibida uma mensagem de erro e a tarefa será anulada.

## 05: Dividir frase

Esta tarefa divide uma frase selecionada (1) em duas frases separadas (1 e 2). A frase 1 é dividida no ponto de divisão (3).



### 1 Frase original

Determina a frase original a ser dividida selecionando o número do padrão (01 a 64) e o número da frase (001 a 256). A execução da tarefa deixa a parte antes do ponto de divisão (3) da frase original.

### 2 Frase de destino

Determina a frase de destino da divisão selecionando o número do padrão (off, 01 a 64) e o número da frase (off, 001 a 256). A execução da tarefa copia a parte depois do ponto de divisão para essa frase de destino da divisão. Quando o padrão ou a frase são definidos como "off", a parte depois do ponto de divisão da frase original é excluída.

#### AVISO

Esta tarefa substitui todos os dados já existentes na frase de destino da divisão (2).

### 3 Split Point Measure (Compasso do ponto de divisão)

Determina o compasso (002 a 256) em que a frase será dividida.

## 06: Obter frase de música

Esta tarefa copia um segmento de dados de faixa sequencial provenientes de uma música para a frase de destino designada. Esta tarefa é útil quando você encontra um padrão de bateria ou baixo em uma música e deseja usá-lo em seu padrão.



### 1 Música, faixa e compassos de origem

Determina o número da música (01 a 64), o número da faixa (01 a 16) e o intervalo de compassos (001 a 999) de origem da música. Se o intervalo de compassos especificado for maior do que 257, será exibida uma mensagem de alerta no visor e a tarefa será anulada. Se isso acontecer, defina o compasso novamente de forma que o intervalo máximo seja de 256 compassos.

### 2 Frase de destino

Determina a frase de destino selecionando o número da frase (001 a 256). A frase de destino pode ser especificada entre as frases do padrão atual.

#### AVISO

Todos os dados anteriores no destino da cópia serão substituídos.

### 3 Copy Sample Voice

Quando a caixa Copy Sample Voice está marcada, as vozes de amostra usadas nos dados de origem são copiadas para a frase de destino como vozes de amostra e são atribuídas à faixa do padrão de destino. Certifique-se de definir esse parâmetro como "on" ao copiar uma faixa usando uma voz de amostra. Quando não houver memória disponível no padrão de destino (padrão atual) para os dados de voz de amostra, aparecerá uma mensagem de alerta no visor e esses dados não serão copiados. Se isso acontecer, use a tarefa de amostra 02: Excluir para excluir amostras não utilizadas e tente novamente.

#### AVISO

Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de cópia de voz de amostra.

## 07: Colocar frase em música

Esta tarefa copia uma frase de usuário selecionada para uma área especificada de uma música selecionada.



### 1 Frase de origem

Determina o número da frase (001 a 256) a ser copiada.

### 2 Música, faixa e compasso de destino

Determina o número da música (01 a 64), o número da faixa (01 a 16) e o intervalo de compassos (001 a 999) de destino.

#### AVISO

A operação de cópia substitui todos os dados existentes até então na faixa e no intervalo de compassos de destino.



### 3 Copy Sample Voice

Quando a caixa Copy Sample Voice está marcada, as vozes de amostra usadas pela frase de origem são copiadas para a música de destino como vozes de amostra e são atribuídas à faixa da música de destino. Certifique-se de definir esse parâmetro como "on" ao copiar uma frase usando uma voz de amostra. Quando não houver memória disponível na música de destino para os dados de voz de amostra, aparecerá uma mensagem de alerta no visor e esses dados não serão copiados. Se isso acontecer, use a tarefa de amostra 02: Excluir para excluir amostras não utilizadas e tente novamente.

#### AVISO

**Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de cópia de voz de amostra.**

## 08: Apagar frase

Esta tarefa exclui todos os dados da frase selecionada.



### 1 Phrase (Frase)

Determina o número da frase (001 a 256) a ser apagada.

### 2 Clear Sample Voice (Apagar voz de amostra)

Quando essa caixa está marcada, a voz de amostra usada na frase especificada acima também será apagada.

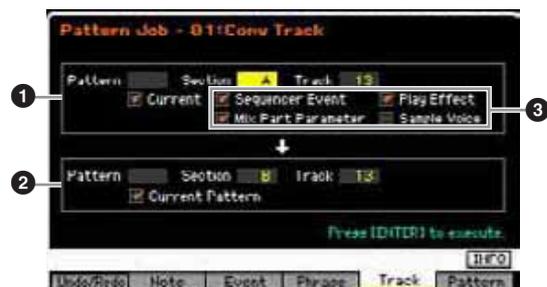
#### AVISO

**Desfazer/refazer (página 154) não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de exclusão de amostra.**

## [F5] Tarefas de faixa

### 01: Copiar faixa

Esta tarefa copia todos os dados do tipo selecionado de uma faixa de origem especificada para uma faixa de destino especificada. Isso será útil se você estiver criando um padrão e quiser usar os dados de faixa de outro padrão.



### 1 Faixa de origem

### 2 Faixa de destino

Determina o número do padrão (01 a 64), a seção (A a P) e a faixa (01 a 16) da origem e do destino, respectivamente.

#### AVISO

**Todos os dados anteriores no destino da cópia serão substituídos.**

### 3 Tipo de dados a serem copiados

Determina os tipos de dados a serem copiados.

**Configurações:** Sequencer Event (Evento Sequencer; todos os eventos da faixa), Play Effect (Efeito Play), Mix Part Parameter (Parâmetro Mix Part; todos os parâmetros de parte de mixagem), Sample Voice

**OBSEVAÇÃO** Quando não houver memória disponível no padrão de destino para os dados de voz de amostra, aparecerá uma mensagem de alerta no visor e esses dados não serão copiados, ainda que a caixa Sample Voice esteja marcada. Se isso acontecer, use a tarefa de amostra 02: Excluir para excluir amostras não utilizadas e tente novamente.

#### AVISO

**Desfazer/refazer (página 154) não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de exclusão de amostra.**

## 02: Trocar faixa

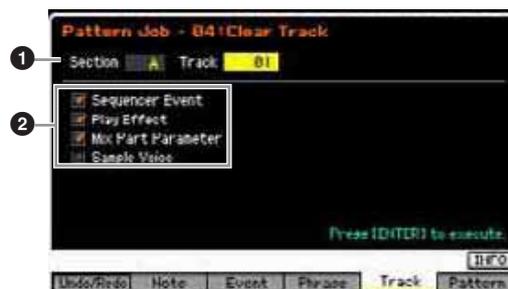
É igual ao modo Song Job. Consulte a página 163.

## 03: Mixar faixa

É igual ao modo Song Job. Consulte a página 163.

## 04: Apagar faixa

Esta tarefa exclui todos os dados do tipo selecionado da faixa selecionada.



### 1 Faixas

Determina a faixa a ser apagada especificando a seção (A a P, all) e a faixa (01 a 16, all).

### 2 Tipo de dados a serem apagados

Determina os tipos de dados a serem apagados. Selecione o tipo desejado. Para isso, marque a caixa apropriada.

**Configurações:** Sequencer Event (todos os eventos da faixa), Play Effect, Mix Part Parameter (todos os parâmetros de parte de mixagem), Sample Voice

**AVISO**

Desfazer/refazer não pode ser usada para desfazer/refazer uma operação de limpeza de faixas que contenham dados de amostra.

**OBSERVAÇÃO** A forma de onda em SDRAM não pode ser excluída através desta tarefa, mesmo que a caixa Sample Voice esteja marcada. Se você quiser excluir a forma de onda atribuída à voz de amostra utilizada na música especificada, use a tarefa Excluir (página 131) no modo Sampling Job.

**05: Normalizar efeito de reprodução**

É igual ao modo Song Job. Consulte a página 163.

**06: Dividir faixa de bateria**

É igual ao modo Song Job. Consulte a página 163.

**07: Posicionar faixa para arpejo**

Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo. Até 16 números de nota exclusivos podem ser gravados na faixa de arpejo. Se mais de 16 números de nota diferentes tiverem sido gravados nos dados de sequência MIDI, a operação de conversão reduzirá as notas que excederem o limite. Por isso, tenha o cuidado de gravar no máximo 16 notas diferentes ao criar um arpejo, especialmente ao usar todas as quatro faixas.

**1 Intervalo**

Determina a faixa que será convertida nos dados de arpejo especificando a seção (A a P) e o compasso (001 a 256).

Outros parâmetros são iguais aos do modo Song Job. Consulte a página 164.

**[F6] Tarefas de padrão****01: Copiar padrão**

Esta tarefa copia todos os dados de um padrão de origem selecionado para um padrão de destino selecionado.

**1 Padrão de origem****2 Padrão de destino**

Determina o padrão de origem e de destino selecionando o número do padrão (01 a 64) e a seção (A a P, all). Se você definir a seção de origem como "all", a seção de destino também será definida como "all" automaticamente. Como resultado, todos os dados do padrão de origem serão copiados para o destino.

**3 Copy Pattern Chain (Copiar encadeamento de padrão)**

Quando esta caixa está marcada, os dados de encadeamento de padrão são copiados juntamente com os dados de padrão.

**02: Adicionar padrão**

Esta tarefa adiciona um padrão (1) ao final de outro (2) para criar um padrão mais longo. Na verdade, as frases que compõem o padrão de origem (1) são adicionadas ao final das frases que compõem o padrão de destino (2). Esta tarefa será útil se você quiser conectar padrões diferentes.

**1 Padrão original****2 Padrão original e padrão de destino**

Determina os dois padrões a serem conectados selecionando os números dos padrões (01 a 64) e as seções (A a P) respectivamente. A execução da tarefa adiciona um padrão (1) ao final do outro (2). O resultado desta tarefa substituirá o padrão de destino (2).

### 3 Keep Original Phrase (Manter frase original)

Quando esta caixa está marcada, os dados originais do padrão de destino são mantidos na memória juntamente com os novos dados do padrão adicionado. Quando a caixa Keep Original Phrase está marcada, esta tarefa requer o dobro do número de frases do usuário vazias como o número de faixas contendo dados nas quais os dados de frase adicionados deverão ser armazenados. Se o espaço necessário não estiver disponível, será exibida uma mensagem de alerta e a tarefa será anulada. Se isso ocorrer, use a tarefa Apagar frase para excluir frases não utilizadas e tente novamente. Se a caixa não estiver marcada, o padrão de destino original será apagado e substituído pelas frases recém-criadas.

**OBSERVAÇÃO** Se esta tarefa for aplicada a padrões que usam vozes de amostra, as vozes de amostra da frase de origem (1) não serão adicionadas.

**OBSERVAÇÃO** Se a duração do padrão ficar maior do que 256 compassos como resultado desta tarefa, será exibida uma mensagem de erro e a tarefa será anulada.

## 03: Dividir padrão

Esta tarefa divide um padrão selecionado (1) em dois padrões separados (1 e 2). O padrão 1 é dividido no ponto de divisão (3). Na verdade, as frases que compõem o padrão de origem (1) serão divididas, e as frases divididas depois do ponto de divisão serão atribuídas às faixas do padrão de destino.



#### 1 Padrão original

Determina o padrão original a ser dividido selecionando o número do padrão (01 a 64) e a seção (A a P). A execução da tarefa deixa a parte antes do ponto de divisão na frase original.

#### 2 Padrão de destino

Determina o padrão de destino da divisão selecionando o número do padrão (01 a 64) e a seção (off, A a P). A execução da tarefa move a parte depois do ponto de divisão para esse padrão de destino da divisão. Quando o número do padrão ou a seção são definidos como "off", a parte depois do ponto de divisão (3) do padrão original (1) é excluída.

#### AVISO

Esta tarefa substitui todos os dados já existentes no padrão de destino da divisão (2).

### 3 Splitpoint Measure

Especifica o compasso em que o padrão será dividido.

**Configurações:** 002 a 256

### 4 Keep Original Phrase

Quando esta caixa está marcada, a frase do padrão original é mantida na memória e os resultados da tarefa de divisão são gravados em frases vazias. Quando a caixa Keep Original Phrase está marcada, esta tarefa requer o dobro do número de frases do usuário vazias como o número de faixas contendo dados nas quais os dados de frase adicionados deverão ser armazenados. Se o espaço necessário não estiver disponível, será exibida uma mensagem de alerta e a tarefa será anulada. Se isso ocorrer, use a tarefa Apagar frase para excluir frases não utilizadas e tente novamente.

Quando essa caixa não está marcada, as frases que compõem o padrão original são apagadas e substituídas pelas frases recém-criadas.

### 5 Copy Sample Voice

Quando esta caixa está marcada, as vozes de amostra (se incluídas no padrão original) são copiadas no padrão de destino.

## 04: Apagar padrão

Esta tarefa apaga o padrão especificado. Também é possível apagar apenas a seção especificada do padrão selecionado.



#### 1 Padrão a ser apagado (Pattern e Section)

Determina o padrão a ser apagado. Quando Pattern estiver definido como "all", todos os dados do padrão serão apagados. Quando Section estiver definido como "all", todos os dados do padrão selecionado serão apagados.

#### 2 Clear Pattern Chain (Apagar encadeamento de padrão)

Quando a caixa está marcada, os dados de encadeamento de padrão também são apagados. Quando a caixa não está marcada, os dados de encadeamento de padrão não são apagados.

**OBSERVAÇÃO** A forma de onda em SDRAM não pode ser excluída através desta tarefa, mesmo que a voz de amostra seja usada na seção especificada. Se você quiser excluir a forma de onda atribuída à voz de amostra utilizada na seção especificada, use a tarefa Excluir (página 135) no modo Sampling Job.

# Configurações do gerador de tons multitimbre para reprodução de música/padrão (modo Mixing)

A configuração do bloco gerador de tons para a reprodução de música/padrão é conhecida como mixagem. O modo Mixing permite alterar a voz e as configurações de efeitos de cada parte. Para entrar no modo Mixing, pressione o botão [MIXING] nos modos Song ou Pattern.

**Observação** Não é possível acessar o modo Mixing nos modos Voice, Performance ou Master.

## A estrutura do modo Mixing

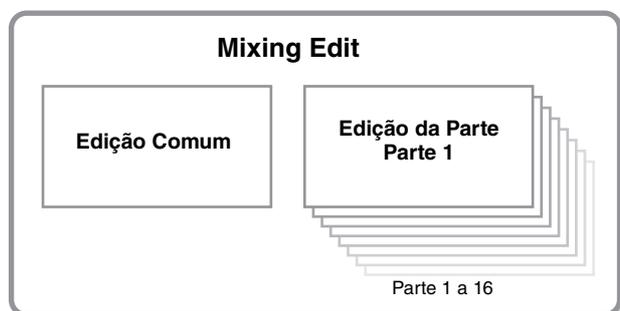
Esta seção explica em detalhes como é o modo Mixing e o que você pode fazer nele.

### Sobre mixagem

No modo Song/Pattern, o bloco gerador de tons interno funciona como o gerador de tons multitimbre para receber e gerenciar dados de sequência MIDI que consistem em múltiplos canais. O conjunto das configurações do gerador de tons multitimbre é conhecido como mixagem. Um programa de mixagem é fornecido para cada música ou padrão. A seleção de uma música ou um padrão diferente acessa um programa de mixagem diferente.

### Common Edit (Edição comum) e Part Edit (Edição da parte)

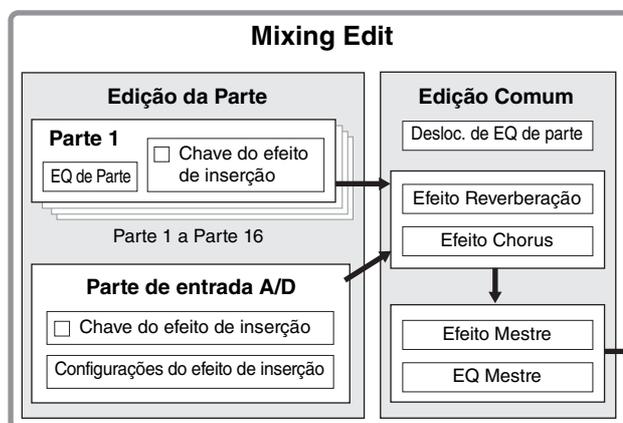
O modo Mixing Edit consiste em dois submodos: Common Edit (Edição comum) e Part Edit (Edição da parte). Common Edit permite editar as configurações globais comuns a todas as partes, como as de efeito mestre, EQ mestre e controlador. Part Edit permite ajustar diversos parâmetros para cada uma das 16 partes de acordo com a faixa de música/padrão correspondente.



### Estrutura de efeitos e EQ no modo Mixing

No modo Mixing, estão disponíveis dois blocos EQ e três blocos Efeito.

Os dois blocos EQ do modo Mixing são EQ de Parte e EQ Mestre. EQ de Parte é aplicado a cada uma das partes de mixagem e pode ser definido na tela EQ (página 195) de Part Edit. Além disso, os parâmetros de EQ de Parte podem ser ajustados ao mesmo tempo para todas as partes na tela Part EQ (página 192) de Common Edit. Por outro lado, EQ Mestre é aplicado ao som geral (todas as partes de mixagem) e pode ser definido na tela Master EQ (página 193) de Common Edit. Os blocos Efeito do modo Mixing são Reverberação, Chorus e Efeito Mestre. Reverberação e Chorus são aplicados ao som geral, e os parâmetros relacionados podem ser definidos na tela Reverb/Chorus (página 193) de Common Edit. A intensidade (nível de emissão) da reverberação e do chorus pode ser definida para cada parte na tela Connect (Conexão, página 193) de Part Edit. Por outro lado, Efeito Mestre é aplicado ao som geral (todas as partes de mixagem) e pode ser definido na tela Master Effect (página 193) de Common Edit.



## Efeito de inserção no modo Mixing

Além dos três blocos Efeito citados acima, o modo Mixing conta com efeitos de inserção especiais. Tenha em mente que os efeitos de inserção não podem ser aplicados a todas as 16 partes simultaneamente. O MOTIF XF apresenta oito efeitos de inserção, que permitem processar, de forma independente, até oito partes selecionadas entre as partes 1 a 16 e a parte de entrada A/D. Você pode especificar as partes às quais o efeito de inserção será aplicado definindo o parâmetro Insertion Effect Switch (Chave do efeito de inserção) na tela Part 1 – 16 (página 190) e na tela Audio Part (Parte de áudio, página 191) do modo Mixing Play. O uso mais comum dos efeitos de inserção é na aplicação de compressão ou processamento dinâmico a uma parte individual ou na aplicação de um efeito especial que só deverá ser usado em uma parte, como distorção ou alto-falante giratório.

É possível definir os parâmetros relacionados a efeitos de inserção nas telas a seguir.

### Part 1 – 16:

Os parâmetros de efeitos de inserção para cada uma das partes 1 a 16 podem ser definidos com a edição da voz atribuída a cada parte na tela Connect e na tela Insertion A/B (Inserção A/B) do modo Mixing Voice Edit (página 198). A voz editada pode ser armazenada (página 199) como uma voz de mixagem ou uma voz do usuário.

### A/D Input Part (Parte de entrada A/D):

Os parâmetros de efeitos de inserção para a parte de entrada A/D podem ser definidos na tela Insertion A/B (página 193) de Common Edit.

## Vozes de mixagem

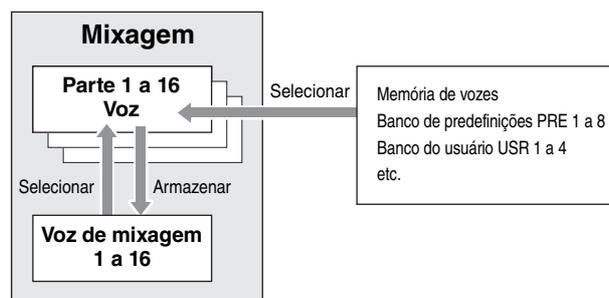
Podem ser armazenadas até 16 vozes normais para cada mixagem de música/padrão. Esse tipo de voz é chamado de voz de mixagem.

Normalmente, a voz armazenada no modo Voice é atribuída a cada parte de mixagem. Nesse método, o som da música ou do padrão criado por você pode mudar inesperadamente se você editar ou excluir a voz usada para a mixagem da música ou do padrão.

As vozes de mixagem são fornecidas para evitar essas mudanças acidentais no som. Para usar este recurso, acesse uma voz nos bancos do usuário 1 a 4, armazene a voz selecionada no banco de vozes de mixagem, atribua-a à parte desejada e edite a mixagem conforme necessário. Além disso, certifique-se de armazenar a voz como uma voz de mixagem após editá-la no modo Mixing.

São fornecidas até 16 vozes de mixagem para cada programa de mixagem, ou seja, para cada música/padrão. A seleção de outra música ou padrão acessará outra mixagem pertencente à nova música ou ao novo padrão selecionado.

Se quiser usar uma voz de mixagem de determinada música/padrão em outra música/padrão, execute a operação de cópia (página 200) no modo Mixing Voice Job.



Observe que podem ser armazenadas até 256 vozes de mixagem para todas as músicas e padrões. Dessa forma, a memória de vozes de mixagem ficará cheia e não será possível armazenar vozes adicionais se você tiver armazenado 16 vozes diferentes para 16 músicas diferentes.

Se essa situação ocorrer, use a tarefa Excluir (página 200) para excluir vozes de mixagem desnecessárias no modo Mixing Voice Job.

**Observação** Você pode confirmar a quantidade de memória disponível (não usada) na janela Mixing Voice Information (Informações sobre vozes de mixagem, página 199).

## Procedimento de configuração da mixagem

- 1 No modo Song ou Pattern, selecione a música ou o padrão a ser editado.**
- 2 Pressione o botão [MIXING] para entrar no modo Mixing.**  
É exibida a tela Part 1 – 16 (página 190) do modo Mixing Play.
- 3 Selecione uma voz e defina outros parâmetros, como volume e panorâmica, para cada parte na tela Part 1 – 16 ou na tela Audio Part.**
- 4 Defina os parâmetros comuns a todas as partes ou aqueles exclusivos de cada parte.**

Se você quiser editar parâmetros comuns a todas as partes, como os de efeito mestre, EQ mestre e controlador, pressione o botão [EDIT] na tela Mixing Play (Mixing - Reprodução) e depois o botão [COMMON EDIT] para entrar na tela Common Edit (página 192).

Se quiser editar parâmetros de partes de mixagem mais detalhados, entre no modo Part Edit (página 194) pressionando o botão [EDIT], depois pressione o botão de número desejado [1] a [16]. Se quiser editar parâmetros para a parte de áudio, pressione o botão [EDIT] no modo Mixing Play; em seguida, pressione o botão [COMMON EDIT] e o botão [F4] para acessar o visor Audio In (Entrada de áudio, página 193).

## 5 Edite a voz atribuída à parte desejada.

Se quiser editar uma voz atribuída a cada parte, pressione o botão [F6] na tela Mixing Play para acessar o visor Mixing Voice Edit (Edição de voz de mixagem, página 198).

Para acessar o modo Mixing Voice Common Edit (página 200), pressione o botão [COMMON EDIT].

Para acessar o modo Mixing Voice Element Edit (página 200), pressione um dos botões de número [1] a [8].

## 6 Armazene a voz editada como uma voz de mixagem, conforme desejado.

No modo Mixing Voice Edit, pressione o botão [STORE] para acessar a janela Mixing Voice Store (Armazenamento de voz de mixagem, página 199).

## 7 Armazene o programa de mixagem editado na música/padrão.

No modo Song Play, pressione o botão [STORE] para acessar a janela Song Store (Armazenamento de música) ou Pattern Store (Armazenamento de padrão). Para obter instruções detalhadas sobre como armazenar, consulte a página 144.

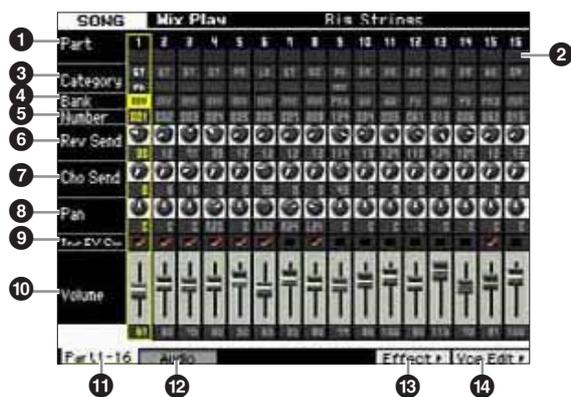
## 8 Pressione o botão [SONG] ou [PATTERN] para sair do modo Mixing e entrar no modo anterior.

# Modo Mixing Play

A tela Mixing Play é exibida quando se pressiona o botão [MIXING] no modo Song ou Pattern. Aqui você pode editar os parâmetros de mixagem relevantes para a criação de uma música ou um padrão.

## Configurações de parte na tela Mixer – [F1] Part 1 – 16

Aqui você pode editar os principais parâmetros de cada parte de mixagem. Os parâmetros básicos para a criação de uma música são reunidos nesta tela, provenientes da tela Voice (Voz, página 194) e da tela Output (Saída, página 194) no modo Mixing Part Edit. As configurações definidas aqui serão aplicadas automaticamente aos parâmetros correspondentes nas telas do modo Mixing Part Edit e vice-versa.



### 1 Part (somente indicação)

Indica os números das partes. Quando a lâmpada [TRACK] está acesa, a parte pode ser selecionada por meio dos botões de número [1] a [16].

### 2 Sem áudio/Solo/Edição (somente indicação)

Indica o status de cada parte. Quando a lâmpada [MUTE] está acesa, o status Sem áudio/Com áudio de cada parte pode ser trocado por meio dos botões de número [1] a [16]. Quando a lâmpada [SOLO] está acesa, a parte de solo pode ser selecionada por meio dos botões de número [1] a [16].

**Configurações:** (Sem áudio), (Solo), (Indicador de edição)

### Indicador de Edição

Indica que a voz de mixagem da parte foi modificada, mas ainda não foi armazenada.

### 3 Category (Categoria; somente indicação)

Indica as duas categorias principais da voz atual. Quando a lâmpada [CATEGORY SEARCH] está acesa, você pode selecionar a voz desejada usando a função Category Search (Pesquisa de categorias). O nome da voz selecionada é mostrado do lado superior direito da tela.

### 4 Bank (Banco)

### 5 Number (Número)

Determinam a voz selecionada. Pressione o botão [PROGRAM] (a lâmpada se acende) e depois a voz desejada usando os botões [PRE 1] a [USER DR], [A] a [H] e [1] a [16]. O nome da voz selecionada é mostrado do lado superior direito da tela.

### Configurações:

Number: 1 a 128

Bank: PR1 a 8 (Predefinições 1 a 8), US1 a 4 (Usuário 1 a 4), GM, GD (Percussão GM), PD (Percussão predefinido), UD (Percussão do usuário), SP (Voz de amostra), MV (Voz de mixagem)

### 6 Rev Send (Emissão de reverberação)

Ajusta o nível de emissão de reverberação de cada parte. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o efeito Reverberação.

**Configurações:** 0 a 127

### 7 Cho Send (Emissão de chorus)

Ajusta o nível de emissão de chorus de cada parte. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o efeito Chorus.

**Configurações:** 0 a 127

### 8 Pan (Panorâmica)

Determina a posição no campo estéreo para cada parte.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda) – C (centralizada) – R63 (extremidade direita)

**9 Ins FX Sw (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 estará ativado. Verifique se esse parâmetro está ativado para todas as partes/vozes às quais você precisa aplicar efeitos de inserção. O MOTIF XF conta com oito sistemas de efeitos de inserção, permitindo a definição desse parâmetro como ativado para até oito partes. Se oito partes já tiverem sido ativadas, o parâmetro não poderá ser ativado para partes adicionais. Nesse caso, a chave de outra parte deverá ser desativada para que seja possível ativar a chave da parte desejada. Observe que os efeitos de inserção estão disponíveis simultaneamente para até oito partes, incluindo a parte de entrada A/D.

**Configurações:**  (ativado),  (desativado)

**10 Volume**

Determina o nível de saída da parte.

**Configurações:** 0 a 127

**11 [F1] Part 1 – 16**

Acessa esta tela a partir da tela Audio Mixer.

**12 [F2] Audio (Parte de áudio)**

Acessa a tela Audio Part para definir a entrada de áudio.

**13 [F5] Effect (Efeito)**

Acessa a tela Effect (página 193) no modo Common Edit.

**14 [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit, Edição de mixagem de voz)**

Entra no modo Mixing Voice Edit, o que permite editar a voz atribuída à parte atual. Caso a voz de percussão ou a voz de amostra esteja atribuída à parte atual, este botão não aparecerá e a voz de mixagem não estará disponível.

**Configurações de entrada de áudio – [F2] Audio**

Nesta tela, você pode definir parâmetros relacionados à entrada de áudio do conector [A/D INPUT] e do conector IEEE1394 (disponível quando a FW16E opcional está instalada). Os parâmetros básicos para a criação de uma música são reunidos nesta tela, provenientes da tela Audio In (página 193) no modo Mixing Common Edit. As configurações definidas aqui serão aplicadas aos mesmos parâmetros nas telas do modo Mixing Common Edit e vice-versa.

**1 Part (somente indicação)**

Indica os números das partes.

**AD (Parte de entrada A/D)**

Permite definir os parâmetros relacionados à entrada de áudio do conector A/D INPUT.

**FW (FireWire)**

Permite definir parâmetros relacionados à entrada de áudio do conector IEEE1394 (disponível quando a FW16E opcional está instalada). O sinal de áudio aqui é transmitido do computador através das portas FW 3 e 4.

As configurações definidas aqui serão aplicadas automaticamente aos parâmetros correspondentes na tela Part 1 – 16 (página 190).

**2 Rev Send (Emissão de reverberação)****3 Cho Send (Emissão de chorus)****4 Pan****5 Ins FX Sw (Chave do efeito de inserção)\*****6 Volume**

\* Disponível somente para a parte de entrada A/D

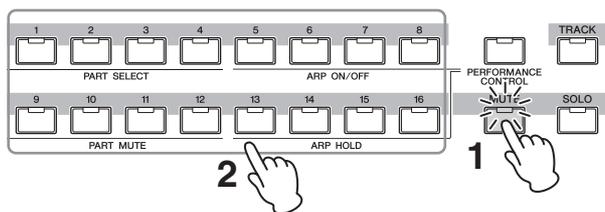
# Mixing Edit

O modo Mixing Edit permite controlar configurações típicas de mixer como equilíbrio de volume, posição de panorâmica e efeitos, o que possibilita ajustar com mais precisão os dados de música/padrão. Mixing Edit consiste em Part Edit e Common Edit.

## Funções úteis para edição de mixagens

### Ativando/desativando partes específicas (função Mute)

Você pode ativar/desativar partes específicas usando a função Mute (Sem Áudio).



#### 1 Pressione o botão [MUTE].

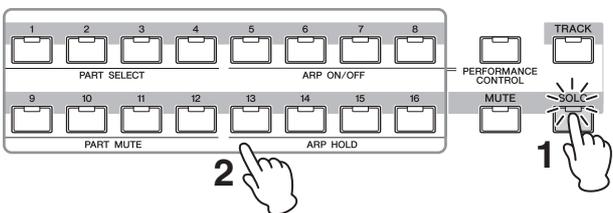
A lâmpada [MUTE] se acende, indicando que cada parte pode ser ativada/desativada.

#### 2 Pressione qualquer um dos botões de número [1] a [16].

A lâmpada do botão pressionado será desligada e a parte correspondente ficará sem áudio. Pressione novamente o mesmo botão para acender a lâmpada e reativar o áudio dessa parte. Você pode ativar/desativar várias partes pressionando os botões.

### Fazendo solo de uma parte específica

A função Solo é oposta à função Mute; permite instantaneamente fazer um solo de uma parte específica e retirar o áudio de todas as outras.



#### 1 Pressione o botão [SOLO].

A lâmpada [SOLO] se acende, indicando que pode ser feito um solo da parte específica.

#### 2 Pressione qualquer um dos botões de número [1] a [16].

A lâmpada do botão pressionado se acenderá e somente a parte correspondente terá som. Pressione qualquer outro botão de número para alterar a parte solo.

**Observação** Para sair das condições Mute e Solo, pressione o botão [TRACK] ou [PERFORMANCE CONTROL].

### O indicador [E]

Ao alterar o valor do parâmetro no modo Mixing Play ou Edit, o indicador de edição [E] será exibido no canto superior direito do visor LCD. Isso dá uma confirmação rápida de que a mixagem atual foi modificada, mas ainda não foi armazenada. Para armazenar o atual status editado, siga as instruções da página 54.

Indicador de Edição



### Função Compare (Comparar)

Com a função Compare, é possível alternar entre a mixagem recém-editada e sua condição original, não editada, permitindo que você escute como suas edições afetam o som. Para obter instruções sobre como usar Compare, consulte a mesma função no modo Voice na página 54.

## Armazenando a mixagem criada

A configuração de mixagem criada pode ser armazenada como parte dos dados de uma música ou um padrão. Para obter instruções sobre como armazenar uma música ou um padrão, veja as páginas 144 e 177.

## Parâmetros de Common Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O modo Common Edit permite editar os parâmetros comuns a todas as partes de mixagem.

### Configurações de controlador – [F1] General (Geral)

Determina a função dos botões giratórios e dos botões ASSIGNABLE FUNCTION para cada música/padrão. A função é igual à exibida na tela Other (Outros, página 104) do modo Performance Common Edit.



## Configurações de efeito mestre e EQ mestre – [F2] MasterFX (Efeito mestre)

### [SF2] MasterFX (Efeito mestre)

Esta tela permite definir o tipo e os parâmetros do efeito mestre.

A função é igual à exibida na tela Master Effect (página 104) do modo Performance Common Edit.

