

# MANUAL DO PROPRIETÁRIO

Sintetizador de Produção de Música

**MO6**  
**MO8**

## Sessão mensagem especial

Este produto utiliza baterias ou um fornecimento externo de força (adaptador). NÃO conecte este produto em qualquer adaptador diferente do descrito no manual, na placa de nome, ou especificamente recomendado pela Yamaha.

**ADVERTÊNCIA:** Não coloque este produto em um local onde uma pessoa pode andar sobre, tropeçar, ou passar com qualquer coisa em cima do cabo de força ou qualquer cabo de conexão. O uso de um cabo de extensão não é recomendado! Se você tiver que usar um cabo de extensão, o tamanho de arame mínimo para um cabo 25' (ou menos) é 18 AWG. NOTA: Quanto menor o número AWG, maior a capacidade de manipulação atual. Para cabos de extensão mais longos, consulte um electricista local. Este produto só deverá ser usado com os componentes fornecidos ou; um cart, prateleira, ou estante recomendados pela Yamaha. Se um cart, etc., for usado, por favor observe todas as marcas de segurança e instruções que acompanham o produto adicional.

### ESPECIFICAÇÕES SUJEITAS À MUDANÇAS:

As informações contidas neste manual estão corretas até a hora de imprimir. Porém, a Yamaha reserva-se o direito de alterar ou modificar quaisquer das especificações sem notificação ou obrigação de atualização das unidades existentes.

Este produto, ou só ou em combinação com um amplificador e fones ou falante(s), pode ser capaz de produzir níveis de som que poderiam causar perda de audição permanente. Não opere por longos períodos de tempo com um nível de volume alto ou com um nível que seja incômodo. Se você experimentar qualquer perda de audição ou barulho nos ouvidos, você deve consultar um fonoaudiólogo.

**IMPORTANTE:** Quanto mais alto o som, mais rapidamente o dano acontecesse.

Alguns produtos da Yamaha podem ter bancos e / ou acessórios de montagem adicionais que são ou fornecidas com o produto ou como acessórios opcionais. Alguns destes artigos são projetadas para ser montado ou instalado pelo revendedor. Por favor tenha certeza de que bancos são estáveis e qualquer fixação opcional (onde aplicável) esteja bem apertada antes de usar. Os bancos fornecidos são projetados pela Yamaha apenas para sentar. Nenhum outro uso é recomendado.

### NOTIFICAÇÃO:

Serviços de cobranças incorridos devido a uma falta de conhecimento relativo a como uma função ou efeito trabalha (quando a unidade está operando como projetada) não estão cobertos pela garantia do fabricante, e é então de responsabilidade dos proprietários. Por favor estude este manual cuidadosamente e consulte seu revendedor antes de solicitar o serviço.

### ASSUNTOS AMBIENTAIS:

A Yamaha se esforça para produzir produtos que são seguro para o usuário e ecologicamente corretos. Nós acreditamos sinceramente que nossos produtos e os

métodos de produção que os produziram, seguem estas metas. Nós queremos que você esteja atento do seguinte acordo com a carta e o espírito da lei:

### Notificação de bateria:

Este produto pode conter uma bateria pequena não recarregável que (se aplicável) é soldada no lugar. O tempo de vida comum deste tipo de bateria é aproximadamente cinco anos. Quando uma substituição for necessária, contate um representante serviço qualificado para executar a substituição. Este produto também pode usar baterias tipo "doméstica". Algumas destas podem ser recarregáveis. Tenha certeza de que a bateria que é carregada é do tipo recarregável e que a carga aplicada é aquela planejada para a bateria.

Ao instalar baterias, não misture baterias velhas com novas, ou com baterias de tipos diferente. As baterias devem ser instaladas corretamente. Instalações trocadas ou incorretas podem resultar super aquecimento e caso de ruptura de bateria.

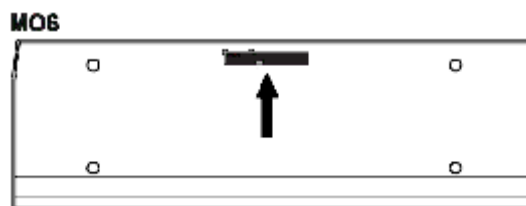
**Advertência:** Não tente desmontar, ou queimar qualquer bateria. Mantenha todas as baterias longe de crianças. Jogue fora (nos locais apropriados) imediatamente as baterias usadas. Nota: Confira com qualquer varejista de baterias de tipo doméstica em sua área para informações de como jogar fora a bateria.

### Notificação de disposição:

Se este produto for danificado além do conserto, ou é considerado que sua vida útil chegou ao fim por alguma razão, por favor observe as leis que regulamentam a disposição de produtos que contenham luzes, baterias, plásticos, etc. Se seu revendedor não puder ajudá-lo, por favor contate a Yamaha diretamente.

### LOCAL DE PLACA DE NOME:

A placa de nome fica situada no fundo do produto. O número modelo, número de série, exigências de força, etc., ficam situados nesta chapa. Você deve registrar o número modelo, número de série, e a data de compra nos espaços abaixo e deve manter este manual como um registro permanente de sua compra.



Modelo

Número de série

Data

**POR FAVOR MANTENHA ESTE MANUAL**

**DECLARAÇÃO de INFORMAÇÃO de COMPLACÊNCIA  
(DECLARAÇÃO DO PROCEDIMENTO de CONFORMIDADE)**

Parte responsável:      Corporação da Yamaha da América  
Endereço:                6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620  
Telefone:                 714-522-9011  
Tipo do Equipamento:  SINTETIZADOR de PRODUÇÃO de MÚSICA  
Nome do modelo:        MO6, MO8,

Este dispositivo obedece a Parte 15 das Regras de FCC.

A operação está sujeito às condições seguintes:

- 1) Este dispositivo pode não causar interferência prejudicial, e
- 2) Este dispositivo tem que aceitar qualquer interferência recebida inclusive interferência que pode causar operação indesejada.

Veja as instruções do manual do usuário se a interferência para recepção de rádio for suspeita.

## Precauções

---

POR FAVOR LEIA CUIDADOSAMENTE ANTES DE CONTINUAR

\* Por favor mantenha este manual em um lugar seguro para referência futura.



### Advertência

---

Sempre siga as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de dano sério ou morte por choque elétrico, curto circuito, danos, fogo ou outros perigos. Estas precauções incluem, mas não estão limitadas, ao seguinte:

#### Cabo de força / adaptador de força AC

- Use apenas a voltagem especificada para o instrumento. A voltagem exigida está impressa na placa de nome do instrumento.
- Use apenas o adaptador especificado (PA-D5). Usar o adaptador errado pode resultar em dano ao instrumento ou super aquecimento.
- Verifique a tomada elétrica periodicamente e remova qualquer sujeira ou pó que possa ter acumulado nela.
- Não coloque o cabo do adaptador AC próximo à fontes de calor como aquecedores ou radiadores, e não dobre-o excessivamente caso contrário poderá danificá-lo, não coloque objetos pesados sobre ele, ou coloque-o em uma posição onde qualquer um poderia caminhar, tropeçar, ou rolar qualquer coisa em cima.

#### Não abra

- Não abra o instrumento ou tente desmontar as partes internas ou modificá-las de qualquer forma. O instrumento não contém nenhuma parte útil ao usuário. Se ocorrer algum mal funcionamento, descontinue o uso imediatamente e leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.

#### Advertência de água

- Não exponha o instrumento à chuva, ou use-o próxima a água, umidade, condições molhadas, ou coloque sobre ele recipientes que contenham líquidos que poderiam derramar em qualquer abertura.
- Nunca coloque ou retire o plugue da tomada elétrica com as mãos molhadas.

#### Advertência de fogo

- Não coloque artigos incandescentes, como velas, na unidade. Um artigo incandescente pode cair na unidade e provocar um incêndio.

#### Se você notar alguma anormalidade

- Se o cabo de força do adaptador AC ou tomada está desfiado ou estragado, ou se há uma perda súbita de som durante o uso do instrumento, ou se qualquer cheiro incomum ou fumaça aparecerem, desligue o equipamento imediatamente, desconecte-o da tomada, e leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.



### Cuidado

---

Sempre siga as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de dano físico à você ou outros, ou danos no instrumento ou outra propriedade. Estas precauções incluem, mas não estão limitadas, ao seguinte:

#### Alimentação / adaptador de energia AC

- Ao remover o plugue do instrumento da tomada elétrica, sempre segure pelo próprio plugue e não pelo cabo.
- Desconecte o adaptador de energia AC quando não usar o instrumento, ou durante tempestades elétricas.
- Não conecte o instrumento a uma tomada elétrica usen um múltiplo-conector. Tal procedimento pode resultar em baixa qualidade de som, ou possivelmente causar um super aquecimento na saída.

#### Local

- Não exponha o instrumento ao pó excessivo ou vibrações, ou frio ou calor extremo (como sob a luz solar direta, se próximo a um aquecedor, ou em um carro durante o dia) para prevenir a possibilidade de deformação do painel ou estrago aos componentes internos.

- Não use o instrumento próximo a uma TV, rádio, equipamento estéreo, telefone móvel, ou outros dispositivos elétricos. Caso contrário, o instrumento, TV, ou rádio podem gerar ruído.
- Não coloque o instrumento em uma posição instável em cima de onde poderia cair acidentalmente.
- Antes de mover o instrumento, remova o adaptador conectado e outros cabos.
- Ao montar o instrumento, certifique-se de que a saída AC que você está usando é facilmente acessível. Se alguma dificuldade ou mau funcionamento acontecer, desligue imediatamente o interruptor de força e desconecte o equipamento da tomada elétrica.
- Use apenas a estante especificada para o instrumento. Ao prender a estante ou rack, use apenas os parafusos fornecidos. Caso contrário, poderá ocorrer danos aos componentes internos ou queda do instrumento.

### Conexões

- Antes de conectar o instrumento a outros componentes eletrônicos, desligue a força de todos os componentes. Antes de ligar ou desligar a força de todos os componentes, ajuste todos os níveis de volume ao mínimo. Também, ajuste os volumes de todos os componentes aos níveis mínimos e gradualmente vá elevando o volume enquanto toca o instrumento para chegar ao nível desejado.

### Manutenção

- Ao limpar o instrumento, use um pano macio, seco. Não use thinners de pintura, solventes, fluidos de limpeza, ou panos impregnados de substância química.

### Cuidados de manuseio

- Não coloque os dedos ou a mão em nenhuma abertura do instrumento.
- Nunca coloque ou deixe cair papéis, objetos metálicos, ou outros nas aberturas do painel ou teclado. Se isto acontecer, desligue o equipamento imediatamente e desconecte-o da tomada elétrica. Então leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
- Não coloque vinil, plástico ou objetos de borracha no instrumento, pois isto pode desbotar o painel ou teclado.
- Não descanse seu peso sobre ou coloque objetos pesados sobre o equipamento, e não use força excessiva nos botões, interruptores ou conectores.
- Não opere o instrumento por um período longo de tempo a um nível de volume alto ou incômodo, pois isto pode causar perda de audição permanente. Se você experimentar qualquer perda de audição ou zumbido nas orelhas, consulte um médico.

A Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados pelo uso impróprio ou modificações no instrumento, ou dados perdidos ou destruídos.

Sempre desligue a força quando o instrumento não estiver em uso.

Até mesmo quando o instrumento está desligado, ainda há eletricidade fluindo por ele ao nível mínimo. Quando você não for usar o instrumento por muito tempo, tenha certeza de desconectar o adaptador de força AC da tomada elétrica.

### Salvando Dados

#### Salvando e fazendo backup dos seus dados

- Dados DRAM (veja página 150) serão perdidos quando você desligar o instrumento. Salve os dados em um dispositivo de armazenamento USB .
- Nunca tentar desligar o equipamento enquanto os dados estão sendo escritos para a memória Flash (enquanto uma mensagem “Executing...” ou “Please keep power on” é mostrada). Ao desligar se resultará na perda de todos os dados do usuário ,podendo travar o sistema (devido a corrupção dos dados na memória Flash ). Isto significa que este sintetizador pode não poder iniciar corretamente, até mesmo quando ligar ele novamente.

#### Salvando Dados em um dispositivo de armazenamento USB

- Para proteger contra a perda de dados por danos de mídia ,nós recomendamos que você salve seus dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB.

# Introdução

---

## Introdução

Parabéns e obrigada pela sua compra do Sintetizador de Produção Musical Yamaha MO .

Você agora é dono de um fantástico gerador de sons, um teclado altamente versátil que combina a criação de sons de sintetizador e o controle de performance e gravação de um poderoso instrumento musical.

Toda a tecnologia de um sintetizador e a maneira prática de fazer seus próprios sons estão presentes neste instrumento. O novo MO não só lhe dá os mais recentes e maiores sons e ritmos (como também a habilidade para criar seu próprio), como lhe dá ferramentas poderosas, fáceis de usar para tocar, combinar e controlar estes sons e ritmos , com dinâmica e em tempo real .

Tenha tempo para olhar cuidadosamente este manual. Ele possui uma informação importante de como usufruir ao máximo deste instrumento surpreendente.

Entre de cabeça agora e aproveite!

## Acessórios

Os artigos seguintes foram incluídos com o seu MO. Confira se tudo listado aqui realmente veio:

- Adaptador (PA-5D) \*
- Manual do Dono (este documento)
- Lista de Dados

\* Pode não ser incluído na sua área. Por favor confira com o seu vendedor Yamaha.

As ilustrações e as telas de LCD mostrados nesse manual tem apenas propósitos instrutivos, podendo aparecer um pouco diferente do visto no seu instrumento.

Este produto incorpora programas de computador e conteúdos dos quais a Yamaha possui direitos autorais ou com respeito aos quais tem licença para usar. Tais materiais registrados incluem, sem limitação, todo o software de computador, arquivos de estilo, arquivos MIDI, dados WAVE, contagens musicais e gravações. Qualquer uso sem autorização de tal programa e conteúdo fora do uso pessoal não é permitido sob as leis pertinentes. Qualquer violação de direito autoral tem conseqüências legais. **NÃO FAÇA, DISTRIBUA OU USE CÓPIAS ILEGAIS.**

Este dispositivo é capaz de usar vários tipos/formatos de dados de música, otimizando os dados com antecedência para o formato correta para o uso com esse dispositivo. Como resultado, os dados podem não ser reproduzidos igualmente a intenção dos criadores ou compositores originais.

A cópia de dados musicais comercialmente disponíveis incluindo ou não dados MIDI dados é estritamente proibido com exceção de seu uso pessoal.

- Windows é marca registrada da Corporação Microsoft ®.
- Apple e Macintosh são marcas registradas da Apple Computer, Inc., registrou nos EUA e outros.
- Os nomes das companhias e dos produtos presentes nesse Manual são das marcas registradas de suas respectivas companhias.

## Características principais

- Alcance largo de vozes dinâmicas e autênticas. Use a função de Procura de Categoria para ativar os sons que você quer, baseado no tipo de instrumento deles. Página 42
- Modo de desempenho que lhe deixa usar quatro vozes diferentes juntas - ou em uma divisão do teclado. Página 44
- Processamento Extensivo de Efeito, com Reverb (20 tipos), Chorus (49 tipos), três blocos separados de Inserção cada um dos quais tem dois blocos (116 tipos totais), Efeito Master (8 tipos), e um equalizador digital (3-band Part EQ e 5-band Master EQ). Página 140
- Controle de tempo real com quatro botões e quatro sliders—deixando ajustar o filtro, níveis, efeitos, EG, e etc., enquanto você toca. Página 51
- As funções de modo de criação permite criar diferentes seções de ritmos com elementos individuais—cada qual você pode combinar facilmente em tempo real para criar grandes faixas de ritmo. Página 73
- Além de poder criar vozes de Usuário no modo de Voz, você pode criar vozes especiais para Músicas e Modelos. Estas vozes podem ser editadas e podem ser armazenadas no modo de Música/Modelo sendo excepcionalmente fácil e conveniente criar vozes para uso com Músicas e Modelos. Página 78
- A característica de Arpejo versátil automaticamente toca uma variedade de frases de seqüência em resposta as teclas que você toca. Esta função é especialmente poderosa com vozes de percussão — lhe deixando facilmente ativar vários padrões de ritmo ao toque de uma tecla, provendo inspiração imediata para a criação de uma música. Quando usada com vozes normais, a frase de Arpejo muda harmonicamente e melodicamente com os acordes que você toca e dando um controle intuitivo em cima dos modelos que você compõe ou toca. . Não só podem ser ativados arpejos de acordo com as teclas que você toca, mas também por com que força você toca as teclas - para obter assim um poderosa performance. Página 48
- Uma vez que você coletou todos os dados MIDI e modelos dos que você precisa para sua música use o Agrupador de Modelos para organizar os pedaços em tempo real.. Isto é uma ajuda sempre que forem propostas grandes idéias para músicas surpreendentes. Página 84
- O “Cenário Musical” é outra ferramenta poderosa que lhe permite acesso instantâneo as configurações de seqüência de faixa (como pan, volume, ligar/desligar faixa e assim por diante). Durante a reprodução ou gravação, você pode trocar as “Cenas” facilmente para obter diferentes dinâmicas. Página 89
- Modo Master — para usar o MO como um controlador de teclado master (com Zonas independentes), e para facilmente reconfigurar o instrumento entre Voz/Performance e Músicas/Modelos para tocar em aplicações ao vivo. Página 122
- Uma interface excepcionalmente facil de entender que usa dois botões de operação: [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5] Página 33
- Controle remoto — para operar seu software de seqüenciador favorito dos controles do painel. Ligar/desligar faixas, Tocar, Parar, Gravar, etc.), para misturar MIDI e faixas auditivas (até 16) com os botões e sliders deste instrumento , pan das faixas, controle de EQ, e efeitos rápidos - sem o uso do mouse. Página 113
- A saída digital (DIGITAL) lhe assegura uma saída completamente livre de ruido ou distorção.(44.1kHz, 24 bit). Página 103
- O instrumento possui dois conectores USB - USB TO HOST para conectar a um computador, e USB TO DEVICE para conectar a um dispositivos de armazenamento, como um disco rígido. Página 31
- Compatibilidade com o Editor de Voz da Yamaha e com o software Editor de Parte - editando todos os parâmetros do seu computador. Página 112

## Como usar este manual

### **Índice de aplicação ..... Página 9**

Este índice especial não é organizado através de únicas palavras, mas por funções e aplicações — permitindo facilmente achar como executar uma operação em particular ou explorar um tópico de interesse.

### **Os Controles & Conectores ..... Página 14**

Use esta seção para descobrir tudo sobre os botões, controles e conectores deste instrumento.

### **Montando e Tocando ..... Página 20**

Antes de ir para qualquer outra parte do manual, sugerimos que você leia esta seção primeiro. Mostra iniciar e tocar seu instrumento novo.

### **Operação Básica ..... Página 27**

Esta seção o apresenta às convenções operacionais básicas deste instrumento, como editar valores e mudar, configurações.

### **Guia Rápido ..... Página 40**

Nesta seção de tutorial, você fará um breve tour pelas várias funções deste instrumento, e adquirindo alguns macetes ao toca-lo e usa-lo.

### **Estrutura Básica ..... Página 128**

Esta seção provê uma avaliação detalhada de todas as funções principais e características deste instrumento, mostrando como eles se ajustam.

### **Referência ..... Página 151**

A enciclopédia do MO. Esta seção explica todos os parâmetros, configurações, funções, características, modos e operações em detalhe.

### **Apêndice ..... Página 219**

Esta seção contém informação detalhada sobre o instrumento, inclusive as Especificações e uma Lista de Mensagens de Alerta.

### **Resolvendo Problemas ..... Página 227**

Se este instrumento não funciona como esperado ou você tem algum problema com o som ou com a operação, se refira a esta seção antes de chamar seu vendedor Yamaha ou assistência técnica. A maioria dos problemas comuns e as soluções deles são vistos aqui em um modo simples de se entender.

### **Lista de Dados ( Livroto separado )**

Este livreto contém várias listas importantes como a Lista de Voz, Lista Prefixada de Modelos de Frases, Lista de Efeitos, Dados sobre formato MIDI, e Quadro de Implementação MIDI.

Ao longo deste manual, setas são usadas nas instruções e indicamo processo de atiação para certas telas e funções. As instruções do exemplo abaixo indica para : 1) aperte o botão [VOICE] , 2) selecione uma Voz Normal, 3) aperte o botão [EDIT], 4) selecione um Elemento, 5) aperte o botão [F1] OSC , e 6) aperte o botão o [SF2] OUTPUT.

[Voice] -> Seleção de Voz Normal -> [Edit] -> Seleção de Elemento -> [F1] OSC -> [SF2] OutPut

#### **NOTA**

Quando uma mensagem de confirmação (página 37) ou quando a janela de Controle de Função (página 51) é mostrado na tela, aperte o botão [EXIT] para sair daquela condição, então execute as instruções como no exemplo acima . Igualmente, aperte o botão [DAW REMOTE] para sair do modo de controle remoto, então execute as instruções como no exemplo acima , quando o MO estiver no modo de controle remoto.



## Índice de aplicação

## Escutando o MO

• Escutando a Música/Modelo Demonstrativo .....	Página 73
• Escutando a reprodução de Rede de Música .....	Página 95
• Escutando a reprodução de Rede de Modelo .....	Página 84
• Escutando a reprodução de Arpejo .....	Página 48

## Tocando o teclado

• Seleccionando uma Voz e tocando o teclado .....	Páginas 40 (modo de Voz), 76 (modo de Música/Modelo)
• Seleccionando um Desempenho e tocando o teclado .....	Página 44
• Usando o instrumento como um Teclado Master .....	Página 122
• Usando o metrônomo .....	[SONG] ou [PATTERN] -> [UTILITY] -> [F3] SEQ -> [SF1] CLICK -> Mode = all ..... Página 206
• Dividindo o teclado - Ajustando alcances superiores e inferiores para as Vozes .....	Páginas 47 (modo de Desempenho), 125 (modo Master)
• Combinando duas Vozes (ou Partes) .....	Páginas 46 (modo de Desempenho), 125 (modo Master)

## Seleccionando Programas e fazendo configurações no MO

• Seleccionando uma Voz .....	Páginas 40 (modo de Voz), 76 (modo de Música/Modelo)
Usando a função de Procura de Categoria .....	Página 42
• Seleccionando um Desempenho .....	Página 44
• Seleccionando uma Música .....	Página 74
• Seleccionando um Modelo .....	Página 75
Seleccionando uma Seção .....	Página 75
Seleccionando uma Frase e nomeando esta a uma faixa de Modelo .....	Página 78
• Seleccionando um modelo e Mixando-o em uma Música/Modelo .....	Página 77
• Seleccionando um Master .....	Página 122
• Seleccionando um tipo de Arpejo .....	Páginas 48 (modo de Voz/Desempenho), 80 (modo de Música/Modelo)
• Seleccionando um tipo de Filtro .....	Página 170
• Seleccionando um tipo de Efeito	
Seleccionando um tipo Reverb/Chorus/de inserção	
[VOICE] -> Seleção de Voz -> [F3] EFFECT .....	Página 151
[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [F3] EFFECT -> [SF1] CONNECT .....	Página 171
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [F3] EFFECT -> [SF1] CONNECT .....	Página 189
Seleccionando um tipo de Efeito Master	
[VOICE] -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF2] MEF .....	Página 206
[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF3] MEF .....	Página 172
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] MEQ/MEF -> [SF2] MEF .....	Página 190
Seleccionando um tipo de EQ Master	
[VOICE] -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF1] MEQ .....	Página 206
[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF2] MEQ .....	Página 172
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF1] MEQ .....	Página 190

## Usando os Controladores

• Entendendo a organização e estrutura dos controladores .....	Páginas 50, 69
• Nomeando Funções para os controladores para cada Voz (Set de Controladores) .....	Página 70
• Nomeando Números de Mudança de Controle para cada controlador .....	Página 72
• Fixando o Alcance de Ajustação	
[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF5] OTHER -> PB Upper/PB Lower .....	Página 154
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF5] OTHER -> PB Upper/PB Lower .....	Página 191
• Conferindo os parâmetros atualmente nomeados para o controle de botão ....	Páginas 56 (modo de Voz), 65 (modo de Desempenho), 96 (modo de Música/Modelo)
• Conferindo os parâmetros atualmente nomeados para os sliders de Controle .....	Página 52
• Começando/parando uma Música ou Modelo apertando um Footswitch .....	[UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF3] FT SW ..... Página 209
• Mudando uma Voz ou um Desempenho apertando um Footswitch .....	[UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF3] FT SW ..... Página 209
• Começando/parando a reprodução de Arpejo apertando um Footswitch .....	[UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF3] FT SW ..... Página 209
• Mantendo o efeito de um controlador (Slider de Modulação, etc.) , até mesmo quando a Voz varia.	
[UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF4] OTHER -> CtrlReset = hold .....	Página 206

# Índice de aplicação

## Ativando apenas a Voz ou Parte especificada

• Ativando/Desativando cada elemento no modo de Edição de Voz Edite .....	Página 55
• Determinando se cada Elemento é usado ou não no modo de Edição de Voz [VOICE] -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F1] OSC -> [SF1] WAVE -> ElementSw = on/off .....	Página 158
• Determinando se cada Parte é usada ou não no modo de Desempenho [PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF1] VOICE -> PartSw = on/off .....	Página 174
• Ativando/Desativando cada faixa (Parte) de uma Música/Modelo .....	Página 75
• Ativando/Desativando a reprodução de uma Parte de uma Música/Modelo, ajustando o canal de recepção [SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh .....	Página 191

## Ajustando o volume ou nível de saída Global

• Global/Ajustando a saída de Volume .....	[MASTER VOLUME] .....	Página 16
Ajustando o volume do gerador de tom interno .....	[UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF1] TG -> Volume .....	Página 205
Ajustando o ganho de saída de cada conector de Saída .....	[UTILITY] -> [F2] OUTPUT .....	Página 206
• No modo de Voz Ajustando o equilíbrio de volume dos Elementos de uma Voz Normal com os sliders de Controle [VOICE] -> Seleção de Voz Normal -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F4] AMP -> [SF1] LVL/PAN -> Level .....		Página 56
Ajustando o volume para a Voz selecionada (comum a todos os Elementos/teclas) [VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUTPUT -> Volume .....		Página 154
• No modo de Desempenho Ajustando o equilíbrio de volume das Partes de um Desempenho editado com os sliders de Controle [PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F2] OUTPUT -> [SF1] VOL/PAN -> Volume .....		Página 65
Ajustando o volume para o Desempenho selecionado (comum a todas as Partes) [PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEQ -> [SF1] OUT -> Volume .....		Página 172
• No modo de Música/Modelo Ajustando o equilíbrio de volume das Partes de uma Música editada com os sliders de Controle [SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> Seleção de Parte -> [F1] VOL/PAN -> VOLUME .....		Página 97

## Criando Dados

• Criando uma Voz Criando uma Voz Normal no modo de Edição de Voz .....		Página 53
Criando uma Voz de Percussão no modo de Edição de Voz .....		Página 57
Criando uma Mixagem de Voz especialmente para uma Música ou Modelo .....		Página 78
• Criando um Desempenho .....		Página 63
• Criando uma Música Gravando seu desempenho de teclado para um faixa de Música (Gravação em tempo real) .....		Página 88
Gravando em cima de (substituindo) um material existente em uma Gravação de Música [SONG] -> [REC] -> [F1] SETUP -> Type = punch .....		Página 88
Gravando material adicional para um faixa de Música existente (sem apagar o material anterior) - Gravação de Overdub [SONG] -> [REC] -> [F1] SETUP -> Type = overdub .....		Página 80
Usando o metrônomo durante a gravação .....	[SONG] -> [UTILITY] -> [F3] SEQ -> [SF1] CLICK -> Mode = rec .....	Página 206
Gravando uma Música usando um Desempenho .....		Página 89
Usando a função de Gravação passo - a - passo .....	[SONG] -> [REC] -> [F1] SETUP -> Type = step .....	Página 80
Editando Eventos MIDI para cada faixa de uma Música já gravada .....	[SONG] -> [EDIT] -> Seleção de Faixa .....	Página 90
Inserindo Informação de mudança de Tempo no meio da Música .....	[SONG] -> [EDIT] -> [F4] TR SEL .....	Página 88
Inserindo Informação de mudança de Voz [SONG] -> [EDIT] -> Seleção de Voz -> Inserindo um Banco MSB/LSB e Mudança de Programa .....		Página 182
Editando configurações de Mixagem de Música, como o volume de cada Parte .....	[SONG] -> [MIXING] .....	Página 93
Usando "trabalhos", como Cópia, Apagar, Quantize .....	[SONG] -> [JOB] -> seleção de Trabalho .....	Página 91
• Criando um Modelo Nomeando uma Frase Prefixada a cada rasto de um Modelo (função de Patch) .....		Página 78
Gravando seu desempenho de teclado para uma faixa de Modelo para criar uma Frase .....		Página 82
Gravando um padrão de ritmo de Arpejo recentemente feito para uma rasto de Modelo .....		Página 80
Usando o metrônomo durante a gravação .....	[PATTERN] -> [UTILITY] -> [F3] SEQ -> [SF1] CLICK -> Mode = rec .....	Página 206
Usando a função de Gravação passo - a - passo .....	[PATTERN] -> [REC] -> [F1] SETUP -> Type = step .....	Página 83
Editando Eventos MIDI para cada faixa de um Modelo já gravado .....	[PATTERN] -> [EDIT] -> Seleção de Faixa .....	Página 90
Editando configurações de Mixagem de Modelo, como o volume de cada Parte ....	[PATTERN] -> [MIXING] .....	Página 93
Usando "Trabalhos" convenientes ,como Cópia, Apagar, Quantize .....	[PATTERN] -> [JOB] -> Seleção de Trabalho .....	Página 91
Programando uma seqüência de uma Seção para criar uma Rede de Modelo .....	[PATTERN] -> [F6] CHAIN .....	Página 85
Convertendo uma Rede de Modelo para dados de Música .....	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [F6] CHAIN -> [EDIT] -> [F3] SONG .....	Página 86
• Criando um Master .....		Página 122
• Criando um Arpejo .....		Página 97

## Armazenando / Salvando os dados criados

- Armazenando uma Voz editada para a memória interna (Flash ROM) e salvando todas as Vozes da memória interna em um dispositivo de armazenamento USB ..... Página 60
- Armazenando um Desempenho editado para a memória interna (Flash ROM) e salvando todos os Desempenhos da memória interna em um dispositivo de armazenamento USB ..... Página 66
- Salvando os dados de Música/Modelo
- Armazenando configurações de Mixagem de Música/Modelo para a memória interna (DRAM) ..... Páginas 77, 94
- Armazenando os dados de Música/Modelo em um dispositivo de armazenamento USB ..... Página 98
- Armazenando configurações de Mixagem para memória interna (Flash ROM) como um modelo ..... Página 94
- Armazenando um Master editado para a memória interna (Flash ROM) e salvando todos os Masters da memória interna em um dispositivo de armazenamento USB ..... Página 123
- Salvando todos os Arpejos da memória interna (Flash ROM) para um dispositivo de armazenamento USB ..... Página 214

## Nomeando seus dados criados ..... Página 38

## Recuperando dados perdidos

- Comparando a Voz, Desempenho, Música, ou Modelo antes de editar (Função de Comparação) ..... Página 36
- Usando uma Voz, Desempenho, Música ou Modelo (editado mas não armazenado) (quando outra Voz for selecionada) ..... Página 37

### • Música/Modelo

Cancelando as mudanças feitas na sessão recente como Gravação e Trabalho para restabelecer os dados para seu estado anterior

- [SONG] ou [PATTERN] -> [JOB] -> [F1] UNDO ..... Página 93

## Inicializando

- Reiniciando a Memória de Usuário para as Configurações de Fábrica ..... Página 26
- Formatando um dispositivo de armazenamento USB ..... Página 213
- Inicializando a Voz editada ..... [VOICE] -> [JOB] -> [F1] INIT ..... Página 168
- Inicializando o Desempenho editado ..... [PERFORM] -> [JOB] -> [F1] INIT ..... Página 177
- Inicializando o Master editado ..... [MASTER] -> [JOB] -> [F1] INIT ..... Página 218
- Inicializando as configurações de Mixagem de Música ..... [SONG] -> [MIXING] -> [JOB] -> [F1] INIT ..... Página 192
- Inicializando as configurações de Mixagem de Modelo ..... [PATTERN] -> [MIXING] -> [JOB] -> [F1] INIT ..... Página 202

## Configurações relacionadas a afinação (Melodia, Troca de Nota, etc.)

### • Global

- Mudando o ajuste de oitava do teclado ..... [UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF2] KBD -> Octave ..... Página 29
- Trocando a nota para cima ou para baixo no teclado ..... [UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF2] KBD -> Transpose ..... Página 29
- Trocando a nota para cima ou para baixo no gerador de tom ..... [UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF1] TG -> NoteShift ..... Página 205
- Ajustando a afinação para outros instrumentos ..... [UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF1] TG -> Tune ..... Página 205

### • No modo de Voz

Ajustando o sistema de afinação para a voz

- [VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF2] PLY MODE -> M.TuningNo ..... Página 169

Ajustando a afinação para cada Elemento da Voz editada em semitons

- [VOICE] -> Voice selection -> [EDIT] -> Element selection -> [F2] PITCH -> [SF1] TUNE Coarse ..... Página 159

Ajustando a afinação com precisão para cada Elemento da Voz editada

- [VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F2] PITCH -> [SF1] TUNE -> Fine ..... Página 159

Ajustando todas as notas (teclas) para a mesma afinação

- [VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F2] PITCH -> [SF4] KEY FLW -> PitchSens = 0 ..... Página 159

### • No modo de Desempenho

Trocando a nota para cima ou para baixo, para cada Parte do Desempenho editado

- [PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F4] TONE -> [SF1] TUNE -> NoteShift ..... Página 176

Ajustando a afinação com precisão para cada Parte do Desempenho editado

- [PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F4] TONE -> [SF1] TUNE -> Detune ..... Página 176

### • No modo de Música/Modelo

Trocando a nota para cima ou para baixo, para cada Parte da Música/Modelo

- [SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F4] TONE -> [SF1] TUNE -> NoteShift ..... Página 191

Ajustando a afinação com precisão para cada Parte da Música/Modelo

- [SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F4] TONE -> [SF1] TUNE -> Detune ..... Página 191

### • No modo Master

Trocando a oitava do teclado para cima ou para baixo, para cada zona do Master editado

- [MASTER] -> Seleção de Master -> [F2] MEMORY -> ZoneSwitch = on -> [EDIT] -> Seleção de Zona -> [F2] NOTE -> Octave ..... Página 216

Ajustando a afinação do teclado com precisão para cada zona do Master editado

- [MASTER] -> Seleção de Master -> [F2] MEMORY -> ZoneSwitch = on -> [EDIT] -> Seleção de Zona -> [F2] NOTE -> Transpose ..... Página 216

# Índice de aplicação

## Conectando a um computador/instrumento externo MIDI

- Determinando qual conector (MIDI, USB HOST) é usado para entrada/saída MIDI  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF4] OTHER -> MIDI IN/OUT ..... Página 210
- Usando os sons do MO para reprodução de Música de um seqüenciador MIDI ..... Página 110
- Ajustando se podem ou não ser recebidos dados de Bulk  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF2] SWITCH -> RcvBulk = on/protect ..... Página 209
- Ativando só o gerador de tom MIDI e desativando o gerador de tom interno  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF2] SWITCH -> LocalCtrl = off ..... Página 209
- Sincronizando com um computador/instrumento MIDI externo  
Usando o MO como um MIDI master  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out ..... Página 210  
Usando o MO como um MIDI slave  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in ..... Página 210  
Usando o MO como um MTC slave  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in ..... Página 210
- Incapacitando a sincronização com o computador/instrumento MIDI externo  
Mantendo a reprodução normal em um seqüenciador MIDI externo, até mesmo quando começa/termina a reprodução de Música/Modelo no MO  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = internal, Seqctrl = off ..... Página 210  
Mantendo a reprodução normal de Música/Modelo no MO, até mesmo quando começa/termina a reprodução em um seqüenciador MIDI externo  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> Seqctrl = off ..... Página 210
- Sincronizando a velocidade de onda do LFO com um computador/instrumento MIDI externo  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = MIDI ..... Página 210  
[VOICE] -> Seleção de Voz Normal -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F5] LFO -> [SF1] WAVE -> TempoSync = on ..... Página 156
- Ajustando quais eventos MIDI serão transmitidos ou serão reconhecidos pelo conectores MIDI e USB TO HOST  
[SONG] ou [PATTERN] -> [UTILITY] -> [F3] SEQ -> [SF2] FILTER ..... Página 207
- Fixando o canal de transmissão MIDI  
Fixando o canal de transmissão MIDI do teclado no modo Voz/Desempenho  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF1] CH -> KBDTransC ..... Página 209  
Fixando o canal de transmissão MIDI e a porta para cada faixa de uma Música/Modelo  
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [F3] TRACK -> [SF1] CHANNEL ..... Página 178  
Fixando o canal de transmissão MIDI para reprodução de Arpejo  
[UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF3] ARP CH -> TransmitCh ..... Página 206
- Fixando o canal de recepção MIDI  
Fixando o canal de recepção MIDI do teclado no modo de Voz/Desempenho  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF1] CH -> BasicRcvCh ..... Página 209  
Fixando o canal de recepção MIDI para cada parte de uma Música/Modelo  
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh ..... Página 191
- Ajustando Parâmetros para transmissão/recepção de Mudança de Programa  
Habilitando ou incapacitando o envio de mensagens de Selecionamento de Banco e de Mudança de Programa, quando selecionar uma Voz ou Desempenho  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF2] SWITCH -> BankSel, PgmChange ..... Página 209  
Habilitando ou incapacitando seleção do MO de Vozes/Desempenho de um dispositivo MIDI externo  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF2] SWITCH -> BankSel, PgmChange ..... Página 209  
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F5] RCV SW -> BankSel, PgmChange ..... Página 192  
Não serão transmitidos parâmetros relacionados as mensagens MIDI produzidas pela reprodução de Música/Modelo via MIDI  
[SONG] ou [PATTERN] -> [UTILITY] -> [F3] SEQ -> [SF2] FILTER ..... Página 207
- Ajustando cada som da reprodução da faixa do gerador de tom interno ou um gerador de tom externo  
[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [F3] TRACK -> [SF2] OUT SW ..... Página 179

## Outras dicas

- Carregando o arquivo especificado automaticamente no dispositivo de armazenamento USB quando o MO for ligado ..... Página 102
- Fixando o ajuste de Modo automaticamente quando MO for ligado  
[UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF4] OTHER -> PowerOnMode ..... Página 206

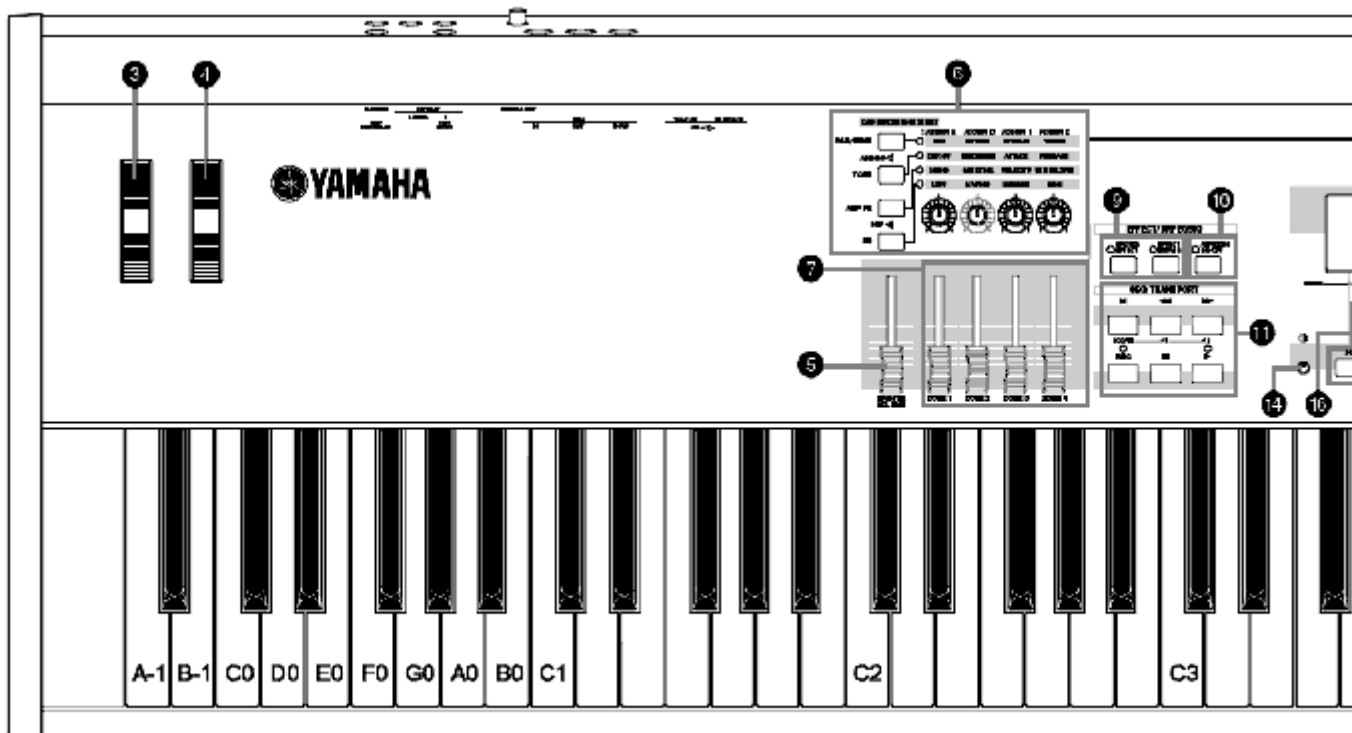
## Índice

Introdução .....	6	Conectando o MO para dispositivos externos .....	103
Acessórios .....	6	Conexões .....	103
Características principais .....	7	Usando o MO como um Gerador de Tom Multi-timbral para seu Seqüenciador / DAW .....	110
Como usar este manual .....	8	Usando o MO com um software de computador .....	112
Índice de aplicação .....	9	Criando um Ajuste de Programa Original (Modo Master) .....	122
<b>Painel de controle &amp; terminais .....</b>	<b>14</b>	<b>Estrutura básica .....</b>	<b>128</b>
Frente do painel .....	14	Estrutura Interna (system overview) .....	128
Traseira do painel .....	18	Memória interna e Administração de Arquivo .....	148
<b>Configurando e tocando .....</b>	<b>20</b>	<b>Referência .....</b>	<b>151</b>
Fornecimento de energia .....	20	Modo de Voz .....	151
Tocando o teclado .....	22	Modo de desempenho .....	171
Modos .....	24	Modo de música .....	178
Instruções básicas .....	25	Modo Modelo .....	196
Reajustando a memória do usuário para as configurações de fábrica iniciais .....	26	Modo Mixagem de Voz .....	203
<b>Operações básicas .....</b>	<b>27</b>	Modo de Utilidade .....	205
Modos .....	27	Modo de Arquivo .....	211
Sobre armazenamento de dados em dispositivos de armazenamento USB .....	30	Modo Master .....	215
Funções e sub-funções .....	33	<b>Apêndice .....</b>	<b>219</b>
Selecionando um programa .....	33	Telas de Informação .....	219
Movendo o cursor e fixando parâmetros .....	35	Mensagens de tela .....	221
Sobre as funções de edição .....	36	Sobre MIDI .....	223
Mensagem de confirmação .....	37	Problemas frequentes .....	227
Tela de informação .....	37	Especificações .....	231
Configurações da Nota (Tecla) .....	37	Índice .....	232
Nomeando .....	38		
<b>Guia rápido .....</b>	<b>40</b>		
Tocando o MO .....	40		
Modo de Reprodução de Voz .....	40		
Modo de Tocar o Desempenho .....	44		
Usando a característica de Arpejo .....	48		
Usando os Controladores do MO .....	50		
Editando uma voz .....	53		
Editando um programa .....	53		
Editando um desempenho .....	63		
Controladores suportados pelo MO .....	69		
Usando os controladores - Curso avançado .....	69		
Tocando o músicas e modelos demonstrativos .....	73		
Criando uma música no MO .....	73		
Criando um Modelo .....	76		
Criando uma Música .....	87		

# Painel de controle & terminais

## Frente do painel

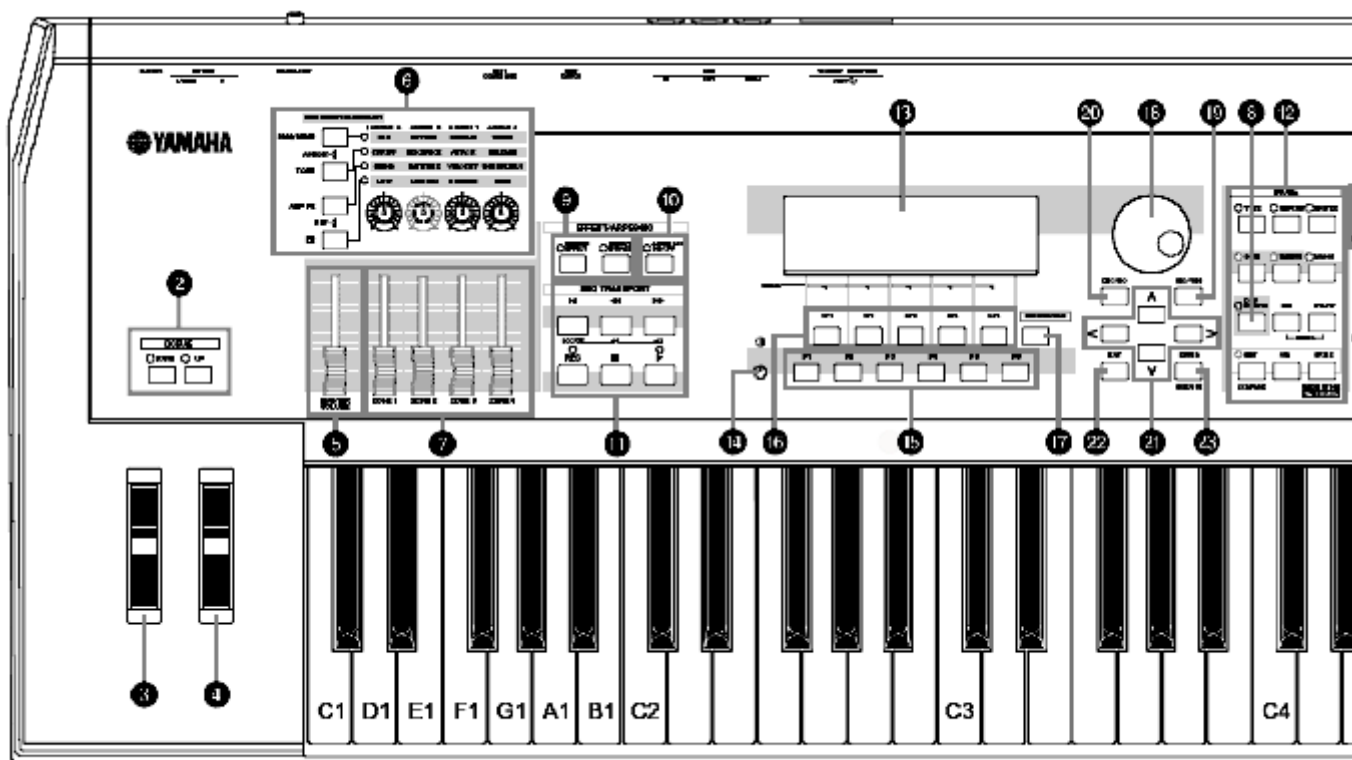
M08



**1** NOTA

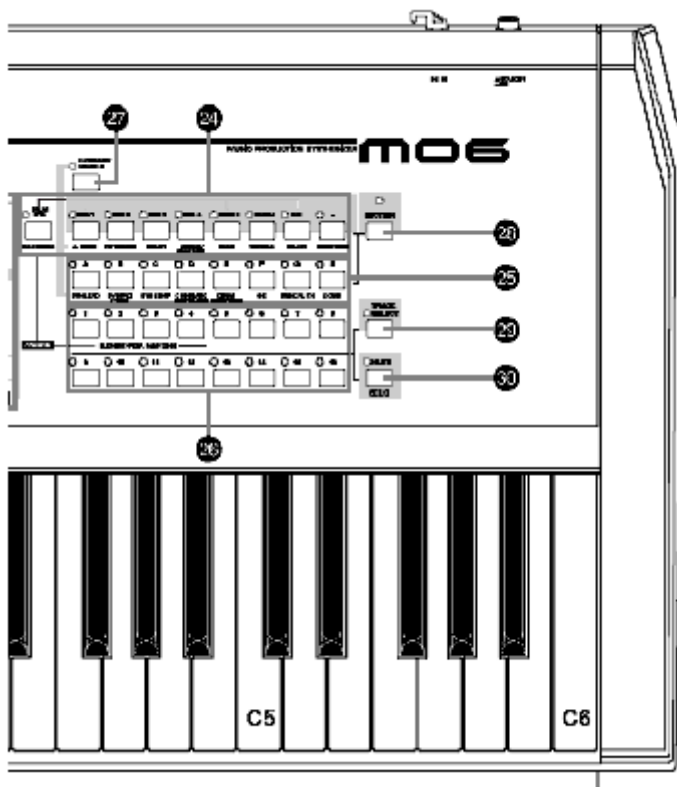
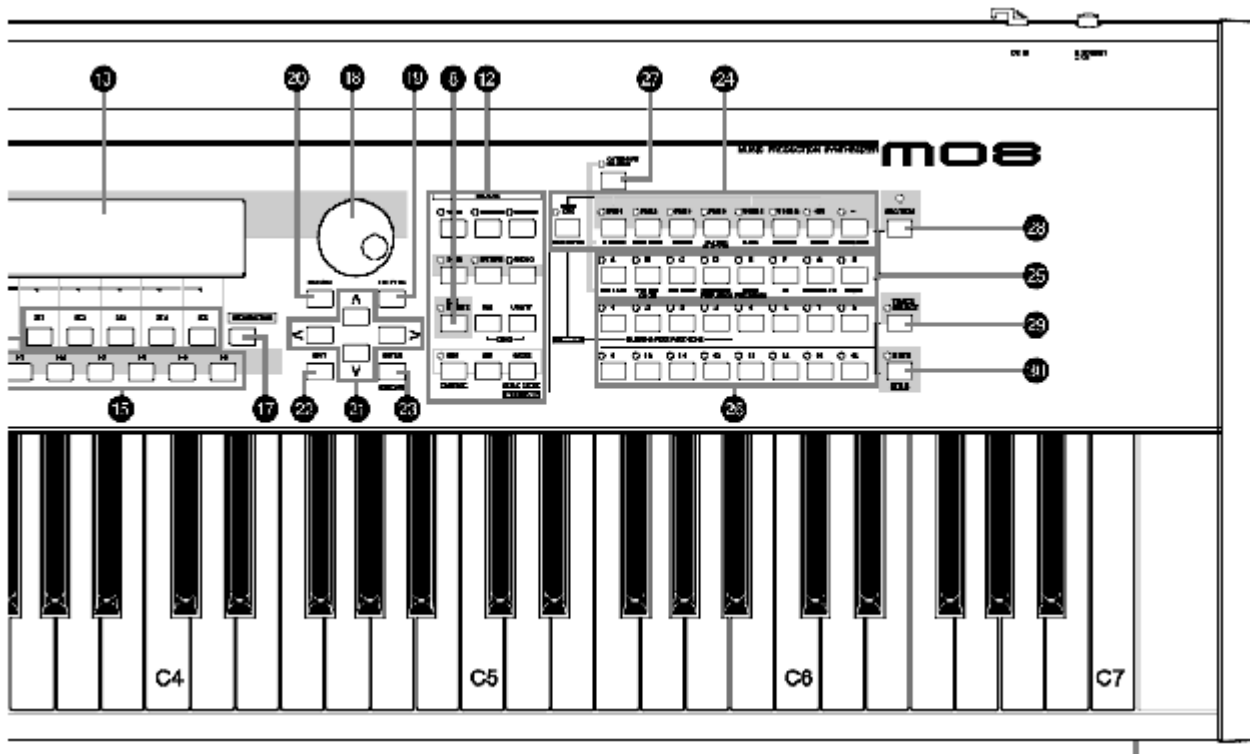
Quando [UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF2] KBD -> oitava é ajustada a "0," cada tecla corresponde ao nome da nota mostrado nas ilustrações. Se refira a esta ilustração quando fixar um nome de nota de um parâmetro como Limite de Nota.

M06



**1** NOTA

Quando ambos os botões de [OCTAVE] estão desativados, cada tecla corresponde ao nome de nota mostrado nas ilustrações. Se refira a esta ilustração quando fixar parâmetros que têm valores de nome de nota, como Limite de Nota.



# Painel de controle & terminais

## 1. Teclado

Os MO6 possui um teclado 61 teclas, enquanto os MO8 têm 88 teclas. Ambos são equipados com a característica de toque inicial. Com o toque inicial, o instrumento difere a força que se usa para tocar as teclas, a variação de tal força pode afetar o som de vários modos, dependendo da voz selecionada.

## 2. Botões OCTAVE [UP] e [DOWN] ..... Página 29

Use estes botões para mudar o alcance de nota do teclado. Para restabelecer o oitava ao ajuste normal, aperte ambos os botões simultaneamente.

### NOTA

Por causa de seu teclado estendido, os MO8 não têm botões de OITAVA.

## 3. Slider de afinação ..... Página 50

Controla o efeito de variação de afinação. Você também pode nomear outras funções a este controlador.

## 4. Slider de modulação ..... Página 50

Controla o efeito de modulação. Você também pode nomear outras funções a este controlador.

## 5. Slider [MASTER VOLUME]

Ajusta o volume do som global, como as das saídas do painel as saídas OUTPUT L/MONO e R e as saídas de fones.

## 6. Quatro botões da Função de Botões de Controle e quatro Botões ..... Página 51

Estes quatro botões altamente versáteis lhe deixam ajustar vários aspectos ou parâmetros da Voz atual. Use a Função de Botões de Controle para mudar o ajuste de parâmetro para os botões. As luzes LED corresponderão ao grupo de parâmetros ativo.

## 7. Slider de controle ..... Página 52

Este sliders controlam o volume de quatro elementos que compõem uma Voz Normal no modo de Voz, o volume das quatro partes no modo de Desempenho, o nclusive a parte atual no modo de da Música, e o volume das quatro zonas no modo Master.

### NOTA

Se todos os sliders de Controle são ajustados ao mínimo, você pode não ter nenhum som do instrumento, até mesmo quando tocar o teclado ou em uma Música/Modelo. Se este for o caso, eleve todos os sliders para um nível apropriado.

### NOTA

O slider [MASTER VOLUME] ajusta o nível de saída deste instrumento. Por outro lado, o sliders de Controle ajustam o volume MIDI para o elemento ou parte correspondente.

## 8. Botão DAW REMOTE ..... Página 113

O modo Remoto lhe deixa controlar o software de seqüenciador do seu computador do painel de controle do instrumento. Aperte o botão [DAW REMOTE] para entrar no modo Remoto.

## 9. Botão [MASTER EFFECT] e botão [EFFECT BYPASS] ..... Página 140

A seção de efeito extensa do instrumento provê Inserção de efeitos (três ajustes, com duas unidades de efeito por ajuste), Efeitos do sistema (Reverb e Chorus), e efeitos master. Os efeitos podem ser aplicados às vozes tocadas no teclado e para reprodução de Música/Modelo.

Estes botões o permitem ativar ajustes de Efeito correspondentes (como visto no painel) em ou desativar um único toque.

### NOTA

Na tela seguinte, você pode selecionar o(s) efeito(s) específico(s) para ser evitado quando usar o botão [EFFECT BYPASS] -> [UTILITY] -> [F1] GENERAL -> tela [SF3] EF BYPS.

## 10. Botão [ARPEGGIO ON/OFF] ..... Página 48

Aperte este botão para ativar ou desativar a reprodução do Arpejo para cada Voz, Desempenho, Música, ou Modelo. Se o botão de Arpejo da parte selecionada é ativado para o modo de Desempenho/Música/Padrão, no entanto, ao apertar este botão não terá nenhum efeito.

## 11. Botões de Seqüenciador

Estes botões controlam a gravação e reprodução dos dados de seqüenciador das Músicas/ Modelo.

[▶] Botão (Início)

Imediatamente volta para o começo da Música atual ou Modelo (a primeira batida do primeiro compasso).

[◀] Botão (Voltar)

Aperte para voltar cada compasso de uma vez, ou segure para voltar continuamente.

[▶▶] Botão (Avançar)

Aperte para avançar cada compasso de uma vez, ou segure continuamente para ir rapidamente adiante.

[REC] Botão (Gravar)

Aperte este para ativar a gravação (Música ou frase de Modelo). (O indicador acende.)

[■] Botão (Parar)

Aperte para deixar de gravar ou parar a reprodução.

[▶] Botão (Play)

Aperte para começar a reprodução do ponto atual na Música ou Modelo. Durante a gravação e reprodução, o indicador pisca no tempo atual.

## 12. Botões de Modo ..... Página 24

Estes botões selecionam os modos operacionais (por exemplo, modo de Voz)

## 13. Tela de LCD

A tela de LCD exibe os parâmetros e valores relacionados à operação atualmente selecionada ou o modo.

## 14. Controle de Contraste do LCD ..... Página 21

Use este controle para ajustar ao LCD uma ótima legibilidade.

## 15. Botões de Função [F1]–[F6] ..... Página 33

Estes botões localizados diretamente abaixo da tela de LCD ativam as funções correspondentes indicadas na tela. Na hierarquia de tela, estas funções [F] só estão abaixo dos modos.

## 16. Botões de sub-função [SF1]–[SF5] ..... Página 33

Estes botões localizados diretamente abaixo da tela de LCD ativam as sub-funções correspondentes indicadas na tela. Na hierarquia de tela, as sub-funções [SF] estão abaixo das funções [F]. Estes botões também podem ser usados para guardar/ativar algum tipo de Arpejo em cada modo de Tocar e modo de gravação de Música/Padrão. Eles também podem ser usados para guardar/ativar a “Cena Musical” (página 89) no modo de Tocar Música e no modo de Gravação de Música.



**17. Botão [INFORMATION] ..... Página 37**

Para chamar um ajuda especial a qual mostra a informação sobre o modo atualmente selecionado. Você pode voltar para a tela anterior apertando este botão novamente ou apertando qualquer outro botão. Dependendo da tela selecionada, este botão pode ser usado para chamar uma janela para inserção de caracteres, inserção de números, selecionar durações da nota, ou para selecionar nomes de teclas nota (página 35).

**18. Dados do Dial ..... Página 35**

Para editar o parâmetro atualmente selecionado. Para aumentar o valor, vire o dial a direita; para diminuir o valor, vire o dial para a esquerda. Se um parâmetro com um alcance de valor largo é selecionado, você pode mudar o valor em passos mais largos virando o dial depressa.

**19. Botão [INC/YES] ..... Página 35**

Para aumentar o valor do parâmetro atualmente selecionado. Também use para executar um Trabalho ou uma operação de Armazenamento de fato.

**20. Botão [DEC/NO] ..... Página 35**

Para diminuir o valor do parâmetro atualmente selecionado. Também use para cancelar um Trabalho ou uma operação de Armazenamento.]

**NOTA**

Você também pode usar os botões [INC/YES] e [DEC/NO] para mover o parâmetro em passos de 10 unidades, especialmente esses com alcances grandes. Simplesmente aperte um dos botões (da direção você quer pular), e simultaneamente aperte o outro. Por exemplo, para pular na direção positiva, aperte o botão [INC/YES] e aperte [DEC/NO].

**21. Botões de cursor ..... Página 35**

Os botões de cursor movem o "cursor" ao redor da tela de LCD, destacando e selecionando os vários parâmetros.

**22. Botão [EXIT] ..... Página 28**

Os menus e telas deste sintetizador são organizadas de acordo com uma estrutura hierárquica. Aperte este botão para sair da tela atual voltar ao nível anterior na hierarquia.

**23. Botão [ENTER]**

Use este botão para executar um Trabalho ou uma operação Armazenamento. Também use este botão para entrar em um número de fato quando selecionar uma Memória ou Banco de Voz ou Desempenho. No modo de Arquivo, use este botão para entrar no diretório mais próximo ao nível abaixo do selecionado.

**24. Botões de banco de dados ..... Página 40**

Cada botão seleciona uma Voz ou Banco de Desempenho. Quando o botão [CATEGORY SEARCH] é ativado, estes botões podem ser usados para selecionar a categoria desejada (visto debaixo de cada botão). Quando o botão [SECTION] é ativado no modo de Modelo, estes botões são usados para selecionar a seção desejada.

**25. Grupo de botões [A] - [H] ..... Página 41**

Cada botão seleciona uma Voz ou Grupo de Desempenho. Quando o botão [CATEGORY SEARCH] botão é ativado, estes botões podem ser usados para selecionar a categoria desejada (visto debaixo de cada botão). Quando o botão [SECTION] botão é ativado no modo de Modelo, estes botões são usados para selecionar a seção desejada.

**26. Botões de número [1]–[16]**

O uso destes botões difere dependendo do estado de ligado/desligado dos botões [TRACK SELECT] e [MUTE].

Funções dos Botões de Número [1]–[16]			
	Quando [TRACK SELECT] estiver ativado.	Quando [MUTE] estiver ligado.	Quando ambos [TRACK SELECT] e [MUTE] estiverem desligados.
Modo de Tocar a Voz	Configuração do canal de transmissão do teclado	—	Seleção de Voz, de acordo com os Grupos A–H
Modo de Edição de Voz	Configuração da Seleção do elemento (1–4) e Desativação do Elemento (9–12)		—
Modo de tocar o desempenho	Configuração do canal de transmissão do teclado	Configuração da Seleção do elemento (1–4) e Desativação do Elemento (9–12)	Seleção de Voz ou Desempenho (se cursor é localizado no nome da Voz), de acordo com os Grupos A–H
Modo de Edição do Desempenho	Seleção da parte do desempenho (1–4)	—	—
Modo de Tocar Master	Ajuste do canal de transmissão do teclado (quando o modo de memorização de Voz ou o modo de Desempenho é o Master atual) ou seleção da faixa da Música/Modelo (quando o modo de memorização de Música ou o modo de Modelo é o Master atual)	—	Seleção Master, de acordo com os Grupos A–H
Modo de Edição Master	Seleção de Zonas (1–4)	—	—
Modo de Tocar Música / Modelo	Seleção da faixa da Música/Modelo.	Configuração da Seleção do elemento (1–4) e Desativação do Elemento (9–12)	Seleção de Música/Modelo, conforme os Grupos A–H
Modo de Mixar Música/Modelo.	Seleção da parte da Música/Modelo.	Configuração da desativação da faixa da Música/Modelo.	—
Modo de Mixar Voz.	Configuração da Seleção do elemento (1–4) e Desativação do Elemento (9–12)	Configuração da Seleção do elemento (1–4) e Desativação do Elemento (9–12)	—

**27. Botão [CATEGORY SEARCH] ..... Página 42**

Quando este botão é ativado, os botões de Banco de Dados e os Grupos de Botões podem ser usados para selecionar a categoria de Voz / Desempenho

**28. Botão [SECTION] ..... Página 73**

Quando este botão é ativado no modo de Modelo, o Grupo de botões [A]–[H] podem ser usados para selecionar Seções de Modelo de A–H e os botões [PRE1]– [–] do Banco de Dados podem ser usados bpara selecionar Seções de Modelo I -P.

**29. Botão [TRACK SELECT] ..... Página 76**

Ativando este botão no modo de Música/Modelo habilita-se os botões de número [1]–[16] para selecionar as faixas da Música/Modelo correspondentes. O estado de ligado/desligado deste botão afeta os botões de número [1]–[16] de modos diferentes, dependendo do modo selecionado. (Veja 26 botões de número [1]–[16] acima.)

**30. Botão [MUTE] ..... Página 74**

Ativando este botão no modo de Música/Modelo habilita-se os botões de número [1]–[16] para desligar as faixas de Música/Modelos correspondentes. Aperte um dos botões de número [1]–[16] enquanto segurando este botão para a faixa correspondente da Música/Modelo selecionada. O estado de ligado/desligado deste botão afeta os os botões de número [1]–[16] de modos diferentes, dependendo do modo selecionado. (Veja 26 botões de número [1]–[16] acima.)

Traseira do painel

M08




M06

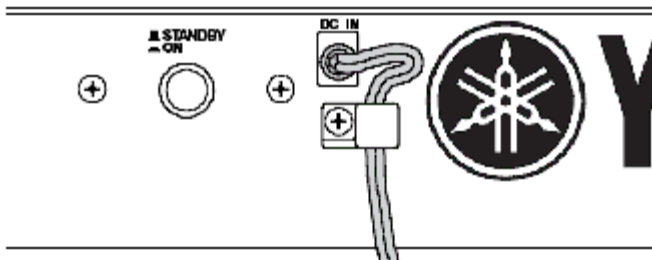


**1. Botão STANDBY/ON** ..... Página 20  
 Aperte para ligar ou desligar o MO.

**2. Terminal DC IN** ..... Página 20  
 Conecte o adaptador AC neste terminal.

 Não tente usar um adaptador de AC diferente do Yamaha PA-5D ou um equivalente recomendado pela Yamaha. O uso de um adaptador incompatível pode causar dano irreparável ao MO, e podendo haver um perigo de choque!  
**SEMPRE DESPLUGUE O ADAPTADOR AC DA SAÍDA AC QUANDO O MO NÃO ESTIVER EM USO.**

**3. Clipe do cabo**  
 Enrole o cabo da saída DC do adaptador ao redor do clipe do cabo (como mostrado abaixo) para prevenir desplugue acidental do cabo durante a operação.

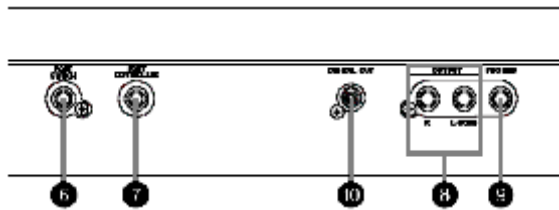
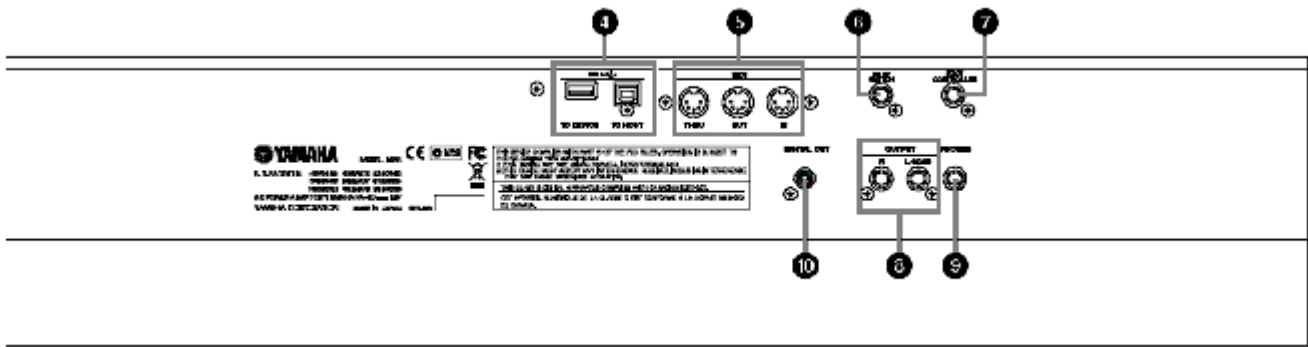


**4. Conectores USB**  
 Este instrumento é equipado com dois tipos de conectores USB no painel traseiro—USB TO HOST e USB TO DEVICE. O conector USB TO HOST é usado para conectar este instrumento no computador pelo cabo USB. A conexão USB entre o instrumento e o computador só pode ser usada para transferência de dados MIDI. Nenhum dado auditivo pode ser transferido via USB. O conector USB TO DEVICE é usado para conectar este instrumento em dispositivo de armazenamento USB (drive de disco rígido, drive de CD-ROM, drive MO, etc.) pelo cabo USB. Isto lhe deixa salvar os dados criados neste instrumento no dispositivo de armazenamento USB externo e para carregar os dados dispositivo de armazenamento USB externo para este instrumento. Podem ser executadas operações de Salvar/Ler no modo de Arquivo.

**NOTA**  
 Para detalhes sobre USB, veja página 31.

**USB**  
 USB é uma abreviação para Universal Serial Bus. É uma interface para conectar um computador com dispositivos periféricos, habilitando transferência de dados mais rapidamente comparada a conexões de porta convencionais.

**5. Conectores MIDI IN/OUT/THRU** ..... Página 104  
 MIDI IN é para controlar a recepção ou dados de desempenho de outro dispositivo MIDI, como um seqüenciador externo. MIDI THRU simplesmente é para redirecionar qualquer dado MIDI recebido (por MIDI IN) para dispositivos conectados, permitindo encadear instrumentos MIDI adicionais. MIDI OUT serve para transmitir todo o controle, desempenho e dados de reprodução do MO para outro dispositivo MIDI, como um seqüenciador externo.



**6. Saída FOOT SWITCH ..... Página 69**

Para conexão de um Footswitch FC4 ou FC5 opcional.

**7. Saída FOOT CONTROLLER ..... Página 69**

Para conexão de um controlador de pé opcional (FC7, etc.). A saída FOOT CONTROLLER lhe deixa continuamente controlar várias funções diferentes tais como volume, harmonização, afinação, ou outros aspectos do som.

**8. Saídas OUTPUT L/MONO e R ..... Página 20**

Sinais de áudio podem ser exportados através dessas saídas. Para saída monofônica, use a saída L/MONO.

**9. Saídas PHONES ..... Página 20**

Para conexão com um par de fones de ouvido estéreo.

**10. Conector DIGITAL OUT ..... Página 103**

Use este conector para importar ou exportar sinais digitais com o cabo coaxial (plugue RCA) O formato é S/PDIF, normalmente usado para CD e tocadores de DAT. A saída do sinal digital é 44.1kHz/24-bit.

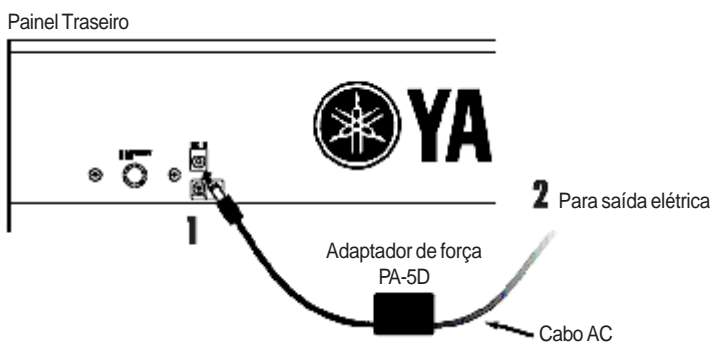
# Configurando e tocando

## Fornecimento de energia

### Conexões de fornecimento de energia

Antes de você conectar o adaptador, verifique se o botão [STANDBY/ON] está ajustado em STANDBY (desligado).

1. Conecte a tomada do adaptador PA-5D no terminal DC IN no painel traseiro do MO.
2. Conecte o cabo de AC para uma saída de AC apropriada.



#### NOTA

Siga este procedimento para desconectar o adaptador.