### [SF3] MasterEQ (EQ Mestre)

Nesta tela, você pode aplicar equalização de cinco bandas a todas as partes da mixagem selecionada.

A função é igual à exibida na tela Master EQ (página 105) do modo Performance Common Edit.

## Configurações da parte de entrada de áudio – [F4] Audio In

Você pode definir os parâmetros relacionados à entrada de áudio no conector A/D INPUT e no conector IEEE1394. As configurações de FW só estarão disponíveis quando a FW16E opcional estiver instalada.

### [SF1] Output (Saída)

Nesta tela, você pode definir o nível de emissão do sinal da parte de entrada de áudio enviado para o efeito Reverberação/Chorus e a atribuição do conector de saída para a parte de entrada de áudio.

A função desta tela é igual à da tela Output (página 106) do modo Performance Common Edit.

### [SF2] Connect (Conectar)

Determina a direção do efeito para os efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama na tela, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado.

A função desta tela é igual à da tela Insertion Effect Connection (Conexão do efeito de inserção, página 106) do modo Performance Common Edit.

### [SF3] Ins A (Efeito de inserção A)

### [SF4] Ins B (Efeito de inserção B)

Nesta tela, você também pode definir o tipo e os parâmetros do efeito de inserção.

A função desta tela é igual à da tela Insertion Effect A/Insertion Effect B (Efeito de inserção A/Efeito de inserção B, página 107) do modo Performance Common Edit.

## Configurações de efeitos – [F5] Effect

Nos visores a seguir, você pode definir a conexão dos efeitos e os valores de outros parâmetros. Para obter detalhes sobre a estrutura de efeitos no modo Mixing, consulte a página 24.

### [SF1] Connect (Conexão)

Nesta tela, você pode definir o nível de retorno do efeito Reverberação/Chorus, a panorâmica do efeito e o nível de chorus para emissão.

A função desta tela é igual à da tela Connection (página 107) do modo Performance Common Edit.

### [SF2] Ins Switch (Chave do efeito de inserção)

Nesta tela, você pode selecionar quais partes (entre as partes de mixagem 1 a 16 e a parte de entrada de áudio) serão atribuídas aos oito efeitos de inserção.



#### 1 Part 1 a 16, A/D

Determina as partes disponíveis para o efeito de inserção. Quando essa chave estiver ativada ("on"), o efeito de inserção da voz atribuída à parte estará ativado. Verifique se esse parâmetro está ativado para todas as partes/vozes às quais você precisa aplicar efeitos de inserção.

O MOTIF XF conta com oito sistemas de efeitos de inserção, permitindo a definição desse parâmetro como ativado para até oito partes. Se oito partes já tiverem sido ativadas, o parâmetro não poderá ser ativado para partes adicionais. Nesse caso, a chave de outra parte deverá ser desativada para que seja possível ativar a chave da parte desejada.

**OBSEVAÇÃO** Para a parte de entrada de áudio, o tipo/parâmetro do efeito de inserção pode ser definido na tela Insertion A/B (página 193) do modo Mixing Common Edit. Para as partes 1 a 16, as configurações do tipo/parâmetro do efeito de inserção não podem ser definidas no modo Mixing Edit, pois as configurações estão incluídas na voz atribuída a cada parte. Se você quiser editar as configurações de efeito de inserção para cada parte, entre no modo Mixing Voice Edit e edite as configurações de efeito para a voz.

### [SF3] Reverb (Reverberação)

### [SF4] Chorus

Na coluna Type (Tipo) destas telas, você pode selecionar o tipo de reverberação/chorus. Na coluna Preset (Predefinições), você pode selecionar um dos modelos que acessam as configurações pré-programadas de diversos parâmetros do tipo de reverberação/chorus selecionado. Nestas telas, também é possível definir cada parâmetro do tipo de efeito selecionado individual e manualmente. A função destas telas é igual à das telas Reverb e Chorus (página 108) do modo Performance Common Edit.

## Parâmetros de Part Edit

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →  
**Seleção da parte [1] a [16]**

No modo Part Edit, você pode editar os parâmetros de cada parte, como voz, arpejo, EG e EQ.

### Exibição da parte selecionada/exibição de quatro partes

Como acontece no modo Performance Part Edit, você pode usar dois tipos de tela no modo Mixing Part Edit. Um tipo permite editar parâmetros da parte selecionada no momento e o outro tipo de exibição permite exibir parâmetros para quatro partes. Você pode alternar entre esses dois tipos pressionando o botão [SF5]. Observe que o visor de quatro partes não está disponível para os visores [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

### Selecionando uma parte a ser editada

Pressione um dos botões [1] a [16] para selecionar uma parte para edição.

**! OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre funções úteis como Mute e Solo, consulte a página 192.

## Configurações básicas de parte – [F1] Voice

### [SF1] Voice (Voz)

Esta tela permite especificar o canal de recepção MIDI da parte atual, assim como a voz. Exceto por Receive Channel (Canal de recepção, ❶), os outros parâmetros são iguais aos da tela Voice (página 109) no modo Performance Part Edit.



### ❶ Receive Channel (Canal de recepção)

Determina o canal de recepção MIDI da parte selecionada. Como os dados MIDI podem ser provenientes de vários canais ao mesmo tempo, recomenda-se definir este parâmetro de forma a corresponder ao canal específico pelo qual os dados de controle desejados estão sendo enviados.

**Configurações:** 01 a 16, off

### [SF2] Output (Saída)

Nesta tela, você pode definir a intensidade da reverberação e do chorus e a atribuição do conector de saída de cada parte. A função desta tela é igual à da tela Output (página 110) do modo Performance Part Edit.

### [SF3] Other (Outro)

Nesta tela, você pode definir parâmetros relacionados à alteração de afinação e à velocidade. A função desta tela é igual à da tela Other (página 111) do modo Performance Part Edit.

## Configurações básicas de arpejo – [F2] ARP Main (Arpejo principal)

Esta tela determina as configurações básicas do arpejo. As configurações dos parâmetros mostrados na parte inferior da tela podem ser registradas nos botões [SF1] a [SF5].

A função é igual à da tela Arpeggio Main (página 112) do modo Performance Part Edit.

## Alterando o senso rítmico do arpejo – [F3] ARP Other (Arpejo - outro)

Alterando a duração e a velocidade das notas você pode alterar a sensação rítmica da reprodução do arpejo. A função desta tela é igual à da tela Arpeggio Other (página 114) do modo Performance Part Edit.

## Configurações de EG – [F4] EG (Gerador de Envelope)

Estas configurações permitem controlar a transição no som do momento em que uma tecla é pressionada até o momento em que ela é liberada. Você também pode ajustar o brilho do tom ao configurar a frequência de corte e a ressonância.

A função desta tela é igual à da tela EG (página 115) do modo Performance Part Edit.

## Configurações do equalizador (EQ) – [F5] EQ (Equalizador)

Você pode aplicar o EQ paramétrico de 3 bandas a cada parte para ajustar o som.

A função é igual à exibida na tela EQ (página 116) do modo Performance Part Edit.

## Configurações de recepção MIDI – [F6] RcvSwitch (Chave de recepção)

Nesta tela, você pode definir como cada parte individual reage a vários dados de MIDI, como mensagens de Control Change (Mudança de Controle) e Program Change (Mudança de Programa). Quando o parâmetro em questão estiver definido como "on" (ativado), a parte correspondente reagirá aos dados de MIDI apropriados.

A função é igual à da tela Receive Switch (página 116) do modo Performance Part Edit. Além dos parâmetros que podem ser definidos no modo Performance Part Edit, Program Change e Bank Select (Seleção de banco) podem ser definidos nesta tela do modo Mixing.

## Mixing Job – Funções convenientes

O modo Mixing Job apresenta ferramentas convenientes para organização e inicialização de dados para usar ao criar apresentações e ao arquivá-las. Para entrar no modo Mixing Job, pressione o botão [JOB] no modo Mixing. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao modo Mixing Play.

### Procedimento da tarefa de mixagem

- No modo Mixing ou Mixing Edit, pressione o botão [JOB] para entrar no modo Mixing Job.**
- Acesse o menu Mixing Job desejado pressionando o botão adequado ([F1] a [F6]).**
- Defina os parâmetros da execução da tarefa.**
- Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)**  
Para cancelar a tarefa, pressione o botão [DEC/NO].
- Pressione o botão [INC/YES] para executar a tarefa.**  
Depois de a tarefa ter sido concluída, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará à tela original.
- Pressione o botão [MIXING] para retornar ao modo Mixing Play.**

#### AVISO

Mesmo se você executar a tarefa, quando uma música ou um padrão diferente for selecionado ou quando o equipamento for desligado sem armazenar os dados da mixagem, eles serão apagados. Não se esqueça de armazenar os dados da música ou do padrão (incluindo a mixagem) na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar uma música ou um padrão diferente ou de desligar o equipamento.

### Inicializando a mixagem – [F1] Init (Inicializar)

Esta função permite redefinir (inicializar) todos os parâmetros da mixagem para as configurações padrão. Também permite inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada parte e assim por diante.



#### 1 All Parameters (Todos os Parâmetros)

Todas as configurações da mixagem selecionada serão inicializadas. Quando isto está definido como "on", não é possível definir os parâmetros comuns (2) e os parâmetros da parte (3).

#### 2 Common Parameters (Parâmetros comuns)

As configurações dos parâmetros comuns para a mixagem selecionada serão inicializadas.

**Observação** A chave do efeito de inserção é um parâmetro da parte. Portanto, marque as caixas Part 1 a 16 (descritas abaixo) desejadas se você quiser inicializar as configurações de parâmetro da chave do efeito de inserção.

### 3 Part Parameters (Parâmetros da parte)

Part 1 a 16

As configurações de Mixing Part Edit (página 194) referentes a partes que estão ativas serão inicializadas.

#### A/D (Entrada A/D)

Esta parte é fornecida pelo equipamento de áudio externo ligado ao conector A/D INPUT. As configurações de parâmetros da parte de entrada A/D (página 193) em Common Edit serão inicializadas.

#### FW

Esta parte é fornecida pelo equipamento de áudio externo ligado ao conector IEEE1394. Quando esta opção estiver marcada, as configurações de parâmetros da parte FW (página 193) em Common Edit serão inicializadas.

**Observação** A configuração de FW só estará disponível quando a FW16E opcional estiver instalada.

### 4 Initialize selected Parts to GM (Inicializar partes selecionadas como GM)

Quando esta caixa está marcada, a execução da tarefa redefine as partes selecionadas como as configurações padrão do gerador de tons GM. Quando a caixa All Parameters (1) está marcada, todos os parâmetros são redefinidos como as configurações de GM. Quando a caixa All Parameters (1) não está marcada, os parâmetros marcados (nas seções Common Parameters, Part 1 a 16, AD e FW) são redefinidos como as configurações de GM.

### [F2] Recall (Recuperação)

Se você estiver editando um programa de mixagem de música ou padrão e selecionar uma música ou um padrão diferente sem armazenar o que está sendo editado, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar a função Recall (Recuperação) para restaurar a mixagem com as últimas edições intactas.

### Copiando configurações de parâmetro de outra mixagem, voz e apresentação – [F3] Copy (Copiar)

### Copiando configurações de parâmetro de outra mixagem (Copy Part, Copiar parte) – [SF1] Part

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



### Configuração da origem

#### 1 No modo Song: Número da música No modo Pattern: Número do padrão

Determina a mixagem de origem selecionando o número da música (número do padrão, se estiver no modo Pattern). O nome da música ou do padrão selecionado é indicado à direita. Para selecionar a mixagem atual como origem, marque a caixa Current Mix (Mixagem atual).

#### 2 Tipo de dados

Determina o tipo de dados da origem.

**Configurações:** Common, Part 1 – 16, A/D, FW

**Observação** A chave do efeito de inserção é um parâmetro da parte. Portanto, as configurações de parâmetro da chave do efeito de inserção só serão copiadas quando se seleciona uma das partes 1 a 16.

### Configuração do destino

#### 3 Parte editada no momento

Determina a parte de destino da mixagem editada no momento.

**Configurações:** Common, Part 1 – 16, A/D, FW

### Copiando as configurações de edição comum de voz para a mixagem (Copy Voice, Copiar voz) – [SF2] Voice

Esta tarefa permite copiar as configurações de efeitos de Common Edit da voz atribuída à parte especificada para a mixagem atual. Isso é muito prático quando determinada voz tem configurações de efeitos que você deseja usar no programa de mixagem.



#### 1 No modo Song: Número da música No modo Pattern: Número do padrão, Seção

Determina o banco e o número do programa de mixagem a ser copiado. O nome da música ou do padrão selecionado é indicado à direita. Se quiser selecionar a mixagem atual como origem, marque a caixa Current Mix.

#### 2 Número da parte

Selecione a parte (01 a 16) à qual a voz de origem será atribuída. O nome da música ou do padrão selecionado é indicado à direita.

#### 3 Tipo de dados

Determina o tipo de dados da origem. Marcando a caixa apropriada, as configurações de dados correspondentes serão copiadas da voz de origem para a mixagem de destino. As outras configurações de parâmetro não serão copiadas da voz para a mixagem atual.

## Copiando as configurações de edição da apresentação para a edição da mixagem (Copy Performance, Copiar apresentação) – [SF3] Perf

Esta tarefa permite copiar as configurações da edição da apresentação para a mixagem atual. Isso é muito prático quando determinada apresentação tem configurações que você deseja usar no programa de mixagem.



### 1 Banco, Número da apresentação

Determina o banco e o número da apresentação a ser copiada. O nome da apresentação selecionada é mostrado à direita.

### 2 Tipo de dados

Determina se as configurações dos parâmetros listados serão ou não copiadas. Marcando a caixa Insertion Effect Switch, as configurações da chave do efeito de inserção serão copiadas das partes da apresentação 1 a 4 para as partes da mixagem definidas como partes de destino (3). Se as caixas dos outros parâmetros forem marcadas, as configurações dos parâmetros marcados serão copiadas do modo Performance Common para o modo Mixing Common. Todas as outras configurações de parâmetro dos modos Common Edit e Part Edit serão copiadas da apresentação para a mixagem atual.

### 3 Partes de destino

Determina as quatro partes da mixagem atual como destino.

**Configurações:** 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

**Observação** Com relação ao uso dos canais de recepção MIDI das partes da mixagem como destinos, o canal 1 será atribuído às partes 1 a 4, o canal 5 será atribuído às partes 5 a 8, o canal 9 será atribuído às partes 9 a 12 e o canal 13 será atribuído às partes 13 a 16.

## Transmitindo as configurações de mixagem para um dispositivo MIDI externo (Bulk Dump) – [F4] Bulk

Esta função permite enviar configurações de parâmetro, especificadas para a mixagem editada no momento, para um computador ou outro dispositivo MIDI para fins de arquivamento de dados. Para executar o Bulk Dump (Dump em massa), pressione o botão [ENTER].

**Observação** Os dados de Bulk Dump incluem somente as mensagens MIDI, não as formas de onda.

**Observação** Para executar o Bulk Dump, você precisará definir o Número do Dispositivo MIDI correto. Para obter detalhes, consulte a página 228.

## Modelo de mixagem – [F5] Template (Modelo)

### Armazenando/recuperando a mixagem no/do modelo – [SF1] Mix

Esta tarefa permite armazenar o programa de mixagem editado na memória do usuário como um modelo de mixagem e recuperá-lo. Podem ser armazenados 32 modelos de mixagem. É possível usar 32 modelos de mixagem no modo Song e no modo Pattern.



### 1 Template (Modelo)

Determina o modelo de mixagem a ser armazenado ou recuperado. Pressione o botão [SF5] para armazenar a mixagem atual e o botão [SF4] para recuperar o modelo de mixagem armazenado na memória do usuário.

**Configurações:** 01 a 32

### 2 Nome do modelo de mixagem

Insere o nome do modelo de mixagem. Para obter instruções detalhadas sobre como dar um nome, consulte a página 37.

## Copiando as configurações de edição da apresentação para uma mixagem (Template Performance, Apresentação de modelo) – [SF2] Perf

Esta tarefa permite copiar as configurações da edição da apresentação para a mixagem atual. Isso é muito prático quando determinada apresentação tem configurações que você deseja usar no programa de mixagem.



### 1 Banco, Número da apresentação

Determina o banco (USR 1 a 4) e o número da apresentação (001 a 128) a ser copiada. O nome da apresentação selecionada é indicado à direita.

### 2 Partes de destino

Determina as quatro partes da mixagem atual como destino.

**Configurações:** 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

**OBSERVAÇÃO** Com relação ao uso dos canais de recepção MIDI das partes da mixagem como destinos, os canais 1 a 4 serão atribuídos às partes 1 a 4 respectivamente, os canais 5 a 8 serão atribuídos às partes 5 a 8 respectivamente, os canais 9 a 12 serão atribuídos às partes 9 a 12 respectivamente e os canais 13 a 16 serão atribuídos às partes 13 a 16 respectivamente.

Ao contrário da tarefa Copy Performance, um canal de recepção MIDI diferente será atribuído a cada uma das partes, proporcionando maior flexibilidade quando as configurações criadas são usadas com um gerador de tons multitimbre.

Observe que o canal de recepção da parte de mixagem de destino será definido como "off" se o canal de recepção da parte de apresentação de origem estiver definido como "off".

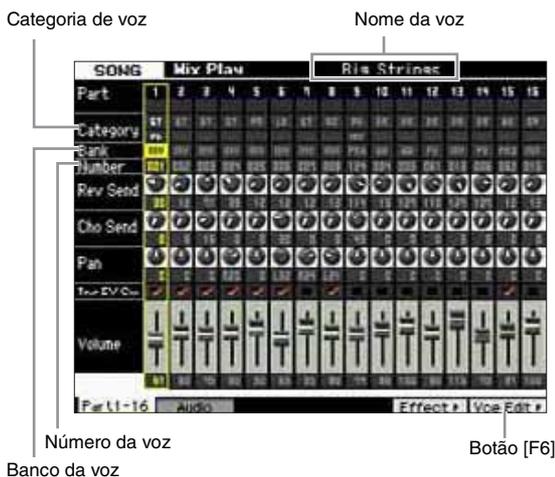
## Mixing Voice Edit

As vozes de mixagem são vozes normais que foram editadas especialmente para e salvas em mixagens específicas de música/padrão. Podem ser armazenadas até 16 vozes de mixagem para cada mixagem de música/padrão. Neste modo, você pode editar as vozes atribuídas às partes de mixagem 1 a 16 respectivamente e armazená-las como vozes de mixagem. Também estão disponíveis tarefas de voz de mixagem, com ferramentas convenientes para organizar as vozes de mixagem criadas. Pressione o botão [F6] Vce Edit para entrar no modo Mixing Voice Edit.

**OBSERVAÇÃO** Para obter mais informações sobre vozes de mixagem, consulte a página 189.

### Editando vozes de mixagem

#### 1 Pressione o botão [MIXING] no modo Song ou Pattern para acessar o visor Mixing Play (página 190) no modo Mixing.



#### 2 Mova o cursor até a parte à qual a voz desejada está atribuída.

O nome da voz selecionada é mostrado do lado superior direito da tela. Também é possível selecionar a voz aqui. Para fazer isso, pressione o botão [PROGRAM] (a lâmpada se acende) e selecione a voz desejada usando os botões de banco [PRE 1] a [GM], os botões de grupo [A] a [H] e os botões de número [1] a [16].

#### 3 Pressione o botão [F6] Vce Edit para entrar no modo Mixing Voice Edit.

#### 4 Acesse a tela Common Edit ou a tela Element Edit (para uma voz normal)/ Key Edit (para uma voz de percussão).

Para acessar o visor Common Edit, pressione o botão [COMMON EDIT]. Para editar mais parâmetros globais relacionados à voz geral e ao modo como ela é processada, como arpejo, controlador e efeitos, acesse a tela Common Edit.

Para acessar o visor Element Edit (Edição de elemento, para uma voz normal), pressione um dos botões de número [1] a [8] para selecionar o elemento a ser editado. Para acessar o visor Drum Key Edit (Edição de tecla de percussão, para uma voz de percussão), pressione o botão [1] e a tecla a ser editada. Se você quiser editar os sons que compõem uma voz e os parâmetros básicos que os determinam, como oscilador, afinação, filtro, amplitude e EG (gerador de envelope), acesse a tela Element Edit ou Drum Key Edit.

#### 5 Acesse a tela Edit que inclui os parâmetros a serem editados pressionando os botões [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5].

Tanto Common Edit como Element Edit (ou Drum Key Edit) consistem em várias telas. Para localizar a tela desejada, observe o menu da guia correspondente aos botões [F1] a [F5] e [SF1] a [SF5].

#### 6 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

#### 7 Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados.

#### 8 Edite a voz de mixagem repetindo as etapas 4 a 7 conforme desejado.

#### 9 Forneça um nome para a voz de mixagem na tela Name (Nome, página 55) de Common Edit.

Para obter instruções detalhadas sobre como dar um nome, consulte a página 37.

#### 10 Se quiser armazenar a voz editada, pressione o botão [STORE] para acessar a janela Store (Armazenar, página 192).

Para obter instruções detalhadas sobre como armazenar, consulte a página 144.

#### 11 Pressione o botão [EXIT] ou [MIXING] para retornar ao modo Mixing Play.

## Funções úteis no modo Mixing Voice Edit

### Ativando/desativando um elemento

É igual ao modo Voice Element Edit (página 54).

### Fazendo solo de um elemento a ser editado

É igual ao modo Voice Element Edit (página 54).

### O indicador [E]

É igual ao modo Voice Element Edit (página 54).

### Função Compare

É igual ao modo Voice Element Edit (página 54).

### Informações da voz de mixagem – [SF6] INFO (Informações)

Esta janela indica as informações da voz de mixagem atual. Você pode acessar essa tela pressionando o botão [SF6] INFO no modo Mixing Voice Edit. Tenha em mente que a janela Information (Informações) só poderá ser acessada quando o menu da guia [SF6] indicar "INFO". Pressione qualquer um dos botões do painel para retornar ao status original.

## Armazenando a voz de mixagem criada

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Quando o indicador [E] for mostrado na tela no modo Mixing Voice Edit, pressione o botão [STORE].

A janela Mixing Voice Store é exibida.



- 2 Especifique o destino para o armazenamento da voz de mixagem.

Selecione um número de voz de mixagem (MIXV) como destino usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Você pode armazenar a voz editada no modo Mixing Voice Edit também como uma voz do usuário, definindo o banco da voz como "USR1" a "USR4" ou "USER DR".

- 3 Pressione o botão [ENTER].

O visor irá pedir a sua confirmação. Para cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão [DEC/NO].

- 4 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de armazenamento.

Depois que a voz de mixagem tiver sido armazenada, será exibida a mensagem "Completed" e a operação retornará à tela original.

#### AVISO

Quando você executar a operação de armazenamento, as configurações da memória de destino serão substituídas. Deve sempre ser feito backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte a página 241.

## Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

O modo Mixing Voice Job fornece ferramentas convenientes para organizar as vozes de mixagem criadas.

### Procedimento da tarefa de voz de mixagem

- 1 Pressione o botão [JOB] no modo Mixing Voice Edit para entrar no modo Mixing Voice Job.
- 2 Acesse a tarefa de voz de mixagem desejada pressionando o botão adequado ([F2] a [F4]).

### 3 Defina os parâmetros da execução da tarefa.

Mova o cursor até o parâmetro desejado e defina o valor.

### 4 Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)

Para cancelar a tarefa, pressione o botão [DEC/NO].

### 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a tarefa.

Depois de a tarefa ter sido concluída, será exibida a mensagem "Completed" e a operação retornará à tela original.

#### AVISO

Mesmo que uma tarefa tenha sido concluída, se você selecionar outra voz ou desligar o equipamento sem armazenar os dados da voz, eles serão apagados. Não se esqueça de armazenar os dados da voz na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra voz ou de desligar o equipamento.

### 6 Pressione o botão [EXIT] para retornar ao modo Mixing Voice Edit.

## Recuperando o som não editado – [F2] Recall (Recuperação)

Se você estiver editando uma voz de mixagem, mas não a tiver armazenado antes de alternar para outra voz de mixagem, as edições que você tiver feito serão eliminadas. Se isso acontecer, você poderá usar a função Recall para restaurar a voz de mixagem com as últimas edições intactas.

## Copiando outro elemento de voz de mixagem para o atual – [F3] Copy (Copiar)

Esta tarefa permite copiar a voz de mixagem armazenada em uma música ou um padrão especificado em outra música ou padrão.



#### 1 Voz de mixagem de origem

Determina a voz de mixagem de origem selecionando a música ou o padrão (01 a 64) e especificando o número (01 a 16, all). A categoria principal 1/categoria principal 2 e o nome da voz de mixagem selecionada são indicados na linha inferior.

#### 2 Voz de mixagem de destino

Determina a voz de mixagem de destino. Igual à descrição acima.

## Excluindo uma voz de mixagem – [F3] Delete (Excluir)

Esta tarefa exclui uma voz de mixagem desnecessária. Observe que podem ser armazenadas até 256 vozes de mixagem para todas as músicas e padrões. Dessa forma, a memória de vozes de mixagem ficará cheia e não será possível armazenar vozes adicionais se você tiver armazenado 16 vozes diferentes para 16 músicas diferentes. Se isso ocorrer, use esta tarefa para excluir vozes de mixagem não utilizadas.



#### 1 Voz de mixagem a ser excluída

Determina a voz de mixagem a ser apagada.

#### Configurações:

Música/padrão: song, pattern

Número da música/padrão: 01 a 64

Número da voz de mixagem: 01 a 16, all

## Parâmetros de Common Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

É igual ao modo Common Edit de voz normal. Consulte a página 55. Entretanto, alguns parâmetros que têm o mesmo nome dos parâmetros do modo Voice Common Edit não estão disponíveis no modo Mixing Voice Edit.

## Parâmetros de Element Edit

[MIXING] → [F6] Vce Edit →  
Seleção de elemento de [1] a [8]

É igual ao modo Element Edit de voz normal. Consulte a página 69.



# Gravação de Áudio em Música/Padrão (modo Sampling)

Além do uso nos modos Voice e Performance, também é possível entrar no modo Sampling pelos modos Song e Pattern. Isso permite gravar áudio (como vocais, guitarra ou áudio de um dispositivo externo) e usá-lo diretamente em uma faixa de Música/Padrão como Voz de Amostra. Esta seção abrange as funções Sampling ao entrar no modo Sampling pressionando o botão [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song ou no modo Pattern.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível entrar no modo Sampling pressionando o botão [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance. Tenha em mente que as funções Sampling variam de acordo com o modo através do qual o modo Sampling é acessado, do modo Voice/Performance ou do modo Song/Pattern. Consulte página 119 para obter instruções sobre como usar a função Sampling (Amostragem) no modo Voice/Performance.

## AVISO

**Os dados de amostra gravados (editados) serão perdidos quando o equipamento for desligado. Antes de desligar o equipamento, sempre copie os dados de amostra para o módulo de expansão de memória flash opcional (página 34) ou salve-os em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 41).**

### Módulo de Expansão de Memória Flash (Vendido Separadamente)

A amostra obtida por meio da função Sampling pode ser armazenada como uma forma de onda. Para isso, instale o módulo de expansão de memória flash FL512M/FL1024M opcional no MOTIF XF. A amostra no módulo de expansão de memória flash será mantida, mesmo que o equipamento esteja desligado, e poderá ser acessada imediatamente como a forma de onda. Isso é muito útil ao usar uma Voz do usuário que contenha a forma de onda que a amostra criou por meio da função Sampling foi atribuída.

## A estrutura do modo Sampling

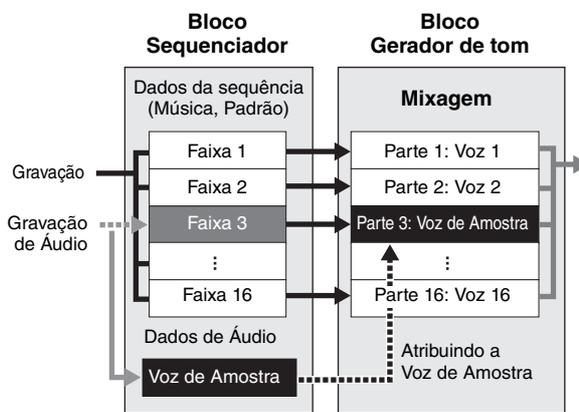
Nesta seção, você saberá mais sobre a estrutura e a organização de amostras ao gravar áudio em Música/Padrão, bem como o relacionamento entre Amostras, Vozes de Amostra e Mixagens.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre Amostras, Formas de Onda e Bancos de Teclas, consulte página 119.

### Gravação de Áudio em Música/Padrão

Como Músicas e Padrões no MOTIF XF lidam somente com dados MIDI, o sinal de áudio não pode ser gravado diretamente em uma faixa, mesmo executando a operação de Amostragem.

Os dados de áudio que você gravou em uma faixa pela operação Sampling (Amostragem) serão armazenados como Voz de Amostragem em Música/Padrão. A Voz de Amostra armazenada será automaticamente atribuída à Parte de Mixagem correspondente à faixa gravada. Além disso, os dados de MIDI para ativar a Voz de Amostra serão gravados na faixa. Durante a reprodução, os dados de MIDI da faixa ativarão a Voz de Amostra. Conseqüentemente, a faixa resultante funciona efetivamente com faixa de Áudio.



Os dados de áudio são gravados em uma Voz de Amostra que deve ser atribuída a Música/Padrão, e eventos de ativação/desativação de nota para acionar o sinal de áudio gravado são registrados na Faixa 3.

- Dados MIDI
- Dados de Áudio
- ... Dados de MIDI para ativar a Voz de Amostra

## Sobre Fatias

A função Slice (Fatiar) é uma importante operação de Amostragem nos modos Song/Padrão, pois permite dividir com facilidade o áudio em partes menores que, então, podem ser acionadas e controladas de várias formas musicalmente úteis.

A função Slice na verdade executa duas operações em uma Amostra simultaneamente.

Primeiro, a função cria uma Voz de Amostra dividindo a Amostra original em outras menores com um valor de nota específico (como colcheias ou semicolcheias) dependendo do ritmo e, então, atribui as Amostras a Bancos de Teclas. A Voz de Amostra criada será automaticamente atribuída à parte de Mixagem correspondente à Faixa gravada.

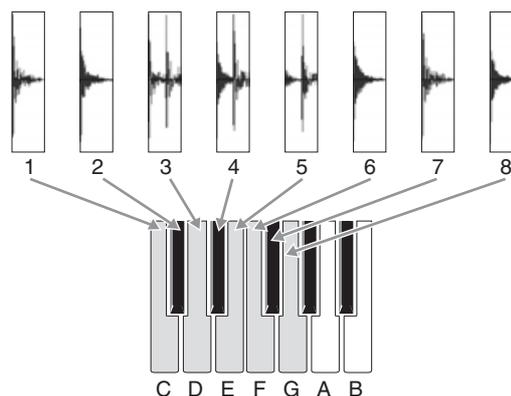
Depois, a função Slice (Fatiar) cria dados de sequência formados por eventos de nota aos quais as Amostras fatiadas são atribuídas em ordem. Os eventos de nota nos dados de sequência criados são distribuídos de acordo com a atribuição do Banco de Teclas cromaticamente, sendo que cada gate time dos eventos da note equivalem ao ritmo da Amostra original (como colcheias ou semicolcheias).

O resultado final é que você pode ouvir o mesmo som tanto da Amostra original quanto da Amostra fatiada. Se esse for o único resultado, a função Slice (Fatiar) não terá muito uso. Mas, depois de uma Amostra ser 'fatiada' dessa forma, ela poderá ser alterada e reproduzida de várias formas convenientes e criativas.

Em primeiro lugar, você pode alterar o tempo da Amostra em tempo real. Apesar de o MOTIF XF apresentar uma Tarefa de Prolongamento do Tempo para alterar o tempo de uma Amostra, esta Tarefa não pode ser usada em tempo real durante a apresentação em tempo real, pois leva um tempo para converter os dados da Amostra. Por outro lado, ao usar as Amostras fatiadas, você pode alterar a velocidade da reprodução da Amostra ao alterar o valor do tempo de Música/Padrão em tempo real. O segundo benefício é que você pode criar com rapidez e facilidade variações da Amostra original ao alterar a reprodução das Amostras fatiadas.

Por exemplo: você pode alterar as velocidades e pontos de tempo dos eventos de nota aos quais as Amostras fatiadas são atribuídas. Com isso, você pode criar timbres na reprodução ou alterar o ritmo da Amostra para um swing, por exemplo. Além disso, você pode alterar a ordem real das fatias da Amostra (como eventos de nota), facilitando muito criar novas e incomuns variações de som.

Amostras fatiadas e atribuídas



Exemplo 1



Ordem da frase a ser reproduzida

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Exemplo 2



1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

Você pode produzir variações melódicas ou rítmicas simplesmente alterando a sequência dos eventos de nota.

## Visor Sampling Main

O visor Sampling Main (Principal de Amostras), a entrada do modo Sampling (Amostragem), é acessado ao entrar no modo Sampling pelo modo atual. Se você pressionar o botão [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song ou Pattern, acessará o modo Sampling dedicado à criação de Vozes de Amostra atribuídas a uma faixa de Música/Padrão. Pressione o botão [EXIT] para voltar ao modo original, Song ou Pattern.

**OBSERVAÇÃO** Esta seção abrange o modo Sampling (Amostragem) acessado pelo modo Song/Pattern (Música/Padrão). Consulte página 120 para obter instruções sobre como usar a função Sampling (Amostragem) no modo Voice/Performance.

### Selecionando uma forma de onda e um banco de teclas – [INTEGRATED SAMPLING]

O visor principal de amostras permite selecionar a forma de onda e seu banco de teclas e ouvir o som da amostra atribuída ao banco de teclas selecionado.