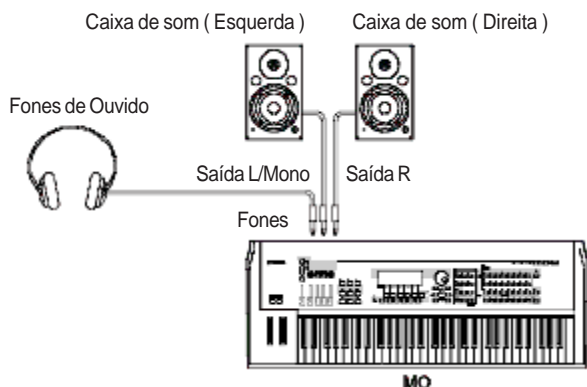
- Esteja seguro ao usar o adaptador. Usando um adaptador de AC diferente dos PA-5D, pode se causar dano ao MO, podendo ter perigo de choque elétrico.
- Conecte o adaptador para uma saída de AC da voltagem especificada.



**CUIDADO:**  
Até mesmo quando o botão [STANDBY/ON] está na posição STANDBY uma quantidade pequena de eletricidade ainda está fluindo à unidade. Quando você não planeja usar o MO por um período estendido de tempo, desplugue o adaptador AC da tomada.

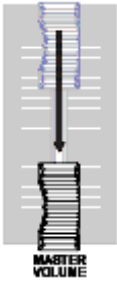
### Conectando os auto falantes ou par de fones

Considerando que o MO não tem nenhum auto falante embutido, você precisará monitorar o som do instrumento usando equipamento externo. Conecte um par de fones, auto falantes, ou outro equipamento de reprodução como o exigido.



## Ligando

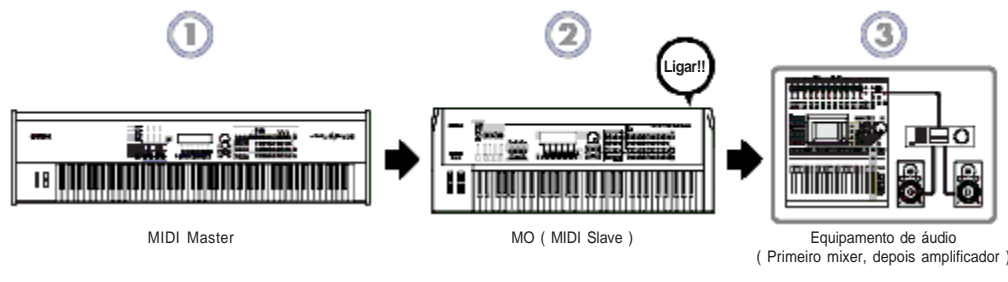
Verifique se o ajuste do volume do MO e dos dispositivos externos estão no mínimo.



Ligue o MO apertando o botão [STANDBY/ON] no painel, depois ligue os amplificadores.

### Conectando Dispositivos MIDI ou um Mixer

Verifique se todas as configurações de volume estão fixadas ao mínimo. Então ligue todos os dispositivos do seu setup de MIDI (os controladores), MIDI slaves (os receptores), depois os equipamentos de áudio (mixer, amplificadores, alto-falantes, etc.). Quando for desligar, primeiro diminua o volume de cada dispositivo auditivo, então desligue cada dispositivo na ordem inversa (primeiro dispositivos auditivos, depois o MIDI).



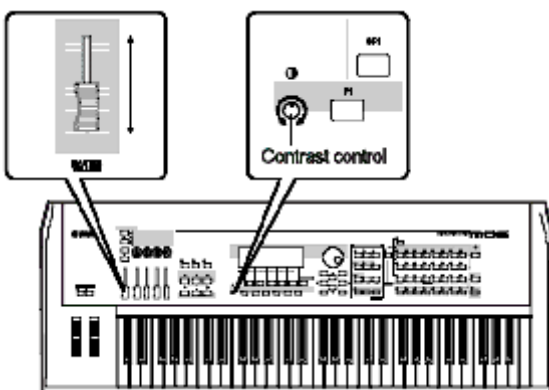
## Ajustando o som e contraste da tela

Ajuste os níveis de volume do MO e o sistema de amplificador/alto-falante conectado.

Se a tela não estiver facilmente visível, use o controle de Contraste para ajustar a visibilidade.

Ajuste o volume com o Master Volume Slider.

Ajuste o contraste do display com o Contrast Control.



Agora que você montou o MO corretamente, você está pronto começar a toca-lo.

### NOTA

Quando você desligar o MO, desligue o dispositivo externo (ou abaixe seu volume) antes de desligar o MO.

## Tocando o teclado

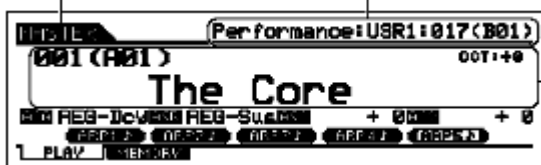
### Tocando os sons

Teste um dos sons realísticos e dinâmicos do MO no teclado agora.

Depois que você liga o MO seguindo os passos de “Conexões de Fornecimento de Energia” (página 20), a tela abaixo aparece.

Indica que o modo Master está selecionado.

Indica o tipo de programa selecionado.



Indica o nome e o número do programa selecionado.

#### NOTA

Nas configurações padrão, é selecionado o modo Master. Para detalhes sobre os modos, se refira à seção “Modos” na página 24.

Nesta condição você pode tocar o teclado e pode ouvir os sons do programa selecionado. Quando o instrumento é ligado, o programa “The Core” é chamado automaticamente.

Note a indicação “Performance:USR1:017 (B01)” a direita no topo da tela. Isto indica que aquele Desempenho 017 do Banco do Usuário 1 está atualmente selecionado. Um “Desempenho” é um dos tipos de programas do MO. Como descrito abaixo, o instrumento também possui outros tipos: Vozes, Músicas, e Modelos.

#### NOTA

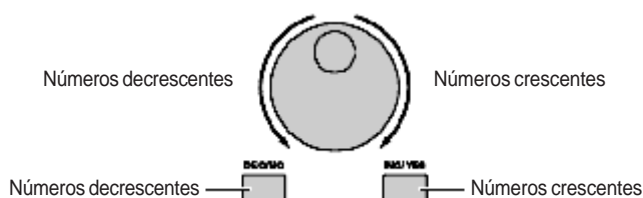
Para detalhes sobre Banco de Dados, veja página 40.

## Selecionando e tocando os sons

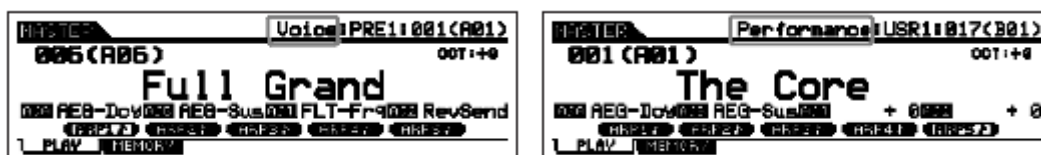
O MO possui três tipos diferentes de programas para tocar os sons: Vozes, Desempenhos, Músicas, e Modelos. A diferença básica entre estes programas está no uso de quando for tocar o teclado, ou para a criação de música com partes múltiplas.

Para tocar o teclado		Para criar músicas de partes múltiplas	
<p><b>Voz</b></p> <p>Este programa contém um som de instrumento básico, como um piano, violão, baixo, kit de percussão, etc.</p>	<p><b>Desempenho</b></p> <p>Este programa lhe permite combinar várias Vozes juntas - com uma rica textura, ou separadamente (como em seções diferentes do teclado) para assim tocar várias partes diferentes simultaneamente.</p>	<p><b>Música</b></p> <p>Este é um programa que consiste em dados de desempenho de teclado gravados e/ou modelos criados no modo de Modelo.</p>	<p><b>Modelo</b></p> <p>Este é um programa que consiste em frases individualmente criadas ou modelos de duração pequena (geralmente dois ou quatro compassos), pode ser usado na música como o introdução, melodia principal ou em um coro.</p>

Você pode escolher de 128 Vozes diferentes, Desempenhos, Músicas, e Modelos no modo Master. Para mudar o número Master desejado, use o botão [INC / YES] , botão [DEC/NO] , ou o dial de Dados.



Mude o número Master, e então tente tocar as várias Vozes ou tipos de Desempenho. Quando uma Voz é nomeada ao número Master selecionado, "Voice" aparecerá no topo da tela. Quando um Desempenho é nomeado, "Performance" aparecerá na tela.



Quando você toca as várias Vozes e Desempenhos, note as diferenças entre eles—especialmente como alguns Desempenhos soam excepcionalmente ricos e mais complexos que as Vozes. Também note quantos Desempenhos usam ritmos automáticos e Arpejos—junto com todo os sons do teclado—para você parecer uma banda inteira tocando junto!

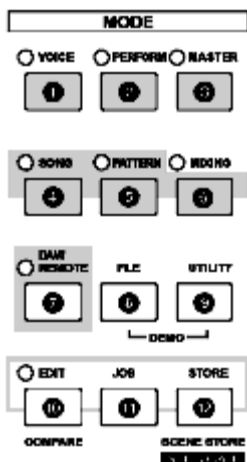
**NOTA**

Você também pode escolher algumas Músicas e Modelos no modo Master. Para detalhes sobre Músicas e Modelos veja página 73.

Aqui, nós introduzimos as operações no modo Master , o qual é chamado primeiro quando liga o instrumento. O MO tem outros modos de operação . Na próxima seção, nós explicaremos sobre os modos do MO e como eles são usados.

## Modos

Há vários modos de operação no MO, e eles podem ser selecionados usando os 12 botões de modo.



### 1. Tocando o Teclado usando uma Voz

**Modo de Voz**  
**Botão [VOICE]**

O MO tem uma riqueza de sounds - also de alta qualidade, dinâmico chamado "Vozes." Você pode tocar estas Vozes - uma Voz de cada vez - do teclado no modo de Voz. O MO também lhe deixa criar suas próprias Vozes.

### 2. Tocando o teclado usando múltiplas Vozes

**Modo de desempenho**  
**Botão [PERFORM]**

No modo de desempenho, você pode tocar várias vozes juntas, ou um jogo de vozes diferentes de alcances separados do teclado. Você também pode ativar ritmos automáticos e arpejos em cima dos quais você pode tocar melodia, acorde ou linhas de baixo. Cada uma destas combinações de vozes é chamado de "Desempenho". Este modo lhe deixa criar ricas texturas, tocando duas ou mais partes diferentes simultaneamente por exemplo, piano e baixo.

### 3. Criando ajustes de programas

**Modo Master**  
**Botão [MASTER]**

O modo Master pode ser usado de dois modos:

- Armazenando suas configurações favoritas que você usa frequentemente na Voz, Desempenho, Música, ou modo de Modelo, imediatamente ativando o modo e as configurações em único apertar de botão.
- Dividindo o teclado em quatro seções separadas - da mesma maneira de que se você estivesse tocando quatro teclados MIDI diferentes.

### 4. Criando Músicas

**Modo de Música**  
**Botão [SONG]**

O modo de Música lhe deixa criar suas próprias músicas originais gravando seu desempenho usando Vozes criadas no modo de Voz ou combinando Modelos rítmicos.

### 5. Criando modelos de ritmo

**Modo de Modelo**  
**Botão [PATTERN]**

Neste modo, você pode criar os vários blocos de uma canção - ritmos e modelos para a introdução, verso, melodia principal, coro, etc.

### 6. Configurações de mixagem de criação

**Modo de mixar música ou mixar modelo**  
**Botão [MIXING]**

Aqui, você pode fazer várias configurações de mixagem podendo ajustar o equilíbrio entre as partes da Música ou Modelo, como também cada posição de pan e os efeitos aplicados a Música / Modelo.

### 7. Controlando seu computador ou DAW do MO

**Modo de controle remoto**  
**Botão [DAW REMOTE]**

O modo de controle remoto lhe deixa controlar o software de seqüenciador do seu computador ou DAW (estação de áudio digital) usando os botões ou controladores do MO.

### 8. Fazendo backup de dados

**Modo de arquivo**  
**Botão [FILE]**

O modo de Arquivo lhe deixa salvar seus dados do MO em dispositivo de armazenamento USB, e lhe permite carregar dados do dispositivo USB no MO.

### 9. Ajustado os parâmetros do sistema

**Modo Utilidade**  
**Botão [UTILITY]**

O modo Utilidade lhe deixa fixar parâmetros que se aplicam a todo o sistema do MO, cujas configurações de parâmetro são aplicadas todas as vezes, desempenhos, músicas e modelos.

### 10. Ajustando os parâmetros de cada modo

**Mode de Edição**  
**Botão [EDIT]**

O modo de edição lhe deixa fixar parâmetros aplicados a cada voz, desempenho, música ou modelo.

### 11. Ferramentas para organizar seus dados

**Modo de Trabalho**  
**Botão [JOB]**

Este modo provê várias operações e funções (chamadas "trabalhos") que ajudam a organizar e controlar seus dados importantes, incluindo a inicialização das configurações e cópia de dados.

### 12. Armazenando programas no MO

**Modo de armazenamento**  
**Botão [STORE]**

Neste modo, você pode armazenar seus programas editados para a memória interna do MO. Porém, se lembre que serão apagados certos dados, como Músicas e Modelos, quando o instrumento for desligado. Por isto, você deveria armazenar estes dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo.



## Instruções básicas

### Vozes - as construções básicas do MO

Vozes - criadas no modo de Voz - são as construções básicas para os outros modos do MO. O Desempenho, Música e programas de Modelo são compostos de Vozes diferentes, usadas junto para desempenho específico ou gravação de música. O MO possui uma variedade excepcionalmente larga de Vozes prefixadas para tocar virtualmente qualquer estilo musical. Teste as Vozes para achar suas favoritas. Uma vez você as explorou e se adaptou a elas, tente ramificar sua criatividade, usando as possibilidades de edição para fazer suas próprias Vozes.

Selecione uma voz prefixada



Página 40

Criando uma nova voz



Página 53

### Combine várias Vozes para criar um Desempenho

Para tocar junto simultaneamente várias Vozes diferentes, selecione um Desempenho. O MO caracteriza 256 Desempenhos especialmente programados para tocar uma grande variedade de estilos de música.

Selecione um desempenho prefixado



Página 44

Criando um novo desempenho



Página 63

### Crie uma Música gravando seu desempenho ou combinando alguns modelos de ritmo

Você pode criar suas próprias Músicas usando o seqüenciador embutido do MO. O MO provê dois modos diferentes para criar Músicas: 1) gravando uma Música convencionalmente do princípio ao fim, e 2) criando Músicas pequenas e separadas (ou "Modelos"), cada compassos com duração correta, e combinando/repetindo eles para construir uma Música inteira.

Criando uma música



Página 87

Criando um modelo



Página 76

### Modo Master - Crie um setup do teclado ou chame imediatamente seus programas desejados

O modo Master lhe deixa gravar suas Vozes favoritas, Desempenhos, Músicas e Modelos juntos para selecionar programas Master. Não importa que modo é usado - Voz, Desempenho, Música ou Modelo - pode selecionar qualquer um imediatamente e automaticamente quando você chama o Master apropriado. O modo Master também pode ser usado para dividir o teclado em quatro seções - cada com sua própria Voz - como se você estivesse tocando quatro teclados MIDI diferentes.

Fazendo configurações do modo Master



Página 122

### Controle remoto conveniente do seu software de computador

O painel do MO também serve como uma superfície de controle conveniente para seu sistema de música de computador. Use os botões e sliders para controlar as funções em seu software de MIDI/áudio do mixer auditivo e seqüenciador. Isto permite um controle no nível de um estúdio, o qual um teclado de computador ou mouse não pode proporcionar. Estas características estão disponíveis para qualquer software de seqüenciador de computador e software de Edição de Parte (página 112) compatível com a função de controle remoto.

Controle remoto de um Software



Página 113

### Configurações globais e Backup de dados

Enquanto a Voz, Desempenho, Música, e modos de Modelo provêem controles para usar e editar os programas do MO, o modo de Utilidade é o lugar onde você faz configurações globais para o instrumento - como exemplo o ajuste de transposição, controle da afinação, ou a troca entre MIDI e operação USB. Você também pode arquivar seus dados de MO importantes para um dispositivo de armazenamento USB.

Fazendo as configurações de sistema globais



Página 205

Fazendo backup de dados importantes



Página 211

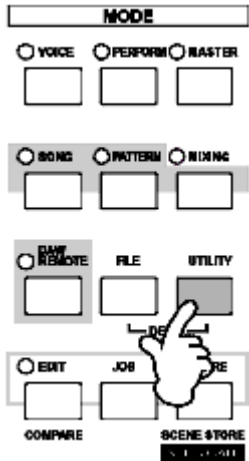
Isto conclui nosso guia pequeno para as operações básicas e funções do MO. Desfrute os sons dinâmicos e autênticos do instrumento enquanto continua a tocar e criar música. Confira sempre as referências acima e explore algumas das outras características excitantes e poderosas do MO.

# Configurando e tocando

## Reajustando a memória do usuário para as configurações de fábrica iniciais

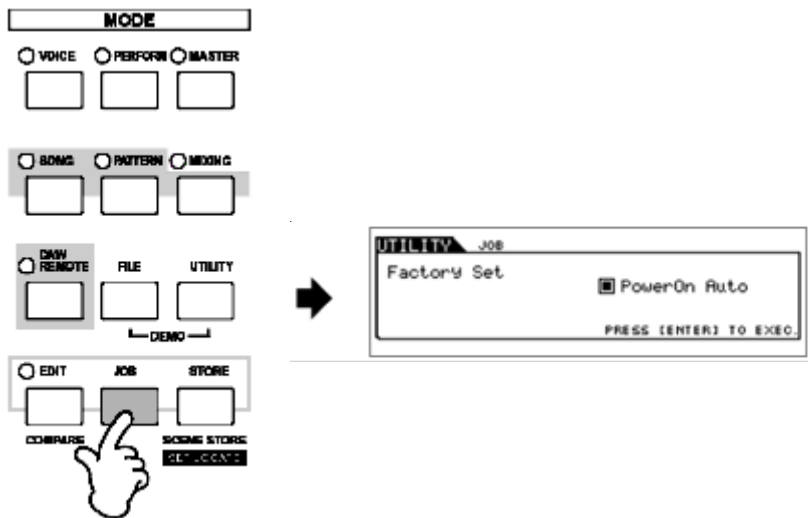
O ajuste de fábrica padrão da memória do usuário deste sintetizador pode ser restabelecida como segue abaixo.

1. Aperte o botão [UTILITY] para entrar no modo de utilidade.



**!** Quando as configurações de fábrica são restabelecidas, serão apagadas toda as configurações de Voz, Desempenho, Música e Modelo, do sistema no modo de Utilidade que você criou. Salve todos os dados importantes para dispositivo de armazenamento USB antes de executar este procedimento (páginas 60, 66 e 98).

2. Aperte o botão [JOB] para entrar no modo de trabalho de utilidade.



**NOTA** Quando o checkbox de "PowerOn Auto" estiver marcado (conferido) e você executa o Trabalho de Ajuste de Fábrica, o ajuste será executado automaticamente quando o MO for ligado. No geral, este checkbox deve estar apagado (desmarcado). Se PowerOn Auto é marcado aqui e você quer executar o Trabalho de Ajuste de Fábrica, primeiro desmarque o checkbox, então execute o Trabalho.

3. Aperte o botão [ENTER] . (A tela o incita para confirmação.)  
Para cancelar o trabalho, aperte o botão [DEC/NO].

4. Aperte o botão [INC/YES] para executar o trabalho.  
Depois que o trabalho for completado, uma mensagem "Completed" aparece e operação volta à tela original.

**!** **CUIDADO:** As operações de reestabelecimento de Padrões pode levar muito tempo, você verá a mensagem "Executing..." ou "Please Keep Power On!" durante o processo. Não desligue o MO enquanto esta mensagem estiver na tela. Desligando o MO pode se resultar na perda de todos os dados de usuário pode causar uma trava no sistema. Isto significa que este sintetizador pode não poder iniciar corretamente, até mesmo quando for ligado denovo.

Nesta seção, nós daremos uma olhada nas convenções operacionais fundamentais do MO. Aqui, você aprenderá o básico de como selecionar modos, chamar as várias funções, configurações de mudança, e editar valores de parâmetro. Antes de ler adiante, se familiarize com as condições básicas usadas no MO com o quadro abaixo.

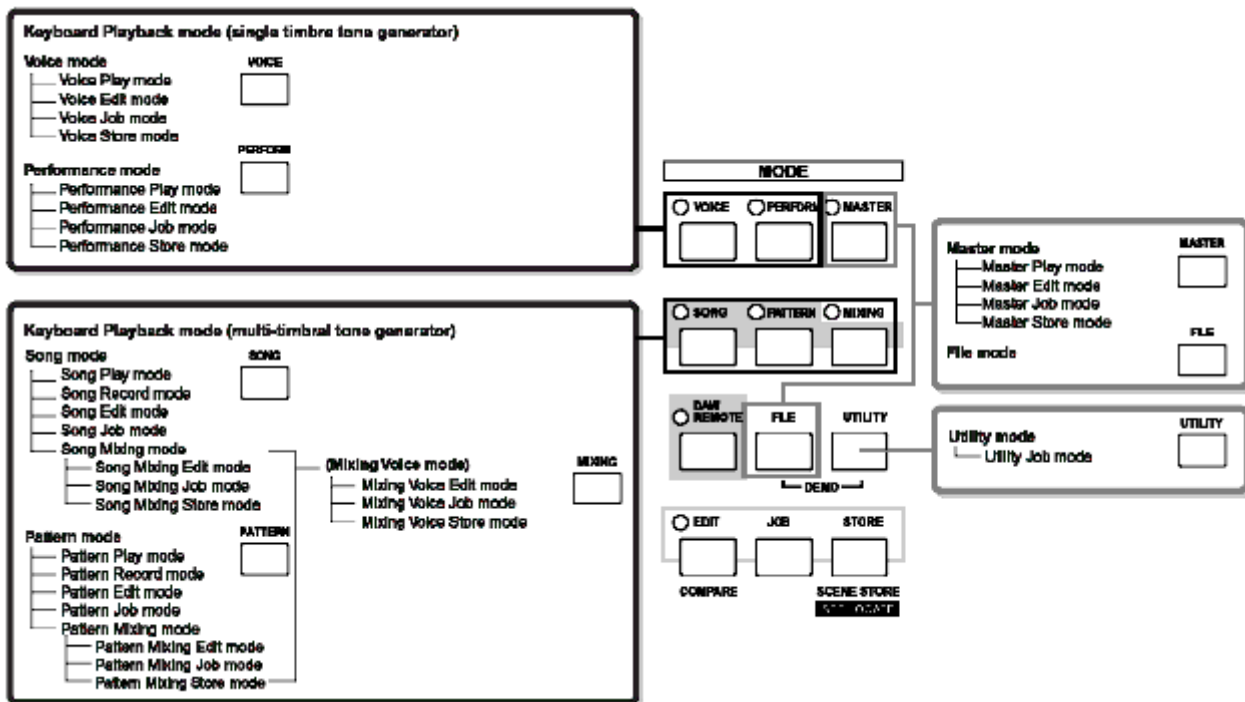
Termo	Descrição	Página
Voz	Voz do Instrumento Musical	40
Desempenho	Um programa no qual são combinadas múltiplas Vozes	44
Música	Dados de Música que consistem em ferramentas MIDI	73
Padrão	Dados de padrões de ritmo que consistem em ferramentas MIDI usadas para a reprodução	73
Master	Um programa que o deixa gravar as configurações de cada modo - Voz, Desempenho, Música e Modelo	122
Arquivo	Uma pasta para armazenar e administrar seus dados e configurações criadas	211

## Modos

### Estrutura do modo

Este sintetizador é organizado em vários modos, cada um com um ajuste diferente de operações e funções. Se lembre de que há dois tipos básicos de modos e dependendo do bloco do gerador de tom. O primeiro tipo inclui modos de Voz e Desempenho, e o gerador de tom interno é usado em uma única operação - significando que o timbre de uma só Voz, ou um canal de dados MIDI é usado.

O segundo tipo inclui os modos de Música e Modelo, e o gerador de tom interno é usado em operação de multi-timbre - significando que várias Vozes, ou canais MIDI múltiplos são usados. Além do anterior, há três modos especiais. O modo Master que lhe deixa memorizar suas configurações desejadas em cada modo (Voz/Desempenho/Música/Padrão) e recorda imediatamente a qualquer hora os quais você precisa com um único botão. O modo de Arquivo lhe deixa administrar seus dados criados, enquanto o modo de Utilidade provê controles relacionados à operação global do instrumento.



# Operações básicas

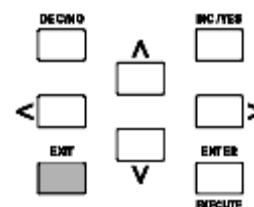
## Tabela de modo

As funções de cada modo e como entrar em cada modo é visto abaixo:

Modo	Função	Como entrar no modo		
Modo de Voz	Modo de tocar a Voz	Tocando uma Voz	[Voice]	
	Modo de edição de Voz	Editando/Criando uma Voz	[Voice] -> [Edit]	
	Modo de Trabalho de Voz	Inicializando uma Voz, etc.	[Voice] -> [Job]	
	Modo de armazenar Voz	Armazenando uma Voz para memória interna	[Voice] -> [Store]	
Modo de Desempenho	Modo de tocar o Desempenho	Tocando um Desempenho	[Perform]	
	Modo de edição do Desempenho	Editando/Criando um Desempenho	[Perform] -> [Edit]	
	Modo de Trabalho do Desempenho	Inicializando um Desempenho, etc.	[Perform] -> [Job]	
	Modo de armazenar o Desempenho	Armazenando um Desempenho para memória interna	[Perform] -> [Store]	
Modo de Música	Modo de tocar Música	Tocando uma Música	[Song]	
	Modo de Gravação da Música	Gravando uma Música	[Song] -> [Rec]	
	Modo de edição da Música	Editando uma Música de ferramentas MIDI	[Song] -> [Edit]	
	Modo de Trabalho da Música	Convertendo e transformando dados de Música	[Song] -> [Job]	
	Modo de Mixar a Música			
	Modo de editar a mixagem da Música	Ajustando parâmetros de gerador de tom	[Song] -> [Mixing]	
		Ajustando parâmetros de gerador de tom em detalhes	[Song] -> [Mixing] -> [Edit]	
	Modo do trabalho da mixagem da Música	Inicializando uma Mixagem de Música, etc.	[Song] -> [Mixing] -> [Job]	
Modo de armazenar a mixagem da Música	Armazenando uma Mixagem de Música na memória interna	[Song] -> [Mixing] -> [Store]		
Modo de Modelo	Modo de tocar o Modelo	Tocando um Modelo	[Pattern]	
	Modo de Gravação do Modelo	Gravando um Modelo	[Pattern] -> [Rec]	
	Modo de Edição do Modelo	Editando um Modelo de ferramentas MIDI	[Pattern] -> [Edit]	
	Modo de Trabalho do Modelo	Convertendo e transformando dados de Modelo	[Pattern] -> [Job]	
	Modo de Mixar o Modelo	Ajustando parâmetros de gerador de tom	[Pattern] -> [Mixing]	
		Ajustando parâmetros de gerador de tom em detalhes	[Pattern] -> [Mixing] -> [Edit]	
	Modo do trabalho da mixagem do Modelo	Inicializando uma Mixagem de Modelo, etc.	[Pattern] -> [Mixing] -> [Job]	
	(Misturando modo de Voz)	Modo de armazenar a mixagem do Modelo	Armazenando uma Mixagem de Modelo na memória interna	[Pattern] -> [Mixing] -> [Store]
		Modo de editar a mixagem de Voz	Editando/Criando uma Voz para uma Música/ Padrão	[Song] or [Pattern] -> [Mixing] [F5] VCE ED
		Modo de Trabalho da mixagem de Voz	Inicializando uma Mixagem de Voz , etc.	[Song] or [Pattern] -> [Mixing] [F5] VCE ED -> [Job]
Modo de armazenar a mixagem de Voz		Armazenando uma Mixagem de Voz na memória interna	[Song] or [Pattern] -> [Mixing] [F5] VCE ED -> [Store]	
Modo de Utilidade	Modo de utilidade	Ajustando parâmetros relacionados ao sistema	[Utility]	
	Modo de Trabalho de utilidade	Reajustando a Memória de Usuário para o padrão de Fábrica	[Utility] -> [Job]	
Modo Master	Modo de tocar Master	Tocando um Master	[Master]	
	Modo Master de Edição	Editando/Criando um Master	[Master] -> [Edit]	
	Modo Master de Trabalho	Inicializando um Master ,etc.	[Master] -> [Job]	
	Modo Master de Armazenamento	Armazenando um Master na memória interna	[Master] -> [Store]	
Modo de Arquivo	Modo de Arquivo	Administrando Arquivos e Pastas (Diretórios)	[File]	

### • Como sair da tela atual

Para a maioria das operações ou telas (com exceção do modo de Arquivo, modo de gravação de Música/Modelo e modo de controle remoto), apertando o botão [EXIT] você sairá da tela atual e voltará a anterior. Você pode voltar a quaisquer dos modos - Tocar a Voz, Tocar o Desempenho, Tocar a Música, Tocar o Padrão, e Tocar o Master - apertando o botão [EXIT] várias vezes no respectivo modo.



## Ajuste da oitava do teclado ( MO6 )

Às vezes quando for tocae uma voz, você pode desejar tocar em um alcance de afinação mais baixo ou mais alto . Por exemplo, você pode querer trocar a afinação abaixo para adquirir notas de baixo extras, ou trocar acima para obter notas mais altas para solos. Os controles de Oitava Up / Down lhe deixam fazer isto rápido e facilmente. Cada vez que aperta você o botão [OCTAVE UP] no painel, a afinação global da voz sobe uma oitava. Igualmente, cada vez que você aperta o botão [OCTAVE DOWN] tira a afinação uma oitava. O alcance é de -3 a +3, com 0 sendo a afinação padrão. Quando a oitava é elevada, a luz do botão do [OCTAVE UP] ilumina, e quando a oitava é ajustada para baixo, a luz do botão [OCTAVE DOWN] ilumina. O ajuste atual da oitava é mostrado a direita no topo da tela. Você pode restabelecer a afinação padrão (0) imediatamente apertando simultaneamente os botões [OCTAVE UP] e [OCTAVE DOWN] (ambas as luzes apagam).

### NOTA

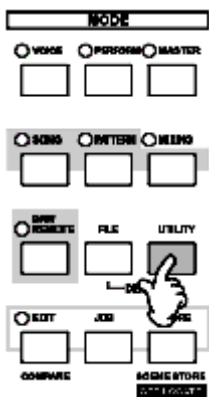
Os ajustes de Oitava feitos aqui são refletidos automaticamente no parâmetro de Oitava idêntico no modo de Utilidade ([UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF2] KBD -> Octave). Este ajuste estará disponível em todos os modos.



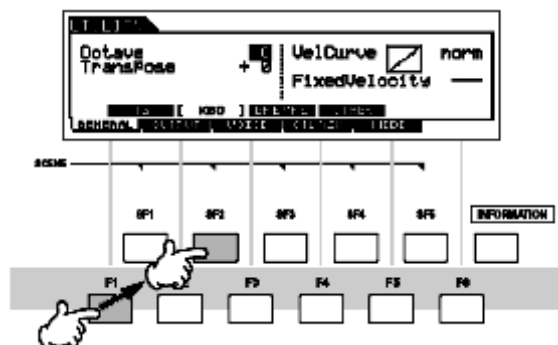
## Ajustando a transposição do teclado

Você pode fixar a quantia em semitons pelo qual o alcance do teclado é trocado para cima ou abaixo como também a configuração da oitava.

1. Aperte o botão [UTILITY] para entrar no modo de Utilidade.



2. Aperte o botão [F1] GENERAL, então o botão [SF2] KBD.



3. Mova o cursor para "Transpose" usando o botão do Cursor.

4. Mude o valor da Transposição usando os botões [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados.

5. Aperte o botão [STORE] para armazenar o ajuste de Transposição na Memória Interna.



**CUIDADO:**  
Esteja seguro ao executar o passo 5. Serão perdidas as configurações feitas no passo 4 se você virar desligar o MO sem executar o passo 5.



**CUIDADO:**  
Nunca tenta desligar o MO enquanto dados estão sendo escritos na Memória Interna (enquanto uma mensagem de "Please keep power on" é mostrada). Desligando o MO neste estado não só poderá causar a trava do sistema (devido a corrupção de dados na Memória Interna) podendo não iniciar corretamente na próxima vez que for ligado, também pode resultar na perda de todos os dados de usuário.

### NOTA

O ajuste da Transposição estará disponível em todos os modos.

# Operações básicas

## Sobre armazenamento de dados em dispositivos de armazenamento USB

Fazendo música com este instrumento, você criará uma variedade larga de dados— como dados de Voz (Desempenhos, etc.), e dados de seqüenciador MIDI (Músicas, Modelos, Arpejos).

Naturalmente, você pode desejar armazenar estes dados para uso futuro, e por isto o instrumento é equipado com um conector USB TO DEVICE - permitindo que você salve seus dados em um dispositivo de armazenamento USB . Para ler os dados, use a função de Leitura. (Operações de Gravação e Leitura de dados são feitas no modo de Arquivo; veja página 211.)

Lembrando que certos tipos de dados serão perdidos quando você desligar o MO.



### Dados perdidos e salvos quando o MO for desligado

O quadro abaixo lista os tipos de dados que você pode criar no instrumento e as localizações de memória internas para as quais eles são armazenados, permanentemente ou temporariamente.

**! CUIDADO:**  
 Salve qualquer dado que permanece em DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o MO, de outra maneira os dados serão perdidos.

Tipo de Dados	Página	Modo no qual o dado é criado	Tipo de Memória interna para qual os dados são armazenados
Voz	53	Modo de Voz	Memória ROM
Voz Mixada	78	Modo de Mixagem de Voz	DRAM -> Perdido quando o MO for desligado.
Desempenho	63	Modo de Desempenho	Memória ROM
Música*	87	Modo de Música	DRAM -> Perdido quando o MO for desligado.
Grupo de Músicas	95	Modo de Grupo de Músicas	DRAM -> Perdido quando o MO for desligado.
Modelo *	76	Modo de Modelo	DRAM -> Perdido quando o MO for desligado.
Grupo de Modelos	84	Modo de Grupos de Modelos	DRAM -> Perdido quando o MO for desligado.
Frase (Modelo)	79	Modo de Modelo	DRAM -> Perdido quando o MO for desligado.
Arpejo	97	Modo de Música, modo de Modelo	Memória ROM
Master	122	Modo Master	Memória ROM
Mixagem de Modelo **	77	Modo de Mixagem de Música, Modo de Mixagem de Modelo	Memória ROM
Configurações do sistema	205	Modo de Utilidade	Memória ROM

\* Inclui as configurações de Mixagem (páginas 137, 138)

\*\* Mixagem de Música e Mixagem de Modelo podem ser armazenados como dados de Mixagem de Música e Mixagem de Modelo (que não são associados com uma Música/Modelo específico).

**NOTA**  
 Para detalhes sobre os tipos de dados que você pode criar neste instrumento, as localizações de memória internas para as quais eles são armazenados, e tipos de arquivo salvos em um dispositivo de armazenamento USB , se refira a "Estrutura da Memória" na página 149.

## Usando dispositivos de armazenamento USB

Quando for usar dispositivos de armazenamento USB, conecte-os na saída USB TO DEVICE, e siga as precauções importantes abaixo.

### • Dispositivos USB compatíveis

Conecte só um dispositivo de armazenamento USB (como disco rígido, CDROM, e outros drivers) no conector USB TO DEVICE. Outros dispositivos como um teclado de computador ou mouse não poderão ser usados. Podem ser usados dispositivos que tem fonte de energia própria ou do dispositivo.

O MO necessariamente não suporta todos os tipos de dispositivos de armazenamento USB comercialmente disponíveis. A Yamaha não pode garantir a operação dos dispositivos de armazenamento USB que você compra. Antes de comprar dispositivos de armazenamento USB, por favor consulte seu vendedor Yamaha, ou distribuidor Yamaha autorizado (veja a lista no fim do Manual do Dono) para conselho, ou veja o website seguinte: <http://www.yamahasynt.com/>

#### NOTA

Embora os drivers de CD-R/W podem ser usados para carregar dados no instrumento, eles não podem ser usados para salvar dados. Porém, você pode transferir dados para um computador e salvar os dados no em um CD usando o driver de CD-R/W.

### • Formatando uma mídia de armazenamento USB

Quando um dispositivo de armazenamento USB é conectado ou são inseridas mídias, uma mensagem "USB device unformatted" pode aparecer na tela de LCD indicando que devem ser formatados o dispositivo ou a mídia para o uso. Execute a operação de Formatação no modo de Arquivo (página 211).

### Precauções para quando for usar o conector USB TO DEVICE



#### CUIDADO:

Nunca ligue/desligue o dispositivo USB e nunca plugue/desplugue o cabo USB quando o dispositivo de armazenamento USB conectado tem fonte de energia própria. Isto pode resultar na trava do sistema de operação do sintetizador. Enquanto o instrumento está tendo acesso aos dados (como nas operações de Gravação e Leitura de Dados no modo de Arquivo), não desplugue o cabo USB, não remova as mídias do dispositivo, e desligue qualquer dispositivo. Isto pode corromper os dados em um ou ambos os dispositivos.

### • Para proteger seus dados (proteção de escrita):

Para prevenir dados importantes de serem apagados inadequadamente, aplique a função de proteção de escrita contra cada dispositivo de armazenamento ou mídia. Se você está salvando dados para no dispositivo de armazenamento USB não se esqueça de desativar a função de proteção de escrita.

### • Tipos de conector USB

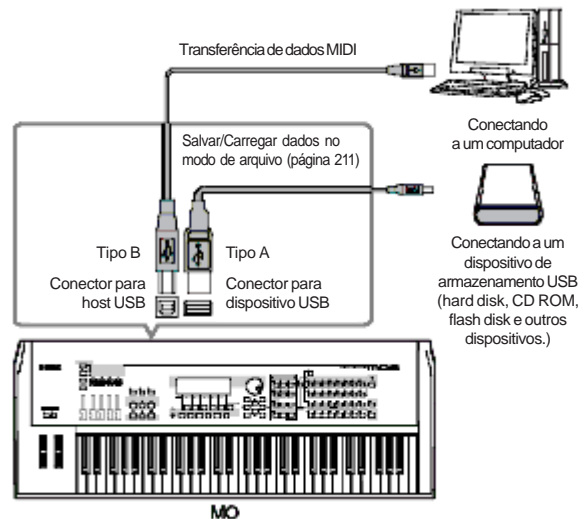
Há dois tipos diferentes de conectores USB, ambos no painel traseiro do instrumento. Tome cuidado para não confundir os dois.

### • Conector USB HOST

Este tipo é usado para conectar o instrumento em um computador, e lhe permite transferir dados MIDI entre os dispositivos. A conexão USB entre o instrumento e o computador só pode ser usada para transferência de dados MIDI. Ao contrário de MIDI, USB pode dirigir múltiplas portas por um único cabo. Cabos USB podem ter conectores diferentes: o tipo A e o tipo de B. Conecte o tipo A em seu computador e o tipo B no conector USB TO HOST.

### • Conector USB TO DEVICE

Este tipo é usado para conectar o instrumento em um dispositivo de armazenamento USB, e lhe permite salvar dados criados no instrumento ao dispositivo conectado, como também carregar dados do dispositivo conectado. Operações de Gravação e Leitura de dados são feitas no modo de Arquivo (página 211). Cabos USB podem ter conectores diferentes: o tipo A e o tipo B. Conecte o tipo A para o conector USB TO DEVICE e tipo B no dispositivo de armazenamento USB.



#### NOTA

O computador não pode ter acesso ao dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE no MO, até mesmo se conectado como mostrado acima. Só do modo de Arquivo do instrumento você pode ter acesso os dados no dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE

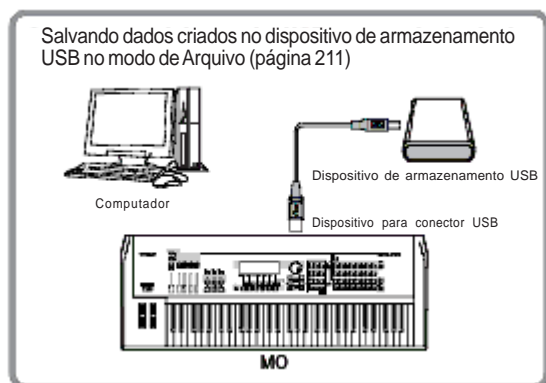
#### NOTA

Embora o MO só suporte até o padrão, USB 1.1, podem ser conectados dispositivos de armazenamento 2.0 e podem ser usados com o instrumento. Porém, note que a velocidade de transferência ocorre no padrão USB 1.1.

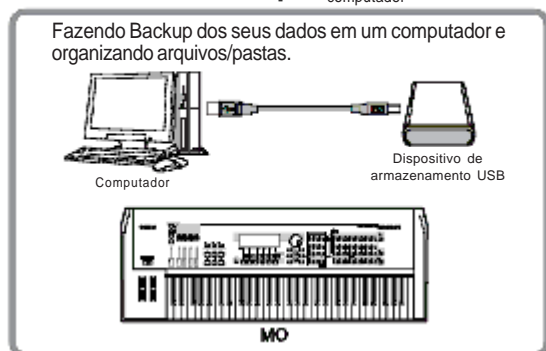
## DICA → Fazendo Backup dos seus dados em um computador

### • Fazendo backup de dados do MO em um computador

Uma vez que você salvou dados em um dispositivo de armazenamento USB você pode copiar os dados para o disco rígido do seu computador, então archive e organize os arquivos como desejado. Simplesmente reconecte o dispositivo como mostrado abaixo.

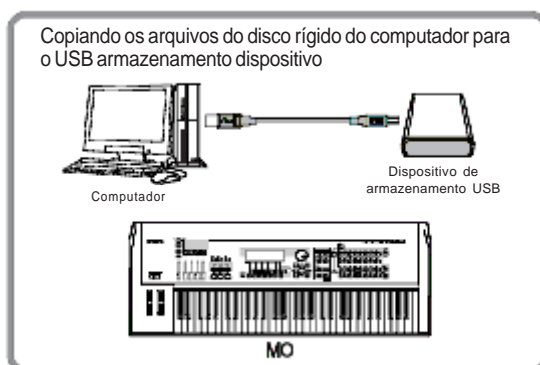


Desconecte o dispositivo de armazenamento USB do sintetizador e conecte no computador

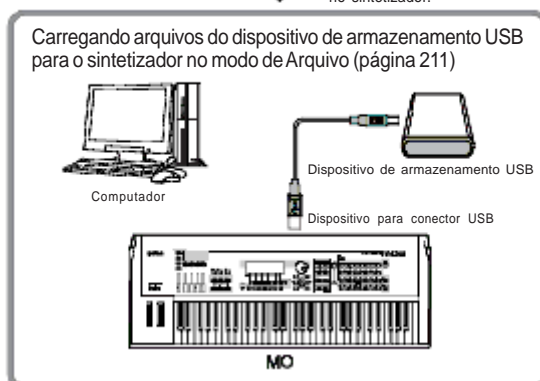


### • Carregando dados de um computador para o MO

Podem ser carregados dados e arquivos contidos no disco rígido de um computador ao MO os copiando primeiro para as mídias de armazenamento podendo então ser transferidos para o instrumento. Deste modo, você pode usar dados criados no computador ou em outro instrumento com o MO. Por exemplo, você pode carregar arquivos MIDI ao instrumento como dados de Música/Modelo, ou arquivos de importação criados no MOTIF ES.



Desconecte o dispositivo de armazenamento USB do computador e conecte para no sintetizador.

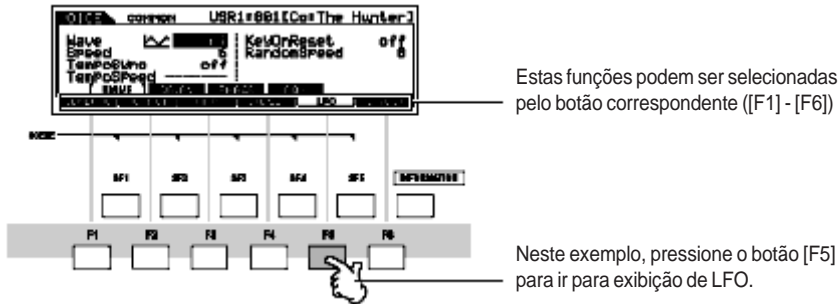




## Funções e sub-funções

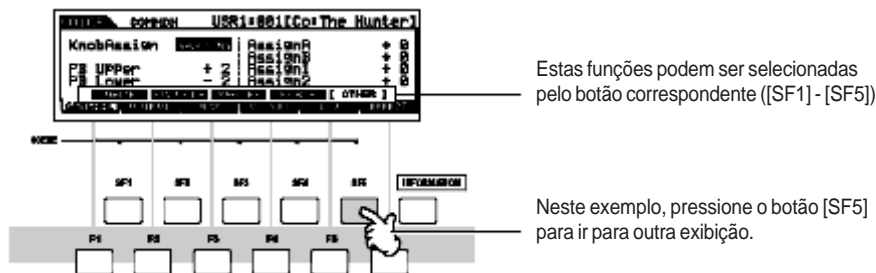
Cada modo descrito acima contém várias telas, com várias funções e parâmetros. Para navegar seu modo por estas telas e selecionar uma função desejada, use os botões [F1]–[F6] e os botões [SF1]–[SF5]. Quando você seleciona um modo, as telas disponíveis ou menus aparecem diretamente sobre os botões ao fundo da tela (como mostrado abaixo).

### Usando os botoões de Função [F1]–[F6]



Dependendo do modo atualmente selecionado, até seis funções estão disponíveis e podem ser chamadas com os botões [F1]–[F6]. Se lembre de que as funções disponíveis se diferem dependendo do modo selecionado.

### Usando os Botões de Sub-Função [SF1]–[SF5]



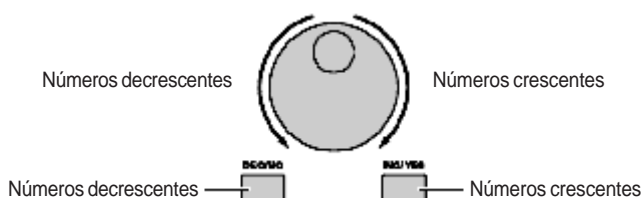
Dependendo do modo atualmente selecionado, até cinco funções (sub-funções) estão disponíveis e podem ser chamadas com os botões [SF1]–[SF5]. Se lembre de que as funções disponíveis diferem dependendo do modo selecionado. (Algumas telas podem não ter nenhuma sub-função para estes botões.)

## Selecionando um programa

Para tocar o MO você precisará chamar um de seus programas :Voz, Desempenho, Música, Modelo, ou Master. Estes programas podem ser selecionados em cada modo de Tocar pelo mesmo procedimento.

### • Usando os botões [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados

Os botões [INC/YES] e [DEC/NO] lhe permitem subir ou descer pelos números do programa em quaisquer dos modos de Tocar (Voz, Desempenho, Música, Modelo, e Master). Girando o dial de dados à direita aumenta o número do programa, enquanto ao girar para a esquerda o número diminui. Este controle trabalha da mesma maneira como os botões [INC/YES] e [DEC/NO], no entanto lhe deixa avançar mais depressa pelos programas.

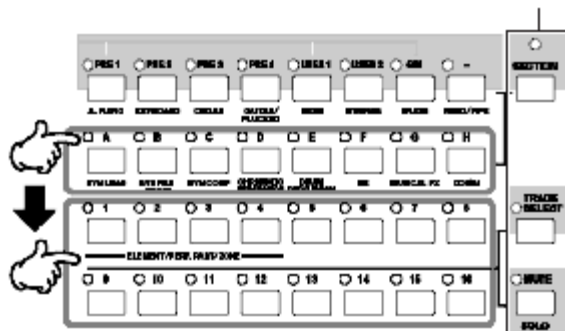


# Operações básicas

## • Usando os botões de Grupo e os botões de Número

Como mostrado abaixo, você pode selecionar um número de programa apertando qualquer um dos botões de Grupo [A] - [H] e apertando qualquer um dos botões de Número [1] - [16].

As explicações são aplicadas aqui quando estes botões indicadores forem desligados.



**NOTA**  
A função de Procura de Categoria (página 42) lhe deixa facilmente localizar e selecionar as Vozes que você quer através do tipo.

Os números de programa de Voz e os botões de Grupo/Números correspondentes são listados abaixo:

Número do programa	Grupo	Número	Número do programa	Grupo	Número	Número do programa	Grupo	Número	Número do programa	Grupo	Número
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

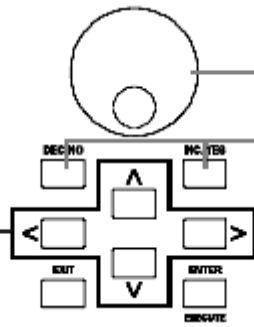
**NOTA**  
Quando for selecionar uma Voz e Modelo, é necessário apertar um dos botões do Banco de Dados antes de apertar os botões de Grupo e de Número.

**NOTA**  
A quantidade de números difere dependendo do programa. Por exemplo, enquanto o alcance do número selecionado da Voz Normal, Desempenho, e o Master é 001-128, o alcance de número selecionado da Música e Modelo é 001-064.

Movendo o cursor e fixando parâmetros

**Movendo o cursor**

Use estes quatro botões para navegar na tela e mover o cursor ao redor dos vários artigos selecionáveis e parâmetros na tela. Quando selecionar, o artigo pertinente é destacado (o cursor aparece como um bloco escuro com caracteres inversos). Você pode mudar o valor do artigo (parâmetro) a qual o cursor é localizado usando o dial de dados e os botões [INC/YES] e [DEC/NO]



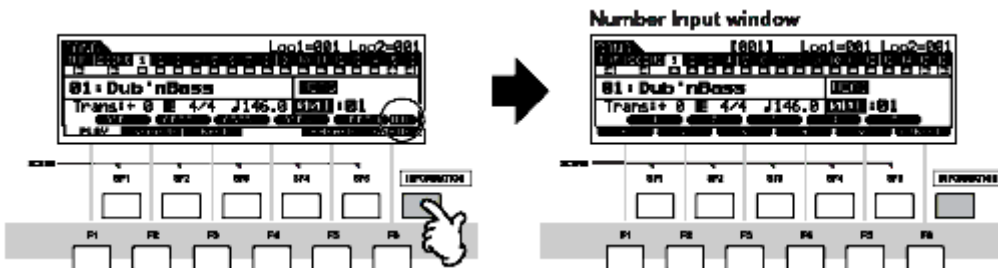
**Mudando (editando) valores de parâmetro**

Girando o dial de dados à direita aumenta o valor, enquanto girando à esquerda diminui o valor.

Para parâmetros com alcances de valores grandes, você pode aumentar o valor de 10 em 10 apertando simultaneamente o botão [INC/YES] e o botão [DEC/NO]. Para diminuir de 10 em 10, faça o oposto; simultaneamente aperte o botão [DEC/NO] e o botão [INC/YES].

**Inserindo um número diretamente**

Para parâmetros que têm alcances de valor grandes (como o compasso de uma Música), você também pode inserir diretamente o valor e pode usar os botões debaixo da tela de LCD como um teclado numérico. Quando o cursor é localizado em tal um parâmetro, o ícone [NUM] aparece ano canto inferior direito da tela LCD indicando que você pode chamar a janela de entrada do número apertando o botão [INFORMATION]. Desta janela, você pode introduzir um número diretamente apertando os botões [F1] - [F6] e os botões [SF1] - [SF5] botões (ou os Botões de Número [1] - [10]). Primeiro, aperte o botão [F6] de forma que o cursor aparece dentro do parêntese. Mova o cursor para o dígito desejado usando os botões do Cursor [>] e [<], então introduza o número do selecionado. Depois de completar a entrada de número, aperte o botão [ENTER] para entrar no número de fato. Aperte o botão [EXIT] para voltar para a tela original.

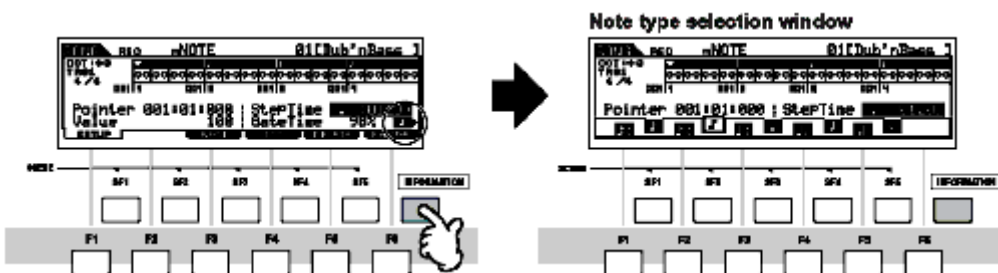


**NOTA**

Você também pode introduzir diretamente um número apertando os botões de Número [1]-[10]. Neste caso, o botão [10] é usado para introduzir "0."

**Selecionando um tipo de nota**

Quando o cursor é localizado no parâmetro para o qual o tipo de nota é ajustado, o ícone de nota aparece no canto inferior direito indicando que você pode chamar a tela de Seleção do Tipo de Nota apertando o botão [INFORMATION]. Você pode especificar o tipo de nota apertando os botões [F1] - [F6] e os botões [SF1] - [SF5]. Depois de selecionar um dos tipos de nota, aperte o botão [ENTER] para entrar na seleção de fato. Aperte o botão [EXIT] para voltar para a tela original.



# Operações básicas

## Sobre as funções de edição

Há três tipos de método para criar dados — Parâmetros de Edição (Voz, Desempenho, etc.) e dados gravação MIDI (Música, Modelo, etc.). Nesta seção, nós explicaremos as operações básicas para editar a Voz, Desempenho, Mixagem de Música, Mixagem de Modelo e configurações de Mixagem de Voz.

**NOTA**  
Para detalhes de dados de gravação MIDI, veja página 73.

**NOTA**  
A função de Edição de Música (para editar os dados de seqüência MIDI da música) e a função de edição do Modelo (para editar os dados de seqüência MIDI do modelo) não é explicado aqui. Veja página 90.

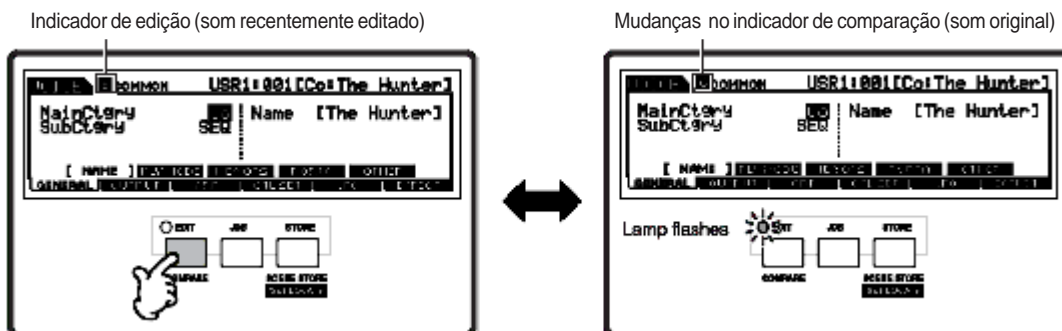
### Indicador de edição

Você pode ajustar ou pode fixar vários parâmetros usando o dial de dados, o botão [INC/YES], o botão [DEC/NO], Botões de Controle, e sliders no modo de Voz (modo de Tocar/Editar), modo de Desempenho (modo de Tocar/Editar), modo de Mixagem de Música, modo de Mixagem de Modelo, e modo de Mixagem de Voz. Quando mudar o valor do parâmetro nestes modos, o indicador [E] (Indicador de Edição) aparecerá no canto superior esquerdo da tela LCD. Indicando que o programa atual foi modificado mas não armazenado. Se você deseja armazenar seu som obtido pela operação de edição, armazene o programa atual para a memória de Usuário interna no modo de Armazenamento antes de selecionar outro programa.



### Função de comparação

Esta função lhe deixa alternar entre o som editado e seu original, lhe permitindo escutar a diferença entre os dois e melhor ouvir como sua edição afeta o som. Por exemplo, quando for editar uma Voz no Modo de Edição de Voz, o indicador de Edição “E” é mostrado. Apertando o botão [COMPARE] nesta condição reverterá ao som original (a luz do botão pisca e o indicador de comparação “C” é mostrado). Aperte o botão [COMPARE] para voltar ao som editado novamente.



**Função de convocação da edição**

Se você está editando um programa e seleciona um programa diferente sem armazenar sua edição, toda a edição que você fez será apagada. Porém, o programa editado é mantido em uma localização de memória chamado de Convocação (página 150). Para restabelecer os dados perdidos com sua edição, use a Função de Convocação da

Modo de trabalho	Como chamar a tela de convocação da edição
Voz	[Voice] -> [Job] -> [F2] Recall
Desempenho	[Perform] -> [Job] -> [F2] Recall
Mixagem de Música	[Song] -> [Mixing] -> [Job] -> [F2] Recall
Mixagem de Modelo	[Pattern] -> [Mixing] -> [Job] -> [F2] Recall
Mixagem de Voz	[Song] ou [Pattern] -> [Mixing] -> [F5] VCE ED -> [Job] -> [F2] Recall

**Mensagem de confirmação**

Edição no modo de Trabalho.

Quando você executa certas operações, como esses nos modos de Trabalho, Armazenamento, e Arquivo, este sintetizador mostra uma mensagem de confirmação.



Isto lhe deixa de fato executar a operação ou cancelar como desejado.

Se uma mensagem de confirmação (como o ilustrado acima) aparece, aperte o botão [INC/YES] para executar a operação ou aperte o botão [DEC/NO] para cancelar.

**Tela de informação**

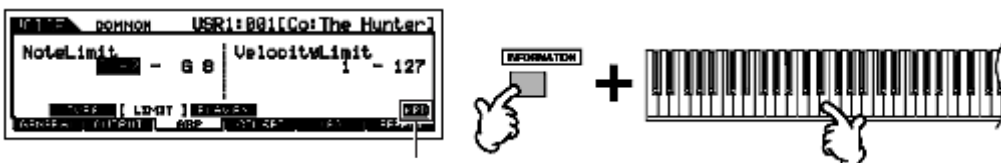
Esta função lhe deixa chamar detalhes pertinentes sobre o modo apertando o botão [INFORMATION]. Por exemplo, quando o modo de Voz é ativo, você pode conferir a informação sobre a qual banco de voz é selecionado, que modo de Tocar (poly ou mono) está sendo usado, que efeitos são aplicados, e assim por diante.



Para detalhes, veja página 219.

**Configurações da Nota (Tecla)**

Vários parâmetros lhe deixaram fixar um alcance de tecla para uma função— exemplo, montando uma divisão do teclado—especificando certos valores da nota. Você pode usar os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados para fixar estes parâmetros, ou você pode inserir os valores diretamente do teclado apertando as teclas apropriadas



(como mostrado abaixo).

Quando a Nota Limite é selecionada, a marca [KBD] aparece e indica que você pode usar o teclado para fixar o valor. Simultaneamente aperte o botão [INFORMATION] e aperte a tecla apropriada.

**NOTA**  
Para detalhes nos nomes de nota nomeados às teclas, veja página 14.

## Nomeando

Você pode nomear seus dados criados livremente como Vozes e arquivos salvos no dispositivo de armazenamento USB . O quadro abaixo lista os tipos de dados que podem ser nomeados junto com as operações para chamar as telas de nomeação respectivas.

Tipos de dados que podem ser nomeados	Como chamar a tela de nomeação	Página
Voz	[Voice] -> [Edit] -> [F1] General -> [SF1] Name	153
Desempenho	[Perform] -> [Edit] -> [F1] General -> [SF1] Name	172
Música	[Song] -> [Job] -> [F6] Song -> 04: Song Name	189
Modelo	[Pattern] -> [Job] -> [F6] Pattern -> 05: Pattern Name	202
Mixagem do Modelo	[Song] ou [Pattern] -> [Mixing] -> [Store]	192
Mixagem de Voz	[Song] ou [Pattern] -> [Mixing] -> [F5] VCEED -> [F1] General -> [SF1] Name	203
Frase	[Pattern] -> [Job] -> [F4] Phrase -> 09: Phrase Name	200
Master	[Master] -> [Edit] -> [F1] Name	216
Arpejo	[Song] -> [Job] -> [F5] Track -> 07: Put track to arp	188
	[Pattern] -> [Job] -> [F5] Track -> 06: Put track to arp	201
Volume do dispositivo de armazenamento USB	[File] -> [F1] Config -> [SF2] Format	211
Arquivo/Pasta do dispositivo de armazenamento USB	[File] -> [F2] Save ou [F4] Rename	211

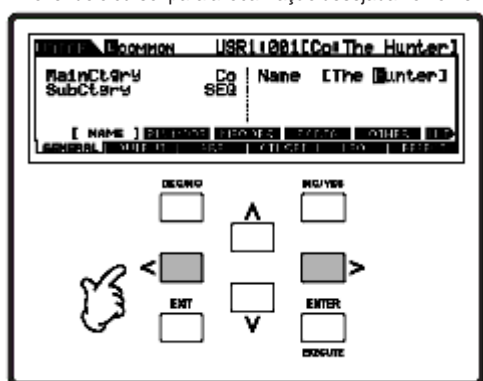
Primeiro, chame a tela de entrada de nome de acordo com a tabela acima , então, mova o cursor usando os botões de Cursor para a localização desejada e introduza um caractere. Veja abaixo para detalhes.

**NOTA**  
Como o nome do programa está parte dos dados, verifique se você salvou corretamente programa depois de nomeá-lo.

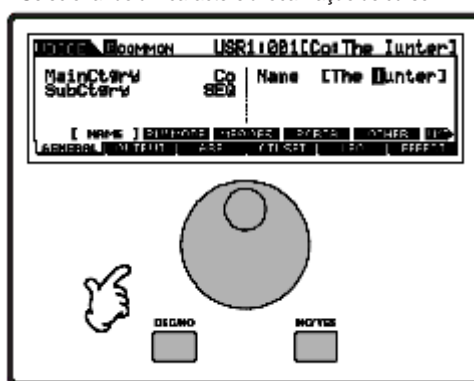
### • Operação Básica de Nomeação

Como mostrado abaixo, você pode fixar o nome repetindo as duas operações que movem o cursor para a localização desejada usando o botão de Cursor e selecionando um caractere usando o dial de dados , o botão [INC/YES], e o botão [DEC/NO].

Movendo o cursor para a localização desejada no nome

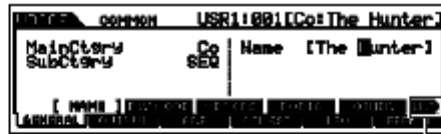


Selecionando um caractere à localização de cursor



## • Usando a lista de caracteres

Se você acha difícil de selecionar os caracteres desejados com no método acima, você pode querer usar o método seguinte que seleciona os caracteres de uma lista.

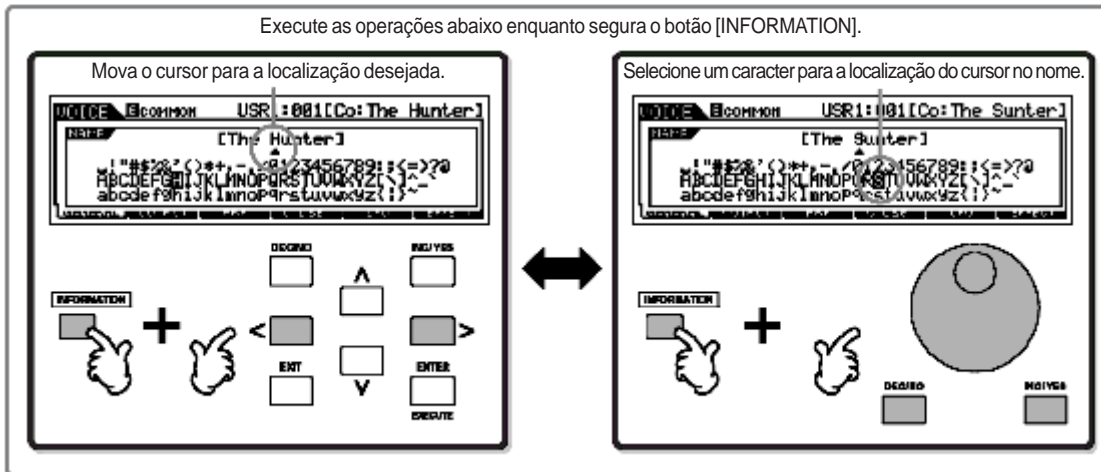


INFORMATION



Quando o cursor é localizado no Nome, o ícone [LIST] aparece e você pode chamar a tela de Lista de caracteres segurando o botão [INFORMATION]. Solte o botão [INFORMATION] para voltar a tela original.

Execute as operações abaixo enquanto segura o botão [INFORMATION].



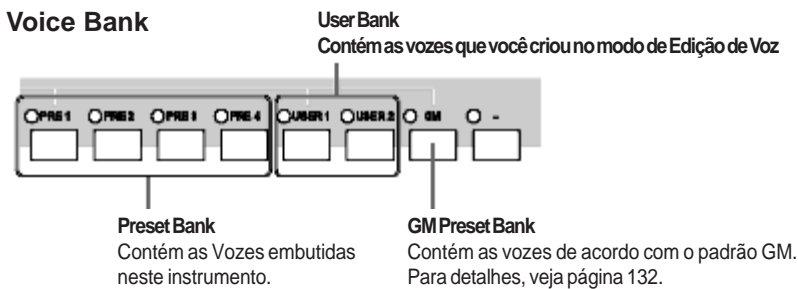
## Tocando o MO

### Modo de Tocar Voz

O modo de Tocar Voz é onde você seleciona e toca o som do instrumento (vozes) deste sintetizador.

#### Selecionando uma voz normal

Interiormente, há dois Tipos de Voz: Vozes normais e Vozes de Percussão. Vozes normais são sons do tipo de instrumento musicais que podem ser tocados em todo o alcance do teclado. Vozes de percussão são sons de percussão /bateria que são nomeados a notas individuais no teclado. Nesta seção, nós lhe mostraremos como selecionar uma Voz Normal. Você pode selecionar a Voz desejada de vários Bancos de Voz (Preset 1 – 4, User 1 – 2, GM preset) como mostrado.



1. Aperte o botão [VOICE] para entrar no modo de Tocar Voz. Nesta condição, tocando o teclado soa a Voz indicada na tela. Os parâmetros mostrados no modo de Tocar Voz são explicados brevemente abaixo.

**Indica a voz atualmente selecionada.**

**Banco e número de Programa de Voz**  
**USR1 : 001 (A01)**

**Banco**  
(selecionou através do botão)

**Número**  
(selecionado pelos botões de Número [1]–[16])

**Grupo**  
(selecionado pelos botões de Grupo [A]–[H])

**Número de Programa de voz**  
(correspondendo aos Grupos A a H e Números 01 a 16)

**Categoria e nome da Voz**  
**Co : The Hunter**

**Categoria**      **Nome da voz**

Indica o canal de transmissão MIDI do Teclado. Veja página 43 para detalhes.

Indica a configuração de Oitava de Teclado. Veja página 29 para detalhes.

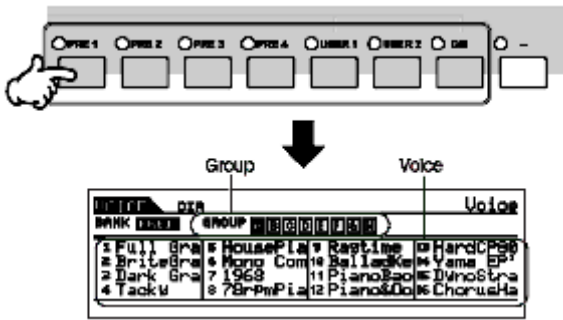
ARP1-ARP5  
Use os botões [SF1]–[SF5] para chamar o tipo de Arpejo nomeado a cada botão (página 48).

Indica as funções nomeadas aos Botões respectivos. Veja página 56.

**NOTA**  
Se lembre de que o exemplo mostrado neste manual só é para propósitos de instrução, e os conteúdos (por exemplo, o nome da Voz aqui) possa diferir ligeiramente em seu instrumento.



2. Selecione um dos Bancos de Voz Normal.  
 Selecione um dos Bancos , Prefixados 1–4, Usuário 1–2, e GM.



**Sobre os bancos de usuário**

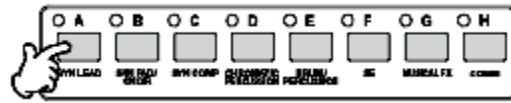
O Banco de usuário contém várias vozes de fábrica.

**Banco de usuário 1 (USR1):** Este Banco contém Vozes originais para o Banco de Usuário. As mesmas Vozes deste não estão incluídas nos Bancos Prefixados.

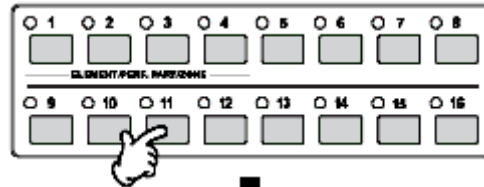
**Banco de usuário 2 (USR2):** Este Banco contém Vozes recomendadas para serem copiadas dos Bancos Prefixados.

Se uma Voz em um Banco de Usuário (voz de usuário) é reescrito ou é substituído, aquela Voz de Usuário será perdida. Quando você salva uma Voz editada, tenha cuidado para não reescrever nenhuma Voz de Usuário importante.

3. Selecione um Grupo de Voz Normal.  
 As vozes em cada Banco são divididas em Grupos [A]–[H].



4. Selecione um Número de Voz Normal.  
 Aperte um dos botões de Número [1]–[16].



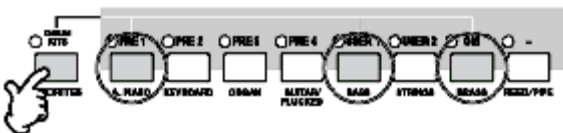
5. Toque o teclado.



**Selecionando uma voz de percussão**

1. Aperte o botão [VOICE] para entrar no modo de Toçar Voz.

2. Selecione um Banco de Voz de Percussão  
 Enquanto segurando o botão [DRUM KITS] , aperte um dos botões seguintes: [PRE 1] (Preset Drum), [USER 1] (User Drum), ou [GM] (GM Drum).



3. Selecione um Grupo de Voz de Percussão  
 Esta operação é basicamente igual a seleção de uma Voz Normal. Os números de Grupos que você pode selecionar dependem do Banco que você selecionou no passo 2.

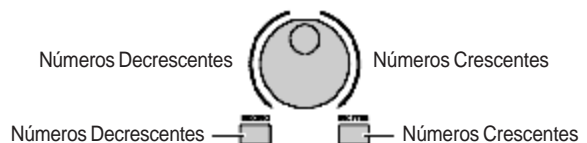
4. Selecione um Número de Voz de Percussão  
 Isto é igual a seleção de uma Voz Normal.

5. Toque o teclado e verifique que instrumento é nomeado a cada tecla.

**NOTA**

Para detalhes sobre a nomeação de instrumento para cada tecla, se refira a lista separada de Dados.

**Usando os botões [INC/YES], [DEC/NO] e dial de dados**  
 Nos passos 3 e 4 acima, você pode selecionar um Número de Voz usando os botões [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados.

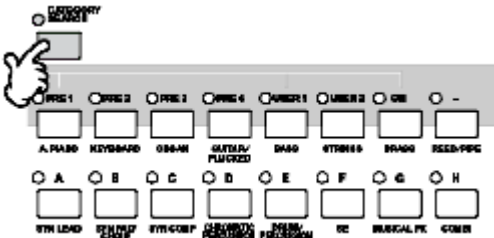


## Usando a função de Procura de Categoria

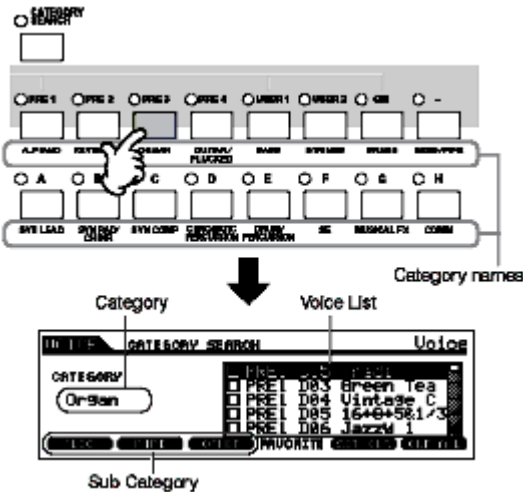
Você terá muita diversão e inspiração passando pelas Vozes uma por uma escutando a cada uma em ordem, no entanto, isto irá consumir muito tempo, já que MO tem tantas vozes. É aí que entra a função de Procura de Categoria. É um modo poderoso e fácil de usar para achar as Vozes que você quer. Tente a característica abaixo e procure uma Voz na categoria Pipe Organ.

1. Ative a função de Procura de Categoria apertando o botão [CATEGORY SEARCH].

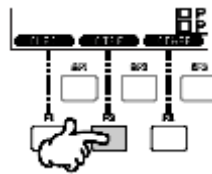
**NOTA**  
 Aperte o botão [CATEGORY SEARCH] novamente para desativar essa função.



2. Selecione a Categoria Organ. Aperte o botão [PRE 3] ORGAN dos botões de Banco e de Grupo. São exibidas as Vozes na Categoria Organ em uma lista.



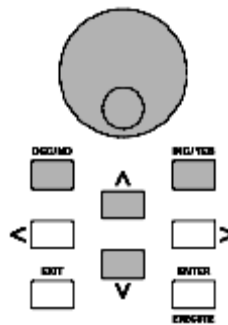
3. Selecione a sub-categoria 'Pipe Organ'. Os nomes das Sub-Categorias são mostradas ao fundo da tela de Procura de Categoria. Todas as Categorias são divididas em duas ou três Sub-Categorias para facilitar a seleção. Aqui, aperte o botão [F2] PIPE.



**NOTA**  
 Um modo alternativo de selecionar categorias é usar os botões do Cursor para selecionar e destacar o nome de Categoria na tela, então use os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados para selecionar a Categoria.

**NOTA**  
 Podem não ser registradas algumas Vozes como Vozes de Usuário a qualquer Categoria. Você pode procurar estas Vozes fixando a Categoria para "\_\_\_\_\_".

4. Selecione a Voz desejada do 'Pipe Organ'. Veja as Vozes disponíveis usando o dial de dados. Você também pode usar os botões [INC/YES] e [DEC/NO], ou usar os botões de Cursor [ ] [ ] .



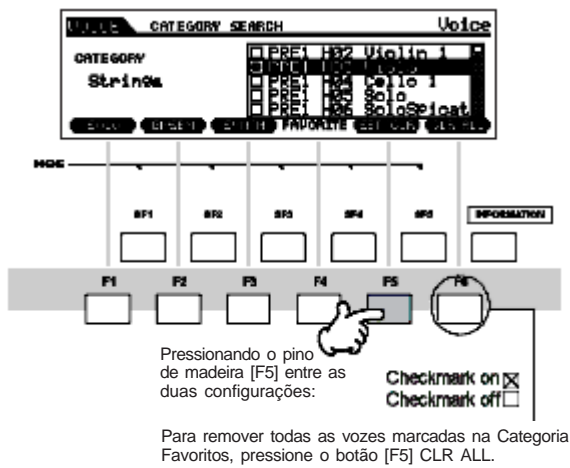
5. Aperte o botão [ENTER] para selecionar a Voz de fato.

**NOTA**  
 Você também pode usar o botão [CATEGORY SEARCH] e o botão [EXIT] para selecionar a Voz.

**Categoria favorita**

O MO também lhe deixa coleccionar e armazenar suas Vozes favoritas para criar sua Categoria "Favorita". Colocando suas Vozes mais freqüentemente usadas na Categoria Favorita, você pode selecionar suas Vozes favoritas com rapidez e facilidade

1. Selecione a Voz para usar a função de Procura de Categoria.
2. Registre a Voz selecionado no passo 1 à Categoria Favorita apertando o botão [F5] SET/CLR, marcando o checkbox próximo ao nome de Voz. Você pode desmarcar a seleção apertando o botão [F5] novamente.



3. Aperte o botão [FAVORITES] para ver as Vozes que você nomeou à Categoria Favorita no passo 2. Você também pode usar os botões [F5] SET/CLR and [F6] CLR ALL nesta tela para registrar/remover as vozes da Categoria Favorita.



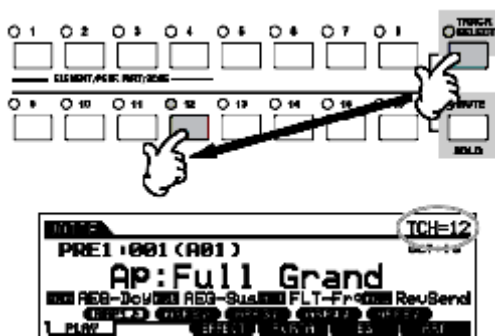
4. Aperte o botão [FAVORITES] novamente para voltar à tela de Procura de Categoria.
5. Apertando o botão [CATEGORY SEARCH] ou o botão [EXIT] para sair da tela de Procura de Categoria, o MO armazenará as configurações de Categoria Favoritas automaticamente na memória interna.

**! CUIDADO:** As configurações feitas nos passos 2 – 3 serão perdidas se você desligar o MO sem executar o passo 5.

**! CUIDADO:** Nunca tente desligar o MO enquanto uma mensagem de Executing... ou "Please keep power on" é mostrada. Desligando neste estado o sistema pode travar e a configuração pode mudar da próxima vez o poder que for ligado, como também pode resultar na perda de todos os dados de usuário.

**Configuração do canal de transmissão MIDI do teclado**

Esta função é especialmente conveniente quando for gravar em um seqüenciador externo ou para controlar outro instrumento via MIDI. Isto permite uma mudança facil do canal de transmissão com dois apertos de botão. Aperte o botão [TRACK SELECT] (a luz acende), então aperte o botão de Número apropriado ([1]–[16]). O ajuste de canal de transmissão é mostrado no canto superior a direita na tela.



**NOTA**  
Você também pode ajusta o canal de transmissão MIDI do teclado no modo de Utilidade ([UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - KBDTransCh). Este parâmetro está disponível para o modo de Voz/Desempenho mas não para o modo de Música/Modelo.

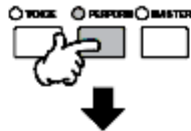
## Modo de Tocar o Desempenho

Cada Desempenho pode conter até quatro Partes diferentes. Isto lhe deixa tocar, por exemplo, Flauta, Violino, e outras vozes pelo teclado inteiro, ou em divisões do teclado de acordo com a separação das partes de baixo e melodia, então toque os dois instrumentos diferentes e parecendo um duo sendo que você é que está tocando os dois.

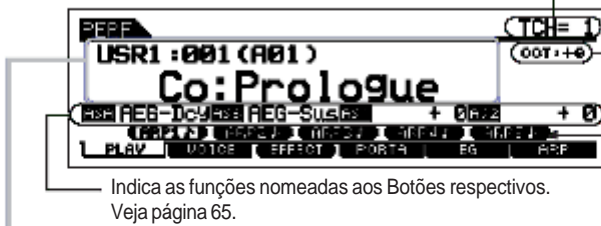
### Selecione um desempenho

256 desempenhos (2 bancos) são providos na memória de Usuário interna. No modo de Tocar o Desempenho, você pode selecionar e tocar Desempenhos de Usuário individuais.

1. Aperte o botão [PERFORM] para entrar no modo de Tocar o Desempenho. Nesta condição, toque os sons teclado do Desempenho indicado na tela. Os parâmetros mostrados no modo de Tocar o Desempenho são explicados brevemente abaixo.



Indica o canal de transmissão MIDI do teclado. Veja página 45 para detalhes.



Indica a configuração de Oitava do Teclado. Veja página 29 para detalhes.

ARP1-ARP5  
Use os botões [SF1]-[SF5] para chamar o tipo de Arpejo nomeado a cada botão (página 48).

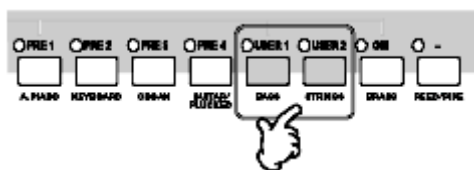
Indica as funções nomeadas aos Botões respectivos. Veja página 65.

**Indica a desempenho atualmente selecionada.**

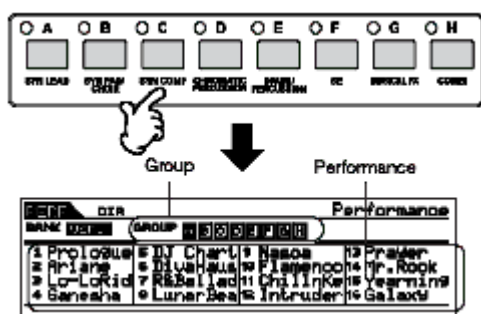
<b>Banco e número de Programa de desempenho</b>		<b>Categoria e nome do Desempenho</b>	
<b>USR1 : 001 (A01)</b>		<b>Co : Prologue</b>	
Banco	Número (selecionado pelos botões de Número [1]-[16])	Categoria	Nome do desempenho
	Grupo (selecionado pelos botões de Grupo [A]-[H])		
Número de Programa de desempenho (correspondendo aos Grupos A a H e Números 01 a 16)			

**NOTA**  
Se lembre de que o exemplo mostrado neste manual só é para propósitos de instrução, e os conteúdos (por exemplo, o nome do Desempenho) pode diferir ligeiramente desses em seu instrumento.

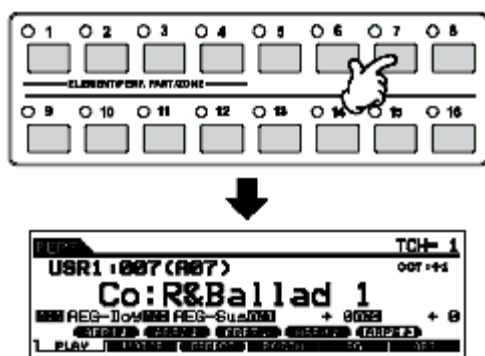
2. Selecione um Banco de Desempenho.  
Selecione um dos Bancos de Usuário 1 e 2.



3. Selecione um Grupo de Desempenho.  
Os Desempenhos são divididos em Grupos [A]–[H].  
Selecione um Grupo para exibir uma lista dos Desempenhos.



4. Selecione um Número de Desempenho.  
Aperte um dos botões de Número [1]–[16].

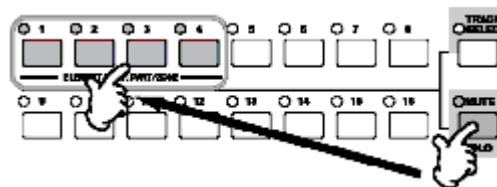


5. Toque o Teclado.



### Ligando/Desligando as partes de um Desempenho

Cada desempenho pode conter um máximo de quatro Partes que podem ser ligadas ou desligadas independentemente. Ligar e desligar Partes é como fazer isso com faixas de uma Música/Modelo. Veja página 75.



### Usando a função de Procura de Categoria

Como no modo de Tocar Voz, você pode usar a função de Procura de Categoria e Categoria Favorita no modo de Tocar Desempenho. Para detalhes de como usar a função, veja página 42.

### Configuração do canal de transmissão MIDI do teclado.

Como no modo de Tocar Voz, pode mudar você o canal de transmissão MIDI do teclado. Aperte o botão [TRACK SELECT] (a luz acende), então aperte o botão de Número apropriado ([1]–[16]). O ajuste do canal de transmissão é mostrado no canto superior a direita na tela.

#### NOTA

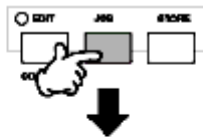
Você também pode ajustar o canal de transmissão MIDI do teclado no modo de Utilidade ([UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF1] CH -> KBDTransCh). Este parâmetro está disponível para o modo de Voz/Desempenho mas não para o modo de Música/Modelo.

## Criando um desempenho combinando vozes

Desempenhos podem ser compostos de um máximo de quatro Partes cada dos quais podem ser nomeadas a Vozes diferentes. Nesta seção, nós criaremos um Desempenho combinando duas Vozes.

### Preparação para criar um Desempenho (Inicializando o Desempenho)

1. Selecione o Desempenho desejado no modo de Tocar Desempenho.
2. Aperte o botão [JOB] , e então o botão [F1]. A tela de inicialização é mostrada. Marque o checkbox "ALL" para inicializar todos os dados do Desempenho. Para detalhes sobre a função de Inicialização, se refira a página 168.



3. Aperte o botão [ENTER]. (A tela o incita para confirmação.) Aperte o botão [INC/YES] para inicializar o Desempenho.

**NOTA**

Lembre-se que quando você executa a operação de loja pressionando o botão [Loja], o desempenho de destino será substituído pelo desempenho inicializado acima.

**NOTA**

Para detalhes sobre a operação de Loja, recorra a página 66.

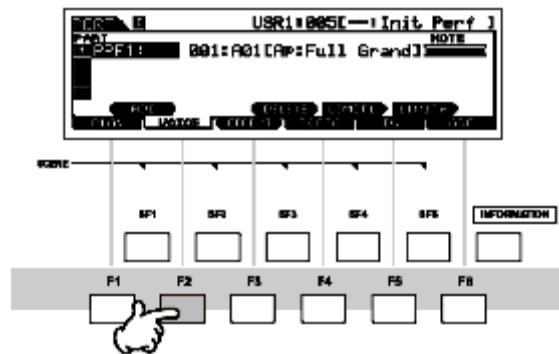
4. Aperte o botão [PERFORM]. O nome do Desempenho atual mudará para "Init Perf" na tela.

**NOTA**

Quando você inicializa um Desempenho, a Voz no Banco Prefixado 1 , Voz de número 1 é nomeada para a Parte 1 como padrão.

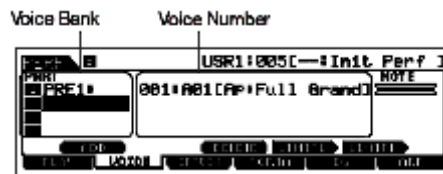
### Tocando várias vozes juntas

5. Aperte o botão [F2] VOICE. Isto chama uma lista que indica qual Voz é nomeada a cada Parte do Desempenho atual. Considerando que o Desempenho atual foi inicializado, a única Voz no Desempenho é ""PRE1: Full Grand," ajustada para a Parte 1.



6. Nomeando a Voz desejada para a Parte 2.

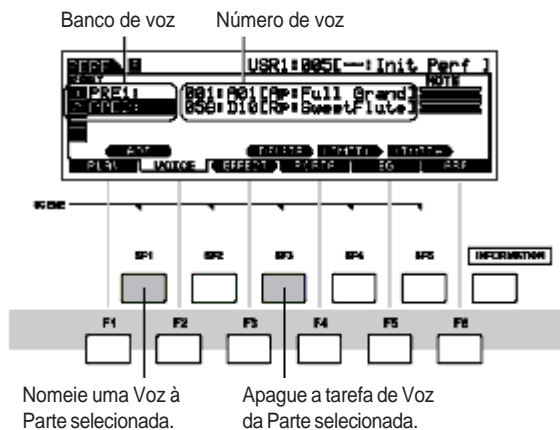
- 6-1. Movimente o cursor para o Banco de Voz ou o Número de Voz da Parte 2.



- 6-2. Aperte o botão [SF1] ADD INT. Isto permite realização de nomeação da Voz para a Parte 2.

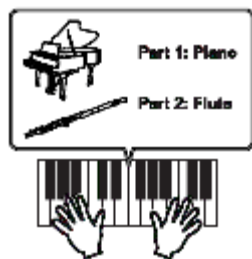
- 6-3. Selecione a Voz que você nomeou para a Parte 2 como você fez nos passos 2–4 na seção "Selecionando uma Voz Normal" ou "Selecionando uma Voz de Percussão" (página 40 ou 41).

Você pode selecionar o Banco desejado e pode Numerar diretamente usando os botões diretamente usando os botões [DEC/NO], [INC/YES] e o dial de dados. Você também pode usar a função de Procura de Categoria (página 42).Aqui, nós nomearemos uma Voz de flauta (PRE2: SweetFlute) para a Parte 2.



7. Toque o teclado.

A Parte 1 (Voz de piano) e a Parte 2 (Voz de flauta) podem ser tocadas em uníssono.



Logo, nós dividiremos o teclado em duas seções, uma para cada Voz.

### Dividindo o teclado em seções separadas - Split

8. Nomeie a Voz da Parte 1 ao alcance mais baixo do teclado.

8-1. Mova o cursor para a Parte 1.

8-2. Aperte uma nota no teclado enquanto segura o botão [SF5] LIMIT H para fixar a nota mais alta para a Parte 1

Nota que a barra escura (na "NOTA") para a Parte 1 muda de acordo com o alcance da nota.

9. Nomeie a Voz da Parte 2 ao alcance mais alto do teclado.

9-1. Mova o cursor para a Parte 2.

9-2. Aperte uma nota no teclado enquanto segura o botão [SF5] LIMIT L para ajustar a nota mais baixa da Parte 2.

Nota que a barra escura (da "NOTA") para a Parte 2 muda de acordo com o alcance da nota.

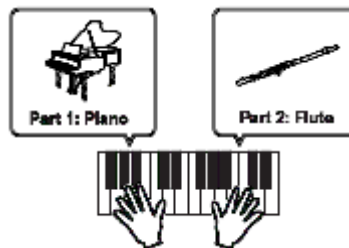


Limite de nota da parte baixa.

Limite de nota da parte alta.

10. Toque o teclado.

Use sua mão esquerda para tocar o som de piano e sua mão direita para tocar sons de flauta.



### Ajustando os níveis das Partes e armazenando o Desempenho.

11. Ajuste as configurações de Volume das Partes 1 e 2 usando os sliders de Controle.

Para detalhes, veja página 52.

12. Armazene as configurações como o Desempenho de Usuário no modo de de Desempenho.

Para detalhes sobre a operação de Armazenamento, veja página 66.

#### NOTA

Se você está editando um programa e você seleciona um programa diferente sem armazenar sua edição, todos que você fez serão apagados.

Na seção acima, você aprendeu a nomear duas Vozes a duas Partes diferentes. Use o mesmo procedimento para nomear Vozes a Partes 3 e 4, e crie um som orquestral ou o som de uma banda de 3 ou 4 partes usando um único MO. Você também pode usar os Desempenhos prefixados como pontos de partida para construir suas próprias combinações de Voz.

## Usando a característica de Arpejo

A característica de Arpejo lhe permite tocar vários ritmos e frases automaticamente apertando uma tecla ou tocando um acorde. O MO contém uma variedade larga de Arpejos—um total de 1.787— de frases convencionais, populares até os mais recentes padrões de ritmo . Além disso, você pode nomear seus Arpejos favoritos para os botões [SF1]–[SF5] fazendo trocas imediatamente entre as frases de Arpejo. Esta função poderosa é uma fonte interminável de inspiração e lhe ajudará a criar vários riffs, frases e músicas rápido e facilmente.

Como as Vozes prefixadas e os Desempenhos já tenha os próprios tipos de Arpejo deles pré-nomeados, tudo que você precisa fazer é selecionar a Voz desejada e ativar a função de Arpejo.

**NOTA**

Para detalhes sobre Arpejo, veja página 145.

**NOTA**

A característica de Arpejo também está disponível nos modos de Música e Modelo. Para detalhes, veja página 79.

**NOTA**

Não podem ser tocados tipos de Arpejo diferentes para cada Parte no modo de Desempenho, Música ou Modelo.

1. Aperte o botão [ARPEGGIO ON/OFF] para ativar a função de Arpejo.

Selecionando alguns programas (Vozes, Desempenhos, Músicas, Modelos) automaticamente a luz acenderá.



2. Toque uma nota ou notas no teclado para ativar a reprodução do Arpejo.

O padrão de ritmo ou a frase tocada dependem das notas ou acordes que você toca, como também o tipo de Arpejo selecionado. Para detalhes, veja página 145 na seção de Estrutura Básica.



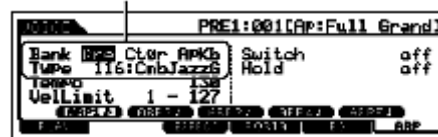
### • Mudando o tipo de Arpejo durante seu desempenho no teclado

Um tipo de Arpejo diferente é nomeado a cada um dos botões SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 para cada Voz prefixada . Quando um ícone de nota musical aparece à direita de cada número de Arpejo na tela (veja abaixo), o botão correspondente é nomeado a um tipo de Arpejo. O tipo de Arpejo selecionado é destacado. Experimente vários tipos de Arpejo apertando os botões [SF1] - [SF5] botões.



Você pode confirmar o tipo de Arpejo atualmente selecionado na tela [F6] ARP.

Tipo de arpejo selecionado atualmente.



<b>Banco</b>	Selecione “pré” (Prefixado) ou “usr” (o Usuário).
<b>Ctgr</b>	Para detalhes, se refira a página 145.
<b>Tipo</b>	Para detalhes, se refira ao livreto de Lista de Dados.



### Registre seu tipo Arpejo favorito nos botões [SF1]–[SF5].

Você pode mudar as configurações padrão e pode nomear qualquer tipo de Arpejo que você gosta nos botões [SF1]–[SF5].

1. Selecione a Voz desejada, Desempenho, Música, ou Modelo, e então aperte o botão [ARPEGGIO] para ativar o Arpejo.
2. Selecione o tipo de Arpejo desejado na tela [VOZ] - [F6] (ou [F5]) ARP.
3. Enquanto segura o botão [STORE] , aperte um dos botões [SF1]. [SF5] . O tipo de Arpejo atualmente selecionado é nomeado ao botão apertado. Se você executa esta operação com a luz [ARPEGGIO] desligada, nenhum tipo de Arpejo será nomeado ao botão apertado.
4. Repita os passos 2–3 se necessário.
5. Armazene as mudanças no modo Voz de Usuário, Desempenho, Música, ou Modelo (páginas 60, 66, 99).

### **DICA** Transmitindo a reprodução de Arpejo como dados MIDI

Se você quer usar os Arpejos para ativar outro gerador de tom MIDI ou gravar os dados MIDI de Arpejos para um seqüenciador para editar mais tarde, você pode ter os dados de reprodução de Arpejo transmitidos como dados MIDI.

Isto é feito ajustando os parâmetros seguintes:

- Voz do Arpejo

Modo de Voz -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF3] ARP CH -> OutputSwitch

- Arpejo do desempenho

Modo de desempenho -> Seleção do Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF4] OUT CH -> OutputSwitch

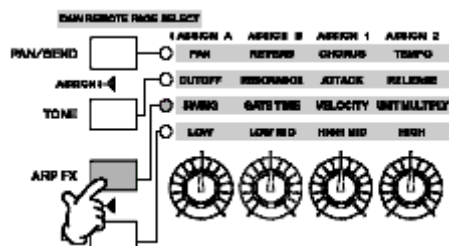
- Arpejo da Música/Modelo

Modo de Música/modo de Modelo. Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF4] OUT CH -> OutputSwitch

### Reprodução de Arpejo usando os botões de controle

Estes quatro Botões lhe deixam ajustar o tempo e volume da reprodução de Arpejo. Se você gosta dos resultados e quer os salvar, você pode armazenar as mudanças no modo de Voz do Usuário , Desempenho, Música, ou Modelo.

1. Aperte o botão [ARP FX] para acender a luz.
2. Aperte os botões enquanto o Arpejo está tocando.



Para detalhes nas funções dos botões de controle , veja página 51.

3. Se você está satisfeito com os resultados, armazene as mudanças no modo de Voz do Usuário, Desempenho, Música, ou Modelo. (páginas 60, 66, 99).

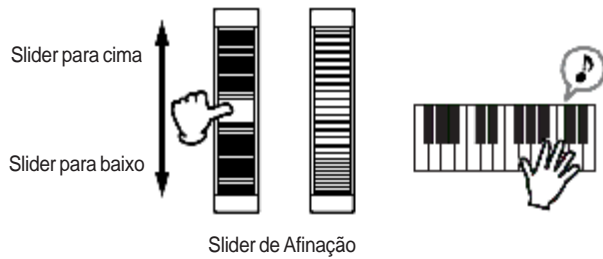
# Guia rápido

## Usando os Controladores do MO

Esta seção lhe mostra como mudar os sons usando os controladores do MO. Quando usar os controladores externos, veja página 69.

### Slider de Afinação

Use o Slider de Afinação para aumentar (role a slider para cima) ou para diminuir (role o slider para baixo) a afinação enquanto toca o teclado. O Slider de Afinação fica no centro voltando a afinação normal automaticamente quando você o soltar. Experimente o Slider de Afinação enquanto aperta uma nota no teclado.



Slider de Afinação

Quando tocar um Desempenho, o Alcance do Slider de Afinação depende da configuração da Voz nomeada a cada Parte (feita no modo de Voz).

#### NOTA

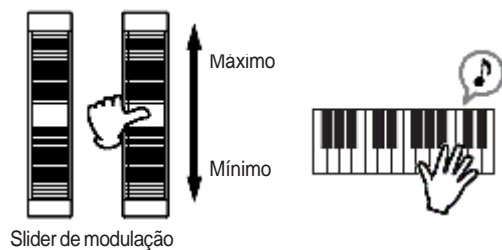
- O Alcance da Curva de Afinação fixada para cada Voz pode ser mudado na tela OTHER ([VOICE] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF5] OTHER) e armazenada como uma Voz de Usuário no modo de Armazenamento de Voz.
- O ajuste do Alcance da Curva de Afinação lhe permite fixar notas para aumentar ou diminuir ou na direção oposta do slider (a afinação diminui quando você mexe o slider).

#### NOTA

Funções diferentes da Curva de Afinação podem ser nomeadas ao Slider de Afinação na tela CTL SET ([VOICE] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] CTL SET). Podem ser armazenadas configurações de tarefa como uma Voz de Usuário no modo de Armazenamento de Voz. Até mesmo se uma função diferente é nomeada a esta slider, a função de Curva de Afinação está disponível e mudanças de Afinação ainda são geradas quando o slider for usado.

### Slider de modulação

Embora o Slider de Modulação é usada para aplicar um vibrato no som, muitas das Vozes prefixadas têm outras funções e efeitos nomeados ao slider. Quanto mais você mexe o slider, maior o efeito que é aplicado ao som. Experimente o Slider de Modulação com várias vozes prefixadas enquanto toca o teclado.



Slider de modulação

Quando tocar um Desempenho, o efeito do Slider de Modulação depende da configuração da Voz nomeada a cada Parte (feita no modo de Voz).

#### NOTA

Evitar aplicar efeitos acidentalmente para a Voz atual, verifique se o Slider de Modulação é ajustado no mínimo antes que você comece a tocar.

#### NOTA

Podem ser nomeadas várias funções ao Slider de Modulação na tela CTL SET ([VOICE] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] CTL SET). Podem ser armazenadas configurações de tarefa como uma Voz de Usuário no modo de Armazenamento de Voz.

**Botão**

**Mudando os sons**

Você pode mudar o brilho e características do tom da Voz atual, Desempenho, Música ou Modelo em tempo real usando os botões enquanto você toca. Girando à direita , aumenta o número do programa, enquanto girando à esquerda diminui o número. Você pode selecionar a função nomeada aos botões entre os seguintes sete ajustes apertando o botão de função de Controle apropriado.

**Ajustes de Função nomeados aos Botões**

Operação	Botão do qual a luz é acesa.	Funções controladas por cada Botão			
		KN1 (botão 1)	KN2 (botão 2)	KN3 (botão 3)	KN4 (botão 4)
Quando apertar o botão [PAN/SEND].	Botão [PAN/SEND]	Pan (posição do estéreo) da Voz / Desempenho	Nível de envio de Reverb	Nível de envio de Chorus	Tempo da Reprodução da Música/Modelo/Arpejo
Quando apertar o botão [TONE].	Botão [TONE]	Filtro de Frequência (grau do brilho)	Ressonância (nível do sinal na área da frequência)	Tempo de ataque do som	Tempo de decadência do som (tempo de decadência depois que a tecla é solta) *
Quando apertar o botão [ARP FX].	Botão [ARP FX]	Grau de balanço da reprodução do Arpejo	Tempo de duração da reprodução do Arpejo	Velocidade da reprodução do Arpejo	Tempo de reprodução do arpejo
Tocando quando o botão [EQ] é apertado.	Botão [EQ]	Banda baixa do EQ Master no modo de Voz/Desempenho, e parte do EQ no modo de Música/Modelo.	Banda meio - baixa do EQ Master no modo de Voz/Desempenho, e banda meio-baixa da parte do EQ no modo de Música/Modelo.	Banda meio - baixa do EQ Master no modo de Voz/Desempenho, e banda meio-baixa da parte do EQ no modo de Música/Modelo.	Banda alta do EQ Master no modo de Voz/Desempenho, e da parte do EQ no modo de Música/Modelo.
Quando apertar o botão [PAN/SEND] e o botão [TONE] simultaneamente	Botão [PAN/SEND] e botão [TONE]	Função nomeada do [UTILITY] -> [F4] CTLASN -> [SF2] na tela de nomeação (página 208) no modo de Utilidade		Função nomeada para cada Voz do [VOICE] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] na tela CTLSET (página 155)	
Quando apertar o botão [TONE] e o botão [ARP FX] simultaneamente **	Todos os botões estão apagados	Função nomeada para cada Master do [MASTER] -> [EDIT] -> seleção de zona -> [F5] na tela KN/CS tela (página 217)			
Quando apertar o botão [ARP FX] e o botão [EQ] simultaneamente	Botão [ARP FX] e o botão [EQ].	Função nomeada aos parâmetros do Efeito Master do [UTILITY] -> [F4] CTLASN -> [SF5] na tela MEF.			

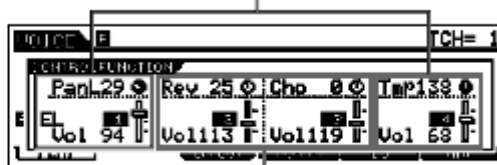
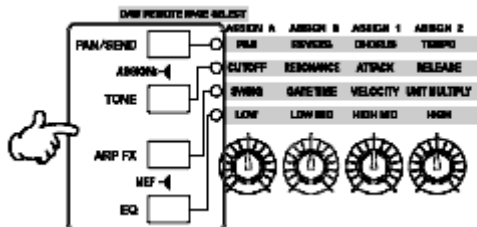
\* Para Vozes de Percussão, isto afeta o tempo das notas depois de soltas.

\*\* Disponível só quando ativar o Ativador de Zona no Modo Master (página 215)

Quando apertar quaisquer dos botões de função de Controle, as luz(es) dos botões iluminarão de acordo com a tabela acima , e o estado dos Botões e sliders de Controle (atualmente nomeados) é mostrado na tela de LCD. O aparecimento do botão e do slider na tela indica o estado de controle atual do botão e slider. Quando um gráfico de botão na tela é preto ou um gráfico de slider é mostrado com uma sombra, o Botão correspondente ou slider de Controle no painel afeta o som como indicado.

Um gráfico de botão branco ou um gráfico de slider sem uma sombra indicam que o Botão atual ou a posição do slider de Controle difere do valor do parâmetro atual. Neste caso, movendo o botão ou slider não afeta o som até o botão ou slider se posicionarem no valor atual do parâmetro (depois de o grafico do botão fica preto ou o gráfico do slider tem uma sombra).

Ajustando estes botões/sliders afetam o som imediatamente.



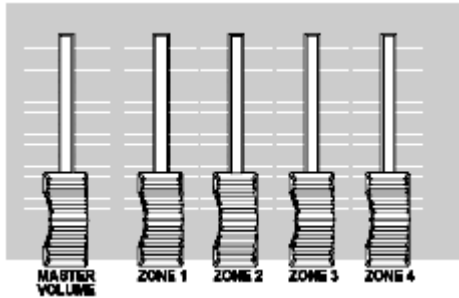
Ajustando este botões/sliders não afeta o som até o valor atual ser alcançado.

# Guia rápido

## Slider de Controle

### Mudando o volume

Você pode ajustar o volume da Voz/Desempenho que você toca no teclado, ou o volume da parte especificada (faixa) da Música/Modelo usando os sliders de Controle. No modo Master, várias funções, como também o volume, podem ser nomeadas aos sliders de Controle quando o Ativador de Zona é ativado (página 215).



### Funções nomeadas ao slider de Controle

Modo		Funções controladas por cada slider			
		Slider de Controle 1	Slider de Controle 2	Slider de Controle 3	Slider de Controle 4
Modo de Voz	Quando uma Voz Normal é selecionada	Volume do Elemento 1	Volume do Elemento 2	Volume do Elemento 3	Volume do Elemento 4
	Quando uma Voz de Percussão é selecionada	Volume do som de Voz inteira (movendo qualquer slider produzirá o mesmo volume)			
Controles de modo de desempenho		Volume das Partes nomeadas (veja a nota "Precauções" abaixo).			
Modo de Música/ modo de Modelo.	Quando as faixas (Partes) 1–4 são selecionadas	Volume da Faixa 1 (Parte 1)	Volume da Faixa 2 (Parte 2)	Volume da Faixa 3 (Parte 3)	Volume da Faixa 4 (Parte 4)
	Quando as Faixas (Partes) 5–8 são selecionadas.	Volume da Faixa 5 (Parte 5)	Volume da Faixa 6 (Parte 6)	Volume da Faixa 7 (Parte 7)	Volume da Faixa 8 (Parte 8)
	Quando as Faixas (Partes) 9–12 são selecionadas.	Volume da Faixa 9 (Parte 9)	Volume da Faixa 10 (Parte 10)	Volume da Faixa 11 (Parte 11)	Volume da Faixa 12 (Parte 12)
	Quando as Faixas (Partes) 13–16 são selecionadas.	Volume da Faixa 13 (Parte 13)	Volume da Faixa 14 (Parte 14)	Volume da Faixa 15 (Parte 15)	Volume da Faixa 16 (Parte 16)
Modo Master	Quando o Ativador de Zona é ativado (página 215)	Função nomeada para cada Master do [MASTER] -> [EDIT] -> Seleção de zona -> [F5] na tela KN/CS (página 217)			

\* Um Elemento é o tom fundamental gerador de uma Voz. Para detalhes, veja página 53.

#### NOTA

O slider [MASTER VOLUME] ajusta o nível de saída global do instrumento, enquanto os sliders de Controle ajustam o Volume MIDI do Elemento ou Parte correspondente.

#### NOTA

##### Precauções - Usando os sliders no modo de desempenho

No modo de desempenho, os sliders de controle são nomeados de acordo com as partes específicas que são nomeadas em cada desempenho. Se lembre de que o número do slider pode não corresponder à mesma parte numerada. Por exemplo, quando usar um desempenho (como mostrado a direita) no qual duas partes ( parte 1 e parte 4 ) são combinadas, os sliders serão nomeados como se segue:

- Slider 1 controla o volume da Parte 1.
- Slider 2 controla o volume da Parte 4.
- Sliders 3 e 4 não são usados.



### Indicador de Edição

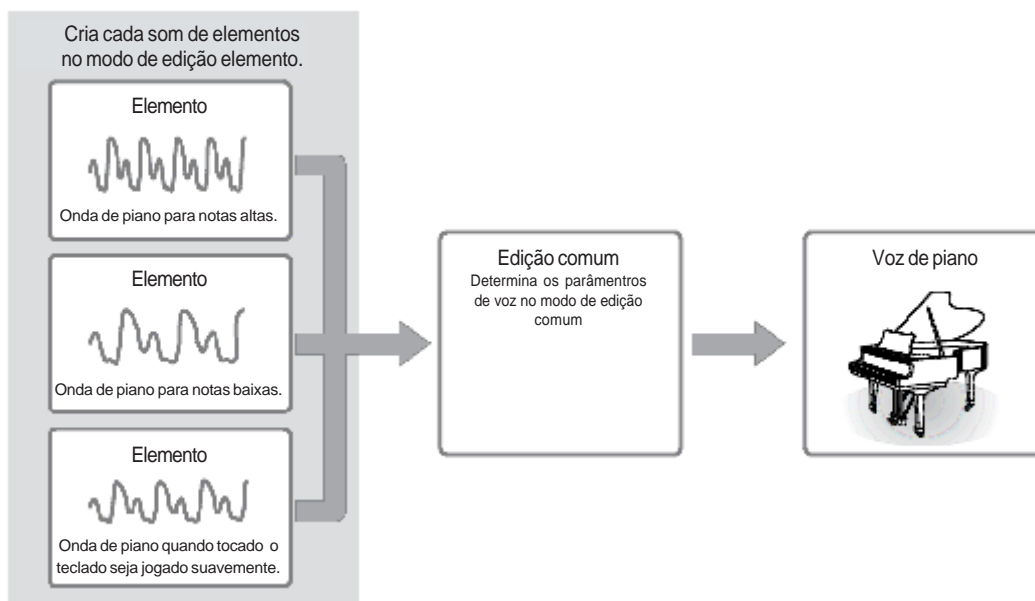
Movendo os sliders diretamente mudará os parâmetros da Voz, Desempenho, Música, ou Modelo. Quando quaisquer dos parâmetros for mudado, o indicador [E] (Edição) aparece no topo a esquerda na tela. Isto indica que a Voz atual, Desempenho, Música, ou Modelo foi modificado no entanto não foi armazenado. Para detalhes sobre o indicador de Edição, veja página 36.

**Editando um programa**

**Editando uma voz**

Cada Voz pode consistir de até quatro Elementos. Um Elemento é composto de uma onda básica—som básico de um instrumento—mais os vários parâmetros de sintetizador, alterando ou definindo o som, como afinação, filtro, e controles de amplitude.

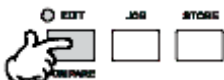
Por exemplo, uma Voz de piano pode ser composta de fato de várias ondas de piano diferente: uma para notas agudas, uma para notas graves, e ondas para quando o teclado é tocado suavemente. Elementos diferentes combinados em um ajuste para tocar no mesmo momento, ou os programando para trocar dependendo de como o teclado é tocado , ajuda criar um som de piano muito mais poderoso e realista.



**NOTA**  
 Voz de percussão é feita para diferentes teclas—ou sons de percussão/bateria são nomeados separadamente a notas individuais no teclado.

**Edição normal de voz**

1. Aperte o botão [VOICE] para entrar no modo de Voz, então selecione uma Voz Normal a ser editada (página 40).
2. Aperte o botão [EDIT] para entrar no modo de Edição de Voz.

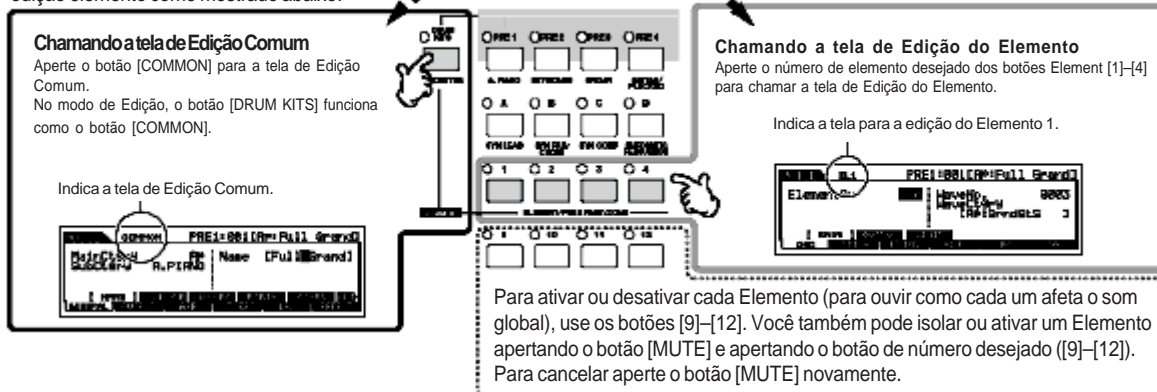


### 3. Chame a tela de Edição comum ou a tela de Edição de Elemento

Se você deseja editar os sons que compõem uma Voz e os parâmetros básicos que determinam o som - como como Oscilação, Afinação, Filtro, Amplitude, e EG (Envelope Generator) - chame a tela de Edição de Elemento.

Se você deseja editar parâmetros mais globais relacionados à Voz global como Arpejo, Controlador, e Efeitos - chame a tela de Edição comum.

Enquanto está no modo de edição de voz, você pode mudar a exibição para edição comum ou edição elemento como mostrado abaixo.



4. Selecione o menu que você deseja editar apertando os botões [F1]-[F5] e os botões [SF1]-[SF5], então edite os parâmetros de cada tela.

O seguinte descreve brevemente os parâmetros de Voz principais:

#### • Parâmetros básicos para criar um som

Página 132

Seleção de Elemento -> [F1] - [F6]

Se você deseja editar os parâmetros básicos de geração de som para a Voz .como Oscilação, Afinação, Filtro, Amplitude, e EG (Envelope Generator) .use a tela de Edição Comum.

#### • Parâmetros relacionados aos efeitos

Página 140

[COMMON] -> [F6] EFFECT

Os Efeitos usam o DSP (Processo de Sinal Digital) para alterar e aumentar o som de uma Voz. Efeitos são aplicados nas fases finais da edição e o deixam mudar o som da Voz criada como desejado. A tela de Edição Comum lhe deixa editar os Parâmetros relacionados aos efeitos.

#### • Parâmetros relacionados aos Controles

Página 70

[COMMON] -> [F4] CTL SET (Ajuste de Controle)

Para cada Voz, você pode nomear várias funções aos controladores embutidos como Slider de Afinação, Slider de Modulação, Botões (ASSIGN1 e 2), e controladores opcionais como Footswitch e Controlador de Pé. Estas configurações podem ser editadas na tela de Edição Comum.

#### • Parâmetros relacionados ao Arpejo

Páginas 145, 154,

[COMMON] -> [F3] ARP (Arpejo)

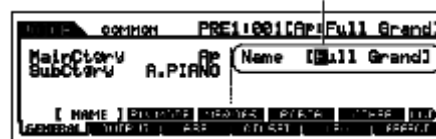
Para cada Voz, você pode fixar parâmetros relacionados ao Arpejo como tipo do Arpejo e o tempo de reprodução. Estes podem ser editados na tela de Edição Comum.

5. Repita os passos 3 - 4 se desejar.

6. Dê nome a Voz editada.

Dê um nome para a Voz na tela NAME ([COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF1] NAME).Para instruções detalhadas de como nomear uma Voz, se refira a página 38.

Entre no nome de voz desejado.



7. Armazene as configurações como uma Voz de Usuário.

A Voz editada pode ser armazenada no modo de Armazenamento de Voz. Para detalhes, veja página 60.

**DICA** → **Função de comparação**

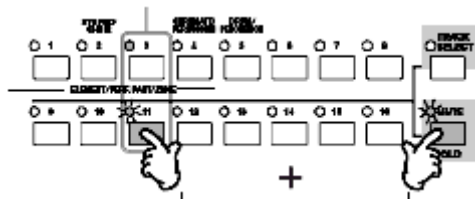
Você pode comparar o som original da Voz com o da Voz editada. Para detalhes, veja página 36.

**DICA** → **Isole um elemento para edição**

Esta característica é útil para isolar o som de um único Elemento, para facilitar a edição.

1. No modo de Edição Normal de Voz, simultaneamente aperte o botão [MUTE] e aperte um dos botões de Número [9] - [12] para isolar o Elemento correspondente. Uma vez que você selecionou um Elemento para isolar, a luz [MUTE] do botão pisca e indica que a função de isolar foi ativada e o Elemento selecionado pode ser editado.

Neste exemplo, só o Elemento 3 é ativado e pode ser editado.



2. Para Isolar outro Elemento, simplesmente aperte o botão de número apropriado ([9]–[12]).

3. Para sair da função de isolar, aperte o botão [MUTE] novamente.

**DICA** → **Convocação de edição**

Se você está editando uma Voz e seleciona uma Voz diferente sem armazenar o que você estava editando, todos a edição que você fez será apagada. Se isto acontecer, você pode usar a Convocação de Edição para restabelecer a Voz com sua edição intacta.

1. Aperte o botão [JOB] no modo de Voz para entrar no modo de Trabalho da Voz.
2. Aperte o botão [F2] RECALL para chamar a tela de Convocação.
3. Aperte o botão [ENTER] . (A tela o incita para confirmação.) Se você deseja cancelar a operação, aperte o botão. [DEC/NO].
4. Aperte o botão [INC/YES] para executar a Convocação de Edição para restabelecer a Voz.

# Guia rápido

## **DICA** Editando uma voz usando os botões

Os quatro botões ao topo do instrumento não servem apenas para trocar o som enquanto você toca - você também pode usá-los para editar uma Voz, ou no modo de Toçar Voz ou a no modo de Edição de Voz.

### • Quando o indicador [PAN/SEND] é ativado:

<b>PAN</b>	Determina a posição do estéreo da Voz.	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUTPUT -> Pan	Página 154
<b>REVERB</b>	Determina a quantidade de efeito de Reverb que é aplicado à Voz.	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUTPUT -> RevSend	Página 154
<b>CHORUS</b>	Determina a quantidade de efeito de Chorus que é aplicado à Voz.	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUTPUT -> ChoSend	Página 154
<b>TEMPO</b>	Determina o tempo do Arpejo nomeado à Voz atualmente selecionada.	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [F6] ARP -> Tempo	Página 154

### • Quando o indicador [TONE] é ativado:

<b>FREQÜÊNCIA</b>	Aumenta ou abaixa a frequência do Filtro para ajustar o brilho do tom.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [F5] EG -> CUTOFF	Página 152
<b>RESSONÂNCIA</b>	Aumenta ou se atenua o nível da área ao redor da frequência do Filtro.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [F5] EG -> RESO	Página 152
<b>ATAQUE</b>	Determina o tempo de ataque do som. Por exemplo, você pode ajustar uma Voz de cordas gradualmente de forma que o som cresce em volume fixando um tempo de ataque lento—simplesmente vire este botão à direita.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [F5] EG -> ATK (AEG)	Página 152
<b>TECLAS SOLTAS</b>	Determina o tempo de finalização do som. Virando o botão à direita se ajusta um tempo de finalização longo e (dependendo da Voz selecionada) deixa o som se sustentar depois que a tecla solta. Para produzir uma finalização rápida, fixe um tempo de finalização pequeno.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [F5] EG -> REL (AEG)	Página 152

### **NOTA**

As configurações acima aplicadas são compensadas com as configurações AEG e de FEG no modo de Edição de Voz.

### • Quando o indicador [ARP FX] é ativado:

<b>BALANÇO</b>	Ajusta o o balanço da reprodução do Arpejo.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> Swing	Página 155
<b>TEMPO</b>	Ajusta a duração das notas de Arpejo.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> GateTimeRate	Página 155
<b>VELOCIDADE</b>	Ajusta a velocidade das notas de Arpejo.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> VelocityRate	Página 155
<b>REPRODUÇÃO</b>	Ajusta o tempo de reprodução do Arpejo.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> UnitMultiply	Página 155

### • Quando o indicador [EQ] é ativado:

<b>BAIXO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de frequência baixa do EQ Master.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> LOW	Página 153
<b>MÉDIO-BAIXO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de frequência de médio-baixa do EQ Master.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> LOW MID	Página 153
<b>MÉDIO-ALTO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de frequência de médio-alta do EQ Master.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> HIGH MID	Página 153
<b>ALTO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de frequência alta do EQ Master.	[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> HIGH	Página 153

### **NOTA**

As configurações acima aplicadas são compensadas com as configurações de EQ [VOICE] - [UTILITY] - [F3] VOICE - [SF1] tela MEQ.

### • Quando ambos os indicadores [PAN/SEND] e [TONE] estão ativos (os apertando simultaneamente):

<b>ASSIGN A</b>	Ajusta parâmetros nomeados a estes botões no [UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF2] ASSIGN.	Página 71
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Ajusta parâmetros nomeados a estes botões no [VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] CTL SET	Página 70
<b>ASSIGN 2</b>		

### **NOTA**

Além das funções acima, parâmetros relacionados aos efeitos Master (comece por [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF2] tela MEF) podem ser nomeados a estes quatro botões apertando os botões [ARP FX] e [EQ] simultaneamente. Os parâmetros particulares nomeados aos quatro botões podem ser ativados por [UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF5] tela MEF.

## **DICA** Editando uma voz usando os sliders de controle

[VOICE] -> Seleção de voz -> [EDIT] -> Seleção de elemento -> [F4] AMP -> [SF1] LVL/PAN -> Level

No modo de Voz, os quatro sliders de Controle permite o ajuste independente dos níveis dos Elementos de uma Voz Normal ou de uma Voz de Percussão. Quando uma Voz Normal é selecionada, você pode ajustar o equilíbrio entre os quatro Elementos.

### **NOTA**

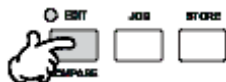
O uso indevido dos sliders pode resultar em nenhum som. Se isto acontecer, mova os sliders para cima.



Edição de voz de percussão

1. Aperte o botão [VOICE] para entrar no modo de Voz, então selecione uma Voz de Percussão a ser editada.

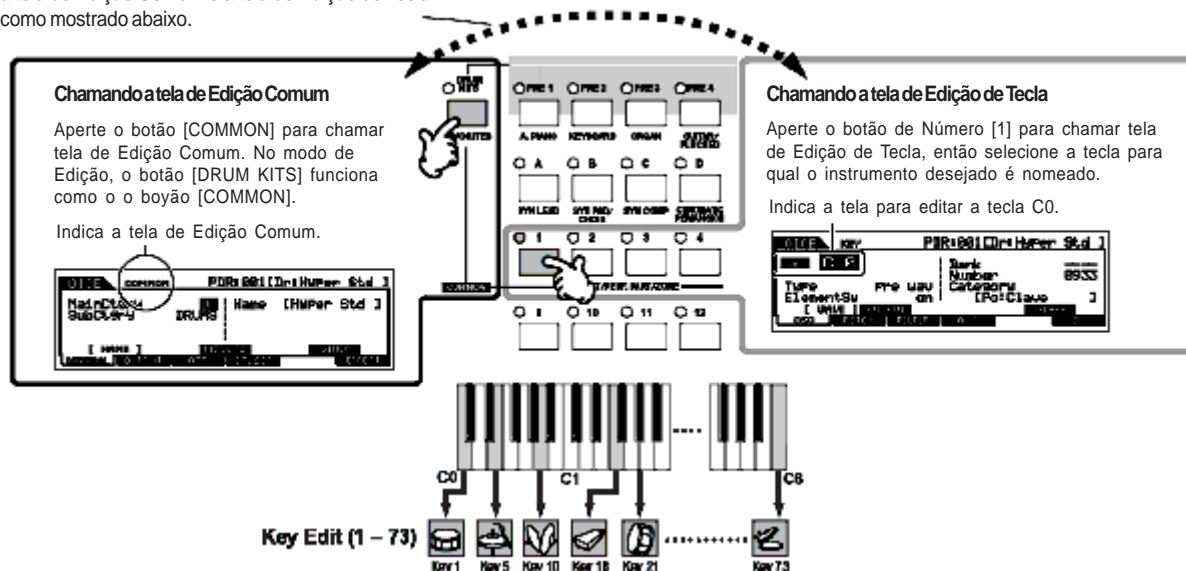
2. Aperte o botão [EDIT] para entrar no modo de edição de Voz.



3. Chame a tela de Edição Normal ou de Edição de Tecla.

Se você quer editar os sons que compõem uma Voz de percussão e os parâmetros básicos que determinam o som, como Oscilação, Afinação, Filtro, Amplitude, e EG (Envelope Generator), chame a tela de Edição de Tecla. Para editar parâmetros mais globais relacionados à Voz de percussão global, como Arpejo, Controle, e Efeito chame a tela de Edição Comum.

No modo de Edição de Voz, você pode trocar entre a tela de Edição Comum e a tela de Edição de Tecla como mostrado abaixo.



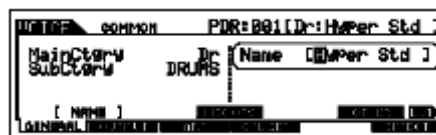
4. Selecione o menu desejado para edição apertando os botões [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5], então edite os parâmetros.

Os parâmetros principais disponíveis são basicamente iguais aos da edição de Voz Normal (página 53). O que é chamado de Edição de Tecla na Voz de Percussão corresponde a Edição do Elemento na Voz Normal. Por favor se lembre de que os parâmetros de LFO não estão disponíveis na Voz de Percussão.

5. Repita os passos 3–4 se desejar.

6. Nomeie a Voz de Percussão editada.

Dê um nome para a Voz na tela de nome ([COMMON] - [F1] GENERAL-[SF1] NAME). Para instruções detalhadas de como nomear uma Voz, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.



Entre no nome de voz desejado.

7. Armazene a Voz editada para a memória de Usuário interna.

A Voz editada pode ser armazenada no modo de Armazenamento de Voz. Veja página 60 para detalhes.

## DICA Nomeando instrumentos de percussão/bateria a teclas individuais

[VOICE] -> Seleção de Voz de Percussão -> [EDIT] -> Seleção da tecla -> [F1] OSC -> [SF1] WAVE

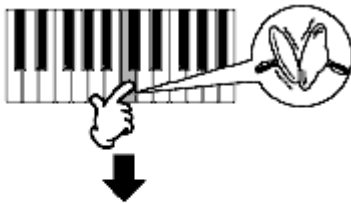
No modo de edição de Voz de Percussão, você pode criar seu próprio kits de percussão original nomeando sons de instrumento específicos a teclas individuais em qualquer ordem .

1. Chame a tela de Edição de Tecla no modo de Edição de Voz. Se refira ao passo 3 na página 54.

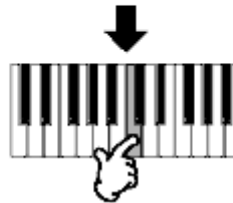
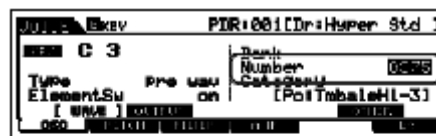
2. Chame[F1] OSC . [SF1] tela display.



3. Aperte a tecla para qual você quer nomear um som. O instrumento de percussão atualmente nomeado à tecla apertada soará.



4. Selecione tecla desejada para ser nomeada. Mova o cursor para "Number" e mude o valor usando o dial de dados, o botão [INC/YES] , e o botão [DEC/NO] . Então, aperte o mesmo ajuste de tecla novamente do passo 3 para confirmar o som do instrumento selecionado.



5. Crie seu kit de percussão original repetindo os passos 3-4.

6. Armazene o kit de percussão criado como uma Voz de Percussão na memória de Usuário. A Voz editada pode ser armazenada no modo de Armazenamento de Voz. Veja página 60 para detalhes.

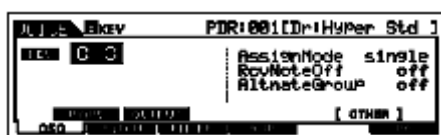
**DICA** → Ajustando a tecla de percussão para sons de “Hi-hat” fechados e abertos.

[VOICE] -> Seleção de voz de percussão -> [EDIT] -> Seleção da tecla -> [F1] OSC -> [SF5] OTHER -> AltnateGroup

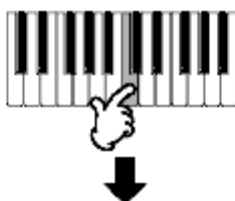
Em um kit de percussão real, não podem ser tocado simultaneamente alguns sons de percussão como “hi-hat’s” abertos e fechados. Você pode impedir os instrumentos de percussão de reproduzir simultaneamente os nomeando ao mesmo Grupo Alternado. As Vozes de Percussão prefixadas usam tarefas do Grupo Alternado para assegurar o som mais autêntico, natural. Quando criada uma Voz do nada, você pode usar esta característica para assegurar um som autêntico, ou para criar efeitos especiais onde possa ser cancelado um som anterior.

1. Chame a tela de Edição de Tecla no modo de Edição de Voz. Se refira ao passo 3 na página 54.

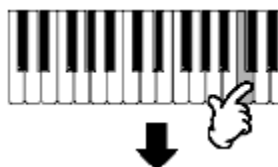
2. Chame o [F1] OSC . [SF5] tela OTHER.



3. Aperte a tecla que corresponde a “Hi-hat” Aberto e fixe o Grupo Alternado para “1”.



4. Aperte a tecla para a qual corresponde “Hi-hat” Fechado e fixe este para o mesmo Grupo Alternado (1) como no passo 3.



5. Confirme se o Grupo Alternado foi corretamente fixo. Imediatamente depois de apertar a tecla “Hi-hat” Aberto, aperte a tecla “Hi-hat” Fechado. Ao apertar a segunda tecla deverá cortar o som da primeira.

As configurações acima são incluídas nos dados de Voz de Percussão, os armazene como uma Voz de Percussão no modo de Armazenamento de Voz.

**DICA** → Determine quando a Voz de Percussão responde quando a tecla é solta.

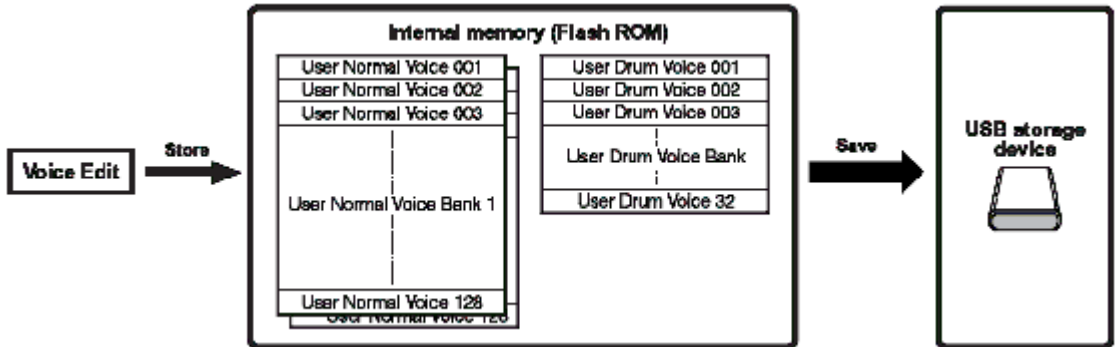
[VOICE] -> Seleção da voz de percussão -> [EDIT] -> seleção da tecla -> [F1] OSC -> [SF5] OTHER -> RcvNoteOff

Você pode determinar se ou não a tecla de percussão selecionada responde as mensagens de cancelamento de nota MIDI. O ajuste do parametro de Cancelamento de Nota para “off” pode ser útil para sons de pratos e outros sons de sustentação. Isto lhe deixa ter os sons selecionados sustentados enquanto com duração natural ou quando você solta a tecla, ou quando uma mensagem de Cancelamento de Nota é recebida. Se este parâmetro é ajustado para “on” o som parará imediatamente quando a nota é solta ou quando uma mensagem de Cancelamento de Nota é recebida.



## Armazenando / Salvando a voz criada

Dois passos são necessários para armazenar (salvar) sua - armazenando a Voz editada para a memória interna e salvando as vozes armazenadas em um dispositivo de armazenamento USB.



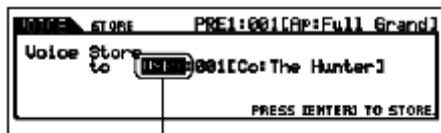
Se lembre de que os dados da edição de Voz são armazenados a memória de Usuário interna e são armazenados até mesmo quando o MO for desligado. Como tal não é necessário salvar os dados em um dispositivo de armazenamento USB.; porém, você pode querer salvar em outras mídias para auxílio ou propósitos organizacionais, podendo usar a operação de Armazenamento.

## Armazenando a voz editada como uma voz de usuário na memória interna

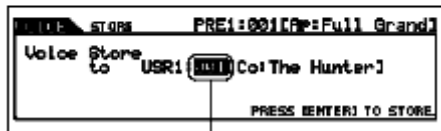
[VOICE] -> [STORE]

1. Depois de editar a Voz, aperte o botão [STORE] para entrar no modo de Armazenamento de Voz. Execute a operação de Armazenamento antes de selecionar outra Voz.

2. Selecionam o destino de memória da Voz  
 Seleccione um Banco de Usuário ("USR1" ou "USR2" quando armazenar uma Voz Normal, "UDR" quando armazenar uma Voz de Percussão) e o número da Voz desejado usando o dial de dados, o botão [INC/YES] e o botão [DEC/NO].



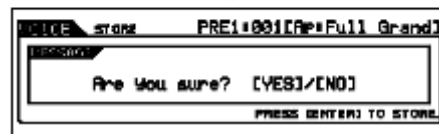
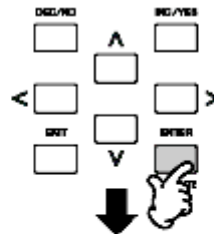
Selecione um banco de usuário.



Selecione um número de Voz.

3. Aperte o botão [ENTER].

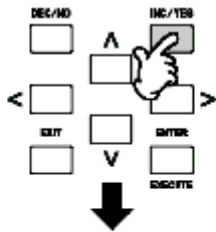
A tela o incita para confirmação. Aperte o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de Armazenamento.



**CUIDADO:**  
 Quando você executa a operação de Armazenamento serão reescritas as configurações no destino da memória. Sempre devem ser salvos dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado.

4. Para executar a operação de Armazenamento, aperte o botão [INC/YES].

Depois que a Voz for armazenada, uma mensagem "Completed" aparece e a operação volta à tela de Toçar Voz.



**! CUIDADO:**  
Nunca tente desligar o MO enquanto uma mensagem de "Executing..." ou "Please keep power on" é mostrada. Desligando neste estado o MO pode ter o sistema travado, as configurações podem ser perdidas na próxima vez que for ligado, como também pode resultar na perda de todos os dados de usuário.

**! CUIDADO:**  
Se você seleciona outra Voz sem armazenar, a Voz atualmente editada será perdida. Armazene a Voz editada antes de selecionar outra Voz.

### Salvando as Vozes editadas em um dispositivo de armazenamento USB

Conecte o dispositivo USB e siga as instruções abaixo.

[FILE] -> [F2] SAVE

**NOTA**  
Quando um dispositivo de armazenamento USB é conectado ou são inseridas mídias, uma mensagem de erro "USB device unformatted" pode aparecer na tela de LCD indicando que o dispositivo deve ser formatado para uso no modo de Arquivo (página 211).

1. Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo. Então aperte o botão [F1] CONFIG e o botão [SF1] CURRENT.

Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione a repartição específica para uso. Se o dispositivo tem várias mídias (por exemplo, discos) inseridos, selecione um específico.

2. Aperte o botão [F2] SAVE para chamar a tela de Salvar.

3. Ajuste o parâmetro de Tipo para "Tall Voice."

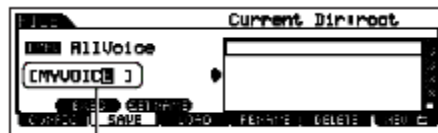


O seguintes três tipos de arquivo estão disponíveis para dados de Voz salvos. Aqui, selecione "All Voice."

All	Quando este é selecionado, execute a operação de Salvar para salvar todos os dados criados inclusive as Vozes de Usuário como um único arquivo (extensão: M7A).
All Voice	Quando isto este é selecionado, execute a operação de Salvar para salvar todas as Vozes de Usuário como um único arquivo (extensão: W7V).
Voice Editor	Quando este é selecionado, execute a operação de Salvar para salvar todas as Vozes de Usuário como um único arquivo (extensão: W7E) podendo serem exportados ao software de Editor de Voz.

4. Dê um nome ao arquivo.

Mova o cursor para o campo do nome do arquivo, então introduza o nome de arquivo desejado. Para instruções detalhadas de como nomear uma Voz, se refira a página 38.



Nome de arquivo

5. Se você criou uma pasta de arquivos de destino, selecione a pasta de arquivo.

Para informação de como selecionar uma pasta de arquivos, veja página 213. Para informação de como para criar/deletar uma pasta de arquivos e mudar o nome da pasta de arquivos, veja página 211.

6. Aperte o botão [SF1] EXEC para salvar o arquivo de fato.

Se você está a ponto de reescrever um arquivo existente, a tela o incita para confirmação. Aperte o botão [INC/YES] para executar a operação para reescrever o arquivo existente, ou aperte o botão [DEC/NO] para cancelar.

**! CUIDADO:**  
Enquanto os dados estão sendo salvos/carregados, siga estas precauções:  
Não remova ou solte as mídias do dispositivo de armazenamento USB.  
Não faça desplugue ou desconecte o dispositivo de armazenamento USB.  
Não vire desligue o instrumento ou os dispositivos pertinentes.

## • Carregando dados de voz de um dispositivo de armazenamento USB

[FILE] -> [F3] LOAD

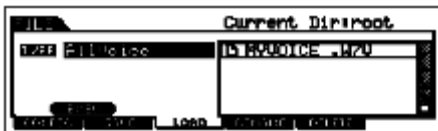
Na seção anterior, nós salvamos dados de Voz como “All Voice” em um dispositivo de armazenamento USB. Aqui, nós usaremos aqueles dados de Voz e carregaremos para o instrumento com a operação de Leitura.

1. Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo. Então aperte o botão [F1] CONFIG e o botão [SF1] CURRENT.

Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione a repartição específica para uso. Se o dispositivo tem várias mídias (por exemplo, discos) inseridas, selecione um número específico.

2. Aperte o botão [F3] LOAD para chamar a tela de Leitura.

3. Selecione o tipo de arquivo a ser carregado. O arquivo salvo na operação explicada na página anterior tem todas as Vozes de Usuário. Se você deseja carregar todas as Vozes de Usuário, ajuste o tipo para “AllVoice.” Se você deseja carregar só uma Voz específica, ajuste o tipo para “Voice.”



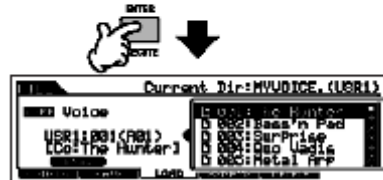
4. Selecione o arquivo ( ) a ser carregado. Mova o cursor para o arquivo (extensão: W7V) salvo na operação explicada na página anterior. Se você fixar o parâmetro de Tipo para “AllVoice” no passo 3, vá para o passo 5. Se o arquivo desejado foi salvo na pasta de arquivos específica, entra na pasta e selecione o arquivo. Para informação de como selecionar uma pasta de arquivos, veja página 213. Se você fixar o parâmetro de Tipo para “Voice” no passo 3, execute as operações na caixa seguinte, então vá para o passo 5.

## Quando tipo é ajustado para “Voice”:

Quando Tipo é ajustado para “Voice,” você pode especificar e pode carregar uma Voz específica de um arquivo (com a extensão W7V ou M7A).

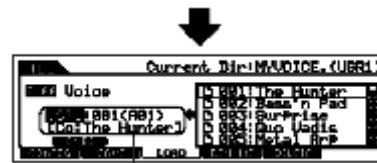


Mova o cursor para o arquivo (extensão:W7V) salvo na operação explicada na página anterior.



Selecione o Banco de Voz de fonte do arquivo selecionado com a operação seguinte.

Para selecionar um Banco de Voz Normal de Usuário, aperte um dos botões [USER1] e [USER2]. Para selecionar um Banco de Voz de Percussão de Usuário, simultaneamente segure o botão [DRUM KITS] e o botão [USER1]. Depois de selecionar o Banco de Voz de fonte, todas as Vozes contidas no Banco selecionado são listadas no tela. Mova o cursor para a Voz desejada a ser carregada.



Selecione um Número de Voz de destino.

Selecione uma Voz movendo o cursor para a localização de “USR1” acima na tela usando o dial de dados. Os dados no Bancos selecionados são listados na tela. Mova o cursor para a Voz desejada a ser carregada.



**CUIDADO:**  
Carregando Dados para este instrumento se apaga automaticamente e substitui qualquer dado existente na memória de Usuário.

5. Aperte o botão [SF1] EXEC para carregar o arquivo de fato.

Depois que os dados estiverem carregados, uma mensagem “Completed” aparece e a operação volta à tela original.



**CUIDADO:**  
Enquanto os dados estão sendo salvos/carregados, siga estas precauções:

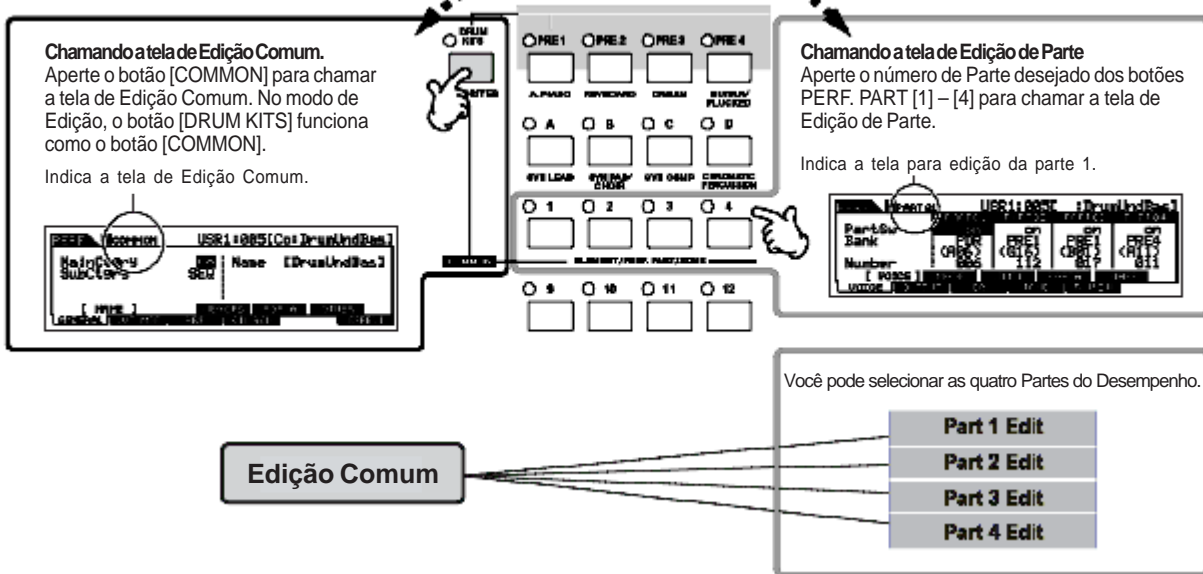
- Não remova ou solte as mídias do dispositivo de armazenamento USB.
- Não faça desplugue ou desconecte o dispositivo de armazenamento USB.
- Não vire desligue o instrumento ou os dispositivos pertinentes.

### Editando um desempenho

O modo de edição de Desempenho ([PERFORM] - [EDIT]) lhe deixa criar seus próprios Desempenhos originais - contendo até quatro Partes diferentes (Vozes) - editando os vários parâmetros. Depois de nomear Vozes diferentes em alcances do teclado, edite os parâmetros detalhados no modo de edição de Desempenho.

1. Aperte o botão [PERFORM] para entrar no modo de Desempenho, então selecione um Desempenho a ser editado (página 44).
2. Aperte o botão [EDIT] para entrar no modo de edição de Desempenho.
3. Chame a tela de Edição Comum ou a tela de Edição de Parte.  
Use a Edição de Parte para editar os parâmetros para cada Parte.  
Use a Edição Comum para editar os parâmetros para todas as Partes.

Da mesma maneira do modo de Edição de Voz, você pode trocar entre a tela de Edição Comum e a tela de Edição de Parte como mostrado abaixo.



4. Selecione o menu que você deseja editar apertando os botões [F1]–[F6] e os botões [SF1]–[SF5], então edite os parâmetros em cada tela.