Os parâmetros ❶ – ❸ e os botões [SF1], [SF6] e [F6] são iguais ao modo Sampling (Amostragem) acessado pelo modo Voice/Performance. Consulte a página 120.

#### ❶ Track (Faixa) (somente indicação)

Indica o número da faixa da Música/Padrão selecionados no momento.

#### ❷ Measure (Compasso) (somente indicação)

Indica o número do compasso da Música/Padrão selecionados no momento.

**OBSERVAÇÃO** É possível atribuir as Vozes do usuário criadas no modo Sampling do modo Voice/Performance para Mixing Parts de Song/Pattern. Também é possível atribuir as formas de onda criadas no modo Sampling do modo Song/Pattern os elementos da Voz no modo Voice Edit.

## Registro de Amostragem

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

A função Sampling Record (Registro de Amostragem) permite gravar sons – como vocais de um microfone conectado, o sinal de uma guitarra ou o áudio de um CD ou MP3 player externo – e armazenar o áudio como Voz de Amostra, que é usado nas faixas de Música/Padrão. Consulte o Manual do Proprietário para obter instruções sobre como usar a função Sampling no modo Song/modo Pattern.

**OBSERVAÇÃO** Esta seção abrange o modo Sampling (Amostragem) acessado pelo modo Song/Pattern (Música/Padrão). Consulte página 121 para obter instruções sobre como usar a função Sampling (Amostragem) no modo Voice/Performance.

### Configuração de amostragem – [F6] Rec

Nesse visor, você pode configurar vários parâmetros para amostragem. Pressione o botão [F6] no visor principal de Sampling para acessar esse visor. Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor principal de amostras. Depois de configurar, pressione o botão [F6] Standby para acessar o visor Record Standby (Standby de Gravação) (página 205).



**1 Recording Type (Tipo de Gravação)**

Determina o método de gravação. O procedimento de Amostragem e os dados da Amostra criada serão diferentes dependendo da configuração feita aqui.

**Configurações:** slice+seq (fatia+seq), sample (amostra), sample+note (amostra+nota)

**slice+seq**

A Amostra gravada é automaticamente dividida em "fatias" a serem armazenados como Voz de Amostra; em seguida, esses cortes são atribuídos a notas sucessivas no teclado. Essas notas são, então, automaticamente dispostas nos dados de sequência de MIDI (até a faixa especificada) para reprodução. Por exemplo: se for feita uma amostra de um padrão de percussão 1 compasso e for especificado um tamanho de nota de colcheia, o compasso gravado será fatiado (aproximadamente) em oito Amostras, que serão atribuídas a oito notas consecutivas no teclado.

**sample**

O sinal de áudio gravado é simplesmente armazenado como Voz de Amostra. Essa configuração não produz dados de sequência MIDI, fazendo com que a Amostra gravada não seja reproduzida mesmo ao reproduzir a Música/Padrão.

**sample+note**

Além de amostrar os dados, os dados de nota adequados para reproduzir a amostra são criados e registrados na Faixa especificada (8).

**2 Input Source (Fonte de Entrada)**

Determina o conector de entrada por meio do qual o sinal de amostragem será recebido. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 122.

**3 Stereo/Mono (Mono/Estéreo)**

Determina se novas Amostras serão ou não gravadas como Amostras estéreo ou mono. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 122.

**4 Record Next (Gravar Próxima)**

Estará disponível quando o Recording Type (Tipo de Gravação) no visor Setup (Configuração) estiver definido como "sample" (amostra). Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 122.

**5 Frequency (Frequência)**

Especifica a frequência de amostragem. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 123.

**6 Waveform (Forma de Onda)**

Determina o número de forma de onda como destino.

**Configurações:** 001 – 128

**AVISO**

**Esta operação substitui todos os dados existentes até então no número da Forma de Onda de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).**

**7 Keybank (Banco de Teclas)**

Determina o número da nota do banco de teclas como destino. O valor configurado aqui pode ser alterado no modo Sampling Edit (página 210). Lembre-se de que este parâmetro não poderá ser definido quando o Recording Type (Tipo de Gravação) estiver definido como "slice+seq".

**Configurações:** C -2 – G8

**Observação** Quando o Recording Type estiver definido como "slice+seq", as Amostras fatiadas serão atribuídas às notas em ordem cromática, começando por C1 (MOTIF XF6), E0 (MOTIF XF7) e A -1 (MOTIF XF8), respectivamente.

**Observação** Você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**8 Track (Faixa)**

Determina o número da faixa à qual a Amostra gravada é atribuída. Depois de a gravação estar concluída, a voz de amostra criada deverá ser atribuída à parte de mixagem correspondente à faixa especificada aqui. Quando o Recording Type estiver configurado em "slice+seq" ou "sample+note", os dados da nota para reproduzir a voz de amostra serão criados na faixa especificada aqui.

**Configurações:** 01 – 16

**9 Part (Parte)**

Este parâmetro não está disponível ao entrar no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**10 Voice (Voz)**

Este parâmetro não está disponível ao entrar no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**11 Drum Key (Tecla de Percussão)**

Este parâmetro não está disponível ao entrar no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**12 Recordable Time (Tempo Gravável)**

(somente indicação)

Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. A quantidade de espaço em memória utilizado no momento é exibida no visor como uma linha azul.

**13 [F6] Standby (Espera)**

Pressionar esse botão acessa o visor Sampling Standby (Espera de Amostragem). O visor é usado para executar a Amostragem. Para obter detalhes, consulte a página 205.

## Standby e Início da Amostragem – [F6] Standby

Este visor é usado para iniciar a Amostragem. Pressione o botão [F6] no visor Setup (Configuração) para acessar este visor. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Setup.

Depois de definir os parâmetros conforme o necessário, pressione o botão [F5] Start (Iniciar) para dar início ao procedimento de Amostragem. Observe que o tempo de início real da Amostragem será diferente dependendo da configuração do modo Trigger (Acionador).

### Quando o modo Trigger (10) estiver configurado em "level":

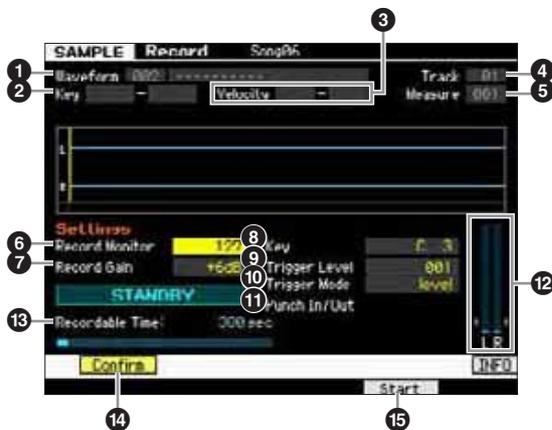
Mesmo se você pressionar o botão [F5] Start, a indicação WAITING será exibida no visor e a Amostragem em si não será iniciada. Quando um sinal de áudio excedendo o nível do acionador especificado (9) for inserido, a indicação RECORDING substituirá WAITING e a amostragem será iniciada.

### Quando o modo Trigger (10) estiver configurado em "meas":

Mesmo se você pressionar o botão [F5] Start, a indicação WAITING será exibida no visor e a Amostragem em si não será iniciada. Defina o Measure (5) no qual será iniciada a reprodução da Música/Padrão, insira um número de compasso maior que o valor de Measure (5) no parâmetro Punch In/Out (11) e, em seguida, pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a reprodução. Depois de iniciar a reprodução, a amostragem em si será iniciada no compasso Punch In especificado e terminará no compasso de Punch Out especificado.

### Quando o modo Trigger (10) estiver configurado em "manual":

A amostragem em si (gravação) será iniciada quando você pressionar o botão [F5] Start.



### 1 Waveform (Forma de Onda) (somente indicação)

Indica o número e o nome da forma de onda selecionada.

### 2 Key Range (Intervalo de Teclas)

(somente indicação)

Indica o intervalo de teclas do banco de teclas atualmente selecionado.

### 3 Velocity (Intervalo de Velocidade)

(somente indicação)

Indica o intervalo de velocidade do banco de teclas atualmente selecionado.

### 4 Track (Faixa) (somente indicação)

Indica o número da faixa à qual a Amostra gravada é atribuída.

### 5 Measure (Compasso)

Indica o número do compasso da Música/Padrão selecionados no momento. Você pode alterar o número do compasso usando os botões [◀◀]/[▶▶] (Voltar/Avanço Rápido).

#### Configurações:

Ao entrar no modo Sampling pelo modo Song: 001 – 999  
Ao entrar no modo Sampling pelo modo Pattern: 001 – 256

### 6 Record Monitor (Monitor de Gravação)

Determina o nível de saída do monitor para o sinal de entrada. Esse sinal do monitor é emitido pela saída PHONES ou pelas saídas OUTPUT R e L/MONO.

**Configurações:** 0 – 127

### 7 Record Gain (Ganho de Gravação)

Este parâmetro só estará disponível quando Input Source (página 204) estiver configurada como "resample". É determinado o ganho de gravação durante a reamostragem. Quanto mais alto o valor, maior será o volume do som de reamostragem. Antes da execução da operação de amostragem (gravação), você pode configurar o ganho apropriado verificando o volume pelo medidor de compasso (12) ao reproduzir o teclado.

**Configurações:** -12 dB, -6 dB, +0 dB, +6 dB, +12 dB

### 8 Key (Tecla)

Indica o Banco de Teclas (página 204) definido no visor Sampling Record Setup (Configuração do Registro de Amostragem). O Banco de Teclas pode ser alterado tanto aqui quanto em Edição da Amostragem (página 210) depois de a Gravação ser concluída.

**Configurações:** C -2 – G8

**OBSEVAÇÃO** Você também pode definir a tecla diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 9 Trigger Level (Nível do Acionador)

Quando o modo Trigger (10) estiver configurado como "level", você também precisará configurar o nível do acionador. A amostragem (gravação) será iniciada assim que um sinal de entrada excedendo o nível do acionador 2 for recebido. O nível configurado aqui será indicado como um triângulo vermelho no medidor do nível. Para obter os melhores resultados, configure-o o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não baixo o suficiente para gravar ruídos indesejados.

**Configurações:** 000 – 127

### 10 Trigger Mode (Modo Acionador)

Determina o método segundo o qual a amostragem será acionada.

**Configurações:** level (nível), meas (compasso), manual level

A amostragem será iniciada assim que um sinal de entrada excedendo o nível do acionador especificado (9) for especificado.

#### meas (compasso)

Deve ser configurado em conjunto com Punch In/Out (11). Depois de o botão [F6] Start for pressionado, a amostragem em si será iniciada no compasso Punch In especificado e terminará no compasso de Punch Out especificado. A amostragem também será interrompida quando Song/Pattern for interrompido ao pressionar o botão [■] (Parar). Este método permite que você grave o sinal de áudio enquanto monitora o som das outras faixas.

#### manual

A amostragem é iniciada assim que você pressiona o botão [F6] REC. Essa configuração permite a você iniciar a amostragem no tempo desejado, independentemente do nível de entrada da fonte de áudio.

### 11 Punch In/Out

O parâmetro só estará disponível quando Trigger Mode (10) estiver configurado em "meas". O valor de Punch In determina o número do compasso no qual a amostragem é iniciada automaticamente, enquanto o valor de Punch Out determina o número do compasso no qual a amostragem é interrompida automaticamente.

**Configurações:** 001 – 999 (modo Song), 001 – 256 (modo Pattern)

### 12 Medidor de Nível

### 13 Recordable Time (Tempo Gravável) (somente indicação)

Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 123.

### 14 [SF1] Confirm (Confirmar)

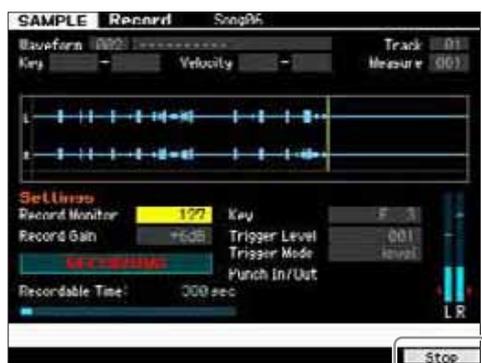
Estará disponível quando Recording Type (Tipo de Gravação) no visor Setup (Configuração) (página 204) estiver configurado em "sample" ou "sample+note".

### 15 [F5] Start (Iniciar)

Pressione esse botão para iniciar a amostragem.

## Visor RECORDING da amostragem

Durante a amostragem, uma representação gráfica do áudio gravado é exibida no visor.



### [F6] Stop (Parar)

Pressione este botão para parar a amostragem (gravação). Em cada um dos casos a seguir, o visor "FINISHED" será exibido depois de uma amostragem ser concluída.

- Quando Recording Type (página 204) estiver configurado em "sample" ou "sample+note" e [SF1] Confirm (Confirmar) estiver ativado
- Quando Recording Type (página 204) estiver em "slice+seq"

No visor FINISHED, você pode ouvir a amostra recém-gravada pressionando o botão [SF1]. Veja mais detalhes a seguir.

## Visor FINISHED da amostragem

Quando [F2] Confirm estiver ativado antes do início da amostragem, o visor FINISHED será exibido assim que a amostragem for concluída. Nesse visor, você pode ouvir e confirmar a Amostra pressionando o botão [SF1] Audition. Se você estiver satisfeito com o som, pressione o botão [ENTER] para corrigir o resultado de amostragem como dados de amostragem. Se você não estiver satisfeito com o resultado da amostragem, pressione o botão [EXIT] e tente novamente.

Quando [F2] Confirm estiver desativado antes do início da amostragem, a operação de amostragem corrigirá automaticamente os dados da amostra e apresentará o visor Setup (configuração) (página 203).



### [SF1] Audition (Audição)

Você pode ouvir a amostra gravada mantendo esse botão pressionado. Isso permite ouvir precisamente como a Amostra é reproduzida.

**Observação** Quando Recording Type (página 204) estiver definido em "sample" ou "sample+note" e [SF1] Confirm estiver desativado, interromper a gravação corrigirá automaticamente os dados de amostra recém-gravados e o instrumento retornará para o visor Setup (Configuração) (página 203). Observe que o instrumento volta para o visor STANDBY assim que a amostragem for concluída, caso a opção Record Next esteja ativada no visor Setup antes da operação de amostragem.

**Observação** Quando Recording Type (página 204) estiver definido em "slice+seq", interromper a gravação acessará o visor Record Trim (página 207).

## Aparando a amostra – visor Record Trim

Quando Recording Type (página 204) estiver configurado em "slice+seq", interromper a gravação (e consertando os dados amostrados quando Confirm estiver ativado) acessará este visor. Neste visor, você pode excluir as partes indesejadas da amostra, localizada acima do Start Point (Ponto Inicial) e depois do End Point (Ponto Final). Pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Setup. O procedimento no visor Record Trim (Aparar Gravação) é o seguinte:

### 1 Defina Start Point no ponto em que o som real da amostra gravada é iniciado.

Você pode usar o botão [SF1] Audition (Audição) para ouvir a amostra e o botão [SF4] Zoom Out (Menos Zoom)/[SF5] Zoom In (Mais Zoom) para exibir a onda da Amostra.

**OBSERVAÇÃO** Pressionando o botão [SF6] NUM, você poderá usar os botões [SF1] – [SF5] e [F1] – [F6] como botões de número. Pressionando o botão [EXIT] devolve os botões ao status original. Para obter detalhes, consulte a página 36.

### 2 Defina Tempo (9), Meter (10), e Measure (11) para reprodução da amostra.

O End Point (8) será alterado automaticamente para que a duração entre o Start Point e o End Point sejam equivalentes a estas configurações.

### 3 Defina o Loop Point (7) (Ponto de Loop) conforme o necessário.

Quando a indicação do menu do botão [SF2] for "LP=ST", Start e Loop compartilharão o mesmo endereço, o que significa que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que apenas um deles seja alterado. Pressionar o botão [SF2] nessa condição altera o menu de "LP=ST" para "LP≠ST". Quando a indicação do menu aqui for "LP≠ST", Start e Loop poderão ser alterados independentemente um do outro. Ao pressionar o botão [SF2] nessa condição, o valor do endereço de Start será copiado para o de Loop, com ambos podendo compartilhar o mesmo valor de endereço. A indicação do botão [SF2] também mudará de "LP≠ST" para "LP=ST".

### 4 Pressione o botão [ENTER] (o visor solicita a você uma confirmação).

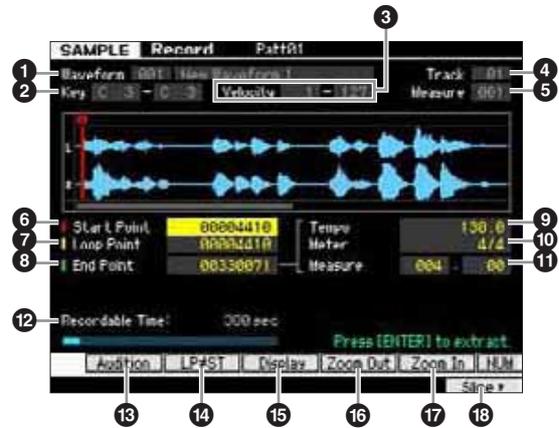
Se desejar cancelar a operação, pressione o botão [DEC/NO].

### 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação Extract (Extrair) para excluir porções indesejadas da Amostra.

### 6 Pressione o botão [F6] Slice (Fatiar) para acessar o visor Slice (Fatiar).

## AVISO

Os dados excluídos da operação Extract (Extrair) não podem ser recuperados. Se você tiver excluído acidentalmente uma parte necessária da amostra, pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor Setup (Configuração) e, em seguida, execute a operação de amostragem novamente.



Os parâmetros 1 – 5 são iguais aos do visor Standby (página 205).

### 6 Start Point (Ponto Inicial)

Determina o ponto inicial da reprodução da amostra. A parte à esquerda desse ponto não será reproduzida.

**Configurações:** 0000000 – End point (Ponto Final)

### 7 Loop Point (Ponto de Loop)

Determina o ponto de loop no qual a reprodução do loop é iniciada. Quando o modo Play estiver configurado como "loop", a Amostra será reproduzida entre os pontos de loop e o ponto final (6).

**Configurações:** 0000000 – End point (Ponto Final)

### 8 End Point (Ponto Final)

Determina o ponto final da reprodução da amostra. A parte à direita desse ponto não será reproduzida. O ponto final será determinado automaticamente, de forma que a duração entre Start Point (Ponto Inicial) e End Point (Ponto Final) seja equivalente às configurações de Tempo (9), Meter (10) e Measure (11).

**Configurações:** 0000000 – (dependendo da duração da Amostra)

### 9 Tempo

Determina o tempo de reprodução da amostra. A configuração do Tempo aqui altera o End Point (Ponto Final) (8) para que a duração entre os pontos inicial e final corresponda às configurações de Meter e Measure.

**Configurações:** 5.0 – 300.0

### 10 Meter (Medidor)

Determina a fórmula de compasso da reprodução da amostra. A configuração de Meter (Medidor) altera o End Point (Ponto Final) (8) para que a duração entre os pontos inicial e final corresponda às configurações de Tempo e Measure.

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

**11 Measure (Compasso)**

Determina a quantidade de compassos da reprodução da amostra. A configuração de Measure (Compasso) altera o End Point (Ponto Final) (8) para que a duração entre os pontos inicial e final corresponda às configurações de Tempo e Meter.

**Configurações:**

Compasso: 000 – 032

Ritmo: 00 – 15 (varia de acordo com a configuração do Medidor)

**12 Recordable Time (Tempo Gravável)**

(somente indicação)

Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. A quantidade de espaço em memória utilizado no momento é exibida no visor como uma linha azul.

**13 [SF1] Audition (Audição)**

Você pode ouvir a amostra selecionada mantendo esse botão pressionado. Isso permite ouvir precisamente como a Amostra é reproduzida.

**14 [SF2] LP=ST**

Quando a indicação do menu aqui for "LP=ST", Start e Loop compartilharão o mesmo endereço, o que significa que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que apenas um deles seja alterado. Pressionar o botão [SF2] nessa condição altera o menu de "LP=ST" para "LP≠ST". Quando a indicação do menu aqui for "LP≠ST", Start e Loop poderão ser alterados independentemente um do outro. Ao pressionar o botão [SF2] nessa condição, o valor do endereço de Start será copiado para o de Loop, com ambos podendo compartilhar o mesmo valor de endereço. A indicação do menu também será alterado de "LP≠ST" para "LP=ST".

**15 [SF3] Display (Visor)**

Pressionar o botão [SF3] ajusta o nível de zoom para que a onda inteira, incluindo os pontos inicial e final, seja exibida no visor.

**16 [SF4] Zoom Out (Menos Zoom)****17 [SF5] Zoom In (Mais Zoom)**

Pressione esses botões para aumentar e diminuir a indicação de onda da Amostra no visor.

**18 [F6] Slice (Fatiar)**

Pressionar esse botão acessa o visor Record Slice (Gravar Fatiamento).

**Fatiando a amostra – visor Record Slice**

Quando Recording Type (página 204) estiver definido em "slice+seq", você poderá acessar este visor pressionando o botão [F6] Slice (Fatiar) no visor Record Slice (Gravar Fatiamento). Neste visor, você pode dividir a amostra gravada em várias fatias de acordo com o ritmo da amostra original. Ao executar a operação de fatiamento, a amostra gravada será primeiro dividida em "cortes" a serem armazenados como Voz de Amostra; em seguida, esses cortes são atribuídos a notas sucessivas no teclado. Essas notas são, então, automaticamente dispostas nos dados de sequência de MIDI (até a faixa especificada) para reprodução. O procedimento no visor Record Slice (Gravar Fatiamento) é o seguinte:

**1 Selecionar um tipo (Type) de fatia (6).****2 Determina a quantidade de compassos (Measures) (7) para reprodução da amostra.****3 Defina Meter (8), Sub Divide (9) e Sensitivity (10).****4 Pressione o botão [SF4] Apply (Aplicar) para executar o fatiamento.**

O menu da guia "Apply" (Aplicar) será alterado para "Cancel" (Cancelar). Nesse momento, a Amostra terá sido modificada temporariamente e não estará fixo como os dados.

**5 Confirme o resultado da operação Slice (Fatiar).**

Pressione o botão [SF1] Audition (Audição) para ouvir a amostra modificada. Se você estiver satisfeito com o resultado, vá para a etapa 6. Se não estiver satisfeito com os resultados e quiser tentar novamente, pressione o botão [SF4] Cancel (Cancelar) para abortar a operação Slice (Fatiar) e voltar à amostra com status original. O menu da guia "Cancel" (Cancelar) voltará a "Apply" (Aplicar). Neste caso, execute novamente a operação desde a etapa 1.

**6 Pressione o botão [ENTER] para corrigir o resultado de Slice (Fatiar) como dados da amostra.**

O instrumento volta para o visor Setup (Configuração).

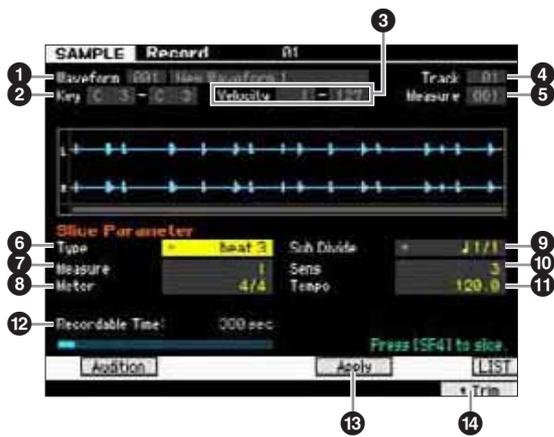
**7 Pressione o botão [EXIT] várias vezes para voltar para o modo Song ou Pattern.**

Ouç a faixa gravada com a amostra fatiada.

**8 Antes de desligar a alimentação, armazene os dados da música ou do padrão na memória interna.****9 Salve a forma de onda.**

Se o módulo de expansão de memória flash opcional estiver instalado no MOTIF XF, use a tarefa Copy (página 130) para salvar a forma de onda. Caso contrário, salve a forma de onda em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 41).





Os parâmetros 1 – 5 são iguais aos do visor Standby (página 205).

### 6 Type (Tipo)

Selecione o tipo mais apropriado à frase original. Especifica como a amostra é fatiada e, em certa medida, determina a qualidade do som resultante.

**Configurações:** beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

#### beat1 – 3

Este tipo de fatia é apropriado a frases percussivas, como bateria ou baixo, com um ataque rápido e um enfraquecimento curto. São fornecidas três variações.

#### phrase1 – 4

Ideal para frases que contenham chimbais ou outros instrumentos com um enfraquecimento longo. São fornecidas quatro variações.

#### quick

Independentemente do conteúdo da frase, a Amostra é dividida nas subdivisões de nota especificadas. O número de fatias por compasso é calculado ao se multiplicar o número superior do parâmetro Meter (fórmula de compasso) pelo número inferior do parâmetro Sub Divide (Subdividir).

**OBSEVAÇÃO** Para dicas úteis sobre como fazer o parâmetro Slice Type (Tipo de Fatia) funcionar para diferentes amostras, consulte "Dicas para Usar os Tipos de Corte" abaixo.

**OBSEVAÇÃO** Você pode acessar a lista e selecionar a que deseja pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 7 Measure (Compasso)

Determina a quantidade de compassos da reprodução da amostra. Quando a operação Slice (Fatiar) for executada, serão criados os dados da sequência correspondentes ao número especificado de medidas.

Os dados de sequência são criados desde o início do compasso atual no qual a Amostragem é iniciada.

**Configurações:** 1 – 8

### 8 Meter (Medidor)

Especifica o medidor (fórmula de compasso) da amostra. A configuração aqui é a unidade básica de fatiamento.

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

### 9 Sub Divide (Subdividir)

O parâmetro Meter (Medidor) define a unidade básica de fatiamento e Sub Divide (Subdividir) especifica uma resolução ainda mais fina para frases contendo regiões com notas mais curtas. Para uma frase de um compasso incluindo semínimas e colcheias, por exemplo,

Meter deveria ser configurado em 4/4 e Sub Divide em 1/2. Este parâmetro não terá efeito quando o parâmetro Slice Type (Tipo de Fatia) estiver definido em beat 1 – 2.

#### Configurações:

Quando Meter estiver definido em 1 – 8/4: semínima (1/1), colcheia (1/2), tercina de semínima (1/3), semicolcheia (1/4), tercina de colcheia (1/6), fusa (1/8), tercina de semicolcheia (1/12)

Quando Meter estiver definido em 1 – 16/8: colcheia (1/1), semicolcheia (1/2), tercina de colcheia (1/3), fusa (1/4), tercina de semicolcheia (1/6)

Quando Meter estiver definido em 1 – 16/16: semicolcheia (1/1), fusa (1/2), tercina de semicolcheia (1/3)

**OBSEVAÇÃO** A resolução máxima da fatia para amostras estéreo é de 64 fatias e, para amostras mono, é de 128 fatias.

### 10 Sens (Sensibilidade)

Outros ajustes das subdivisões especificadas pelo parâmetro Sub Divide. Valores mais altos resultam em resolução mais alta, permitindo que notas mais finas e sons menores sejam detectados e fatiados. Use a função Audition (Audição) (pressione [SF1]) para ouvir os resultados e, se você não estiver satisfeito com eles, altere a configuração e tente novamente. Este parâmetro não terá efeito quando o parâmetro "quick" do tipo de fatia estiver selecionado.

**Configurações:** 1 – 5

### 11 Tempo

Determina o Tempo com o qual as amostras fatiadas devem ser reproduzidas pelo botão [SF1] Audition (Audição). O valor definido aqui será aplicado ao tempo da reprodução de música/padrão.

**Configurações:** 005 – 300

### 12 Recordable Time (Tempo Gravável) (somente indicação)

Indica o tempo de Amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado tendo em mente um sinal mono com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz. A quantidade de espaço em memória utilizado no momento é exibida no visor como uma linha azul.

### 13 [SF4] Apply (Aplicar)

Quando este menu de guia indicar "Apply" (Aplicar), a amostragem (gravação) já terá terminado e a operação de Fatiamento ainda não foi executada. Nessa situação, pressionar esse botão executa o fatiamento (Slice) e altera o menu de guia de "Apply" (Aplicar) para "Cancel" (Cancelar). Quando o menu de guia indicar "Cancel" (Cancelar), já terão sido executadas as operações de amostragem (gravação) e fatiamento. Nesse status, pressionar o botão volta ao status pré-fatiamento com a indicação "Apply" (Aplicar).

### 14 [F6] Trim (Aparar)

Pressionar esse botão acessa o visor Record Trim (Aparar Gravação) (página 207), permitindo excluir partes indesejadas da amostra.

## Dicas para Usar os Tipos de Fatiamento

### Fatiando frases percussivas com enfraquecimento curto

Primeiro, procure fatiar usando "beat1". Se o resultado for um ataque fraco ou as partes de liberação da frase parecerem se sobrepor, tente usar novamente "beat2". Procure ajustar a sensibilidade do envelope para um controle mais fino.

Se depois de usar "beat1" as porções de ataque se sobrepuserem e a sensação rítmica geral for degradada, procure novamente usar "beat3". Faça os ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity (Sensibilidade do Envelope).

### Fatiando frases com enfraquecimento longo

Primeiro, procure fatiar usando "phrase1". Se o resultado for um ataque fraco ou as partes de liberação da frase parecerem se sobrepor, tente usar novamente "phrase2". Faça os ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity (Sensibilidade do Envelope).

Se, depois de usar "phrase1", os pontos entre as fatias soarem de forma áspera e a sensação geral for de sons cortados, tente usar novamente "phrase3" ou "phrase4" e defina Sub Divide para uma resolução mais fina.

Faça os ajustes finais no parâmetro Envelope Sensitivity. A configuração "phrase3" é geralmente a melhor para sons sustentados de cordas ou de metais sem vibrato – em outras palavras, a afinação continua constante. Isso também pode produzir efeitos de eco quando aplicado a frases percussivas com enfraquecimento curto.

Se, depois de usar "phrase1", os pontos entre as fatias soarem de forma áspera e a sensação geral for de sons cortados, tente usar novamente "phrase4" e defina Sub Divide para uma resolução mais fina. Faça os ajustes finais no parâmetro Envelope Sensitivity. A configuração de "phrase4" é geralmente a melhor para sons sustentados de cordas ou de metais sem vibrato, bem como frases vocais.

## Memória da Onda Necessária para Operações de Fatiamento

Cortes de dados de onda individuais criados por operações de fatiamento exigem aproximadamente 1,5 vez a memória original, pois uma seção final será automaticamente adicionada e seções de fade-in e fade-out serão criadas automaticamente no início e no fim dos dados da onda.

Isso ajuda a manter a qualidade máxima do som quando o tempo é aumentado e resulta em conexões mais suaves entre as fatias (nenhuma seção final é criada quando o tipo de fatiamento "quick" estiver selecionado).

A área de trabalho da memória é necessária para processar cálculos executados para cada operação de fatiamento, bem como memória suficiente para manter as formas de onda concluídas. Quando a frequência de amostragem for 44,1 kHz, está listada abaixo a quantidade aproximada de memória (expressa em quilobytes) necessária para cada tipo de fatiamento.

beat 1	Tamanho de onda original X N + (0,3 X número de fatias)
beat 2	Tamanho de onda original X N + (0,2 X número de fatias)
beat 3	Tamanho de onda original X N + (0,3 X número de fatias)
phrase 1	Tamanho de onda original X N + (5,8 X número de fatias)
phrase 2	Tamanho de onda original X N + (1,4 X número de fatias)
phrase 3	Tamanho de onda original X N + (0,4 X número de fatias)
phrase 4	Tamanho de onda original X N + (1,4 X número de fatias)
quick	Tamanho de onda original X N + (0,7 X número de fatias)

Para amostras mono N = 5,5 e, para amostras estéreo, N = 8. Além disso, o número de fatias dobra para amostras estéreo.

## Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

O modo Sampling Edit proporciona controles detalhados e abrangentes para editar a amostra gravada e alterar as configurações de amostra. Pressione o botão [EDIT] no visor principal de amostras para acessar o visor Sampling Edit (Edição da Amostra). Pressione o botão [EXIT] para voltar ao visor principal de amostras.

Igual ao modo Sampling acessado pelo modo Voice/Performance. Para obter informações sobre Sampling Edit, consulte página 126.

## Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

O modo Sampling Job permite a você processar e modificar amostras gravadas. Há 19 trabalhos de amostragem disponíveis.

Igual ao modo Sampling acessado pelo modo Voice/Performance. Para obter informações sobre as tarefas de amostragem, consulte página 129.

# Usando como um teclado principal (modo Master)

Este sintetizador conta com tamanha variedade de recursos, funções e operações diferentes que você pode até ter dificuldade para localizar e acessar o recurso específico de que precisa. Nesse sentido, a função Master é muito útil. Você pode utilizá-la para memorizar as operações mais usadas em cada modo e acessá-las imediatamente sempre que precisar delas, apenas pressionando um único botão. O MOTIF XF tem espaço para um total de 128 configurações Master próprias do usuário.

Pressione o botão [MASTER] para entrar no modo Master Play.

## Modo Master Play

Para entrar no modo Master Play e acessar o visor Master Play (Master - Reprodução), pressione o botão [MASTER] no modo atual.