O seguinte descreve os parâmetros de Desempenho principais brevemente.

### • Parâmetros para a Voz nomeada a cada Parte Página 174

Seleção de parte -> [F1] VOICE

A Voz nomeada a cada parte e seu alcance de nota podem ser ajustados no modo de Tocar o Desempenho (página 171). Além dos parâmetros disponíveis no modo de Tocar o Desempenho, O modo de Edição de Desempenho lhe deixa fixar Portamento (variação de afinação) e Ativador de Arpejo (que determina se o Arpejo toca uma Parte específica ou não).

### • Parâmetros básicos para criar um som Página 176

Seleção de Tom -> [F4] TONE

Edite os parâmetros para cada parte da voz como Afinação, Filtro, e Amplitude. Os parâmetros são mesmos parâmetros no modo de Edição de Elemento da Voz.

### • Efeitos relacionados aos parâmetros Páginas 143, 172

[COMMON] -> [F6] EFFECT

[COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF3] MEF (Efeito Master)

Os Efeitos usam o DSP (Processo de Sinal Digital) para alterar e aumentar o som de um Desempenho. A tela de Edição Comum lhe deixa editar os parâmetros relacionados aos efeitos.

### • Parâmetros relacionados ao EQ Master. Página 172

[COMUM] -> [F2] OUT/MEF -> [SF3] MEQ (Eqüalizador Master)

Estes parâmetros lhe deixam usar o EQ Master de cinco bandas para processar o som global do Desempenho. O EQ Master também pode regular parâmetros para bandas altas e baixas, como também a Frequência, Ganho e controles para cada faixa.

### • Parâmetros relacionados aos controles Página 70

[COMMON] -> [F4] CTLASN (Nomeação de Controle)

Você pode nomear o Número de Mudança de Controle aos controladores embutidos como Botão 3 e 4 para cada Desempenho, (ASSIGN1 e 2) e para os controladores, como Footswitch e Controlador de Pé.

#### NOTA

Funções nomeadas aos Controladores dependem das configurações da Voz de cada Parte editadas no modo de Edição de Voz.

### • Parâmetros relacionados ao Arpejo Páginas 145, 173,

[COMMON] -> [F3] ARP (Arpejo)

Para cada Desempenho, você pode fixar para os parâmetros relacionados ao Arpejo, como tipo de Arpejo

e o tempo de reprodução. Estas configurações podem ser editadas na tela de Edição Comum.

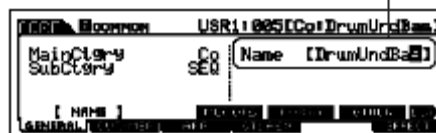
5. Repita os passos 3 - 4 se desejar,

6. Nomeie o Desempenho editado.

Dê um nome para a Voz na tela de nome ([COMUM] -> [F1] GERAL -> [SF1] NOME).

Para instruções detalhadas de como nomear uma Voz, se refira a página 38.

Entre no nome de desempenho desejado.



7. Armazene as configurações como um Desempenho de Usuário.

O Desempenho editado pode ser armazenado no modo de Armazenamento de Desempenho. Para detalhes, veja página 66.

#### DICA → Função de Comparação

Você pode comparar o som original do Desempenho com o Desempenho editado. Para detalhes, veja página 36.

#### DICA → Convocação da Edição

Se você está editando uma Voz e seleciona um Desempenho diferente sem armazenar o que você estava editando, todos a edição que você fez será apagada. Se isto acontecer, você pode usar a Convocação da Edição para restabelecer o Desempenho com sua edição.

1. Aperte o botão [JOB] no modo de Desempenho para entrar no modo de Trabalho do Desempenho.

2. Aperte o botão [F2] RECALL para chamar a tela de Convocação.

3. Aperte o botão [ENTER]. (A tela o incita para confirmação).

Se você deseja cancelar a operação, aperte o botão [DEC/NO].

4. Aperte o botão [INC/YES] para executar a Convocação da Edição para restabelecer o Desempenho.





### Editando uma Desempenho usando os Botões

Os quatro botões ao topo do instrumento não servem apenas para trocar o som enquanto você toca—você também pode usa-los para editar uma Desempenho, ou no modo de Tocar Desempenho ou a no modo de Edição de Desempenho.

• Quando o indicador [PAN/SEND] é ativado:

<b>PAN</b>	Determina a posição do estéreo da Desempenho.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF1] OUT -> Pan	Página 172
<b>REVERB</b>	Determina a quantidade de efeito de Reverb que é aplicado à Desempenho.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF1] OUT -> RevSend	Página 172
<b>CHORUS</b>	Determina a quantidade de efeito de Chorus que é aplicado à Desempenho.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF1] OUT -> ChoSend	Página 172
<b>TEMPO</b>	Determina o tempo do Arpejo nomeado à Desempenho atualmente selecionado.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [F6] ARP -> Tempo	Página 171

• Quando o indicador [TONE] é ativado:

<b>FREQÜÊNCIA</b>	Aumenta ou abaixa a freqüência do Filtro para ajustar o brilho do tom.	[PERFORM] -> Seleção de desempenho -> [F5] EG -> CUTOFF	Página 171
<b>RESSONÂNCIA</b>	Aumenta ou se atenua o nível da área ao redor da freqüência do Filtro.	[PERFORM] -> Seleção de desempenho -> [F5] EG -> RESO	Página 171
<b>ATAQUE</b>	Determina o tempo de ataque do som. Por exemplo, você pode ajustar uma Desempenho de cordas gradualmente de forma que o som cresce em volume fixando um tempo de ataque lento—simplesmente vire este botão à direita.	[PERFORM] -> Seleção de desempenho -> [F5] EG -> ATK (AEG)	Página 171
<b>TECLAS SOLTAS</b>	Determina o tempo de finalização do som. Virando o botão à direita se ajusta um tempo de finalização longo e (dependendo da Desempenho selecionado) deixa o som se sustentar depois que a tecla solta. Para produzir uma finalização rápida, fixe um tempo de finalização pequeno.	[PERFORM] -> Seleção de desempenho -> [F5] EG -> REL (AEG)	Página 171



As configurações acima aplicadas são compensadas com as configurações AEG e de FEG no modo de edição de desempenho.

• Quando o indicador [ARP FX] é ativado:

<b>BALANÇO</b>	Ajusta o o balanço da reprodução do Arpejo.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> Swing	Página 173
<b>TEMPO</b>	Ajusta a duração das notas de Arpejo.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> GateTimeRate	Página 173
<b>VELOCIDADE</b>	Ajusta a velocidade das notas de Arpejo.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> VelocityRate	Página 173
<b>REPRODUÇÃO</b>	Ajusta o tempo de reprodução do Arpejo.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> UnitMultiply	Página 173

• Quando o indicador [EQ] é ativado:

<b>BAIXO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de freqüência baixa do EQ Master.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> LOW	Página 172
<b>MÉDIO-BAIXO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de freqüência de médio-baixa do EQ Master.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> LOW MID	Página 173
<b>MÉDIO-ALTO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de freqüência de médio-alta do EQ Master.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> HIGH MID	Página 173
<b>ALTO</b>	Determina a quantidade de aumento ou atenuação aplicada à faixa de freqüência alta do EQ Master.	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF3] MEQ OFS -> HIGH	Página 173



As configurações acima aplicadas são compensadas com às configurações de EQ [VOICE] -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF1] tela MEQ.

• Quando ambos os indicadores [PAN/SEND] e [TONE] estão ativos (os apertando simultaneamente):

<b>ASSIGN A</b>	Ajusta parâmetros nomeados a estes botões no [UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF2] ASSIGN	Página 71
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Depende das configurações da Voz nomeadas ao Desempenho selecionado.	Página 70
<b>ASSIGN 2</b>		



Além das funções acima, parâmetros relacionados aos efeitos Master (comece por [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF2] tela MEF ) podem ser nomeados a estes quatro botões apertando os botões [ARP FX] e [EQ] simultaneamente. Os parâmetros particulares nomeados aos quatro botões podem ser ativados por [UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF5] tela MEF.



### Editando um desempenho usando os sliders de controle

[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F2] OUTPUT -> [SF1] VOL/PAN -> Volume

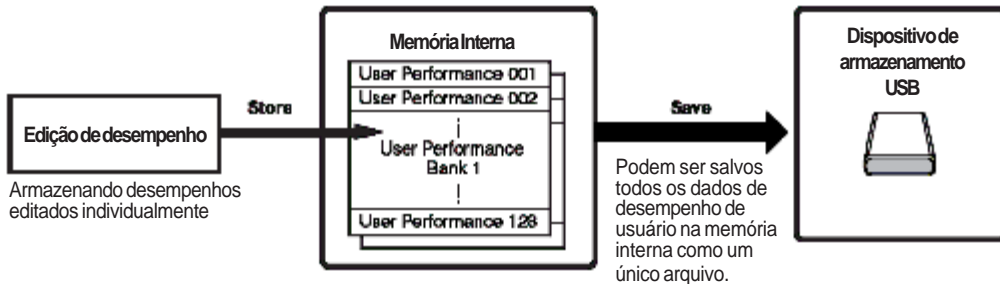
No modo de Desempenho, os quatro sliders de Controle o deixam ajustar os níveis das Partes independentemente (Vozes), lhe deixando controlar o equilíbrio global das Partes.



O uso indevido dos sliders pode resultar em nenhum som. Se isto acontecer, mova os sliders para cima.

## Armazenando / Salvando a desempenho criado

Dois passos são necessários para armazenar (salvar) sua - armazenando o desempenho editado para a memória interna e salvando as Desempenhos armazenados em um dispositivo de armazenamento USB.



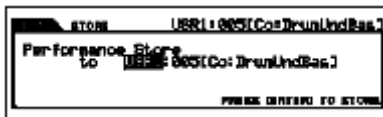
Se lembre de que os dados da edição de Desempenho são armazenados a memória de Usuário interna e são armazenados até mesmo quando o MO for desligado. Como tal não é necessário salvar os dados em um dispositivo de armazenamento USB; porém, você pode querer salvar em outras mídias para auxílio ou propósitos organizacionais, podendo usar a operação de Armazenamento.

## Armazenando o desempenho editado como um desempenho de Usuário na memória interna

[PERFORMANCE] -> [STORE]

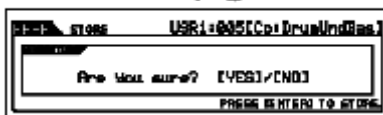
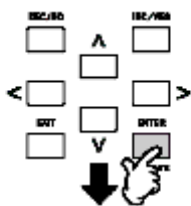
1. Depois de editar a Desempenho, aperte o botão [STORE] para entrar no modo de Armazenamento de Desempenho.  
Execute a operação de Armazenamento antes de selecionar outro Desempenho.

2. Selecionam o destino de memória do Desempenho  
Selecione um número de Desempenho usando o dial de dados, o botão [INC /YES] e o botão [DEC/NO] botão.

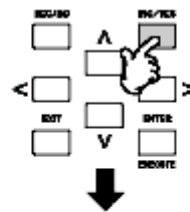


**! CUIDADO:**  
Quando você executa a operação de Armazenamento serão reescritas as configurações no destino da memória. Sempre devem ser salvos dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado.

3. Aperte o botão [ENTER].  
A tela o incita para confirmação. Aperte o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de Armazenamento.



4. Para executar a operação de Armazenamento, aperte o botão [INC/YES].  
Depois que o Desempenho for armazenado, uma mensagem "Completed" aparece e a operação volta à tela de tocar Desempenho.



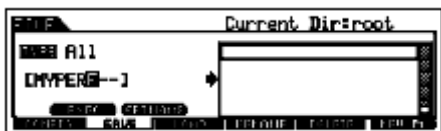
**! CUIDADO:**  
Nunca tente desligar enquanto uma mensagem "Executando..." ou "Por favor mantenha ligado" é mostrada. Desligando neste estado, pode travar o sistema e causar um startup normal ligando outra vez, como também resultar na perda de todos os dados de usuário.

**! CUIDADO:**  
Se você selecionar outro desempenho sem armazenar, o desempenho atualmente editado será perdido. Tenha certeza para armazenar o desempenho editado antes de selecionar outro desempenho.

**Salvando os desempenhos editados em um dispositivo de armazenamento USB**

[FILE] -> [F2] SAVE

As operações básicas são iguais a no modo de Voz (página 61). Porém, se lembra de que você tem que fixar o parâmetro de Tipo para "All". Quando Tipo é ajustado a "All" a operação salva todos os dados criados, inclusive os Desempenhos como também as Vozes nomeadas a eles, como um único arquivo (extensão: M7A).



**Carregando dados de voz de um dispositivo de armazenamento USB**

[FILE] -> [F3] LOAD

Estas instruções descrevem como usar os dados salvos como um tipo de arquivo "All" (extensão: M7A) do dispositivo de armazenamento USB usando a operação de Leitura.

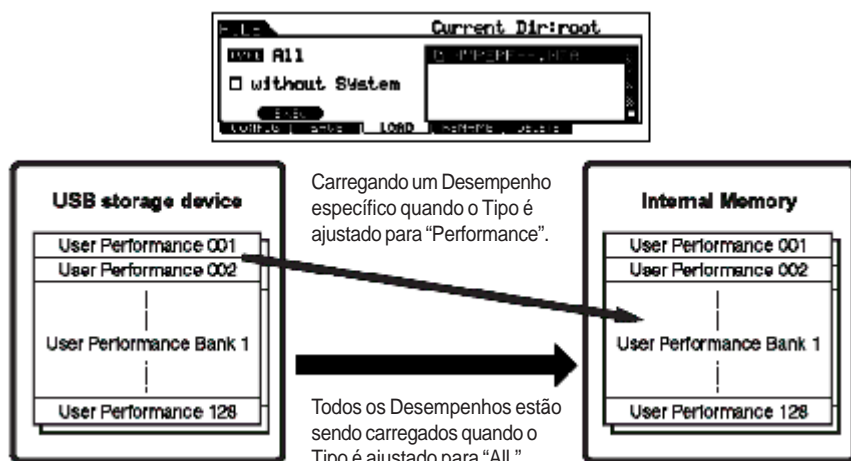
1 Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo. Então aperte o botão [F1] CONFIG e o botão [SF1] CURRENT.

Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione a repartição específica para uso. Se o dispositivo tem várias mídias (por exemplo, discos) inseridass, selecione um número específico.

2 Aperte o botão [F3] LOAD para chamar a tela de Leitura.

3 Selecione o tipo de arquivo a ser carregado.


O arquivo salvo na operação explicada na página anterior tem todas as Desempenhos de Usuário. Se você deseja carregar todas as Desempenhos de Usuário, ajuste o tipo para "AllVoice." Se você deseja carregar só um Desempenho específico, ajuste o tipo para "Voice."



**! CUIDADO:**  
Quando o Tipo (tipo de arquivo) está ajustado para "All" e a operação de Leitura é executada, serão carregados todos os dados que podem ser criados no instrumento. Isto significa que serão reescritos qualquer dado existente na memória de Usuário automaticamente e será perdido. Salve qualquer dado importante em um dispositivo de armazenamento USB antes de executar as operações de Leitura, especialmente quando o Tipo é ajustado para "All."

**NOTA**  
Quando o Tipo (tipo de arquivo) está ajustado para "Performance" e a operação de Leitura é executada, o som dos Desempenhos pode não ser reproduzido corretamente se a Voz de Usuário nomeado aos Desempenhos salvados no arquivo foram mudados na edição.

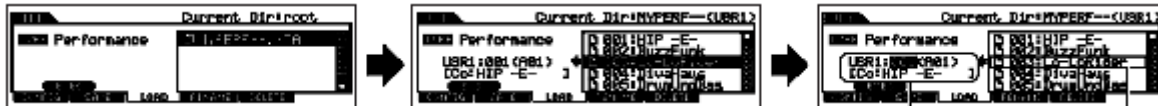
## Guia rápido

4. Selecione o arquivo (  ) a ser carregado.

Mova o cursor para o arquivo (extensão: W7V) salvo na operação explicada na página anterior. Se você fixar o parâmetro de Tipo para "All" no passo 3, vá para o passo 5. Se o arquivo desejado foi salvo na pasta de arquivos específica, entra na pasta e selecione o arquivo. Para informação de como selecionar uma pasta de arquivos, veja página 213. Se você fixar o parâmetro de Tipo para "Performance" no passo 3, execute as operações na caixa seguinte, então vá para o passo 5.

### Quando Tipo é ajustado para "Performance":

Quando Tipo é ajustado para "Performance," você pode especificar e pode carregar uma Voz específica de um arquivo (com a extensão W7V ou M7A).



Mova o cursor para o arquivo (extension:STA) salvo na operação explicada na página anterior.



São listados todos os Desempenhos contidos no arquivo selecionado na tela. Mova o cursor para o Desempenho desejado.

Selecione o número de Desempenho de destino.

Selecione o Desempenho desejado a ser carregado.



**CUIDADO:**  
Carregando Dados para este instrumento se apaga automaticamente e substitui qualquer dado existente na memória de Usuário.

5. Aperte o botão [SF1] EXEC para carregar o arquivo de fato.

Depois que os dados estiverem carregados, uma mensagem "Completed" aparece e a operação volta à tela original.



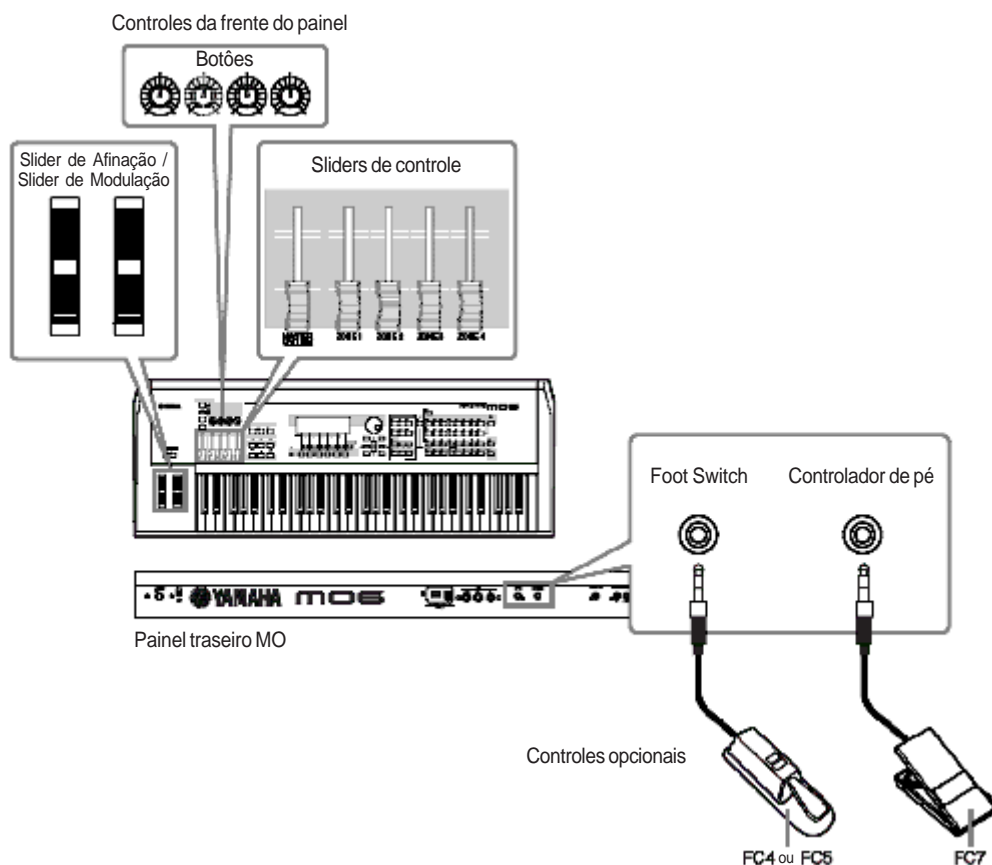
**CUIDADO:**  
Enquanto os dados estão sendo salvos/carregados, siga estas precauções:

- Não remova ou solte as mídias do dispositivo de armazenamento USB.
- Não faça desplugue ou desconecte o dispositivo de armazenamento USB.
- Não vire desligue o instrumento ou os dispositivos pertinentes.

**Usando os controladores - Curso avançado**

**Controladores suportados pelo MO**

Você pode controlar tom, volume, afinação e outros parâmetros usando os controladores no painel dianteiro, como também usando controladores externos conectados a várias saídas no painel traseiro.



**Controladores no MO**

- Slider de afinação / Slider de modulação  
Estes controlam afinação e vibrato. Para detalhes, veja página 50.
- Botões e sliders de Controle  
Estes controlam vários parâmetros. Para detalhes, veja página 51.

**Controladores (opcionais) que podem ser conectados ao painel traseiro do MO**

- Footswitch  
Um Footswitch Yamaha FC4 ou FC5 conectado a saída ao FOOT SWITCH do painel traseiro pode ser nomeado a um alcance de parâmetros. Serve para controlador do tipo ligar/desligar de controles, como sustain, Portamento, aumentar/diminuir um Número de Desempenho ou Voz, começar/parar o Seqüenciador, e ativando ou não o Arpejo.
- Controlador de pé  
Um Controlador de Pé opcional (como os FC7), conectado a saída FOOT CONTROLLER no painel traseiro, pode ser nomeado para controlar uma variedade de parâmetros no instrumento. Usando um controlador de pé para controles de parâmetros, ambas suas mãos permanecem livre para tocar o teclado (ou operar outros controles) sendo uma conveniência excepcional quando tocar ao vivo.

## Controlando uma voz com um set de controladores.

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] CTL SET (página 155)

Cada uma das Vozes Prefixadas de MO é programada com o Slider de Modulação apropriado e tarefas de Botão, para ajustar o som e os efeitos da Voz selecionada. Por exemplo, você pode usar o Slider de Modulação para aplicar um efeito de chorus para uma Voz de piano, ou usar um dos Botões para controlar o parâmetro de tempo de decadência de uma Voz grave de baixo. As configurações para todos os controladores são chamadas de um Set de Controladores.. Estas configurações do Set de Controlador podem ser armazenadas com a Voz de Usuário.



Troque a exibição para cada controlador fixado usando os botões [SF1] - [SF3]

### 1. Ativador de elemento

Selecionará se o controlador afetará cada Elemento individualmente. Se lembre de que alguns ajustes afetam só a Voz inteira (todos os Elementos). Neste caso, o parâmetro de Ativador de Elemento será indicado por “—” e não pode ser mudado. Isto só aplica a Vozes Normais.

### 2. Fonte (o controlador)

Determina o controlador desejado. Para detalhes sobre as abreviações para cada controlador, veja página 155. O número em parênteses indica o número de Mudança de Controle gerado quando move o controlador.

### 3. Destino (função)

Determina a função nomeada à Fonte (o controlador). Para os detalhes sobre as abreviações e o tipo do parâmetro, se refira à Lista de Controle no livreto da Lista de Dados.

### 4. Profundidade

Determina a quantia pela qual o parâmetro selecionado no Destino pode ser controlado. Para valores negativos, é invertida a operação do controlador.

#### DICA Nomeie funções múltiplas a um controlador

Você pode ter um único controlador afetando aspectos diferentes do som ao mesmo tempo. Por exemplo, fixe para o parâmetro de Fonte do Set de Controle 1 para MW (Slider de Modulação) e o parâmetro de Destino para ELFO-PM (Profundidade da Afinação e Modulação Elemento LFO). Então ajuste o parâmetro da Fonte do Set de Controle 2 também para MW, mas ajuste o parâmetro de Destino para ELM PAN (Pan). Neste exemplo, quando você move o Slider de Modulação para cima, a quantia de Modulação de Afinação aumenta adequadamente, e o Elemento tem seu Pan movido da esquerda pra direita.

#### NOTA

As funções nomeadas ao controlador pela função de set de controlador só são aplicadas ao bloco de gerador de tom interno. Para instrumento MIDI externo conectado, o uso dos controladores gera números de mudança de controle MIDI separados, como mostrado no parâmetro de fonte.

#### NOTA

O Set de controlador editado no modo de edição de Voz está disponível quando a voz correspondente é selecionada no desempenho, música e modelo.

#### NOTA

Até mesmo se uma função diferente é nomeada a esta slider, a função de curva de afinação está disponível e mensagens de afinação ainda são geradas quando o slider é usado.

**Controlando o sistema global com ASSIGN A e B**

[UTILITY] -> [F4] CTLASN -> [SF2] ASSIGN (página 208)

As configurações ASSIGN A e B (Botão 1 e 2) lhe deixam controlar as funções que afetam todas as Vozes, Desempenhos, Música, e Modelo. Você pode armazenar as configurações ASSIGN A e B como configurações de sistema apertando o botão [STORE].



**NOTA**

ASSIGN A e B são comuns a todas as Vozes/Desempenhos/Músicas/Modelos. A mudança da configuração de ASSIGN A e B pode resultar em mudanças dos dados de Usuário armazenados nas Vozes/Desempenhos/Músicas/Modelos.

**1. ASSIGN A, ASSIGN B**

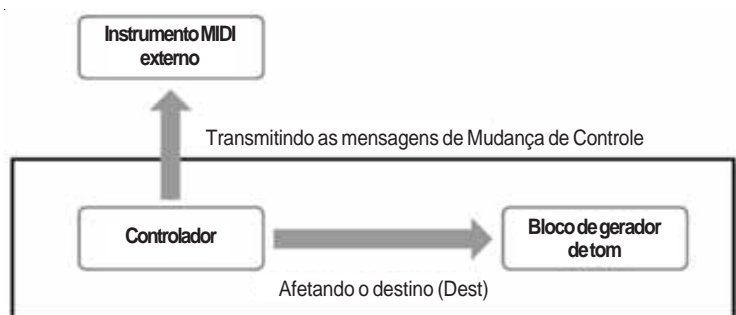
Determina os números de Mudança de Controle gerados quando controlar o ASSIGN A e B (Sliders de Controle 1 e 2). Normalmente, não há necessidade de mudar estes parâmetros. As tarefas de parâmetro convencionais (como definido no padrão MIDI) usa para os números de controle a indicação em parênteses.

**2. Destino (função)**

Determina as funções nomeadas para ASSIGN UM e B. Para os detalhes sobre as abreviações e os tipos de parâmetro, se refira à Lista de Controle no livreto de Lista de Dados.

## Mundando os números de Mudança de Controle

As funções nomeadas aos controladores pelo Set de Controladores e as funções ASSIGN A / B só são aplicadas ao bloco de gerador de tom interno. Para um equipamento MIDI externo conectado ao instrumento, o uso dos controladores gera mensagens de Mudança de Controle MIDI, como visto no quadro abaixo.



Controlador	Mensagem de MIDI gerada	Tela para ajustar o número de Mudança de Controle
Aftertouch *	Canal do Aftertouch (DnH)	-
Slider de Afinação	Curva de afinação (EnH)	-
Slider de modulação	Mudança de Controle (BnH, 01H)	-
ASSIGN A, B	Mudança de Controle (BnH)	[UTILITY] -> [F4] CTLASN -> [SF2] ASSIGN
Footswitch	Mudança de Controle (BnH)	[UTILITY] -> [F4] CTLASN -> [SF3] FT SW
Controlador Ribbon *	Mudança de Controle (BnH)	[VOICE] -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF4] CTLASN
ASSIGN 1, 2,		[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] CTLASN
Controlador de Pé 1, 2 *		[SONG] / [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F4] CTLASN
Controlador de respiração *		

\* O MO não tem os seguintes controladores MIDI : Aftertouch, Controlador Ribbon , saída de Controlador de Pé 2 , ou o saída de Controlador de Respiração . Porém, se lembre de que se são recebidas as mesmas mensagens MIDI de Mudança de Controle como ajustado aqui de um dispositivo externo, o gerador de tom interno também responde a essas mensagens como se o controlador MIDI fosse usado no MO.

Controladores convencionais, como Slider de Modulação, afetarão instrumentos MIDI conectados do modo convencional deles/delas. Por exemplo, quando a função de pan é nomeada ao Slider de Modulação com o Set de Controlador o uso do Slider de Modulação aplicará a função de pan para o gerador de tom interno, mas transmitirá as mensagens de Modulação a um instrumentoMIDI externo. Também se lembre de que se são recebidas as mesmas mensagens MIDI de Mudança de Controle como ajustado aqui de um dispositivo externo, o gerador de tom interno também responde a essas mensagens como se fosse usado o controlador no próprio MO.

### DICA Usando os Controladores para duas funções diferentes

Você também pode montar um controlador tal que envia um tipo de mensagem de Controle ao gerador de tom interno do MO, contudo outro tipo de mensagem para a saída MIDI . Por exemplo, em um Set de Controlador você pode nomear Ressonância para ASSIGN 1 (Botão 3). Então, no modo de Utilidade, você pode nomear para a Mudança de Controle número 1 (modulação) para o mesmo Botão. Agora, quando você usa o Botão 3, será aplicada ressonância ao som do bloco de gerador de tom interno, enquanto serão transmitidas mensagens de modulação ao instrumento MIDI externo.



**Criando uma música no MO**

Nesta seção, nós explicaremos como criar uma Música usando o seqüenciador embutido do MO (modo de Música e modo de Modelo). Há dois modos (ou modos) que você pode usar para produção de música no MO : Modo de música e modo de modelo. No modo de Música , você pode criar uma Música do princípio ao fim.

**Modo de música**

Measure 1 ..... 120



No modo de Modelo, você pode criar Seções separadas, cada uma com vários compassos de duração, como uma Introdução, melodia A, tema principal, etc. —então, combine as Seções separadas para criar uma Música inteira.

**Modo de modelo**



Primeiro, escute à Músicas e Modelos de Demonstração que foram programadas especialmente no MO, para lhe dar uma idéia de como os Modelos são construídos e como eles podem ser usados. Logo, nós lhe daremos um exemplo específico criando um Música - usando um padrão de ritmo para cada Seção no modo de Modelo, gravando uma melodia então no modo de Música. Uma vez você visto como se faz, você pode usar o mesmo método para criar sua própria música com Modelos e Músicas.

**Tocando o músicas e modelos demonstrativos**

Foram programadas a Músicas e Modelos demonstrativos especialmente para que você possa ouvir como são surpreendentes os sons , e assim descobrir como o instrumento é poderoso para criação , desepenho e produção musical.

[UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF1] TG -> Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] -> [F1] GENERAL -> [SF4] OTHER -> CtrlRest

Sempre devem ser salvos dados importantes em um dispositivo de armazenamentoUSB .

1. Simultaneamente aperte o botão [FILE] e o botão [UTILITY].



**! CUIDADO:**  
 Quando o dados de Música/Modelo Demonstrativo estão sendo carregados, a área de memória para reprodução será reescrita e o botão [EFFECT BYPASS] será desligado. Também, as configurações seguintes serão mudadas para reproduzir corretamente a Música/Modelo Demonstrativo.

# Guia rápido

## 2. Ajuste o tipo de Leitura para "All"

Qualquer desses três tipos podem ser ajustados . Porém, para este exemplo, selecione "All."

- All ..... Carrega os dados da música e modelo demonstrativos.
- Música ..... Carrega só os dados de Músicas Demonstrativas.
- Modelo ..... Carrega só os dados de Modelos Demonstrativos.

## 3. Aperte o botão [ENTER] para carregar os dados Demonstrativos.

Depois que os dados forem carregados, a tela de Tocar Música é chamada automaticamente.

Número da música. Nome da música.

Número da faixa da música e estado de desligado/solo da faixa.

Estado da faixa de dados

Indica faixa desligada.

Indica faixa solo (página 75).

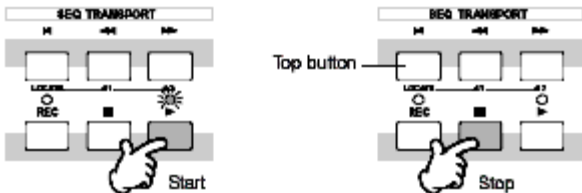
Indica uma faixaMIDI que contém dados de seqüenciador MIDI.

Indica que a faixa não tem nenhum dado gravado.

**NOTA**  
As explicações aqui também se aplicam ao modo de Modelo.

## 4. Aperte o botão [▶] (Play) para começar a reprodução da Música.

Quando a reprodução da Música selecionada estiver acabado, a Música automaticamente para. Você pode parar a Música a qualquer momento durante a reprodução apertando o botão [■] (Stop) . Isto interrompe a Música na posição atual. Para retomar a reprodução da Música daquele ponto, aperte o botão [▶] (Play) novamente. Para voltar imediatamente ao começo da Música , aperte o botão [◀] (Voltar).



## 5. Selecione e toque outra Música Demonstrativa.

Mova o cursor para "Song Number: Name" (com os botões de cursor) então selecione outra Música usando o dial de Dados , ou os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

Número Decrescente

Número Crescente

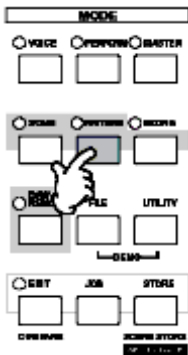
Número Decrescente

Número Crescente

Número da música: Nome

Em seguida, toquemos um Modelo Demonstrativo.

6. Aperte o botão [PATTERN] para entrar no modo de Modelo.

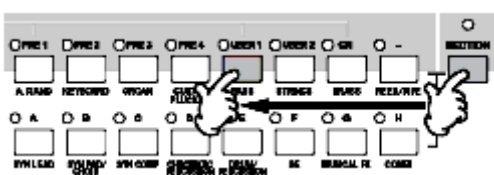


7. Aperte o botão [▶] (play) para começar a reprodução do Modelo.

Há outro modo de começar a reprodução do Modelo apertando as notas no teclado. Mova o cursor para o ícone de teclado e aperte o botão [INC/YES] de forma que ▶ a marca apareça. Neste estado, aperte qualquer tecla para começar a reprodução do Modelo.



8. Teste outras variações de ritmo mudando a seção. Verifique se a luz do botão [SECTION] está acesa (aperte o botão se necessário), então aperte quaisquer dos botões mostrados abaixo para selecionar e tocar as várias Seções contidas em um Modelo. Apertando os botões [A]–[H] serão chamadas as Seções A–H e apertando os botões [PRE1]–[–] serão chamadas as Seções I–P.



**NOTA**  
 Algumas Seções do Modelo Demonstrativo pode ter nenhum dado. Por causa disto, selecionando algumas Seções pode se resultar em nenhum som.

9. Aperte o botão [■] (Stop) para parar a reprodução do Modelo.

Qualquer reprodução de Música ou reprodução de Modelo continua até que o botão [■] ( Stop ) seja apertado. Você pode parar o Modelo a qualquer momento durante a reprodução apertando a botão [■] (Stop) . Isto interrompe o Modelo na posição atual. Para retomar a reprodução do Modelo daquele ponto, aperte o botão [▶] (Play) novamente. Para voltar imediatamente ao começo do Modelo, aperte o botão [◀] (Voltar).

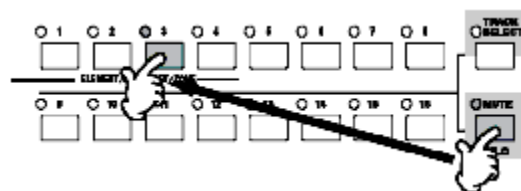
10. Selecione e toque outro Modelo Demonstrativo. Selecione um Modelo da mesma maneira como fosse selecionar uma Música. Se refira ao passo 5 acima.

**Usando Desligando/Solo com a Música e faixas de Modelo.**

Tente isto com as Músicas Demonstrativas para ouvir as faixas isoladas ou em várias combinações.

**• Para desligar uma faixa**

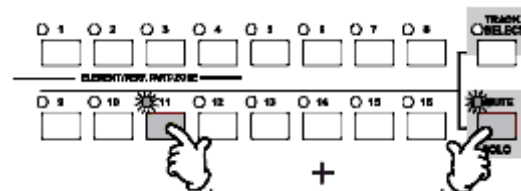
1. Aperte o botão [MUTE] (a luz acende).
2. Aperte qualquer um dos botões de Número [1]–[16] para selecionar o número da faixa a ser desligada. A faixa correspondente é desligada (sua luz apaga) e não produz nenhum som. Quando apertar o mesmo botão de número novamente, a faixa é ligada (sua luz acende).



Para ligar a faixa, aperte o botão [MUTE] novamente (a luminária apaga).

**• Para ouvir sozinha uma faixa**

Simultaneamente sujeite o botão [MUTE] e aperte um dos botões de Número [1] -[16] para isolar a faixa correspondente. Uma vez que você seleciona uma faixa para ouvir, a luz [MUTE] dos botões pisca indicando que a função Solo foi ativada. Enquanto estiver ativa, você pode mudar as faixas simplesmente apertando o botão de Número correspondente [1] - [16]. para cancelar a função de Solo, aperte o botão [MUTE] novamente.



## Criando um Modelo

Quando você cria uma Modelo, um dos aspectos mais essenciais é o ritmo. Quase sempre é a primeira coisa com a que você começa, e provê uma base para o resto da música. O modo de Modelo lhe dá as ferramentas para criar modelos de ritmo para o acompanhamento da Música. Em resumo, aqui estão os passos básicos usando Modelos para criar uma Música:

- 1) No modo de Modelo, crie e junte as frases que serão usadas para o acompanhamento e a Música..
- 2) Converta os dados do Modelo para uma Música.

Os seguintes três métodos podem ser usados para criar um Modelo

- Criando um Modelo por Frases Prefixadas e Arpejo
- Criando um Modelo através de Frases de Usuário
- Criando um Modelo em tempo real e gravando passos.



**CUIDADO:**  
Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

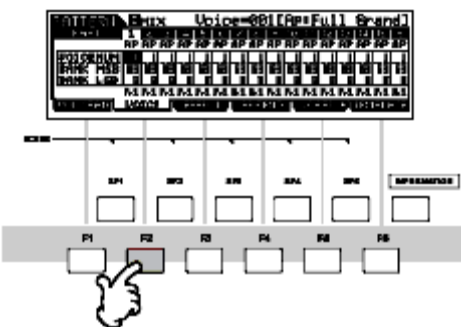
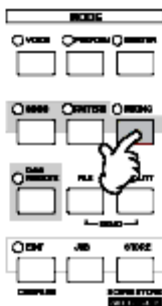
## Preparando para Criar um Modelo(Misturando Configurações)

Primeiro, selecione o Modelo desejado e nomeie a Voz a cada faixa.

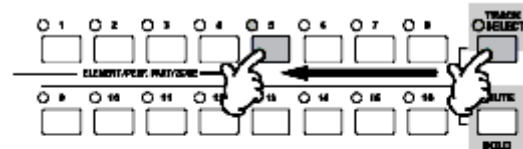
1. Aperte o botão [PATTERN] para entrar no modo de Tocar Modelo.  
Selecione o Modelo vazio.



2. Aperte o botão [MIXING], depois o botão [F2] VOICE para chamar a tela para fixar uma Voz.



3. Selecione uma faixa (Parte) para qual você quer nomear uma Voz.  
Aperte o botão [TRACK SELECT] de forma que sua luz acende, e selecione uma faixa (Parte) apertando o um dos botões de Número [1] - [16]. Você pode tocar a Voz da faixa selecionada agora no teclado.



**NOTA**  
Você também pode selecionar a Parte usando os botões do Cursor [ < ] [ > ].

4. Selecione a Voz desejada.  
Desative o botão [TRACK SELECT] , e selecione a Voz normalmente, da mesma maneira como no modo de Voz. Você também pode usar a função de Procura de Categoria.

**NOTA**  
Você também pode selecionar diretamente o Número de Voz ou Banco de Voz com os parâmetros "VOICE NUM" ou "BANK MSB/BANK LSB". Se refira ao livreto de Lista de Dados para detalhes.

**NOTA**  
Quando selecionar a Voz Mixada ,mova o cursor para o "BANK MSB/BANK LSB" e selecione "mv," então mova o cursor para "VOICE NUM" e selecione o Número de Voz. Para detalhes da Voz Mixada, veja página 78.

5. Repita os passos 3 e 4 acima para nomear a Voz a cada faixa (Parte).



6. Armazene as configurações de Mixagem. Aperte o botão [STORE] (a tela abaixo aparece). Aperte o botão [ENTER] para armazenar as configurações de Mixagem com o Modelo.



**CUIDADO:**  
Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.



**NOTA**  
Você pode armazenar as configurações de Mixagem como um Modelo de Mixagem. Para detalhes do Modelo de Mixagem, veja abaixo.



**NOTA**  
Você também pode fazer configurações para o volume, pan, efeito e equalizador para a Voz. Para detalhes, veja página 93.



**DICA** Selecione as Vozes usando Modelos de Mixagem  
Um total de 32 configurações de Mixagem, cada uma projetada para uma categoria de música diferente ou gênero, foi programada e armazenada como Modelos de Mixagem convenientes. Cada Modelo de Mixagem inclui as configurações de Vozes, efeitos, pan e outras configurações apropriadas para o gênero musical correspondente. Simplesmente use o modelo mais próximo ao tipo de Música ou Modelo que você deseja criar, ajuste as configurações como desejar, então comece a gravação.



**NOTA**  
Você também pode armazenar as configurações de mixagem que você criou no MO como um modelo de mixagem original. Para detalhes, ver página 94.

1. Aperte o botão [PATTERN] para entrar no modo de Tochar Modelo.



2. Aperte o botão [MIXING], depois aperte o botão [F6] TEMPLATE para chamar a tela para fixar um Modelo.

3. Selecioneo Modelo desejado usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] botões ou o dial de dados.

Assim que um Modelo seja selecionado, as configurações de Mixagem pertinentes serão carregadas automaticamente.

4. Toque o teclado para conferir as configurações de Mixagem  
Aperte o botão [TRACK SELECT] de forma que sua luz acende, e selecione uma Parte apertando um dos botões de Número [1] -[16].



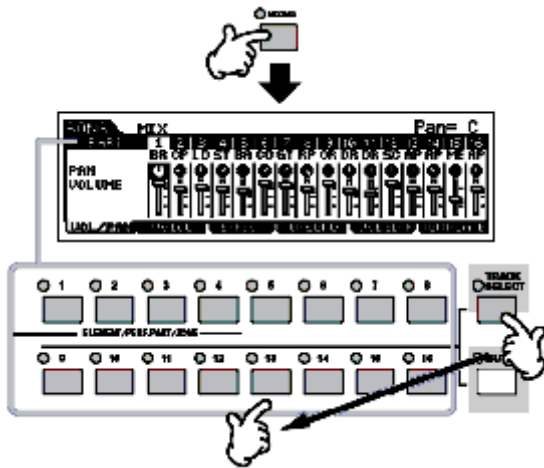
## Criando uma Mixagem de Vozes exclusivamente para Músicas/Modelos

Se você nomeia Vozes de Usuário a sua Música ou Modelo e então os edita (no modo de Edição de Voz), as Vozes podem soar diferente do esperado. Esta característica lhe deixa criar Mixagens de Voz dedicadas para suas Música e Modelos, garantindo que as Vozes tocarão exatamente como elas foram editados para a Música / Modelo. A Mixagem de Voz pode ser armazenada com a Música ou Modelo.



Somente vozes normais podem ser criadas/editadas para Mixagem de Voz.

1. Entre no modo de Música/Modelo e selecione o número da Música/Modelo.
2. Aperte o botão [MIXING] (a luz acende), então selecione a Parte que contém a Voz desejada.



3. Aperte o botão [F5] VCE ED (Edição de Voz) para entrar no modo de Edição de Voz Mixada.

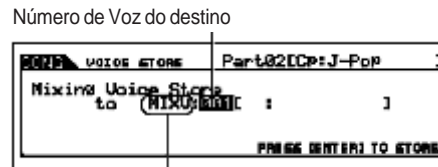


O modo de Edição de Mixagem pode ser ativado só quando selecionar uma Parte para a qual uma Voz Normal foi nomeada.

4. Chame a tela de Edição Comum ou a tela de Edição de Elemento como desejado. Estas telas são igual a no modo de Voz. Veja página 203.

5. Armazene o a edição da Voz Mixada para a memória de Usuário interna com a Música/Modelo

- 5-1. Aperte o botão [STORE] para entrar no modo de Armazenamento da Voz Mixada.
- 5-2. Fixe destino do Banco de Voz para "MIXV" e selecione o número de destino da Voz. Você pode armazenar a Voz editada no modo de Edição de Voz Mixada como uma Voz de Normal de Usuário fixando o Banco de Voz para "USER1" ou "USER2."



Banco de Voz do destino

- 5-3. Aperte o botão [ENTER] botão para executar a operação de armazenamento.



**CUIDADO:**  
Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

## Criando um Modelo com Frases Prefixadas e Arpejo

Naturalmente, você pode criar frases e Modelos gravando seu próprio desempenho de teclado em tempo real. Porém, o MO tem Frases e Arpejos apropriados para vários gêneros musicais e estilos. Primeiro, nós gravaremos um desempenho para a Seção A, usando as Frases Prefixadas dos padrões de Percussão, como também algumas frases de guitarra e baixo.

### Selecionando um padrão de tambor e frases prefixadas.

1. Aperte o botão [PATTERN], então selecione o Modelo que você armazenou na seção "Preparando para Criar um Modelo (Misturando Configurações)" na página 76. Selecionando um modelo de Percussão de Frases Prefixadas

No exemplo aqui, nós usaremos um Modelo que consiste no seguinte:

- Faixa 1: Percussão
- Faixa 2: Baixo Rasto
- Faixa 3: Guitarra
- Faixa 4: Piano
- Faixa 5: Cordas

2. Ative o botão [SECTION], então aperte o botão [A].



3. Ajuste a métrica (velocidade do tempo), tempo, e duração.



Métrô (assinatura de tempo) Tempo Padrão de comprimento

4. Aperte o botão [ F4 ] PATCH para chamar a tela de Patch.

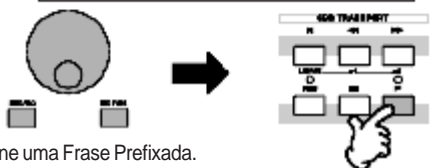
Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para ouvir o Modelo de Percussão. Experimente alguns padrões de percussão diferentes aqui.

5. Selecione a Faixa 1, então selecione uma das configurações Dr 1 - Dr 4 na categoria. Logo, selecione um Número de Frase.

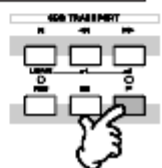


Selecione uma faixa

Indica a categoria das Frases prefixadas



Selecione uma Frase Prefixada.



Toque o Modelo para confirmar a Frase nomeada.

6. Aperte o botão [ ■ ] para parar a reprodução. Aperte o botão [ F1 ] PLAY para voltar ao modo de Toçar Modelo.

**DICA** Frases de Usuário

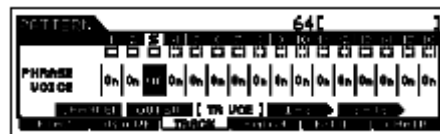
Além das Frases Prefixadas, você pode armazenar dados MIDI que você gravou no modo de Modelo como Frases de Usuário. Frases de usuário têm o benefício de ser capaz de usar os sons de outros instrumentos, lhe deixando gravar baixo, violão, piano e outras partes como também bateria e percussão. Para detalhes, veja página 81.

**DICA** Ligando e desligando a Voz da Frase

Nas configurações padrão, quando nomeando uma Frase a cada faixa, a faixa de Voz atual será mudada à Voz armazenada na Frase (Voz da Frase). Se você não quer mudar a Voz e você quer usar só os dados MIDI, ajuste o parâmetro seguinte para desligar a faixa.

[ F3 ] TRACK -> [ SF3 ] TR VOICE

Quando fixar os parâmetros como mostrado na tela abaixo, a Voz original na Faixa 3 será usada, até mesmo se uma Frase é nomeada a faixa. Se você nomeia Frases a outras faixas (essas ligadas), serão usadas as Vozes armazenadas na Frase nomeada.



Logo, gravemos o baixo, guitarra e piano usando a função de Arpejo.

**Criando um Modelo através de Arpejo**

Grave um modelo de baixo

7. Selecione uma faixa para o qual baixo será nomeado. Aperte o botão [ TRACK SELECT ] de forma que sua luz acende, e selecione uma faixa apertando o botão de Número [ 2 ].

8. Aperte o botão [ REC ] para entrar no modo de Gravação de Modelo.

Fixe os parâmetros relacionados a gravação na tela [ F1 ] SETUP. Fixe o Tipo para "replace," ajuste o Loop para "off" e Quantize para "off".



**DICA** Tipo, Loop, e Quantize

**Tipo**

O ajuste “replace” lhe deixa reescrever uma faixa já gravado com dados novos. A primeira gravação será perdida, e a nova toma seu lugar. O ajuste “overdub” lhe deixa gravar dados adicionais para uma faixa que já contém dados. Estes métodos são ambos métodos de gravação de tempo real. O ajuste “step” (gravação por passo) lhe permite compor seu desempenho escrevendo um evento de cada vez. Para detalhes, veja página 82.

**Loop**

Esta função reproduz continuamente o Modelo. Se o Tipo é ajustado “overdub” e o Loop “on,” você pode adicionar notas separadas ou na ordem das partes. Como exemplo, você poderia gravar as partes de um kit de percussão uma a uma. Esta técnica também é conveniente para adicionardados, como o dos Botões e Controlador. Considerando que nós estaremos gravando com o Arpejo neste exemplo, ajuste o Loop “off” aqui.

**Quantize**

O Quantize da gravação alinha a velocidade das notas em tempo real tempo, quando você grava. Isto assegura que todas as notas serão gravadas exatamente na batida, até mesmo se for tocado um pouco fora da batida. Já que nós estaremos gravando com o Arpejo neste exemplo, o ajuste de Quantize fica “off” aqui.

9. Ajuste os parâmetros PartSw (Interruptor de Parte) para “off” na tela [F3] ARP. Quando fixar o parâmetro para “on”, você pode usar o Arpejo nesta faixa.

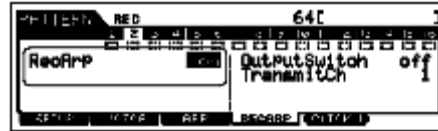


10. Ajuste o Banco de Arpejo, Categoria, e Tipo. Fixe o Banco para “pre” e Ctgr (categoria) para “Bass.” Experimente alguns modelos de baixo aqui.



**NOTA**  
Além de usar os Arpejos prefixados, você também pode criar seus próprios dados de Arpejo originais. Veja página 97.

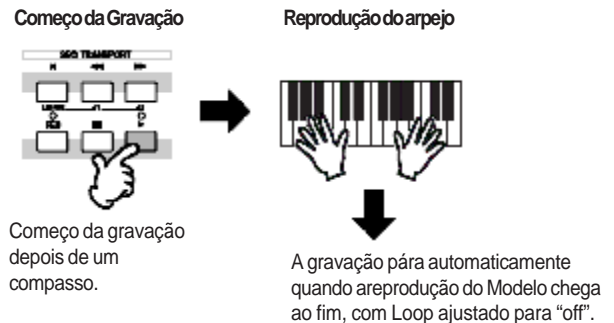
11. Fixe o parâmetro de RecArp para “on” na tela [ F4 ] RECARP (Gravação de Arpejo). Quando este parâmetro é ajustado para “on”, você pode gravar a reprodução de Arpejo para a faixa como dados MIDI.



12. Aperte o botão [ F5 ] CLICK botão para ligar o “Click” e toque o metrônomo durante a gravação. Quando o ícone “sound” é exibido, o som do metrônomo tocará durante a gravação.



13. Aperte o botão [ ▶ ] ( Play ) para começar a gravação. Toque uma nota ou notas no teclado para ativar a reprodução de Arpejo. O acorde de raiz do modelo de baixo muda dependendo da tecla que você toca.



14. Desligue o indicador [ ARPEGGIO ON/OFF ], e aperte o botão [ ▶ ] ( Play ) para ouvir seu modelo de baixo recentemente gravado. Logo, gravemos o padrão de guitarra.

15. Selecione a faixa para o qual a guitarra será nomeada. Aperte o botão [ TRACK SELECT ] de forma que sua luz acende, e selecione uma Parte apertando o botão de Número [ 3 ].

16. Grave a parte de guitarra usando o Arpejo, da mesma maneira que você fez com a parte do baixo acima. Siga os passos 8 –14 acima, agora selecione o “GtPl” na categoria de Arpejo, e experimente as várias frases de guitarra.



Dados MIDI gravados no modo de Modelo são armazenados como uma Frase de Usuário. Você pode acumular 256 Frases de Usuário a um único Modelo.

A seguir, usaremos a função de Cópia de Modelo e gravaremos Frases de Usuário para a Seção B.

**Copiando Modelos e Criando um Modelo com Frases de Usuário**

No seguinte passo, você nomeará as mesmas frases como as de percussão e baixo para a Seção A para as partes de percussão e baixo da Seção B, e criar uma parte de guitarra que tocará com o baixo em uníssono.

**Copiando um Modelo**

Para nomear as parte de percussão e baixo da seção A para a seção B, nós copiaremos o desempenho da Seção A para a seção B.

1. Aperte o botão [ PATTERN ] para entrar no modo de Tocar Modelo, então aperte o botão [JOB] para entrar no Modo de Trabalho de Modelo.
2. Copie o Modelo na tela [ F6 ] PATTERN. Selecione "01: Copy Pattern" e aperte o botão [ ENTER ].



3. Selecione os números do Modelo e da Seção para fonte e destino. Selecione o número de Modelo que você criou na Seção A para a fonte. Selecione o mesmo número de Modelo para a Seção B e para o destino.



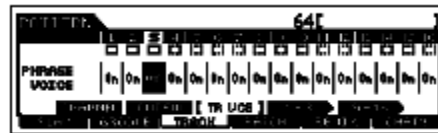
Fonte Destino

4. Aperte o botão [ ENTER ], então aperte o botão [ INC/YES ] para executar a operação de Cópia.
5. Aperte o botão [EXIT] várias vezes para voltar para o modo de Tocar Modelo.
6. Ative o botão [ SECTION ], então aperte o botão [B]. A Seção B é selecionada. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para reproduzir e confirmar o Modelo copiado.

**Criando um Modelo com Frases de Usuário**

Tenha a parte da guitarra e do baixo tocando junto usando a frase de usuário do baixo gravada na Seção A.

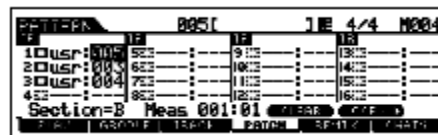
7. Aperte o botão o [ F3 ] TRACK, então aperte o botão [ SF3 ] TR VCE para chamar a tela de Voz da Frase. Desative o parâmetro de Voz da Frase na Faixa 3 (guitarra) .Você pode usar só dados MIDI na Frase de Usuário.



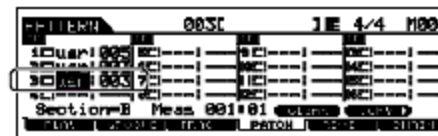
**NOTA**

Se você ativa a Voz da Frase , a Voz mudará quando usar a frase de usuário para a parte de guitarra no passo 8.

8. Aperte o botão [ F4 ] PATCH para chamar a tela de Patch.



9. Ajuste o Modelo de forma que a frase de usuário da faixa 2 do baixo (Parte 2) será usada para a Parte 3. Selecione o número de frase da Parte 3 e fixe para o mesmo número de frase bo baixo da frase de Parte 2.



10. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para reproduzir a Seção B. Ajuste a oitava e a velocidade da frase de guitarra como desejar na tela [ F2 ] NOTE no modo de Trabalho de Modelo.



**CUIDADO:**  
As mesmas Frases de Usuário podem ser nomeadas a Seções diferentes dentro de um modelo. Porém, se lembre de que os dados de Seção serão mudados automaticamente se outra Seção que compartilha a mesma Frase de Usuário for mudada.



## Copiando uma Frase de Usuário de outro Padrão para o Padrão atual

São limitadas as Frases de Usuário que podem ser nomeadas com a função de Patch as contidas no Modelo atualmente selecionado. Para copiar Frases de outros Modelos para uso no atual, siga as instruções abaixo.

1. Na tela [ F4 ] PATCH , aperte o botão [ SF5 ] COPY para chamar a tela de Cópia de Frase.
2. Primeiro, especifique o número do Modelo de fonte e número de Frase como também o número do destino (Modelo atual) da Frase e o número da faixa. Então, aperte o botão [ ENTER ] para executar a operação de Cópia.



3. Aperte o botão [ EXIT ] para voltar a tela [ F4 ] PATCH , então confira a Frase nomeada apertando o botão [ ▶ ] (Play) para reproduzir o Modelo.

Em seguida, grave a Seção C usando a gravação em tempo real ou a gravação por passo a passo.

## Criando um Modelo com os métodos de Gravação em tempo real e Gravação passo a passo.

Para a Seção C, fixe a percussão , o baixo e a guitarra igual a seção A, e então some uma parte de piano usando a gravação em tempo real, e adicione uma parte de cordas usando a gravação passo a passo. Aqui nós também ajustaremos a ritmo da frase usando a função de Groove.

### Criando um Modelo com os métodos de Gravação em tempo real

1. Copie a Seção A para a Seção C, seguindo as instruções na seção “Copiando um Modelo” na página 81.
2. Selecione a faixa para qual a parte de piano será nomeada. Aperte o botão [TRACK SELECT] de forma que sua luz acende, e selecione a faixa para a parte de piano apertando o botão de Número [4].
3. Aperte o botão [ REC ] para entrar no modo de Gravação de Modelo. Fixe os parâmetros relacionados a gravação na tela [ F1 ] SETUP. Fixe Ajuste o Tipo para “overdub” e o Loop para “on.” Estas configurações deixam você repetir o Modelo gravado em Loop e a gravação de notas adicionais sem apagar os dados já gravados. Para os outros parâmetros, veja página 198.



4. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para começar a gravação.
5. Quando a gravação acabar, aperte o botão [ ■ ] (Stop) para parar a gravação. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para ouvir seu Modelo recentemente gravado.

**Criando um Modelo com gravação passo a passo.**

A seguir, nós adicionaremos uma parte de cordas usando o método de gravação passo a passo.

6. Selecione a faixa para qual a parte de cordas será nomeada.  
Aperte o botão [ TRACK SELECT ] de forma que sua luz acende, e selecione a faixa para a parte das cordas apertando o botão de Número [ 5 ] .
7. Aperte o botão [ REC ] para entrar no modo de Gravação de Modelo.
8. Ajuste o parâmetro de Tipo para "step" na tela [ F1 ] SETUP.



9. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para começar a gravação. Para detalhes da gravação Passo a passo, veja página 193.



10. Aperte o botão [ ■ ] (Stop) para parar a gravação. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para ouvir seu Modelo recentemente gravado.



**CUIDADO:**  
Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

**Usando a função de Groove**

A função de Groove torna possível ajustar a afinação e tempo, duração, e velocidade das notas em uma faixa especificada , para criar um interessante, sem igual "Groove " que não seria possível com uma programação de seqüenciador.

1. No modo de Tocar Modelo, selecione um Modelo e a Seção para as quais o Groove será aplicado.
2. Aperte o botão [ F2 ] GROOVE para chamar a tela de ajuste de Groove.

**NOTA**

As configurações de Groove são aplicadas a todos os compassos do Modelo atual. Se lembre de que você não pode aplicar configurações de Groove diferentes para cada compasso.

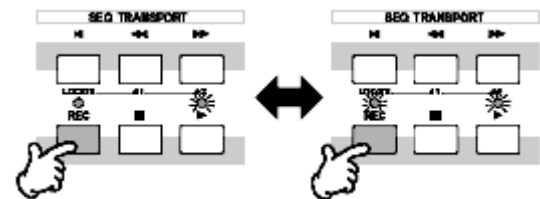
**NOTA**

A função de Groove afeta a reprodução do Modelo sem mudar os dados MID de fato (criados pela Gravação, Leitura de arquivos, e funções de Patch) . As configurações de Groove são dirigidas separadamente dos dados MIDI. Veja página 137.

**DICA**

**Ensaie partes antes de gravar**

Para ativar o modo de gravação temporariamente e entrar no modo de "Ensaio", simplesmente aperte o botão [ REC ] durante a gravação em tempo real - o indicador piscará e a reprodução continuará ininterrupta no entanto nenhum dado será gravado. Este modo de Ensaio lhe deixa facilmente e temporariamente desativar a gravação em ordem para praticar uma parte ou experimentar várias idéias (enquanto escuta as outras faixas) sem gravar de fato. Para voltar à ao modo de gravação aperte o botão [ REC ] e o seu indicador ficará aceso continuamente.



**DICA**

**Editando o Modelo gravado**

O modo de edição do Modelo e o modo de Trabalho de Modelo pode ser usado para editar ou mudar os dados do Modelo já gravado. O modo de edição de Modelo lhe deixa mudar os dados gravados e inserir dados novos caso necessite. Isto inclui dados de nota como também outros , como programas (Voz) e mensagens de mudança de controle MIDI . O modo de Trabalho de Modelo provê uma variedade inclusiva de ferramentas que você pode usar para transformar os dados gravados , como o tempo (Quantize), transpondo, mudando a velocidade de notas, modificando a duração das notas, e outras operações úteis por alterar o som. Incluindo uma variedade de operações convenientes, como copiar ou apagar dados. A maioria destas operações podem ser executadas em uma unica faixa ou em um alcance selecionado de compassos na faixa. O procedimento é basicamente igual a no modo de Música. Veja página 90.

## 3. Selecione uma faixa, então ajuste as configurações de Groove .

Selecione uma faixa.

Fixe cada parâmetro.

Mova o cursor para o parâmetro desejado e fixe o valor.

Toque o Modelo para conferir o resultado das configurações de Groove.

<b>NOTE OFST (Nota)</b>	Aumenta ou abaixa a afinação do nota(s) em semitons
<b>CLOCK SFT (Troca de tempo)</b>	Troca o tempo da nota(s) para frente ou para trás em passos de relógio.
<b>GATE OFST (Tempo da Porta)</b>	Prolonga ou encurta a nota(s) em passos de relógio.
<b>VELO OFST (Velocidade)</b>	Aumenta ou diminui velocidade da nota(s).

**NOTA**  
 Você também pode editar os parâmetros de Groove em tempo real durante a reprodução.

**! CUIDADO:**  
 Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

**DICA** Usando as configurações de Groove para mudar os dados de Modelo.  
 O Groove é uma reprodução que processa os dados gravados de um Modelo sem mudar ele de fato. Em outras palavras, os dados originais (criados pela Gravação, Leitura de Arquivos e funções Patch ) permanecem intactos. Se você quiser fazer configurações permanentes de Groove e mudar os dados, use Normalização de Efeitos no Trabalho de Modelo ([PATTERN] -> [JOB] -> [F5] TRACK -> 04: Normalize Play Effect). Nesta tela, especifique a faixa a ser mudada de acordo com as configurações de Groove , e aperte o botão [ENTER] para executar.

### Criando uma rede de Modelos.

Cada Modelo consiste em 16 Seções (A–P) que podem ser usadas como variações de Modelo. Crie as variações de Modelo de ritmo desejadas, ou Seções que você deseja usar como acompanhamento , apoiando para sua Música nova, de acordo com as instruções nas seções anteriores. Depois que você criar as Seções, você pode encadear estas Seções juntas em qualquer ordem para a parte de apoio da Música em cima da qual você pode gravar uma linha de melodia e qualquer outra parte, no modo de Gravação de Música.



**NOTA**  
 Mixagem de Modelo, Groove, e Voz da Frase (Voz da Faixa) não podem ser ajustados ligados/desligados independentemente para cada Seção, mas sim aplicadas a todas as Seções.

**! CUIDADO:**  
 As mesmas Frases de Usuário podem ser nomeadas a Seções diferentes dentro de um modelo. Porém, se lembre de que os dados de Seção serão mudados automaticamente se a outra Seção que compartilha a mesma Frase de Usuário é mudada. Por exemplo, se você nomeou uma certa Frase de Usuário a ambas Seção A e Seção D, e você muda a Frase de Usuário para a Seção A, a mesma Frase será mudada para a Seção D.

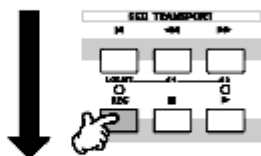
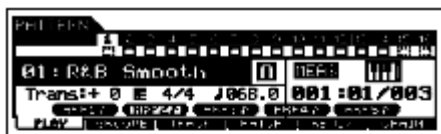
### Criando uma Rede de Modelos mudando uma Seção enquanto toca um Modelo.

Trocando de seções, ligando/desligando faixas, ligando/desligando cenários, e mudanças de tempo, tudo isso sendo gravado como um Rede de Modelos.

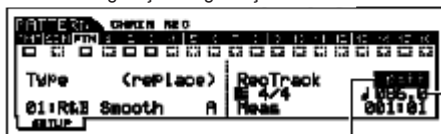
1. No modo de Tocar Modelo, selecione um Modelo para o qual os dados já foram criados.
2. Aperte o botão [ F6 ] CHAIN para chamar a tela de Tocar Rede de Modelos.
3. Aperte o botão [ REC ] para entrar no modo de Gravação de Rede de Modelos, então fixe os parâmetros básicos.

Na tela de Gravação de Rede de Modelos, você pode fixar faixa a ser gravada e o tempo. Três tipos de faixa de Rede de Modelos estão disponíveis. A faixa de Tempo lhe deixa gravar as mudanças de tempo para a Rede, e a faixa de Cenário lhe deixa gravar mudanças de ligado/desligado da faixa. A faixa Modelo (patt) o deixa mudar a Seção da gravação ao compasso desejado apontam na Música.

Tela de tocar Rede de Modelos.

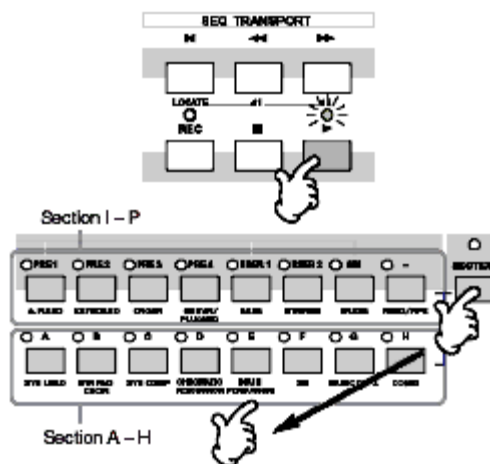


Tela de configuração da gravação da Rede de Modelos.



Ajuste a faixa a ser gravada para "patt" e entre nas Seções para os compassos desejados.

4. Aperte o botão [ ▶ ] para começar a gravação e tocar o Modelo como desejado. Mude a Seção aos pontos desejados, enquanto toca o Modelo.



5. Aperte o botão [ ■ ] (Stop) para parar gravação. A operação volta a tela de Rede de Modelos.
6. Aperte o botão [ ▶ ] (Play) para ouvir a Rede de Modelo gravada.
7. Salve os dados de Modelos criados em um dispositivo de armazenamento USB (página 98) antes de desligar o MO. Você também pode gravar a faixa de Tempo e de Cenário se desejar. Quando a faixa a ser gravada é ajustada "tempo," mova o cursor para o valor de tempo (enquanto for gravar no passo 4 acima) e use o dial de dados e os botões [INC/YES]/[DEC/NO] para mudar o tempo enquanto a Rede está tocando. Quando a faixa a ser gravada é ajustada "scene," aperte o botão [MUTE] (a luz acende) e use os botões de Número [1]–[16] para ligar/desligar cada faixa durante a gravação.

## Editando uma Rede de Modelos.

O modo de edição de Rede de Modelos torna possível editar a ordem das Seções em uma rede, como também inserir dados de tempo e dados de cenário.

1. No modo de Tocar Modelo, selecione um Modelo para o qual já foram criados dados.
2. Aperte o botão [ F6 ] CHAIN para chamar a tela de tocar Rede de Modelos.
3. Aperte o botão [ EDIT ] para entrar no modo de edição de Rede de Modelos, então edite cada faixa da Rede de Modelos.
4. Aperte o botão [ EXIT ] para voltar a tela de tocar Rede de Modelos, então aperte o botão [ ► ] (Play) para ouvir a Rede de Modelos editada.
5. Salve os dados de Modelo criados em um dispositivo de armazenamento USB ( página 98 ) antes de desligar o MO.

Edição da Faixa do Modelo.

**PatternTrack Edit**

Entre na seção desejada (A-P) usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO].

Botão [F4]

Aperte o botão [F6] para limpar a localização do cursor.

**Edição do Cenário da Faixa**

**SceneTrack**

001:1-000	Track	Mute	...
001:2-000	Track	Mute	...
001:3-000	Track	Mute	...
001:4-000	Track	Mute	...
001:5-000	Track	Mute	...
001:6-000	Track	Mute	...
001:7-000	Track	Mute	...
001:8-000	Track	Mute	...
001:9-000	Track	Mute	...
001:10-000	Track	Mute	...
001:11-000	Track	Mute	...
001:12-000	Track	Mute	...
001:13-000	Track	Mute	...
001:14-000	Track	Mute	...
001:15-000	Track	Mute	...
001:16-000	Track	Mute	...
001:17-000	Track	Mute	...
001:18-000	Track	Mute	...
001:19-000	Track	Mute	...
001:20-000	Track	Mute	...

Botão [F4]

Aperte o botão [F5] para inserir a localização do cursor.

Aperte o botão [F6] para apagar a localização do cursor.

**Edição do Tempo da Faixa.**

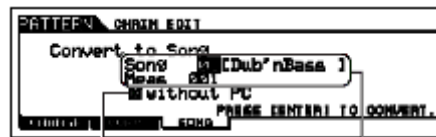
**TempoTrack**

001:1-000	126.8
001:2-000	126.8
001:3-000	126.8
001:4-000	126.8
001:5-000	126.8
001:6-000	126.8
001:7-000	126.8
001:8-000	126.8
001:9-000	126.8
001:10-000	126.8
001:11-000	126.8
001:12-000	126.8
001:13-000	126.8
001:14-000	126.8
001:15-000	126.8
001:16-000	126.8
001:17-000	126.8
001:18-000	126.8
001:19-000	126.8
001:20-000	126.8

## Convertendo uma Rede de Modelos para dados de Música.

Uma vez você fez uma Rede de Modelos, você pode converter os dados e pode criar uma Música com isto.

1. No modo de modelo, selecione um Modelo para o qual foram criados dados de Rede de Modelos.
2. Aperte o botão [ F6 ] CHAIN para chamar a tela de tocar Rede de Modelos.
3. Aperte o botão [ EDIT ] para entrar no modo de edição de Rede de Modelos.
4. Aperte o botão [ F3 ] SONG para chamar a tela de Conversão para música, então especifique a Música de destino.



Número de destino da canção e número de compasso inicial.

Quando esta caixa é checada, não são copiadas mensagens de mudança de programa nas sucessões de dados MIDI.

5. Aperte o botão [ ENTER ] para executar a operação de Conversão. Os dados de Rede de Modelos são convertidos a dados de Música e são copiados ao compasso inicial da música de destino.