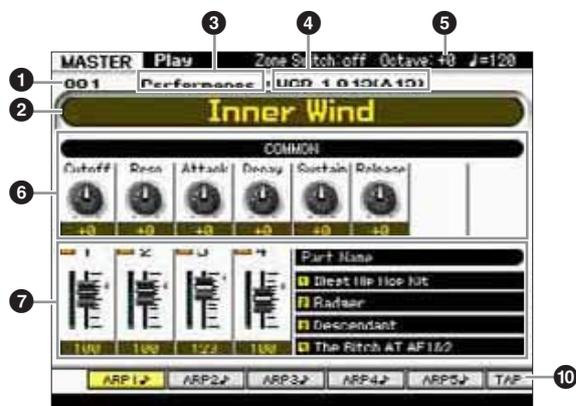
### Selecionando um programa Master

O MOTIF XF inclui 128 Masters especialmente programados, armazenados na memória interna do usuário (Flash ROM). O banco é constituído de oito grupos (A a H), cada um contendo 16 programas Master. Para acessar o programa Master desejado, selecione o grupo e o número apropriados.

### Tocando o teclado no modo Master Play – [MASTER]

No modo Master Play, você pode selecionar um programa Master e tocar o teclado de acordo com as configurações desse programa. Alterando o número do Master, você pode acessar um dos modos e diversas configurações, como as do gerador de tons (multitimbre ou de timbre único) e as de MIDI.

#### Tipo 1 da tela Master Play



#### Tipo 2 da tela Master Play



#### 1 Número do Master (grupo/número)

Indica o número do Master selecionado.

**OBSEVAÇÃO** Os números dos Masters de 001 a 128 são convertidos no formato (mostrado entre parênteses) relacionado aos bancos A a H e aos números de programa 1 a 16 (para o banco). Esse formato está relacionado aos botões de grupo [A] a [H] e aos botões de número [1] a [16]. Os números de Masters e os grupos/números correspondentes estão listados abaixo.

Grupo/número	Número do programa
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

#### 2 Nome do Master (somente indicação)

Indica o nome do Master atual.

#### 3 Modo (somente indicação)

Indica o modo memorizado para o Master atual.

Um dos modos (Voice, Performance, Pattern ou Song) é indicado aqui.

#### 4 Número do programa (somente indicação)

Determina o número do programa (número da voz, da apresentação, da música ou do padrão) que é acessado quando o Master é selecionado. O tipo de programa varia dependendo do modo memorizado.

Quando o modo Voice está memorizado:	Banco/número da voz
Quando o modo Performance está memorizado:	Banco/número da apresentação
Quando o modo Song está memorizado:	Número da música
Quando o modo Pattern está memorizado:	Número do padrão

#### 5 Octave (Oitava)

Indica a configuração de oitava do teclado definida com os botões OCTAVE. Esse parâmetro determina quão acima ou abaixo a afinação de cada tecla está em comparação com a afinação normal.

#### 6 Botões giratórios 1 a 8

Indica os parâmetros aos quais os respectivos botões giratórios 1 a 8 estão atribuídos, bem como os valores atuais. Pressionando o botão [SELECTED PART CONTROL] repetidamente, você alterna entre os conjuntos de parâmetros (indicados pelas lâmpadas). Para obter informações sobre os parâmetros, veja abaixo.

Quando o modo Voice está memorizado:	Consulte a página 46.
Quando o modo Performance está memorizado:	Consulte a página 94.
Quando o modo Song está memorizado:	Consulte a página 138.
Quando o modo Pattern está memorizado:	Consulte a página 168.

#### 7 Controles deslizantes 1 a 8

Indica os níveis dos respectivos controles deslizantes 1 a 8. A meta a ser ajustada por esses controles varia dependendo do modo memorizado para o Master atual.

## Master Edit

O modo Master Edit permite que você crie seus próprios programas Master originais, contendo até oito zonas (áreas do teclado) diferentes, ao editar os vários parâmetros. Para entrar no modo Master Edit, pressione o botão [EDIT] no modo Master Play. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela original.

### Common Edit (Edição comum) e Edit Zone (Edição da zona)

No modo Master, você pode dividir o teclado em (até) oito áreas independentes (chamadas "zonas"). Diferentes canais MIDI e funções dos botões giratórios e controles deslizantes podem ser atribuídos a cada zona. Com isso, é possível controlar várias partes do gerador de tons multitimbre simultaneamente com um único teclado, ou controlar as vozes de um instrumento MIDI externo em vários canais diferentes além das vozes internas do próprio sintetizador. Assim, na prática, você pode usar o MOTIF XF para fazer o trabalho de vários teclados. Você pode definir os parâmetros relacionados às oito zonas no modo Master Edit e armazenar as configurações como um Master do usuário.

Quando o modo Voice está memorizado:	Volume dos elementos 1 a 8
Quando o modo Performance está memorizado:	Volume das partes 1 a 4
Quando o modo Song está memorizado:	Volume das partes 1 a 16
Quando o modo Pattern está memorizado:	

#### 8 Nome da zona

Indica o nome de cada zona.

#### 9 Note Limit/Range (Limite de notas/Intervalo)

Indica o intervalo de notas para cada zona, com o nome da nota e o gráfico horizontal.

#### [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5 (Arpejo 1 a 5)

Quando o modo memorizado for Voice ou Performance, um tipo de arpejo diferente estará atribuído a cada um dos botões [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5 de acordo com o número da voz ou da apresentação. Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com o ícone da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado.

#### [SF1] Scene1 a [SF5] Scene5

Quando o modo memorizado for Song ou Pattern, uma configuração de cena diferente estará atribuída a cada um dos botões [SF1] a [SF5] de acordo com o número da música ou do padrão.

#### 10 [SF6] TAP

A velocidade com que você pressiona este botão várias vezes determina o tempo de reprodução do arpejo/música/padrão.

Há dois tipos de telas Master Edit (Edição de Master): as usadas para editar parâmetros comuns a todas as oito zonas e as usadas para editar zonas individuais.

## Procedimento de edição de Master

- 1 Pressione o botão [MASTER] para entrar no modo Master Play e selecione um Master.
- 2 Pressione o botão [EDIT] para entrar no modo Master Edit.

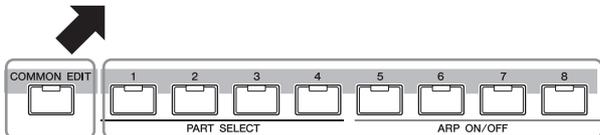
**3 Defina o parâmetro Zone Switch (Alternância entre Zonas) como ativado na tela Other (Outros), conforme necessário.**

**4 Acesse a tela Common Edit (Edição comum) ou a tela Zone Edit (Edição da zona).**

Para acessar o visor Common Edit, pressione o botão [COMMON EDIT]. Você pode especificar o modo e o número do programa acessados quando o Master é selecionado, bem como o nome do Master, no modo Common Edit.

Para acessar o visor Zone Edit, pressione um dos botões de número [1] a [8] para selecionar a zona a ser editada. Aqui você pode definir diversos parâmetros, como a extensão do teclado e o canal de transmissão MIDI, para cada zona no modo Zone Edit.

Tela Common Edit



Tela Zone Edit



**5 Acesse a tela Edit (Editar) que inclui os parâmetros a serem editados pressionando os botões [F1] a [F5] e [SF1] a [SF2].**

Para obter informações sobre os parâmetros, consulte as páginas 214 e 215.

**6 Mova o cursor até o parâmetro desejado.**

**7 Edite o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] e o dial de dados.**

**8 Repita as etapas de 4 a 7 conforme desejado.**

**9 Forneça um nome para o Master na tela Name (Nome, página 214) de Common Edit.**

**10 Se quiser armazenar o Master editado, pressione o botão [STORE] para acessar a janela Store (Armazenar, página 213).**

Para obter instruções detalhadas sobre como armazenar, consulte a página 213.

#### AVISO

- O Master editado será perdido se você selecionar outro Master, acessar outro modo ou desligar o equipamento. Não se esqueça de armazenar os dados do Master na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outro Master, acessar outro modo ou desligar o equipamento.

- Como a memória do usuário na qual o master é armazenado é uma memória flash, o master editado e armazenado não será apagado mesmo se o equipamento for desligado. Não é preciso se preocupar com a perda dos seus dados armazenados. Porém, a operação de armazenamento de Master substituirá os dados de Master já armazenados no número de Master de destino. Por esse motivo, sempre deve ser feito backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF (página 241).

## O indicador [E]

Ao alterar o valor do parâmetro no modo Master Edit, o indicador de edição [E] será exibido no canto superior direito da tela. Isso dá uma confirmação rápida de que o Master atual foi modificado, mas ainda não foi armazenado. Para armazenar o atual status editado, siga as instruções abaixo.

## Armazenando o Master criado

[MASTER] → [STORE]

**1 Pressione o botão [STORE] no modo Master.**

A janela Master Store (Armazenamento de Master) é exibida.



**2 Especifique o destino para o armazenamento do Master.**

Selecione um número de Master como destino usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Você pode usar o botão [USER 1], os botões [A] a [H] e os botões [1] a [16] para selecionar um número de Master.

**3 Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)**

Para cancelar a operação de armazenamento, pressione o botão [DEC/NO].

**4 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de armazenamento.**

Depois que o Master tiver sido armazenado, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará à tela Master Play.

#### AVISO

Quando você executar a operação de armazenamento, as configurações da memória de destino serão substituídas. Deve sempre ser feito backup de dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado ou em um computador conectado por rede ao MOTIF XF. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte a página 241.

## Parâmetros de Common Edit

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O modo Common Edit permite editar os parâmetros comuns a todas as zonas do Master selecionado.

### Nomeando o Master editado – [F1] Name

Nesta tela, você pode atribuir um nome ao programa Master inteiro (no alto da tela) e a todas as zonas (1 a 8 listadas na tela) usadas para compor o Master. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

### Outras configurações de parâmetro – [F2] Other

Nesta tela, você pode definir parâmetros básicos para o Master, incluindo o modo acessado com o Master e o número do programa.



#### 1 Mode (Modo)

Determina o modo que é acessado quando o número do Master é selecionado.

**Configurações:** voice, performance, pattern, song

#### 2 Memory (Memória)

Determina o número do programa que é acessado quando o Master é selecionado. É exibido o nome do item selecionado (voz/apresentação/música/padrão).

**Configurações:** Varia dependendo da configuração de modo acima.

**Quando o modo está definido como Voice:**

Banco de vozes: PRE1 a 8, USR1 a 3, GM, GMDR, PDR, UDR  
Número da voz: 001 (A01) a 128 (H16)

**Quando o modo está definido como Performance:**

Banco de apresentações: USR1 a 3  
Número da apresentação: 001 (A01) a 128 (H16)

**Quando o modo está definido como Pattern:**

Número do padrão: 01 a 64

**Quando o modo está definido como Song:**

Número da música: 01 a 64

#### 3 Zone Switch (Alternância entre zonas)

Determina se o teclado será ou não dividido em (até) oito áreas independentes (chamadas "zonas"). Para obter detalhes sobre zonas, consulte a página 212.

**Configurações:** on (ativado), off (desativado)

#### 4 Knob Control Assign (Atribuição de controle de botões giratórios)

Nesta tela, você pode definir qual linha de funções de botões giratórios será iluminada e selecionada. Se ela estiver definida como "zone", quando o Master for selecionado, nenhuma lâmpada se acenderá e as funções de botões giratórios/controles deslizantes definidas especificamente para cada zona respectiva (página 217) serão acessadas automaticamente.

**Configurações:** Varia dependendo da configuração de modo acima. Observe que a opção "zone" só pode ser selecionada quando Zone Switch (3) está definido como "on".

**Quando o modo está definido como Voice:**

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

**Quando o modo está definido como Performance, Pattern ou Song:**

tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

#### 5 [F6] Get Name (Obter nome)

Pressionando o botão [F6], o nome do item (voz/apresentação/música/padrão) selecionado no momento é atribuído ao nome do Master.

#### 6 [SF6] INFO (Informações)

Pressione este botão para acessar a janela de informações do Master atual.

## Master Information (Informações do Master) – [SF6] INFO (Informações)

Esta janela indica as informações do Master atual.

As configurações não podem ser alteradas aqui.



#### 1 Master Name (Nome do Master)

Indica o nome do Master atual.

#### 2 Mode

Indica o modo memorizado para o Master atual.

Um dos modos (Voice, Performance, Pattern ou Song) é indicado aqui.

### 3 Program (Programa)

Indica o número e o nome do programa (voz, apresentação, música ou padrão) que é acessado quando o Master é selecionado. O programa varia dependendo do modo memorizado.

Quando o modo Voice está memorizado:	Banco, número, categoria e nome da voz
Quando o modo Performance está memorizado:	Banco, número, categoria e nome da apresentação
Quando o modo Song está memorizado:	Número e nome da música
Quando o modo Pattern está memorizado:	Número do padrão, nome do padrão

### 4 Zone Switch (Alternância entre zonas)

Determina se o teclado será ou não dividido em (até) oito áreas independentes (chamadas "zonas"). Para obter detalhes sobre zonas, consulte a página 212.

### 5 Transmit Channel (Canal de transmissão)

Indica o canal de transmissão MIDI de cada zona (quando Zone Switch está definido como "on").

## Parâmetros de Zone Edit

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Estes parâmetros permitem editar as zonas individuais que compõem um Master. Para acessar o visor Zone Edit, pressione o botão [EDIT] no modo Master Play e pressione qualquer um dos botões de número [1] a [8]. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela Master Play.

### Configurações de canal de transmissão MIDI/chave – [F1] Transmit (Transmissão)

Nesta tela, você pode definir como cada zona transmite mensagens MIDI quando você toca o teclado.



#### 1 Transmit Channel (Canal de transmissão)

Determina o canal de transmissão MIDI de cada zona.

**Configurações:** 1 – 16

#### 2 Int Switch (Chave interna)

Determina se os dados MIDI de cada zona serão ou não transmitidos para o gerador de tons interno.

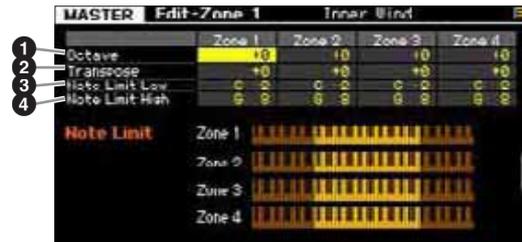
**Observação** Quando o parâmetro Local Control (Controle local) está definido como "off" na tela MIDI (página 228) do modo Utility, os dados MIDI de cada zona não são transmitidos para o gerador de tons interno, mesmo se o parâmetro Int Switch estiver definido como "on".

### 3 Ext Switch (Chave externa)

Determina se os dados MIDI de cada zona serão ou não transmitidos para um dispositivo MIDI externo.

### Configuração de intervalo de notas para cada zona – [F2] Note (Nota)

Nesta tela, você pode definir os parâmetros relacionados à afinação e ao teclado para cada zona, o que permite configurar divisões de zonas e determinar a faixa de afinação de cada zona.



#### 1 Octave (Oitava)

Determina o valor em oitavas pelo qual o alcance da zona é deslocado para cima ou para baixo. Você pode ajustar o deslocamento para cima ou para baixo até um alcance máximo de três oitavas.

**Configurações:** -3 – +0 (Padrão) – +3

#### 2 Transpose (Transposição)

Determina o valor em semitons pelo qual o alcance da zona é deslocado para cima ou para baixo.

**Configurações:** -11 – +0 (Padrão) – +11

#### 3 Note Limit Low (Limite inferior das notas)

#### 4 Note Limit High (Limite superior das notas)

Determina as notas mais baixas e mais altas do alcance de cada zona.

**Configurações:** C -2 – G8

**Observação** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado. Para isso, mantenha o botão [SF6] pressionado e pressione a tecla desejada.

### Configurações de chave de transmissão MIDI – [F3] Tx Switch (Chave de transmissão)

### Chave de transmissão MIDI para as mensagens relacionadas a vozes – [SF1] Program

Nesta tela, você pode determinar se as mensagens MIDI que controlam a seleção da voz para cada zona serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno/externo.



**1 Int Bank Select (Seleção de banco interna)**

Determina se as mensagens MSB/LSB de seleção de banco serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno.

**2 Int Prog Change (Alteração de programa interna)**

Determina se as mensagens de alteração de programa serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno.

**3 Ext Bank Select (Seleção de banco externa)**

Determina se as mensagens MSB/LSB de seleção de banco serão ou não transmitidas para o gerador de tons externo através de MIDI.

**4 Ext Prog Change (Alteração de programa externa)**

Determina se as mensagens de alteração de programa serão ou não transmitidas para o gerador de tons externo através de MIDI.

**Chave de transmissão MIDI para as outras mensagens – [SF2] Control (Controle)**

Nesta tela, você pode determinar se as mensagens MIDI que controlam as configurações não relacionadas a vozes, como Control Change (Alteração de controle), Pitch Bend (Alteração de afinação) e Channel Aftertouch (Após o toque no canal), serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno/externo.



Quando você quiser transmitir determinada mensagem MIDI de determinada zona para o gerador de tons interno/externo, marque a caixa correspondente.

**1 Pitch Bend (Alteração de afinação)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso do botão de rolagem de alteração de afinação.

**2 Ch After Touch (Após o toque no canal)**

Mensagens MIDI geradas quando se mantém pressionada uma nota no teclado.

**3 Modulation Wheel (Botão de rolagem de modulação)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso do botão de rolagem de modulação.

**4 Ribbon Controller (Controlador de fita)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso do controlador de fita.

**5 Foot Controller 1 (Controlador de pedal 1)**

**6 Foot Controller 2 (Controlador de pedal 2)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso do controlador de pedal opcional conectado ao painel traseiro.

**7 Sustain (Sustentação)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso do pedal opcional conectado à saída SUSTAIN no painel traseiro.

**8 Foot Switch (Pedal)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso do pedal opcional conectado à saída ASSIGNABLE no painel traseiro.

**9 Knob (Botão giratório)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso dos botões giratórios.

**10 Slider (Controle deslizante)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso dos controles deslizantes.

**11 A. Function 1 (Função atribuível 1)**

**12 A. Function 2 (Função atribuível 2)**

Mensagens MIDI geradas pelo uso dos botões ASSIGNABLE FUNCTION.

**13 Volume/Express (Volume/Expressão)**

Mensagens de volume MIDI geradas pelo uso dos botões giratórios e controles deslizantes.

**14 Pan (Panorâmica)**

Mensagens de panorâmica MIDI geradas pelo uso dos botões giratórios e controles deslizantes.

**Configurações padrão para cada zona – [F4] Preset (Predefinição)**

Nesta tela, você pode definir as configurações relacionadas a vozes para cada zona, as quais serão transmitidas como mensagens MIDI automaticamente quando o Master for selecionado.



**1 Bank MSB (MSB de seleção de banco)**

**2 Bank LSB (LSB de seleção de banco)**

**3 Program Change (Alteração de programa)**

Determina as configurações relacionadas a vozes para cada zona no Master selecionado. Essas mensagens MIDI serão transmitidas para um gerador de tons externo/interno quando o Master for selecionado.

**Configurações:**

- Bank MSB: 000 – 127
- Bank LSB: 000 – 127
- Program Change: 001 – 128



**4 Volume**

Determina as configurações de volume para cada zona no Master selecionado. As mensagens MIDI de volume serão transmitidas para um gerador de tons externo/interno quando o Master for selecionado.

**Configurações:** 000 – 127

**5 Pan**

Determina as configurações de panorâmica para cada zona no Master selecionado. As mensagens MIDI de panorâmica serão transmitidas para um gerador de tons externo/interno quando o Master for selecionado.

**Configurações:** L64 – C – R63

**6 [F6] MIDI Send (Envio de MIDI)**

Quando definido como "on", a alteração do valor nesta tela transmite as mensagens MIDI correspondentes para um gerador de tons externo/interno.

### Configurações de botões giratórios e controles deslizantes – [F5] KnobSlider

Nesta tela, você pode determinar quais números de alteração de controle serão transmitidos para um gerador de tons externo/interno quando você usar os botões giratórios e controles deslizantes para cada zona.



**OBSERVAÇÃO** Esse parâmetro só estará disponível quando o parâmetro Knob Control Assign estiver definido como "zone" na tela Other (página 214) de Common Edit. Em outras palavras, esse parâmetro só estará disponível quando todas as lâmpadas de [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL] estiverem apagadas.

**1 Control Knob No. (Nº do botão giratório de controle)**

Determina quais números de alteração de controle serão transmitidos quando você usar os botões giratórios para cada zona. O nome da função é mostrado automaticamente abaixo do número selecionado.

**Configurações:** 0 – 95

**2 Control Slider No. (Nº do controle deslizante de controle)**

Determina quais números de alteração de controle serão transmitidos quando você usar os controles deslizantes para cada zona. O nome da função é mostrado automaticamente abaixo do número selecionado.

**Configurações:** 0 – 95

## Master Job

O modo Master Job apresenta ferramentas convenientes para inicialização e arquivamento de dados. Para entrar no modo Master Job, pressione o botão [JOB] no modo Master. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela original.

### Procedimento de tarefa de Master

- 1 No modo Master, pressione o botão [JOB] para entrar no modo Master Job.**
- 2 Selecione a tarefa que deseja executar pressionando o botão [F1] ou [F4].**
- 3 Defina os parâmetros da execução da tarefa.**
- 4 Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)**  
Para cancelar a tarefa, pressione o botão [DEC/NO].
- 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a tarefa.**  
Depois de a tarefa ter sido concluída, será exibida a mensagem "Completed" e a operação retornará à tela original.
- 6 Pressione o botão [MASTER] para retornar à tela Master Play.**

### Inicializando o Master – [F1] Init (Inicializar)

Esta função permite redefinir (inicializar) todos os parâmetros do Master para as configurações padrão. Também permite inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns e configurações de zona.

**1 All Parameters (Todos os Parâmetros)**

Determina se todas as configurações do Master selecionado serão ou não inicializadas. Quando está definido como ativado, não é possível definir outros parâmetros nesta tela.

**Configurações:**  (ativado),  (desativado)

## 2 Common (Comuns)

Determina se todas as configurações de parâmetros comuns do Master selecionado serão ou não inicializadas. Quando está definido como "on", não é possível definir ZONE.

**Configurações:**  (ativado),  (desativado)

## 3 Zone (Zona)

Determina se todas as configurações de parâmetros de zona do Master selecionado serão ou não inicializadas. Quando está definido como ativado, a execução da tarefa inicializa todas as configurações de parâmetros de Common Edit.

**Configurações:**  (ativado),  (desativado)

## 4 Initialize Type (Tipo de inicialização)

Determina como as configurações de parâmetros de zona do Master selecionado serão inicializadas. Há três métodos de inicialização disponíveis.

**Configurações:** split, zone, layer

**split (divisão)**

Define a zona 1 e a zona 2 como ativadas, depois divide o alcance do teclado usando essas zonas. "Upper Ch" determina o canal de transmissão MIDI do alcance superior do teclado, "Lower Ch" determina o canal de transmissão MIDI do alcance inferior do teclado e "Split Point" determina o número da nota (C a 2 a G8) que separa esses dois alcances.

**zone (zona)**

Define as zonas 1 a 4 como ativadas, as zonas 5 a 8 como desativadas e os canais de transmissão MIDI como 1 a 8, respectivamente.

**layer (camada)**

Define a zona 1 e a zona 2 como ativadas e permite que você disponha duas partes em camadas. "Upper Ch" e "Lower Ch" determinam os canais de transmissão MIDI das duas zonas respectivamente.

## 5 Upper Ch (Canal superior)

## 6 Lower Ch (Canal inferior)

Determina os canais de transmissão MIDI da zona 1 e da zona 2 respectivamente quando Initialize Type está definido como "layer" ou "split".

**Configurações:** 1 – 16

## 7 Split Point (Ponto de divisão)

Determina o ponto que divide o teclado entre zona 1 e zona 2 quando Initialize Type está definido como "split". Uma vez configurado este parâmetro, o limite superior das notas da zona 1 é definido automaticamente como a nota um semitom mais baixa do que o ponto de divisão definido aqui, e o limite inferior das notas da zona 2 é definido automaticamente como a mesma nota do ponto de divisão definido aqui.

**Configurações:** C -2 – G8

**Observação** Os parâmetros Note Limit High e Note Limit Low podem ser definidos na tela Note (página 215) de Zone Edit.

## Transmitindo as configurações de Master para um dispositivo MIDI externo (Bulk Dump)

Esta função permite enviar todas as configurações de parâmetro editadas para o Master selecionado no momento para um computador ou outro dispositivo MIDI para fins de arquivamento de dados. Pressione o botão [ENTER] para executar o Bulk Dump (Dump em massa).

**Observação** Os dados de Bulk Dump incluem somente as mensagens MIDI, não as formas de onda.

**Observação** Para executar o Bulk Dump, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto. Para obter detalhes, consulte a página 228.

# Configurações do sistema (Modo Utility (Utilitário) etc.)

No modo Utility, você pode configurar os parâmetros que se aplicam a todo o sistema do MOTIF XF. Para entrar no modo Utility, pressione o botão [UTILITY]. Para retornar ao visor original, pressione o botão [EXIT] (Sair). Para configurações do sistema relacionadas ao sequenciador na reprodução de música/padrão/arpejo, acesse o visor Sequencer Setup (Configuração do sequenciador) pressionando o botão no modo Song/Pattern/Performance (Música/Padrão/Apresentação).

## Procedimento básico no modo Utility

### 1 Entre no modo Utility.

Pressione o botão [UTILITY] para entrar no modo Utility. (o indicador acende).

### 2 Acesse o visor desejado.

Observe os menus guia dos botões [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5] para encontrar a função desejada e pressione o botão correspondente para acessar o visor desejado.

### 3 Configure o parâmetro desejado.

Mova o cursor até cada parâmetro e configure o valor usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

#### AVISO

Quando o visor exibe a mensagem "Press [ENTER] to set" (Pressione [ENTER] para configurar), certifique-se de pressionar o botão [ENTER] antes de seguir para a próxima etapa. Se não fizer isso, as configurações não serão armazenadas, mesmo que o botão [STORE] (armazenar) seja pressionado na etapa seguinte.

### 4 Pressione o botão [STORE] para armazenar a configuração de Utility e de Sequencer Setup na memória interna.

#### AVISO

Todas as configurações de Utility serão perdidas se o equipamento for desligado sem que haja o armazenamento.

**Observação** As configurações de parâmetro nos visores Utility e Sequencer Setup são tratadas e armazenadas como uma unidade única. Isso significa que quando você executa a operação de armazenamento no modo Utility, as configurações nos visores Sequencer Setup também são armazenadas e vice-versa.

### 5 Pressione o botão [EXIT] para sair do modo Utility para o modo original.

## Informações do sistema – [SF6] INFO

O visor indica as configurações MIDI IN/OUT e as configurações de rede. Não é possível editar esse visor.



### 1 MIDI IN/OUT (Somente indicação)

Indica o terminal de hardware por meio do qual ocorre a entrada e a saída de dados MIDI. Os parâmetros relacionados podem ser configurado no visor MIDI (página 228).

### 2 Network Information (Informações de rede)

Indica as configurações de rede. Os parâmetros relacionados podem ser configurado no visor Network (Rede) (página 221).

### 3 FL1/FL2 (somente indicação)

Indica se o módulo de expansão de memória flash FL512M/FL1024M foi instalado. Além disso, caso ele esteja instalado, esta seção indicará o tamanho da memória e se o módulo já foi formatado ou não.

## Configurações gerais – [F1] General (Geral)

### Configurações de gerador de tom e teclado – [SF1] Play



### Tone Generator (Gerador de tom)

Nesta seção, você pode definir as configurações gerais do gerador interno de tons. As configurações feitas aqui só afetam o bloco do gerador interno de tons. A saída MIDI não será afetada.

#### 1 Volume

Determina o volume geral do instrumento.

**Configurações:** 0 a 127

#### 2 Note Shift (Mudança de nota)

Determina o valor (em semitons) pelo qual a afinação de todas as notas é alternada.

**Configurações:** -24 semi a +0 semi a +24 semi

### 3 Tune (Melodia)

Determina o ajuste da afinação de todo o som. Você pode ajustar a afinação em acréscimos de cents.

**Configurações:** -102,4 cents a +0 cents a +102,3 cents

### 4 Sustain Pedal (Pedal de sustentação)

Determina qual modelo de um controlador de pé opcional conectado à saída de FOOT SWITCH SUSTAIN (sustentação de pedal) é reconhecido. Ao conectar um FC3 opcional (equipado com o recurso de meia sustentação) para produzir um efeito de "meia sustentação" (como em um piano acústico real), configure esse parâmetro como "FC3 (half on)" e configure o parâmetro Half Damper Switch (Chave de meia sustentação) como "ativado" no visor Amplitude EG (página 80) de Voice Element Edit (Edição de elemento de voz). Se você não precisa ou deseja desabilitar o recurso de meia sustentação e usar um FC3, configure este parâmetro como "FC3 (half off)". Ao conectar um FC4 ou FC5 opcionais (que não são equipados com o recurso meia sustentação), configure este parâmetro como "FC4" ou "FC5".

**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.

### Keyboard (Teclado)

Nesta seção, você pode configurar os parâmetros relacionados ao teclado. As configurações aqui afetam as mensagens MIDI geradas pela execução do teclado.

### 5 Octave (Oitavas)

Determina o valor em oitavas pelo qual a faixa do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Também é possível alterar esta configuração pressionando qualquer um dos botões OCTAVE.

**Configurações:** -3 a +0 a +3

### 6 Transpose (Transposição)

Determina o valor em semitons pelo qual a faixa do teclado é deslocada para cima ou para baixo.

**Configurações:** -11 semi a +0 semi a +11 semi

**OBSERVAÇÃO** Se você transpuser além os limites da faixa de nota (C -2 e G8), serão usadas notas nas oitavas adjacentes.

### 7 Velocity Curve (Curva de velocidade)

As cinco curvas determinam como a velocidade real será gerada e transmitida de acordo com a velocidade (intensidade) com a qual você executa as notas no teclado. O gráfico exibido no visor indica a curva de resposta da velocidade. (A linha horizontal representa os valores de velocidade recebidos, ou seja, a intensidade da sua reprodução, enquanto a linha vertical representa os valores de velocidade reais transmitidos para os geradores de tom interno/externo.)

**Configurações:** normal, soft, hard, wide, fixed

#### 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.

#### soft (suave)

Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais baixas.

#### hard (forte)

Esta curva diminui efetivamente a resposta geral se comparado com a curva "normal".

#### wide (ampla)

Esta configuração fornece curvas de resposta opostas para velocidades maiores e menores. Ela aumenta a faixa dinâmica aparente do controlador, produzindo alterações de som menores em faixas mais suaves e alterações maiores em faixas mais altas.

#### fixed (fixa)

Esta configuração produz a mesma quantidade de alteração de som (configurada na velocidade fixa abaixo), independentemente da sua intensidade de reprodução.

### 8 Fixed Velocity (Velocidade fixa)

Este parâmetro está disponível apenas quando "fixed" da curva de velocidade acima está selecionado. A velocidade da nota que você toca é fixada no valor configurado aqui.

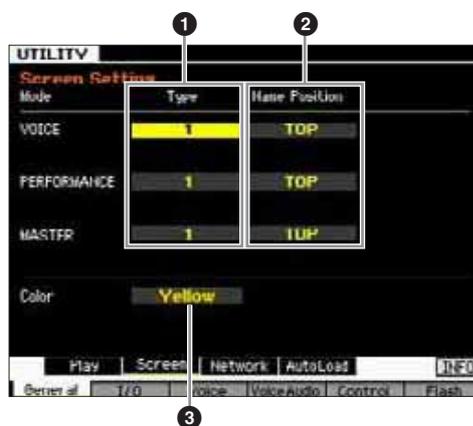
**Configurações:** 1 – 127

### 9 Effect ON/OFF Button (System) (Botão ATIVAR/DESATIVAR efeito – Sistema)

Determina se os efeitos do sistema (Reverb, reverberação e Chorus, coro) são de fato aplicados quando o botão EFFECT ON/OFF [SYSTEM] é ativado.

## Alteração do tipo de design do visor LCD – [SF2] Screen (Tela)

Neste visor, é possível alterar o tipo de design do visor superior nos modos Voice/Performance/Master (Voz/Apresentação/Principal) conforme desejado.



#### 1 Type (Tipo)

Quando "1" estiver selecionado, o visor superior de cada modo indicará o status atual do botão giratório ou controle deslizante etc.

Quando "2" estiver selecionado, o visor superior de cada modo indicará o status ativado/desativado de cada elemento/parte, o status dos controladores do painel e o status atual do arpejo etc.

**Configurações:** 1, 2

#### 2 Name Position (Posição do nome)

Quando "Top" (Superior) estiver selecionado, o número/nome do programa (Voice, Performance ou Master) será mostrado na parte superior do visor.

Quando "Bottom" (Inferior) estiver selecionado, o número/nome do programa (Voice, Performance ou Master) é mostrado na parte inferior do visor.

**Configurações:** Top, Bottom

### 3 Color (Cor)

Determina os tipos de cor comum para os três modos.

**Configurações:** Red (Vermelho), Pink (Rosa), Purple (Roxo), Blue (Azul), Aqua (Azul-piscina), Green (Verde), Yellow (Amarelo), White (Branco).

## Configurações de rede – [SF3] Network (Rede)

Neste visor, é possível configurar os parâmetros de conexão do MOTIF XF ao sistema de rede por meio do conector ETHERNET. Lembre-se de pressionar o botão [ENTER] após a configuração neste visor. Se não fizer isso, as configurações não serão armazenadas, mesmo que o botão [STORE] seja pressionado.



### 1 Host Name (Nome do host)

Determina o nome do host (nome NetBIOS) do MOTIF XF. Isto é usado ao acessar o MOTIF XF de um computador conectado à rede. Configure um nome de host exclusivo que não entre em conflito com nenhum outro computador. Em geral, o nome de host padrão será suficiente, então não deve haver necessidade de alterá-lo. Para obter instruções detalhadas sobre como dar um nome, consulte a página 37.

### 2 Description (Descrição)

Aqui, você pode inserir um pequeno resumo ou lembrete sobre o seu MOTIF XF. A descrição inserida aqui pode ser localizada a partir do outro computador conectado à rede. Esse recurso é útil quando diversos MOTIF XF estão conectados à mesma rede. Em geral, o descrição padrão deve bastar, então não deve haver necessidade de alterá-la. Para instruções detalhadas sobre entrada de um caractere, consulte a página 37.

### 3 DHCP Client (Cliente DHCP)

Determina se o MOTIF XF é tratado como o dispositivo cliente do servidor DHCP. Quando configurado como "on", o MOTIF XF é tratado como um dispositivo cliente do servidor DHCP. O DHCP (Protocolo de configuração de host dinâmico) é um padrão ou protocolo pelo qual os endereços de IP e outras informações de configuração de rede de baixo nível podem ser dinamicamente e automaticamente atribuídas cada vez que o seu MOTIF XF estiver conectado à rede. Se o servidor DHCP abranger a rede, configure este parâmetro para "on". Se desejar configurar um endereço de IP específico ou se não houver um servidor DHCP específico, configure este parâmetro para "off".

**Configurações:** on, off

### 4 File Server (Servidor de arquivo)

Determina se a função do servidor de arquivo do MOTIF XF está ativa. Quando o parâmetro está configurado para "on", o outro computador na mesma rede poderá acessar arquivos no dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE (USB para dispositivo) do MOTIF XF.

**Configurações:** on, off

**OBSEVAÇÃO** Certifique-se de configurar a senha (15) deste instrumento antes de configurar este parâmetro como "on". Se o parâmetro for configurado como "on" antes da configuração da senha, uma mensagem "Password is unspecified" (Senha não especificada) será exibida.

### 5 IP Address (Endereço IP)

Determina o endereço IP, uma cadeia de números atribuída a cada computador ou ao seu MOTIF XF conectado a uma rede, indicando o local do dispositivo na rede. Quando o MOTIF XF estiver conectado à rede coberta pelo servidor DHCP e o parâmetro do cliente DHCP estiver configurado como "on", este parâmetro será automaticamente configurado e não será necessário inseri-lo manualmente. Quando o cliente DHCP (3) estiver configurado como "off" e você não souber como configurar este parâmetro, consulte seu administrador de rede ou provedor de Internet.

**Configurações:** 0 – 255

### 6 Subnet Mask (Máscara de sub-rede)

Indica uma máscara de sub-rede, uma configuração usada para dividir uma rede de larga escala em diversas redes menores. Quando o MOTIF XF estiver conectado à rede coberta pelo servidor DHCP e o parâmetro do cliente DHCP acima está configurado como "on", este parâmetro será configurado automaticamente, o que significa que não será necessário inserir nada aqui. Quando o cliente DHCP (3) estiver configurado como "off" e você não souber como configurar este parâmetro, consulte seu administrador de rede ou provedor de Internet.

**Configurações:** 0 – 255

### 7 Gateway

Determina o gateway, um sistema que vincula sistemas ou redes diferentes e possibilita a transferência e a conversão de dados entre eles, apesar de apresentarem padrões de comunicação distintos. Quando o MOTIF XF estiver conectado à rede coberta pelo servidor DHCP e o parâmetro do cliente DHCP estiver configurado como "on", este parâmetro será automaticamente configurado e não será necessário inseri-lo manualmente.

**Configurações:** 0 – 255

### 8 DNS1 (Domain Name Server1) (Servidor de nome de domínio1)

### 9 DNS2 (Domain Name Server2)

Determina o endereço para o servidor de nome de domínio. É possível configurar até 2 servidores (DNS1 principal e DNS2 secundário). Quando você não usar o servidor de nome de domínio, configure DNS1 e DNS2 como "0.0.0.0". Se usar apenas o DNS1, configure o DNS2 como "0.0.0.0". Quando o MOTIF XF estiver conectado à rede coberta pelo servidor DHCP e o parâmetro de cliente DHCP acima estiver configurado como "on", esse parâmetro será automaticamente configurado e não será necessário inseri-lo manualmente.

**Configurações:** 0 – 255

## 10 Security (Segurança)

Determina o tipo de certificação quando outro computador na rede acessa o MOTIF XF. Se quiser certificar o computador usando a conta (14) e a senha, configure este parâmetro como "workgroup" (grupo de trabalho). Se quiser certificar o computador usando o controlador de domínio na rede, configure este parâmetro como "domain" (domínio).

**Configurações:** domain, workgroup

## 11 Domain (Domínio)

Insere o nome de domínio ou nome de grupo de trabalho. Insira o nome de domínio ou nome de grupo de trabalho com um nome igual ao nome do dispositivo on-line que deseja usar para acessar o MOTIF XF. Para instruções detalhadas sobre a entrada de caracteres, consulte a página 37.

## 12 WINS

Determina o endereço para o servidor WINS (serviço de cadastramento na Internet do Windows). Quando o nome PDC (13) for configurado como o nome de host (nome NetBIOS), você deverá configurar o endereço do servidor WINS. Se não estiver usando o servidor WINS, configure este parâmetro como "0.0.0.0".

**Configurações:** 0 - 255

## 13 PDC Name (Primary Domain Controller Name, Nome de controlador de domínio primário)

Determina o nome de host (nome NetBIOS) do controlador de domínio ou endereço IP na rede. Quando a segurança (10) é configurada como "domain" (domínio), a certificação será executada usando o controlador de domínio configurado aqui.

## 14 File Server Account (Conta de servidor de arquivo)

Determina o nome da conta (nome de usuário) usado quando outro computador na rede acessa o MOTIF XF. Para instruções detalhadas sobre a entrada de caracteres, consulte a página 37.

**Observação** A conta não está configurada por padrão. Quando não houver nenhuma conta configurada, é possível acessar o MOTIF XF por meio da conta chamada "nobody" (ninguém).

## 15 [SF5] Password (Senha)

Pressionar este botão acessa o visor Password, que permite que você configure ou altere a senha necessária para acessar o MOTIF XF a partir de um dispositivo on-line conectado à rede. Quando sai da fábrica, a senha não está configurada. Lembre-se de configurar a senha se quiser acessar o MOTIF XF de um computador externo por meio da rede LAN.

## 16 Mount User Name (Nome do usuário da montagem)

Determina o nome de usuário necessário para acessar o computador na rede. O armazenamento deste parâmetro no MOTIF XF faz com que o nome de usuário seja exibido automaticamente na caixa de diálogo (página 43) que é exibida quando você faz o logon no computador.

## Configurações de senha [SF3] → [SF5] Password

Neste visor, você pode configurar a senha do MOTIF XF. Usando a senha configurada aqui, os dispositivos on-line externos podem acessar o modo File (arquivo) do MOTIF XF.



### 1 Current Password (Senha atual)

A coluna é fornecida para a entrada da senha atual. A senha deve ter até oito caracteres e não menos que cinco caracteres. Para instruções detalhadas sobre a entrada de caracteres, consulte a página 37. "None" (Nenhuma) é exibido quando a senha não está configurada.

### 2 New Password (Nova senha)

A coluna é fornecida para a entrada da nova senha. A senha deve ter até oito caracteres e não menos que cinco caracteres. Para instruções detalhadas sobre a entrada de caracteres, consulte a página 37.

### 3 Confirm Password (Confirmar senha)

Esta coluna é fornecida para que a nova senha seja digitada mais uma vez e confirmada. A senha deve ter até oito caracteres e não menos que cinco caracteres. Para instruções detalhadas sobre a entrada de caracteres, consulte a página 37.

## Configuração de senha

Depois de inserir a senha atual, a nova senha e confirmar a senha (nova senha), pressione o botão [ENTER] para configurar a nova senha. Se ocorrer um erro, umas das mensagens a seguir será exibida no visor.

### Password is invalid (Senha inválida).

A senha inserida em "Current Password" está errada. Digite a senha correta novamente.

### Confirmed password is invalid (Senha confirmada é inválida).

A senha inserida em "Confirm Password" não é a mesma senha inserida em "New Password".

### Password is too short. (Senha muito curta)

A senha inserida em "New Password" é muito curta. Digite a senha novamente, usando cinco ou mais caracteres.

**Observação** Se você esquecer a senha atual, execute Factory Set Up (página 231, Tarefa de configuração de fábrica) para redefinir a configuração de senha e digite a nova senha novamente.

## Definição do visor padrão ao ligar – [SF4] Auto Load (Carregamento automático)

Neste visor, é possível especificar determinadas tarefas automáticas que o MOTIF XF executará quando for ligado.



### 1 Auto Load (Carregamento automático)

Determina se a função Auto Load está ativada ou desativada. Quando ela estiver ativada, o instrumento carregará automaticamente os arquivos especificados (no dispositivo de armazenamento USB) na memória do usuário sempre que o equipamento for ligado. O arquivo carregado é exibido no visor. O arquivo a ser carregado pode ser especificado por meio do botão [SF5] Get (Obter).

**Configurações:** on, off

### 2 Power On Mode (Modo de ativação)

Determina modo (e o banco de memória) padrão na ativação, permitindo que você selecione qual condição será acessada automaticamente quando o instrumento for ligado.

**Configurações:**

**performance (apresentação)**

Quando o instrumento for ligado da próxima vez, o modo Performance Play (Reprodução de apresentação) será acessado e o primeiro número de programa (USER: 001) será selecionado automaticamente.

**voice (USER1)**

Quando o instrumento for ligado da próxima vez, o modo Voice Play (Reprodução de voz) será acessado e o primeiro número de programa de vozes do usuário (USR: 001) será selecionado automaticamente.

**voice (PRE1)**

Quando o instrumento for ligado da próxima vez, o modo Voice Play será acessado e o primeiro número de programa de vozes predefinidas (PRE: 001) será selecionado automaticamente.

**voice (GM)**

Quando o instrumento for ligado da próxima vez, o modo Voice Play será acessado e o primeiro número de programa de vozes GM predefinidas (GM: 001) será selecionado automaticamente.

**master**

Quando o instrumento for ligado da próxima vez, o modo Master Play (Reprodução de master) será acessado e o primeiro número de programa (001) será selecionado automaticamente.

**Observação:** Certifique-se de armazenar as configurações de Utility na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de desligar o instrumento. Lembre-se de que as configurações de Utility serão perdidas se você desligar o instrumento sem executar a operação de armazenamento.

### 3 [SF5] Select (Selecionar)

Pressionar este botão acessa o visor Select Auto Load File (Selecionar arquivo de autocarregamento). Neste visor, você pode especificar o arquivo (no dispositivo de armazenamento externo) a ser carregado automaticamente quando o instrumento é ligado (quando Auto Load estiver configurado como "on").

## Especificação do arquivo de autocarregamento [SF4] → [SF5] Select

Neste visor, você pode especificar o arquivo (no dispositivo de armazenamento externo) a ser carregado automaticamente quando o instrumento é ligado (quando Auto Load estiver configurado como "on"). Mova o cursor para o arquivo desejado e pressione o botão [ENTER] para determinar o arquivo de autocarregamento.



Os parâmetros de 1 a 4 são iguais aos da janela File (Arquivo) (página 237) no modo File.

## Configurações de entrada/saída de áudio – [F2] I/O (Input/Output, Entrada/Saída)

Neste visor, você pode configurar os parâmetros de entrada e saída do áudio.



### 1 Mic/Line (Microfone/linha)

Quando as saídas A/D INPUT estiverem sendo usadas, determina qual é a fonte de entrada, microfone (mic) ou linha.

**Configurações:** mic, line

**mic**

Destinado a equipamentos de baixa saída, como um microfone, guitarra ou baixo.

**line**

Destinado a equipamento de alta saída, como um teclado, sintetizador ou CD player.

### 2 L&R Gain (Ganho esquerdo e direito)

Determina o ganho de saída das saídas OUTPUT L/ MONO e R.

**Configurações:** 0 dB, +6 dB

### 3 Assign L&R Gain (Atribuir ganho L&R)

Determina o ganho de saída das saídas ASSINABLE OUTPUT L e R.

**Configurações:** 0 dB, +6 dB

### 4 – 10 FW Gain (Ganho FW)

Determina o ganho de saída do conector IEEE1394.

**Configurações:** 0 dB, +6 dB

### 11 FW Monitor Setup (Configuração de monitor FW)

Determina um fluxo de sinal de áudio para o monitoramento do som ao usar o MOTIF XF com o software DAW instalado em um computador conectado ao MOTIF XF por meio do cabo IEEE1394.

**OBSERVAÇÃO** É necessário configurar apropriadamente o software DAW além de definir as configurações aqui. Para obter detalhes, consulte o manual do software DAW.

**Configurações:** stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone (autônomo)

Essa configuração deve ser selecionada quando você estiver usando somente o MOTIF XF ou não estiver usando o software DAW mesmo com um computador conectado ao MOTIF XF por meio do cabo IEEE1394. Quando selecionado, o sinal de áudio do MOTIF XF terá saída diretamente por meio das saídas OUTPUT L/MONO e R normalmente.

with PC (com PC)

Deve estar selecionado quando você estiver usando o MOTIF XF como um dispositivo de áudio com o software DAW. Quando ele estiver selecionado, o sinal de áudio do MOTIF XF será a saída para o software DAW em um computador por meio de um cabo IEEE1394, combinado com o som DAW, retornado ao MOTIF XF, e enviado por meio das saídas OUTPUT L/MONO e R. A seleção dele permite que você aplique os VST Effects 9Efeitos VST dentro do software DAW ao som MOTIF XF.

with PC (DirectMonitor)

Deve estar selecionado na gravação de sua apresentação de teclado no software DAW no computador. O sinal de áudio do MOTIF XF será enviado diretamente por meio das saídas OUTPUT L/MONO e R com o sinal de áudio enviado do software DAW por meio de um cabo IEEE1394. Lembre-se de que o Rec Monitor (Monitor de gravação) do software DAW deve estar configurado como "off" para evitar que ocorra o som "duplo".

**OBSERVAÇÃO** Quando "with PC" está selecionado, pode haver um pequeno atraso entre o momento em que você toca o teclado e o instante em que ouve o som resultante.

**OBSERVAÇÃO** Configure este parâmetro como "stand alone" quando o MOTIF XF não estiver conectado a um dispositivo externo por meio de um cabo IEEE1394.

## Configurações do sistema para o modo Voice – [F3] Voice

Nos visores a seguir, é possível determinar parâmetros relacionados ao efeito mestre, EQ mestre, parte de entrada de áudio e microafinação no modo Voice. Essas configurações serão aplicadas a todas as vozes. Os visores a seguir estão disponíveis somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.

### Configurações do efeito mestre – [SF1] MasterFX (Efeito mestre)

Este visor permite que você configure os parâmetros de Master Effect no modo Voice. Ele pode ser acessado pressionando e segurando o botão [MASTER EFFECT] no painel frontal no modo Voice.



#### 1 Switch (Chave)

Determina se o efeito mestre é aplicado à voz. Quando está configurado como "on", a lâmpada [MASTER EFFECT] acende quando o modo Voice é acessado.

**Configurações:** on, off

Os outros parâmetros são os mesmos do visor Master Effect (página 104) no modo Performance Common Edit (Edição comum de apresentação).

### Configurações de EQ mestre – [SF2] MasterEQ

Este visor permite que você configure os parâmetros de EQ no modo Voice, possibilitando o controle de EQ nas 5 bandas de frequência independentes. Essa EQ afeta todas as vozes. Este visor está disponível somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.



A função é a mesma do visor Master EQ (página 105) no modo Performance Common Edit.



## Configurações de Arpejo – [SF3] Arpeggio

Neste visor, é possível configurar os parâmetros relacionados à saída dos dados de dados MIDI de arpejo no modo Voice. As configurações feitas aqui afetam todas as vozes. Este visor está disponível somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.



### 1 ARP MIDI Out Switch (Chave de saída MIDI)

Quando esta opção estiver ativada, os dados da reprodução do arpejo serão enviados pelo terminal MIDI.

**Configurações:** on, off

### 2 ARP Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel, Canal de transmissão de arpejo)

Determina o canal de transmissão MIDI por meio do qual os dados de reprodução de arpejo serão enviados (quando o parâmetro Switch estiver configurado como "on").

**Configurações:** 1 – 16

## Criação de microafinação original – [SF4] Tuning (Afinação)

Neste visor, você pode criar sua microafinação original no User Bank (banco do usuário). É possível copiar uma microafinação para outro número e então criar uma nova afinação com base naquela. Este visor está disponível somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.



### 1 Micro Tuning No (Nº da microafinação).

Determina o destino no qual é armazenada a configuração de microafinação.

**Configurações:** 1 – 8

### 2 Micro Tuning Name (Nome da microafinação)

Insere o nome desejado para a microafinação. Para obter instruções detalhadas sobre como dar um nome, consulte a página 37.

### 3 Tuning Offset (Deslocamento da afinação)

Possibilita que você afine as notas individuais do teclado em cents para criar sua microafinação original.

**Configurações:** -99 a +0 a +99 cents

### [SF5] Copy (Copiar)

No visor acessado por meio deste botão, é possível copiar uma microafinação para outro número e criar uma nova microafinação com base naquela.

#### Procedimento de cópia de microafinação

- 1 Selecione um número de microafinação como origem.
- 2 Pressione o botão [SF5] para acessar o visor Copy.
- 3 Selecione um número de microafinação como destino.
- 4 Pressione o botão [ENTER] para executar a operação de cópia.

## Configurações de entrada de áudio no modo Voice – [F4] VoiceAudio (Áudio de voz)

É possível configurar os parâmetros relacionados ao sinal de entrada de áudio do conector [A/D INPUT] e do conector IEEE1394 no modo Voice. Este visor está disponível somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.

**Observação** As configurações de FW (FW1 a 14) só estarão disponíveis quando o FW16E opcional estiver instalado.

### Configurações de saída – [SF1] Output (Saída)

No visor é possível configurar vários parâmetros do sinal de Audio Input (Entrada de áudio) no modo Voice, como entradas de saídas, volume, pan e intensidade de efeito. Este visor está disponível somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.



#### 1 Volume

Determina o nível de saída da Parte de Entrada de Áudio.  
**Configurações:** 0 – 127

#### 2 Pan

Determina a posição pan (estéreo) da parte de entrada de áudio.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

#### 3 Mono/Stereo (Mono/Estéreo)

Determina a configuração do sinal da parte de entrada de áudio ou como o sinal ou sinais são direcionados (estéreo ou mono).

**Configurações:** stereo, L mono (mono esquerdo) R mono (mono direito), L+R mono (mono bilateral)

#### stereo

Ambos os canais L e R (esquerdo e direito) da entrada de áudio são usados.

#### L mono

Apenas o canal L (esquerdo) da entrada de áudio é usado.

#### R mono

Apenas o canal R (direito) da entrada de áudio é usado.

#### L+R mono

Os canais L e R (esquerdo e direito) da entrada de áudio são mixados e processados em mono.

#### 4 Output Select (Seleção da saída)

Determina a atribuição do conector de saída da parte de entrada de áudio.

**Configurações:** Veja a tabela abaixo.

LCD	Saídas	Estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	Estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	Estéreo
FW1&2	FW OUTPUT 1 e 2	Estéreo (1: E, 2: D)
FW3&4	FW OUTPUT 3 e 4	Estéreo (3: E, 4: D)
FW5&6	FW OUTPUT 5 e 6	Estéreo (5: E, 6: D)
FW7&8	FW OUTPUT 7 e 8	Estéreo (7: E, 8: D)
FW9&10	FW OUTPUT 9 e 10	Estéreo (9: E, 10: D)
FW11&12	FW OUTPUT 11 e 12	Estéreo (11: E, 12: D)
FW13&14	FW OUTPUT 13 e 14	Estéreo (13: E, 14: D)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
FW1	FW OUTPUT 1	Mono
:	:	:
FW14	FW OUTPUT 14	Mono
ins L (Somente entrada A/D)	Módulo Vocoder interno	Mono

**Observação** Você pode acessar a lista e selecionar o item que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

#### 5 Reverb Send (Emissão de reverberação)

Determina o nível de emissão do sinal da Parte de Entrada de Áudio enviado ao efeito Reverb (Reverberação). Quanto maior o valor, mais pronunciado será o efeito reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

#### 6 Chorus Send (Emissão de coro)

Determina o nível de emissão do sinal da Parte de Entrada de Áudio enviado ao efeito Chorus (Refrão). Quanto maior o valor, mais acentuado será o refrão.

**Configurações:** 0 – 127

#### 7 Dry Level (Nível seco)

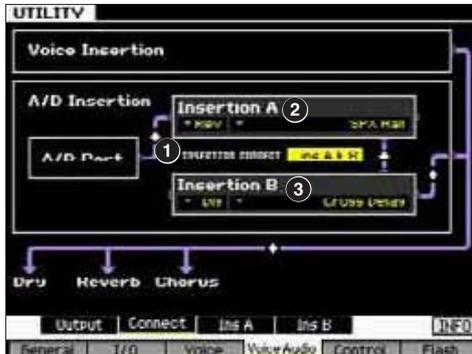
Determina o nível da parte de entrada de áudio que não foi processado com os efeitos do sistema (Reverb, Chorus). Quanto maior o valor, menos acentuados serão os efeitos Reverb e Chorus.

**Configurações:** 0 – 127

**Observação** Os parâmetros (5), Chorus Send (6) e Dry Level (7) não estão disponíveis quando Output Select [Seleção de saída] (4) está configurado como um valor diferente de "L&R".

## Configurações de conexão do efeito – [SF2] Connect (Conexão)

Neste visor, você pode configurar a conexão de efeito de inserção do sinal de entrada de áudio no modo Voice. Este visor está disponível somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.



### 1 INSERTION CONNECT (Conexão da inserção)

Determina a direção do efeito para os efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama no visor, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado.

**Configurações:** Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Os sinais processados com o Insertion Effect A (efeito de inserção A) serão enviados ao Insertion Effect B (efeito de inserção B) e os sinais processados com o Insertion Effect B serão enviados para Reverb e Chorus.

Ins B ► A

Os sinais processados com Insertion Effect B serão enviados ao Insertion Effect A e os sinais processados com Insertion Effect A são enviados ao Reverb e Chorus.

### 2 Insertion A (Categoria/tipo da inserção A)\*

### 3 Insertion B (Categoria/tipo da inserção B)\*

Determina o tipo dos efeitos de inserção A e B. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada.

**Configurações:** Detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito estão descritos na página 24.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista e selecionar o item que desejar pressionando o botão [SF6] LIST. Para obter detalhes, consulte a página 37.

## Configurações do tipo de efeito de inserção – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Nestes visores, você pode configurar os tipos de efeito de inserção aplicados ao sinal de entrada de áudio no modo Voice. Estes visores estão disponíveis somente quando o modo Utility é acessado do modo Voice.



**OBSERVAÇÃO** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST será mostrado no menu da guia que corresponde ao botão [SF6]. Nessa condição, você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionando o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 1 Category (Categoria)

### 2 Type (Tipo)

Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos de efeito semelhantes. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeito listados na categoria selecionada. Detalhes sobre as categorias de efeito estão descritos na página 24.

### 3 Preset (Predefinido)

Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas.

### 4 Parâmetros do efeito

O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento. Consulte a página 27 para obter detalhes sobre os parâmetros do efeito. Consulte a Lista de dados avulsa para obter informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

## Configurações de controle remoto de MIDI – [F5] Control (Controle)

Nos visores a seguir, você pode configurar os parâmetros relacionados à função de controle remoto e configurações MIDI.

### Configurações de DAW – [SF1] Remote (Remoto)

Permite que você especifique o software DAW a ser controlado pelo MOTIF XF.



#### 1 DAW Type (Tipo de DAW)

Determina o software DAW a ser controlado pelo MOTIF XF.

**Configurações:** Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

**Observação:** Quando a lâmpada [REMOTE ON/OFF] (Remoto ativado/desativado) está acesa, a seleção de um tipo de DAW type acessa as configurações remotas automaticamente.

### Configurações de MIDI – [SF2] MIDI

Neste visor, você pode configurar os parâmetros relacionados a MIDI.



#### 1 Basic Receive Ch (Canal de recepção básico)

Determina o canal de recepção MIDI quando este sintetizador é configurado como o modo single-timbre tone generator (gerador de tom de timbre único, nos modos Voice/Performance).

**Configurações:** 1 – 16, omni, off

omni  
Quando selecionado, todas as mensagens de canal são recebidas.

**Observação:** No modo multitimbral tone generator (gerador de tom de multitimbre) (modos Song/Pattern), cada parte de mixagem recebe os dados MIDI de acordo com seu canal de recepção MIDI atribuído. Isso é configurado no visor Voice (página 194) do modo Mixing Part Edit.

#### 2 Keyboard Transmit Ch (Canal de transmissão do teclado)

Determina o canal MIDI pelo qual cada instrumento envia dados MIDI (para um sequenciador externo, gerador de tom ou outro dispositivo). Este parâmetro está disponível no modo single-timbre tone generator (gerador de tom de timbre único).

**Configurações:** 1 – 16, off

**Observação:** No modo Song/Pattern, os dados MIDI criados com a reprodução de teclado/botões giratórios/controles giratórios são enviados ao bloco do gerador de tons ou aos dispositivos MIDI externos através do canal de saída MIDI da faixa atualmente selecionada. Os canais de saída de cada faixa podem ser configurado no visor Output Channel (página 142) do modo Song Play (Reprodução de música).

#### 3 Device Number (Número do dispositivo)

Determina o número do dispositivo usado por este sintetizador na recepção ou na transmissão dos dados. Esse número deve corresponder ao número de dispositivo do dispositivo MIDI externo na transmissão/recebimento de dados em massa, alterações de parâmetro ou outras mensagens exclusivas do sistema.

**Configurações:** 1 – 16, all, off

all (todos)

Quando selecionado, as mensagens exclusivas do sistema de todos os números de dispositivo MIDI são recebidas. Quando mensagens exclusivas do sistema como dump em massa são transmitidas do MOTIF XF com essa configuração, o MOTIF XF é reconhecido como o Device Number 1.

off (desativado)

Quando selecionado, as mensagens exclusivas do sistema, como dump em massa e alteração de parâmetro, não podem ser transmitidas ou recebidas. Quando você tenta executar a transmissão ou a recepção de mensagens exclusivas do sistema, uma mensagem de erro é exibida.

#### 4 MIDI In/Out

Determina quais terminais físicos de saída/entrada serão usados na transmissão/recepção de dados MIDI.

**Configurações:** MIDI, USB, FW (disponíveis somente quando o FW16E opcional está instalado)

**Observação:** Não é possível usar os três tipos de terminal descritos acima ao mesmo tempo. Apenas um deles pode ser usado para transmitir/receber dados MIDI.

#### 5 MIDI Sync (Sincronização MIDI)

Determina se a reprodução da música/padrão/arpejo será sincronizada com o relógio interno do instrumento ou com o relógio MIDI externo.

**Configurações:** Internal, MIDI, auto, MTC

internal (interno)

Sincronização com relógio interno. Use essa configuração quando o sintetizador for usado sozinho ou como a fonte mestre do relógio para outro equipamento.

MIDI

Sincronização MIDI com um relógio MIDI recebido de um instrumento MIDI externo por meio de MIDI.

auto

Quando o relógio MIDI é transmitido continuamente de um computador ou de um dispositivo MIDI externo, o relógio interno do MOTIF XF não funciona e o MOTIF XF é sincronizado com o relógio externo. Quando o relógio MIDI não é transmitido do dispositivo MIDI ou computador MIDI externo, o relógio interno do MOTIF XF continua a ser executado em sincronia com o último tempo recebido do dispositivo MIDI ou computador (software DAW) externo. Observe que o tempo não pode ser alterado no MOTIF XF quando esse valor está selecionado. Essa configuração é útil quando você quiser alternar entre o relógio externo e interno.

MTC (MIDI Time Code, código de tempo MIDI)

Sincronização com um sinal MTC recebido por meio de MIDI. Sinais MMC são transmitidos por meio de MIDI. Use essa configuração quando este sintetizador for usado como um escravo MIDI, como quando estiver sincronizado com um MTR com capacidade para MTC. A função MTC Sync (Sincronização MTC) só está disponível no modo Song.

**Observação:** Quando este parâmetro está configurado como "MIDI", certifique-se de que o instrumento MIDI externo conectado ao MOTIF XF transmitirá o relógio MIDI ao MOTIF XF.

**Observação:** Quando a sincronização MIDI está configurada como "MTC", músicas e arpejos não podem ser executados no modo Song, mas padrões e arpejos podem ser executados no modo Pattern.

**OBSERVAÇÃO** O MTC (código de tempo MIDI) permite a sincronização simultânea de vários dispositivos de áudio por meio de cabos MIDI padrão. Ele inclui dados correspondentes a horas, minutos, segundos e quadros. O MOTIF XF não transmite MTC.

**OBSERVAÇÃO** O MMC (MIDI Machine Control, controle de máquina MIDI) permite o controle remoto de gravadores de múltiplas faixas, sequenciadores MIDI etc. Um gravador de múltiplas faixas compatível com MMC, por exemplo, responderá automaticamente às operações de início, parada, avanço rápido e retorno rápido executadas no sequenciador de controle, mantendo alinhada a reprodução do sequenciador e do gravador de múltiplas faixas.

### 6 Clock Out (Saída de relógio)

Determina se as mensagens de relógio MIDI serão transmitidas por meio de MIDI.

**Configurações:** on, off

### 7 Sequencer Control (Controle de sequenciador)

Determina se os sinais de Sequencer Control – iniciar (FAH), continuar (FBH), parar (FCH) e apontador da posição da música (F2H) – serão recebidos e/ou transmitidos por meio do terminal MIDI OUT/USB.

**Configurações:** off, in, out, in/out

off

Não transmitido/reconhecido.

in

Reconhecido, mas não transmitido.

out

Transmitido, mas não reconhecido.

in/out

Transmitido/reconhecido.

### 8 MTC Start Offset (Deslocamento inicial de código de tempo MIDI)

Determina o ponto de código de tempo específico no qual a reprodução da sequência é iniciada quando o MTC é recebido. Este recurso pode ser usado para alinhar com precisão a reprodução deste sintetizador com um dispositivo compatível com MTC.

**Configurações:** Hora: Minuto: Segundo: Quadro

Hora: 00 a 23

Minuto: 00 a 59

Segundo: 00 a 59

Quadro: 00 a 29

### 9 Bank Select (Seleção de banco)

Esta chave ativa ou desativa as mensagens de seleção de banco, tanto na transmissão quanto na recepção. 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). Quando configurado como "off", não é possível transmitir/receber as mensagens de seleção de banco.

**Configurações:** off, on

### 10 Program Change (Alteração do programa)

Esta chave ativa ou desativa as mensagens de alteração de programa, tanto na transmissão quanto na recepção. 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). Quando configurado como "off", não é possível transmitir/receber as mensagens de alteração de programa.

**Configurações:** off, on

### 11 Local Control (Controle local)

Determina se o gerador de tons do instrumento responde ao seu toque no teclado. Normalmente, ele deve ser configurado como "on", pois você irá querer ouvir o som do MOTIF XF enquanto 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.

**Configurações:** off, on

### 12 Receive Bulk (Recebimento em massa)

Determina se os dados de dump em massa podem ser recebidos.

**Configurações:** protect (protegido, não pode ser recebido), on (habilitado, pode ser recebido)

### 13 Controller Reset (Redefinição de controlador)

Determina o status dos controladores (controle giratório de modulação, após toque, controlador de pé, controlador de vibração, botões giratórios etc.) durante a troca de vozes. Quando configurado como "hold" (pressionado), os controladores são mantidos na configuração atual. Quando configurado como "reset" (redefinir), os controladores são redefinidos para os estados padrão (abaixo).

**Configurações:** hold, reset

Se você selecionar "reset", os controladores serão redefinidos para os seguintes estados/posições:

Pitch Bend (Controle de pitchbend)	Central
Modulation Wheel (Controle giratório de modulação)	Mínimo
Aftertouch (Após toque)	Mínimo
Foot Controller (Controlador de pé)	Máximo
Footswitch (Pedal)	Off
Ribbon Controller (Controlador de fita)	Central
Breath Controller (Controlador de vibração)	Máximo
Assignable Function (Função atribuível)	Desativada
Expression (Expressividade)	Máximo
Sustain (Sustentação)	Desativada

### 14 Bulk Dump Interval (Intervalo de dump em massa)

Determina o tempo de intervalo da transmissão de dump em massa quando a função Bulk Dump é usada, a solicitação em massa é recebida ou as mensagens exclusivas do sistema registradas em uma faixa de sequência são reproduzidas. A função Bulk Dump permite que você salve os dados no Edit buffer (DRAM) ou no Flash ROM e transmita os dados em massa (mensagem exclusiva do sistema) para um instrumento MIDI externo ou software sequenciador em um computador. Estes dados podem então ser enviados novamente para o instrumento, restaurando todas as configurações arquivadas.

**Configurações:** 0 a 900 ms

**OBSERVAÇÃO** Quando a função Bulk Dump é usada ou a solicitação em massa é recebida, o valor máximo do tempo de intervalo é fixado em 30 ms, o que significa que a transmissão em massa é executada em um tempo de intervalo de 30 ms, mesmo que esse parâmetro esteja configurado como um valor maior que 31 ms. Quando as mensagens exclusivas do sistemas gravadas em um registro de uma música ou padrão são reproduzidas, as configurações de valor acima de 31 ms serão disponibilizadas, o que significa que a transmissão em massa é executada com um tempo de intervalo configurado aqui, independentemente da configuração de tempo da música ou padrão.

## Configurações de controladores – [SF3] Control



### Controller Assign (Atribuição de controlador)

É possível atribuir números de alteração de controle MIDI aos controladores e botões giratórios no painel frontal. Por exemplo, você pode usar o ASSIGN 1 e dois botões giratórios para controlar a intensidade de efeito, enquanto usa o controlador de pé para controlar a modulação. Essas atribuições de controle são chamadas "Controller Assign".