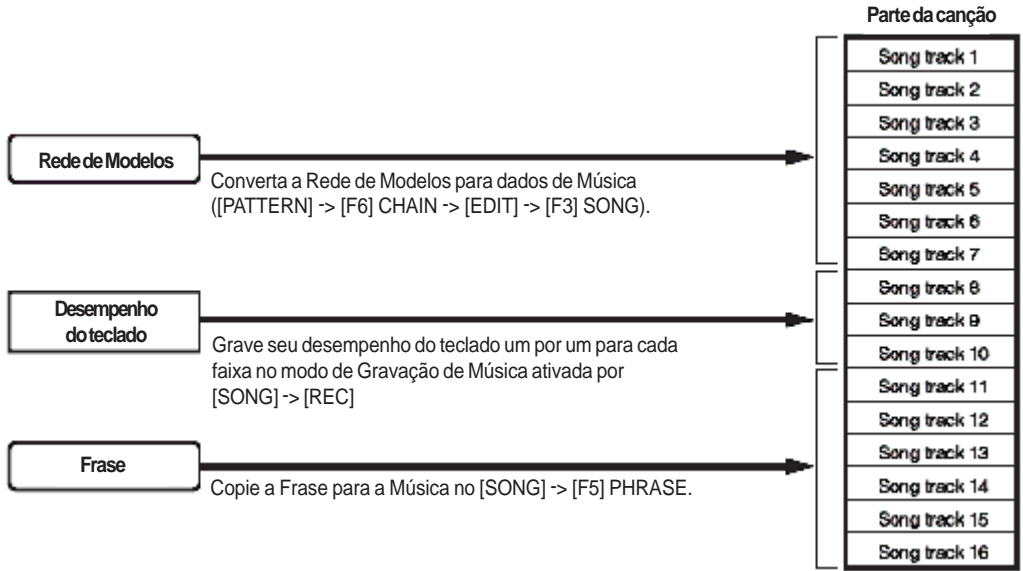
**! CUIDADO:**  
Esta operação rescreve qualquer dado existente na música de destino.

6. Salve os dados de Música criados em um dispositivo de armazenamento USB ( página 98 ) antes de desligar o MO.

**! CUIDADO:**  
Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM ( página 150 ). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

Criando uma Música

O quadro seguinte ilustra o procedimento básico para criar uma Música e usa os vários métodos e funções descritas neste tutorial. Agora, que você montou que as faixas de apoio para sua Música convertendo as Frases ou Redes de Modelo para dados de Música, você pode gravar as partes de melodia neles.



**! CUIDADO:**  
Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

**Criando uma Música com uma Rede de Modelos.**

Você pode criar facilmente a parte de apoio separada para seu desempenho combinando os Modelos que você criou no modo de Modelo. Para detalhes, veja página 84.

## Gravando com o teclado a faixa de uma Música

### Arpejo, Gravação em tempo real e passo a passo, função de Groove.

No modo de Música, você pode usar o Arpejo, Gravação em tempo real e passo a passo, e função de Groove do mesmo modo que você fez no modo de Modelo. O procedimento é basicamente igual ao do modo de Modelo.

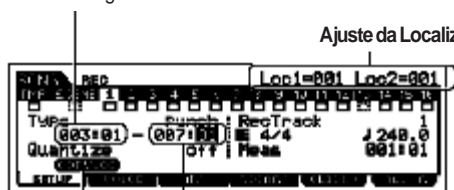
### Regravando uma parte específica de uma Música (Punch In/Out)

No modo de Música, use o método de gravação Punch In/Out para gravar em cima de só uma parte específica da faixa. Nas instruções do exemplo abaixo, você verá como regravar os compassos 3 até 5 de uma música gravada.

1. No modo de Tocar Música, selecione uma Música a ser criada.
2. Aperte o botão [REC] para entrar no modo de Gravação de Música.
3. Aperte o botão [TRACK SELECT] (a luz acende), então selecione a faixa desejada com os botões de número [1]–[16].
4. Ajuste os parâmetros relacionados a gravação na tela [F1] SETUP. Fixe o parâmetro de Tipo para “punch” e especifique a parte a ser regravada. Fixe outros parâmetros caso necessário. Para detalhes, veja página 179.

#### Punch In (compasso inicial da gravação: batida)

A reprodução da faixa gravada é desligada nesse ponto, e seu desempenho de teclado será gravado na faixa.

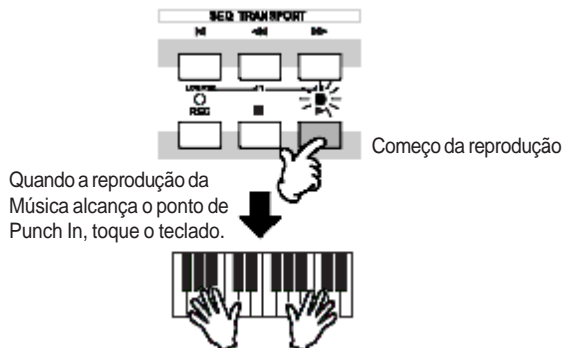


#### Punch Out (compasso final da gravação: batida)

A gravação acaba neste momento e a reprodução continua normal das faixas gravadas.

Aperte o botão [SF1] COPY LOC para nomear o número do compasso gravado as Localizações (Loc1 e Loc2) para os pontos de Punch In/Out.

5. Aperte o botão [▶] (Play) para começar a gravação. Quando reprodução da Música alcançar o ponto do Punch, toque o teclado.



6. Aperte o botão [■] (Stop) para deixar de gravar depois que reprodução da Música alcançar o ponto de Punch.

7. Aperte o botão [▶] (Play) para ouvir sua Música recentemente gravada.

8. Salve os dados de Música em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo (página 98) antes de desligar o MO.

A gravação Punch In/Out só está disponível no modo de Gravação de Música. Isto não estará disponível no modo de Gravação de Modelo.

### DICA Inserção de um evento de mudança de Tempo para o meio da Música.

Você pode usar os seguintes três métodos para mudar o tempo no meio de uma Música já gravada.

#### • Usando a faixa de Tempo

Comece a gravação depois de fixar o parâmetro de Tipo para “replace” e a faixa a ser gravada para “tempo” e movendo o cursor para o valor de tempo do passo 4. Durante a gravação mude o valor do tempo em tempo real enquanto escuta a reprodução da Música.

#### • Edição de Música

No modo de Tocar Música, aperte o botão [EDIT] para entrar no modo de edição de Música. Selecione a faixa de Tempo (TMP) apertando o botão [F4] TR SEL algumas vezes, então mude o valor do tempo existente ou insira um valor de tempo novo usando o botão [F5] INSERT. Para detalhes sobre a edição de Música, veja página 90.

#### • Gravação passo a passo

No passo 4, fixe o parâmetro de Tipo para “step” e a a faixa a ser gravada para “tempo”, aperte botão o [ ] (play) para começar a gravação passo a passo. Depois de mover o cursor para “Value,” mova o ponteiro de Música usando o botão [ ] (Avançar) e mude o valor de tempo no ponto desejado, então insira o valor apertando o botão [ENTER]. Para detalhes sobre gravação Passo a passo, veja página 82.





**Gravando Música usando um Desempenho**

Se você tem um Desempenho favorito ou um que se ajustaria a Música a ser gravada, você pode copiar certas configurações de até quatro Partes do Desempenho para as configurações de Mixagem de Música as quais são editadas.

1. Entre no modo de trabalho de edição de Música ([SONG] -> [MIXING] -> [JOB]).
2. Aperte o botão [F5] PF COPY para chamar a tela de Cópia de Desempenho.
3. Ajuste os parâmetros como necessário na tela [F5] PF COPY, então aperte o botão [ENTER] para executar a operação de Cópia.

Selecione um Desempenho de fonte. Marque o checkbox dos parâmetros desejados.



O destino da Parte Mixada aparece automaticamente. Os números de Parte exibidos diferem dependendo do Desempenho de fonte. Se o Desempenho de fonte contém quatro Partes, "1, 2, 3, 4" aparece aqui.

4. Aperte o botão [SONG] para voltar ao modo de tocar Música, então selecione a faixa 1 e toque teclado. Confira se o som que você ouve está igual ao Desempenho da fonte ou não.
5. Grave seu desempenho no teclado para a Faixa 1.
6. Armazene a Mixagem de Música via [SONG] -> [MIXING] -> [STORE]. Devem ser armazenadas as configurações copiadas do Desempenho como dados de Mixagem de Música.
7. Salve os dados de Música em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo (página 98) antes de desligar o MO.

**NOTA**

As explicações aqui também se aplicam ao modo de Modelo.



**CUIDADO:**

O destino das partes Mixadas aparece automaticamente. Os números de Parte exibidos diferem dependendo do Desempenho de fonte. Se o Desempenho de fonte contém quatro Partes, "1, 2, 3, 4" aparece aqui. A operação de cópia reescreve as configurações de Mixagem que existem previamente no destino.

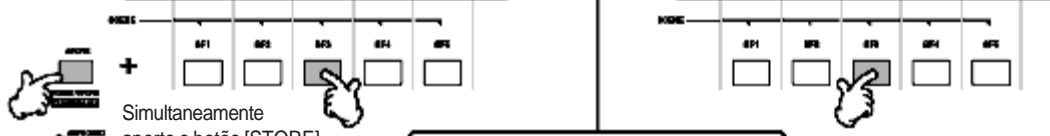
**Nomenado um Cenário Musicais e um tipo de Arpejo simultaneamente para os botões [SF1]–[SF5].**

Tipos de Cenários Musicais e Arpejos podem ser nomeados aos botões [SF1]–[SF5] (quando os itens do menu ARP1–ARP5 são mostrados ao fundo da tela). Estas configurações são armazenadas como dados de Música. O Cenário Musical é uma função poderosa que lhe permite armazenar cinco diferentes “cenários” de Música contendo parâmetros relacionados a música—, tempo, faixa ligada/desligada, e os controles de mixagem (todas as configurações de parâmetro controlável dos Botões com a luz [PAN/SEND] ou [TONE] acesas, e os sliders de Controle). Você pode chamar o Cenário Musical e o tipo de Arpejo apertando simplesmente um dos botões [SF1]–[SF5] (quando os itens do menu ARP1–ARP5 são mostrados ao fundo da tela no modo de Música).

• Nomeando um Cenário Musical e tipo de Arpejo simultaneamente para os botões [SF1] - [SF5].



• Ativando um Cenário Musical e tipo de Arpejo simultaneamente dos botões [SF1] - [SF5].



Simultaneamente aperte o botão [STORE] e aperte um dos botões [SF1] - [SF5].

No modo de Música, você pode nomear um Cenário Musical e um tipo de Arpejo simultaneamente para os botões [SF1]–[SF5] só quando os itens ARP1–ARP5 aparecem ao fundo na tela.

## • Usando um Cenário de Música e um tipo de Arpejo durante a gravação

Os menus ARP1 - ARP5 também aparecem na tela [F3] ARP no modo de Gravação de Música como a tela [F1] PLAY no modo de Tocar Música . Estes indicam que você pode mudar o Cenário da Música e o tipo de Arpejo simultaneamente durante a gravação de música na tela [F3] ARP.

## • Gravando as mudanças de Cenário Musical na música.

Cada Música contém uma faixa de Cenário para a qual você pode gravar mudanças de Cenário. Quando o RecTrack é ajustado para “scene” “ no passo 4 descrito na página 88, você pode gravar mudanças de Cenário de qualquer tela (até mesmo desses nos quais não são mostrados ARP1 - ARP5) apertando os botões [SF1] - [SF5] durante a gravação.

### NOTA

As explicações de Arpejo aqui também se aplicam ao modo de Modelo.

### NOTA

Para detalhes de como selecionar um tipo de Arpejo no modo de Música/Modelo, veja página 80.

### NOTA

omo no modo de Voz e no modo de Desempenho, os tipos de Arpejo podem ser nomeados só para os botões [SF1] [SF5] quando o botão [ARPEGGIO ON/OFF] é desativado.

## Editando a Música gravada

Os modos de Edição de Música e de Trabalho de Música podem ser usados para editar ou mudar os dados da Música já gravada. O modo de Edição de Música lhe deixa mudar os dados gravados e inserir dados novos se preciso. Isto inclui dados de nota como também outros dados, como programa (Voz) e mensagens de mudança de controle MIDI . O modo de Trabalho de Música provê uma variedade inclusiva de ferramentas , você pode usar para transformar os dados - transpondo, mudando a velocidade de notas, modificando a duração de notas, e outras operações úteis para alterar o som. Também inclui uma variedade de operações convenientes, como copiar ou apagar dados. A maioria destas operações podem ser executadas em uma faixa inteira ou em um alcance selecionado de compassos na faixa.

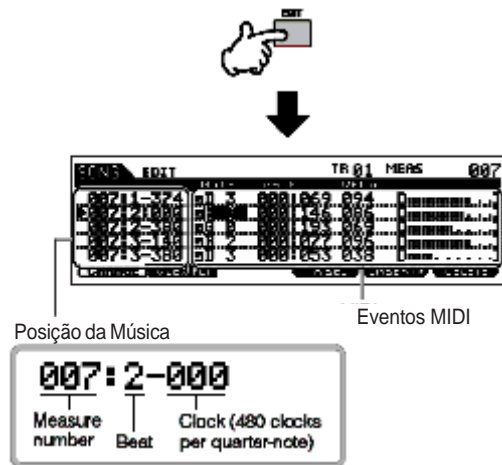
### NOTA

As explicações aqui também se aplicam ao modo de Modelo.

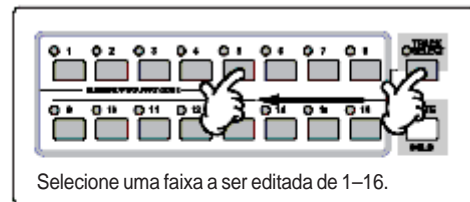
## • Editando os dados de Música gravados através de evento MIDI (no modo de Edição de Música)

1. Aperte o botão [SONG] para entrar no modo de Tocar Música, então selecione uma Música a ser editada.

2. Entre no modo de Edição de Música apertando o botão [EDIT] (a luz acende), então aperte o botão [F1] CHANGE para chamar a tela de lista de eventos MIDI.



3. Selecione uma faixa a ser editada. Selecione um dos três tipos de faixa disponíveis apertando o botão [F4] TR SEL (Selecionar Faixa) .Cada vez que o botão for apertado se alternará entre os tipos de faixa. Para selecionar uma das faixas de Modelo (1–16), verifique se a tela de edição de faixa 1–16 é selecionada (veja abaixo), então ative o botão [TRACK SELECT] e aperte qualquer um dos botões [1]–[16].



Selecione uma faixa a ser editada de 1–16.

Tela de edição de faixa 1–16



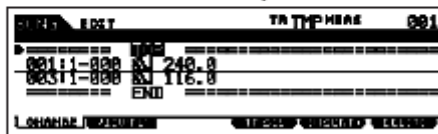
Tela de edição de Cenário da faixa

Botão[F4]



Tela de edição do tempo da faixa

Botão[F4]



Botão[F4]

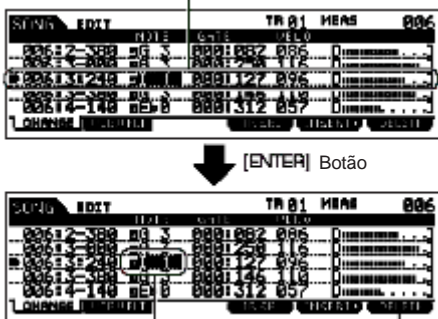
4. Editando os eventos MIDI da Música.

• **Editando/Apagando eventos existentes**

Para editar dados da lista de eventos, use os botões do cursor de cima/baixo para destacar o evento específico que você quer editar, e use os botões do cursor de esquerda/direita para destacar os tipos de dados ou parâmetros a serem editados. Então, mude o valor usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados.

A linha inteira do evento editado piscará na tela. Aperte o botão [ENTER] para entrar nos dados editados de fato (a linha inteira do evento editado deixará de piscar). Para abortar a edição destaque uma localização de evento nova sem apertar o botão [ENTER]. Aperte o botão [F6] para apagar o evento na localização atual.

Ao mudar o valor, a linha inteira piscará na exibição isto indica que está sendo editado e ainda não gravou.

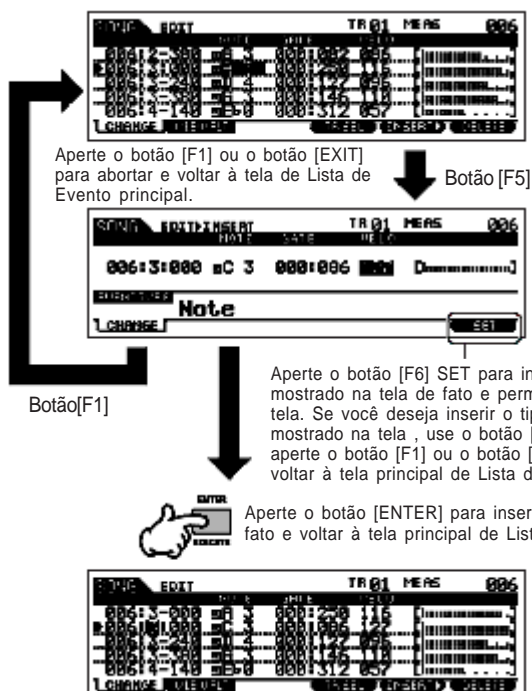


A linha deixa de piscar e o valor é gravado de fato.

Pressione o botão [F6] para apagar o evento no local atual.

• **Inserindo Novos Eventos**

Para inserir um evento, use os botões do cursor de cima/baixo para destacar um evento no ponto desejado no compasso da faixa, batida - isto será a localização para a qual o novo evento será inserido. Então, siga os passos abaixo.



Aperte o botão [F1] ou o botão [EXIT] para abortar e voltar à tela de Lista de Evento principal.

Botão [F5]

Aperte o botão [F6] SET para inserir o evento mostrado na tela de fato e permanecer na tela. Se você deseja inserir o tipo de evento mostrado na tela, use o botão [F6] SET e aperte o botão [F1] ou o botão [EXIT] para voltar à tela principal de Lista de Evento.

Aperte o botão [ENTER] para inserir o evento de fato e voltar à tela principal de Lista de Evento.

Na tela de Lista de Evento, você pode editar vários tipos de eventos como Voz, volume, e pan como também eventos de nota. Isto significa que você pôde, por exemplo, inserir mudanças de Voz para o meio de uma faixa, até mesmo se a faixa usada tiver sido gravada uma vez.

**NOTA**

Para detalhes sobre os eventos MIDI dirigidos na tela de Lista de Eventos, veja página 182.

**NOTA**

Se você acha a tela muito difícil de visualizar, você pode filtrar certos tipos de evento com o Filtro de Visualização. Simplesmente aperte o botão [F2] VIEW FLT e selecione o tipo de evento que você quer seja exibido. Para detalhes, veja página 182.

5. Aperte o botão [▶] (Play) para ouvir seus dados editados.

Considerando que a Música pode ser reproduzida dentro do modo de Edição, você pode ouvir imediatamente e conferir as mudanças que você fez enquanto edita. Se você quer ouvir o que você editou há pouco na faixa, use a função de Solo (página 75).

6. Edite outras faixas que você quer repetindo os passos 3 até 5.

7. Depois de editar, aperte o botão [SONG] para voltar ao modo de Tocar Música.

8. Salve os dados de Música editados em um dispositivo de armazenamento USB (página 98) antes de desligar o MO.

Transformando os dados gravados e outras operações - Modo de Trabalho de Música.

O modo de Trabalho de Música tem uma variedade larga de operações para mudar e trabalhar com os dados de Música. Virtualmente todos os Trabalhos fazem o mesmo procedimento, assim nós explicaremos um deles aqui - Quantize, que o deixa ajustar o tempo de uma faixa previamente gravada. No exemplo seguinte, esta passagem musical foi escrita em um compasso quaternário.



Embora você pense que você possa ter gravado a passagem com precisão, seu desempenho atual pode ser ligeiramente à frente ou atrás da batida (ou ambos!). O Quantize lhe permite alinhar todas as notas em uma faixa de forma que o tempo é absolutamente preciso ao valor da nota especificada.

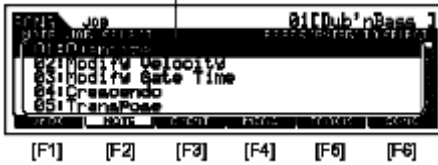
1. Aperte o botão [SONG] para entrar no modo de Tocar Música, então selecione uma Música para a qual o Trabalho será aplicado.

# Guia rápido

2. Aperte o botão [JOB] para entrar no modo de Trabalho de Música.

Como mostrado abaixo, os Trabalhos são divididos em seis grupos principais cada um dos quais são selecionados usando os botões [F1]–[F6].

Indica a Lista de Trabalho. Pois todos os Trabalhos não podem ser exibidos simultaneamente, você precisará usar os botões do cursor rolar a tela para achar o Trabalho desejado.

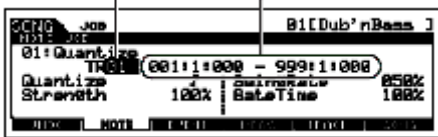


[F1] UNDO	Undo (Cancelando o Trabalho executado) / Redo (Restabelecendo o Trabalho executado)
[F2] NOTE	Dados de Trabalho de Nota
[F3] EVENT	Trabalho de evento
[F4] MEAS	Trabalho de compasso
[F5] TRACK	Trabalho de localização
[F6] SONG	Trabalho de música

3. Aperte o botão [F2] NOTE, mova o cursor para “01: Quantize” então aperte o botão [ENTER] para chamar a tela de Trabalho de Quantize.

4. Ajuste os parâmetros de Trabalho pertinentes. Depois de especificar a faixa para qual o Trabalho será aplicado, ajuste o Quantize para “8ª” (8ª nota) de acordo com o exemplo acima. Fixe o Strength para “100%,” SwingRate para “050%,” e o GateTime para “100%.” Considerando estes parâmetros, veja página 183.

Faixa em cima de qual o Trabalho é aplicado      Alcance em cima de qual o Trabalho é aplicado



**NOTA**

Ajuste o valor de Quantize para corresponder às notas de valores menores na faixa que você está trabalhando. Por exemplo, se os dados forem gravados com notas de um compasso quaternário, use o valor da colcheia para o quantize.

5. Aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho. Depois que o Trabalho for completado, uma mensagem “Completed” aparece e a operação volta à tela original.



**CUIDADO:**  
Uma mensagem de “Executing...” é mostrada quando levar uma quantidade pequena de tempo para executar o Trabalho. Nunca tenta desligar o MO enquanto o Trabalho está sendo executado. Isso pode resultar na perda de todos os dados de usuário.

6. Aperte o botão [SONG] para voltar ao modo de Toca Música, então aperte o botão [▶] para ouvir a Música em cima da qual o Trabalho foi aplicado.

Se você está satisfeito com o resultado do Trabalho, vá para o passo 7. Se não, execute o trabalho UNDO na tela [F1] UNDO no modo de Trabalho de Música para restabelecer os dados para o seu estado prévio, então experimente o Trabalho (do passo 4) novamente. Para detalhes sobre Undo, veja próxima página.

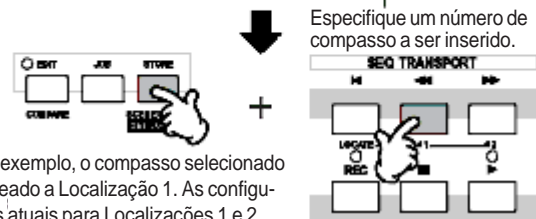
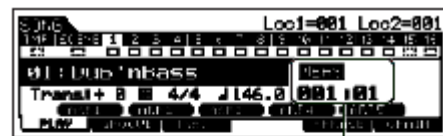
7. Salve os dados de Música em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo (página 98) antes de desligar o MO. Além do Quantize, você achará uma variedade de outros Trabalhos úteis e poderosos no modo de Trabalho de Música (página 183) e no modo de Trabalho de Modelo. (página 199).

## Localização da Música

O modo de Tocar Música tem uma função de Localização conveniente que o deixa pular as partes especificadas de uma Música. Isto lhe deixa nomear um número de compasso específico na Música selecionada, e imediatamente pular ao compasso nomeado—ou durante a reprodução ou quando a Música estiver parada. Podem ser nomeadas duas Localizações.

### • Nomeando Localizações

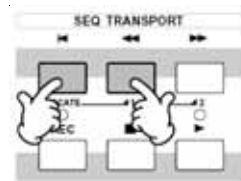
Selecione o compasso desejado na Música gravada para a Localização. (Marque “MEAS” e use os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados.) Então, para nomear o compasso a Localização 1, simultaneamente aperte o botão [SET LOCATE] e aperte o botão [◀◀] (voltar). Para nomear a Localização 2, use o botão [▶▶] (avançar).



Neste exemplo, o compasso selecionado é nomeado a Localização 1. As configurações atuais para Localizações 1 e 2 são mostradas a direita no topo da tela.

### • Pulando a uma Localização nomeada

Para pular imediatamente à Localização nomeada 1 ou 2, simultaneamente aperte o botão [SET LOCATE] e aperte o botão [◀◀] (voltar) (para Localização 1) ou o [▶▶] (avançar) (para Localização 2).

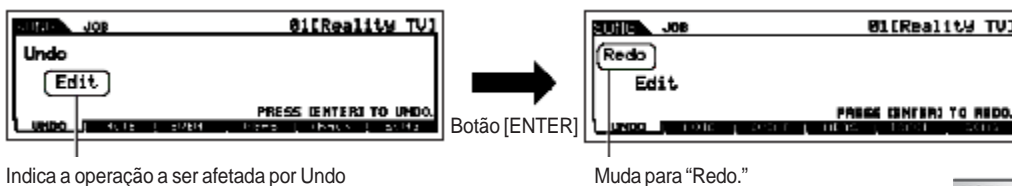




**Usando as funções de Undo/Redo**

Se você não está satisfeito com os resultados de um Trabalho executado, ou você quer ouvir a diferença do som antes e depois de usar um Trabalho, você pode usar as funções de Undo/Redo. Depois de mudar os dados de um Trabalho, repita os passos 1–4 como desejado.

1. Aperte o botão [SONG] para voltar ao modo de Tocar Música, então aperte o botão [▶] para ouvir a Música mudada pelo Trabalho. Isto lhe deixa conferir os resultados do Trabalho.
2. Depois de parar a Música, aperte o botão [JOB] seguido pelo botão [F1] UNDO para chamar o a tela Undo . Aperte o botão [ENTER] para executar Undo . Os dados da Música são restabelecidos a seu estado anterior.

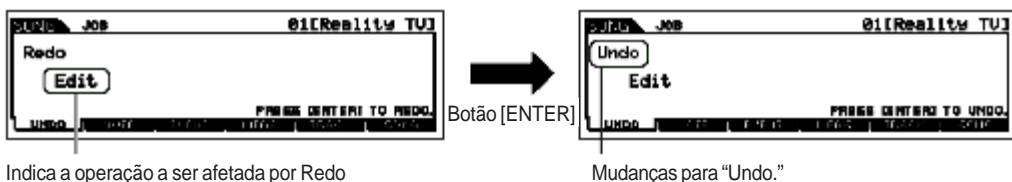


3. Aperte o botão [SONG] para voltar ao modo de Tocar Música, então aperte o botão [▶] (play) para tocar a Música. Isto lhe deixa conferir o som antes de fazer mudanças de fato com o Trabalho.

**NOTA**  
Undo/Redo é aplicado à mais recente operação (Trabalho, Edição, Gravação, etc.).

4. Depois de parar a Música, aperte o botão [JOB] seguido do botão [F1] UNDO para chamar a tela de Undo. Aperte o botão [ENTER] para executar Redo. Isto o deixa fazer novamente o Trabalho, restabelecendo a Música para as mudanças feitas antes de usar o Undo no passo 2 acima.

**NOTA**  
O Trabalho de Undo/Redo também está disponível no modo de Trabalho de Modelo.



**Editando parâmetros mixados para completar uma Música (no modo de Mixagem / modo de Edição de Mixagem)**

Neste passo final (antes de salvar seu trabalho que faremos logo), você pode mixar suas faixas com a Mixagem de Música - ajustando o equilíbrio do volume, partes de pan e ajustando níveis dos efeitos.

**NOTA**  
As explicações aqui também se aplicam ao modo de Modelo.

1. Aperte o botão [SONG] para entrar no modo de Tocar Música, então selecione uma Música para a qual a edição de Mixagem deve ser feita.
2. Entre no modo de Mixagem de Música apertando o botão [MIXING] (a luz acende).  
Selecione o menu que você deseja editar apertando os botões [F1]–[F4], então edite os parâmetros em cada tela.

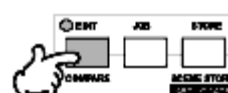
Se você altera qualquer parâmetro, o indicador [E] aparecerá no topo a esquerda da tela.



Aperte o botão [F5] VCE ED para entrar no modo de edição de Mixagem de Voz (página 203).

Você pode usar o modo de Mixagem de Música para as funções de mixagem simples. Para informação sobre os parâmetros disponíveis, veja página 203. Se você deseja editar parâmetros de mixagem mais específicos, entre no modo de edição de Mixagem de Música.

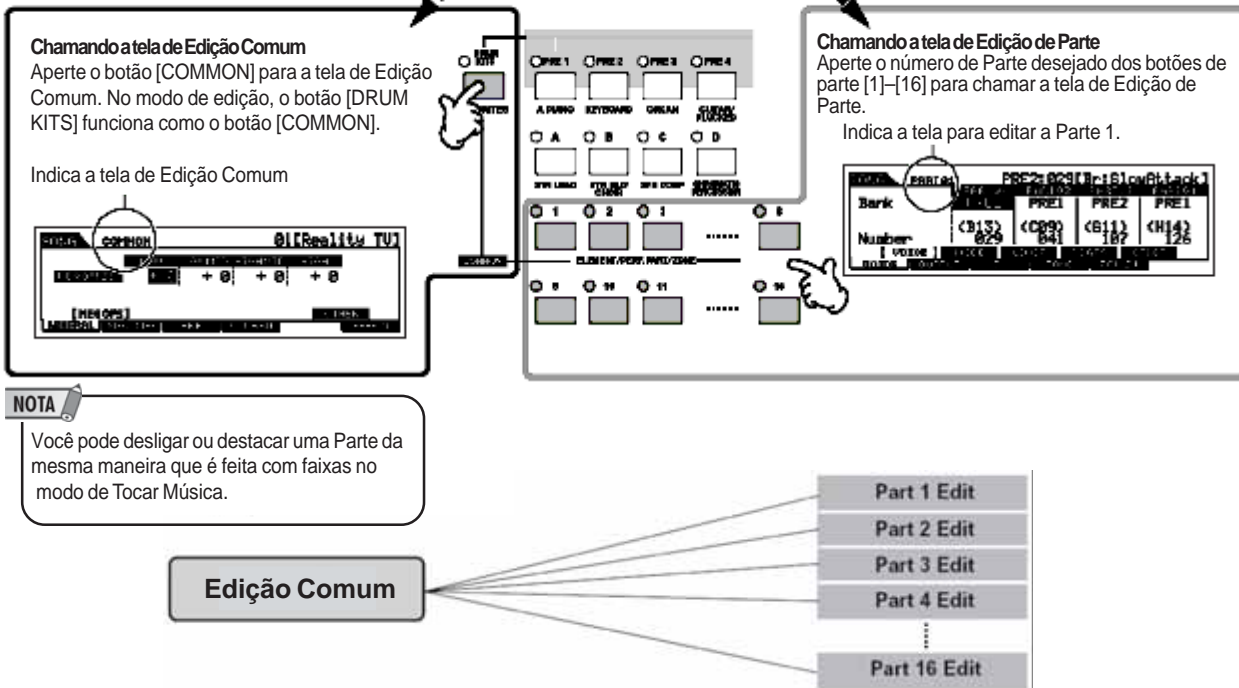
3. Aperte o botão [EDIT] para entrar no modo de edição de Mixagem de Música.



# Guia rápido

4. Chame a tela de Edição Comum ou a tela de Edição de Parte  
Use a Edição de Parte para editar os parâmetros para cada Parte. Use a Edição Comum para editar os parâmetros para todas as Partes.

Enquanto o modo de edição Canção Misturando toca, você pode trocar entre a edição comum, edição exibição e o elemento de edição exibição como mostrado abaixo.



5. Selecione o menu que você deseja editar apertando os botões [F1]–[F5] e os botões [SF1]–[SF5], então edite os parâmetros em cada tela.  
Para detalhes dos parâmetros disponíveis, veja página 190.

6. Repita os passos 4–5 caso deseje.

7. Armazene as configurações da Mixagem da Música para a memória de Usuário interna (DRAM) como dados de Música ou armazene para memória interna (Flash ROM) como dados de Mixagem de Modelo.  
Depois de apertar o botão [EXIT] para voltar ao modo de Mixagem de Música, aperte o botão [STORE] para entrar no modo de Armazenamento de Mixagem de Música, então aperte o botão [ENTER] para executar a operação de Armazenamento (página 98).

8. Antes de desligar o MO, salve as configurações de Mixagem de Música armazenadas em um dispositivo de armazenamento USB como dados de Música no modo de Arquivo (página 98).  
Se a Mixagem de Música é armazenada como dados do Sistema (página 150) na memória interna (Flash ROM), os dados são mantido até mesmo quando o MO for desligado.

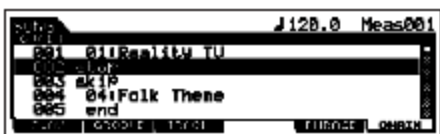
**DICA** Armazenando as configurações de Mixagem como um Modelo

Você pode armazenar as configurações Mixagem criadas no modo de Música e no modo de Modelo como dados de Modelo. Se você está armazenando as configurações de Mixagem como dados de Modelo, você pode chamar as mesmas configurações em outra Música ou Modelo com uma operação simples. Para detalhes sobre como chamar um modelo, veja página 77.

**DICA** → **Rede de Música**

Esta função permite que as músicas formem uma rede para reprodução automática em seqüência. Nesta seção, tente usar a Rede de Música com as Músicas Demonstrativas.

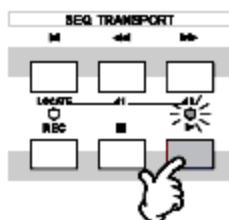
1. Aperte o botão [F6] CHAIN para chamar a tela de Rede de Música. Nesta tela você pode programar e pode tocar suas próprias seqüências de música.



2. Programe a ordem desejada das Músicas. Mova o cursor para "001" usando o botão do cursor e selecione a Música desejada usando o dial de dados, ou os botões [INC/YES] e [DEC/NO]. Igualmente, nomeie as outras Músicas a localizações 002, 003, 004, e assim por diante. Além disso, os parâmetros seguintes podem ser ajustados na Rede de Música.

<b>skip</b>	Ignora o número da rede selecionado e continua a reprodução do próximo número da rede.
<b>stop</b>	Pára a reprodução da rede naquele número. Você pode reiniciar a reprodução da Rede de Música do próximo número da rede apertando o botão [▶] (play)
<b>end</b>	Indica a marca do fim dos dados da Rede de Música.

3. Toque a Rede de Música. Mova o cursor para o topo da tela de Rede de Música, e aperte o botão [▶] (play) para começar a reprodução de Música.



Quando a Rede de Música programada no passo 2 alcança o fim, a reprodução pára automaticamente. Aperte o botão [■] (stop) durante a reprodução para parar a reprodução de Rede de Música.

**NOTA**

A Rede de Música só pode ser tocada na tela de Rede de Música, e não de qualquer outra tela.

# Guia rápido



Editando uma Mixagem usando os Botões (no modo de Música/Modelo).

Podem ser usados os quatro botões a esquerda no topo do instrumento para ajustar as configurações de mixagem da Música/Modelo tocada. (no modo de tocar Música/Modelo). Você pode usa-los para editar as configurações de Mixagem, nos modos de edição de Mixagem de Música e de edição de Mixagem de Modelo. Para detalhes dos parâmetros editados pelos botões, se refira às descrições no modo de Desempenho (página 65).

## • Quando o indicador [PAN/SEND] está ativo:

<b>PAN</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F2] OUTPUT -> [SF1] VOL/PAN -> Pan	Página 191
<b>REVERB</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F2] OUTPUT -> [SF2] EF SEND -> RevSend	Página 191
<b>CHORUS</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F2] OUTPUT -> [SF2] EF SEND -> ChoSend	Página 191
<b>TEMPO</b>	Tempo do Música/Modelo atual.	Página 74

## • Quando o indicador [TONE] está ativo:

<b>CUTOFF</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F4] TONE -> [SF2] FILTER -> Cutoff	Página 191
<b>RESONANCE</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F4] TONE -> [SF2] FILTER -> Resonance	Página 191
<b>ATTACK</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F4] TONE -> [SF4] AEG -> Attack	Página 191
<b>RELEASE</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F4] TONE -> [SF4] AEG -> Release	Página 191

## • Quando o indicador [ARP FX] está ativo:

<b>SWING</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> Swing	Página 190
<b>GATE TIME</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> GateTimeRate	Página 190
<b>VELOCITY</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> VelocityRate	Página 190
<b>UNITMULTIPLY</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF3] PLAY FX -> UnitMultiply	Página 190

## • Quando o indicador [EQ] está ativo:

<b>LO</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F3] EQ -> Low Gain	Página 191
<b>LO MID</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F3] EQ -> Mid Gain	Página 191
<b>HI MID</b>	-----	----
<b>HI</b>	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de parte -> [F3] EQ -> High Gain	Página 191

## • Quando ambos os indicadores [PAN/SEND] e [TONE] estão ativos (os apertando simultaneamente):

<b>ASSIGN A</b>	Ajusta parâmetros nomeados a estes botões no UTILITY -> [F4] CTL ASN -> [SF2] ASSIGN.	Página 71
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Depende das configurações das vozes nomeadas à parte atualmente selecionada.	Página 70
<b>ASSIGN 2</b>		



Além das funções acima, parâmetros relacionados aos efeitos Master ([SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] MEQ/MEF -> [SF2] MEF) podem ser nomeados a estes quatro botões, e os botões podem ser usados para estas tarefas apertando o botão [ARP FX] e [EQ] para os ativar simultaneamente. Os parâmetros particulares nomeados aos quatro botões podem ser inicializados em [UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF5] MEF.



**DICA** Editando uma Mixagem usando sliders de Controle (no modo de Música/Modelo)

[SONG] -> Seleção de Música -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F2] OUTPUT -> [SF1] VOL/PAN

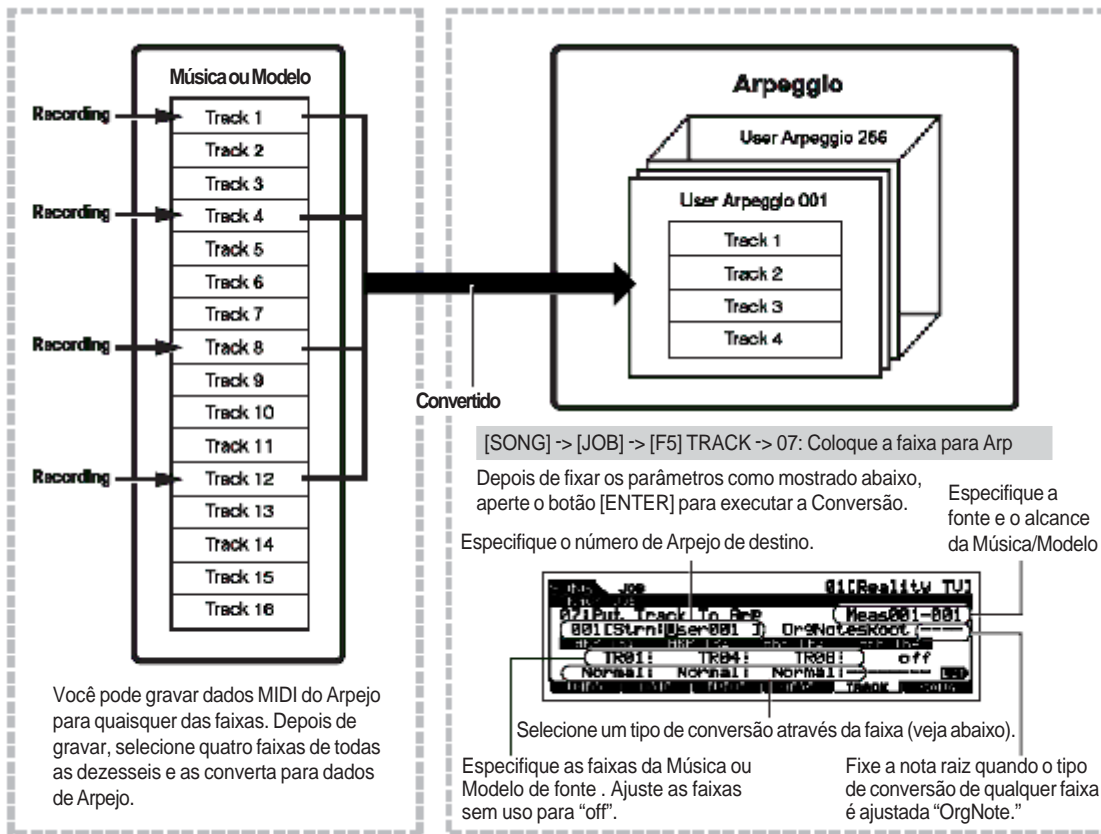
No modo de Música/Modelo, os quatro sliders de Controle o deixam ajustar os níveis das Partes independentemente (Vozes), lhe deixando controlar o equilíbrio global das Partes.

**NOTA**  
Uso indevido dos sliders pode resultar em nenhum som. Se isto acontecer, mova o sliders para cima.

**DICA** Criando um Arpejo

Além de usar os Arpejos prefixados, você também pode criar seus próprios dados de Arpejo originais. De fato, não há nenhuma operação direta para gravar Arpejos. Primeiro, você tem que gravar uma Frase para uma faixa de Música ou Modelo. Então, use a Música apropriada ou função de Trabalho de Modelo para converter os dados para dados de Arpejo.

1. Grave os dados MIDI a serem usados como a base para o Arpejo para uma Música ou Modelo.
2. Convertendo os dados MIDI (gravados na Música ou Modelo) como dados de Arpejo.



**• Determinando como dados de Música/Modelo são convertidos a um Arpejo - Tipo de Conversão**

Dados MIDI (de faixas de Música/Modelo) podem ser convertidos a dados de Arpejo em um dos três modos, de acordo com os tipos de Conversão. Estes tipos também podem ser selecionados independentemente para cada faixa de destino - provendo flexibilidade enorme e controle de desempenho.

<b>Normal</b>	O Arpejo usa só a nota tocada e suas notas de oitava são tocadas.
<b>Fixed</b>	Tocando qualquer nota(s) se ativa os mesmos dados MIDI.
<b>OrgNotes (Notas Originais)</b>	Basicamente igual ao "Fixed" com a exceção que as notas de reprodução do Arpejo diferem de acordo com o acorde tocado.

Grave os dados MIDI em uma faixa de Música ou Modelo e se refira às instruções anteriores neste capítulo caso necessite. Os exemplos listados abaixo são usados como referência.

• **Criando um modelo de ritmo (usando uma Voz de Percussão):**

Faixa 1	Grave um modelo de ritmo básico usando vários instrumentos de percussão.	-> Converta via "Fixed."
Faixa 2-4	Grave um modelo de ritmo diferente usando um instrumento de percussão específico para cada faixa.	-> Converta via "Normal."

• **Criando uma linha de baixo (usando uma Voz Normal):**

Faixa 1	Grave uma linha de baixo usando uma tecla desejada específica (raiz).	-> Converta via " OrgNote " depois que a nota for fixa.
Faixa 2-4		-> Off

• **Criando uma parte de guitarra de suporte (usando uma Voz Mega do Teclado ):**

Faixa 1	Grave uma parte de guitarra de suporte usando uma tecla desejada específica (raiz).	-> Converta via " Normal "
Faixa 2 - 4	Grave um ritmo diferente usando um dos sons especiais, como um dedilhado ou com ruído de arranhado.	Converta via " Fixed "
Faixa 3 - 4		-> Off

**NOTA**

Até 16 números de nota podem ser gravados na faixa de Arpejo. (Isto não se aplica as instâncias múltiplas do mesmo número de nota.) Se mais de 16 números de nota diferentes foram gravados aos dados MIDI, a operação de Conversão reduz as notas a mais do limite. Por causa disto, tenha cuidado para só gravar até 16 notas diferentes quando você cria um Arpejo, especialmente quando usar todas as quatro faixas.

• **Tipo Conversão que determina como os dados de Música são convertidos aos dados de Arpejo**

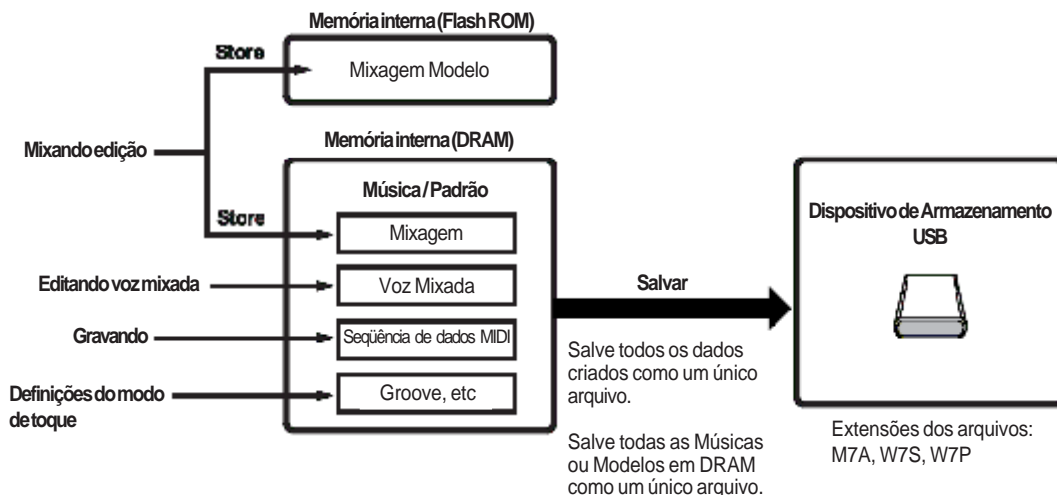
O dados de Arpejo criados acima pelas instruções são armazenado na memória interna Flash ROM e significa que não será perdido, até mesmo se você desligar o MO. Quando salvar os dados de Arpejo em um dispositivo de armazenamento USB , fixe o tipo de arquivo para " All " ou " UsrArp " no passo 3 descrito na página 99.

**Armazenando/Salvando a Música/Modelo criado.**

O dados de Música/Modelo criados ficam no DRAM (página 150). Pois os dados contidos em DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve salvar qualquer dado que fica no DRAM em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo antes de desligar o MO. Por favor note que as configurações da Mixagem editada devem ser armazenadas antes de serem salvas em um dispositivo de armazenamento USB.

**NOTA**

Considerando que os modelos mixados são armazenados como dados de sistema na memória interna Flash ROM, os dados são mantidos até mesmo quando o MO for desligado.

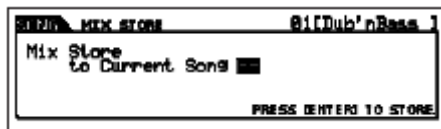


## Armazenando as configurações de Mixagem de Música/Modelo para a memória interna

[MIXING] -> [STORE]

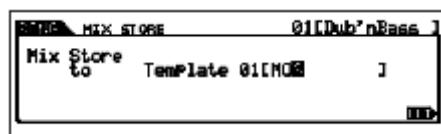
### • Armazenando as configurações de Mixagem como uma parte de uma Música

Aperte o botão [STORE] para entrar no modo de Armazenar Mixagem de Música/Armazenar Mixagem de Modelo, então selecione “Store to Current Song” usando o dial de dados, o botão [INC/YES], ou o botão [DEC/NO]. Então, aperte o botão [ENTER] para executar a operação de armazenar. As configurações de Mixagem são armazenadas à Música/Modelo atual.



### • Armazenando as configurações de Mixagem como um Modelo de Mixagem

Aperte botão [STORE] para entrar no modo de Armazenar Mixagem de Música/Armazenar Mixagem de Modelo, então selecione “Store to Template” usando o dial de dados, o botão [INC/YES], ou o botão [DEC/NO]. Então, aperte o botão [ENTER] para executar a operação de armazenar. Você pode carregar o Modelo de Mixagem armazenado aqui para outras Músicas e Modelos.



**CUIDADO:**

O programa de Mixagem atualmente editado será perdido quando selecionar uma Música/Modelo diferente ou quando for para um modo diferente sem armazenar-lo. Além disso, ao simplesmente reproduzir a Música/Modelo ou ao receber qualquer mensagem MIDI de um instrumento MIDI externo pode se mudar o programa de Mixagem atual. Armazene o programa de Mixagem antes de executar estas operações.

## Salvando os dados de Música/Modelo em um dispositivo de armazenamento USB

[FILE] -> [F2] SAVE



**CUIDADO:**

Os dados de Música e Modelo criados ficam temporariamente na memória DRAM (página 150). Pois dados contidos no DRAM serão perdidos quando o MO for desligado, você sempre deve armazenar qualquer dados de DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento.

Depois de conectar o dispositivo de armazenamento USB a este sintetizador, siga as instruções abaixo.

1. Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo. Então aperte o botão [F1] CONFIG e botão [SF1] CURRENT.

Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione a repartição específica para uso. Se o dispositivo tem várias mídias (discos por exemplo) inseridos, selecione um número de drive específico.

2. Aperte o botão [F2] SAVE para chamar a tela de Salvar.

3. Ajuste o parâmetro de tipo para “All”

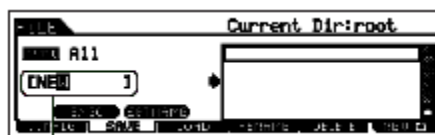


Mova o cursor para o tipo, então fixe o tipo de Arquivo usando o dial de dados, o botão [INC/YES] e o botão [DEC/NO]. Você pode selecionar um dos seguinte quatro tipos de arquivo para salvar a Música ou dados de Modelo. Aqui, selecione “All” pois foram criados vários tipos de dados para completar uma Música.

All	Todos os dados na Memória de Usuário interna deste sintetizador são tratados como um único arquivo (extensão: M7A), e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB.
All Song	Todos os dados de Música de Usuário na Memória de Usuário interna deste sintetizador (DRAM) são tratados como um único arquivo (extensão: W7S), e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB.
All Pattern	Todos os dados de Modelo de Usuário na Memória de Usuário interna deste sintetizador (DRAM) são tratados como um único arquivo (extensão: W7P), e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB.
SMF	Faixas de seqüência (1-16) e dados de faixa de Tempo de um Música / Modelo criados no modo de Música / Modelo podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB como dados de Arquivo MIDI Standard (formato 0).

4. Introduza um nome de arquivo.

Mova o cursor para localização de entrada de nome de arquivo, então introduza um nome de arquivo. Para instruções detalhadas de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.



Local de entrada para nome do arquivo.

5. Se você criou uma pasta de arquivo de destino, selecione a pasta de arquivo.

Para informação de como selecionar uma pasta de arquivo, veja página 213. Para informação de como para criar/apagar uma pasta de arquivo e de como mudar o nome de pasta de arquivo, veja página 211.

6. Aperte o botão [SF1] EXEC para salvar o arquivo de fato.

Se você está a ponto de reescrever um arquivo existente, a tela o incita para confirmação. Aperte o botão [INC/YES] para executar a operação de salvar para reescrever o arquivo existente, ou aperte botão [DEC/NO] para cancelar a operação.



**CUIDADO:**

Enquanto o dados estão sendo salvos / carregados, siga estas precauções:

- Não remova ou solte as mídias do dispositivo de armazenamento USB.
- Não desplugue ou desconecte o dispositivo de armazenamento USB.
- Não desligue o instrumento ou os dispositivos pertinentes.

## Salvando uma Música ou uma Seção de Modelo como um Arquivo MIDI Standard

Depois de conectar o dispositivo de armazenamento USB no instrumento, siga as instruções abaixo.

1. Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo. Então aperte o botão [F1] CONFIG e o botão [SF1] CURRENT.

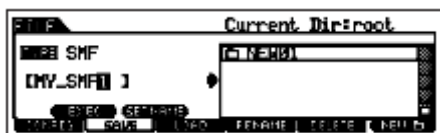
Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione a repartição específica para uso. Se o dispositivo tem várias mídias (discos) inseridos, selecione um número de drive específico.

2. Aperte o botão [F2] SAVE para chamar a tela de Salvar.

3. Ajuste o parâmetro de tipo para "SMF."

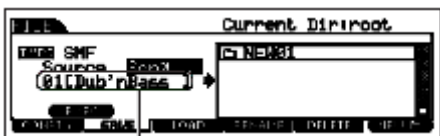
4. Introduza um nome de arquivo.

Mova o cursor para a localização de entrada de nome de arquivo, então introduza um nome de arquivo e aperte o botão [SF1] EXEC. Para instruções detalhadas de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.



5. Selecione uma Música/Modelo para ser salvo.

Quando salvando uma Música como SMF:



Quando salvar um Modelo como SMF:



Selecione um número de Modelo e Seção

## Carregando um arquivo salvo em um dispositivo de armazenamento USB

[FILE] -> [F3] LOAD

Estas instruções descrevem como carregar os dados salvos como um tipo "All" (extensão: M7A) descrito na página 99 do dispositivo de armazenamento USB para o instrumento usando a operação de Leitura.



### CUIDADO:

Ao carregar um arquivo (extensão: M7A) para este sintetizador automaticamente se apagará e se substituirá todos os dados existentes na memória de Usuário. Salve qualquer dado importante para um dispositivo de armazenamento USB antes de executar qualquer operação de Leitura.

6. Se você criou uma pasta de arquivo de destino, selecione a pasta de arquivo.

Para informação de como selecionar uma pasta de arquivo, veja página 213. Para informação de como para criar/apagar uma pasta de arquivo e de como mudar o nome da pasta de arquivo, veja página 211.

7. Aperte o botão [SF1] EXEC para salvar o arquivo de fato.

Se você está a ponto de reescrever um arquivo existente, a tela o incita para confirmação. Aperte o botão [INC/YES] para executar a operação de Salvar para reescrever o arquivo existente, ou aperte o botão [DEC/NO] para cancelar a operação.



### CUIDADO:

Enquanto o dados estão sendo salvos / carregados, siga estas precauções:

- Não remova ou solte as mídias do dispositivo de armazenamento USB .
- Não desplugue ou desconecte o dispositivo de armazenamento USB .
- Não desligue o instrumento ou os dispositivos pertinentes.

### NOTA

Só a faixa de seqüência (1-16) e os dados de faixa de tempo de uma Música/Modelo criadas no modo de Música/Modelo podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB como dados de Arquivo MIDI Standard (formato 0). As configurações de Mixagem não serão salvas em um Arquivo MIDI Standard. Se você deseja salvar a Música/Modelo inteira inclusive as configurações de Mixagem, fixe o tipo do arquivo para "All" ou "AllSong." ou "AllPattern."

### NOTA

Quando carregar um SMF (Arquivo MIDI Standard), fixe o tipo de arquivo para "Song" ou "Pattern"

1. Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo. Então aperte o botão [F1] CONFIG e o botão [SF1] CURRENT.

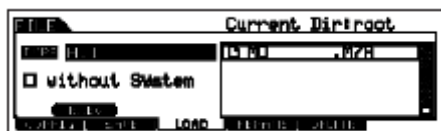
Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione a repartição específica para uso. Se o dispositivo tem várias mídias (discos) inseridos , selecione um número de drive específico.

2. Aperte o botão [F3] LOAD para chamar a tela de Leitura.

3. Selecione um tipo de arquivo a ser carregado.

Você pode carregar o arquivo (extensão: M7A) salvo como “All” selecionando um dos tipos de arquivo seguintes.

<b>All</b>	Todos os dados em um arquivo que são salvos no dispositivo de armazenamento USB do tipo “All” podem ser carregados e podem ser restabelecidos a este instrumento.
<b>Voice</b>	Uma Voz especificada em um arquivo pode ser selecionada individualmente e pode ser carregada a este instrumento.
<b>Performance</b>	Um Desempenho especificado em um arquivo pode ser selecionado individualmente e pode ser carregado a este instrumento.
<b>Song</b>	Uma Música especificada em um arquivo pode ser selecionada individualmente e pode ser carregada a este instrumento.
<b>Pattern</b>	Um Modelo especificado em um arquivo pode ser selecionado individualmente e pode ser carregado a este instrumento.



4. Selecione um arquivo ( ) a ser carregado.

Mova o cursor para o arquivo (extensão: M7A) que foi salvo como “All” na página anterior. Quando o Tipo é ajustado “All” , vai para o passo 5. Quando o Tipo é ajustado a algo diferente de “All,” siga as instruções abaixo depois vá para o passo 5.

• Quando o Tipo é ajustado para “Voice” ou “Performance”:

Você pode selecionar e pode carregar uma Voz especificada ou Desempenho no arquivo (extensão: M7A) para este instrumento.



Mova o cursor para o arquivo (extensão: M7A) que foi salvo como “All” na página anterior.



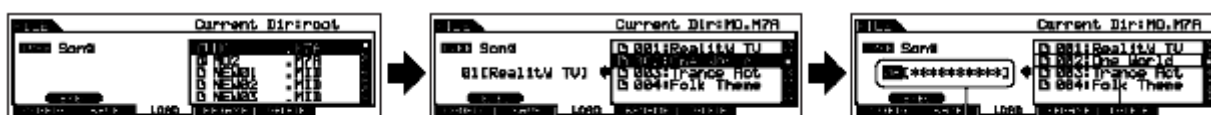
Todas as Vozes ou Desempenhos no arquivo selecionado são listados. Mova o cursor para a Voz desejada ou Desempenho a ser carregado.

Selecione o número de Voz de destino ou número de Desempenho.

Selecione a Voz desejada ou Desempenho.

• Quando o Tipo é ajustado para “Song” ou “Pattern”:

Você pode selecionar e pode carregar uma Música especificada ou Modelo no arquivo (extensão: M7A) para este instrumento.



Mova o cursor para o arquivo (extensão: M7A) que foi salvo como “All” na página anterior.



São listados todas as Músicas ou Modelos no arquivo selecionado. Mova o cursor para a Música desejada ou Modelo a ser carregado.

Selecione o número de Música de destino ou número de Modelo.

Selecione a Música desejada ou Modelo.



**CUIDADO:**

Ao carregar um arquivo para este sintetizador automaticamente se apagará e se substituirá todos os dados existentes na memória de Usuário. Salve qualquer dado importante para um dispositivo de armazenamento USB antes de executar qualquer operação de Leitura.

5. Aperte o botão [ENTER] para executar a operação de Leitura.

Depois que os dados forem carregados, uma mensagem de “Completed” aparece e a operação volta à tela original.



**CUIDADO:**

Enquanto o dados estão sendo salvos / carregados, siga estas precauções:

- Não remova ou solte as mídias do dispositivo de armazenamento USB.
- Não desplugue ou desconecte o dispositivo de armazenamento USB.
- Não desligue o instrumento ou os dispositivos pertinentes.

**DICA** → **Fixando um arquivo específico para carregar automaticamente quando o instrumento é ligado.**

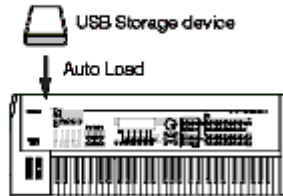
O MO é muito fácil de usar e você pode criar Vozes, Desempenhos, Modelos e Músicas muito depressa. Porém, pode haver vezes que dados criados e editados podem ficar atrás de várias sessões. Em tal caso, você pode conveniente ter o instrumento automaticamente carregando os arquivos apropriados para você quando você o liga, assim você pode retomar sua sessão de edição facilmente.

Salve os dados depois de editar. →



Desligue. →

Os arquivos salvos serão automaticamente carregados quando você ligar o instrumento na próxima vez.



**NOTA**

O parâmetro "Auto Load" é ativado quando este sintetizador vem de fábrica.

**NOTA**

O tipo de arquivo que pode ser carregado automaticamente é "All"

1. Mude os nomes dos arquivos que você deseja ser carregados automaticamente quando o instrumento é ligado como descrito abaixo, e os salve junto em uma única pasta de arquivo ou no diretório de raiz.

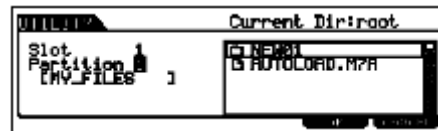
Tipo de arquivo	Nome do arquivo
Todos	Autoload.m7a

2. Entre no modo de Utilidade e chame a tela de Leitura Automática ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).

3. Ative o "Auto Load", e aperte o botão [SF5] GET.



4. Selecione a pasta de arquivo salva no passo 1. Se o dispositivo possui inseridas várias mídias, selecione o número de drive. Se o dispositivo é dividido em várias repartições, selecione o número da repartição.



5. Aperte o botão [STORE] para armazenar as configurações como configuração de sistema no modo de Utilidade.

**NOTA**

Se os arquivos de Auto Load não podem ser achados (por exemplo, um dispositivo de armazenamento USB não é instalado corretamente ou um dispositivo de armazenamento USB que não contém nenhum arquivo de Auto Load é instalado, etc.) ao ligar o instrumento mesmo com o Auto Load ativo, os dados de Música Demonstrativas que na memória interna serão carregados automaticamente.

**Conectando o MO para dispositivos externos**

Conexões

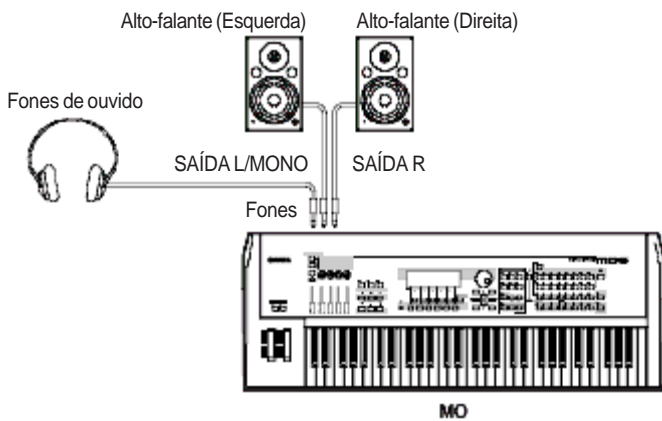
**Conectando um equipamento de áudio Externo**

Considerando que o MO não tem nenhum alto-falante , você precisará de um sistema auditivo externo para monitorar isto corretamente. Alternativamente, você pode usar um par de fones. Há vários métodos de conectar um equipamento de áudio externo, como descrito nas ilustrações seguintes.

**Saída auditiva**

**• Saída analógica**

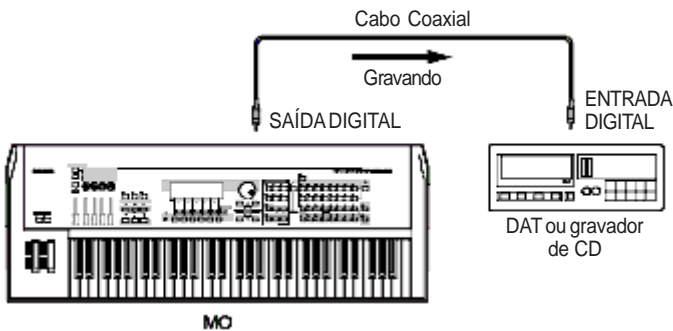
Para uma ótima reprodução ,de sons ricos, efeitos e um bom estéreo, use um par de alto-falantes Conecte os alto-falantes na saída OUTPUT L/MONO e R no painel traseiro.



**NOTA**  
Quando usar apenas um alto-falante, conecte na saída OUTPUT L/MONO no painel traseiro.

**• Saída digital**

A saída de som pode ser feita pela saída analógica como também pode ser feita digitalmente pela saída digital pela DIGITAL OUTPUT. Usando esta saída digital , você pode gravar o desempenho de teclado ou a reprodução de Música/Modelo deste sintetizador a mídia externas (um registrador de MD) com um som de excepcional qualidade.

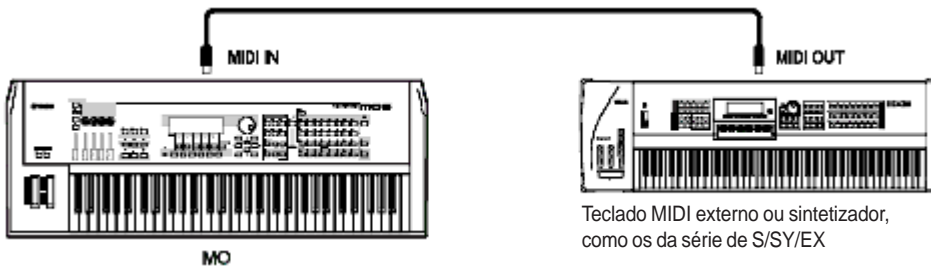


## Conectando instrumentos externos MIDI

Usando um cabo MIDI standard (opcional), você pode conectar um dispositivo MIDI externo, e controlar do MO. Igualmente, você pode usar um dispositivo MIDI externo (como um teclado ou seqüenciador) para controlar os sons no MO. Esta seção introduz várias aplicações diferentes MIDI.

### Controlando de um teclado MIDI externo

Use um teclado externo para selecionar remotamente as Vozes para tocar o MO.



#### NOTA

Qualquer uma das interfaces "MIDI" ou "USB" podem ser usadas para recepção ou transmissão de dados MIDI. Porém, eles não podem ser usados ao mesmo tempo. O alternador de conector é usado para transferência de dados MIDI no modo de Utilidade com a operação seguinte.  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF4] OTHER -> MIDI IN/OUT (página 210)

### Use um canal de Transmissão e Recepção MIDI externo.

Faça um ajuste seguro de um canal de Transmissão MIDI do instrumento para o canal de Recepção MIDI do MO. Para detalhes de como fixar o Canal do instrumento MIDI externo para o canal de transmissão MIDI, se refira ao Manual do Dono do instrumento MIDI. Para detalhes de como fixar o Canal do MO para o canal de recepção MIDI, confira os pontos seguintes.

### No modo de Voz/Desempenho (usando o MO como um único gerador de tom de timbre)

Ajuste o canal de recepção básico MIDI com a operação seguinte.

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF1] CH -> BasicRcvCh

Se necessário, mude este parâmetro ao mesmo número do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo.

### No modo de Música/Modelo (usando o MO como um gerador de tom de multi-timbral)

Ajuste o canal de recepção MIDI para cada parte da Música/Modelo com a operação seguinte.

[SONG] ou [PATTERN] -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh

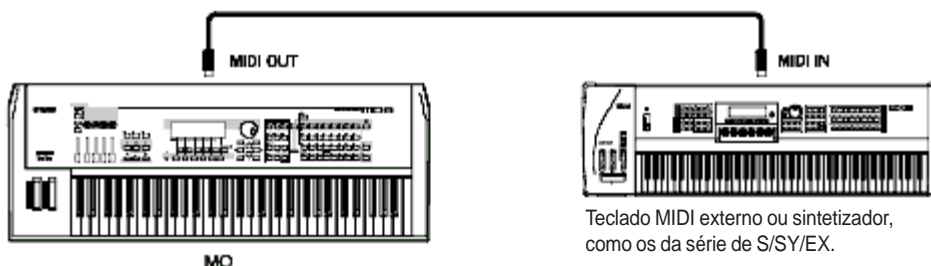
Mude as configurações das partes desejadas para emparelhar as configurações do canal de transmissão MIDI no instrumento MIDI externo. Por favor note que todas as partes do canal de recepção MIDI são as mesmas do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo as quais são do seu desempenho do teclado.

#### NOTA

As funções do gerador de tom interno diferem dependendo se o modo de Voz/Desempenho (único timbre, reprodução do teclado) ou o modo de Música/Modelo (multi-timbral, reprodução de seqüência) é selecionado. Para detalhes, veja página 134.

### Controlando um teclado MIDI externo deste sintetizador

Esta conexão lhe deixa controlar um gerador de harmonia MIDI externo (sintetizador, módulo de gerador de tom, etc.) tocando o MO ou reproduzindo a Música/Modelo do MO. Use esta conexão quando você deseja controlar outro instrumento como também o MO.







**Dividindo o som entre o MO e um gerador de tom externo por canais MIDI (Parte 1)**

Usando o exemplo de conexão mostrado acima, você pode tocar instrumentos e pode os ter separadamente com o som das partes diferentes—por exemplo, tendo seu som de desempenho do teclado do instrumento externo enquanto a Música/Modelo toca sons do MO. Confira os pontos seguintes.

**• No modo de voz e desempenho**

Você pode ajustar o canal de transmissão MIDI ao canto direito da tela [F1] PLAY no modo de tocar Voz/Desempenho. Se necessário, você pode mudar o canal de transmissão MIDI apertando o botão [TRACK SELECT] e inserindo o valor desejado com os botões de Número.

Quando você deseja soar só o gerador de tom externo, ajuste o Volume Master para “0” ou ajuste o Controle Local para “off” com a operação seguinte.

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF2] SWITCH -> LocalCtrl

Para detalhes de como fixar o Canal do instrumento MIDI externo para o canal de recepção MIDI, se refira ao Manual do Dono daquele instrumento MIDI.

**• No modo de Música/Modelo.**

Você pode ajustar o canal de transmissão MIDI para cada faixa da Música/Modelo atual com a operação seguinte. Mude esta configuração caso necessário.

[SONG] ou [PATTERN] -> [F3] TRACK -> [SF1] CHANNEL

Alternadamente, você pode fixar o destino da saída (gerador de harmonia MIDI Interno ou externo) para cada faixa da tela seguinte.

[SONG] ou [PATTERN] -> [F3] TRACK -> [SF2] OUTSW

Neste caso, você precisará fixar o gerador de harmonia MIDI para operação de multi-timbral e fixar para o canal de recepção MIDI para cada parte. Para detalhes, se refira ao manual do dono do gerador de tom MIDI externo.

Alternadamente, você pode ter seu desempenho do teclado dividido e pode nomear a canais MIDI diferentes usando as configurações de Zona no modo Master. (Veja página 125)

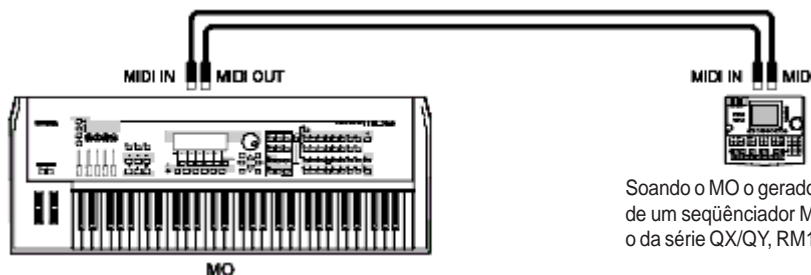
**NOTA**

As funções do gerador de tom interno diferem dependendo se o modo de Voz/Desempenho (único timbre, reprodução de teclado) ou o modo de Música/Modelo (multi-timbral) é selecionado. Para detalhes, veja página 134.

**• Gravando e a reproduzindo usando um seqüenciador MIDI externo**

Neste exemplo de conexão, dados de música no seqüenciador MIDI externo toca os sons do gerador de tom no MO.

Os dados de música externos também podem ser gravados a faixas de Música/Modelo no MO.



Soando o MO o gerador de tom de um seqüenciador MIDI, como o da série QX/QY, RM1x, RS7000

Neste caso, ajuste o MO no modo de Música ou Modelo. Se o instrumento é ajustado ao modo de Voz ou para um modo de Desempenho o ajuste multi-canal não é reconhecido dos dados de seqüenciador externos, não sendo reproduzidos corretamente no MO. Além disso, você pode ter que fazer certas configurações de sincronização MIDI (veja abaixo).