## Gerenciamento do módulo de expansão de memória flash opcional – [F6] Flash

Neste visor, você pode gerenciar o módulo de expansão de memória flash (FL512M/FL1024M) opcional, usando operações como Format (Formatar) e Optimize (Otimizar).



### 1 Número do módulo de expansão de memória flash

Determina qual módulo será gerenciado. Quando o "FL1" estiver selecionado, será possível gerenciar o módulo instalado no compartimento 1. Quando o "FL2" estiver selecionado, será possível gerenciar o módulo instalado no compartimento 2.

**OBSEVAÇÃO** "Unmounted" (desmontado) é exibido à direita do número de compartimento no visor se o FL512M/FL1024M não estiver instalado de maneira correta. "Unformatted" (Não formatado) é exibido se o FL512M/FL1024M já estiver instalado, mas não formatado. "Formatted" (Formatado) é exibido se o FL512M/FL1024M já estiver instalado e formatado.

### 2 Waveform list (Lista de forma de onda)

Indica as formas de onda armazenadas no módulo de expansão de memória flash do compartimento especificado em 1. Na lista, você pode selecionar a forma de onda e ouvir o som pressionando o botão [SF5] Audition (audição).

### 3 Voice (Voz)

Indica a voz que está usando a forma de onda selecionada em 2. É possível verificar se a forma de onda está realmente sendo usada na voz. É recomendável usar esta função antes de executar a operação Delete (Excluir).

### 4 [SF1] Delete one (Excluir um)

Use este botão para excluir apenas uma forma de onda. Depois de selecionar o número do compartimento em 1, selecione a forma de onda em 2 e pressione este botão para excluí-la.

### 5 [SF2] Delete all (Excluir todos)

Use este botão para excluir todas as formas de onda listadas no visor. Depois de selecionar o número de compartimento em 1, pressione este botão para excluir todas as formas de onda do módulo selecionado.

### 6 [SF3] Format (Formatar)

Use este botão para formatar o módulo de expansão de memória flash. Uma vez que o FL512M/1024M não vem formatado de fábrica, é necessário executar a operação Format. Depois de selecionar o número de compartimento em 1 no qual o novo módulo está instalado, pressione este botão para acessar a caixa de diálogo de confirmação e pressione o botão [INC/YES] para executar a operação Format.

#### AVISO

A operação Format pode ser aplicada ao módulo que já foi formatado. Neste caso, observe que todos os dados de forma de onda, incluindo as amostras, serão apagados.

### 7 [SF4] Optimize (Otimizar)

Use este botão para otimizar o módulo de expansão de memória flash. A otimização consolida áreas de memória usadas e não usadas (disponíveis) para criar a maior área possível da memória disponível contígua. Após selecionar o número de compartimento 1, pressione este botão para acessar a caixa de diálogo de confirmação e o botão [INC/YES] para executar a operação Optimize.

#### AVISO

Nunca desligue o aparelho durante a operação Optimize, que pode levar mais de dez segundos para ser concluída. Se fizer isso, irá apagar e desmarcar os dados no módulo de expansão de memória flash.

### 8 [SF5] Audition (Audição)

Use este botão para ouvir o som da forma de onda selecionada no momento.

## Redefinição da memória do usuário para as configurações de fábrica originais – [JOB] (Factory Set, Configuração de fábrica)

No modo Utility Job (Tarefa de utilitário), é possível restaurar a memória de usuário do sintetizador (página 34) para as configurações padrão da fábrica (Factory Set). Observe que a configuração Power On Auto Factory Set definida neste visor será armazenada automaticamente executando Factory Set (Configuração de fábrica).

### AVISO

**A operação Factory Set apagará todos os dados que você criou e armazenou na memória do usuário, inclusive os dados de forma de onda no módulo de expansão de memória flash FL512M/FL1024M opcional (se instalado). Para evitar a perda de dados, lembre-se de salvar todos os dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241) antes de executar a operação Factory Set.**



### 1 All (Todos)

Quando estiver configurado como "on", pressionar o botão [ENTER] restaurará as configurações padrão de fábrica (Factory Set) de todos os dados da memória de sintetizador de usuário (página 34).

Quando estiver configurado como "off", pressionar o botão [ENTER] irá restaurar a configuração padrão de fábrica apenas dos seguintes dados: Todas as vozes (A01 a H16) do Banco de usuário 1 (USR1) e vozes A01 a A08 do Banco de percussão de usuário (UDR).

**Configurações:** on, off

### 2 Power On Auto Factory Set (Restauração automática das config. de fábrica ao ligar)

Quando este parâmetro estiver configurado como "on", ligar o instrumento restaurará as configurações padrão de fábrica da memória do usuário e carregará as músicas e padrões de demonstração. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado como "off".

**Configurações:** on, off

### AVISO

**Quando o parâmetro Power On Auto Factory Set estiver configurado como "on", desligar o instrumento irá apagar todos os dados da memória do usuário, como configurações de voz, apresentação, música, padrão e utilitário.**

Para instruções sobre como executar o Factory Set Job, consulte o Manual do Proprietário.

## Configurações de sequenciador – [SEQ SETUP]

No modo Song, modo Pattern ou modo Performance, pressionar o botão [SEQ SETUP] acessa o visor para a configuração dos parâmetros gerais de sequenciador. Depois de configurá-los, pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações dos parâmetros de Sequencer Setup e dos parâmetros de Utility.

### AVISO

**Todas as configurações de Sequencer Setup serão perdidas se o equipamento for desligado sem o armazenamento.**

**OBSERVAÇÃO** No modo Voice e no modo Master, com o parâmetro Mode (página 214) configurado como "Voice", não é possível usar o botão [SEQ SETUP].

## Configurações de metrônomo – [F1] Click (Clique)

Neste visor, é possível configurar os parâmetros relacionados ao som de clique (metrônomo) usado durante a gravação ou reprodução nos modos Song, Pattern e Performance.

**OBSERVAÇÃO** Uma vez que o som de clique é criado com o gerador de tons interno, usar a reprodução do clique afeta a polifonia geral deste sintetizador.



### 1 Mode (Modo)

Determina se e quando o clique do metrônomo soará.

**Configurações:** off, rec, rec/play, always

off

O clique não soará.

rec (gravação)

O clique soará apenas durante a gravação de música, padrão ou apresentação.

rec/play (gravação/reprodução)

O clique soará durante a gravação e a reprodução.

always (sempre)

O clique soará sempre nos modos Song e Pattern.

### 2 Beat (Ritmo)

Determina o ritmo do som do clique de metrônomo.

**Configurações:** ♩ (16th notes), ♪ (8th notes), ♫ (quarter notes), ♪ (half notes), ○ (whole notes)

### 3 Volume

Determina o volume do som do clique.

**Configurações:** 0 a 127

#### 4 Type (Tipo)

Determina o tipo do som do clique. Existem dez tipos disponíveis, incluindo sons de metrônomo convencionais e sons de baquetas.

**Configurações:** 1 a 10

#### 5 Recording Count (Contagem de gravação)

Determina o número de contagem de compassos fornecido antes que a gravação seja realmente iniciada depois que o botão [▶] (Play) é pressionado no modo Record standby (Espera da gravação).

**Configurações:** off (a gravação começa assim que o botão [▶] é pressionado), 1 compasso a 8 compassos

#### 6 Sampling Count in (Contagem de amostragem)

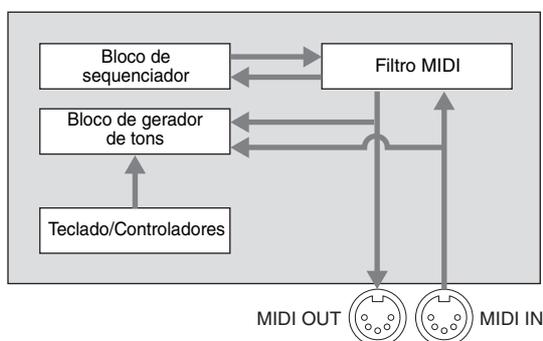
Determina o número de contagem de compassos fornecido antes que a reprodução de música ou padrão seja iniciada depois que você começa a operação Sampling (Amostragem). Essa configuração de parâmetro pode ser usada quando o parâmetro Type está configurado como "sample+note" (amostra+nota) e o parâmetro Trigger Mode (modo acionador) está configurado como "meas" (compasso) no modo Sampling acessado nos modos Song ou Pattern. Quando "off" está selecionado, a reprodução Song/Pattern é iniciada assim que a operação Sampling é iniciada.

**Configurações:** off, 1 meas a 8 meas

### Configurações de filtro MIDI – [F2] MIDI Filter

Neste visor você pode configurar quais eventos MIDI serão reconhecidos/transmitidos por meio de MIDI. As configurações feitas aqui se aplicam apenas aos dados de reprodução de música ou padrão; elas não afetam os eventos MIDI gerados pela sua execução do teclado ou operações de painel e reprodução de arpejo nos modos Voice e Performance. Os dados da reprodução de música/padrão passarão pelo filtro MIDI antes de serem enviados para o bloco de gerador em tons interno, bem como o conector MIDI OUT.

As mensagens MIDI transmitidas no instrumento MIDI externo passará pelo MIDI Filter antes de ser gravado na gravação de Song/Pattern. Eles serão enviados ao gerador de tons interno sem passar pelo MIDI Filter.



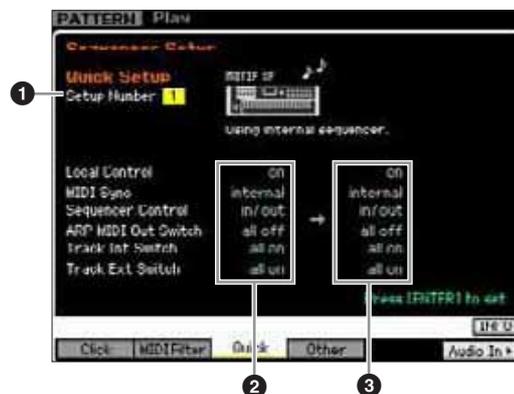
#### Eventos MIDI aos quais o filtro é aplicado:

Nota, Alteração de programa, Alteração de controle, Curva de afinação, Aftertouch do canal, Aftertouch polifônico, Exclusivo do sistema, Mensagem de modo do canal

**Configurações:**  (não transmitido/reconhecido),  (transmitido/reconhecido)

### Uso da função Quick Setup (Configuração rápida) – [F3] Quick (Quick Setup)

Neste visor, você pode acessar as configurações apropriadas do painel relacionadas ao sequenciador selecionando configurações predefinidas práticas, que permitem que você configure simultaneamente diversos parâmetros importantes relacionados ao sequenciador.



**OBSEVAÇÃO** Os parâmetros Track INT Switch e Track EXT Switch não estão disponíveis quando a janela Quick Setup é acessada do modo Performance.

#### 1 Setup Number (Número de configuração)

Determina o número de configuração. As configurações de parâmetros da configuração selecionada são indicadas como novas configurações à direita (3).

**Configurações:** 1 – 4

1	Using internal Sequencer (Uso do sequenciador interno)	Esta configuração é útil quando você usa a função de sequenciador interno (música ou padrão) sozinha.
2	Recording internal sequencer to computer (Gravação do sequenciador interno no computador)	Esta configuração é útil quando você transmite os dados de reprodução de música ou padrão para um computador externo e os grava em um software de aplicativo no computador.
3	Recording on computer (Gravação no computador)	Esta configuração é útil na gravação de sua apresentação de teclado no software do computador. O bloco sequenciador do MOTIF XF é sincronizado com o relógio externo quando o relógio MIDI vem de um dispositivo MIDI externo; caso contrário, o bloco sequenciador do MOTIF XF é sincronizado com seu próprio relógio interno.
4	Recording Arpeggio to computer (Gravação de arpejo no computador)	Esta configuração é útil quando você transmite os dados de reprodução de arpejo para um computador externo e os grava em um software de aplicativo no computador.

#### 2 Configurações atuais

Indica as configurações atuais dos parâmetros relacionados. Após selecionar uma configuração (1), indicada como novas configurações à direita (3), pressione o botão [ENTER] para acessar a configuração selecionada (1), que é então indicada como as configurações atuais (2).

#### 3 Novas configurações

Indica as configurações de parâmetro da configuração selecionada acima (1).



## Outras configurações para música/ padrão – [F4] Other (Outras)

Neste visor, é possível configurar parâmetros relacionados ao modo Song/Pattern, como a duração da mudança de padrão.

**OBSERVAÇÃO** As configurações feitas aqui não afetam o modo Performance.



### 1 Quantize (Quantização)

Determina o valor de quantização para a troca de seção (padrão) durante a reprodução quando você altera a seção. Quando configurado como "1", os padrões (seções) serão sempre trocados na primeira batida do compasso seguinte durante a reprodução, depois que a seção for alterada. Quando configurado como "1/16", as seções podem ser trocadas em qualquer batida de semicolcheia durante a reprodução.

**Configurações:** 1 (1 compasso), 1/2 (mínima), 1/4 (semínima), 1/8 (colcheia), 1/16 (semicolcheia)

### 2 Tempo Hold (Manutenção de tempo)

Determina se a configuração de tempo será trocada pelo valor de tempo armazenado em cada padrão quando um novo padrão for selecionado durante a reprodução. Quando configurado como "on", o tempo será retido quando os padrões forem trocados. Quando configurado como "off", o tempo será trocado para aquele armazenado com o novo padrão quando os padrões forem trocados. Normalmente, configure-o como "off".

**Configurações:** on, off

**OBSERVAÇÃO** Os dados de configuração de tempo na cadeia de padrão não são afetados por este parâmetro.

### 3 Load Mixing (Carregar mixagem)

Determina se as configurações de mixagem são carregadas (on) ou não (off) quando o número de música/padrão é alterado. Normalmente, configure-o como "on".

**Configurações:** on, off

**OBSERVAÇÃO** Quando o parâmetro Load Mixing é configurado como "off", as alterações da música por meio da reprodução de cadeia de música não altera a configuração da mixagem.

### 4 Song Event Chase (Acompanhar evento de música)

Normalmente, se uma música ou um padrão for reproduzido a partir do meio ou se as funções fast-forward ou rewind forem usadas, determinados tipos de dados (como Program Change, Pitch Bend e Control Change) podem não ser reproduzidos como esperado. Configurar este parâmetro como um evento específico assegura a integridade da reprodução do evento, durante o avanço ou retrocesso.

**Configurações:** off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que as outras configurações diferentes de "off" podem resultar numa operação mais lenta, por exemplo, uma pausa do início da reprodução ou um avanço ou retrocesso mais lento.

# Gerenciamento de arquivos (modo File)

O modo File fornece as ferramentas para transferir dados (como voz, apresentação, música, padrão e forma de onda) entre o MOTIF XF e os dispositivos de armazenamento externos, como um dispositivo de armazenamento USB ou uma unidade de disco rígido ligada ao conector USB TO DEVICE. Ao montar a unidade de disco rígido do computador conectado ao MOTIF XF por meio da rede, você também pode transferir dados entre o MOTIF XF e um computador on-line. Para entrar no modo File, pressione o botão [FILE]. Os tipos de arquivo disponíveis variam dependendo do modo selecionado antes de acessar o modo File.

**OBSERVAÇÃO** Quando o MOTIF XF está conectado a uma rede, o modo File pode ser usado para acessar as unidades de computadores na rede. Para fazer isso, verifique se o MOTIF XF está conectado corretamente à rede (página 41) e defina os parâmetros necessários na tela Network (Rede, página 221) do modo Utility.

## Terminologia no modo File

### Arquivo

Assim como acontece com um computador, vários tipos de dados, como voz, apresentação, música e padrão, criados no MOTIF XF podem ser tratados como um arquivo e salvos em um dispositivo de armazenamento USB externo ou na unidade de disco rígido de um computador conectado à rede.

### Nome do arquivo

Assim como acontece com um computador, você pode atribuir um nome ao arquivo no modo File. O nome de arquivo pode conter até 20 caracteres alfabéticos no visor do MOTIF XF. 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 pela operação do painel do MOTIF XF. O modo File do MOTIF XF suporta dez tipos de extensão diferentes, segundo os dados específicos. Para obter detalhes, consulte a página 235.

### Tamanho do arquivo

Refere-se à quantidade de memória exigida pelo arquivo. O tamanho do arquivo é determinado pela quantidade de dados salvos no arquivo. Em geral, o tamanho de um arquivo de áudio, incluindo as formas de onda, é muito maior que o tamanho de um arquivo MIDI. 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.

## Dispositivo

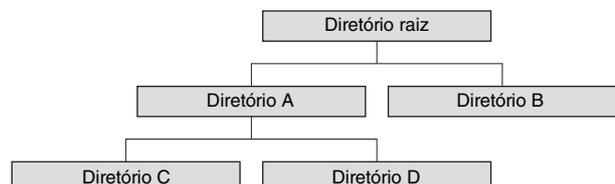
Refere-se a uma unidade de armazenamento de memória (como um disco rígido) na qual o arquivo é salvo. O MOTIF XF pode processar e montar vários tipos de dispositivos de armazenamento USB conectados às unidades de computador do conector USB TO DEVICE conectadas por meio da rede ao MOTIF XF.

## Diretório (Dir)

Este é um recurso organizacional em um dispositivo de armazenamento de dados (como um disco rígido) 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. O "diretório" é equivalente ao termo de computador "pasta". O modo File do MOTIF XF permite atribuir um nome a um diretório, como acontece com um arquivo. Observe que o nome de diretório não contém uma extensão.

## Alterando o diretório (pasta) atual

A ilustração abaixo mostra um exemplo de como alterar o diretório atual. Primeiro, abra o diretório raiz para encontrar os diretórios A e B. Em seguida, abra o diretório A para encontrar os diretórios C e D. Por fim, abra o diretório C para encontrar apenas os arquivos salvos nesse diretório. Isso permite acessar as pastas aninhadas nos níveis inferiores da hierarquia de pastas. Para selecionar um diretório diferente mais acima (por exemplo, para passar do diretório C para o diretório B), primeiro vá para o nível mais alto seguinte (diretório A). Em seguida, suba mais um nível (até o diretório raiz). Agora que tanto A e B estão disponíveis, abra o diretório B. Dessa forma, você poderá se movimentar para cima ou para baixo na hierarquia de pastas.



**OBSERVAÇÃO** Para descer a partir do diretório atual na janela File (Arquivo, página 237), mova o cursor até o diretório desejado na caixa Directory/File list (Diretório/Lista de arquivos) e pressione o botão [ENTER]. Para subir a partir do diretório atual, mova o cursor até a linha superior na caixa Directory/File list e pressione o botão [ENTER].

## Caminho

O local dos diretórios (pastas) e arquivos indicados no momento na linha "Dir" da tela é conhecido como "caminho". Isso indica o diretório atual, a que dispositivo ele pertence e em qual pasta ou pastas ele está contido. O "Diretório C" ilustrado acima é descrito como o caminho "USB\_HDD/A/C".

## Montar

Refere-se à operação executada para que um dispositivo de memória externo se torne ativo para o instrumento. O dispositivo de armazenamento USB é montado automaticamente assim que é ligado ao conector USB TO DEVICE no painel traseiro do MOTIF XF. A unidade de disco rígido do computador conectado ao MOTIF XF por meio da rede pode ser montada na tela Mount (Montar, página 239).

## Formatar

A operação de inicialização de um dispositivo de armazenamento (como um disco rígido) é conhecida como "formatação". O modo File do MOTIF XF permite formatar o dispositivo de armazenamento de memória USB ligado ao conector USB TO DEVICE. A operação de formatação apaga todos os dados do dispositivo de memória de destino e é irreversível.

## Salvar/carregar

"Salvar" significa que os dados criados no MOTIF XF são salvos no dispositivo de memória externo como um arquivo, enquanto "armazenar" significa que os dados criados no MOTIF XF são armazenados na memória interna. "Carregar" significa que o arquivo no dispositivo de memória externo é carregado na memória interna.

## Tipos de arquivo que podem ser manipulados pelo MOTIF XF

O MOTIF XF suporta vários tipos de arquivo que podem ser salvos e carregados. Consulte as duas listas a seguir.

### Tipos de arquivo que podem ser salvos

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
All	.X3A	Todos os dados na memória do usuário interna (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos no dispositivo de armazenamento USB.
All Voice	.X3V	Todos os dados de voz do usuário na memória do usuário interna (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos no dispositivo de armazenamento USB. Além disso, as formas de onda obtidas por meio da função de amostragem e atribuídas a qualquer uma das vozes são salvas juntas.
All Arpeggio	.X3G	Todos os dados de arpejo do usuário na memória do usuário interna (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos no dispositivo de armazenamento USB.
All Song	.X3S	Todos os dados de música do usuário na memória do usuário interna (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos no dispositivo de armazenamento USB. Os dados de música incluem configurações de mixagem, vozes de mixagem e vozes de amostra.
All Pattern	.X3P	Todos os dados de padrão do usuário na memória do usuário interna (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos no dispositivo de armazenamento USB. Os dados de padrão incluem configurações de mixagem, vozes de mixagem e vozes de amostra.
SMF	.MID	Os dados de faixa sequencial (1 – 16) e faixa de tempo das músicas ou padrões criados no modo Song/Pattern podem ser salvos no dispositivo de armazenamento USB como dados de arquivo MIDI padrão (formato 0).
All Waveform	.X3W	Todos os dados de forma de onda criados por meio da função de amostragem podem ser salvos como um único arquivo. Os dados de forma de onda incluem todas as amostras na SDRAM e nos módulos de expansão de memória flash opcionais (FL512M/FL1024M). Observe que as amostras no FL512M/FL1024M podem não ser incluídas em um arquivo deste tipo porque você pode selecionar se elas deverão ou não ser salvas antes de executar a operação de gravação.
WAV	.WAV	Uma amostra criada no modo Sampling pode ser salva no dispositivo de armazenamento USB como um arquivo WAV (formato de áudio do Windows).
AIFF	.AIF	Uma amostra criada no modo Sampling pode ser salva no dispositivo de armazenamento USB como um arquivo AIFF (formato de áudio do Mac).

\* Atribuída automaticamente ao arquivo salvo.

## Tipos de arquivo que podem ser carregados

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
All	.X3A	Arquivos do tipo "All" (Todos) salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento. Quando a caixa à esquerda de "without System" (sem Sistema) está marcada, apenas as configurações do modo Utility deixam de ser carregadas.
all without system	.X3A	Arquivos do tipo "all" salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento, com exceção das configurações de Utility (Utilitário) e Sequencer Setup (Configuração do sequenciador).
All Voice	.X3V	Arquivos do tipo "All Voice" (Todos voz) salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Voice, 1bank voice	.X3A .X3V	Uma voz ou um banco de vozes específico em um arquivo salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All" ou "All Voice" pode ser selecionado e carregado no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X3A" e "X3V" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 243).
Performance	.X3A	Uma apresentação especificada em um arquivo salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que o ícone de arquivo  de "X3A" é alterado para  (como uma pasta virtual) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 245).
All Arpeggio	.X3G	Arquivos do tipo "All Arpeggio" (Todos arpejo) salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
All Song	.X3S	Arquivos do tipo "All Song" (Todos música) salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Song	.X3A .X3S .MID	Uma música especificada em um arquivo salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All" ou "All Song" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X3A" e "X3S" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 246).
All Pattern	.X3P	Arquivos do tipo "All Pattern" (Todos padrão) salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Pattern	.X3A .X3P .MID	Uma música especificada em um arquivo salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All" ou "All Pattern" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X3A" e "X3P" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 246).
All Waveform	.X3W	Arquivos dos tipos "All" ou "All Waveform" (Todos forma de onda) salvos no dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
Waveform	.X3A .X3W	Uma forma de onda especificada em um arquivo salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All" ou "All Waveform" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X3A" e "X3W" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 244).
WAV	.WAV	Os arquivos de formato WAV podem ser carregados no instrumento. Para obter detalhes, consulte a página 247.
AIFF	.AIF	Os arquivos de formato AIFF podem ser carregados no instrumento. Para obter detalhes, consulte a página 247.
Sample Voice	.X3A .X3S .X3P	Uma voz de amostra especificada em um arquivo salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All", "All Song" ou "All Pattern" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X3A", "X3S" e "X3P" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 246). Este tipo de arquivo só está disponível quando se acessa o modo File a partir do modo Song/Pattern.
MOTIF XF Editor	.X3E	O arquivo (.X3E) criado com o software do Editor do MOTIF XF (disponível no site da Yamaha) no seu computador pode ser carregado no instrumento. O arquivo desse tipo de editor inclui todos os dados de voz do usuário e mixagem manipulados pelo MOTIF XF. Observe que somente os dados de voz do usuário podem ser carregados no MOTIF XF.

\* Atribuída ao arquivo que pode ser carregado.

### Compatibilidade de dados com o MOTIF XS6/ MOTIF XS7/MOTIF XS8

Completamente compatível.

### Compatibilidade de dados com o MOTIF ES6/ MOTIF ES7/MOTIF ES8

Entre os dados criados no MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8, vozes, formas de onda e vozes de amostra podem ser carregadas no MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8.

#### • Dados "All" do MOTIF ES

Os arquivos do tipo "All" (extensão: W7A) salvos no dispositivo de armazenamento USB conectado ao MOTIF ES podem ser carregados no MOTIF XF. Para fazer isso, defina o tipo como "All" na janela [F1] File do MOTIF XF.

#### • Vozes

Uma voz especificada em um arquivo (extensão: W7A, W7V) salvo no dispositivo de armazenamento como o tipo "All" ou "All Voice" no MOTIF ES pode ser selecionada e carregada individualmente no MOTIF XF. Defina o tipo na tela [F1] File como "Voice" (Voz) e execute o procedimento Load (Carregar). Os dados "All Voice" em um arquivo (extensão: W7A) salvo no dispositivo de armazenamento como o tipo "All" no MOTIF ES podem ser selecionados e carregados no MOTIF XF.

Da mesma forma, um arquivo (extensão: W7V) salvo no dispositivo de armazenamento USB como o tipo "All Voice" no MOTIF ES pode ser carregado no MOTIF XF. Defina o tipo na tela [F1] File como "All Voice" e execute o procedimento Load.

Além disso, os arquivos do Voice Editor (Editor de Voz) (extensão: W7E) podem ser carregados no MOTIF XF. Defina o tipo na tela [F1] File como "Voice Editor" e execute o procedimento Load.

**OBSERVAÇÃO** As vozes carregadas no MOTIF XF 6/7/8 podem não produzir um som exatamente igual às do MOTIF ES 6/7/8 original, pois o conteúdo das formas de onda predefinidas e da estrutura de efeitos é diferente entre as duas séries de instrumentos.

### • Formas de onda

Uma forma de onda especificada em um arquivo (extensão: W7A, W7W) salvo no dispositivo de armazenamento como o tipo "All" ou "All Waveform" no MOTIF ES pode ser selecionada e carregada individualmente no MOTIF XF. Defina o tipo na tela [F1] File como "Waveform" (Forma de onda) e execute o procedimento Load.

Da mesma forma, um arquivo (extensão: W7W) salvo no dispositivo de armazenamento como o tipo "All Waveform" no MOTIF ES pode ser carregado no MOTIF XF. Defina o tipo na tela [F1] File como "All Waveform" e execute o procedimento Load.

### • Vozes de amostra

Uma voz de amostra especificada em um arquivo (extensão: W7A, W7S, W7P) salvo no dispositivo de armazenamento como o tipo "All", "All Song" ou "All Pattern" no MOTIF ES pode ser selecionada e carregada individualmente no MOTIF XF. Defina o tipo na tela [F1] File como "Sample Voice" (Voz de amostra) e execute o procedimento Load.

## Exemplo de configuração do tipo de arquivo ao salvar:

Dados a serem salvos		Tipo de arquivo
Todos os dados		All
Voz do usuário		All Voice
Apresentação		All
Músicas	Quando vozes do usuário são usadas nas músicas:	All
	Quando nenhuma voz do usuário é usada em nenhuma das músicas:	All Song
	Quando você deseja transferir uma música para um sequenciador MIDI externo ou computador:	SMF
Padrão	Quando vozes do usuário são usadas nos padrões:	All
	Quando vozes do usuário não são usadas em todos os padrões:	All Pattern
	Quando você deseja transferir um padrão para um sequenciador MIDI externo ou computador:	SMF
Dados de amostragem	Todas as formas de onda	All Waveform
	Quando você deseja transferir uma amostra para um computador:	WAV, AIFF

## Gerenciamento de arquivos – [F1] File (Arquivo)

A janela File permite usar todas as funções relacionadas a arquivos, como selecionar um dispositivo, selecionar um caminho, salvar, carregar, renomear e excluir.



### 1 Device (Dispositivo)

Aqui você pode selecionar o dispositivo desejado entre aqueles que foram montados (reconhecidos) pelo modo File. O dispositivo selecionado aqui é chamado "dispositivo atual". Na seleção de um dispositivo, o diretório raiz desse dispositivo aparece na coluna Dir. A quantidade de memória usada e memória total no dispositivo selecionado aparece no canto superior direito da tela.

**OBSERVAÇÃO** Você pode acessar a lista pressionando o botão [SF6] LIST e selecionar o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

### 2 Dir (Diretório)

Indica o diretório atual com o caminho. O conteúdo (arquivos e pastas) do diretório atual é relacionado na caixa Directory/File list abaixo. O diretório atual pode ser alterado na caixa Directory/File list abaixo.

### 3 Directory/File list (Diretório/Lista de arquivos)

Indica os diretórios e os arquivos no diretório atual. Nesta caixa, os diretórios e arquivos estão listados em ordem alfabética, com exceção da linha superior, que permite passar para o próximo diretório mais alto. Você pode diferenciar o diretório e o arquivo pelo indicador à esquerda de cada linha.

..... Diretório (pasta)

..... Arquivo

O nome do diretório é mostrado na linha Directory (Dir); o nome, a extensão e o tamanho do arquivo são mostrados na linha File.

### Movimentação entre os níveis de diretório

Para descer a partir do diretório atual, mova o cursor até o diretório desejado na caixa Directory/File list e pressione o botão [ENTER]. Para subir a partir do diretório atual, mova o cursor até a linha superior na caixa Directory/File list e pressione o botão [ENTER].

**4 Type (Tipo)**

Determina o tipo de dados a ser salvo ou carregado. O tipo disponível varia dependendo do modo selecionado antes de acessar o modo File. Para obter detalhes sobre os tipos de dados, veja as páginas 235 e 236. Você pode acessar a lista de tipos de arquivo pressionando o botão [SF6] LIST e selecionar o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37.

**5 Local da memória do tipo de dados acima**

Determina o local da memória do tipo de dados acima, como banco de vozes/número, banco de apresentações/número, número da música e número do padrão. Os valores disponíveis variam dependendo da configuração de tipo acima. Para obter detalhes sobre a memória de origem a ser salva, veja a página 241. Para obter detalhes sobre a memória de destino a ser carregada, veja a página 242.

**6 [SF1] Save (Salvar)**

O pressionamento desse botão executa a operação Save (Salvar). Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte a página 241.

**7 [SF2] Load (Carregar)**

O pressionamento desse botão executa a operação Load. Para obter instruções detalhadas sobre como carregar, veja a página 242.

**8 [SF3] Rename (Renomear)**

O pressionamento desse botão acessa a janela para digitar o novo nome do arquivo selecionado. O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

Siga as instruções abaixo para alterar o nome do arquivo.

- 1 Selecione um arquivo a ser renomeado movendo o cursor na caixa Directory/File list.
- 2 Pressione o botão [SF3] para acessar a janela Input Character (Entrada de Caractere).
- 3 Digite o novo nome do arquivo selecionado.
- 4 Pressione o botão [ENTER] para que a alteração do nome do arquivo selecionado entre em vigor.

**9 [SF4] Delete (Excluir)**

O pressionamento desse botão acessa a janela Delete (Excluir).

Siga as instruções abaixo para excluir um arquivo.

- 1 Selecione um arquivo a ser excluído movendo o cursor na caixa Directory/File list.
- 2 Pressione o botão [SF4] para acessar a janela Delete.
- 3 Pressione o botão [ENTER] para excluir o arquivo selecionado.

**10 [SF5] New Dir (Novo diretório)**

O pressionamento desse botão cria um novo diretório no diretório atual. O nome do diretório pode conter até 10 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

Siga as instruções abaixo para criar um novo diretório.

- 1 Pressione o botão [SF5] para acessar a janela Input Character.
- 2 Digite o nome do novo diretório.
- 3 Pressione o botão [ENTER] para que o nome do diretório recém-criado entre em vigor.

**11 [F1] File (Arquivo)**

O pressionamento desse botão acessa a janela File a partir de outra janela no modo File.

**12 [F2] Mount (Montar)**

O pressionamento desse botão acessa a janela Mount. Para obter detalhes, consulte a página 239.

**13 [F3] Format (Formatar)**

O pressionamento desse botão acessa a janela Format (Formatar). Para obter detalhes, consulte a página 240.

**14 [F4] Audio**

O pressionamento desse botão acessa a janela para gravar a apresentação do teclado como um arquivo de áudio ou para reproduzir um arquivo de áudio existente. Para obter instruções, consulte o Manual do Proprietário.

**Procedimento básico no modo File****1 Pressione o botão [FILE] para entrar no modo File.**

A janela File (página 237) é exibida.

**2 Monte os dispositivos de memória nos quais o arquivo é salvo ou dos quais o arquivo é carregado.**

O dispositivo de armazenamento USB é montado automaticamente assim que é ligado ao conector USB TO DEVICE no painel traseiro. A unidade de disco rígido do computador conectada ao MOTIF XF por meio da rede pode ser montada na tela Mount (página 239).

**3 Selecione o dispositivo desejado.**

Selecione o dispositivo desejado entre os que foram montados na etapa 2.

#### 4 Mova o caminho até o diretório desejado.

Selecione o diretório desejado no dispositivo selecionado. Para descer a partir do diretório atual, mova o cursor até o diretório desejado na caixa Directory/File list e pressione o botão [ENTER]. Para subir a partir do diretório atual, mova o cursor até a linha superior na caixa Directory/File list e pressione o botão [ENTER]. A linha Dir indica o nome do diretório atual com o caminho, enquanto a caixa inferior lista os diretórios e arquivos contidos no diretório atual.

**OBSERVAÇÃO** Se quiser criar um novo diretório e salvar o arquivo nele, pressione o botão [SF5] New Dir. Para obter instruções detalhadas sobre como criar um novo diretório, consulte a coluna à esquerda.

#### 5 Selecione o tipo de dados desejado na coluna Type (4).

Na caixa Directory/File list, apenas os arquivos relacionados ao tipo de arquivo selecionado são listados.

**OBSERVAÇÃO** Os tipos de dados disponíveis variam dependendo do modo selecionado antes de acessar o modo File. Se não conseguir encontrar o tipo de dados com que deseja trabalhar, por exemplo "Voice", pressione o botão [EXIT] para sair da janela File, pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice e pressione o botão [FILE] para acessar a janela File novamente.

#### 6 Selecione o arquivo desejado movendo o cursor na caixa Directory/File list (3).

Essa operação não é necessária quando você executa as operações de gravação ou novo diretório. Se desejar executar a operação de renomeação ou de exclusão, pressione o botão [SF3] Rename ou o botão [SF4] Delete. Para obter instruções detalhadas sobre como renomear e excluir, veja a página 238 e a coluna à esquerda.

#### 7 Selecione o local de memória do tipo de dados especificado na etapa 5 como origem ou destino.

Se desejar executar a operação de gravação ou de carregamento, pressione o botão [SF1] Save ou o botão [SF2] Load. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar e carregar, veja as páginas 241 e 242.

## Montagem de dispositivos on-line – [F2] Mount

Nesta tela, você pode montar os diretórios compartilhados na unidade de disco rígido de um computador conectado ao MOTIF XF por meio da rede.



#### 1 Host

Nos computadores conectados à rede, este parâmetro determina o computador host que contém o dispositivo a ser montado. Aqui é mostrado o nome do computador definido no computador.

Você pode acessar a lista de dispositivos pressionando o botão [SF6] LIST e selecionar o item desejado na lista. Para obter detalhes, consulte a página 37. Aqui é mostrado o nome do computador definido no computador.

**OBSERVAÇÃO** Se o nome do computador desejado não estiver exibido no parâmetro Host (1), você poderá acessar a lista de caracteres pressionando o botão [SF5] CHAR e inserir o nome do computador manualmente. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

**OBSERVAÇÃO** Confirme o nome do computador. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário do computador.

#### 2 Sharing Point (Ponto de compartilhamento)

Aqui são listados os diretórios compartilhados do computador host definido acima. Você também pode montar ou desmontar cada um dos diretórios compartilhados.

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que os nomes das pastas compartilhadas autorizadas no computador são exibidos aqui.

#### Montando/desmontando um diretório

Você pode montar o diretório compartilhado movendo o cursor até o diretório desejado e pressionando o botão [ENTER]. O indicador de montagem aparece do lado esquerdo do nome do diretório montado. Você pode desmontar o diretório compartilhado pressionando o botão [ENTER] novamente. O indicador de montagem desaparece.

## Procedimento de montagem

Siga as instruções abaixo para montar a unidade de memória do computador conectado à rede.

### 1 Conecte o MOTIF XF à rede.

Os parâmetros relacionados à rede podem ser definidos na tela Network (página 221) do modo Utility.

### 2 Pressione o botão [FILE] para entrar no modo File e, em seguida, pressione o botão [F2] para acessar a janela Mount.

### 3 Selecione um computador host na coluna Host (1).

Se o nome do computador desejado não estiver exibido no parâmetro Host (1), você poderá acessar a lista de caracteres pressionando o botão [SF5] CHAR e inserir o nome do computador manualmente.

Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37. Se você selecionar um computador que não tenha sido acessado pelo MOTIF XF, a mensagem "Press [ENTER] to access" (Pressione [ENTER] para acessar) aparecerá na tela. Ao pressionar o botão [ENTER], será exibida uma mensagem solicitando que você digite a senha, como mostra a ilustração abaixo. Aqui, digite a conta do usuário do seu computador na caixa User Name (Nome do usuário), digite a senha do seu computador na caixa Password (Senha) e pressione o botão [ENTER] para estabelecer o acesso entre o MOTIF XF e o computador. Os diretórios compartilhados do computador selecionado são listados na caixa Sharing Point (2).



**OBSERVAÇÃO** Uma vez estabelecido o acesso entre o MOTIF XF e o computador, os diretórios compartilhados serão listados automaticamente na tela, bastando para isso selecionar um computador na coluna Host. Se você desligar o instrumento, as operações para estabelecer o acesso (digitar a conta do usuário e a senha) serão necessárias quando o instrumento for ligado da próxima vez.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como confirmar a conta de usuário e a senha do seu computador, consulte o manual do proprietário do computador.

**OBSERVAÇÃO** Quando uma senha não está atribuída ao computador, basta pressionar o botão [ENTER] sem digitar nenhum caractere para estabelecer o acesso entre o MOTIF XF e o computador.

### 4 Monte os diretórios desejados.

Na caixa Sharing Point (2), você pode montar o diretório compartilhado movendo o cursor até o diretório desejado e pressionando o botão [ENTER]. O indicador de montagem aparece do lado esquerdo do nome do diretório montado. Você pode desmontar o diretório compartilhado pressionando o botão [ENTER] novamente. O indicador de montagem desaparece. Os diretórios montados podem ser selecionados na janela File (página 237).

## Formatação de um dispositivo – [SF3] Format

Nesta tela, você pode formatar dispositivos de armazenamento de memória, como um disco rígido ligado ao conector USB TO DEVICE.



### 1 Device (Dispositivo)

Os dispositivos conectados e montados são listados aqui, onde você pode selecionar o dispositivo a ser formatado. Um dispositivo que requer formatação é indicado por "unknown device (usb\*\*\*)" [dispositivo desconhecido (usb\*\*\*)]. Os três asteriscos (\*\*\*) denotam os números de série sequenciais dos dispositivos conectados que precisam ser formatados. Quando várias partições estão incluídas em um mesmo dispositivo, o número da partição é indicado à direita do número de série.

### 2 Volume Label (Rótulo do volume)

Determina o rótulo do volume do dispositivo selecionado. O rótulo do volume é o nome atribuído ao dispositivo. Ele pode conter até 11 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

## Procedimento de formatação

### 1 Conecte o dispositivo a ser formatado ao terminal USB TO DEVICE.

### 2 Selecione um dispositivo a ser formatado na lista de dispositivos (1).

### 3 Informe o rótulo do volume (2) desejado.

### 4 Pressione o botão [ENTER]. (É exibido um prompt de confirmação.)

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a formatação.

### 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de formatação.

#### AVISO

Se você formatar o dispositivo, todos os dados gravados anteriormente serão excluídos. Certifique-se de verificar antes se há ou não dados importantes no dispositivo. Ao verificar o conteúdo do dispositivo na janela [F1] File, lembre-se de que alguns arquivos (que não estão listados nas páginas 235 e 236) não são mostrados no visor do MOTIF XF, mesmo se o tipo de arquivo estiver definido como "All".

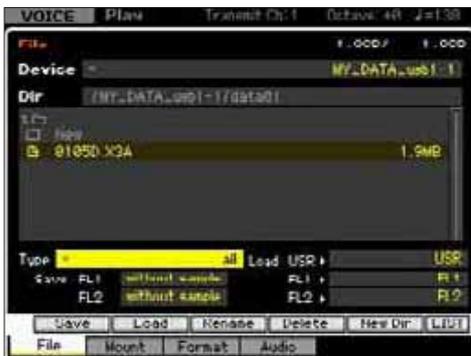


## Salvando um arquivo

O procedimento para salvar varia dependendo do tipo de arquivo a ser salvo e do modo selecionado antes de acessar a janela File. Esta seção explica o procedimento relevante nos três casos a seguir.

- Salvando todos os dados do usuário ou todos os dados de um tipo específico
- Salvando a amostra de uma voz específica
- Salvando uma seção de música ou padrão como um arquivo MIDI padrão

### Salvando todos os dados do usuário ou todos os dados de um tipo específico



#### 1 Selecione um dispositivo e um diretório de destino seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**OBSERVAÇÃO** Se quiser salvar todas as 64 músicas, pressione o botão [SONG] para entrar no modo Song e, em seguida, pressione o botão [FILE] para acessar a janela File. Se quiser salvar todos os 64 padrões, pressione o botão [PATTERN] para entrar no modo Pattern e, em seguida, pressione o botão [FILE] para acessar a janela File.

**OBSERVAÇÃO** Siga as instruções abaixo após selecionar uma voz, apresentação, música ou padrão ao qual a amostra a ser salva esteja atribuída em cada modo.

**OBSERVAÇÃO** Você pode agilizar essa operação selecionando um arquivo com nome semelhante ao desejado nesta etapa, pois a operação mostrará o nome correspondente por padrão na janela para inserir o nome do arquivo, tornando desnecessário informar o nome do arquivo do zero.

#### 2 Defina o tipo desejado: "all", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" ou "all pattern".

**OBSERVAÇÃO** Quando selecionar o tipo de dados incluindo os dados de forma de onda, selecione se os dados de amostra serão ou não salvos para cada módulo de expansão de memória flash do lado inferior esquerdo da tela. Para obter detalhes sobre a estrutura de dados de forma de onda ao salvar, veja a página 248.

#### 3 Pressione o botão [SF1] Save para acessar a janela para digitar o nome do arquivo.

#### 4 Digite o nome do arquivo, pressione o botão [ENTER] e, em seguida, o botão [INC/YES] para salvar os dados do tipo especificado no dispositivo de memória externo.

O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

### Salvando a amostra de uma voz específica

Você pode salvar a amostra de uma voz específica em um dispositivo de memória externo como um arquivo WAV ou um arquivo AIFF para fins de armazenamento ou edição em um computador. Esse método está disponível quando se acessa o modo File a partir de qualquer modo. Para obter detalhes sobre os tipos de arquivo que podem ser salvos, veja a página 235.



**OBSERVAÇÃO** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/modo Song/modo Pattern e salvar/carregar a amostra atribuída à voz normal, somente a amostra atribuída ao elemento 1 estará disponível.

#### 1 Selecione um dispositivo e um diretório de destino seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**OBSERVAÇÃO** Você pode agilizar essa operação selecionando um arquivo com nome semelhante ao desejado nesta etapa, pois a operação mostrará o nome correspondente por padrão na janela para inserir o nome do arquivo, tornando desnecessário informar o nome do arquivo do zero.

#### 2 Defina o tipo como "WAV" ou "AIFF".

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que algumas configurações de parâmetros, como o ponto inicial, não são salvas quando a amostra de uma voz específica é salva no formato WAV ou AIFF. Isso significa que o arquivo WAV ou o arquivo AIFF salvo no modo File será reproduzido desde o início (incluindo a seção antes do ponto inicial) em um dispositivo externo, como um computador.

#### 3 Selecione os dados de origem.

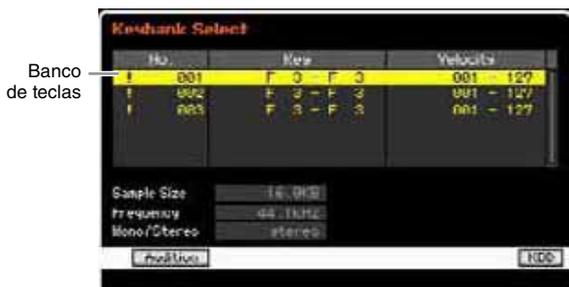
Ao entrar no modo File a partir do modo Voice, selecione um elemento (para uma voz normal) e uma tecla aos quais a amostra a ser salva esteja atribuída. Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/Song/Pattern, selecione uma parte e uma tecla às quais a voz que inclui a amostra a ser salva esteja atribuída.

**OBSERVAÇÃO** As formas de onda predefinidas não podem ser salvas em um dispositivo de armazenamento externo. Se você selecionar uma parte Performance/Song/Pattern à qual

a voz predefinida esteja atribuída ou selecionar um elemento de voz normal ou uma chave de voz de percussão à qual a forma de onda predefinida esteja atribuída, será exibida uma mensagem de erro.

**OBSERVAÇÃO** Os dados de origem disponíveis variam dependendo do modo selecionado antes de acessar o modo File. Ao entrar no modo File a partir do modo Voice, os dados de origem disponíveis irão variar dependendo do tipo da voz já selecionada: voz normal ou voz de percussão. Certifique-se de selecionar uma voz/apresentação/música/padrão ao qual a amostra desejada esteja atribuída antes de entrar no modo File.

#### 4 Pressione o botão [SF1] Save para acessar a janela para selecionar um banco de teclas.



#### 5 Selecione um banco de teclas ao qual a amostra esteja atribuída movendo o cursor.

Pressione o botão [SF1] Audition para ouvir o som da amostra.

#### 6 Pressione o botão [ENTER] para acessar a janela para digitar o nome do arquivo.

#### 7 Digite o nome do arquivo, pressione o botão [ENTER] e, em seguida, o botão [INC/YES] para salvar os dados no dispositivo de memória externo.

O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

### Salvando uma seção de música ou padrão como um arquivo MIDI padrão

Você pode salvar uma seção de música ou padrão como um arquivo MIDI padrão no modo File. O formato de arquivo MIDI padrão é comum e pode ser usado em outros sequenciadores MIDI e softwares musicais para computador. Esse método está disponível quando se acessa o modo File a partir do modo Song/Pattern.



#### 1 Selecione um dispositivo e um diretório de destino seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**OBSERVAÇÃO** Você pode agilizar essa operação selecionando um arquivo com nome semelhante ao desejado nesta etapa, pois a operação mostrará o nome correspondente por padrão na janela para inserir o nome do arquivo, tornando desnecessário informar o nome do arquivo do zero.

#### 2 Defina o tipo como "SMF".

#### 3 Selecione os dados de origem.

**OBSERVAÇÃO** A memória de origem disponível varia dependendo do modo selecionado antes de acessar o modo File. Quando quiser salvar uma música, entre no modo File a partir do modo Song. Quando quiser salvar um padrão, entre no modo File a partir do modo Pattern.

#### 4 Pressione o botão [ENTER] para acessar a janela para digitar o nome do arquivo.

#### 5 Digite o nome do arquivo, pressione o botão [ENTER] e, em seguida, o botão [INC/YES] para salvar os dados no dispositivo de memória externo.

O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre a atribuição de nomes, consulte "Operação básica" na página 37.

## Carregando um arquivo

O procedimento para carregar varia dependendo do tipo de arquivo a ser carregado e do modo selecionado antes de acessar a janela File. Esta seção explica o procedimento relevante nos oito casos a seguir.

- Carregando todos os dados do usuário ou todos os dados de um tipo específico (todas as vozes, músicas, padrões etc.)
- Carregando uma voz específica ou todas as vozes de um banco específico a partir de um arquivo "all" ou "all voice"
- Carregando uma forma de onda específica a partir de um arquivo "all" ou "all waveform"
- Carregando uma apresentação específica a partir de um arquivo "all"
- Carregando uma música ou padrão específico a partir de um arquivo "all", "all song" ou "all pattern"
- Carregando uma voz de amostra específica a partir de um arquivo "all", "all song" ou "all pattern"
- Carregando um arquivo WAV ou um arquivo AIFF
- Carregando um arquivo SMF (arquivo MIDI padrão)

Carregando todos os dados do usuário ou todos os dados de um tipo específico



- 1 Selecione um dispositivo e o diretório que inclui o arquivo de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**OBSERVAÇÃO** Se quiser carregar todas as 64 músicas, pressione o botão [SONG] para entrar no modo Song e, em seguida, pressione o botão [FILE] para acessar a janela File. Se quiser carregar todos os 64 padrões, pressione o botão [PATTERN] para entrar no modo Pattern e, em seguida, pressione o botão [FILE] para acessar a janela File.

- 2 Defina o tipo desejado: "all", "all without system", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" ou "all pattern".

Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**OBSERVAÇÃO** Quando selecionar o tipo de dados incluindo os dados de forma de onda, selecione a memória de destino (USR, FL1, FL2) de cada bloco de memória na coluna Load do lado inferior direito da tela. Para obter detalhes sobre a estrutura de dados de forma de onda ao carregar, veja a página 248.

- 3 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

- 4 Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

- 5 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

#### AVISO

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

Carregando uma voz específica ou todas as vozes de um banco específico a partir de um arquivo "all" ou "all voice"



- 1 Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

- 2 Defina o tipo como "voice" ou "1bank voice".

Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**OBSERVAÇÃO** Nesta etapa, o menu Load correspondente ao botão [SF2] não é mostrado na tela. O menu Load aparece quando se seleciona uma voz para ser carregada na etapa 6.

- 3 Especifique o local da memória de destino (5) na memória do usuário.

Quando o tipo (4) estiver definido como "voice", selecione um banco de vozes e um número como destino. Quando o tipo (4) estiver definido como "1bank voice", selecione um banco de vozes como destino.

**OBSERVAÇÃO** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/Song/Pattern, defina uma parte à qual a voz carregada deverá ser atribuída, bem como um banco de vozes e um número.

**OBSERVAÇÃO** Ao carregar uma voz de percussão, selecione o banco de vozes de percussão do usuário (UDR) como o local da memória de destino (5). Ao carregar uma voz normal, selecione um dos bancos de vozes normais do usuário (USR1 – 3) como o local da memória de destino (5). Se o banco de vozes apropriado não estiver definido, quando o botão [SF2] Load for pressionado, será exibida uma mensagem de erro.

- 4 Mova o cursor até o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

- 5 Quando o tipo (4) estiver definido como "voice", pressione o botão [ENTER] para que as vozes do banco especificado sejam relacionadas na caixa Directory/File list. Quando o tipo (4) estiver definido como "1bank voice", pressione o botão [ENTER] para que os bancos sejam relacionados na caixa Directory/File list.

Quando o banco de vozes normais for selecionado na etapa 3, você poderá alterar o banco de vozes de origem pressionando um dos botões de banco (USR 1 – 4) no painel frontal.

Lista de vozes



**6** Mova o cursor até a voz ou o banco de vozes desejado.  
É exibido o menu Load correspondente ao botão [SF2].

**7** Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).  
Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

**8** Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

**AVISO**

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

**Carregando uma forma de onda específica a partir de um arquivo "all" ou "all waveform"**



**1** Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo as instruções da seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**2** Defina o tipo (4) como "waveform".  
Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**5** **OBSERVAÇÃO** Nesta etapa, o menu Load correspondente ao botão [SF2] não é mostrado na tela. O menu Load aparece quando se seleciona uma forma de onda para ser carregada na etapa 6.

**3** **Selecione o arquivo a ser carregado.**

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

**4** **Pressione o botão [ENTER] para exibir os três tipos de memória (USR, FL1 e FL2) na tela e mova o cursor até o tipo desejado.**



**5** **Pressione o botão [ENTER] para que as formas de onda no arquivo selecionado sejam listadas na tela.**

Formas de onda



**6** **Mova o cursor até a forma de onda desejada.**

É exibido o menu Load correspondente ao botão [SF2].

**7** **Especifique o local da memória de destino na memória do usuário.**

Em 5, selecione uma parte à qual a forma de onda deverá ser atribuída ao entrar no modo File a partir do modo Performance/Song/Pattern.

Em 6, selecione um elemento (para uma voz normal) ao qual a forma de onda (carregada em um número vazio) deverá ser atribuída.

**5** **OBSERVAÇÃO** Observe que as formas de onda não podem ser carregadas em uma voz de percussão.

**5** **OBSERVAÇÃO** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/Song/Pattern, determine a parte à qual a voz que inclui a forma de onda carregada deverá ser atribuída.

## 8 Selecione o tipo de memória de destino (7) do instrumento.

Quando "USR" for selecionado, a forma de onda especificada será carregada na SDRAM. Quando "FL1" ou "FL2" for selecionado, a forma de onda especificada será carregada no compartimento 1 ou 2 da placa de expansão de memória flash opcional. Quando "FL1 without image" (FL1 sem imagem) ou "FL2 without image" for selecionado, somente as configurações de parâmetros da forma de onda especificada serão carregadas no compartimento 1 ou 2 da placa de expansão de memória flash opcional.

## 9 Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

## 10 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

### AVISO

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino.

Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

## Carregando uma apresentação específica a partir de um arquivo "all"

Esse método só está disponível quando se acessa o modo File a partir do modo Performance.



## 1 Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

## 2 Defina o tipo como "performance".

Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**OBSEVAÇÃO** Nesta etapa, o menu Load correspondente ao botão [SF2] não é mostrado na tela. O menu Load aparece quando se seleciona uma apresentação para ser carregada na etapa 6.

## 3 Especifique o local da memória de destino na memória do usuário.

Selecione um banco de apresentações e um número.

**OBSEVAÇÃO** Quando o número da apresentação estiver definido como "all", todas as apresentações do banco selecionado serão carregadas.

## 4 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

## 5 Pressione o botão [ENTER] para que as apresentações no banco selecionado sejam listadas na tela.

Você pode alterar o banco de apresentações de origem pressionando os botões Bank no painel frontal.

Apresentações



## 6 Mova o cursor até a apresentação desejada.

É exibido o menu Load correspondente ao botão [SF2].

## 7 Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

## 8 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

### AVISO

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

## Carregando uma música ou padrão específico a partir de um arquivo "all", "all song" ou "all pattern"

Esse método só está disponível quando se acessa o modo File a partir do modo Song ou do modo Pattern.



**1** Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**2** Defina o tipo como "song" ou "pattern".

Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**Observação** Nesta etapa, o menu Load correspondente ao botão [SF2] não é mostrado na tela. O menu Load aparece quando se seleciona uma música ou um padrão para ser carregado na etapa 6.

**3** Especifique o local da memória de destino na memória do usuário.

Selecione um número de música ou de padrão.

**4** Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

**5** Pressione o botão [ENTER] para que as músicas ou os padrões no arquivo selecionado sejam listados na tela.

Músicas



**6** Mova o cursor até a música ou o padrão desejado.

É exibido o menu Load correspondente ao botão [SF2].

**7** Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

**8** Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

### AVISO

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

## Carregando uma voz de amostra específica a partir de um arquivo "all", "all song" ou "all pattern"

Esse método só está disponível quando se acessa o modo File a partir do modo Song ou do modo Pattern.



**1** Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.

**2** Defina o tipo como "sample voice".

Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**Observação** Nesta etapa, o menu Load correspondente ao botão [SF2] não é mostrado na tela. O menu Load aparece quando se seleciona uma voz de amostra para ser carregada na etapa 7.

**3** Especifique o local da memória de destino na memória do usuário.

Selecione uma parte à qual a voz de amostra carregada deverá ser atribuída.

**Observação** A voz de amostra será carregada em um número vazio atribuído à música ou ao padrão selecionado antes de entrar no modo File.

**4** Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

**5** Pressione o botão [ENTER] para que as músicas ou os padrões no arquivo selecionado sejam listados na tela.

Músicas



- 6 Pressione o botão [ENTER] para que as vozes de amostra na música ou no padrão selecionado sejam listadas na tela.
- 7 Mova o cursor até a voz de amostra desejada. É exibido o menu Load correspondente ao botão [SF2].
- 8 Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).  
Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.
- 9 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

**AVISO**

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

### Carregando um arquivo WAV ou um arquivo AIFF



- 1 Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.
- 2 Defina o tipo como "WAV" ou "AIFF".  
Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

**OBSERVAÇÃO** Você pode ouvir o som do arquivo WAV/AIFF selecionado no momento pressionando o botão [SF6] (7). Isso é prático, pois permite verificar o som antes de carregar o arquivo de áudio.

### 3 Especifique o local da memória de destino na memória do usuário.

Selecione um elemento (para uma voz normal) ou uma tecla (para uma voz de percussão) à qual o arquivo WAV ou AIFF (carregado em um número de forma de onda vazio) deverá ser atribuído.

**OBSERVAÇÃO** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/Song/Pattern, defina uma parte à qual a voz que inclui o arquivo WAV ou AIFF carregado deverá ser atribuída.

### 4 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

### 5 Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

### 6 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

**AVISO**

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

### Carregando um arquivo SMF (arquivo MIDI padrão)

Esse método só está disponível quando se acessa o modo File a partir do modo Song ou do modo Pattern.



- 1 Selecione um dispositivo e um diretório de origem seguindo a seção "Procedimento básico no modo File" na página 238.
- 2 Defina o tipo como "SMF".  
Apenas os arquivos disponíveis de acordo com o tipo são listados na caixa Directory/File list na tela.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

### 3 Especifique o local da memória de destino na memória do usuário.

Selecione um número de música ou um número/seção de padrão no qual o arquivo MIDI padrão deverá ser carregado.

**Observação** Quando quiser carregar o arquivo SMF em uma música, entre no modo File a partir do modo Song. Quando quiser carregar o arquivo SMF em um padrão, entre no modo File a partir do modo Pattern.

### 4 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer um dos arquivos listados na caixa Directory/File list na tela.

### 5 Pressione o botão [SF2] (é exibido um prompt de confirmação).

Pressione o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de carregamento.

### 6 Pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de carregamento.

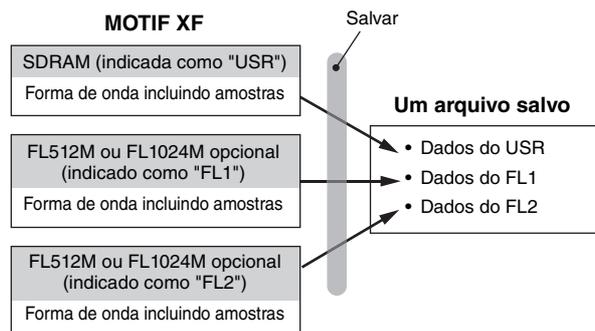
#### AVISO

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF (página 241).

#### Observação ao salvar/carregar dados de amostra

A forma de onda que inclui as amostras reside no "USR" (SDRAM – página 34), "FL1" e "FL2" do módulo de expansão de memória flash opcional (página 34). As formas de onda podem ser salvas no, ou carregadas do dispositivo de armazenamento USB ou computador conectado à mesma rede que o MOTIF XF no modo File para cada bloco de memória, conforme mostrado abaixo.

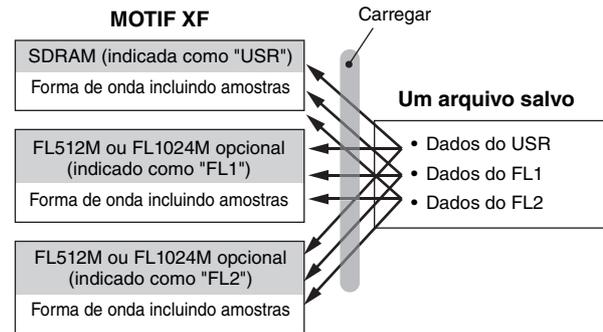
#### Estrutura de dados de forma de onda a ser salva



Com relação aos dados na SDRAM, a operação de gravação salvará os dados de amostra como um arquivo sejam quais forem as configurações.

Com relação aos dados no FL512M/FL1024M opcional, você pode selecionar se a amostra deverá ou não ser salva do lado inferior esquerdo da tela (abaixo do tipo de arquivo) antes de executar a operação de gravação. Quando "FL1" ou "FL2" for selecionado, a operação de gravação salvará os dados de forma de onda incluindo as amostras. Quando "FL1 without sample" (FL1 sem amostra) ou "FL2 without sample" for selecionado, a operação de gravação salvará os dados de forma de onda excluindo as amostras (em outras palavras, somente as configurações de parâmetros).

#### Estrutura de dados de forma de onda a ser carregada



Para cada bloco de memória (USR, FL1 e FL2) em um arquivo, você pode atribuir o bloco de memória de destino (USR, FL1 e FL2) do MOTIF XF antes de executar a operação de carregamento. Também pode definir se as amostras em um arquivo serão ou não carregadas antes de executar a operação de carregamento. Isso pode ser definido do lado inferior direito (coluna "Load") da tela.

Quando "USR" for selecionado, os dados do bloco de memória correspondente no arquivo serão carregados na SDRAM. Quando "FL1" ou "FL2" for selecionado, os dados (forma de onda e amostras) do bloco de memória correspondente no arquivo serão carregados no módulo de expansão de memória flash 1 ou 2. Quando "FL1 without sample" ou "FL2 without sample" for selecionado, os dados (forma de onda excluindo as amostras) serão carregados no módulo de expansão de memória flash 1 ou 2.

## Gravação/reprodução de áudio – [F4] Audio

Com a função de gravação/reprodução de áudio, você pode gravar suas apresentações no MOTIF XF como arquivos de áudio no formato WAV (44,1 kHz, 16 bits, estéreo) em um dispositivo de armazenamento USB ou um computador conectado por meio de uma rede. Além disso, agora o MOTIF XF também pode reproduzir arquivos de áudio WAV ou AIFF armazenados em um dispositivo de armazenamento USB ou computador. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário.