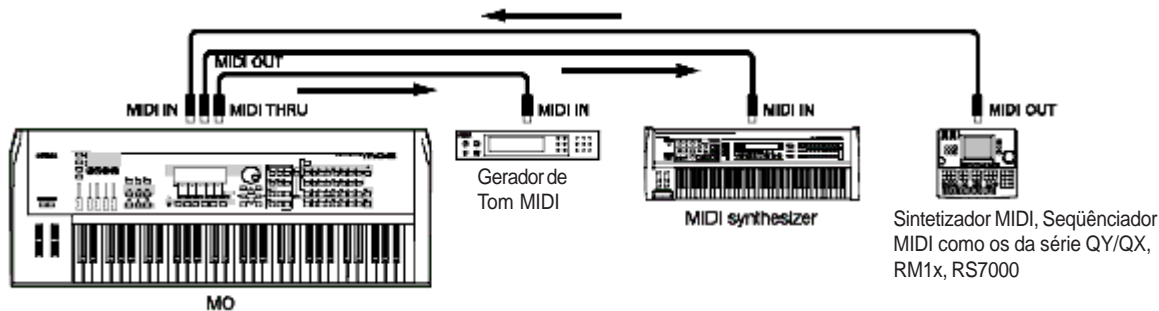
**• Sincronizando com um instrumento MIDI externo**

Podem ser sincronizados as Músicas e Modelos deste instrumento à reprodução de um seqüenciador MIDI externo, ao fazer isto, um dispositivo deve ser ajustado a operação de tempo interno e o outro (como também todos os outros dispositivos a ser controlados) para o tempo externo. O dispositivo ajustado ao tempo interno serve como uma referência para todos os dispositivos conectados, sendo chamado o instrumento de “master”. O jogo de dispositivos conectados no tempo externo serão chamados “slaves”. Quando dados de reprodução gravados do seqüenciador MIDI externo para uma Música/Modelo do MO no exemplo acima de conexão, fixe o parâmetro de sincronização MIDI para o uso do tempo externo no modo de Utilidade com a operação seguinte.

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = MIDI

## • Controlando outro instrumento MIDI via MIDI THRU

Se você tem mais sintetizadores e geradores de tom com portas MIDI, você pode usar a saída MIDI THRU para conectar e controlar dispositivos adicionais. Aqui, os dados de reprodução de um seqüenciador MIDI é usado para tocar os sons de outro instrumento MIDI (conectado à saída MIDI THRU) como também do MO. O conector MIDI THRU simplesmente redireciona qualquer dados MIDI recebidos (via MIDI IN) para o instrumento conectado.



Neste caso, ajuste o MO ao modo de Música ou modo de Modelo. Se o instrumento é ajustado ao modo de Voz ou para um modo de Desempenho que o ajuste é multi-canal o qual não é tem reconhecida as mensagens MIDI, os dados de seqüenciador externo (contendo dados de multi-canal) não serão reproduzidos corretamente no MO. Além disso, você pode ter que fazer certas configurações de sincronização MIDI (veja abaixo). Igualmente, fixe o gerador de harmonia MIDI (conectou à saída MIDI THRU) para o modo multi-timbral. E depois, você precisa ajustar os parâmetros de sincronização MIDI do MO para habilitar o tempo externo na tela seguinte.

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = MIDI

## DICA → DICA Dividindo o som entre o MO e um gerador de tom externo por canais MIDI (Parte 2)

Neste exemplo de conexão mostrado acima, você pode dividir a reprodução de seqüência entre o MO e outro instrumento conectados à MIDI THRU podendo designar sons diferentes.

Por exemplo, no MO nomeie as partes de Música/Modelo aos canais de recepção MIDI 1 até 9 com a operação seguinte, e desative o resto das partes.

[SONG] ou [PATTERN] -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh

No gerador de harmonia MIDI conectado, nomeie as partes a terem som pelos canais de Recepção MIDI 10 até 16, e desative o resto das partes.

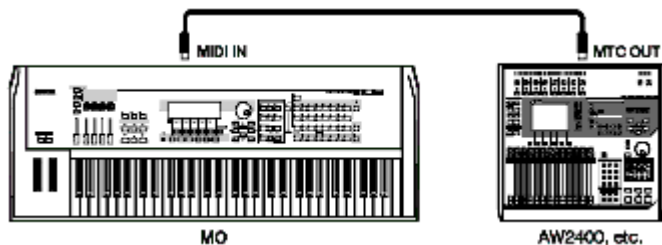
## • Conectando um MTR (Gravador Multi - faixa)

Este sintetizador pode receber o MTC (Código de Tempo MIDI) e pode transmitir o MMC (Controle de Máquina MIDI), você pode produzir música sincronizando a um MTC - ou a um multi-faixa MMC-compatível. Você pode usar dois tipos de controle de MTR (ilustrado abaixo) fixando o MIDI Sync para MTC no modo de Utilidade, com a operação seguinte.

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync = MTC

## • Sincronizando o MO para o sinal MTC de um MTR externo

Depois de receber o sinal de MTC transmitido do MTR (quando a reprodução do MTR começar), a Música selecionada do MO começará, tendo em vista que o tempo de Começo do MTC decorre normalmente (ajuste isso na tela [UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MTC StartOffset no modo de Utilidade).



### NOTA

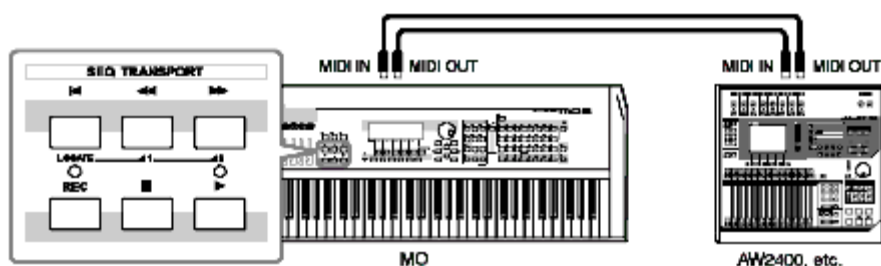
MTC e MMC só estão disponíveis no modo de Música.

### NOTA

MTC (Código de Tempo MIDI) permite a sincronização simultânea de dispositivos auditivos múltiplos por cabos MIDI. Incluindo dados que correspondem a horas, minutos, segundos, e ajustes. O MO não transmite MTC. Um instrumento como o Yamaha AW2400 serve como uma fonte de MTC.

• **Controlando um MTR usando o MMC transmitido do MO**

Você pode controlar as ações de começar/parar ou avançar/voltar do MMC-compatível ao MTR com os botões SEQ TRANSPORT no painel dianteiro do MO, enviando mensagens de MMC via MIDI.



**NOTA**  
MMC (Controle de Máquina MIDI) permite um controle remoto de gravadores multi-faixa, seqüenciadores MIDI, etc. Um gravador multi-faixa compatível ao MMC, por exemplo, responderá as operações de começar automaticamente, parar, avançar, e voltar, mantendo a reprodução do seqüenciador e do gravador multi-faixa alinhado.

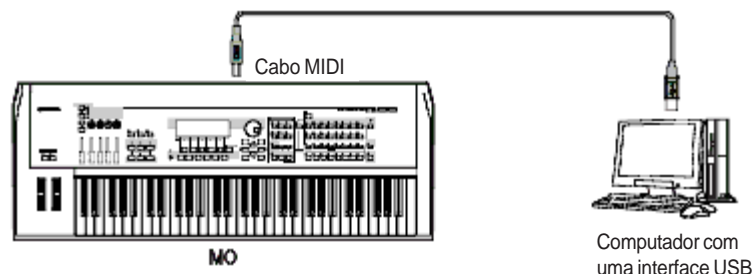
.....  
**Conectando a um computador**

Ao conectar este instrumento em um computador via MIDI se abre um mundo inteiro de possibilidades musicais—como usar um software de seqüenciador para gravar e tocar composições com os sons do MO ou usar o software de Edição de Voz / Edição de Multi Parte (página 112) para criar e editar suas próprias configurações de Vozes e Mixagens. Para usar o instrumento com um computador por uma conexão USB, você precisará instalar um driver USB-MIDI apropriado (página 110).

**Usando um conector USB HOST**

Podem ser transferidas mensagens MIDI entre o software de seqüenciador e o MO usando um cabo USB. Porém, não podem ser transmitidos dados auditivos e não podem ser recebidos via USB no MO. Quando usar uma conexão USB, fixe o parâmetro seguinte para “USB.”

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF4] OTHER -> MIDI IN/OUT = USB



**NOTA**  
Cabos USB têm conectores diferentes em cada fim: o tipo A e o tipo B. Quando conectar este sintetizador em computador, conecte o tipo A no seu computador e o tipo B no conector USB TO HOST.

**Canais MIDI e portas MIDI**

Dados MIDI são nomeados a um dos dezesseis canais, e este instrumento é capaz de tocar dezesseis partes separadas simultaneamente por estes canais. Enquanto um único cabo MIDI é equipado para transmitir dados simultaneamente de até dezesseis canais, uma conexão USB é capaz de manipular mais - fazendo uso de portas MIDI. Cada porta MIDI pode ter dezesseis canais, e a conexão USB permite até oito portas, proporcionando 128 canais (8 portas x 16 canais) no seu computador.

**NOTA**  
O bloco de gerador de tom neste instrumento pode reconhecer e pode usar só uma porta.

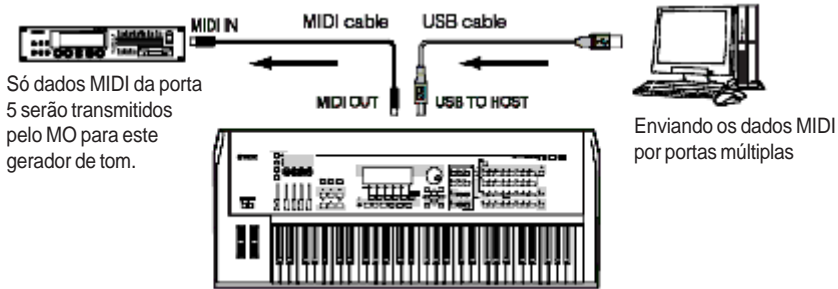
**NOTA**  
Quando usar uma conexão USB, emparelhe a porta de transmissão MIDI e a porta de recepção MIDI como também o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI.

## DICA → Ajuste da saída Thru Port

As portas MIDI podem ser usadas para dividir a reprodução entre sintetizadores múltiplos, como também expandir a capacidade dos canais MIDI para além dos dezesseis.

No exemplo abaixo, um sintetizador separado conectado ao MO é tocado através de dados MIDI pela porta 5, com o ajuste do parâmetro de ThruPort com a operação seguinte.

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF4] OTHER -> ThruPort = 5



Só dados MIDI da porta 5 serão transmitidos pelo MO para este gerador de tom.

Só dados MIDI da porta 1 são reconhecidos. Para detalhes na relação entre a porta MIDI e o bloco de gerador de tom, veja página 135.

## Precauções quando usar o conector USB TO HOST

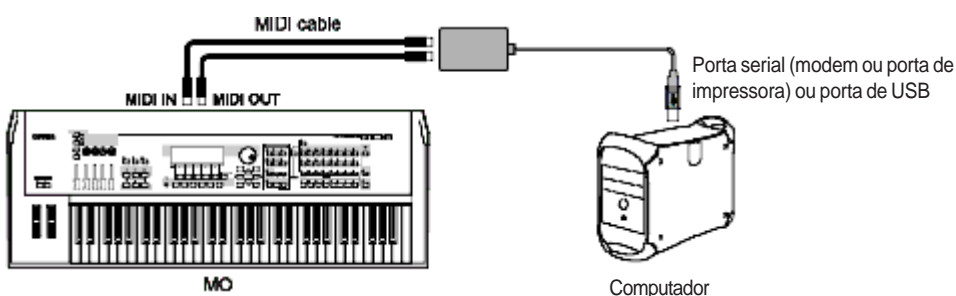
Quando conectar o computador no USB TO HOST, observe os pontos seguintes. Tenha cuidado se no caso do computador travar não se perder ou corromper dados. Se o computador ou o instrumento travar, desligue o instrumento ou reinicie o computador.



### CUIDADO:

- Antes de conectar o computador no conector USB TO HOST, saia de qualquer modo de economia de energia (como "suspenso", "sleep", "standby") do computador.
- Antes de ligar o instrumento, conecte o computador no conector USB TO HOST.
- Execute o seguinte antes de ligar/desligar o instrumento ou antes de plugar/desplugar o cabo USB de/para o conector USB TO HOST.
  - Feche qualquer aplicação aberta (como Editor de Voz, Editor de Multi Parte, e software de seqüenciador.
  - Tenha certeza que aqueles dados não estão sendo transmitidos do instrumento. (Dados só são transmitidos ao tocar notas no teclado ou ao tocar uma Música.)
- Enquanto um dispositivo USB é conectado ao instrumento, você deve esperar por seis segundos ou mais entre estas operações: (1) Quando ligar o instrumento novamente, ou (2) Quando conectar/desconectar alternadamente o cabo USB.

## Usando um cabo MIDI



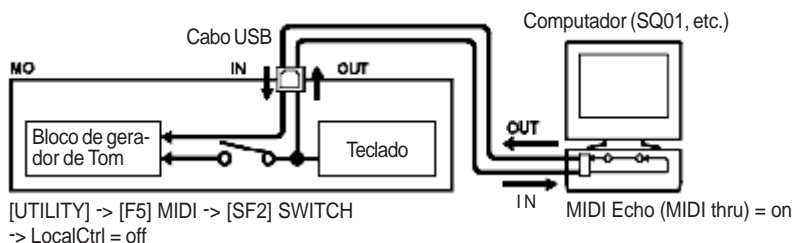
### NOTA

Use uma interface MIDI apropriada no seu computador. Se você está usando um computador que tem uma porta USB, conecte o computador e o MO via USB.

**Ligado/Desligado local - quando conectado em um Computador**

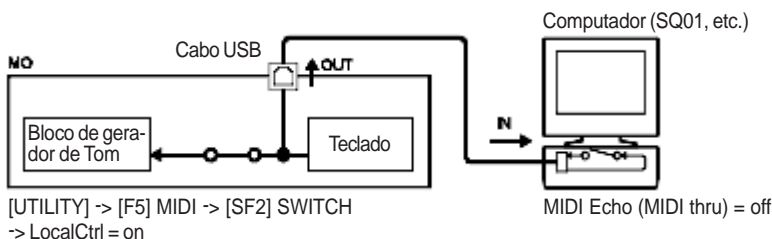
Quando conectar este sintetizador em um computador, os dados de desempenho do teclado geralmente são enviados ao computador, e então voltam do computador para tocar no bloco de gerador de tom. Se o o Controle Local no modo de Utilidade é ajustado “on,” pode resultar um som “duplicado”, já que o gerador de tom está recebendo dados de desempenho diretamente do teclado e do computador. Use as sugestões de configuração abaixo como uma diretriz; instruções específicas podem diferir dependendo de seu computador e do software utilizado.

• Quando MIDI “Echo” (MIDI Thru) está ajustado “on” do software/computador:



**NOTA**  
Quando transmitir ou receber dados Exclusivos de sistemas (como com a função de Bulk Dump), use o exemplo de configuração abaixo e ajuste o MIDI “Echo” (MIDI Thru) no software do computador para “off.”

• Quando MIDI “Echo” (MIDI Thru) está ajustado “off” do software/computador:



**NOTA**  
Embora não indicado na ilustração acima, o MO na verdade recebe e responde a dados MIDI da aplicação do computador (seqüenciador), apesar dos ajustes de Controle Local do MO.  
  
\* MIDI “Echo” é uma função dos seqüenciadores que leva qualquer dado recebido pelo MIDI IN ecoando eles pelo MIDI OUT. Em alguns softwares, é chamada também de “MIDI Thru.”

**NOTA**  
Para detalhes sobre MIDI Echo, se refira ao manual do dono do seu software particular.

**DICA** Ajuste rápido

O MO é capaz de manipular muitas aplicações de música diferente - como desempenho ao vivo, conexão em um computador para gravar, etc. Porém, dependendo da situação particular, você pode ter que mudar ajuste de sincronização MIDI ou o ajuste de Ligado/Desligado Local feito manualmente acima.

Para ajudar com isto, o MO tem uma função de Ajuste rápido que o deixa mudar imediatamente as configurações importantes para quatro situações típicas diferentes. Para detalhes sobre a função de Ajuste rápido, veja página 208.



## Usando o MO como um Gerador de Tom Multi-timbral para seu Seqüenciador / DAW

O MO pode servir como um Gerador de Tom Multi-timbral de alta qualidade, de 16 partes, para reproduzir dados de música do seu DAW (estação digital auditiva) ou software de Seqüenciador. Nomeando cada faixa em um arquivo de música MIDI para um canal MIDI diferente, você pode ter cada faixa com uma voz independentemente na música no MO.

### Ajustando para o uso de um computador

#### NOTA

Nas explicações do exemplo abaixo, o MO é conectado a um computador via USB. Você também pode usar cabos MIDI para conectar o instrumento em um computador.

1. Faça o download do mais recente driver de USB-MIDI do website na URL seguinte:

[http://www.global.yamaha.com/download/usb\\_midi/](http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/)

OS: Windows XP Professional/Home Edição,  
Mac OS X 10.2–10.4.2

\* Esta informação acima se aplica a versão 2.1.5 (para Windows XP) e versão 1.0.4 (para Mac OS X). Se lembre de que o software é atualizado freqüentemente e os requerimentos de sistema estão sujeitos a mudança. Você pode conferir a mais recente informação da versão de cada programa e seus requerimentos de sistema no website acima.

2. Instale o driver de USB-MIDI no computador. Para informação sobre como instalar, se refira ao guia de instalação incluído no arquivo carregado.

3. Conecte o MO no computador pelo cabo USB. Para detalhes, veja página 107.

4. Ajuste o parâmetro seguinte para "USB".

[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF4] OTHER -> MIDI IN/OUT

5. Aperte o botão [STORE] para armazenar as configurações como configurações de sistema no modo de Utilidade.



#### CUIDADO:

Nunca tente desligar o MO quando uma mensagem de "Executing..." ou "Please keep power on" é mostrada. Desligando neste estado o sistema pode travar e as configurações podem mudar na próxima vez que o instrumento for ligado, como também pode se resultar na perda de todos os dados de usuário.

### Usando os sons do MO para a reprodução de uma música de um seqüenciador

1. Siga as instruções descritas em "Ajustando para o uso de um computador" (a esquerda).

2. Abra o software de seqüenciador no computador, e então abra um arquivo de música ou um novo no seqüenciador.

Ajuste a porta MIDI e o canal MIDI de cada faixa do arquivo de música do seqüenciador como desejado.

#### • Configurações de porta MIDI

Quando você está usando o gerador de tom interno do MO, ajuste a porta MIDI de cada faixa do seqüenciador para "1."

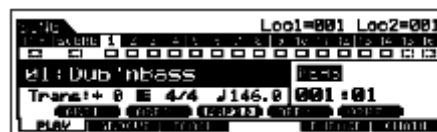
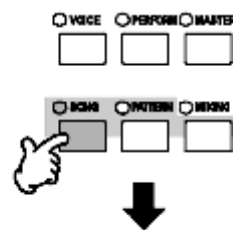
#### • Configurações de canal MIDI

Emparelhe os canais de transmissão MIDI do seqüenciador com os canais de recepção das Partes de Música/Modelo. Os canais de recepção da Música/Modelo podem ser ajustados na tela o [F1] VOICE no modo de Edição de Mixagem de Música/Modelo.

#### NOTA

Portas MIDI 1–8 de USB são mostrados como "YAMAHA USB IN/OUT 0-1"–"YAMAHA USB IN/OUT 0-8" no Windows, e como "YAMAHA MO Port 1"–"YAMAHA MO Port 8" no Macintosh.

3. Aperte o botão [SONG] ou [PATTERN] para entrar no modo de Música ou no modo de Modelo.



4. Selecionam uma Música ou Modelo.

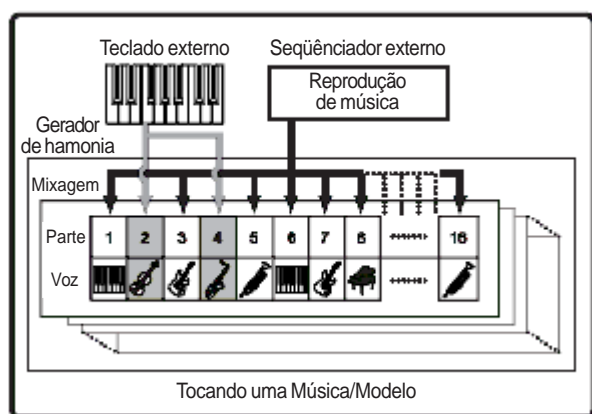
Fixe as Vozes a serem nomeadas a cada ajuste de Mixagem, como também os canais de recepção e os efeitos para a música desejada. Para detalhes sobre as configurações de Mixagem, veja página 93.

5. Grave seus dados de música para o arquivo de música do seqüenciador

Para detalhes, se refira ao manual do dono do seu seqüenciador.

6. Reproduza o arquivo de música do seqüenciador usando os sons do MO.

Quando uma mensagem de nota "Note On" é recebida, a Parte correspondente é tocada. Por exemplo, quando você reproduz faixas no seqüenciador, a Parte tocada recebida pelo canal é a mesma da faixa do canal de transmissão.. Se duas ou mais Partes têm o mesmo valor do canal de recepção MIDI, essas Partes tocarão em uníssono.



## Usando o MO com um software de computador

### ..... Editando o MO como um sintetizador “virtual” .....

#### Editor de Voz e Editor de Multi-Parte

O Editor de Voz e Editor de Multi-Parte do MO provêm um modo altamente intuitivo para criar e editar as Vozes e configurações de Mixagem (Multis) da sua tela de computador. Estes programas não só lhe permitem ver virtualmente todos os parâmetros imediatamente, como também dão você a possibilidade de ajuste nas configurações clicando e arrastando em um gráfico permitindo uma fácil edição.

Podem ser carregadas as mais recentes versões do Editor de Voz e Editor de Multi-Parte do MO6/MO8 no seguinte website:

<http://www.yamahasyth.com/download/>

Para detalhes de como operar o Editor, se refira ao manual PDF incluído com o Editor.

OS: Windows XP Professional/Home Edição, Mac OS X 10.3 ou mais avançado.

\* Esta informação se aplica a versão 2.2.0 (para Windows XP) e versão 2. 2. 0 (para Mac OS X). Se lembre de que o software é atualizado freqüentemente e os requerimentos de sistema estão sujeitos a mudança. Você pode conferir a mais recente informação de versão de cada programa e seus requerimentos de sistema no website acima.

#### NOTA

Você precisará do software Studio Manager (Versão 2) para começar cada Editor. Tenha certeza para carregar o Studio Manager junto com os Editores apropriados do website acima.

#### Studio Connections



“Studio Connections” é uma solução de software/hardware que o deixa integrar o MO em seu sistema de música de computador.

Se você está usando um software de seqüenciador que é compatível com o “Studio Connections” (como Cubase SX 3) e o Editor de Voz/Editor de Multi-Parte,

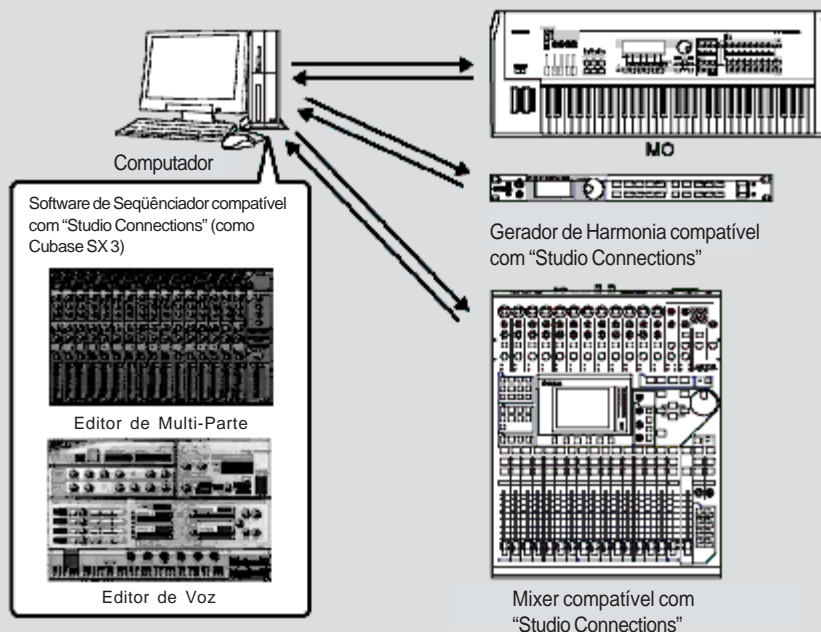
você pode usar o MO dentro do seu seqüenciador, da mesma maneira que se fosse plugado um sintetizador—sem a necessidade de qualquer conexão complicada ou procedimentos de ligação complexos.

Além disso, você pode salvar todas as configurações do MO junto com o arquivo do projeto (música) do seqüenciador. Então, quando você abrir o projeto novamente, são recordadas todas suas configurações do MO para a música imediatamente. Isto elimina o trabalho repetitivo de recriar todas suas configurações de hardware quando você reabre um arquivo de música.

Para detalhes sobre a Administração de um Estúdio, visite nosso site:

<http://www.studioconnections.org/>

#### “Studio Connections” habilita um conveniente e fácil vínculo entre seu hardware e software.





**Controle remoto do software**

Esta característica poderosa lhe deixa controlar seu software de música/áudio usando sliders e botões no painel do MO, no lugar do mouse ou teclado do seu computador. O MO pode ser usado para controlar um software de seqüenciador ou um software de DAW, como Cubase SX, Logic, e SONAR. Já são ajustados este seqüenciadores ou DAWs para responder aos controladores de hardware específicos.

**Software de computador que pode ser controlado do instrumento**

Windows	Macintosh
Cubase SX 3	Cubase SX 3
SQ01	Logic Pro 7
SONAR 4	Digital Performer 4.52
MO6/MO8 Multi Part Editor	MO6/MO8 Multi Part Editor
S90 ES Multi Part Editor	S90 ES Multi Part Editor
MOTIF ES Multi Part Editor	MOTIF ES Multi Part Editor
MOTIF-RACK Multi Part Editor	MOTIF-RACK Multi Part Editor
MOTIF-RACK ES Multi Part Editor	MOTIF-RACK ES Multi Part Editor

**Ajustando o controle remoto**

1. Conecte o MO no seu computador via USB (página 107).
2. Ajuste o parâmetro seguinte para “ USB “  
[UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF4] OTHER -> MIDI IN/OUT

3. Chame a tela de Ligação de controle remoto apertando o botão [F4] CTLASN ,seguido pelo botão [SF4] REMOTE.
4. Selecione o software a ser controlado e o número da Porta.  
Do MO, você pode controlar o seqüenciador e o Editor de Multi-Parte usando simultaneamente o Modo A e o Modo B.

**NOTA**  
Se o MO estiver conectado ao computador através de cabo MIDI, a função de controle remoto não pode ser usada.

**• Quando controlar o Cubase SX via porta 4 MIDI**

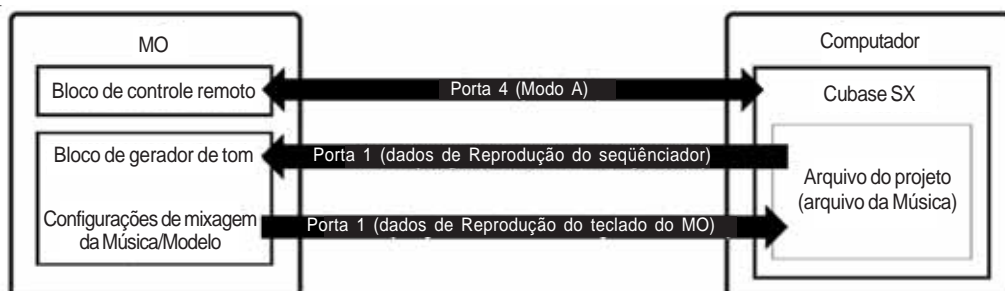


**Modo A**

Fixe a Porta para controle remoto do seqüenciador ou DAW. Selecione seu seqüenciador e o número da Porta desejada. Quando controlar o software da Yamaha, selecione “general.”

**Modo B**

Fixe a Porta para controle remoto do Editor Multi-Parte . Quando controlar o Editor Multi-Parte selecione “general.” Neste caso, o parâmetro é ajustado “off” pois o Editor Multi-Parte não é usado.



**NOTA**  
O ajuste “general” serve para o controle remoto do software Yamaha. Isto lhe deixa controlar o Editor de Multi-Parte no modo A, e controlar o software de seqüenciador Yamaha no Modo B.

**NOTA**  
Para detalhes de como operar o Editor, se refira ao manual PDF incluído com o software.

5. Aperte o botão [ENTER] para executar as configurações.

6. Aperte o botão [STORE] para armazenar as configurações como configurações de sistema do modo de Utilidade.



**CUIDADO:**

Se você desliga o MO sem armazenar, as configurações atualmente editadas serão perdidas.



**CUIDADO:**

Nunca tente desligar o MO enquanto uma mensagem de "Executing..." ou "Please keep power on" é mostrada. Desligando o instrumento neste estado o sistema pode travar e na próxima vez que for ligado não estará com as configurações normais, como também pode resultar na perda de todos os dados de usuário.

7. Inicie o software a ser controlado, e faça as configurações MIDI e as configurações de controle remoto.

Fixe a Porta para o controle remoto no software e se refira à ilustração no passo 4.

Seguem instruções específicas para montar seu software particular. Para instruções de como iniciar o software, se refira à documentação incluída com o software.

### • Cubase SX 3

1. Abra o menu [Devices] e selecione [Device Setup] para chamar a janela "Device Setup".

2. Clique no botão [+] botão e adicione "Mackie Control."

3. Selecione "Mackie Control" na lista do pop-up.

4. Quando fixar a Porta para "4", por exemplo, no passo 4 de "Ajustando para controle remoto" foi fixada entrada MIDI Input para "YAMAHA USB IN 0-4" e a saída de MIDI para "YAMAHA USB OUT 0-4".



**NOTA**

São nomeadas as funções de botões no Mackie Control aos botões do MO, com a exceção dos UserA e UserB (FootSw) que não são apoiados pelo MO.

### • SONAR 4

1. Abra o menu [Options] e selecione [MIDI Devices] para chamar a janela "MIDI Devices"

2. Quando fixar a Porta por exemplo para "4" no passo 4 de "Ajustando para controle remoto" adiciona-se "YAMAHA USB IN 0-4" para "Inputs" e adiciona-se "YAMAHA USB OUT 0-4" para "Outputs".

3. Abra o menu [Options] e selecione [Control Surfaces] para chamar a janela "Control Surface"

4. Clique o botão "[+]", selecione "Mackie Control" então ajuste a Porta de Entrada para "YAMAHA USB IN 0-4" e a porta de saída para "YAMAHA USB OUT 0-4" (por exemplo, quando ajustar a Porta para "4" no passo 4 de "Ajustando para controle remoto").

### • Digital Performer 4.52

1. Abra o menu [Setup] e selecione [Control Surface Setup] para chamar a janela "Control Surface" Controle.

2. Clique o botão [+].

3. Selecione "Mackie Control" na seção de "Driver"

4. Na caixa para ajustar "Unit" e "MIDI", selecione "Mackie Control" na seção "Unit" selecione a porta MIDI na seção "MIDI".

### • Logic Pro 7

#### Quando ligar o MO antes de iniciar o Logic:

1. Inicie o Logic no computador, então ligue o MO.

2. Inicie o Logic no computador.

O Logic reconhece o MO automaticamente com o Controle de Lógica executando as configurações exigidas.

#### Quando iniciar o Logic antes de ligar o MO:

1. Inicie o Logic no computador, então ligue o MO.

Se você já ajustou o software para ser controlado por "Logic" no modo de Utilidade, você não precisa executar o passo 2 porque o Logic reconhece o MO automaticamente quando este passo é executado.

2. Ajuste o software a ser controlado por "Logic" no modo de Utilidade, então entre no modo de controle remoto. O Logic reconhece o MO automaticamente e executa as configurações exigidas.

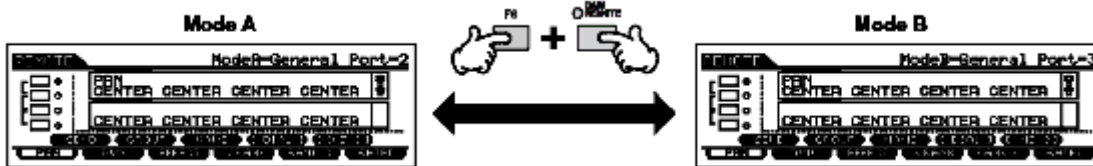
**Usando as funções de controle remoto**

01. Para entrar no modo de controle remoto, aperte o botão [DAW REMOTE] (a luz pisca). A tela REMOTE aparece, e os controles do painel são habilitados para operação de Controle Remoto do software de computador (as funções normais deles/delas são inválidas).

**NOTA**  
Aperte este botão novamente para sair do modo de controle remoto.



2. Selecione o software a ser controlado (Modo A ou Modo B). Mude o Modo apertando simultaneamente o botão [F6] SHIFT e o botão [DAW REMOTE].

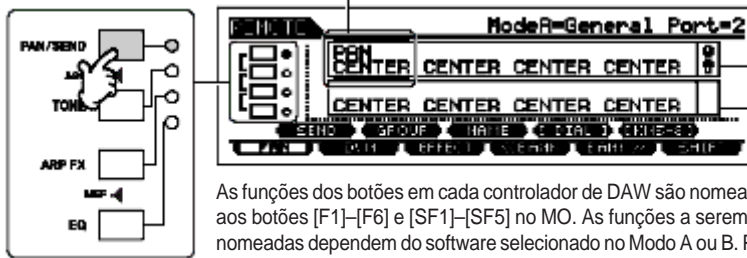


3. Use os Botões e no MO para controlar o software. O seguinte explica quais funções de seqüenciador são nomeadas para qual controle de painel no controle remoto.

**NOTA**  
Para detalhes sobre como operar o Editor, se refira ao manual de PDF incluído com o Editor.

Aperte o botão de função de Controle para mudar as funções nomeadas aos botões [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5] (mostrado ao fundo da tela). Se refira à Lista de Dados separada.

Estas barras escuras servem como o cursor e indicam a faixa/parte que é editada atualmente pelo Botão. Movendo o slider automaticamente move-se o cursor para a faixa/parte correspondente.



A fila superior indica a configuração estimamada para botões/sliders 1–4 no controlador do DAW. A fila de fundo indica a configuração estimada para botões/sliders 5–8 no controlador do DAW.

As funções dos botões em cada controlador de DAW são nomeadas aos botões [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5] no MO. As funções a serem nomeadas dependem do software selecionado no Modo A ou B. Para detalhes, se refira o “Tarefas do controle remoto” em página 117.

**Botões [■], [▶], [●], [◀], [◀◀], [▶▶]**

Os seis botões de MODO são usados como controles de transporte e o deixam começar/parar a reprodução do software de DAW no computador.

**• Botões [EDIT], [JOB], e [STORE]**

Quando o Modo é ajustado para “General” ou “Cubase”	Não usado.
Quando o Modo é ajustado para “Logic”	Estes botões executam as mesmas funções como esses de [OPTION], [CONTROL] e [ALT] do Logic Control.
Quando o Modo é ajustado para “SONAR”	Estes botões executam as mesmas funções como esses do [M2], [M3] e [M4] no Mackie Control.
Quando o Modo é ajustado para “D.Perf”	Estes botões executam as mesmas funções como esses do [OPTION], [CONTROL] e [COMMAND] do Mackie Control.

**• Botão [ARPEGGIO ON/OFF]**

Quando o Modo é ajustado para “General” ou “Cubase”	Não usado.
Quando o Modo é ajustado para “Logic”	O botão pode ser usado para trocar o se o número da faixa do DAW é exibido no LCD ou não.
Quando o Modo é ajustado para “SONAR”	O botão pode ser usado para trocar o se o número da faixa do DAW é exibido no LCD ou não.
Quando o Modo é ajustado para “D.Perf”	O botão pode ser usado para trocar o se o número de envio/efeito do DAW é exibido no LCD ou não.

## • Dial de Dados, botões [INC/YES] e [DEC/NO] .

Quando o menu [DIAL] aparece com o botão [SF4].	Estes controles podem ser usados para fixar o valor pelo botão do controlador do DAW, para a faixa/parte selecionada pelo cursor. Os Botões também podem ser usados, mas estes lhe ajudam a fazer ajustes ao valor que é difícil de fazer com os Botões.
Quando o menu não aparece com o botão [SF4].	Os botões podem ser usados para mover a posição da música no DAW.

## • Botões

Nomeie as funções de oito botões no controlador do DAW (01X, Mackie Control, e Logic Control) para os quatro Botões no MO. Os Botões lhe deixam controlar vários parâmetros de cada faixa (parte). Apertando o [SF5] são nomeadas mudanças de botão que se agrupam aos botões (botões 1 - 4 ou botões 5 - 8). Também podem ser usados os oito botões no controlador de DAW como interruptores. A função de interruptor que corresponde a faixa de botão (parte) e a posição do cursor também é nomeada automaticamente para o botão [ENTER] , como os Botões no MO não tem uma função de interruptor.

### NOTA

Você também pode mover a posição da música usando os botões de cursor [<] [>].

## • Sliders de Controle

Nomeie as funções dos oito sliders no controlador de DAW (01X, Mackie Control, e Logic Control) para os quatro sliders de Controle no MO. Os sliders lhe deixam controlar o volume de cada faixa (parte). Apertando o [SF5] os botões se agrupam em faders (faders 1 - 4 ou faders 5 - 8 no controlador de DAW) sendo nomeado aos Sliders de Controle no MO.

## • Botões de controle de função, botões [F1]–[F6] , botões [SF1]–[SF5].

Quando o Modo é ajustado para "General"	Estes botões são nomeados para executar as mesmas funções como os botões de painel nos 01X. Também são indicados os nomes correspondentes aos dos botões do 01X do painel ao fundo da tela do MO.
Quando o Modo é ajustado para "Logic"	Estes botões são nomeados para executar as mesmas funções como os botões do painel no Logic Control. Os nomes correspondentes dos botões do Logic Control também são indicados ao fundo da tela do MO.
Quando o Modo é ajustado para "Cubase," "SONAR," ou "D.Perf"	Estes botões são nomeados para executar as mesmas funções como os botões de painel no Mackie Control. Os nomes correspondentes dos botões do Mackie Control também são indicados ao fundo da tela do MO.

## • Botões de Cursor [ < ] [ > ]

Movendo o cursor para esquerda/direita, você pode mudar a faixa ou parte pelo dial de dados e pelos botões [INC/YES]/[DEC/NO] Apertando o botão de Cursor [>] se move as colunas em sucessão (1, 2, 3, 4...). Depois do 4 o cursor se esconde e volta a 1. Aperte o botão [SF5] KN 5 - 8 (KN 1 - 4) para mover o para cima/baixo o cursor.

### NOTA

Entre as funções nomeadas aos botões [F1]–[F6] e aos botões [SF1]–[SF5] as funções indicadas com parênteses (como [DIAL]) não são relacionadas ao Mackie Control, Logic Control e 01X sendo sem igual ao MO.

## • Botões de Cursor [▲] [▼]

Quando o Modo é ajustado para "General".	Estes botões são nomeados às funções nos botões da tela [▲][▼] nos 01X.
Quando o Modo não é ajustado para "General".	Estes botões são nomeados às funções de mover para cima/baixo os botões no Mackie Control e no Logic Control.

## • Botão [EXIT].

Quando o Modo é ajustado para "General".	O botão é nomeado à função do botão [PAGE SHIFT] nos 01X.
Quando o Modo não é ajustado para "General".	Não utilizado.

## • Botões de banco, Grupo[A] - [H], e Números [1] - [16]

Estes botões são nomeados para executar as mesmas funções diretamente como os botões em cima do faders no Yamaha 01X, Mackie Control e Logic Control.

Quando o Modo é ajustado para "General".	<b>Botões de Números [1]–[8] e botão [TRACK SELECT].</b> Estes botões são nomeados às funções dos nove botões [SEL] no Yamaha 01X.
	<b>Botões de Números [9]–[16] e botão [MUTE].</b> Estes botões são nomeados às funções dos nove botões [ON] nos 01X.
Quando o Modo não é ajustado para "General".	<b>Botões [PRE1]–[–]</b> Estes botões são nomeados às funções dos oito botões [REC/RDY] no Mackie Control e no Logic Control.
	<b>Botões de Grupo [A]–[H]</b> Estes botões são nomeados às funções dos oito botões [SOLO] no Mackie Control e no Logic Control.
	<b>Botões de Números [1]–[8]</b> Estes botões são nomeados às funções dos oito botões [MUTE] no Mackie Control e no Logic Control.
	<b>Botões de Números [9]–[16]</b> Estes botões são nomeados às funções dos oito botões [SELECT] no Mackie Control e no Logic Control.

### Conferindo as tarefas de controle remoto

Se você estiver inseguro sobre qual função de software foi nomeada um controle de painel particular no MO, esta característica lhe deixa conferir isto na tela.

1. No modo de controle remoto, aperte o botão [INFORMATION] para chamar a tela de informação, indicando a função do último botão apertado.
2. Aperte o botão para o qual você quer conferir a tarefa.



Esta tela mostrada acima aparece quando você aperta o botão [▶] (Play). Deste modo, você pode conferir a tarefa de controle de cada botão simplesmente apertando-o.

3. Aperte o botão [INFORMATION] para voltar ao modo de controle remoto novamente.

**NOTA**

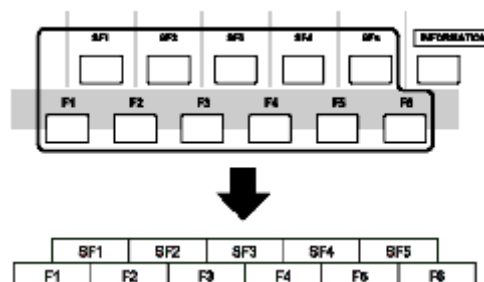
Enquanto a tela de Informação é mostrada, os botões de painel não podem ser usados para controlar o software de computador.

### Tela demonstrativa na função de controle remoto

Se as configurações de conexão não são apropriadas, a tela demonstrativa (abaixo) será mostrada. Se isto acontecer, confira as configurações do MO e as configurações do DAW como descrito na página 113.



### Tarefas de controle remoto



Quando controlar o Editor de Multi-Parte/SQ01 V2 Funções do 01X nomeadas aos botões [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5].

<b>PAGE01</b>	SEND	GROUP	NAME/VALUE	DUAL/RESET	KEY-4/5-6
	PNW	DYNAMICS	OFFSET	BANK-L	BANK-R
<b>FADER BANKS</b>	RIP		NAME/VALUE	DUAL/RESET	KEY-4/5-6
	SOLO	REC RDY	BANK-L	BANK-R	SHIFT
<b>MIXER LAYER</b>	INST	AUDIOS	NAME/VALUE	DUAL/RESET	KEY-4/5-6
	AUDIO	MIDI	OTHER	BANK-L	BANK-R
<b>PAGE02</b>	EQ LOW	EQ HIGH-MID	NAME/VALUE	DUAL/RESET	KEY-4/5-6
	SOL ON	SOL DOWN	SOL HIGH	BANK-L	BANK-R
<b>PAGE03</b>	Fa	Fb	Fc	Fd	KEY-4/5-6
	F1	F2	F3	F4	SHIFT
<b>PAGE04</b>	NAME/VALUE		DUAL/RESET	KEY-4/5-6	
	BANK-L		BANK-R	SHIFT	
<b>PAGE05</b>	CURSOR-L	CURSOR-R	SOLO	DUAL/RESET	KEY-4/5-6
	CURSOR-DOWN	CURSOR-UP	SOLO	BANK-L	BANK-R

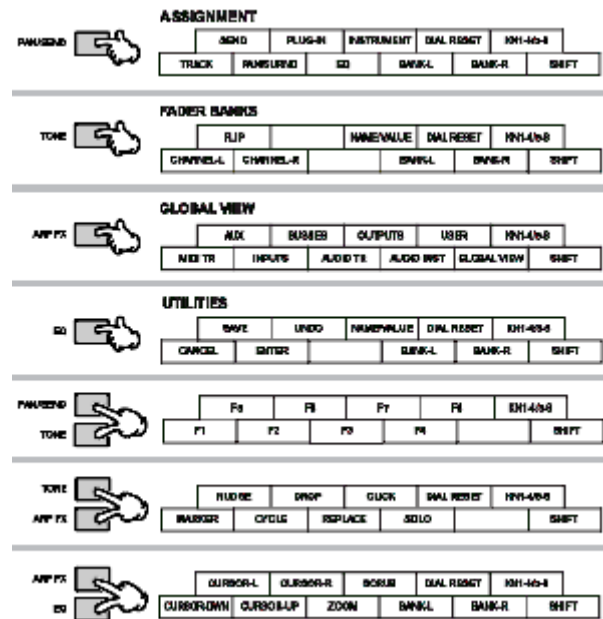
Names de Botões/Controles 01X	Funções
<b>Em todos os modos:</b>	
[DISPLAY UP]	Muda o parâmetro a ser editado
[DISPLAY DOWN]	
[NAME / VALUE]	Muda a indicação do nome de parâmetro e o seu valor.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Muda o modo de exibição metro.
[ON] (no estado normal)	Liga ou desliga cada canal (liga/desliga o sinal).
[SHIFT] + [ON] do Canal Master (no estado normal)	Liga ou desliga todos os canais incluindo o canal Master (liga/desliga o sinal).
[SHIFT] + [ON] de cada canal (no estado normal)	Liga ou desliga todos os canais com exceção do canal Master (liga/desliga o sinal).
[ON] (com a luz [SOLO] acesa)	Liga ou desliga a função de Solo para cada canal (aplica se ao Canal do Módulo/Software de Sintetizador)
[SHIFT] + [ON] (com a luz [SOLO] acesa)	Liga ou desliga a função de Solo para cada canal (aplica se ao Canal do Módulo/Software de Sintetizador)
[SOLO]	Muda a função do botão [ON] para a função de Solo.
[SHIFT]+[SOLO]	Determina as configurações de Solo/Mute das faixas selecionadas na janela de Visualização de Faixa.
[SHIFT]+[REC RDY]	Liga ou desliga a faixa a ser gravada.
[AUDIO]	Inicia o Mixer Auditivo ou movimentar a Janela do Mixer Auditivo para a frente da tela do computador. Esta operação de botão se aplica ao software de Módulo de Canal.
[INST]	Inicia o Mixer Auditivo ou movimentar a Janela de Mixer Auditivo para a frente da tela do computador. Esta operação de botão se aplica ao Software de Módulo de Sintetizador.
[MIDI]	Inicia o Editor MIDI (como o Editor de Multi-Parte) ou move este para a frente da tela do computador.

# Guia rápido

Nome do Botão/ Controle no 01X	Funções
[AUX/BUS]	Abre a janela de AUX/BUS ou traz ela para a frente da tela do computador (quando o Mixer Auditivo está ativo).
[OTHER]	Inicia o Mixer Auditivo ou traz ele para a frente da tela de computador. Esta operação se aplica ao software de Módulo de Efeito. (Só PAN está disponível nas configurações de R.)
[BANK </>]	Passa pela indicação de faixa dos oito canais.
[SHIFT]+[F1]	Traz a janela de Visualização de Faixa para a frente da tela de computador. (Esta operação aplica se à música atual.)
[SHIFT]+[F2]	Inicia a janela de Mixer (o Mixer de Audio/ Editor de Multi-Parte) ou traz este para a frente da tela de computador.
[SHIFT]+[F3]	Abre a janela de Lista ou traz ela para a frente da tela de computador.
[SHIFT]+[F4]	Fecha a janela atual.
[SHIFT]+[F5]	Abre a janela de "Piano Roll" ou traz ela para a frente da tela de computador.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Inicia o TWE (o Editor de Onda).
[SHIFT]+[F8]	Alternadamente esconde/mostra a janela de Transporte (Transport Bar/ Location Bar/Record).
[RWD]	Aperte para mover um compasso de cada vez, ou segure para voltar continuamente.
[FF]	Aperte para avançar um bum compasso de cada vez, ou segure continuamente para avançar continuamente.
[STOP]	Aperte para deixar de gravar ou reproduzir. Apertando este quando a reprodução estiver parada para voltar ao início da música.
[PLAY]	Aperte para começar a reprodução do ponto atual.
[REC]	Aperte isto para entrar/sair do Gravador Auxiliar. A luz [▶] (Play) e [REC] são acesas durante a gravação.
[SCRUB]	Determina como a função de "Scrub" é aplicada quando usar o dial. Quando este é ativado, o "Scrub" move de acordo com a posição do Grid na janela de Visualização de Faixa. Quando se desativa, muda-se para os compassos.
[UP] (com a luz [ZOOM] apagada)	Movimenta o cursor (indicando a faixa atual) para cima.
[DOWN] (com a luz [ZOOM] apagada)	Movimenta o cursor (indicando a faixa atual) abaixo.
[LEFT] (com a luz [ZOOM] apagada)	Seleciona o próximo bloco.
[RIGHT] (com a luz [ZOOM] apagada)	Seleciona o bloco anterior.
[ZOOM]	Liga e desliga o Zoom.
[UP] / [DOWN] / [LEFT] / [RIGHT] (com a luz [ZOOM] acesa)	Aproxima e afasta o Zoom na tela de Visualização de Faixa e na janela de "Piano Roll"
<b>PAN mode [PAN]</b>	
Knobs 1 – 8	Edita o Pan (em página 1).
Knobs 1 – 8	Edita o nível de Entrada (em página 2).
[SHIFT] + Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o parâmetro editado para o valor original (CENTER / 0.00).
<b>AUX SEND mode [SEND] (Não disponível quando a janela AUX/BUS está ativa)</b>	
Knobs 1 – 8	Edita o Nível de Envio AUX
[SHIFT] + Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o parâmetro editado para o valor original (→).
<b>EFF SEND mode [EFFECT] (Não disponível quando a janela AUX/BUS está ativa)</b>	
Knobs 1 – 8	Edita o Nível de Envio de Efeito
[SHIFT] + Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o parâmetro editado para o valor original (→).

## Quando controlar o Logic Pro 7:

Funções do Logic Pro 7 nomeadas aos botões: [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5].



Nomes dos Botões/ Controles do Logic Control	Funções
<b>Em todos os modos:</b>	
[NAME/VALUE]	Muda a indicação do nome do parâmetro e o seu valor.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Muda o modo de tela.
[SEL]	Seleciona um canal.
[MUTE]	Liga ou desliga cada canal.
[OPTION]+[MUTE]	Ativa todos os canais.
[SOLO]	Ativa ou desativa o "Solo" de cada canal.
[OPTION]+[SOLO]	Desativa o "Solo" de todos os canais.
[REC RDY]	Ativa ou desativa o REC RDY de cada canal.
[OPTION]+[REC RDY]	Desativa o REC RDY de todos os canais.
[MIDI TR]	Ativa o modo de Visão Global e mostra o canal MIDI com a visualização Multi-Canal.
[INPUT]	Ativa o modo de Visão Global e mostra o AUDIO INPUT com a visualização Multi-Canal.
[AUDIO TR]	Ativa o modo de Visão Global e mostra a faixa de áudio com a visualização Multi-Canal.
[AUDIO INST]	Ativa o modo de Visão Global e mostra a faixa de áudio do instrumento com a visualização Multi-Canal.
[AUX]	Ativa o modo de Visão Global e mostra o AUX com a visualização Multi-Canal.
[BUSES]	Ativa o modo de Visão Global e mostra o BUS com a visualização Multi-Canal.
[OUTPUT]	Ativa o modo de Visão Global e mostra o AUDIO OUTPUT com a visualização Multi-Canal.
[GLOBAL VIEW]	Alterna entre o modo de Visão Global e modo de Visualização de Faixa.
[BANK </>]	Passa pela indicação de faixa dos oito canais.
[CHANNEL </>]	Indica canal-por-canal a indicação de faixa.
[SHIFT]+[FLIP]	Trocas as funções entre os Botões de Canal e os Faders.
[FLIP]	Nomeia a função do Botão de Canal ao Fader.
[NUDGE]	Liga ou desliga o "Nudge"
[SHIFT]+[NUDGE]	Entra no modo de "Nudge Option"
[CYCLE]	Liga ou desliga o Loop.
[SHIFT]+[CYCLE]	Entra no modo de "Cycle Option".
[F1] – [F7]	Chamadas as Telas de Ajuste 1–7.
[F8]	Fecha a janela localizada à frente do computador ou janela flutuante.
[UNDO]	Executa a operação Undo.
[SHIFT]+[UNDO]	Executa a operação Redo.
[SAVE]	Executa a operação de Salvar.
[MARKER]	Liga ou desliga o "Marker".
[SHIFT]+[MARKER]	Entra no modo de "Marker Option"

Nomes de Botões/Controles do Logic Control	Funções
[RWD]	Aperte para voltar continuamente. Aperte repetidamente para voltar mais depressa. Quando o Marcador estiver ativo, esta operação move a posição da música para o Marcador anterior. Quando o Nudge estiver ativo, esta operação move-se ao objeto atual.
[FF]	Aperte continuamente rápido-adiante para. Aperte repetidamente mais depressa a fast/forward. Quando o Marcador é virado em, esta operação move a posição de canção para o próximo Marcador. Quando Cutuque é virado em, esta operação move o objeto atual.
[STOP]	Aperte para deixar de gravar ou reproduzir. Apertando isto quando a reprodução estiver parada volta para o começo da música.
[PLAY]	Aperte para começar a reprodução do ponto atual.
[REC]	Aperte isto para começar gravação da música. A luz [ ] (Play) e [REC] são acesas durante a gravação
[ZOOM]	Liga e desliga o Zoom.
[SCRUB]	Liga e desliga o Scrub. Quando o Scrub estiver ativo, o dial pode ser usado para a reprodução do Scrub. Quando o Scrub estiver desativado, o dial é usado para mover a posição da música.
Modo PAN [PAN] (Visualização Multi-Canal)	
[PAN] -> [PAN] (Visualização do Parâmetro da Faixa do PAN/SURROUND)	
Knobs 1-8 (ligados)	Edita o parâmetro.
Knobs 1-8 (pressionados) (Parâmetros diferentes da Seleção de Modo)	Reajusta o parâmetro editado para o valor original.
Modo SEND [SEND] (Visualização Multi-Canal)	
[SEND] -> [SEND] (Visualização do Parâmetro da Faixa)	
Cursor [UP]/[DOWN] (Visualização Multi-Canal)	Muda o número do Drive.
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (Visualização do Parâmetro da Faixa)	Muda o parâmetro a ser editado.
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (Visualização do Parâmetro da Faixa)	Alterna entre SEND 1/2 e SEND 3/4.
Knobs 1-8 (ligados/ligados -> pressionados)	Para editar parâmetros. Quando ajustar o des-tino de Envio, aperte o botão para selecionar isto (a indicação pisca), então aperte o botão para entrar na seleção de ajuste de fato.
Knobs 1-8 (pressionados) (quando o parâmetro editado é o Nível de Envio.)	Reajuste o valor de parâmetro para o original.
Knobs 1-8 (pressionados) (quando o parâmetro editado é PRE/POST ou Mute)	Muda o ajuste.
Modo PLUG-IN [PLUG-IN] (Visualização do Parâmetro da Faixa)	
[PLUG-IN] -> [PLUG-IN] (Visualização do Parâmetro da Faixa)	
Cursor [UP]/[DOWN] (Visualização Multi-Canal)	Muda o número do Drive.
Knobs 1-8 (tweaking -> pressionado)	Aperte o botão para selecionar os instrumentos desejados para inserção (a indicação pisca), então aperte o botão para entrar na seleção de ajuste de fato.
Knobs 1-8 (pressionado) (botão para cada Plug-In nomeado)	Chama o parâmetro e abre a janela do Editor no Logic.
Knobs 1-8 (página de parâmetro).	Edita o parâmetro.
Knobs 1-8 (pressionado)	Reajusta o valor de parâmetro editado para o original. (Por favor note que alguns parâmetros não podem ser reajustados.)
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (página de parâmetro).	Muda a página.
[PLUG-IN]	Volta ao modo de PLUG-IN
Modo de INSTRUMENT [INSTRUMENT] (Visualização Multi-Canal)	
[INSTRUMENT] -> [INSTRUMENT] (Visualização do Parâmetro da Faixa)	
Knobs 1-8 (tweaking -> pressionado)	Aperte o botão para selecionar os instrumentos desejados para inserção (a indicação pisca), então aperte o botão para entrar na seleção de ajuste de fato.
Knobs 1-8 (pressionado) (botão para cada Instrumento nomeado)	Chama o parâmetro e abre a janela do Editor no Logic.
Knobs 1-8 (página de parâmetro).	Edita o parâmetro.
Knobs 1-8 (pressionado)	Reajusta o valor de parâmetro editado para o original. (Por favor note que alguns parâmetros não podem ser reajustados.)
Cursor [LEFT] Cursor [RIGHT] (página de parâmetro).	Muda a página.
[INSTRUMENT]	Retorna ao modo INSTRUMENTO.

Aperte o botão [DRUM KIT] para indicar o número da Faixa/Drive nos parênteses [ ] ao topo do LCD.

Os botões [OPTION], [CONTROL], e [ALT] no Logic Control correspondem aos botões [EDIT], [JOB], e [STORE] respectivamente.

Operações adicionais diferentes dessas listadas acima estão disponíveis. Para detalhes, se refira à documentação pertinente do Logic Control.

### Quando controlar o Cubase SX 3:

Funções do Mackie Control nomeadas aos botões [F1]-[F6] e [SF1]-[SF5].

**ASSIGNMENT**

PAUSE	PAUSE UP	PAUSE-DN	DN	DUAL RESET	INH-4/5-8
	PAGE-DWN	FLN	EQ	BANK-L	BANK-R
					SHIFT

**FADER BANKS**

TONE	F1P	SOFT	NAME/VALUE	DUAL RESET	INH-4/5-8
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R
					SHIFT

**APF FX**

	MASTER	SOLO	REVERT	DUAL RESET	INH-4/5-8
	SEND	INSTRUMENT	UNDO	REDO	
					SHIFT

**EQ**

	0	8	7	8	INH-4/5-8
	1	2	3	4	
					SHIFT

**PAUSE**

	F6	F5	F7	F8	INH-4/5-8
	F1	F2	F3	F4	
					SHIFT

**TONE**

	PROJECT	MIXER	SOLO DEFEAT	DUAL RESET	INH-4/5-8
	LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH	
					SHIFT

**APF FX**

	CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DUAL RESET	INH-4/5-8
	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	SOFT
					SHIFT

Nomes dos Botões/Controles do Mackie Control	Funções
Em todos os modos:	
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	Chama para cima a página de next/previous.
[SHIFT] + [PAGE UP]	Chama a primeira página.
[SHIFT] + [PAGE DOWN]	Chama a última página.
[NAME/VALUE]	Muda a indicação do nome de parâmetro e do seu valor.
[SEL]	Seleciona um canal.
[MUTE]	Liga ou desliga cada canal.
[SHIFT] + [SOLO DEFEAT]	Desliga todos os canais.
[SOLO]	Ativa ou desativa o Solo para cada canal.
[SOLO DEFEAT]	Desativa o Solo para todos os canais.
[REC RDY]	Ativa ou desativa o REC RDY de cada canal.
[BANK <->]	Passa pela indicação da faixa dos oito canais.
[CHANNEL <->]	Passa pela indicação da faixa canal-por-canal.
[FLP]	Alterna as funções dos Botões de Canal e Faders.
[CYCLE]	Liga ou desliga o Loop.
[F1]-[F8]	[F1]-[F8] como definido no Cubase SX.
[PROJECT]	Traz a janela de Visualização de Faixa para a frente da tela do computador.
[MIXER]	Abre a janela do Mixer.
[SHIFT]+[EDIT]	Fecha a janela atual.
[1]-[8]	Corresponde a Visualização de Canal 1-8 na Janela do Mixer.
[UNDO]	Executa a operação de Undo;
[REDO]	Executa a operação de Redo.
[SAVE]	Executa a operação de Salvar.
[ADD]	Entra em um Marcador na posição atual da música.
[RWD]	Segure para voltar continuamente.
[SHIFT]+[RWD]	Movimenta a posição da música para o início.
[PREV]	Movimenta a posição da música para o Marcador anterior.
[FF]	Segure continuamente para avançar.
[SHIFT]+[FF]	Movimenta a posição da música para o fim.
[NEXT]	Movimenta a posição da música para o próximo Marcador. (Isto pode não acontecer em certas condições.)
[STOP]	Aperte para deixar de gravar ou reproduzir. Apertando isto quando a reprodução estiver parada vai para a localização da música à qual a reprodução começou.
[PLAY]	Aperte para começar a reprodução do ponto atual.
[REC]	Aperte isto para começar a gravação da música. As luzes [ ] (Play) e [REC] ficam acesas durante a gravação.
Modo PAN [PAN] (somente MULTI CHANNEL)	
Knobs 1-8	Edição de parâmetros.
Modo EQ [EQ] (somente SELECTED CHANNEL)	
Knobs 1-8	Edição de parâmetros.

# Guia rápido

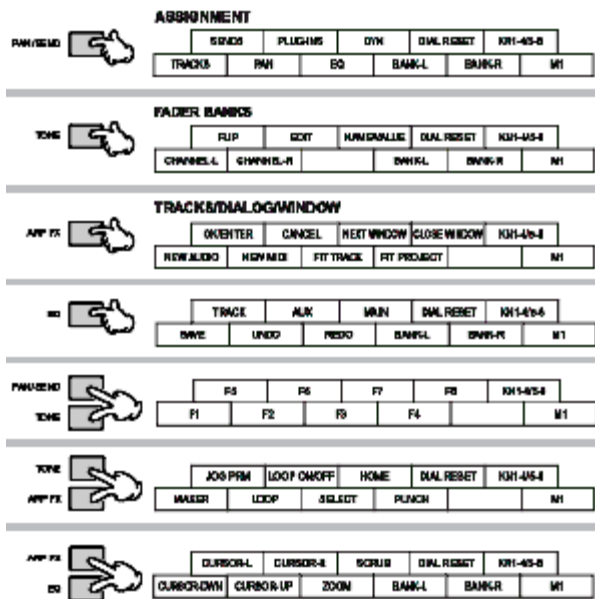
Nomes do Botão/Controle do Mackie Control	Funções
<b>Modo SEND [DYN] (somente SELECTED CHANNEL)</b>	
Knobs 1 – 8	Para editar parâmetros.
<b>Modo PLUG-IN [PLUG-IN] (somente SELECTED CHANNEL)</b>	
Knob 1	Muda o Número do Drive (somente na página 1).
Knob 2	Liga ou desliga os Efeitos (somente na página 1).
Knob 3	Seleciona um Tipo de Efeito (somente na página 1).
Knobs 1 – 8 (ligados)	Edita cada um dos parâmetros (a partir da página 2).
<b>Modos SEND EFFECT [SENDS]/MASTER EFFECT [MASTER] (Somente modo Global)</b>	
Knob 1	Muda o Número do Drive (somente na página 1).
Knob 2	Liga ou desliga os Efeitos (somente na página 1).
Knobs 1 – 8	Edita cada um dos parâmetros (a partir da página 2).
<b>Modo INSTRUMENT [INSTRUMENTS] (Somente modo Global)</b>	
Knob 1	Muda o Número do Drive (somente na página 1).
Knob 2	Liga ou desliga o software de gerador de tom (somente na página 1).
Knobs 1 – 8	Edita cada um dos parâmetros (a partir da página 2).

Os Parâmetros a ser editados diferem dependendo do Efeito nomeado e do Software de Gerador de Tom.

Operações adicionais diferentes de esses listadas acima estão disponíveis. Para detalhes, se refira a documentação do Mackie Control.

## Quando controlar o SONAR 4:

Funções do Mackie Control nomeadas aos botões [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5].



Nomes do Botão/Controle no Mackie Control	Funções
<b>Em todos os modos</b>	
[EDIT]	Nomeia um parâmetro a um Botão usando os botões [CHANNEL] e [BANK].
[CHANNEL </>] (Multi - canal)	Muda um parâmetro a ser editado um por um com um Botão em ordem quando o [EDIT] for ativado.
[BANK </>] (Multi - canal)	Muda os parâmetros a serem editados por um Botão em grupos de oito quando o [EDIT] for ativado.
[CHANNEL </>] (Selected channel)	Muda um parâmetro indicado em ordem um por um quando o [EDIT] for ativado.
[BANK </>] (Canal selecionado)	Muda os parâmetros indicados em grupos de oito quando o [EDIT] for ativado.
[NAME/VALUE]	Muda a indicação do nome do parâmetro e seu valor.
[SEL]	Seleciona um canal.
[MUTE]	Liga ou desliga cada canal.
[M4]+[MUTE]	Desliga todos os canais.
[SOLO]	Ativa ou desativa o Solo para cada canal.
[M4]+[SOLO]	Desativa o Solo para todos os canais.
[REC RDY]	Ativa ou desativa o REC RDY de cada canal.
[M4]+[REC RDY]	Desativa o REC RDY de todos os canais.
[TRACK]	Nomeia uma Faixa a um Fader.

Nomes do Botão/Controle do Mackie Control	Funções
[AUX]	Nomeia um AUX BUS a um Fader.
[MAIN]	Nomeia um ajuste de nível de saída do "Virtual Main Bus" para os Faders.
[BANK </>]	Passa pela indicação de faixa dos oito canais.
[CHANNEL </>]	Passa canal-por-canal pela de indicação de cada faixa.
[FLIP]	Nomeia as funções dos Botões de Canal aos Faders.
[FLIP] -> [FLIP]	Altera as funções dos Botões de Canal e dos Faders.
[NEXT WINDOW]	Move a próxima janela para a frente da tela.
[LOOP SW]	Ativa ou desativa o Loop.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] como definido no SONAR.
[CLOSE WINDOW]	Fecha a janela atual.
[UNDO]	Executa a operação de Undo.
[REDO]	Executa a operação de Redo.
[SAVE]	Executa a operação de Salvar.
[M1] + [MARKER]	Abre a janela para entrar no Marcador para a posição atual da música.
[MARKER]	Liga ou desliga o Marcador
[RWD]	Aperte para mover voltar brevemente , um compasso de cada vez, ou segure para voltar continuamente. Quando o Marcador é ativado, esta operação move a posição da música para o Marcador anterior.
[M1] + [RWD]	Move a posição da música para o início da música. Quando o Marcador for é ativado, esta operação abre a janela para entrar no Marcador.
[FF]	Aperte para avançar brevemente, um compasso de cada vez, ou segure continuamente para avançar rapidamente. Quando o Marcador é ativado, esta operação move a posição da música para o próximo Marcador.
[M1] + [FF]	Move a posição da música para o fim da música. Quando o Marcador é ativado, esta operação abre a janela para entrar no Marcador.
[STOP]	Para a gravação ou a reprodução.
[PLAY]	Aperte para começar a reprodução do ponto atual.
[REC]	Aperte isto para começar a gravação da música. As luzes [▶] [Play] e [REC] são acensas durante a gravação.
[ZOOM]	Liga ou desliga o Zoom.
[SCRUB]	Liga ou desliga o Scrub. Quando o Scrub for ligado, o dial pode ser usado para a reprodução do Scrub . Quando o Scrub está desligado, o dial é usado para mover a posição da música.
[JOG PRM]	Liga e desliga a entrada de Dados. Quando ligado (a luz acende), ao girar o dial têm-se a função de Entrada de Dados.
<b>Modo TRACK [TRACKS] (Modo de Parâmetro de Faixa)</b>	
[TRACKS] -> [TRACKS] (Modo de Canal Selecionado) Knobs 1 – 8 (ligados)	Para editar parâmetros. (A indicação no LCD pode não ser atualizada.)
Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o valor de parâmetro para o original.
<b>Modo PAN [PAN]</b>	
[PAN] -> [PAN] (Modo de Canal Selecionado do PAN/SURROUND)	
Knobs 1 – 8 (ligados)	Para editar parâmetros.
Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o valor de parâmetro para o original.
<b>Modo SEND [SENDS]</b>	
[SENDS] -> [SENDS] (Modo de Canal Selecionado)	
Knobs 1 – 8 (ligados)	Para editar parâmetros.
Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o valor de parâmetro para o original.
<b>Modo PLUG-IN [PLUG-IN]</b>	
[PLUG-IN] -> [PLUG-IN] (Modo de Canal Selecionado)	
[M1] + [CHANNEL </>]	Muda o número do Plug-In quando o [EDIT] é ligado.
Knobs 1 – 8 (ligados)	Para editar parâmetros.
Knobs 1 – 8 (pressionados)	Reajusta o valor de parâmetro para o original.
<b>EQ Edit [EQ]</b>	
[EQ] -> [EQ] (Modo de Canal Selecionado)	
(no Modo de Canal Selecionado) [EQ] (Modo de Banda)	
[M1] + [CHANNEL </>]	Muda o número do EQ quando o [EDIT] é ligado.
Knobs 1 – 8 (Modo de Banda)	Para editar cada banda da frequência.
Faders (Modo de Banda)	Para editar o ganho de cada Banda.

A Barra de Posição da Música pode não sincronizar com a posição de reprodução atual durante a reprodução do Scrub.

Os Parâmetros a serem editados podem diferir dependendo do Efeito nomeado e do Software de Gerador de Tom.

Alguns parâmetros podem não ser disponíveis dependendo do Tipo de Efeito selecionado.

Aperte o botão [DRUM KIT] para indicar o número de Faixa/Drive/EQ/DYN nos parênteses [ ] no topo do LCD.

Os botões [M2]–[M4] no Mackie Control correspondem respectivamente aos botões [EDIT], [JOB], e [STORE]

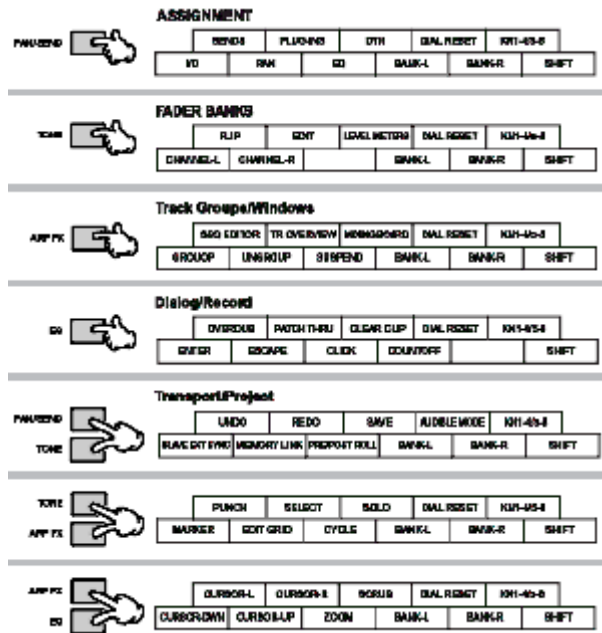
Operações adicionais diferentes dessas listadas acima estão disponíveis. Para detalhes, se refira a documentação do Mackie Control.

Você pode achar a janela de Ajuda selecionando "Mackie Control" no menu Tool do SONAR apertando o botão [F1].

Por favor se lembre de que algumas funções podem não estar disponíveis.



**Quando controlar o Digital Performer 4.52:**  
 Funções do Mackie Control nomeados aos botões [F1]–[F6] e [SF1]–[SF5].



Nomes de Botão/Controle no Mackie Control	Funções
<b>Em todos os modos:</b>	
[I/O]	Chama a tela de lista de Modo.
[LEVEL METERS]	Liga ou desliga a indicação de Meter.
[SEL]	Seleciona um canal.
[SHIFT] + [SEL]	Seleciona canais múltiplos.
[MUTE]	Liga ou desliga cada canal.
[SOLO]	Ativa ou desativa o Solo para cada canal.
[REC RDY]	Ativa ou desativa o REC RDY de cada canal.
[BANK </>]	Passa pela indicação de faixa dos oito canais.
[CHANNEL </>]	Passa canal-por-canal pela indicação de faixa.
[CONTROL]+[CYCLE]	Liga ou desliga o Loop.
[TR OVERVIEW]	Movê a Visualização de Faixa para frente.
[MIXING BOARD]	Abre a janela de Mixer.
[SEQ EDITOR]	Abre a janela de Editor do Seqüenciador.
[SHIFT] + [SEQ EDITOR]	Abre a janela de Soundbites.
[UNDO]	Executa a operação de Undo.
[REDO]	Executa a operação de Redo.
[SAVE]	Quando a luz acende, aperte isto de forma que as luzes pisquem. Aperte isto novamente para executar a operação de Salvar (luz apaga).
[MARKER]	Liga ou desliga o Marcador.
[SHIFT] + [MARKER]	Abre a janela de Opção do Marcador.
[RWD]	Aperte para voltar continuamente. Aperte novamente para voltar mais depressa. Quando o Marcador é ativado, esta operação move a posição da música para o Marcador anterior.
[FF]	Aperte continuamente para avançar. Aperte para novamente para avançar mais depressa. Quando o Marcador é ativado, esta operação move a posição da música para o próximo Marcador.
[STOP]	Pára a gravação ou reprodução.
[PLAY]	Aperte para começar a reprodução do ponto atual.
[REC]	Aperte isto para começar a gravação da música. As luzes [▶] (Play) e [REC] são acesas durante a gravação.
[ZOOM]	Alterna entre Scroll (luz acende), Zoom (luz apaga), e Nudge (luz pisca).
[SCRUB]	Liga e desliga o Scrub. Quando ligado, você pode usar o dial para mover a posição da música. (Um mau funcionamento pode acontecer.)
<b>Modo PAN [PAN] (ou botão [I/O])</b>	
Knobs 1 - 8 (ligados)	Para editar parâmetros.
[DYN] + Knobs 1 - 8 (pressionados)	Reajuste o parâmetro editado para o valor original (centro).
[FLIP]	Alterna as funções dos Botões do Canal e os Faders.
[PAN] no modo PAN.	Liga ou desliga o Meter.

Nomes do Botão/Controle no Mackie Control	Funções
<b>Modo SndVal [SEND] (ou [I/O] -&gt; Knob)</b>	
Knobs 1 - 8 (ligados)	Para editar parâmetros.
Cursor [UP] [DOWN]	Muda o número de Envio.
Knobs 1 - 8 (pressionados)	Liga ou desliga o Mute.
[DYN] + Knobs 1 - 8 (pressionados)	Reajusta o valor do parâmetro para o original (0 dB).
[FLIP]	Alterna as funções do Botão do Canal e os Faders.
[SEND] no modo SndVal	Liga ou desliga o Meter.
<b>Modo SndOut [I/O] -&gt; Knob</b>	
Cursor [UP] [DOWN]	Muda o número de Envio.
Knobs 1 - 8 (ligados)	Seleciona a via para cada Envio da faixa.
Knobs 1 - 8 (ligados) (exceto quando selecionar uma saída)	Alterna entre Send PRE e POST.
<b>Modo Input [I/O] -&gt; Knob</b>	
Knobs 1 - 8 (ligados)	Seleciona uma via de entrada para uma faixa.
<b>Modo Output [I/O] -&gt; Knob</b>	
Knobs 1 - 8 (ligados)	Seleciona uma via de saída para uma faixa.
<b>Effect mode [PLUG-IN] (ou [I/O] -&gt; Knob)</b>	
Knobs 1 - 8 (ligados)	Seleciona um Efeito de Plug-In para cada faixa.
Cursor [UP] [DOWN]	Muda o Número do Efeito.
Knobs 1 - 8 (pressionados)	Liga ou desliga o efeito de Bypass. Quando a via é for ligada, X é indicado sobre o nome do Efeito.
[EQ] + Knobs 1 - 8 (pressionados)	Nomeia o Parâmetro de EQ a faixa correspondente.
[EDIT] + Knobs 1 - 8 (pressionados) (quando uma faixa for selecionada)	Entra no modo de Edição de Efeito do Plug-In (Disponível só quando o Efeito do Plug-In for selecionado.) Por favor se lembre de que alguns parâmetros podem não ser disponíveis dependendo do Tipo de Efeito selecionado. Aperte o botão [EDIT] novamente para sair do modo de Edição.
<b>Modo Edit</b>	
Knobs 1 - 8 (ligados)	Para editar parâmetros.
Cursor [UP] [DOWN]	Muda um Número de Efeito.
[LEFT] / [RIGHT]	Chama o Efeito de uma faixa diferente.
[CHANNEL </>]	Muda os parâmetros a serem editados um por um com os Botões em ordem.
[BANK </>]	Muda os parâmetros a serem editados com os Botões em grupos de oito.
[FLIP]	Alterna as funções dos Botões de Canal e dos Faders.

Alguns valores editados não são mostrados na tela do MO.

Aperte o botão [DRUM KIT] para indicar o número de Envio/Efeito nos parênteses [] ao topo do LCD.

Alguns parâmetros podem não ser disponíveis dependendo do Tipo de Efeito.

Os botões [OPTION], [CONTROL], e [COMMAND] no Mackie Control correspondem respectivamente aos botões [EDIT], [JOB], e [STORE].

Operações adicionais diferente dessas listadas acima estão disponíveis. Para detalhes, se refira a documentação do Mackie Control.

Por favor se lembre de que algumas funções podem não estar disponíveis.

## Criando um Ajuste de Programa Original (Modo Master)

O modo Master é o modo mais alto na hierarquia do MO e o deixa alternar imediatamente entre programas criados nos modos de Voz, Desempenho, Música e Modelo. Use o modo Master em um dos modos seguintes:

### • Armazenando seus programas favoritos

Isto lhe deixa registrar as configurações que você usa freqüentemente nos modos de Voz, Desempenho, Música ou Modelo, e imediatamente usar o modo e as configurações juntos em uma única pressionada de botão, sem ter que selecionar o modo primeiro. Também lhe deixa montar uma sucessão de programas - por exemplo, quando tocar músicas diferentes ao vivo - e para uma troca suave caso necessário.

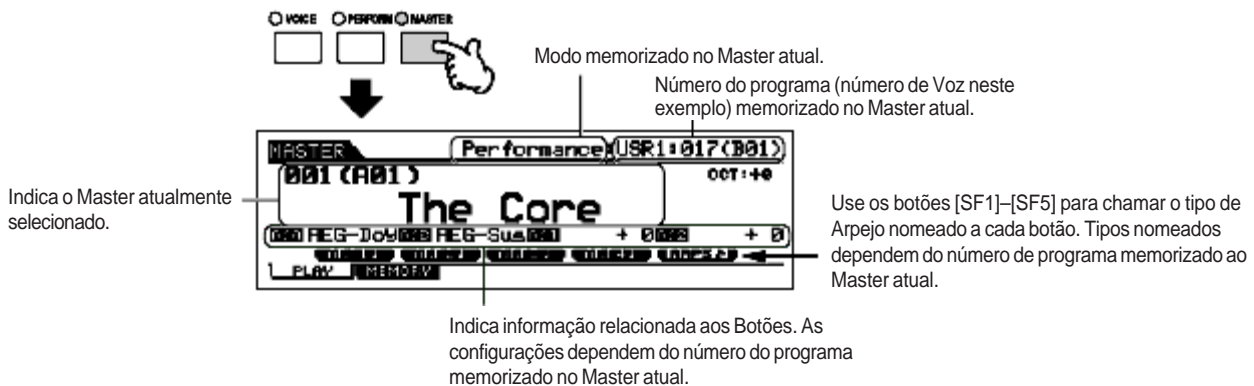
### • Tocando como um teclado master

Isto lhe deixa dividir o teclado em quatro seções separadas como se você estivesse tocando quatro teclados MIDI diferentes. Você também pode tocar separadamente os sons do MO e os sons dos dispositivos MIDI conectados - tudo do teclado do MO - nomeando cada zona a um canal MIDI diferente. Além disso, você pode usar os sliders de Controle para trocar o som de cada zona como desejado.

### Selecione um Master

O MO possui 128 Master especialmente programados. Experimente alguns destes agora.

1. Aperte o botão [MASTER] para entrar no modo de Tocar Master.



2. Selecione um Master.

A seleção do Master ocorre do mesmo modo como a seleção de uma Voz. Sendo que há só um banco para Master, você não precisa selecionar um banco.

3. Toque o programa Master selecionado.

Quando o Modo é ajustado para Voz ou Desempenho, toque o teclado.

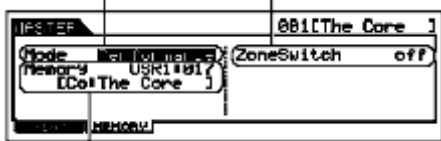
Quando o Modo é ajustado a Música ou Modelo, aperte o botão [▶].



**Armazenando seus programas favoritos**

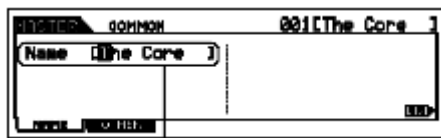
1. Selecione o Master a ser criado.
2. Aperte o botão [F2] MEMORY para chamar a tela de ajuste de Modo.
3. Selecione o modo desejado e o número do programa para registrar o Master. Se você quer dividir o teclado em Zonas no Master, fixe marcador de "Zone" para "on."

Determina o modo como o número Master é chamado quando selecionado.      Determina se o ZoneSwitch está ligado ou desligado.



Determina o modo como número de programa é chamado quando o Master é selecionado.

4. Dê um nome ao Master editado. Introduza um nome no [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] NAME. Para instruções detalhadas de como nomear uma voz, se refira a página 38.



Selecione um nome Master.

5. Armazene o Master editado para a memória de Usuário interna.
- 5-1. Aperte o botão [STORE] para entrar no modo de Armazenar um Master.
- 5-2. Selecione o Master de destino usando o dial de dados ou os botões [INC/YES] e [DEC/NO].



**CUIDADO:**  
Quando você executa a operação de Armazenamento, serão reescritas as configurações para a memória de destino. Sempre devem ser salvos dados importantes em um dispositivo de armazenamento USB separado (página 211).

- 5-3. Aperte o botão [ENTER] . (A tela o incita para confirmação.) Para cancelar a operação de armazenamento, aperte o botão [DEC/NO].
- 5-4. Aperte o botão [INC/YES] para executar a operação de Armazenamento.



**CUIDADO:**  
Nunca tente desligar o MO enquanto uma mensagem de "Executing..." ou "Please keep power on" for mostrada. Desligando o instrumento neste estado pode se travar o sistema e desconfigurando o MO na próxima vez que ele for ligado, como também resultando na perda de todos os dados de usuário.



**CUIDADO:**  
Se você seleciona outro Master sem armazenar, o Master atualmente editado será perdido. Armazene o Master editado antes de selecionar outro Master.

**Tocando como um teclado master**

No modo Master, você pode dividir o teclado em (até) quatro áreas independentes (chamadas "Zonas"). Cada Zona pode ter tarefas de canal MIDI diferentes como também funções para os sliders de Controle. Isto torna possível controlar várias partes do gerador de harmonia multi-timbral simultaneamente por um único teclado ou controlar vozes de um instrumento MIDI externo em cima de vários canais diferentes além das vozes internas deste sintetizador, assim você usa o MO para fazer o trabalho de vários teclados.

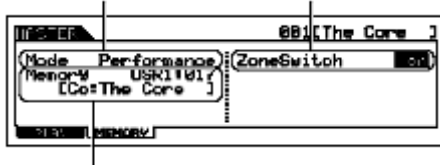
Você pode ajustar os parâmetros relacionados às quatro Zonas no modo de Edição Master e armazenar as configurações como um Master de Usuário.

1. Selecione o Master a ser criado.
2. Aperte o botão [F2] MEMORY para chamar a tela de configuração de Modo.

# Guia rápido

3. Depois de fixar o Modo e o número de Programa que você deseja memorizar ao Master, fixe o marcador de "Zone" para "on."

Determina o modo como o número Master é chamado quando selecionado. Mude o ZoneSwitch em ligado.



Determina o modo como número de programa é chamado quando o Master é selecionado.

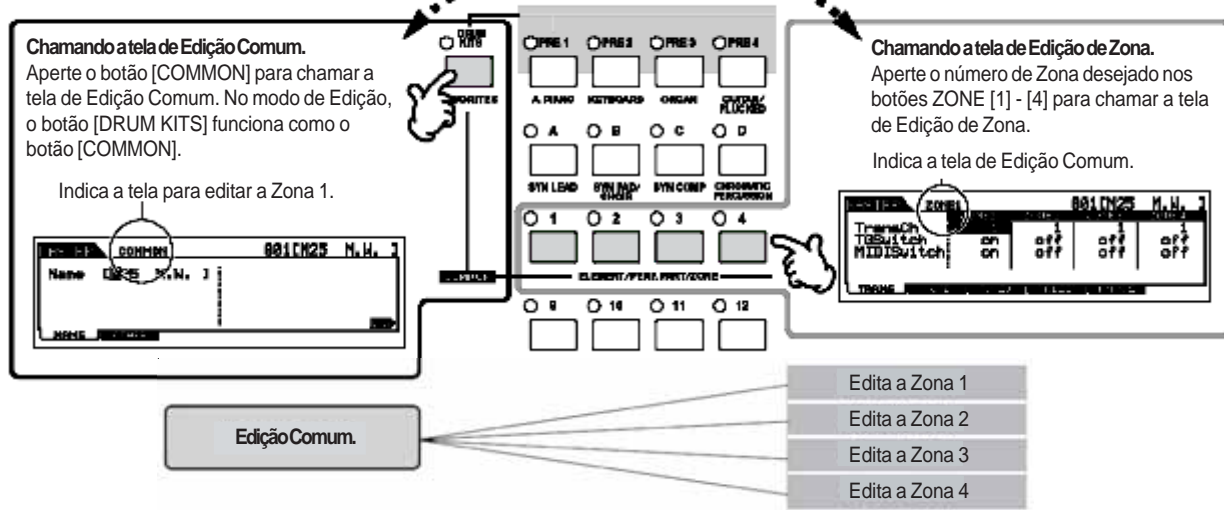
4. Aperte o botão [EDIT] para entrar no modo de Edição Master.



5. Chame a tela de Edição Comum ou Edição de Zona.

Use a Edição de Zona para editar os parâmetros para cada Zona. Use a Edição Comum para editar os parâmetros para todas as Zonas.

No modo de edição Master, você pode alternar entre as telas de Edição Comum e Edição de Zona como mostrado abaixo.



6. Selecione o menu que você deseja editar apertando os botões [F1]–[F5] e [SF1]–[SF5], então edite os parâmetros em cada tela. Veja a próxima página para detalhes e alguns exemplos de configuração.

7. Dê um nome ao Master editado.

Introduza um nome no [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] NAME. Para instruções detalhadas de como nomear uma Voz, se refira a página 38.

8. Armazene o Master editado para memória de Usuário interna.

Se refira ao passo 5 na página 123.

**Usando Zonas com um gerador de tom externo**

Os dois exemplos abaixo mostram como usar as Zonas com o gerador de tom interno e um gerador de tom externo conectado. Estas instruções correspondem aos passos da página anterior.

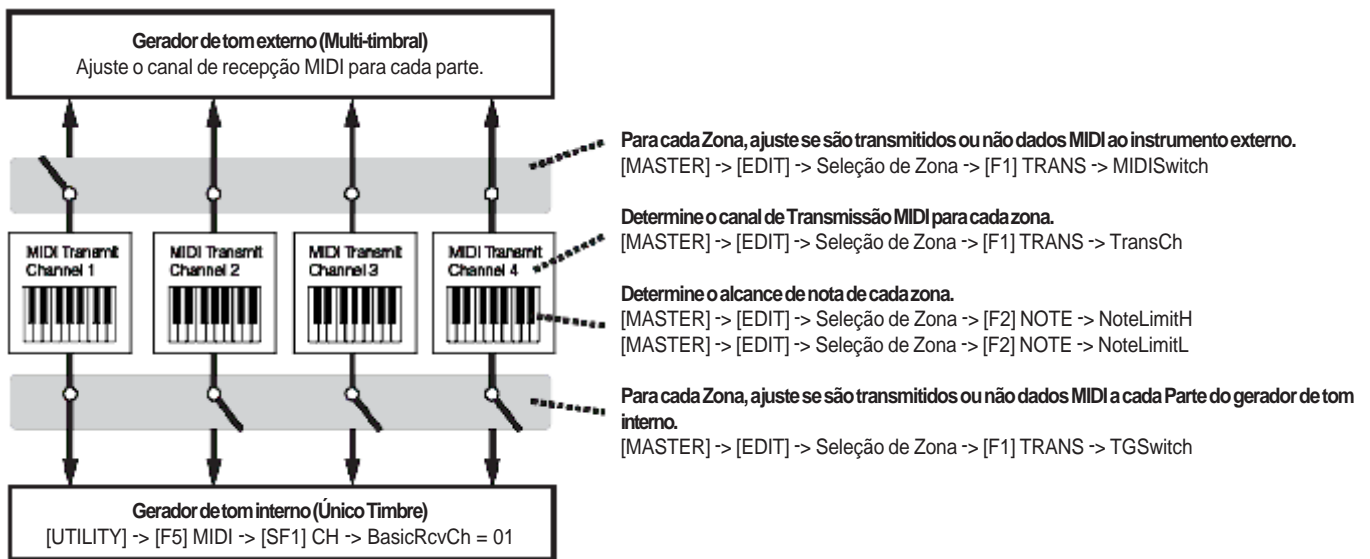
**NOTA**

Embora todas as quatro Zonas sejam usadas no exemplo abaixo, você pode usar qualquer número de Zonas (dois, três, ou quatro). As colocações são feitas com o parâmetro de MIDISwitch ([MASTER] -> [EDITE] -> Zone Selection -> [F1] TRANS -> MIDISwitch) e o parâmetro de TGSwitch ([MASTER] -> [EDIT] -> Zone Selection -> [F1] TRANS -> TGSwitch).

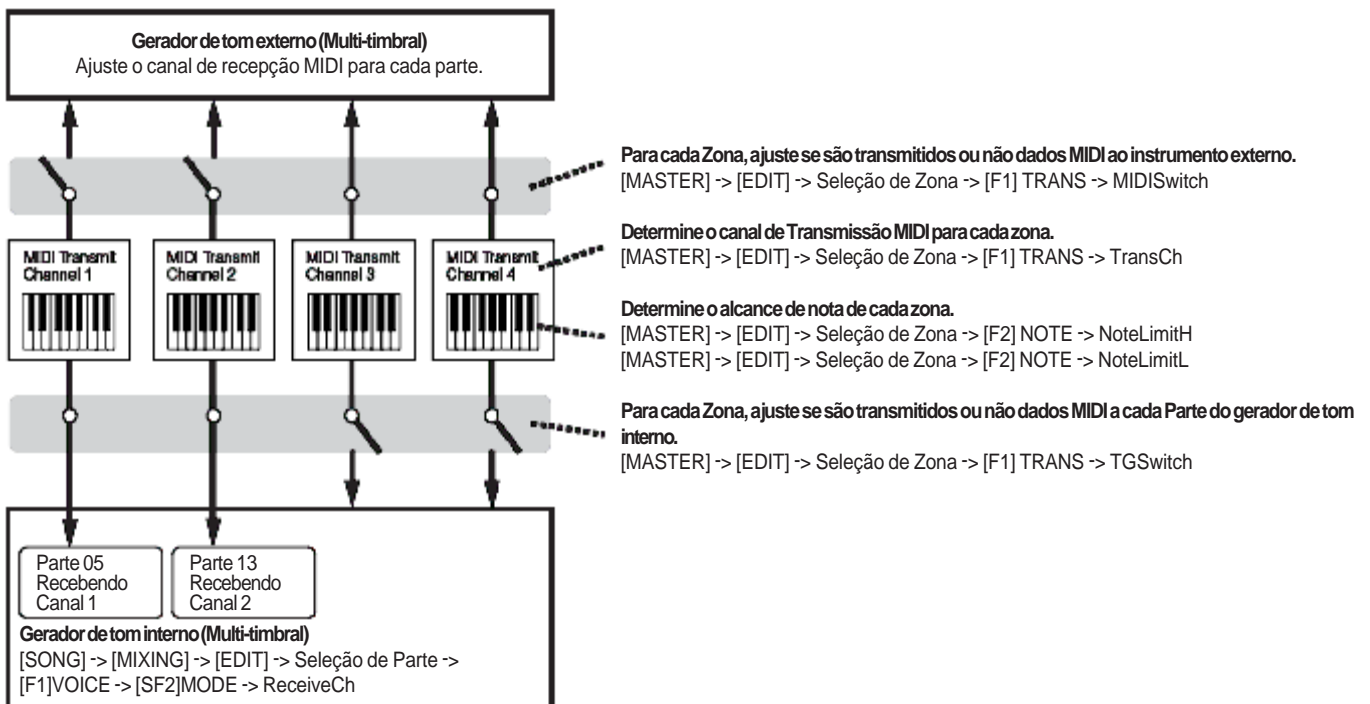
**NOTA**

Nestes exemplos, as Zonas são nomeadas a áreas diferentes do teclado. Porém, também podem ser nomeadas duas ou mais Zonas à mesma área em uma camada, da exibição de NOTE ([Master] -> [EDIT] -> Seleção de Zona -> [F2] NOTE).

**• Configurações Master com o modo de Voz / Desempenho (Modo de Gerador de Tom Único)**



**• Configurações Master com o modo de Música / Modelo (Modo de gerador de tom Multi-Timbral)**



## Nomeando Números de Mudança de Controle para os Botões/Sliders para cada Zona

Aqui na tela de KN/CS no modo de Edição Master, você pode ajustar como os Botões de Controle e os Sliders que afetarão cada Zona. Isto lhe deixa especificar um número de Mudança de Controle MIDI separado para cada Botão e Slider.

Todos os indicadores desligados ao ajustar o [MASTER] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OTHER -> parâmetro de Knob/Slider para em "zone".

Zone	Ctrl:Knob	Ctrl:Slider
Zone 1	10	11
Zone 2	10	11
Zone 3	10	11
Zone 4	10	11

Você pode determinar que Números de Controle de Mudança são usados para os Botões e para os Sliders de cada zona no [MASTER] -> [EDIT] -> Seleção de Zona -> [F5] KN/CS display.

No exemplo acima, foram fixados os Botões de Controle para todas as Zonas para 10 (Pan), e os Sliders foram ajustados para 11 (Expressão). Deste modo, você pode controlar a posição de estéreo de cada Zona com o Botão apropriado, e usar o Sliders para ajustar o equilíbrio de volume relativo entre as Zonas.



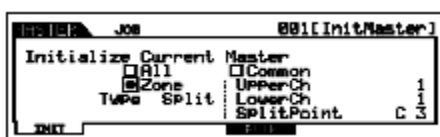
**Ajustando as Zonas Master com o Split.**

Esta operação lhe deixa facilmente determinar se as Zonas Master selecionadas serão usadas em um Split (divisão). As configurações de alcance de nota para cada Zona podem ser determinadas fixando os parâmetros NoteLimitH e NoteLimitL da tela de Nota ([MASTER] -> [EDIT] -> Seleção de Zona -> [F2] NOTE).

**NOTA**

Nestas explicações, são usadas as Zonas 1 e 2.

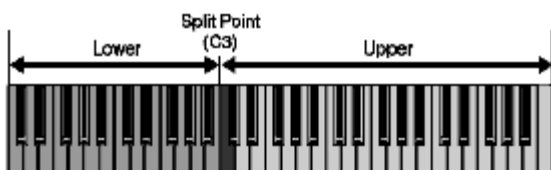
1. No modo de Tocar Master, aperte o botão [JOB] para entrar no modo de Trabalho Master.
2. Aperte o botão [F1] INIT para chamar a tela de Inicialização.
3. Desmarque a caixa de "All" usando o botão [DEC/NO] marque a caixa de "Zone."



4. Ajuste o Tipo para "Split" ou "Layer."

**Quando o Tipo é ajustado para "Split"**

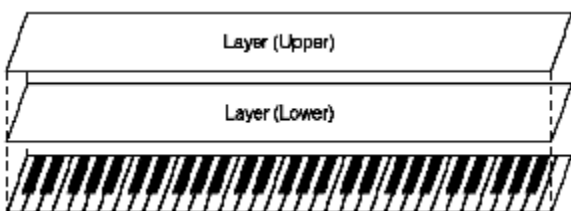
Fixe o UpperCh (alcance superior do canal de transmissão MIDI), LowerCh (alcance inferior do canal de transmissão MIDI), e o Split Point (que separa o



teclado no entre o alcance superior e inferior).

**Quando o Tipo é ajustado "Layer"**

Fixe o UpperCh (canal de transmissão MIDI para a Zona 1) e LowerCh (canal de



transmissão MIDI para a Zona 2 .)

5. Aperte o botão [ENTER] . (A tela o incita para confirmação.)  
Para cancelar o Trabalho, aperte o botão [DEC/NO].

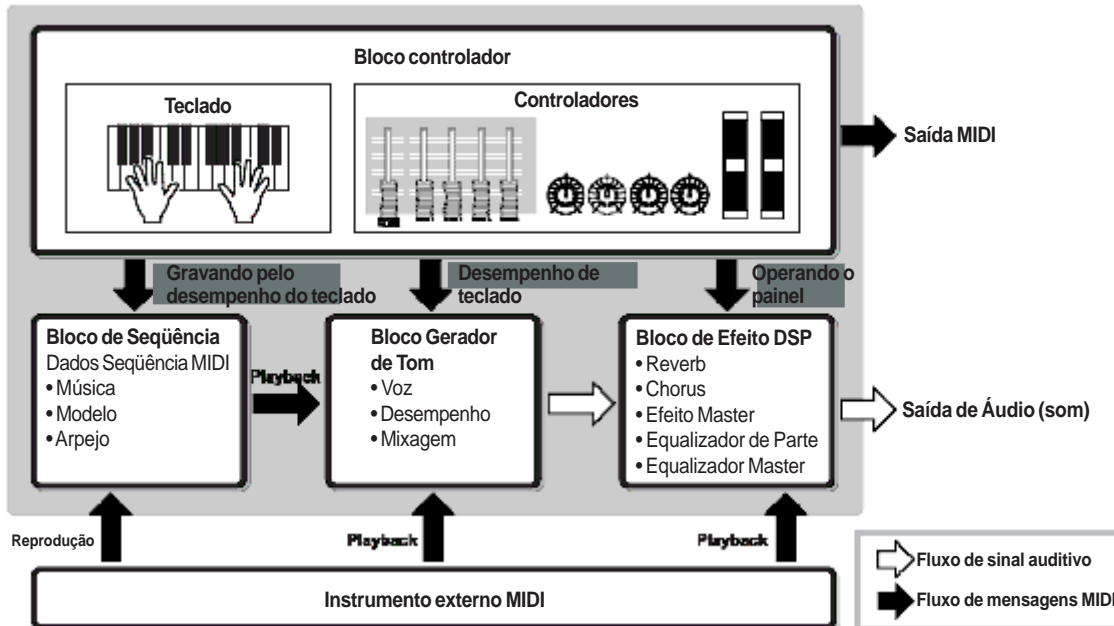
6. Aperte o botão [INC/YES] para executar o Trabalho.  
Depois que o Trabalho for completado, uma mensagem de "Completed" aparece e a operação volta à tela original.

## Estrutura básica

Esta seção lhe permite uma boa visualização do MO—um alcance largo de características sofisticadas, seus controles MIDI, e o seu sistema de administração de arquivo para dados originais criados com o instrumento.

### Estrutura interna (Avaliação do sistema)

Este sintetizador é composto de vários blocos, como mostrado aqui.



### Bloco de controle

Este bloco consiste no teclado, Sliders de Afinação e Modulação, Botões, Sliders de Controle, e assim por diante. O próprio teclado não gera sons, mas gera/transmite dados de nota, velocidade e outras informações (mensagens MIDI) para o bloco de gerador de tom do sintetizador quando você toca as notas. Os controladores também geram/transmitem mensagens MIDI. O bloco de gerador de tom do sintetizador produz o som de acordo com as mensagens MIDI transmitidas do teclado e dos controladores.

### Controladores do MO

Os controladores que você pode usar neste sintetizador e as páginas de referência seguem abaixo:

- Controladores com que o MO é equipado

Teclado (Toque Inicial) .....	página 16
Slider de Afinação .....	página 50
Slider de Modulação .....	página 50
Botão .....	página 51
Slider de Controle .....	página 52

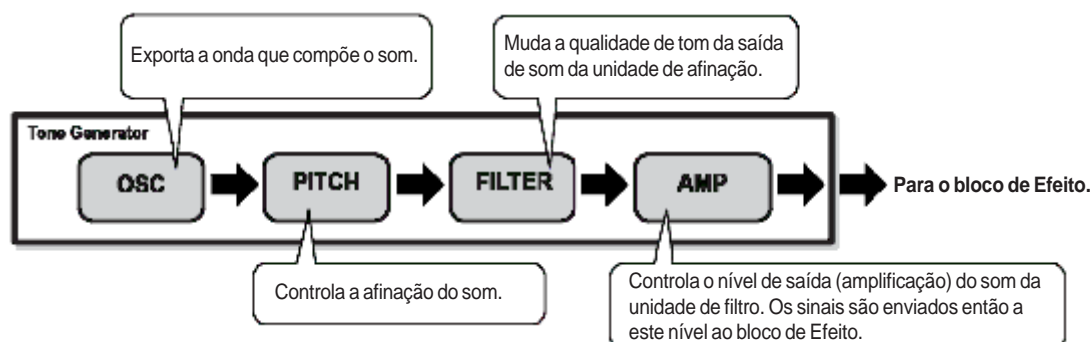
- Controladores (vendidos separadamente) que podem ser conectados ao painel traseiro do MO

Controlador de Pé .....	página 69
Footswitch .....	página 69

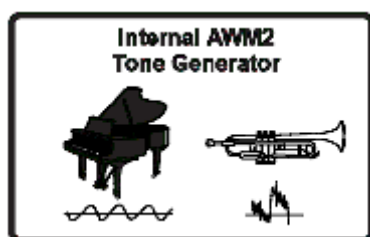


## Bloco de Gerador de Tom

O bloco de Gerador de Tom é o que de fato produz som em resposta as mensagens MIDI geradas ao tocar o teclado, usando os controladores, e reproduzindo uma seqüência (Música/Modelo / Arpejo).



## Gerador de Tom interno AWM2



- AWM2 (Memória Avançada de Onda 2)

O AWM2 (Memória Avançada de Onda 2) é um sistema de baseado em ondas sampleadas (matéria do som), e é usado em muitos sintetizadores Yamaha. Para realismo extra, cada Voz AWM2 usa amostras múltiplas da forma de onda do instrumento real. Além disso, uma variedade larga de parâmetros - filtro, modulação, e outros - podem ser aplicados.

## Voz, Desempenho, e Mixagem

Este instrumento caracteriza esses três tipos diferentes de programas, usados criar e tocar sons.

- Voz

Um programa que contém os elementos para gerar um som de instrumento musical específico sendo esse chamado de "Voz". Cada Voz consiste de até quatro Elementos (Voz Normal) ou até 73 Teclas (Voz de Percussão). Cada Voz é criada editando parâmetros sem igual para cada Elemento/Tecla e parâmetros comuns a todos os Elementos/Teclas no modo de Voz (página 151) ou no modo de Mixagem de Voz (página 203).

- Desempenho

Um programa em qual Vozes múltiplas (partes) são combinadas, ou em outras configurações são chamados de um "Desempenho". Cada Desempenho pode conter até quatro Partes diferentes (Vozes). Cada Desempenho pode ser criado editando parâmetros sem igual para cada Parte e parâmetros comuns a todas as Partes no modo de Desempenho (página 171).

- Mixagem

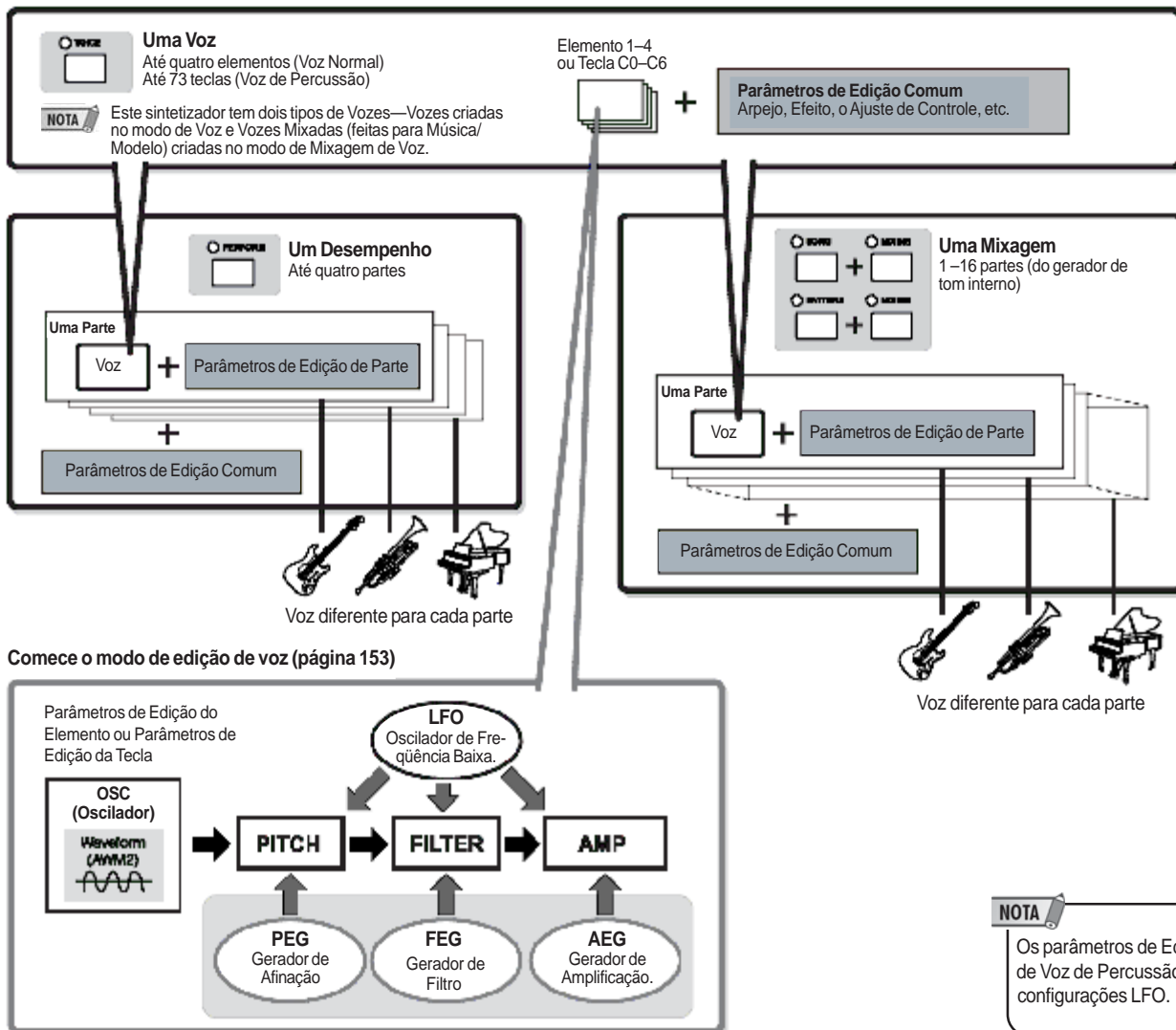
Um programa no qual são nomeadas Vozes múltiplas a Partes para tocar multi-timbral nos modos de Música e Modelo são chamadas de "Mixagem." Cada Mixagem pode conter até 16 Partes (página 136). Cada Mixagem pode ser criada editando parâmetros sem igual para cada Parte e parâmetros comuns a todas as Partes no modo de Mixagem de Música (página 189) ou no modo de Mixagem de Modelo (página 202).

**NOTA**

A Mixagem pertence à Música ou Modelo.

# Estrutura básica

A ilustração abaixo mostra a estrutura e relação das Vozes, Desempenhos e Mixagens.

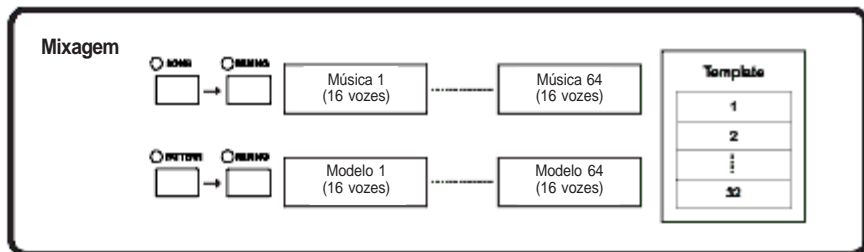
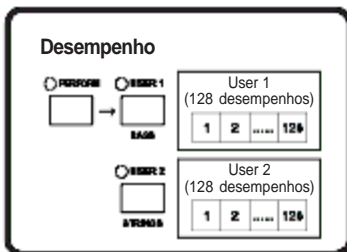
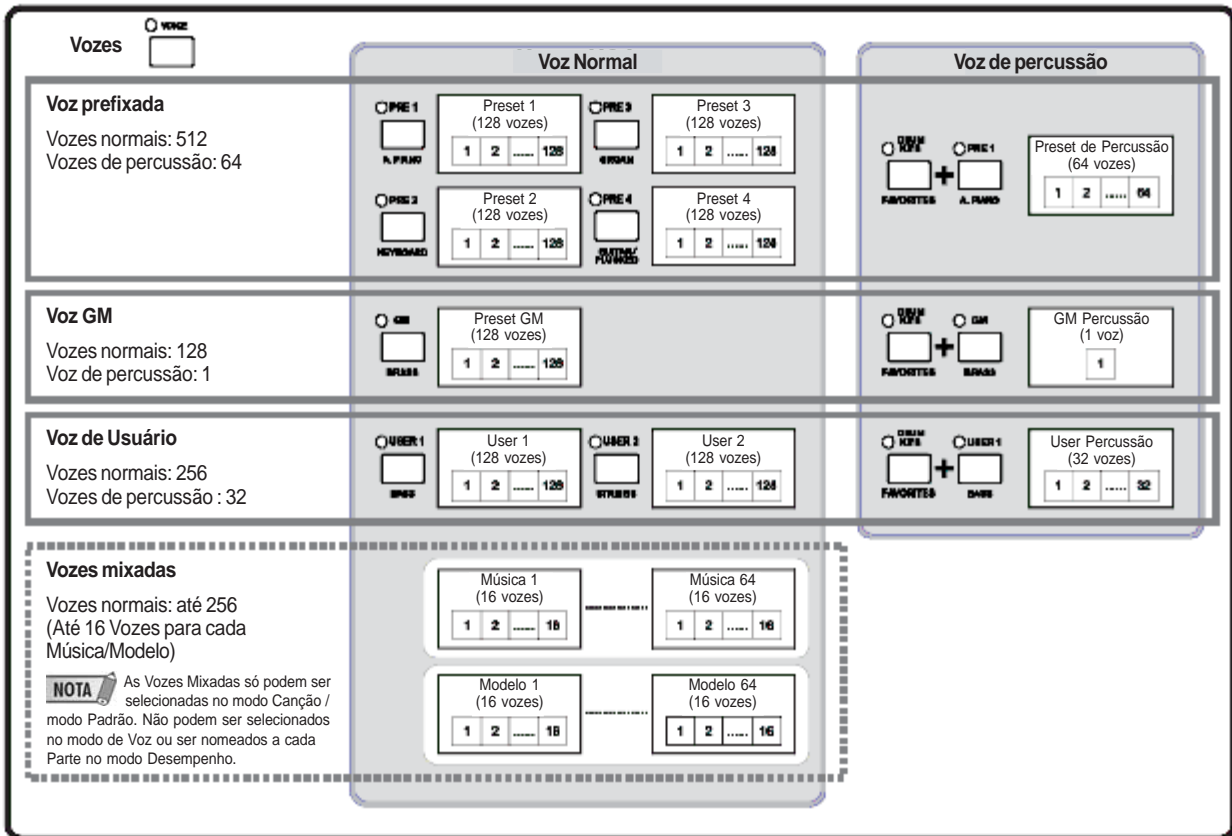


## Vozes Mega do teclado.

Vozes normais usam mudança de velocidade para fazer um som de qualidade e/ou para fazer uma mudança de Voz de acordo como você toca as teclas, seja com mais ou menos força. Isto faz as Vozes soarem autênticas e naturais. Porém, com as Vozes Mega do teclado, cada alcance de velocidade (o nível da sua força ao tocar) tem um som completamente diferente. Por exemplo, uma Voz de violão inclui os sons de várias técnicas de desempenho. Em instrumentos convencionais, Vozes diferentes que têm esses sons seriam chamadas via MIDI e seriam tocadas em combinação para alcançar o efeito desejado. Agora com Vozes Mega do teclado, uma Parte de violão convincente pode ser tocada com uma única Voz, usando velocidade específica estimada para tocar os sons desejados.

**NOTA**  
Os nomes das Vozes Mega do teclado são indicados como "Mega \* \*\*" na tela.

As ilustrações seguintes podem ajudar a entender a estrutura de memória das Vozes, Desempenhos e Mixagens.

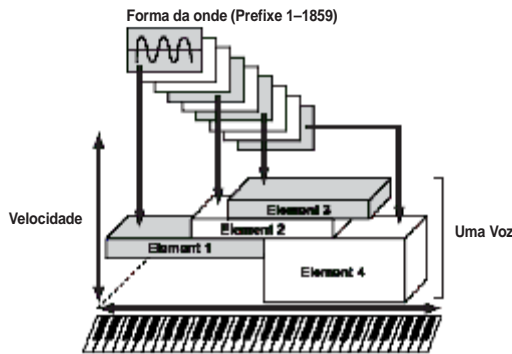


# Estrutura básica

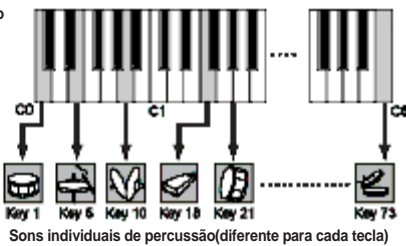
## • Voz normal e Voz de Percussão

Interiormente, há dois Tipos de Vozes: Vozes normais e Vozes de Percussão. Vozes normais são sons de instrumento típicos musicais principalmente com uma afinação que podem ser tocados em cima do alcance do teclado. Vozes de Percussão são principalmente sons de percussão/bateria que são nomeados a notas individuais no teclado. Uma coleção de percussão/bateria nomeadas as Vozes Normais são conhecidas como um Kit de Percussão.

### Voz normal



### Voz de Percussão



## • Vozes GM

O GM (MIDI Geral) , é um padrão mundial para organização de Voz e funções MIDI de sintetizadores e geradores de tom. Foi projetado para assegurar principalmente que qualquer dados de música criado com um dispositivo GM específico soaria virtualmente o mesmo em qualquer outro dispositivo GM não importando o fabricante ou o modelo. O banco de voz GM neste sintetizador é projetado para reproduzir adequadamente dados de música GM. Porém, se lembre que o som pode não ser exatamente tocado ao gerador de tom original.

## • Parâmetros do gerador de tom que produzem o som da Voz

Entre vários parâmetros que compõem uma Voz, Oscilador, Afinação, Filtro, Amplificação, LFO e os três Geradores (PEG, FEG, AEG) mostrado na ilustração nas páginas 132 - 134 são os parâmetros básicos para criar o som da Voz. Parâmetros relacionados a Oscilador, Afinação, Filtro e Amplificação, determina os três elementos básicos do som da Voz: Afinação (grave ou agudo), Tom (qualidade sonora), e Volume (nível de volume). Parâmetros como LFO e EG (Geradores) determina a transição desses três elementos básicos do som do momento que ele começa ao momento que termina.

Nas seções seguintes, nós explicaremos em detalhes sobre os parâmetros relacionados ao som e provaremos uma introdução para os fundamentos de síntese eletrônica.

## • Oscilador

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção do Elemento/Seleção da Tecla de Percussão -> [F1] OSC

Esta unidade exporta a onda que determina a afinação básica. Você pode nomear a onda para cada Elemento da Voz Normal ou cada da Tecla da Voz de Percussão. No caso da Voz Normal, você pode fixar o alcance de nota para Elemento (o alcance de notas no teclado em cima do qual o Elemento soará) como também a resposta de velocidade (o alcance de velocidades da nota dentro as quais o Elemento soará). por exemplo, você poderia fixar um Elemento para soar em um alcance superior do teclado, e outro Elemento para soar em um no alcance inferior. Assim, até mesmo dentro da mesma Voz, você pode ter dois sons diferentes para áreas diferentes do teclado ou você pode fazer os dois alcances do Elemento sobrepreverem de forma que os sons deles são colocados em cima de um alcance fixo. Além disso, você pode fixar cada Elemento para responder a alcances de velocidade diferentes de forma que um Elemento soa para baixas velocidades de nota, considerando que outro Elemento soa para velocidades de nota mais altas.

### NOTA

Você pode nomear a onda com a operação seguinte.  
[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento/Seleção de Tecla de Percussão -> [F1] OSC -> [SF1] WAVE

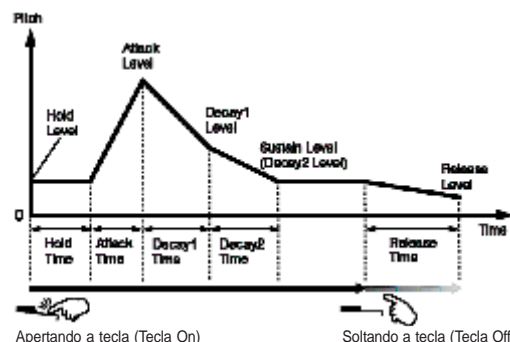
## • Afinação

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento/Seleção da Tecla da Voz de Percussão -> [F2] PITCH

Esta unidade controla a afinação de saída do som (onda) do Oscilador. No caso da Voz Normal, você afina Elementos separados, aplicando afinação para escala e assim por diante. Também, fixando o PEG (Gerador de Afinação), você pode controlar como a afinação muda com o passar do tempo.

### PEG (Gerador de Afinação)

Usando o PEG, você pode controlar a transição da afinação do momento que o som começa ao momento que ele termina. Você pode criar o PEG fixando parâmetros como ilustrado abaixo. Quando você aperta uma nota no teclado, a afinação da Voz mudará de acordo com estas configurações do gerador. Isto é útil para criar mudanças automáticas na afinação , por exemplo , efetivo em sons de metal do synth. Além disso, podem ser fixados parâmetros do PEG diferentes para cada Elemento ou cada Tecla.



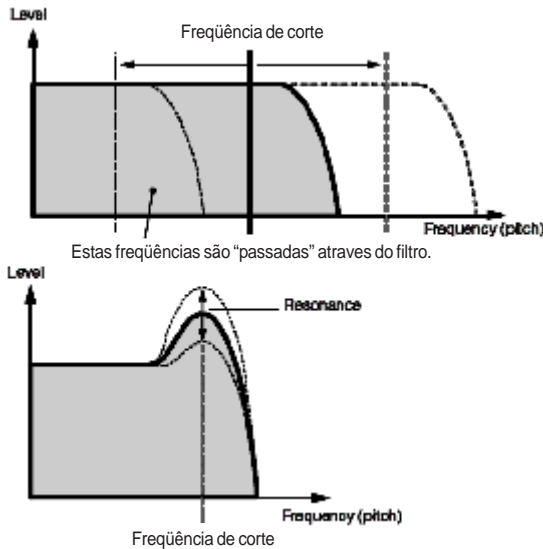
• Filtro

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento/Seleção da Tecla de Percussão -> [F3] FILTER

Esta unidade modifica o tom da saída de som da Afinação cortando uma porção de frequência específica do som.

**Corte de Frequência e Ressonância**

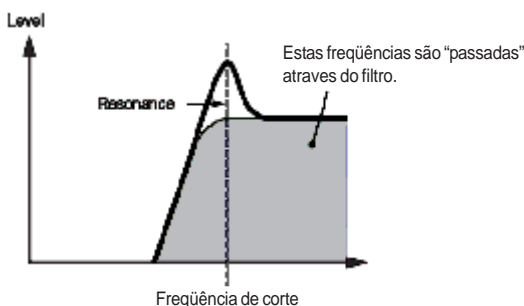
Aqui é como trabalha o filtro. No exemplo abaixo (um filtro de frequência baixa), uma porção do baixa do sinal de uma determinada frequência é permitida passar, e os outros sinais sobre aquela frequência estão cortados. Esta frequência é chamada a de Corte de frequência. Você pode produzir um som relativamente luminoso ou mais escuro fixando o corte. A Ressonância é um parâmetro que impulsiona o nível do sinal na área da frequência de corte. Enfatizando as implicações nesta área, fazendo o som ficar mais luminoso e rígido.



**Sobre os tipos de Filtro principais**

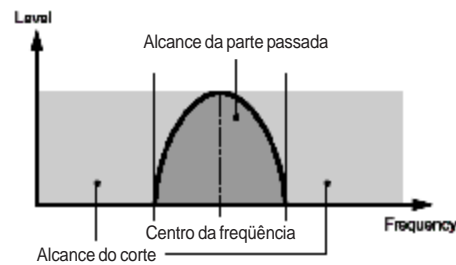
O Filtro de Baixa Frequência é mostrado na ilustração acima—porém, este sintetizador possui quatro outros tipos de Filtro como mostrado abaixo.

- Filtro de Baixa Frequência (acima)  
Neste passa só esses sinais de baixa frequência. Você pode usar o parâmetro Reso (Ressonância) para somar um caráter adicional para o som.
- Filtro de Alta Frequência  
Neste passa só esses sinais de alta frequência. Você pode usar o parâmetro Reso (Ressonância) para somar um caráter adicional para o som.



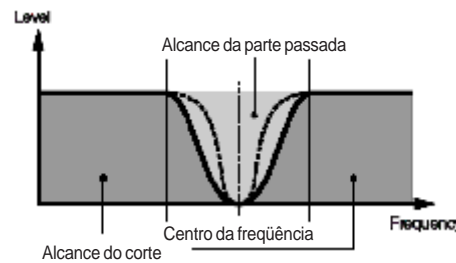
• Filtro de Passagem de banda

Neste passa só esses uma banda de sinais ao redor da frequência de corte. A largura desta faixa pode ser variada.



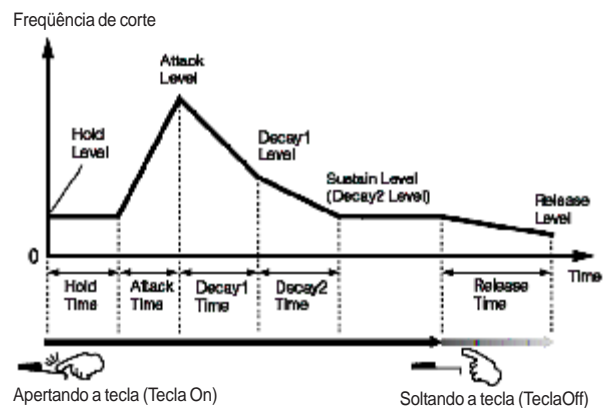
• Filtro de Eliminação de Banda

Este atenua uma banda de sinais ao redor da frequência de corte, mas as outras passam.



**FEG (Gerador de Filtro)**

Usando o FEG, você pode controlar a transição de tom do momento que o som começa ao momento que ele termina. Você pode criar o FEG fixando parâmetros como ilustrado abaixo. Quando você aperta uma nota no teclado, a frequência de corte mudará de acordo com estas configurações. Isto é útil para criar um wah automático, por exemplo. Além disso, podem ser fixados parâmetros do FEG diferentes para cada Elemento ou cada Tecla.



# Estrutura básica

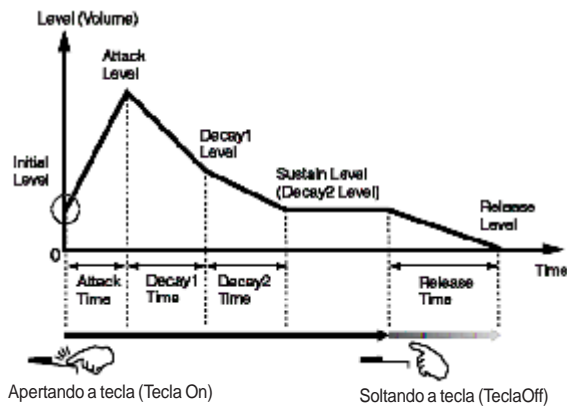
## • Amplidão

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento/Seleção da Tecla de Percussão -> [F4] AMP

Esta unidade controla o nível de saída (amplificação) da saída de som no bloco de filtro. Os sinais são enviados então a este nível ao bloco de Efeito. Também, ao ajustar o AEG (Gerador de Amplificação), você pode controlar como o volume muda com o passar do tempo.

### AEG (Gerador de Amplificação)

Usando o AEG, você pode controlar a transição do volume do momento que o som começa até quando ele termina. Você pode criar o AEG fixando parâmetros como ilustrado abaixo. Quando você aperta uma nota no teclado, o volume mudará de acordo com estas configurações. Além disso, podem ser fixados parâmetros de AEG diferentes para cada Elemento ou cada Tecla.



## • LFO (Oscilador de Baixa Frequência)

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção de Elemento/Seleção da Tecla de Percussão -> [F5] LFO

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F5] LFO

Como seu nome sugere, o LFO produz uma onda de uma baixa frequência.

Estas ondas podem ser usadas para variar a afinação, filtro ou amplitude de cada Elemento para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo. LFO pode ser fixado independentemente para cada Elemento; também pode ser fixado globalmente para todos os Elementos.

## Gerador de Tom de Único Timbre (Modo de Voz / Desempenho) e Multi-timbral

O bloco de gerador de tom interno opera de dois modos diferentes (Único timbre e Multi-timbral) dependendo do modo selecionado. A diferença entre os dois é se ou não eles podem gerar múltiplos canais MIDI ao mesmo tempo.

### • Gerador de Tom de Único Timbre (modo de Voz/Desempenho)

Um gerador de tom MIDI que recebe um único canal MIDI e toca uma única parte do instrumento é chamado de Gerador de Tom de Único Timbre. Este é o estado operacional do gerador de tom interno na Voz e Desempenho

#### NOTA

Para ajustar o canal de recepção MIDI para uma única operação de timbre (Modos de Voz e de Desempenho), use a operação seguinte no modo de Utilidade. [UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF1] CH -> BasicRcvCh

### • Gerador de Tom Multi-timbral (modo de Música/Modelo)

Um gerador de tom MIDI que simultaneamente recebe múltiplos canais MIDI e toca múltiplas partes do instrumento é chamado de Gerador de Tom Multi-timbral. Isto permite a reprodução de dados de música multi-canal MIDI - como de um seqüenciador MIDI ou computador - com cada parte interna que é nomeada e tocada por uma faixa diferente ou canal. Este é o estado operacional do gerador de tom interno dos modos de Música e Modelo.

#### NOTA

Para fixar o canal de recepção MIDI para operação multi-timbral (Modos de Música e Modelo), use a operação seguinte no modo de Utilidade. [SONG] ou [PATTERN] -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh

#### NOTA

Quando usar um seqüenciador MIDI externo ou um computador para tocar este instrumento, use o modo de Música ou modo de Modelo.

### Polifonia máxima

Polifonia máxima se refere ao número mais alto de notas que podem ser soadas simultaneamente do gerador de tom interno do instrumento. A polifonia máxima deste sintetizador é 64. Quando o bloco de gerador de tom interno recebe várias notas que excedem a polifonia máxima, notas previamente tocadas serão cortadas. Se lembre que isso pode ser especialmente notável com Vozes que não têm decadência. Além disso, a polifonia máxima se aplica ao número de elementos de voz usado, não o número de vozes. Quando as vozes normais que incluem até quatro elementos são usadas, o número de máximo de notas simultâneas pode ser menos que 64.

**Estrutura de parte do bloco de Gerador de Tom**

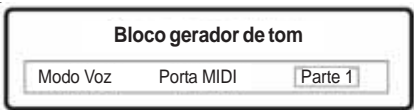
O MO toca os sons em seu bloco de gerador de tom em resposta as mensagens MIDI recebidas de controladores externos ou seqüenciador. As mensagens MIDI são nomeadas a dezesseis canais independentes, e o instrumento é capaz de tocar dezesseis partes separadas simultaneamente, pelos dezesseis canais MIDI. Porém, o limite de dezesseis canais pode ser superado usando portas MIDI as quais cada um suporta dezesseis canais.

**NOTA**  
O cabo USB suporta até oito portas MIDI separadas. Porém, o gerador de tom no MO apóia só uma porta.

**NOTA**  
Uma única conexão MIDI não podem enviar dados para múltiplas portas MIDI.

**• Estrutura de parte do bloco de gerador de tom no modo de Voz**

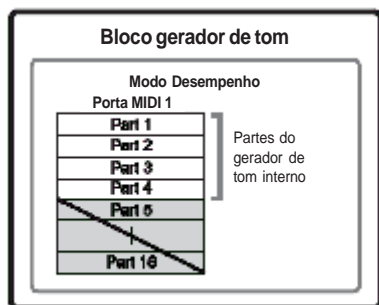
Neste modo, uma Voz é tocada usando uma única Parte. O bloco de gerador de tom no modo de Voz recebe dados MIDI de um único canal. Por isto, dados de música de um seqüenciador externo que consiste em canais MIDI múltiplos não reproduzirão corretamente neste modo. Se você está usando um seqüenciador MIDI externo ou computador para tocar o instrumento, use o modo de Música ou Modelo.



**NOTA**  
• Para fixar o canal de recepção MIDI para um operação de único timbre (Modos de Voz e Desempenho), use a operação seguinte no modo de Utilidade. [UTILITY] -> MIDI display -> BasicRcvCh  
• No modo de Voz, o instrumento reconhece só dados da Porta 1 MIDI

**• Estrutura de parte do bloco de gerador de tom no modo de Desempenho**

Este modo lhe deixa tocar um Desempenho (em qual são combinadas Vozes múltiplas ou Partes). Enquanto um total de sete Partes estão disponíveis neste modo (como mostrado abaixo), um máximo de quatro Partes pode ser usado simultaneamente. Embora este modo lhe deixa tocar várias Partes ao mesmo tempo, todas são ajustadas para receber um único canal MIDI, como no modo de Voz. Por isto, dados de música de um seqüenciador externo que consiste em múltiplos canais MIDI não reproduzirão corretamente neste modo. Se você está usando um seqüenciador MIDI externo ou computador para tocar o instrumento, tenha certeza para use o modo de Música ou Modelo.

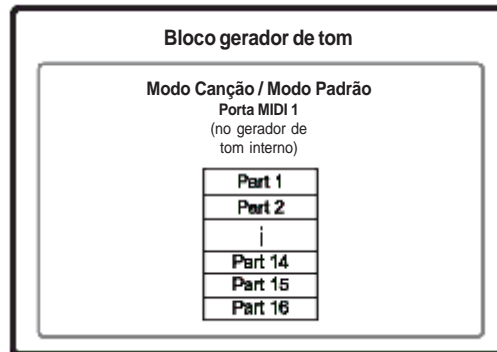


Parte 5 - 16 não são usados.

**NOTA**  
• Para fixar o canal de recepção MIDI para um operação de único timbre (Modos de Voz e Desempenho), use a operação seguinte no modo de Utilidade. [UTILITY] -> MIDI display -> BasicRcvCh  
• No modo de Desempenho, o instrumento reconhece só dados da Porta 1 MIDI.

**• Estrutura de parte do bloco de gerador de tom no modo de Música/Modelo.**

Este modo lhe deixa usar Partes múltiplas e nomear Vozes diferentes a serem reproduzidas para cada Parte. Considerando que podem ser fixados canais MIDI diferentes para cada Parte do bloco de gerador de tom, você pode usar um seqüenciador MIDI externo para tocar os sons. Como ilustrado abaixo, o dados de seqüenciador de cada faixa toca as Partes correspondentes (esses que têm para o mesmo canal MIDI) no bloco de gerador de tom.



O canal de Transmissão MIDI /Porta da Música/Modelo pode ser ajustado com a operação seguinte.

No modo de Música: [SONG] -> Seleção de Música -> [F3] TRACK -> [SF1] CHANNEL

No modo de Modelo: [PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [F3] TRACK -> [SF1] CHANNEL

Quando soar o bloco de gerador de tom interno, nomeie as faixas para a Porta de Transmissão 1 e use as Partes 1 - 16. Se lembre de que dados das Portas 2 ou 3 podem não soar no bloco de gerador de tom interno.

O canal de recepção MIDI da parte do gerador de tom pode ser ajustado com a operação seguinte.

No modo de Música : [SONG] - Seleção de Música - [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção da Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh

No modo de Modelo: [PATTERN] -> Seleção de Model -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção da Parte -> [F1] VOICE -> [SF2] MODE -> ReceiveCh

**NOTA**  
Para detalhes sobre MIDI, veja página 223.

**NOTA**  
A Voz e configurações relacionadas (volume, pan, etc.) é soado pelo teclado de acordo com os parâmetros de Parte nas configurações de Mixagem da Música/Modelo. Outras configurações como os Controladores e tipos de Efeito correspondem aos parâmetros Comuns nas configurações de Mixagem da Música/Modelo atual.

# Estrutura básica

## Bloco de Seqüenciador

Este bloco lhe deixa criar Músicas e Modelos gravando e editando seus desempenhos como dados MIDI (do Bloco de Seqüenciador), reproduzindo isto com o bloco de gerador de tom. O bloco de Seqüenciador pode ser operado no modo de Música, no modo de Modelo, e com a característica de Arpejo. Quando uma Música ou um Modelo é reproduzido, o dado musical de cada faixa de seqüência é transmitido ao bloco de gerador de tom de acordo com as configurações de transmissão do Canal.

## Música e Modelos

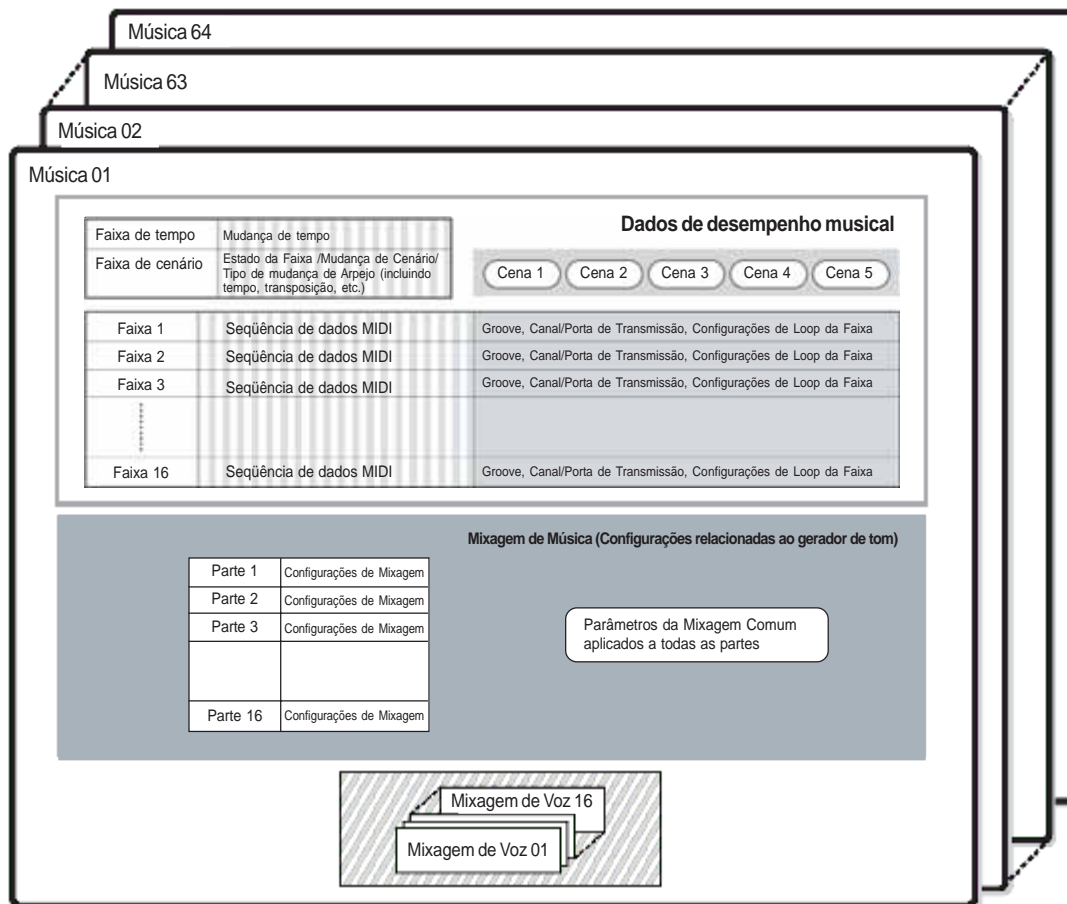
Músicas e Modelos são dados MIDI que consistem de até 16 rastros. Uma Música neste sintetizador é efetivamente igual a uma Música em um seqüenciador MIDI, e a reprodução pára automaticamente no final dos dados gravados. No MO, o termo "Pattern" se refere a uma frase musical ou rítmica relativamente pequena - até 256 compassos - que é usado para em uma reprodução de loop. Então, uma vez que se incia a reprodução do Modelo, ela continua até que você aperte o botão [■] (Stop). Este sintetizador possui uma variedade de dados de Frase prefixados que são usados como a matéria-prima da composição de Modelos.

**NOTA**

Músicas podem ser reproduzidas apenas no modo de Música. Elas não podem ser reproduzidas em outros modos. Modelos podem ser reproduzidos só no modo de Modelo. Eles não podem ser reproduzidos em outros modos. Arpejos podem ser reproduzidos em qualquer modo.

### • Estrutura de dados da música

A ilustração seguinte mostra a estrutura da faixa de uma Música. Músicas são criadas ao gravar dados MIDI para faixas individuais e ao fixar parâmetros relacionados para o gerador de tom na Mixagem de Música).



- Ajustado no modo de Tocar Música
- Criado no modo de Gravação de Música, modo de Edição de Música, e modo de Trabalho da Música.
- Ajustado a no modo de Mixagem de Música o e no Modo de Mixagem da Edição de Música
- Criado na modo de Mixagem da Edição de Voz



**• Mixagem de Música**

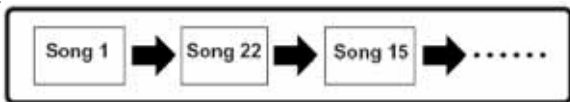
Até mesmo se você grava seu desempenho do teclado para uma faixa da Música, os dados de ligação (eventos como voz, pan, volume) para a qual a reprodução formal deveria ser gravada ao início da Música ou não será gravada. Por isto, devem ser armazenados os dados de ligação como as configurações de Mixagem de Música no modo de Armazenamento de Mixagem de Música. Pois a Mixagem de Música é uma coleção de configurações relacionadas ao gerador de tom, podendo ser aplicadas aos dados de seqüência transmitidos do seqüenciador MIDI externo como também para a reprodução de Música deste sintetizador.

**• Cenário**

Um Cenário de Música é um ajuste de configurações “ instantâneas “ importantes, que contém configurações de parâmetro como transposição, tempo, e ativamento de faixa e parâmetros relacionados ao gerador de tom controláveis dos Botões com as luzes [PAN/SEND] ou [TONE] acesas, e os sliders de Controle. Cinco configurações podem ser registradas aos botões [SF1] - [SF5] para cada Música.

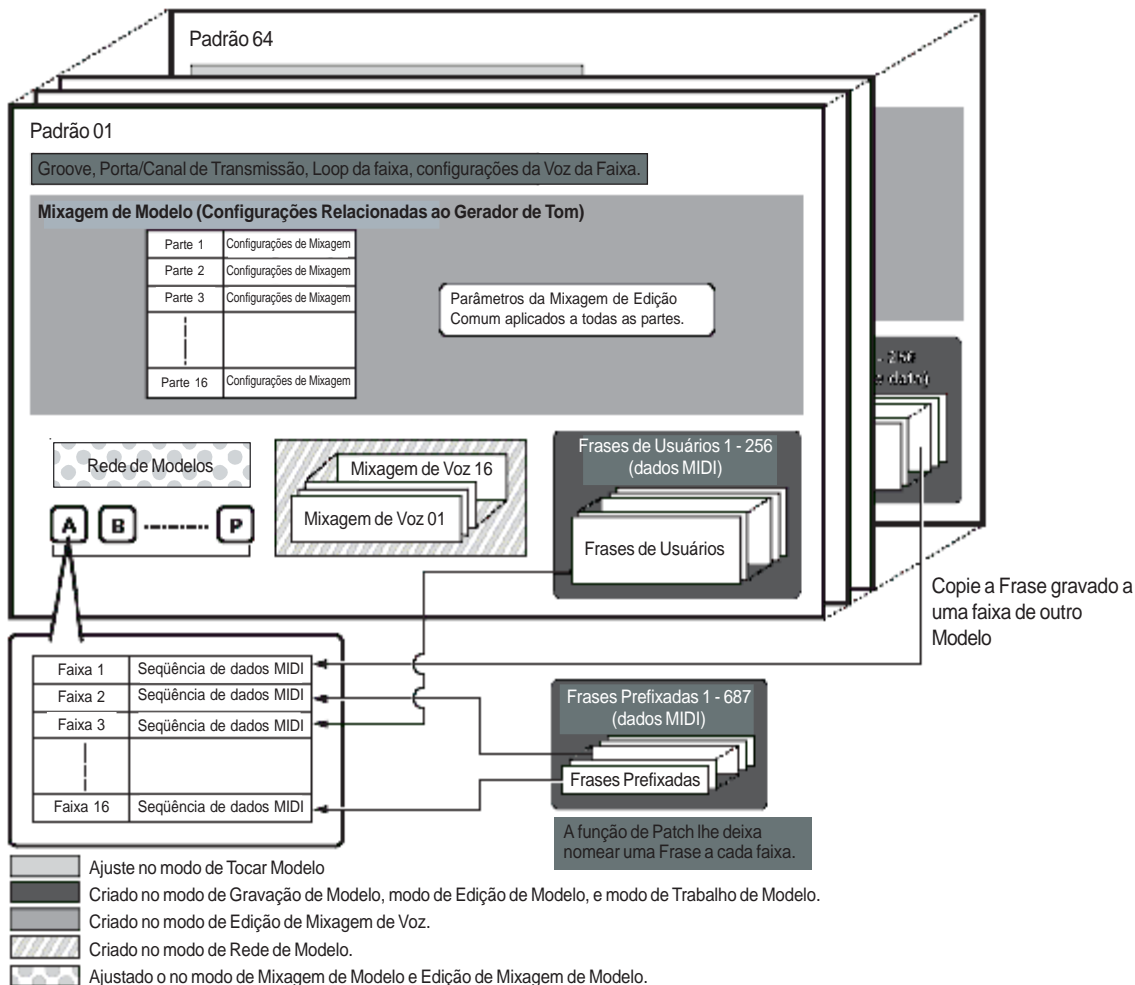
**• Função de Rede**

Esta função permite encadear músicas para reprodução em seqüência automática. A Rede de Música pode ser criada e pode ser reproduzida da tela [SONG] - [F6] CHAIN. Este instrumento lhe permite criar dados de Rede de Música.



**• Estrutura de dados do Modelo.**

A ilustração seguinte mostra a estrutura de uma faixa de um Modelo. Modelos são criados ao gravar dados MIDI para faixas individuais, ao nomear Frases (Prefixadas e de Usuário) incluindo o material de um Modelo para faixas individuais, e ao fixar parâmetros relacionados ao gerador de tom (na Mixagem de Modelo).



## • Mixagem de Modelo

Até mesmo se você grava seu desempenho de teclado para uma faixa de Modelo, os dados de ligação (como voz, pan, volume) para a qual a reprodução formal deveria ser gravada ao início do Modelo não será gravado. Por isto, devem ser armazenados os dados de ligação como configurações de Mixagem de Modelo no modo de Armazenamento de Mixagem de Modelo.. Ao contrário da Música, só o número de voz é gravado a uma faixa como uma Voz de Faixa (Voz de Frase) que normalmente é usada para reprodução. Pois a Mixagem de Modelo é uma coleção de configurações relacionadas ao gerador de tom, podendo ser aplicadas aos dados de seqüência transmitidos do seqüenciador MIDI externo como também a reprodução de Modelo deste sintetizador.