# Índice

## Símbolos

.AIF .....	235, 236
.MID .....	235, 236
.WAV .....	235, 236
.X3A .....	235, 236
.X3E .....	236
.X3G .....	235, 236
.X3P .....	235, 236
.X3S .....	235, 236
.X3V .....	235, 236
.X3W .....	235, 236

## Números

1/4 Shift .....	56
1/4 tone .....	56
1/8 tone .....	56
1bank voice .....	236
1st-on .....	63
2 Band .....	83

## A

A Mod .....	82
A. Function 1/2 .....	216
A. Function 1/2, modo .....	57, 104
A/D .....	193
Accent Start Quantize .....	60, 115
Accent Vel Threshold .....	60, 114
Acorde separado .....	158
Adicionar frase .....	183
Adicionar padrão .....	186
AEG (Amplitude EG) .....	51, 80, 97, 115
Afinação .....	132
Aftertouch .....	32
AIFF .....	235
Ajuste .....	127, 132
All .....	231, 235
All Arpeggio .....	235, 236
All Parameters .....	91, 117, 195, 217
All Pattern .....	235, 236
All Song .....	235, 236
All Sound Off .....	32
All Voice .....	235, 236
All Waveform .....	235, 236
all without system .....	236
Alternate Group .....	88
Alternate Pan .....	80, 89
Amostra .....	119
Amostragem procedimento .....	121
Amostragem, bloco de .....	12
Amplitude .....	10, 79, 89
Amplitude EG .....	90
Apagar evento .....	159
Apagar faixa .....	163, 185
Apagar frase .....	185
Apagar música .....	165
Apagar padrão .....	187
Apply .....	176, 209
Apresentação, Cópia da .....	118
Apresentação, edição da .....	100
Apresentação, gravação da .....	14, 98
Apresentação, Nome da .....	96
Apresentação, Número da .....	95
Apresentações, Banco de .....	95
Arabic 1/2/3 .....	56
Armazenar Apresentação .....	101
Master .....	213
Mixagem .....	192
Música .....	144

Padrão .....	177
Voz .....	54
Voz de mixagem .....	199
ARP Category .....	164
ARP Common Switch .....	104
ARP FX .....	47, 57, 104, 139
ARP Main .....	58, 85, 112, 194
ARP MIDI Out Switch .....	225
ARP No. .....	164
ARP Other .....	59, 85, 114, 194
ARP Play Only .....	110
ARP Sync Quantize Value .....	104
ARP Transmit Ch .....	225
ARP1 – ARP5 .....	49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
Arpeggio .....	49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
Apresentação .....	93
Manter ativado/desativado .....	94
reprodução ativada/desativada .....	94
Arpejo do usuário .....	35
Arpejo, bloco de .....	15
Arpejo, categorias de .....	15
Arpejo, reprodução de Pattern .....	20
Performance .....	19
Voice Play .....	19
Arpejo, subcategorias de .....	15
Arpejo, tempo do .....	49, 96
Arpejo, tipo atual .....	49
Arpejo, tipo de criar .....	20
eventos sem notas .....	18
nome .....	16
Voz de percussão .....	18
Voz normal .....	18
Arquivo .....	234, 237, 238
procedimento .....	238
Arquivo, salvar .....	241
Articulação expandida (XA) .....	9
ASSIGN 1/2 .....	46
Assign 1/2 Value .....	57, 111
Assign L&R Gain .....	224
Assign Mode .....	87
ASSIGNABLE FUNCTION [1] .....	21
Atribuição, configurações .....	49
ATTACK .....	46
Attack Level .....	73, 77, 80
Attack Time .....	72, 77, 80, 90
Áudio .....	191, 238
Audio In/Out .....	223
Áudio, faixa de .....	14
Audition .....	120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
Auto Load .....	223

## B

Banco de teclas .....	119, 123, 130, 131, 132, 133, 134
Banco de teclas a ser excluído .....	131
Banco de teclas de destino .....	131
Banco de teclas de origem .....	131
Band Elimination Filter .....	75
Band Pass Filter .....	74
BANK .....	98
Bank .....	50, 52, 56, 59, 96, 109, 113, 190, 197
Bank Select .....	229
Barra de dados de sequência .....	140
Basic Receive Ch .....	228
Batida .....	140, 145, 168, 178, 231
BEAT .....	151, 173
Beat Stretch .....	161
beat1 – 3 .....	209
BEF (Band Elimination Filter) .....	75
BEF12 .....	75
BEF6 .....	75

Boost 12 .....	83
Boost 18 .....	83
Boost 6 .....	83
Botão giratório .....	216
Botões do cursor .....	36
Botões giratórios .....	22, 94, 138
função .....	46
Botões giratórios 1 a 8 .....	212
BPF (Band Pass Filter) .....	74
BPF1 – 10 Gain .....	67
BPF12D .....	74
BPF6 .....	75
BPFw .....	75
break 1 a 16 .....	175
Break Point 1 – 4 .....	78, 82
Breath .....	61
Brightness .....	32
Buffer de edição .....	34
Buffer de recuperação .....	34
Bulk .....	92, 118, 197, 218
Bulk Dump Interval .....	229

## C

Caminho .....	235
Canal de recepção .....	194
Canal de transmissão .....	215
Cancel .....	176
Carregar .....	235, 238, 242
all voice .....	243
Apresentação .....	245
arquivo AIFF .....	247
arquivo SMF .....	247
arquivo WAV .....	247
Forma de onda .....	244
Música .....	246
Padrão .....	246
tipo específico .....	243
todos os dados do usuário .....	243
Voz .....	243
Voz de amostra .....	246
Carregar arquivo .....	242
CAT (Channel Aftertouch) .....	32, 151
Categoria da Apresentação .....	102
Categoria/Tipo de Refrão .....	107
CATEGORY .....	98
Category .....	49, 52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
Category 1/2 .....	50
Cena da música .....	137
Cena, faixa de .....	13
Center Key .....	72, 74, 76, 78, 79, 81
Ch After Touch .....	216
Change Timing .....	58, 112
Channel Aftertouch (CAT) .....	32
CHAR .....	37
Chave de transmissão .....	215
CHO SEND .....	86
Cho Send .....	190, 191
CHORUS .....	47
Chorus .....	25, 66, 86, 107, 108, 193
Chorus Pan .....	65, 108
Chorus Return .....	65, 108
Chorus Send .....	65, 88, 104, 106, 111, 226
CHORUS TO REVERB .....	65, 107
Classificar acorde .....	158
Clear Pattern Chain .....	187
Clear Sample Voice .....	185
Click .....	146, 179, 231
CLOCK .....	151, 173
Clock .....	158, 159, 160
Clock Out .....	229
Coarse .....	71, 88

Colocar frase em música .....	184
Color .....	221
Com LFO .....	62
Combination Type Filter .....	75
Common .....	218
Common Edit .....	53, 84, 100, 188, 212
Apresentação .....	102
Master .....	214
Mixagem .....	192
voz .....	55, 85
Voz de mixagem .....	200
Common em Portamento .....	103
Common Parameters .....	91, 117, 195
Common Switch .....	98
Comp .....	140, 145
Compare, função .....	54, 192, 199
Compartilhamento de Arquivos .....	43
Compasso de destino .....	184
Compasso de origem .....	184
Compressor .....	26
Conexão	
dispositivo de armazenamento USB .....	40
instrumentos MIDI externos .....	38
MTR .....	39
rede local .....	41
Configuração .....	145, 146
Configuração das oitavas do teclado .....	47
Configuração do tipo de arquivo .....	237
Configurações atuais .....	232
Configurações de rede .....	42
Configurações do sistema .....	219
Confirm .....	125, 206
Confirm Password .....	222
Connect .....	64, 86, 106, 107, 193, 227
Control .....	216, 228, 230
Control Change (CC) .....	31
Control Depth .....	63
Control Dest .....	63
Control Knob No. ....	217
Control Slider No. ....	217
Controlador de fita .....	21, 216
Controlador de pedal 1/2 .....	216
Controladores, bloco de .....	21
Controle deslizante .....	216
Controle, função de .....	49, 96
Controles deslizantes .....	22, 95, 138
função .....	47
Controles deslizantes 1 a 8 .....	212
Controller Assign .....	230
Controller Reset .....	229
Controller Set .....	61
Converter afinação .....	132
Converter em Música .....	174
Copiar .....	92, 118, 130, 134, 170,
.....	173, 196, 200, 225
Copiar amostra de voz .....	165
Copiar apresentação .....	197
Copiar evento .....	159
Copiar faixa .....	162, 185
Copiar frase .....	164, 182
Copiar música .....	165
Copiar padrão .....	186
Copiar para memória flash .....	135
Copiar parte .....	196
Copiar voz .....	196
Copiar voz de amostra .....	170
Copy Loc .....	146
Copy Pattern Chain .....	186
Copy Performance Parameters .....	99
Copy Sample Voice (Copiar voz de amostra) ...	164, 183, 184, 185, 187
Coro, categoria/tipo .....	65
Crescendo .....	156
Criar compasso .....	161
Criar dados contínuos .....	160
Criar rolagem .....	157
Ctrl Set .....	61, 86
Current Password .....	222
Current Performance .....	118
Current Voice .....	92
Curva .....	160
CUTOFF .....	46
Cutoff .....	75, 89
Cutoff Key Follow .....	76
Cutoff Velocity Sens .....	75, 89
Cycle .....	64
<b>D</b>	
Dados, indicador de .....	169
Data Decrement .....	32
Data Entry LSB .....	31
Data Entry MSB .....	31
Data Increment .....	32
DAW Type .....	228
DAW, configurações de .....	228
[DEC/NO] botão .....	36
DECAY .....	46
Decay 1 Level .....	73, 77, 80, 90
Decay 1 Time .....	72, 77, 80, 90
Decay 2 Level .....	73, 77, 80
Decay 2 Time .....	72, 77, 80, 90
Definir todos .....	152, 155, 156, 161
Delay .....	25, 63, 82
Delay Tempo .....	70
Delay Tempo Sync .....	70
Delete all .....	230
Delete one .....	230
Depth .....	61
Depth Offset 1 – 8 .....	63
Description .....	221
Desfazer/refazer .....	154, 182
Deslocamento .....	156, 161
Destination .....	61
Destino, local de .....	173, 174
Destino, tipo de dados do .....	118
Detune .....	110
Device Number .....	228
DHCP Client .....	221
Diagrama de intervalo .....	176
Diagrama de tipo .....	176
Dial de dados .....	36
Dir .....	237
Direct .....	113
Direction .....	159
Diretório .....	237
Diretório (Dir) .....	234
Display .....	128, 208
Dispositivo .....	234, 237, 240
Distance .....	76
Distortion .....	25
Dividir faixa de bateria .....	163, 186
Dividir frase .....	184
Dividir música para o padrão .....	165
Dividir padrão .....	187
DNS1/2 .....	221
Domain .....	222
down .....	158
down&up .....	158
DRAM .....	34
Drum Key .....	92, 204
Dry Level .....	106, 111, 226
Dry/Wet, balanço .....	67
Dual BEF .....	75
Dual BPF .....	75
Dual HPF .....	75
Dual LPF .....	75
Dual Type Filter .....	75
<b>E</b>	
[E] indicador .....	47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
each-on .....	63
Edição .....	190
Edição de músicas .....	150
Edição de voz de percussão .....	84
Efeito mestre .....	22
Efeito normalizar reprodução .....	163
Efeito, categoria de .....	24
Efeito, conexão do	
Mixagem .....	24
Performance .....	23
Voice .....	23
Efeito, Configurações da Unidade de .....	118
Efeito, parâmetros do ...	27, 66, 105, 107, 108, 227
Efeito, tipo de .....	24
Efeitos do sistema .....	22
Efeitos, bloco de .....	22
Effect .....	49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
Effect ON/OFF Button (System) .....	220
Effects .....	50, 97
EG (Gerador de Envelope) .....	96, 97, 115, 194
EG Depth .....	73, 77
EG Depth Vel Curve .....	73
EG Depth Vel Sens .....	73, 77
EG Depth Vel Sens Curve .....	77
EG Time Key Follow .....	73, 78, 81
EG Time Segment .....	73
EG Time Velocity Sens .....	73, 78, 81
EG Time Velocity Sens Segment .....	78, 81
EG/EQ .....	49, 51
Element Edit .....	53, 69, 200
Element Group .....	70
Element Out 1 – 8 .....	65
Element Parameters 1 – 8 .....	91
Element Switch .....	50, 61, 69, 87
Element Switch 1 – 8 .....	63
Elemento .....	10
ativar/desativar .....	54, 199
solo .....	54, 199
Elemento, ativado/desativado .....	49
Elm LFO .....	82
Encadeamento .....	141, 143, 169, 171
Encadeamento de músicas .....	13, 138, 143
Encadeamento, edição de .....	173
Encadeamento, gravação de .....	172
End .....	143
end .....	143
End Point .....	127, 207
Ensaio .....	149
Entrada de áudio .....	106, 193
Entrada de áudio, bloco de .....	12
Entrada de caracteres .....	37
Entrada de números .....	36
EQ .....	51, 83, 90, 116, 195
EQ de parte .....	103
EQ do elemento .....	22
EQ HIGH .....	47
EQ LOW .....	46
EQ mestre .....	22
EQ MID .....	47
EQ MID F .....	46
EQ MID Q .....	47
EQ, gráfico de .....	52
EQ, tipo .....	83
2 Band .....	83
PEQ .....	83
Equal .....	56
Erase .....	179
Estéreo para mono .....	133
Estéreo/mono .....	120
Etapa final .....	157
Etapa inicial .....	157
ETHERNET, conector .....	41
Ethno .....	102
Event Type .....	152, 159, 160, 161, 173, 174
Evento e parâmetros .....	151
Evento, tarefas de .....	182
Excluir .....	131, 135, 152, 200, 238
Excluir compasso .....	162
Excluir intervalo .....	162
Excluir todas .....	135

Expanded Articulation (XA) .....	70
Ext .....	142, 169
Ext Bank Select .....	216
Ext Prog Change .....	216
Ext Switch .....	215
Extensão .....	234
Extract .....	135
Extrair evento .....	159
<b>F</b>	
F Mod .....	82
[F1] – [F6] (Função) botões .....	36
Factory Set .....	231
Fade In Time .....	63, 82
Fade In/Out .....	132
Fade Out Time .....	63
Faixa Cena .....	148
Faixa de destino .....	184, 185
Faixa de origem .....	184, 185
Faixa e intervalo .....	154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
Faixa e local .....	159
Faixa sem áudio .....	173
Faixa Tempo .....	148
Faixa, número da .....	145
Faixa, Status da .....	99
Faixa, tipo de .....	145, 168, 178
Faixas sequenciais 1 a 16 .....	12
Favorite, categoria .....	45
FEQ (Filter EG) .....	51, 76, 97, 115
File Server .....	221
File Server Account .....	222
Filter .....	10, 51, 74, 89, 97, 116
Filter (MIDI Filter) .....	232
Fine .....	71, 88
Fine Scaling Sens .....	71
fingered .....	57, 110
Fixed SD/BD .....	85, 115
Fixed Velocity .....	220
FL1/FL2 .....	219
FL512M/FL1024M .....	34
Flanger .....	25
Flash .....	230
Flash ROM .....	34
Fonte de entrada .....	122
Fonte, tipo de dados da .....	118
Forma de onda .....	119, 120, 123, 124, 127, 135, 204, 205, 236
Forma de onda como destino .....	134
Forma de onda como origem .....	134
Formant Offset .....	67
Formant Shift .....	67
Format .....	230, 235, 238, 240
Fórmula de compasso .....	140, 145, 168, 172, 173, 178
Frase .....	13, 185
Frase a ser trocada .....	183
Frase de destino .....	183, 184
Frase de origem .....	164, 170, 183, 184
Frase original .....	183
Frase, nome da .....	170
Frase, tarefas de .....	182
Frequency .....	105, 116, 120, 123, 204
fulltime .....	57, 110
Função Comparar .....	101
FW Gain .....	224
FW Monitor Setup .....	224
<b>G</b>	
Gain .....	76, 105, 116
Ganho de gravação .....	124
Gate Switch .....	67
GATE TIME .....	47
Gate Time .....	155
Gate Time Rate .....	59, 60, 113, 114
Gateway .....	221
General .....	55, 85, 102, 192, 219
Gerador de tons, bloco .....	9
Get Name .....	214
Glide .....	157
GM .....	48
GM, voz .....	48
Grade .....	158
Graph .....	62
Gravação	
Áudio .....	201
Configuração "Todas as Faixas" .....	148
Faixa Cena .....	148
Faixa Tempo .....	148
Faixas de 1 - 16 .....	147
Música .....	144
Padrão .....	177
Padrão, encadeamento de .....	172
Gravação de Áudio .....	201
Gravação de dublagens .....	149
Gravação de músicas .....	144
Gravação do Padrão .....	177
Gravação em Tempo Real .....	144
Gravação/reprodução de áudio .....	35
Gravar próxima .....	122
<b>H</b>	
Half Damper Switch .....	80
Half Damper Time .....	81
High Frequency .....	83, 103
High Gain .....	83, 103
High Pass Filter .....	74
HOLD .....	98
Hold .....	52, 58, 63, 112
Hold Level .....	72, 77
Hold Time .....	72, 77
Host .....	239
Host Name .....	221
HPF (High Pass Filter) .....	74
HPF Cutoff .....	76, 89
HPF Freq .....	67
HPF Key Follow .....	76
HPF Output Level .....	67
HPF12 .....	74
HPF24D .....	74
<b>I</b>	
I/O .....	223
ignorar .....	143
[INC/YES] botão .....	36
Indian .....	56
INFO .....	96
INFO (Informações) . 50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, .....	219
Inicializa as configurações das formas de onda atribuídas à tecla selecionada .....	92
Inicializa as configurações das formas de onda atribuídas ao elementos selecionados ....	91
Inicializar partes selecionadas como GM .....	196
Iniciar .....	125, 143
Init .....	91, 117, 195, 217
Initial Level .....	80
Input Source .....	204
Ins A .....	66, 86, 107, 193, 227
Ins B .....	66, 86, 107, 193, 227
Ins Effect Output .....	71, 88
Ins Effect Sw .....	111, 146, 178
Ins FX Sw .....	191
Ins L .....	66
Ins Switch (Chave do efeito de inserção) .....	193
Inserção A/B .....	23
Inserção, efeito de .....	22, 189
Inserir .....	152, 174
Insert Event, janela .....	174, 180
Insertion A/B .....	65, 107, 227
INSERTION CONNECT .....	65, 106, 227
Inst Input Level .....	67
Int .....	142, 169
Int Bank Select .....	216
Int Prog Change .....	216
Int Switch .....	215
Interromper .....	125
interromper .....	143
Intervalo .....	160, 164, 165, 176, 186
Intervalo de PB .....	157
Intervalo de teclas .....	128
Intervalo de velocidade .....	128, 156
IP Address .....	221
<b>J</b>	
Janela Inserir evento .....	150, 151
<b>K</b>	
KBD .....	37, 120, 130
Keep Original Phrase .....	187
Key .....	86, 87, 205
Key Assign, modo .....	57
Key Edit .....	84, 87
Key Mode .....	58, 113
Key On Control em Random SFX .....	115
Key On Delay .....	70
Key On Reset .....	62, 82
Key On Start Switch .....	99
Key Parameters .....	92
Key Range .....	205
Keybank .....	204
Keyboard Transmit Ch .....	228
Kimberger .....	56
Knob Control Assign .....	57, 104, 214
KnobSlider .....	217
<b>L</b>	
L&R Gain .....	223
Length .....	133, 168, 170, 178
Level .....	79, 89, 104, 127
level .....	206
Level 1 – 16 .....	64
Level Key Follow .....	79
Level Velocity Sens .....	79
Level Velocity Sens Curve .....	79
Level Velocity Sens Offset .....	79
Level/Pan .....	79
LFO .....	11
LFO Phase Offset .....	64
Limite inferior das notas .....	215
Limite superior das notas .....	215
Limpar .....	170
Limpar todos .....	152
Linha de posição da música .....	140
LIST .....	37
Lista de arquivos .....	237
Lista de bancos de teclas .....	120
Lista de Eventos, visor .....	180
Load Mixing .....	233
Local .....	140
Local Control .....	229
Local da memória .....	238
Local de inserção .....	174
Lo-Fi .....	26
Loop .....	60, 114, 140, 143, 178
loop .....	128
Loop Point .....	207
Loop-Remix .....	133
Low Frequency .....	83, 103
Low Gain .....	83, 103
Low Pass Filter .....	74
Lower Ch .....	218
LP=ST .....	128, 208
LPF (Low Pass Filter) .....	74
LPF12 + BPF6 .....	75

LPF12 + HPF12	75
LPF18	74
LPF18s	74
LPF24A	74
LPF24D	74
LPF6 + HPF6	75
LSB (Banco)	216
<b>M</b>	
Main Category	102
Main Category 1/2	55
manual	124, 206
Master Edit	212
Master Job	217
Master Play	211
Master Store	213
Master, nome do	211, 214
Master, número do	211
MasterEQ	105, 193, 224
MasterFX	104, 193, 224
MEAS	151, 173
meas (compasso)	206
Measure	99, 127, 128, 134, 151, 165, 168, 172, 178, 203, 205, 208, 209
Medidor de compassos a serem inseridos	162
Medidor de Nível	124, 206
Mega Voice	15
Mega Voice, arpejo de	15
Meia frequência de amostragem	133
Melodia bruta	127
Memória	214
Memória de Onda	210
Memória do usuário	34, 35
Memória interna	34
Memória, estrutura da	35
Meter	128, 134, 207, 209
Metrônomo, configurações de	231
Mic Gate Threshold	67
Mic Level	67
Mic/Line	223
Micro Tuning Name	225
Micro Tuning No.	225
Microafinação	56, 225
Microafinação, cópia de	225
Microafinação, lista de	56
Mid Frequency	103
Mid Gain	103
MIDI	30, 228
MIDI do teclado, canal de transmissão	47
MIDI Filter	232
MIDI IN/OUT	219, 228
MIDI Out Channel	115
MIDI Out Switch	115
MIDI Send	217
MIDI Sync	228
MIDI, canal	30
MIDI, configurações de	228
MIDI, evento	30
MIDI, faixa de	14
Misc	26
Mix	197
Mixagem	11, 188
configuração	189
efeito de inserção	189
estrutura	188
Mixagem, armazenamento	192
Mixagem, configuração da	139
Mixagem, modelo de	197
Mixar Faixa	163, 185
Mixar frase	183
Mixing Edit	192
Mixing Job	195
Mixing Play	190
Mixing Voice Edit	198
Mixing Voice Job	199
Mixing Voice Store	199
MIXV (Voz de mixagem)	146
MMC (Controle de Máquina MIDI)	40, 229
Modelo, apresentação de	197
Modificar dados de controle	161
Modificar o gate time	156
Modificar velocidade	155
Modo	211, 214, 231
Modulação, botão de rolagem de	21, 216
Módulo de expansão de memória flash	34
Monitor de gravação	124
Mono/Poly	50, 56, 110
Mono/Poly Mode	50
Mono/Stereo	106, 122, 226
Montar	235, 238, 239
Mount User Name	222
Mover	131
MSB (Banco)	216
MTC (Código de Tempo MIDI)	39, 229
MTC Start Offset	229
Mudança de clock	142, 158
multi	57, 87
Música	165, 174, 236
definição	12
Música de destino	165, 174, 184
Música de origem	165, 184
Música e Faixa de destino	162
Música e Faixa de origem	162
Música, faixa de	12
<b>N</b>	
Name	50, 55, 85, 97, 102, 214
Name Position	220
Network	221
Network Information	219
New Dir	238
New Password	222
nível	124
Nível do acionador	124
Nível/MEF	104
Nº	170
Noise Input Level	67
Nome da música	139, 143, 145
Nome da voz	140
Nome do arquivo	234
Nomeação	37
Non-Registered Parameter Number (NRPN)	33
normal 01 a 16	175
Normalizar	131
Normalizar efeito de reprodução	186
Nota	30, 32, 135, 156, 157, 215
Notas, Intervalo de	96, 212
Note Limit	58, 71, 96, 110, 112, 212
NOTE LIMIT LO-HI	97
Note Shift	56, 110, 142, 219
Novas configurações	232
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	32
NUM	36, 152
Number	109, 190
Número da apresentação	197
Número da faixa	140, 141, 168, 178
Número da música	99, 139, 143, 196
Número da parte	196
Número de compassos a serem inseridos	162
Número de vezes	159, 160, 173
Número do banco de teclas	120
Número do compasso	140
Número do encadeamento	143
Número do padrão	196
<b>O</b>	
Obter frase de música	184
OCT RANGE	47
Octave	49, 96, 135, 212, 215, 220
Octave Range	60, 114
Offset 1 – 4	78, 82
one shot	62, 128
Optimize	230
Origem, intervalo de	173
Origem, Parte da	118
Oscilador de baixa frequência (OSC)	11
Oscillator	10, 69, 87
Other	57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
Otimizar memória	135
Out	86, 142
Output	106, 110, 193, 194, 226
Output Level	67
Output Octave Shift	59, 113
Output Select	88, 106, 111, 226
Outras tarefas	135
<b>P</b>	
P Mod	82
Padrão	165
criar	171
definição	13
Padrão a ser apagado	187
Padrão atual, Frase	170
Padrão de destino	186, 187
Padrão de origem	164, 186
Padrão original	186, 187
Padrão, cena de	167
Padrão, encadeamento de	13, 167, 171
editar	173, 174
Padrão, nome do	168, 169, 178
Padrão, número do	99, 168
Padrão, tarefa de	181
PageHold	88
PAN	47
Pan	56, 79, 89, 104, 106, 110, 178, 226
Panorâmica	127, 146, 190, 191, 216, 217
Param	128
Param. with Voice	109
PART	97
Part 1 – 4 em Portamento	103
Part Edit	100, 188
Apresentação	109
Mixagem	194
Part Switch	109
Parte	118, 123, 190, 191, 204
ativar/desativar	93, 101, 192
selecionar	109
sem áudio	93, 101, 192
solo	93, 101, 192
Parte 1 a 16	190, 191, 193
Parte de gravação	146
Parte editada no momento	196
Parte, EQ de	22
Parte, Parâmetros da	117, 196
Partes 1 a 4	97
Partes de destino	197
Password	222
configuração	222
pasta	234
PAT (Polyphonic Aftertouch)	32, 151
Patch	169, 170
Pattern	236
Pattern Edit	179
Pattern Play	166
PB Range Lower	56, 111
PB Range Upper	56, 111
PDC Name	222
Pedal	216
PEG (Pitch EG)	72
PEQ	83
Percussão, conjunto de	9
Percussão, tecla de	10
Percussão, voz de	9
Perf	197
Performance	118, 236
Armazenamento	101
definição	11
selecionar	93

Performance Job	117
Performance Play, modo	93
Performance Play, visor	95
Phase	62
Phaser	25
Phrase1 – 4	209
Pitch	10, 71
pitch 01 a 16	175
Pitch Bend	30, 216
Pitch Bend Range	50
Pitch Key Follow	72
Pitch Velocity Sens	71, 88
Pitchbend, controle de	21
Play	49, 96, 168, 169, 219
Play Effect (Play FX)	14
Play FX	141, 169
Play, modo	55, 62, 85, 128
Polifonia máxima	12
Polyphonic Aftertouch (PAT)	32
Ponto de compartilhamento	239
Ponto de divisão	218
Ponto de inserção	162
Ponto de loop	127
Porta	49, 50, 103
Portamento	50
aplicar a voz	50
Portamento Legato Slope	57
Portamento Mode	50, 110
Portamento Part Sw	110
Portamento Switch	50, 57
Portamento Time	50, 57, 110
Portamento Time, modo	57
Portamento, modo	57
Posicionar faixa para arpejo	164, 186
Power On Auto Factory Set	231
Power On Mode	223
Precisão	132
Preset	66, 105, 107, 108, 216, 227
Program	50, 97, 215
Program Change	31, 216, 229
Programa, número do	212
Prolongamento do tempo	132
punch	145
Punch In/Out	146, 149, 206
PureMajor	56
PureMinor	56
<b>Q</b>	
Q	83, 103, 105, 116
Quantize	141, 146, 154, 178, 233
QUANTIZE STRENGTH	47
Quantize Strength	60, 114
QUANTIZE VALUE	47
Quantize Value	59, 114
Quick	232
quick	209
Quick Setup	232
<b>R</b>	
Random	71
Random Pan	80, 89
Random SFX	17, 60, 115
Random SFX Key On Control	60
Random SFX Velocity Offset	60
Random Speed	63
RcvSwitch	116, 195
reamostragem	122
Rec	120, 122, 203
REC TR	145, 178
Recall	92, 117
Receive Bulk	229
Receive Note Off	87
Record Gain	205
Record Monitor	205
Record Next	204
Record Part	178
Record Slice	208
Record Trim	207
Recordable Time	204, 206, 208, 209
Recording Count	232
Recuperação de edição	92, 117
Recuperar	200
rede local, conexão de	41
Reduzir a codificação	160
Registered Parameter Number (RPN)	33
RELEASE	46
Release Adj.	81
Release Level	73, 77
Release Time	72, 77, 80
Remix	169, 175
Remote	228
Renomear	135, 238
replace	178
Reset	231
RESONANCE	46
Resonance	76, 89
Resonance Velocity Sens	76
REV SEND	86
Rev Send	190, 191
REVERB	47
Reverb	24, 66, 86, 108, 193
Reverb Pan	65, 108
Reverb Return	65, 108
Reverb Send	65, 88, 104, 106, 111, 226
Reverberação, tipo	65
reverse	128
reverse 01 a 16	175
REV-X	27
Ribbon, modo	57, 104
RPN (Registered Parameter Number)	32
<b>S</b>	
Salvar	235, 238, 241
amostra de uma voz	241
SMF	242
tipo específico	241
todos os dados do usuário	241
Sample Voice	236
sample+note	204
Sampling Count in	232
Sampling Edit	126, 210
Sampling Job	129, 210
Sampling Main, visor	203
Sampling Mode	119, 201
Sampling Record	121, 203
Sampling Setup, visor	203
Scale	78, 81
Scaling Pan	80
Scene1 – Scene5	140, 146, 147, 169, 178, 212
Screen	220
SDRAM	34
Section	13, 99, 165, 168, 169, 172, 173, 178, 196
Section Length	99
Security	222
Select	223
Sem áudio	140, 145, 168, 178, 190
Sens	134, 209
Sequencer Control	229
Sequencer Mode	99
Sequencer Settings	231
Sequenciador, bloco de	12
Set	63
Setup	178
Setup Number	232
[SF1] – [SF5] (Subfunção) botões	36
Shape	105
Símbolo de duplicação	120
single	57, 87
Slice	134, 202, 208
slice+seq	204
Slope	64
SMF (arquivo MIDI padrão)	235
SMPL (Voz de amostra)	146
Solo	140, 145, 168, 178, 190
Song Event Chase	233
Song Job	153
Song Play (Reprodução da Música)	136
sort	113
sort+direct	113
Source	61
Speed	62, 82
Split Point Measure (Compasso do ponto de divisão)	184
Splitpoint Measure	187
Standby	123, 124, 204, 205
Start	206
Start Point	127, 207
Status dos dados	140
Stereo/Mono	204
Strength	155
SUB CATEGORY	98
Sub Category	52, 59, 102, 113
Sub Category 1/2	55
Sub Divide	209
Subdividir	134
Subnet Mask	221
Substituir gravação	147
SUSTAIN	46
Sustain Pedal	220
Sustentação	216
SW	98
SWING	47
Swing	60, 114, 141
Swing rate	155
Switch	52, 58, 105, 112, 224
Sync Quantize Value	98
System Exclusive	33
<b>T</b>	
Tamanho da amostra	120
Tamanho do arquivo	234
Tamanho gravável	123
TAP	49, 96, 140, 169, 212
Tarefa	
Amostragem	129
Apresentação	117
Master	217
Mixagem	195
Música	153
Padrão	181
Voz	91
Voz de mixagem	199
Tarefas de evento	158
Tarefas de faixa	185
Tarefas de forma de onda	134
Tarefas de nota	154, 182
Tarefas de padrão	186
Tarefas em compasso	161
Tarefas musicais	165
Tarefas na Faixa	162
Taxa	131, 132, 155, 156, 161
Taxa de gate time	142
Tech	26
Tecla	120, 124, 127
Tecla de percussão	123
Tecla mais baixa	134
Teclado	21
Teclado, início pelo	168, 172, 178
Template	64, 197
TEMPO	47
Tempo	52, 58, 98, 99, 113, 128, 134, 140, 145, 168, 172, 178, 207, 209
Tempo de glide	157
Tempo gravável	120, 123, 124, 129
Tempo Hold	233
Tempo Speed	62
Tempo Sync	62

Tempo, faixa de .....	13
Tempo, mudança de .....	173
thru .....	113
thru+direct .....	113
Timbre único .....	9
Timbre, frase de .....	17
Time Offset em Portamento .....	103
Time Signature .....	99
Tipo de arquivo .....	235
Tipo de conversão .....	164
Tipo de dados .....	163, 196, 197
Tipo de dados a serem apagados .....	163, 185
Tipo de dados a serem copiados .....	162, 185
Tipo de dados da voz destino .....	92
Tipo de dados da voz fonte .....	92
Tipo de desaparecimento gradual .....	133
Tipo de evento .....	159, 160
Tipo de Fatiamento .....	210
Tipo de gravação .....	122, 145, 178, 204
Tipo de inicialização .....	218
Tipo de Reverb (Reverberação) .....	107
Todas as Faixas .....	146, 148
Tônica das notas originais .....	164
TR .....	151
Track .....	123, 127, 141, 142, 159, 163, 164, 165, 169, 170, 185, 203, 204, 205
Track Sel .....	152
TrackView .....	139, 140
Trans .....	140, 168, 172
Transmissão .....	215
Transmit CH .....	49
Transmit Ch .....	96
Transpose .....	220
Transposição .....	135, 156, 157, 215
Tremolo e Rotary .....	25
Trigger Level .....	205
Trigger Mode .....	60, 114, 124, 206
Trim .....	127, 128, 207, 209
Trocar faixa .....	163, 185
Trocar frase .....	183
Tune .....	71, 220
Tuning .....	225
Tuning Number .....	56
Tuning Offset .....	225
Tuning Root .....	56
Tx Switch .....	215
TxCh .....	142, 169
TYPE .....	98
Type .....	133, 134, 158, 175, 220, 232
Arpeggio .....	52, 59, 113
Effect .....	66, 107, 108, 227
EQ .....	83
File .....	238
Filter .....	74
Gravação .....	122, 204
Loop-Remix .....	134
Master Effect .....	105
Slice .....	209
Vocoder .....	67
<b>U</b>	
Unit Multiply .....	59, 114
UNITMULTIPLY .....	47
up .....	158
up&down .....	158
Upper Ch .....	218
USB TO DEVICE, conector .....	40
USB, dispositivo de armazenamento .....	40
User .....	64
User Phrase .....	35
Utility, .....	219
Utilizada/total .....	123
<b>V</b>	
Vallot&Yng .....	56
Valor do tipo de evento selecionado .....	174
Valores atuais .....	49
Valores de configurações .....	173
Variação .....	134, 175
Vce Edit .....	191
VCM (Virtual Circuitry Modeling) .....	26
VCM Auto Wah .....	27
VCM Compressor 376 .....	26
VCM Equalizer 501 .....	26
VCM Flanger .....	27
VCM Pedal Wah .....	27
VCM Phaser Mono .....	27
VCM Phaser Stereo .....	27
VCM Touch Wah .....	27
Vel Cross Fade .....	71
Vel Sens Depth .....	111
Velocidade final .....	157
Velocidade inicial .....	157
VELOCITY .....	47
Velocity .....	120, 124, 127, 142, 205
Velocity Curve .....	220
Velocity Limit .....	52, 58, 71, 110, 112
Velocity Offset (Random SFX) .....	115
Velocity Rate .....	59, 60, 113, 114
Velocity Sens .....	89
Velocity Sens Depth Offset .....	112
Velocity, modo .....	59, 113
ViewFilter .....	152, 173, 180
Visor de configuração de amostras .....	122
Visor FINISHED da amostragem .....	125, 206
Visor Lista de eventos .....	150, 151
Visor principal de amostras .....	120
Visor RECORDING da amostragem .....	125, 206
Vocoder .....	26
estrutura .....	68
uso .....	68
Vocoder Attack .....	67
Vocoder Release .....	67
Voice .....	96, 97, 109, 118, 123, 142, 143, 146, 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
armazenamento .....	54
definição .....	9
seleção .....	44
Voice as source .....	92
Voice Element Pan .....	110
Voice Job .....	91
Voice Play, modo .....	44
Voice Play, visor .....	48
Voice Type .....	50
Voice with ARP .....	112, 147
VoiceAudio .....	226
Volume .....	55, 96, 104, 106, 110, 146, 178, 191, 217, 219, 226, 231
Volume Label (Rótulo do volume) .....	240
Volume/Expressão .....	216
Voz de mixagem .....	189
Voz de mixagem a ser excluída .....	200
Voz de mixagem de destino .....	200
Voz de mixagem de origem .....	200
Voz do usuário .....	35
Voz normal .....	9
edição .....	53
Voz, banco de .....	48, 97, 98
Voz, nome da .....	49, 96, 97, 98, 145, 178
Voz, número da .....	49, 97, 98
<b>X</b>	
XA Control .....	69
<b>Z</b>	
Zona .....	218
Zona, nome da .....	212
Zone Edit .....	212, 215
Zone Switch (Alternância entre Zonas) ...	214, 215
Zoom In .....	128, 141, 208
Zoom Out .....	128, 141, 208
<b>W</b>	
Wah .....	26
WAV .....	235, 236
Wave .....	62, 82
Wave Bank .....	70, 87
Wave Main Category .....	70, 87
Wave Number .....	70, 87
Wave Sub Category .....	70, 87
Werckmeist .....	56
Width .....	76
WINS .....	222
Without Program Change .....	174



Yamaha Web Site (English)  
<http://www.yamahasynt.com/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>