## • Seção

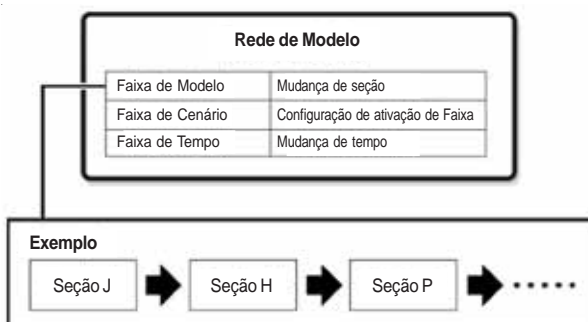
Um Modelo consiste em uma ou mais " Seções " (variações de Modelo). Você pode tocar o Modelo especificando uma Seção depois de selecionar um Modelo.

## • Frase

Este é o dado MIDI básico - e a unidade menor - usado na criação de um Modelo. Frase " é uma pequena passagem musical/de ritmo de um único instrumento, como um modelo de ritmo para a parte de ritmo, uma linha de baixo para a parte de baixo, ou um acorde de apoio para a parte de violão. Este sintetizador possui 687 Frases Prefixadas, e contém espaço de memória para 256 Frases de Usuário originais.

## • Rede de Modelo

A Rede de Modelo lhe permite amarrar várias Seções diferentes (dentro de um único Modelo) para fazer uma única Música. Você pode fazer com que o sintetizador automaticamente mude as Seções criadas tendo ativado antes o modo de Rede de Modelo. Você pode criar a Rede de Modelo gravando uma reprodução de Modelo com a mudança de Seção na tela [PATTERN] -> [F6] ou editando as mudanças de tempo da Seção na tela [PATTERN] -> [F6] CHAIN -> [EDIT]. A Rede de Modelo criada pode ser reproduzida quando chamar a tela [PATTERN] -> [F6] CHAIN. Você também pode usar quando criar Músicas baseadas em um certo Modelo, desde que a Rede de Modelo criada pode ser convertida em uma Música na tela [PATTERN] -> [F6] CHAIN -> [EDIT] -> [F3] SONG. Este sintetizador lhe deixa criar uma Rede de Modelo para cada Modelo.



## • Faixas MIDI

Faixas MIDI são criadas ao gravar seu desempenho do teclado no modo de Gravação de Música/Gravação de Modelo.

## • Método de gravação de faixa MIDI.

[SONG] ou [PATTERN] -> [REC] (Record) -> [F1] SETUP -> Type

As explicações seguintes são pontos importantes para você se lembrar de como você grava suas Músicas ou Modelos de Usuário. Os métodos de gravação explicados aqui devem ser feitos da tela de Setup no modo de Gravação de Música/Gravação de Modelo antes de gravar.

## • Gravação em Tempo Real e gravação Passo-a-passo.

### Gravação em Tempo Real.

Com a Gravação em Tempo Real, o instrumento funciona da mesma maneira como um gravador de fita e grava os dados de desempenho como são tocados. Isto lhe permite capturar todas as nuances de um desempenho atual. Este método é usado para os tipos de Gravação explicados abaixo, como Replace, Overdub, Loop, e Punch In/Out.

### Gravação Passo-a-Passo (Tipo = step)

Com a Gravação Passo a Passo, você pode compor seu desempenho " escrevendo " um evento de cada vez . Este é um método de gravação sem ser em tempo real - semelhante ao escrever uma anotação de música em um papel.

## • Replace e Overdub (Música/Modelo)

### Replace

Você pode usar este método quando você quer reescrever uma faixa já gravado com dados novos. A primeira gravação será perdida, e a nova toma seu lugar.

### Overdub

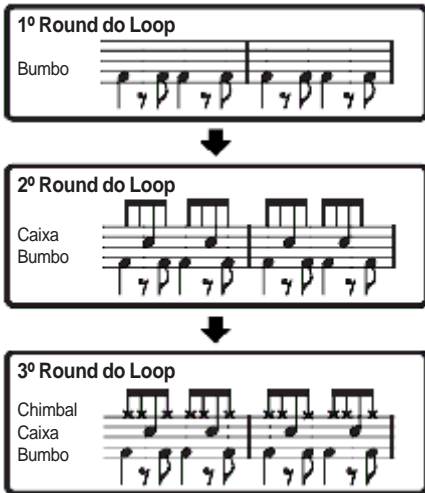
Você pode usar este método quando você quer somar mais dados para uma faixa que já contém dados. A primeira gravação é mantida, e a novo é somada. Este método lhe deixa construir uma frase complexa junto com a gravação Loop (abaixo).

• **Gravação de Loop (Modelo)**

[PATTERN] -> [REC] (Record) -> [F1] SETUP -> loop = on

O Modelo repete o modelo de ritmo de vários compassos (1 a 256 compassos) em um "loop" e sua gravação também é usada para novos "loops". Este método é usado para gravar uma Frase de Modelo que usa o método de Overdub (acima). Como mostrado no exemplo abaixo, as notas que você grava serão repetidas na próxima reprodução (loop), lhe deixando gravar enquanto ouve o material previamente gravado.

**Quando gravando um ritmo de Bumbo, Caixa, e Chimbal em ordem:**

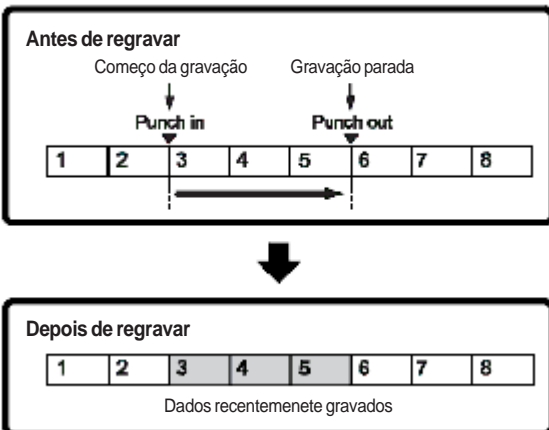


**NOTA**

A Gravação de Loop só pode ser usada com a gravação em Tempo Real.

• **Punch In/Out (Música)**

Você pode usar este método quando você quer só regravar em cima de uma área específica da faixa. Você precisará fixar os pontos de começo e de fim antes regravar. No exemplo abaixo de oito-compassos, são regravados os terceiros compassos pelo quinto compasso.



**NOTA**

A Gravação de Punch In/Out só pode ser usada com gravação em Tempo Real.

**NOTA**

Note que o método Punch In/Out sempre substitui (apaga) os dados originais em cima da área especificada.

## Bloco de Efeito

Este bloco aplica efeitos para a saída do bloco de gerador de tom, processa e aumenta o som usando a tecnologia DSP (processo de sinal digital).

### Estrutura do Efeito

O efeito processado deste sintetizador possui os Efeitos do sistema, Inserção de Efeitos, Efeitos Master, EQ (Equalizador), e EQ Master (Equalizador).

#### • Efeitos de sistema (Reverb, Chorus)

São aplicados Efeitos de sistemas ao som global, em uma Voz, Desempenho, Música, e Modelo. Com os efeitos de Sistema, o som de cada Parte é enviado ao efeito de acordo com nível de envio de efeito para cada Parte. O som processado (chamado "wet") é mandado de volta ao mixer, de acordo com o Nível de Retorno, e exportado depois que está mixado com som não-processado "dry". Este arranjo lhe deixa preparar um equilíbrio ótimo do som de efeito e o som original das Partes.

#### Reverb

Os efeitos de Reverb somam um ambiente para o som e simulando as reflexões complexas de uma sala de concerto um pequeno auditório. Um total de 20 tipos de Reverb diferentes estão disponíveis.

#### Chorus

O efeito de Chorus usa vários tipos de processamento de modulação, inclusive flanger e phaser, para aumentar o som em uma variedade de modos. Um total de 49 tipos estão disponíveis, incluindo reverb e efeitos de delay.

#### • Inserção de Efeitos A, B

A Inserção de efeitos pode ser aplicada individualmente a cada parte. Os Efeitos de inserção usados processam principalmente diretamente uma única parte. A profundidade do efeito é ajustada fixando o equilíbrio de dry/wet. Considerando que um efeito de Inserção só pode ser aplicado a uma parte particular, deveria ser usado para sons para os que você quer mudanças drásticas ou para os sons que usam um efeito não intencional para com os outros sons. Você também pode fixar o equilíbrio de forma que só o som de efeito é ouvido, ajustando Wet a 100%. Este sintetizador caracteriza três ajustes de efeitos de Inserção (um ajuste para as unidades A e B). Eles podem ser aplicados a três Partes (máximo) do Desempenho, Música, e Modelo. Um total de 116 tipos de Chorus diferentes estão disponíveis.

#### NOTA

No modo de Voz, só um ajuste dos efeitos de Inserção está disponível.

#### • Efeito Master

Este bloco aplica efeitos para o sinal de saída de estéreo ao final do som inteiro. Um total de 8 tipos de Efeito Master diferentes estão disponíveis

#### Evitando os Efeitos (Desligando os Efeitos)

Você pode evitar o Efeito Master ligando o botão [MASTER EFFECT] com um único toque. Os Efeitos de Sistema ou a Inserção de Efeitos podem ser evitados ligando o botão [EFFECT BYPASS].

#### NOTA

Da tela seguinte, você pode selecionar o efeito específico a ser evitado com o botão [EFFECT BYPASS].  
[UTILITY] -> [F1] GENERAL ->  
[SF3] EF BYPS

#### Controlando o efeito Master usando os Botões

Quando apertar o botão [ARP FX] e o botão [EQ] simultaneamente (ambas as luzes acendem), você pode controlar os botões para ajustar os parâmetros relacionados ao efeito Master especificados no [UTILITY] -> [F4] CTL ASN -> [SF5] MEF no modo de Utilidade.

• **Equalizador (EQ)**

Normalmente um equalizador é usado para corrigir a saída de som dos amplificadores, ou para mudar o caráter tonal do som. O som é dividido em várias faixas de frequência, e são feitos ajustes ao som elevando ou abaixando o nível de cada faixa. Ajustando o som de acordo com o gênero - música clássica que é mais refinado, pop music que é mais variado, e rock que é mais dinâmico - você pode tirar as características especiais da música e pode fazer seu desempenho soar mais agradável. Três seções de EQ separadas estão disponíveis no instrumento: EQ de Elemento, EQ de Parte, e EQ Master.

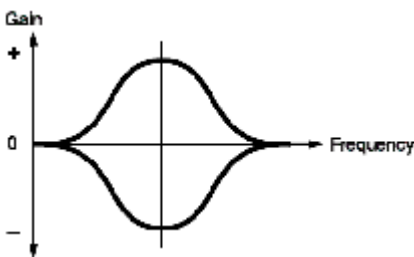
• **EQ de Elemento**

[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> Seleção do Elemento / Seleção da Tecla -> [F6] EQ

O EQ de Elemento é aplicado a cada elemento da Voz Normal e cada tecla da Voz de Percussão. Você pode especificar qual forma é usada entre as duas formas descritas abaixo e fixar os parâmetros relacionados.

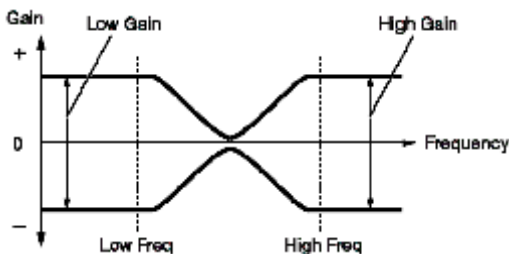
**Tipo Peak**

Este tipo de forma de EQ o deixa atenuar/enfatizar o sinal da configuração de Frequência especificada.



**Tipo Shelving**

Este tipo de forma de EQ o deixa atenuar/enfatizar o sinal da frequência acima ou abaixo da configuração de Frequência especificada.



**NOTA**

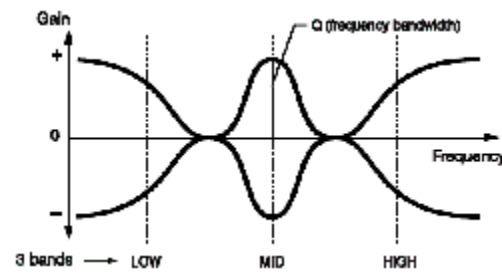
Além dos controles de ganho individuais, há também um parâmetro nivelado global que atenua/enfatiza o alcance de frequência inteiro.

• **EQ de Parte**

[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F3] EQ

[SONG]/[PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> Seleção de Parte -> [F3] EQ

Este EQ de 3-bandas é aplicado a cada parte do Desempenho / Música / Modelo. A banda alta e a banda baixa são do tipo shelving. A faixa mediana é o tipo peaking.



**NOTA**

O EQ de Parte não está disponível no modo de Voz.

• **EQ Master**

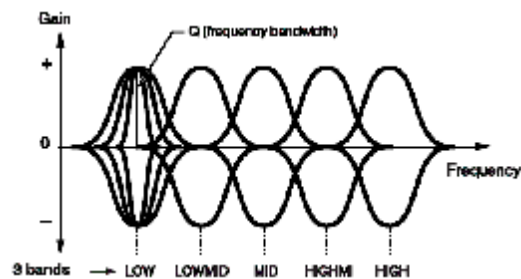
[VOICE] -> Seleção de Voz -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF1] MEQ

[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] OUT/MEF -> [SF2] MEQ

[SONG]/[PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F2] MEQ/MEF -> [SF1] MEQ

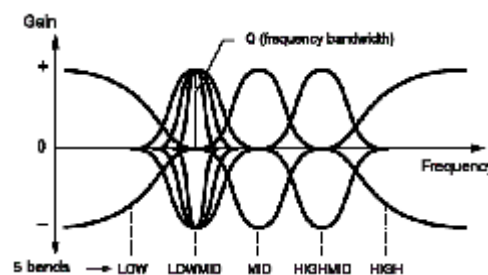
O EQ Master é aplicado ao final (depois dos efeitos), ao som global do instrumento. Neste EQ, todas as faixas podem ser ajustadas a peaking, ou as mais baixas e mais altas bandas podem ser ajustadas a shelving (como mostrado abaixo).

**EQ para o qual todas as faixas são ajustadas ao**



**tipo peaking**

EQ para qual as bandas altas e baixas sejam ajustadas ao tipo shelving.

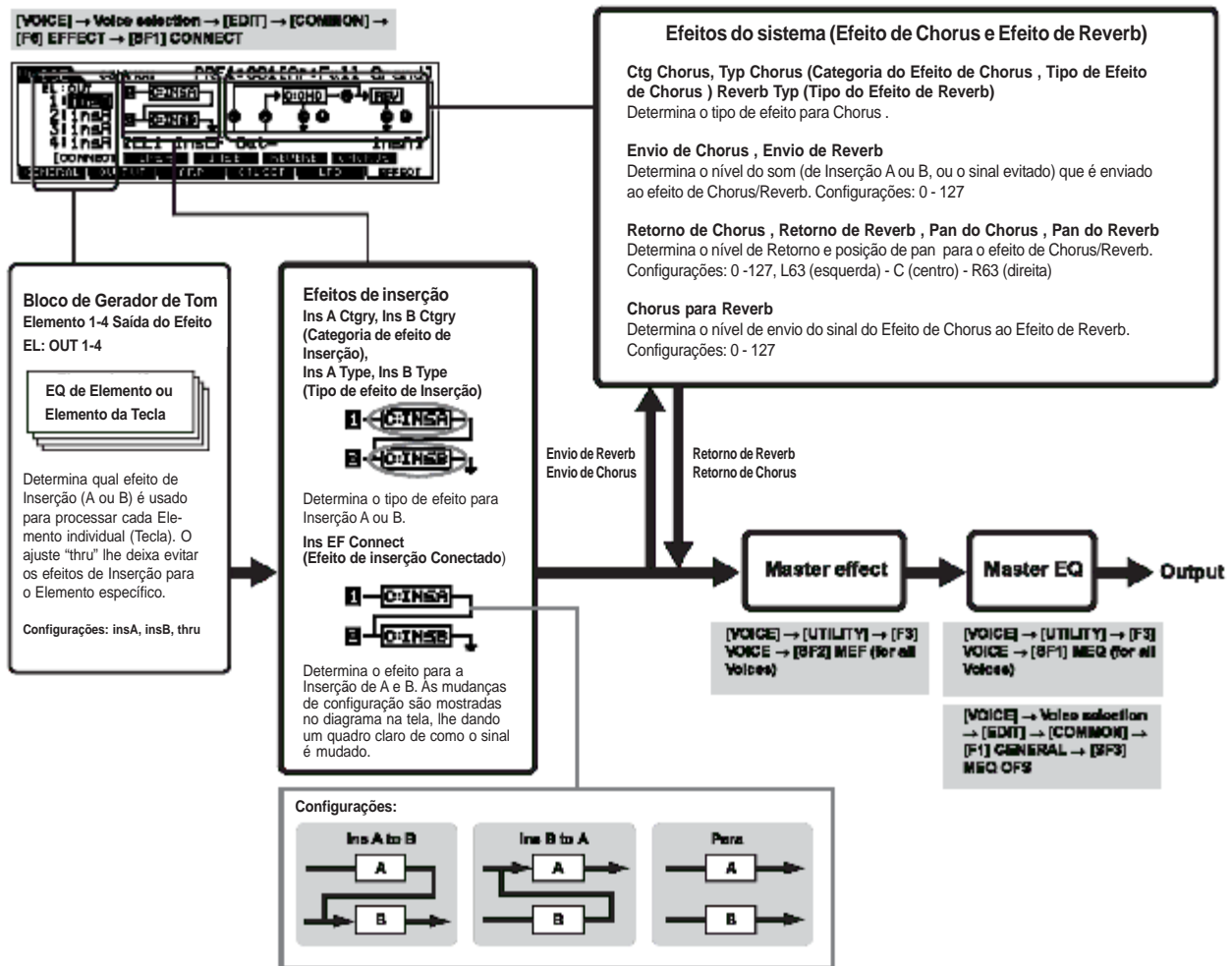


# Estrutura básica

## Conexão de efeito em cada modo

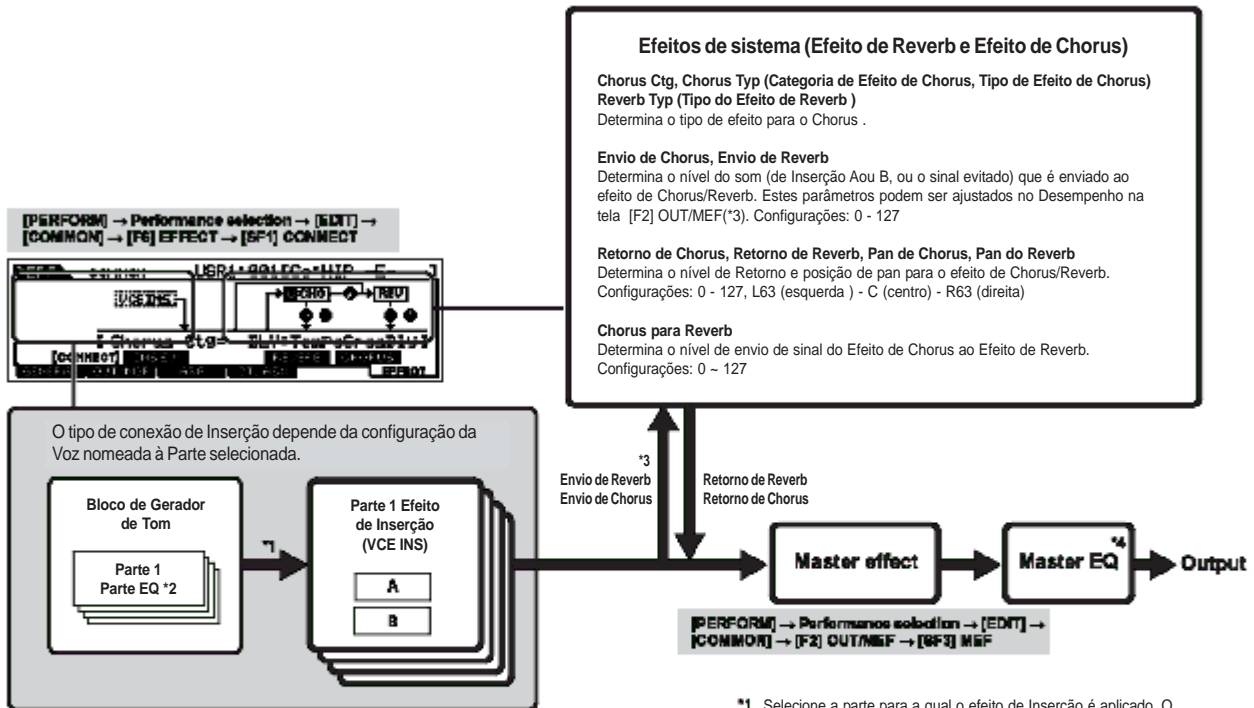
### • No modo de voz

Os parâmetros de Efeito no modo de Voz são fixos para cada Voz e as configurações são armazenadas como uma Voz de Usuário. Nota que os parâmetros de Efeito Master e EQ Master são fixos para todas as Vozes no modo de Utilidade. Uma vez que o Efeito Master e foram feitas configurações de EQ, elas podem ser armazenados como configurações de sistema apertando o botão [STORE].



• **No modo de Desempenho**

Os parâmetros de Efeito no modo de Desempenho são fixos para cada Desempenho.



**Efeitos de sistema (Efeito de Reverb e Efeito de Chorus)**

**Chorus Ctg, Chorus Typ (Categoria de Efeito de Chorus, Tipo de Efeito de Chorus)**  
**Reverb Typ (Tipo do Efeito de Reverb)**  
 Determina o tipo de efeito para o Chorus .

**Envio de Chorus, Envio de Reverb**  
 Determina o nível do som (de Inserção A ou B, ou o sinal evitado) que é enviado ao efeito de Chorus/Reverb. Estes parâmetros podem ser ajustados no Desempenho na tela [F2] OUT/MEF(\*3). Configurações: 0 - 127

**Retorno de Chorus, Retorno de Reverb, Pan de Chorus, Pan do Reverb**  
 Determina o nível de Retorno e posição de pan para o efeito de Chorus/Reverb. Configurações: 0 - 127, L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

**Chorus para Reverb**  
 Determina o nível de envio de sinal do Efeito de Chorus ao Efeito de Reverb. Configurações: 0 - 127

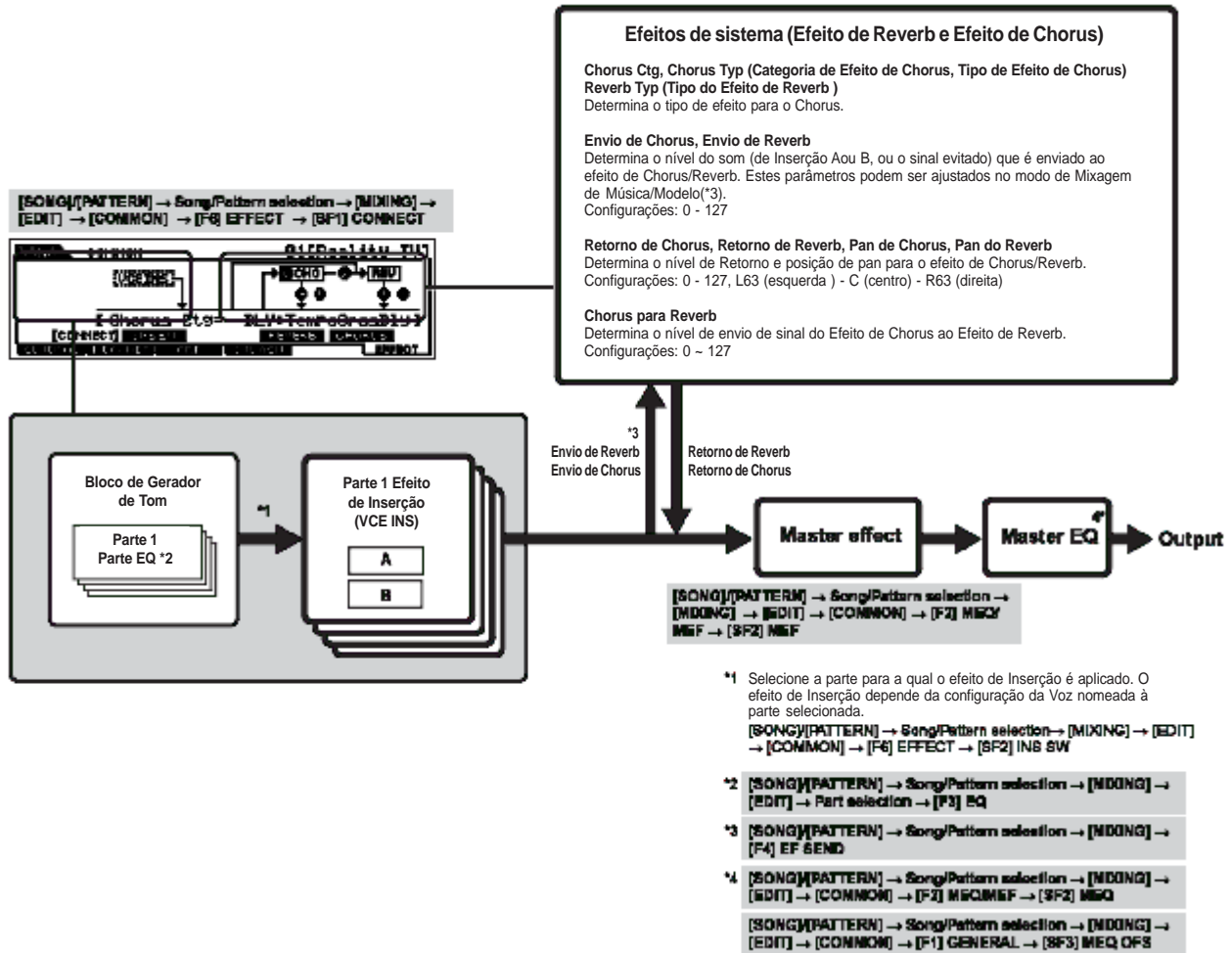
O tipo de conexão de Inserção depende da configuração da Voz nomeada à Parte selecionada.

- \*1 Seleccione a parte para a qual o efeito de Inserção é aplicado. O efeito de Inserção depende da configuração da Voz nomeada à parte selecionada.  
 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW
- \*2 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → Part selection → [F3] EQ
- \*3 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT
- \*4 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEF  
 [PERFORM] → Performance selection → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEG OFS

# Estrutura básica

## • No Canção / Modo Padrão

Os parâmetros de Efeito na Canção/Modo Padrão são fixos para cada Canção/Modo Padrão.





## Arpejo

Esta função o deixa usar automaticamente frases musicais e rítmicas usando a Voz atual apertando uma nota ou notas simplesmente no teclado. A sucessão de Arpejo também muda em resposta às notas atuais ou acordes que você toca e lhe dá uma variedade larga para criar frases musicais .

### • Categoria do tipo de Arpejo

Os tipos de Arpejo são divididos em 18 categorias como listado abaixo.

#### NOTA

Um único tipo de Arpejo pode ser tocado ao mesmo tempo até mesmo nos modos de Desempenho, Música, e Modelo e pode ser permitido a tocar as partes do gerador de tom múltiplo simultaneamente.

LCD	Nome da categoria	Descrição
<b>Seq</b>	Seqüência de Synth	Várias frases de arpejo para vozes de synth.
<b>ChSq</b>	Acorde de Seqüência Synth	Várias frases de acorde rítmicas ou vozes de synth.
<b>HySq</b>	Seqüência Híbrida de Synth	São tocados vários tipos de arpejo programados de forma que as frases graves são tocadas com as teclas do alcance inferior e os acordes ou melodias são tocadas com o alcance superior. Estes tipos de arpejo são úteis para combinações de voz de split. Além disso, também há tipos de Velocidade Híbrida ("HybVel...") que caracterizam frases diferentes para alcances de velocidade diferentes e o deixam mudar a frase de arpejo dependendo de como você toca o teclado.
<b>APKb</b>	Piano acústico & Teclado	Vários tipos de arpejo para piano e outras vozes de teclado, como piano elétrico e clav.
<b>Orgn</b>	Orgão	Vários tipos de arpejo para vozes de orgão.
<b>GtPI</b>	Violão	Vários tipos de arpejo para violão e vozes de harpa.
<b>GtKM</b>	Violão—Mega Voice	Vários tipos de arpejo para Mega Voice de Violão (veja nota abaixo).
<b>Bass</b>	Baixo	Vários tipos de arpejo para baixo ou vozes graves do synth
<b>BaKM</b>	Baixo—Mega Voice	Vários tipos de arpejo para Mega Voice do Baixo (veja nota abaixo).
<b>Strn</b>	Cordas	Vários tipos de arpejo para cordas.
<b>Bras</b>	Metal	Vários tipos de arpejo para vozes de metal.
<b>RdPp</b>	Flauta	Vários tipos de arpejo para saxofone e vozes de flauta
<b>Lead</b>	Synth Principal	Vários tipos de arpejo para vozes de condução de synth.
<b>PdMe</b>	Synth Pad & FX	Vários tipos de arpejo para sons de percussão de synth.
<b>CPrc</b>	Percussão cromática	Vários tipos de arpejo para vozes de percussão cromáticas.
<b>DrPc</b>	Bateria & Percussão	Vários tipos de arpejo para bateria e percussão .
<b>Comb</b>	Combinação	Vários tipos de arpejo para Desempenhos. Estes são arpejos de combinação, com frases separadas apropriadas para vozes de percussão, vozes graves , e instrumentos de acorde/melodia.
<b>Cntr</b>	Controle	Vários tipos de arpejo programados principalmente com Mudança de Controle e dados de Afinação. Estes arpejos mudam o tipo, o tom , ou afinação do som, no lugar específico. De fato, alguns tipos não contêm nenhum dados de nota . Quando usar um tipo deste categoria, fixe o parâmetro de KeyMode para "direct em cada modo.

## Estrutura básica

### • Tipos de reprodução de arpejo

O MO possui um total de 1787 tipos de Arpejo divididos em 18 categorias, cada um com seu próprio tipo de reprodução projetado para uso com tipos de particulares de Vozes, como descrito abaixo.

### • Arpejos para Vozes Normais

Tipos de Arpejo (pertencente às categorias com exceção das DrPC e Cntr) criados para uso de Vozes Normais, tenha os seguintes dois tipos de reprodução.

<b>Só reproduz as notas tocadas</b>	O Arpejo que usa só a nota tocada e suas notas de oitava que foram tocadas.
<b>Reproduz uma seqüência programada de acordo com o acorde tocado</b>	Este tipo de Arpejo possui várias seqüências cada qual para um certo tipo de acorde. Até mesmo se você aperta só uma nota, o Arpejo que usa a seqüência programada é tocada—significando que cada nota soar de maneira diferente. São adicionadas notas para essas mudanças na seqüência adequadamente—em outras palavras, os ajustes de arpejo são feitos de acordo com o acorde que você toca.

#### NOTA

Os dois tipos de reprodução acima não são distintos pelo nome de categoria ou nome de tipo. Você terá que tocar os tipos de fato e ouvir a diferença.

#### NOTA

Considerando que estes tipos são programados para Vozes Normais, o uso com Vozes de Percussão pode não dar os resultados musicalmente apropriados.

### • Arpejos para Vozes de Bateria/Percussão - Categoria: DrPc

Estes tipos de arpejo especificamente são programados para uso com Vozes de Percussão e lhe dando acesso imediato para vários padrões de ritmo. Três tipos de reprodução diferentes estão disponíveis.

<b>Reprodução de um padrão de percussão</b>	Apertando qualquer nota(s) ativará o mesmo padrão de ritmo.
<b>Reprodução de um padrão de percussão, mais notas tocadas adicionais (nomeadas ao instrumento de percussão)</b>	Apertando qualquer nota ativará o mesmo padrão de ritmo. Notas adicionadas para uma já apertada, se produzirá sons adicionais (nomeadas ao instrumento de percussão) para o padrão de percussão.
<b>Só reproduz as notas tocadas (nomeadas ao instrumento de percussão)</b>	Tocando uma nota ou notas ativará um padrão de ritmo que usa só as notas tocadas (nomeadas ao instrumento de percussão). Se lembre de que até mesmo se você toca as mesmas notas, o padrão de ritmo ativado difere dependendo da ordem delas tocadas. Isto dá você o acesso de padrões de ritmo diferentes usando os mesmos instrumentos simplesmente mudando a ordem na qual você toca as notas.

#### NOTA

Os três tipos de reprodução acima não são distintos pelo nome de categoria ou nome de tipo. Você terá que tocar os tipos de fato e ouvir a diferença.

#### NOTA

Considerando que estes tipos são programados para Vozes de Percussão, o uso com Vozes Normais pode não dar resultados musicalmente apropriados.

### • Arpejos para Desempenhos - Categoria: Comb

O tipo de Arpejo pertencente a categoria: "Comb" é programado de uma forma diferente da comum -um arpejo para uma Voz Normal e um arpejo para uma Voz de Percussão - dependendo da nota tocada. Estes tipos são úteis no modo de Desempenho na qual vozes múltiplas (Voz de Percussão e Voz Normal) são combinadas, desde que estes tipos se habilitam para que você ative o arpejo para a Voz Normal e o da Voz de Percussão ao mesmo tempo.

### • Arpejos que contêm dados sem nota - Categoria: Cntr

Estes tipos de arpejo são programados principalmente para dados de Mudança de Controle e dados de Mudança de Afinação. Eles são usados mudar o tom ou afinação do som, no lugar de tocar notas específicas. De fato, alguns tipos não contêm nenhum dados de nota. Quando usar um tipo desta categoria, fixe o parâmetro de KeyMode para "direct" com as operações seguintes.

<b>Modo de Voz</b>	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF1] TYPE -> KeyMode
<b>Desempenho</b>	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF1] TYPE -> KeyMode
<b>Modo de Música</b>	[SONG] -> Seleção de Música -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF1] TYPE -> KeyMode
<b>Modo de Modelo</b>	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP -> [SF1] TYPE -> KeyMode

## • Parâmetros Relacionados ao Arpejo

Os parâmetros relacionados ao Arpejo podem ser ajustados das telas seguintes, dependendo do modo selecionado.

### • Modo de Voz

Tipo de Parâmetros de arpejo chamados quando selecionar uma Voz	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [F6] ARP	Página 152
	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP	Página 154
Tipos de Arpejo nomeados aos botões [SF1]–[SF5] para cada Voz	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [F1] PLAY	Página 151
Parâmetros de saída MIDI para reprodução de Arpejo para todas as Vozes	[VOICE] -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF3] ARP CH	Página 206

#### NOTA

Parâmetros de saída MIDI para reprodução de Arpejo são fixos para cada Voz no modo de Voz. Nos outros modos, porém, eles podem ser fixados para cada Desempenho, Música e Modelo.

### • Modo de Desempenho

Tipo de Parâmetros de arpejo chamados quando selecionar um Desempenho (inclusive parâmetros de saída MIDI para reprodução de Arpejo)	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [F6] ARP	Página 171
	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP	Página 173
Tipos de Arpejo nomeados aos botões [SF1]–[SF5] para cada Desempenho	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [F1] PLAY	Página 171

### • Modo de Música

Tipo de Parâmetros relacionados ao de Arpejo chamados quando selecionar uma Música (inclusive parâmetros de saída MIDI para reprodução de Arpejo)	[SONG] -> Seleção de Música -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP	Página 190
Tipos de Arpejo nomeados aos botões [SF1]–[SF5] para cada Música.	[SONG] -> Seleção de Música -> [F1] PLAY	Página 178
	[SONG] -> Seleção de Música -> [RED] (Record) -> [F3] ARP	Página 180
Tipo de Parâmetros de arpejo na gravação.	[SONG] -> Seleção de Música -> [REC] (Record) -> [F4] REC ARP	Página 180

#### NOTA

Parâmetros relacionados a Arpejo no modo de Música pertencem a Mixagem. Então, se desejar, os armazene para memória interna (DRAM) na modo de Armazenamento de Mixagem de Música e os salve em um dispositivo de armazenamento USB como dados de Música no modo de Arquivo.

### • Modo de Modelo

Tipo de Parâmetros relacionados ao de Arpejo chamados quando selecionar um Modelo (inclusive parâmetros de saída MIDI para reprodução de Arpejo)	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [MIXING] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F3] ARP	Página 202
Tipos de Arpejo nomeados aos botões [SF1] - [SF5] para cada Modelo.	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [F1] Play	Página 196
	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [REC] (Record) -> [F3] ARP	Página 198
Tipo de Parâmetros de arpejo na gravação.	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [REC] (Record) -> [F4] REC ARP	Página 198

#### NOTA

Parâmetros relacionados a Arpejo no modo de Modelo pertencem a Mixagem. Então, se desejar, os armazene para memória interna (DRAM) na modo de Armazenamento de Mixagem de Modelo e os salve em um dispositivo de armazenamento USB como dados de Modelo no modo de Arquivo.

## Memória interna e Administração de Arquivo

### Memória interna e Administração de Arquivo

Ao usar o MO, você criará muitos tipos diferentes de dados, incluindo Vozes, Desempenhos, Músicas, e Modelos. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e como usar o dispositivo/mídia de memória para os armazenar.

#### Mantendo Dados

Você pode manter os dados criados pelos seguintes três métodos.

#### • Armazenamento

Este é um processo de transferir ou salvar os dados criados deste sintetizador para uma localização específica (Memória de Usuário) na memória interna. Cada tipo de dado pode ser armazenado com as operações seguintes.

Voz	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [STORE]	Página 168
Desempenho	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [STORE]	Página 177
Mixagem de Música	[SONG] -> Seleção de Música -> [MIXING] -> [STORE]	Página 192
Mixagem de Modelo	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [MIXING] -> [STORE]	Página 202
Mixagem de Voz	[SONG] ou [PATTERN] -> Seleção de Música/Modelo -> [MIXING] -> [F5] VCE ED -> [STORE]	Página 204
Master	[MASTER] -> Seleção Master -> [STORE]	Página 218
Configurações de sistema	[UTILITY] -> [STORE] *	Página 205

\* Por favor note que apertando o botão [STORE] no modo de Utilidade se iniciará a operação de Armazenamento das configurações do sistema imediatamente.



#### CUIDADO:

Dados de Mixagem de Música, Mixagem de Modelo, e Mixagem de Voz são armazenados no DRAM (página 150), tais dados serão perdidos quando desligar o MO —até mesmo se o dados forem armazenados com as operações acima. Salve estes dados em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo depois de armazenar.



#### CUIDADO:

Nunca tente desligar o MO enquanto dados (por exemplo, Voz) estão sendo escritos na memória Flash ROM (enquanto uma mensagem de "Executing..." ou "Please keep power on" é mostrada). Ao desligar neste estado o sistema pode travar (devido a corrupção dos dados na memória Flash ROM) fazendo com que não fique com as configurações normais na próxima vez que for ligado, como também resultando na perda de todos os dados de usuário.

#### • Salve [FILE] -> [F2] SAVE

Este é um processo de transferir ou salvar os dados criados deste sintetizador para um dispositivo de memória externo (dispositivo de armazenamento USB). Este processo pode ser feito no modo de Arquivo. A operação de salvar pode ser feita por vários métodos, salvando todos os dados como um único arquivo ou salvar um tipo especificado de dados (por exemplo, só Vozes) como um único arquivo. Para detalhes, veja Estrutura da Memória (página 149) e Referência (página 211). Os dados salvos como arquivos podem ser lidos os carregando no modo de Arquivo.

#### • Bulk Dump

Esta função lhe deixa salvar os dados editados da DRAM ou da Memória Flash ROM transmitindo os como dados de "Bulk" (mensagem exclusiva de sistema) para um instrumento MIDI externo ou software de seqüência em um computador. Isto pode ser feito com as seguintes operações.

Voz	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [JOB] -> [F4] BULK
Desempenho	[PERFORM] -> Seleção de Desempenho -> [JOB] -> [F4] BULK
Mixagem de Música	[SONG] -> Seleção de Música -> [MIXING] -> [JOB] -> [F4] BULK
Mixagem de Modelo	[PATTERN] -> Seleção de Modelo -> [MIXING] -> [JOB] -> [F4] BULK
Master	[MASTER] -> Seleção Master -> [JOB] -> [F4] BULK

#### NOTA

Dados de Mixagem de Voz não podem ser transmitidos como dados de bulk pelas operações de painel.

#### NOTA

Dados de Arpejo de usuário e algumas das configurações do sistema não são dirigidos como dados bulk.

#### NOTA

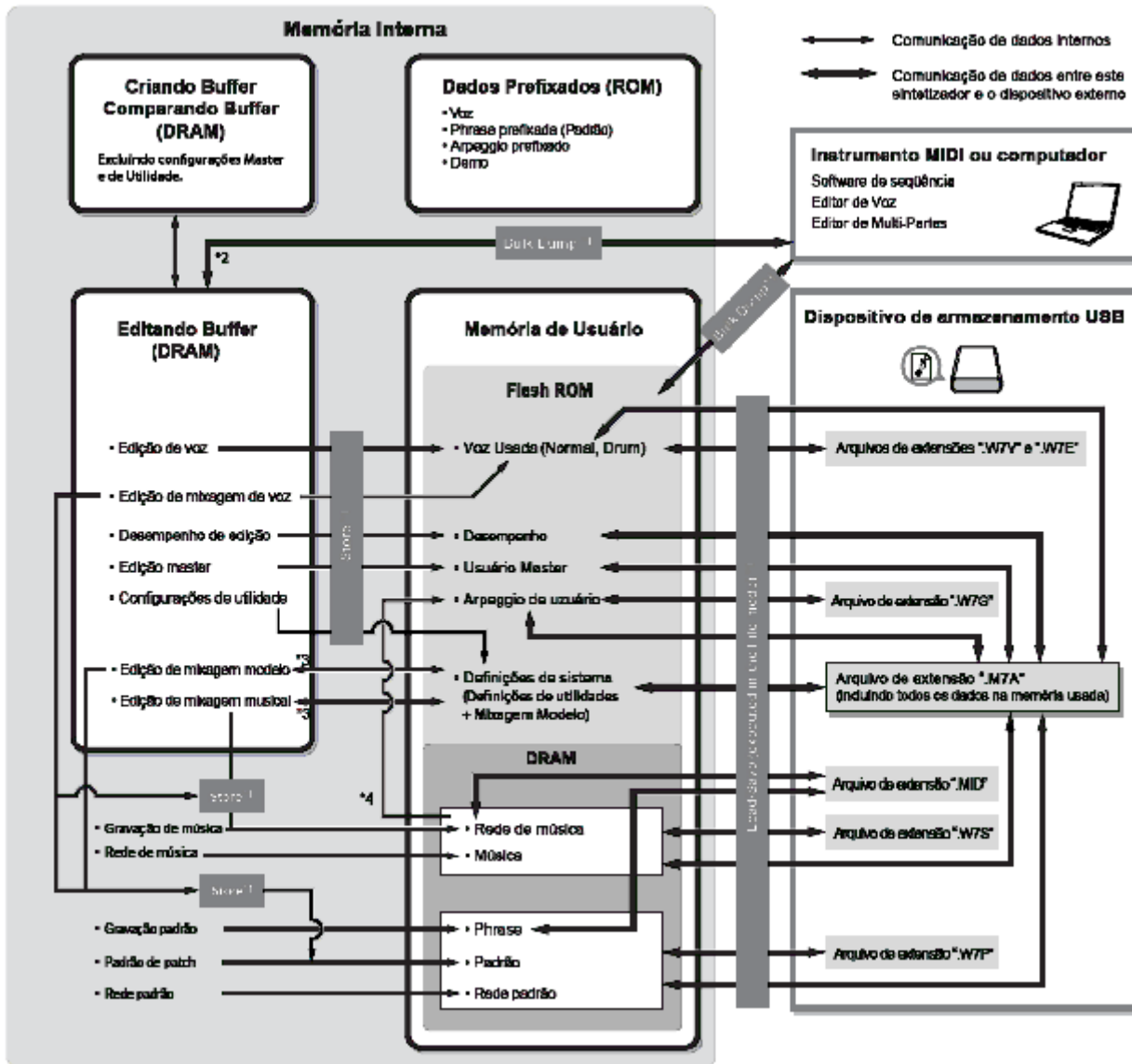
Os dados na Memória de Usuário da memória Flash ROM podem ser transmitido a um instrumento MIDI externo ou computador em recepção a uma mensagem de bulk. Para detalhes sobre a mensagem de bulk e o formato do bulk, veja a Lista de Dados separada.

#### • Usando o Editor de Voz e o Editor Multi-Parte

Dados de Voz podem ser transmitidos a um computador para serem editados com o software de Editor de Voz (página 112). A Voz editada no próprio instrumento pode ser transmitida ao instrumento em bancos como dados bulk. Semelhantemente, dados de Voz criados no modo de Edição de Voz podem ser enviados ao computador em bancos como dados bulk. Dados de Mixagem também podem ser transmitidos a um computador para edição e podendo ser usado o software de Editor Multi-Parte (página 112). Dados da Mixagem editada pode ser transmitida ao instrumento como dados bulk. Dados de Mixagem criados no modo de Edição de Mixagem no próprio instrumento também podem ser enviados ao computador em bancos como dados bulk.

Estrutura da memória

Este diagrama detalha a relação entre as funções do MO e a memória interna e um dispositivo de armazenamento USB .



\*1 Para detalhes sobre Bulk, Salvar, e operações de Armazenamento, veja página 148.

\*2 Só os dados atualmente editados podem ser transmitidos como dados Bulk. Note que a Mixagem de Voz não pode ser transmitida como dados Bulk.

\*3 As configurações de Mixagem podem ser armazenadas/lidas como um modelo no modo de Trabalho de Mixagem de Música / Trabalho de Mixagem de Modelo.

\*4 Você pode converter os dados MIDI gravados no modo de Gravação de Música/Modelo para dados de Arpejo. Isto pode ser executado com as seguintes operações:

- [SONG] -> [JOB] -> [F5] TRACK -> 07: Ajuste a faixa para Arp
- [PATTERN] -> [JOB] -> [F5] TRACK -> 06: Ajuste a faixa para Arp

# Estrutura básica

---

## Memória interna

---

Abaixo seguem as explicações básicas usadas na ilustração de Estrutura de Memória da página anterior.

### • Flash ROM

ROM (Leia Só Memória) é a memória especificamente projetada para não fixar os dados, e não podendo ser escritos dados . Diferentemente da ROM convencional , Flash ROM pode ser reescrita - o que lhe permite armazenar seus próprios dados originais. Os conteúdos da Flash ROM são mantidos até mesmo quando o MO é desligado.

### • DRAM

RAM (Memória de Acesso Padrão) é a memória especificamente projetada para dados que lêem operações. Há dois tipos diferentes de RAM e dependendo da condição para armazenar os dados: SRAM (RAM Estático) e DRAM (RAM Dinâmico). Os dados criados armazenados na DRAM serão perdidos quando o MO for desligado. Por causa disto, você deve armazenar sempre qualquer dado que reside na DRAM em um dispositivo de armazenamento USB antes de desligar.

### • Buffer de Edição e Memória de Usuário

O Buffer de Edição é a localização de memória para dados editados destes tipos: Voz, Desempenho, Master, Mixagem de Música, e Mixagem de Modelo. Serão armazenados dados editados nesta localização à Memória de Usuário.

Se você seleciona outra Voz, Desempenho, Master, Música, ou Modelo, os conteúdos inteiros do Buffer de Edição será reescrito com os dados de Voz, Desempenho, Master, Mixagem de Música, e Mixagem de Modelo recentemente selecionado . Armazene qualquer dado importante antes de selecionar outra Voz, etc.

### • Buffer de Edição e Uso do Buffer

Se você selecionar outra Voz/Desempenho/Música/Modelo sem armazenar a edição, você pode usar seu dado original , desde que o buffer de edição esteja armazenado na memória de backup.

#### NOTA

Se lembre de que o uso do Buffer de Edição não está disponível no modo de Edição Master.

## Modo de Voz

### Modo de Tocar Voz

[VOICE] -> Seleção de Voz

O modo de Tocar Voz lhe deixa executar uma variedade de operações de edição na Voz selecionada. Para operações de edição mais detalhadas e inclusivas, use o modo de Edição de Voz. São armazenados os parâmetros editados com a exceção de alguns parâmetros da memória FlashROM como uma voz de Usuário.

#### NOTA

No modo de Tocar Voz e de Edição de Voz, você pode fixar os parâmetros para cada Voz. Os parâmetros para todas as Vozes como EQ Master e Efeito Master podem ser ajustados do [UTILITY] -> [F3] VOICE no modo de Utilidade.

#### NOTA

Os parâmetros que têm o mesmo nome no modo de Tocar Voz e no de Edição de Voz têm as mesmas funções e configurações.

[F1] PLAY	
<b>TCH (Canal de Transmissão)</b>	Indica o canal de transmissão MIDI do Teclado. Você pode mudar o canal de transmissão MIDI do Teclado apertando o botão [TRACK SELECT] de forma que seu indicador acende e apertando qualquer um dos botões de Número [1] - [16]. O canal de transmissão MIDI do Teclado também pode ser mudado com a seguinte operação : [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - KBDTransCh.
<b>OCT (Oitava)</b>	Indica a configuração de Oitava de Teclado. Isto pode ser mudado com a seguinte operação : [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF2] KBD - Octave.
<b>ASA (Nomeado para A), ASB (Nomeado para B)</b>	Indica as funções nomeadas aos Botões respectivos ("ASSIGN A" e "ASSIGN B") quando as luzes de ambos os botões [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas. As funções são nomeadas com a seguinte operação : [UTILITY] - [F4] CTLASN - [SF2] ASSIGN.
<p><b>NOTA</b> As configurações de TCH (Canal de Transmissão), OCT (Oitava), ASA (ASSIGNA), e ASB (ASSIGN B) não pertencem a cada Voz. Por causa disto, estes não são armazenados como um indivíduo de Voz no modo de armazenamento de Voz (página 168).</p>	
<b>AS1 (Nomeado para 1), AS2 (Nomeado para 2)</b>	Indica as funções nomeadas aos Botões respectivos ("ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando as luzes de ambos os botões [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas. As funções são nomeadas fixando os parâmetros de Edição Comum de Voz com a seguinte operação : [VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F4] CTL SET.
<b>[SF1] ARP1 (Arpejo 1) - [SF5] ARP5 (Arpejo 5)</b>	Você pode registrar os tipos de Arpejo desejados para estes botões e pode os chamar qualquer hora durante seu desempenho no teclado. Para detalhes, veja página 48.
[F3] EFFECT	
Apertando o botão [F3] EFFECT no modo de Tocar Voz é chamada a mesma tela de Efeito no modo de Edição de Voz. ([VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT). Desta tela, você pode fixar para o efeito parâmetros relacionados para a Voz atual. Para detalhes, veja página 158.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Desta tela você pode selecionar a reprodução monofônica ou polifônica e pode fixar os parâmetros de Portamento. Portamento é usado para criar uma transição suave de afinação da primeira nota tocada no teclado para a próxima.	
<b>Mono/Poly</b>	Determina se a Voz é reproduzida monofonicamente (uma única nota) ou polifonicamente (várias notas simultâneas). Configurações: mono, poly, <b>NOTA</b> Ao apertar a segunda nota enquanto segura a primeira nota com o PortaSw e o Mono/Poly ativados, a segunda nota a segunda nota começa em transição a primeira, ou a segunda nota não começa do ponto de início do EG (AEG / PEG/FEG) mas do ponto de alcance de nota do EG (AEG/PEG/FEG). Se percebe isto no desempenho de legato. Este grau de legato pode ser ajustado com a seguinte operação : [VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F1] GENERAL - [SF4] PORTA - LegatoSlope (página 153).
<b>PortaSw (Mudança de Portamento)</b>	Determina se o Portamento é aplicado à Voz atual ou não. Configurações: off, on
<b>PortaTime (Tempo de Portamento)</b>	Determina o tempo de transição da afinação. Valores mais altos resultam em tempos de transição mais longos. Configurações: 0-127
<b>PortaMode (Modo do Portamento)</b>	Determina o modo do Portamento. O modo do Portamento varia e depende se a configuração Mono/Poly é ajustado "mono" ou "poly." Configurações: fingered , fulltime fingered ..... Portamento só é aplicado quando você toca legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior). fulltime ..... Portamento é aplicado sempre.

## Referência

### [F5] EG (Gerador)

Esta tela contém as configurações de EG básicas, como volume e filtro, para a Voz, como também configurações de corte de frequência e de ressonância. As configurações feitas aqui são aplicadas no AEG e nas configurações de FEG na modo de Edição de Voz. São mostrados os nomes completos dos parâmetros disponíveis no quadro abaixo e como eles aparecem na tela.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Tempo de Ataque	Tempo de Decay	Nível de Sustain	Tempo em que as teclas são soltas	---	---	---
FEG			---		Profundidade	Frequência Cortada	Resonância

Configurações: -64-0-+63 (exceto o que tiver "---" acima)

### [F6] ARP (Arpejo)

Esta tela contém as configurações básicas para reprodução de Arpejo, inclusive Tipo e Tempo. Sobre os botões [SF1]–[SF5], veja a explicação da tela [F1] PLAY.

<b>Banco, Ctgr (Categoria), Tipo</b>	Estes três parâmetros determinam o Tipo de Arpejo. O número do prefixo das três letras antes do nome de Tipo indica o número dentro da Categoria selecionada. Configurações: Se refira à Lista de Dados separada.
<b>Tempo</b>	Determina o Tempo do Arpejo. Quando MIDI Sync ([UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync) for ajustado para "MIDI", MIDI " é exibido aqui e não pode ser configurado. Configurações: 1 - 300
<b>VelLimit (Limite de Velocidade)</b>	Determina a maior e menor velocidade que pode ativar a reprodução de Arpejo. O Arpejo toca quando você toca notas nas velocidades dentro neste alcance. Configurações: 1 - 127 <b>NOTA</b> As teclas normalmente ajustam o som de limite sem qualquer Arpejo.
<b>Troca</b>	Determina se reprodução de Arpejo é ativada ou não. Você também pode ativar ou desativar isto no painel dianteiro com o botão [ARPEGGIO ON/OFF]. Configurações: off, on
<b>Hold</b>	Determina se a reprodução de Arpejo é "segurado" ou não. Quando isto for ativado, o Arpejo fica tocando automaticamente em ciclos, até mesmo se você solta seus dedos das teclas ele continua p ciclo até a próxima tecla é apertada. Configurações: sync-off (veja abaixo), off, on sync-off ..... Quando ajustado para "sync-off," a reprodução de Arpejo continua silenciosamente, até mesmo quando você solta as teclas. Ao apertar qualquer tecla se ativa a reprodução de Arpejo novamente. Em outras palavras, você pode usar a tecla para ligar ou desligar a reprodução do Arpejo.



<b>Modo de Edição de Voz</b>	[VOICE] -> Seleção de Voz -> [EDIT]
------------------------------	-------------------------------------

Há dois tipos de Vozes: Vozes normais e Vozes de Percussão. A seção seguinte mostra como editar os tipos diferentes de Vozes e explica os parâmetros disponíveis. Nota que os parâmetros disponíveis para edição difirem dependendo dos tipos de Voz (Voz Normal, Voz de Percussão).

### Edição de Voz Normal

Quando uma Voz Normal é selecionada, os parâmetros de edição de Voz são divididos em Edição Comum (parâmetros comuns a todos os quatro Elementos), e Edição de Elemento (parâmetros de Elementos individuais).








<b>Edição Comum</b>	[VOICE] -> Seleção de Voz Normal -> [EDIT] -> [COMMON]
---------------------	--

Estes parâmetros servem para fazer edições dos quatro Elementos da Voz Normal selecionada.

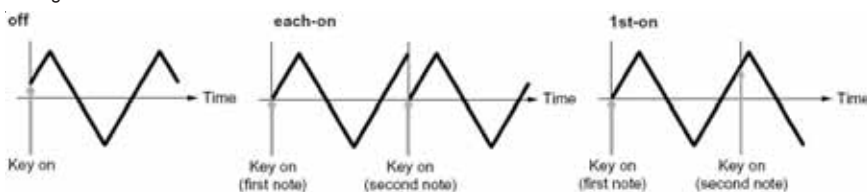
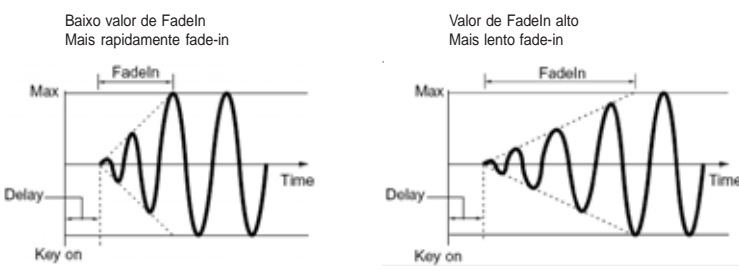
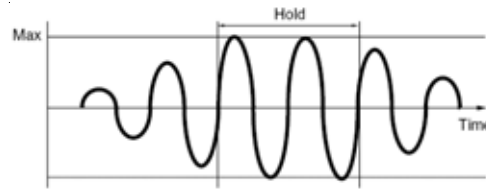
<b>[F1] GENERAL</b>	
<b>[SF1] NAME</b>	Desta tela você pode nomear a categoria (principal e outras) da Voz selecionada, e criar um nome para a Voz. O nome da Voz pode conter até 10 caracteres. Para instruções específicas de como nomear, veja Operação Básica na página 38.
<b>[SF2] PLY MODE (modo de Tocar)</b>	Desta tela você pode fazer várias configurações para o gerador de tom deste sintetizador, e nomear para configurações diferentes para Micro Tuning.
<b>Mono/Poly</b>	Determina se a Voz é tocada monofonicamente (uma única nota) ou polifonicamente (várias notas simultâneas). Configurações: mono, poly,
<b>KeyAsgnMode (Modo de Nomeação de Tecla)</b>	Quando isto for ajustado para "single" a reprodução dobrada da mesma nota é barrada. Isto é útil quando são recebidas duas ou mais mensagens da mesma nota quase simultaneamente. Para permitir a reprodução de cada mensagem da mesma nota, fixe isto para "multi". Configurações: single, multi
<b>M. TuningNo. (Número de Afinação)</b>	Determina o sistema de afinação para a Voz. Normalmente, isto deveria ser ajustado a 00 (temperamento Igual); porém sistemas de afinação adicionais estão disponíveis para uma variedade de aplicações de afinação e efeitos. Configurações: Veja a lista Micro Tuning na página 169.
<b>M. TuningRoot (Raiz da Afinação)</b>	Determina a nota de raiz do ajuste de Micro Tuning. Configurações: C - B
<b>[SF3] MEQ OFS (EQ Offset Master)</b>	Desta tela você pode ajustar as configurações Master (globais) de EQ para a Voz inteira. As configurações feitas aqui são aplicadas às configurações de EQ (com a exceção de "MID") no modo de Utilidade, com a seguinte operação: [VOICE] -> [UTILITY] -> [F3] VOICE -> [SF1] MEQ. Além disso, você também pode usar diretamente estas configurações dos quatro Botões no painel dianteiro quando o botão [EQ] botão é ativado. Configurações: -64 - 0 - +63
<b>[SF4] PORTA (Portamento)</b>	Desta tela você pode fixar os parâmetros de Portamento para todas as partes do desempenho selecionado. Portamento é usado para criar uma transição suave de afinação da primeira nota tocada no teclado para a próxima.
<b>Troca</b>	Determina se o Portamento é aplicado para seu desempenho de teclado usando a Voz atual ou não. Configurações: off, on
<b>Tempo</b>	Determina o tempo de transição de afinação. Valores mais altos resultam em um tempo de mudança de afinação mais longo. Configurações: 0-127
<b>Modo</b>	Determina como o Portamento é aplicado ao seu desempenho de teclado. Configurações: fingered, fulltime fingered ..... Portamento só é aplicado quando você toca legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior.) fulltime ..... Portamento sempre é aplicado.
<b>Modo Tempo</b>	Determina como o parâmetro de Tempo afeta o efeito de Portamento. Configurações: rate1, time1, rate2, time2, Rate1 ..... Muda a afinação na taxa especificada. Time1 ..... Muda a afinação no tempo especificado. Rate2 ..... Muda a afinação na taxa especificada dentro de uma oitava. Time2 ..... Muda a afinação na taxa especificada dentro de uma oitava.
<b>LegatoSlope</b>	Determina a velocidade do ataque de notas de legato, quando a Troca acima for ajustada para On e o Mono/Poly é ajustado a mono. (Legato nota "sobrepota" a uma outra, a próxima é tocada antes da anterior ser solta.) O valor mais alto, é o mais lento de taxa de ataque. Configurações: 0-7

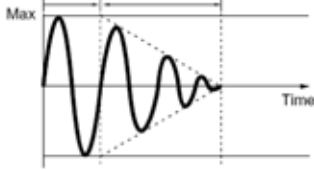
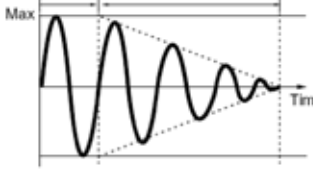
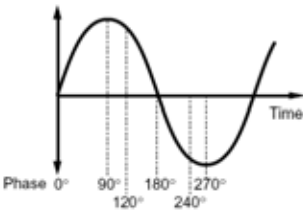
## Referência

<b>[SF5] OTHER</b>	Desta tela pode ajustar você o controle de funções para os Botões, e determinar a variação de up/down para o Slider de Afinação.
<b>Nomeação de Botão</b>	Determina a função para os Botões designáveis (1–4). Apertando o botão de Controle Função no painel se ajusta a função desejada que é armazenada automaticamente na memória com a Voz atualmente selecionada. Configurações: pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
<b>PB Upper (Alcance Superior de Afinação), PB Lower (Alcance Inferior de Afinação)</b>	Ajusta a quantia (em semitons) pela qual a afinação da nota é variada quando você move o Slider de Afinação . Por exemplo, uma configuração do alcance Inferior de -12 resultaria na afinação de um máximo de uma oitava (12 semitons) quando o Slider de Afinação for movido para baixo. Semelhantemente, fixando o parâmetro do alcance Superior para +12 resultaria em uma subida de afinação de uma oitava quando o Slider for movido para cima. Configurações: -48–0→24
<b>AssignA, AssignB, Assign1, Assign2.</b>	Este parâmetro ajusta o valor de cada parâmetro Dest (Destino) . Por favor note que aqueles Destinos de Nomeação A/B mudam o valor absoluto.
<b>[F2] OUTPUT</b>	
<b>Volume</b>	Determina o nível de saída da Voz. Configurações: 0–127
<b>Pan</b>	Determina a posição de pan do estéreo da Voz. Além disso, você também pode usar diretamente estas configurações dos quatro Botões no painel dianteiro quando o botão [PAN/SEND] estiver ligado. Configurações: L63 (esquerda)–C (centro)–R63 (direita). <b>NOTA</b> Quando uma voz de estéreo é selecionada, estes parâmetro de fixação podem não ser efetivos. Vozes com elementos fixados a parâmetros opostos Pan (começo [F4] AMP -> [SF1] LVL/PAN -> Pan) - i. e. , um a L63 e outra R63 - são consideradas vozes de estéreo.
<b>RevSend</b>	Determina o nível de Envio do sinal de Efeito de Inserção A/B (ou o sinal evitado) para o efeito de Reverb / Chorus. Além disso, você também pode usar diretamente estas configurações dos quatro Botões no painel dianteiro quando o botão [PAN/SEND] estiver ligado.
<b>ChoSend</b>	Configurações: 0–127
<b>NOTA</b> Para detalhes nas conexões de Efeito no modo de Voz, veja página 142.	
<b>[F3] ARP (Arpejo)</b>	
<b>[SF1] TIPO</b>	Esta tela contém as configurações básicas para reprodução de Arpejo, inclusive Tipo e Tempo.
<b>Banco, Ctrg (Categoria), Tipo</b>	Estes três parâmetros determinam o Tipo de Arpejo. O número do prefixo das três letras antes do nome de Tipo indica o número dentro da Categoria selecionada. Configurações: Se refira à Lista de Dados separada.
<b>Tempo</b>	Determina o Tempo de Arpejo. Quando MIDI Sync ( [UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF3] SYNC -> MIDI Sync) for ajustado para "MIDI". "MIDI" é exibido não podendo ser ajustado o Tempo aqui. Configurações: 1 - 300
<b>ChgTiming (Mudança de Tempo)</b>	Determina o tempo atual ao qual o tipo de Arpejo é trocado quando você seleciona outro tipo durante a reprodução de Arpejo. Configurações: realtime, measure, realtime ..... O tipo de Arpejo tipo é trocado imediatamente quando você seleciona outro tipo. measure ..... O tipo de Arpejo é trocado no início do próximo compasso depois que você seleciona outro tipo.
<b>Troca</b>	Determina se Arpejo ativado ou não Você também pode ativa-lo ou não do painel dianteiro com o botão [ARPEGGIO ON/OFF]. Configurações: off, on
<b>Hold</b>	Determina se a reprodução de Arpejo é "segurado" ou não. Quando isto for ativado , o Arpejo fica tocando automaticamente em ciclos, até mesmo se você solta seus dedos das teclas ele continua p ciclo até a próxima tecla é apertada. Configurações: sync-off (veja abaixo), off ,on sync-off ..... Quando ajustado para "sync-off," a reprodução de Arpejo continua silenciosamente, até mesmo quando você solta as teclas. Ao apertar qualquer tecla se ativa a reprodução de Arpejo novamente . Em outras palavras, você pode usar a tecla para ligar ou desligar a reprodução do Arpejo.
<b>KeyMode</b>	Determina como o Arpejo é reproduzido ao tocar o teclado. Configurações: sort, thru, direct, sortdirect, thrudirect sorte ..... Quando você toca notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), a mesma seqüência toca, não importa que ordem que você toca as notas. thru ..... Quando você toca notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), a seqüência resultante difere dependendo da ordem das notas. direct ..... Eventos de nota da seqüência de Arpejo não são tocadas; são ouvidas só as notas que você toca no teclado. Esta configuração usada com dados de Arpejo , como Mudança de Controle ou Mudança de Afinação. Quando o Arpejo for reproduzido, estes eventos são aplicados ao som do seu desempenho de teclado. Use esta configuração quando os tipos de Arpejo incluem dados ou quando o tipo de Categoria "Ctrl" for selecionado. sortdirect ..... O Arpejo é reproduzido de acordo com o ajuste "sort" feito aqui, e a nota apertada também é soada. thrudirect ..... O Arpejo é reproduzido de acordo com o ajuste "thru" feito aqui, e a nota apertada também é soada <b>NOTA</b> Algum tipo de Arpejo pertencendo a Categoria "Cntr" pode não ter eventos de nota (página 146). Quando um tipo de Arpejo desse for selecionado e o KeyMode é ajustado "sort" ou "thru," nenhum som é produzido até mesmo se você aperta a nota no teclado. <b>NOTA</b> Com as configurações "sort" e "thru" a ordem na qual são reproduzidas dependerá dos dados de seqüência do Arpejo.
<b>VelMode (Modo de Velocidade)</b>	Isto determina a velocidade de reprodução do Arpejo, ou como responde a sua própria força ao tocar. Configurações: original, thru original ..... O Arpejo é reproduz às velocidades prefixadas incluídas nos dados de seqüência do Arpejo. thru ..... O Arpejo é reproduzido de acordo com a velocidade que você toca. Por exemplo, se você toca as notas fortemente, o volume de reprodução do Arpejo aumenta.

<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>NoteLimit</b>	<p>Determina as notas mais altas e mais baixas no alcance de nota do Arpejo. As notas tocadas neste alcance do Arpejo.</p> <p>Configurações: C -2–G8</p> <p><b>NOTA</b> Por exemplo, fixando um Limite de Nota de “C5–C4” lhe deixa ativar o Arpejo tocando notas nos dois alcances de C -2 a C4 e C5 a G8; notas tocadas entre C4 e C5 não têm nenhum efeito no Arpejo.</p> <p><b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente o alcance do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando as teclas baixas e altas desejadas.</p> <p><b>NOTA</b> Por favor se lembre de que nenhum som é produzido quando o KeyMode é ajustado “sort” ou “thru” e são tocadas notas fora do Limite de Nota ajustado aqui.</p>
<b>VelocityLimit</b>	<p>Determina a maior e menor velocidade no alcance de velocidade do Arpejo. Isto lhe deixa controlar quando o Arpejo soar pela força que você toca.</p> <p>Configurações: 1–127</p> <p><b>NOTA</b> Você também pode criar os alcances separadamente para a reprodução de Arpejo, com uma velocidade “neutra” no meio, especificando o valor máximo primeiro. Por exemplo, fixando um Limite de Velocidade de 93–34 lhe deixa tocar o Arpejo de dois alcances de velocidade separados: suave (1–34) e duro (93–127). Notas tocadas a velocidades medianas entre 35 e 92 não reproduziram o Arpejo.</p>
<b>[SF3] PLAY FX</b>	Estes parâmetros de Tocar Efeito lhe deixam controlar a reprodução do Arpejo de modos úteis e interessantes. Mudando o tempo e as velocidades das notas, você pode mudar o sentimento rítmico do Arpejo.
<b>UnitMultiply (Unidade Múltipla)</b>	Ajusta o tempo de reprodução de Arpejo. Por exemplo, se você fixar um valor de 200%, o tempo de reprodução será dobrado. Por outro lado, se você fixar um valor de 50%, o tempo de reprodução e o tempo normal será dobrado. Tempo de reprodução normal é 100%.
<b>Swing</b>	Batidas de notas de delay (backbeats) para produzir uma sensação de swing.
<b>QuntValue (Valor do Quantize)</b>	<p>Determina a que batida os dados de nota nos dados de seqüência de Arpejo será alinhada, ou determina a que batida nos dados de seqüência do Arpejo o swing é aplicado.</p> <p>Configurações:</p> <p>32nd de nota    8th de nota pontuada    1/4 de nota </p> <p>16th de nota pontuada    8th de nota </p> <p>16th de nota    1/4 de nota pontuada </p>
<b>QuntStrength (Força do Quantize)</b>	<p>Ajusta o valor de Força para “strength” pelo qual são puxados eventos de nota para as próximas batidas de quantize. Uma configuração de 100% produz um ajuste de tempo exato pelo parâmetro acima de QuntValue . Uma configuração de 0% resulta em nenhum quantize.</p> <p>Configurações: 0%–100%</p>
<b>VelocityRate</b>	<p>Determina quanto é modificada a Velocidade da reprodução de Arpejo do valor original. Por exemplo, uma configuração de 100% se refere ao valor original. Configurações abaixo de 100% reduzirão a velocidade de nota do Arpejo ,considerando que configurações acima de 100% aumentarão as velocidades.</p> <p>Configurações: 0%–200%</p> <p><b>NOTA</b> A Velocidade não pode ser diminuída ou pode ser aumentada além seu alcance normal de 1 a 127; qualquer valor fora daquele alcance será limitado automaticamente ao mínimo ou máximo. Se excede 127, será limitado a 127.</p>
<b>GateTimeRate</b>	<p>Determina quanto o Tempo (duração) das notas de Arpejo é modificado do valor original. Isto determina como o tempo original é aumentado ou é diminuído durante a reprodução do Arpejo. Uma configuração de 100%se refere ao valor original. Configurações abaixo de 100% encurtarão os tempo das notas de Arpejo, considerando que configurações acima de 100% os prolongarão.</p> <p>Configurações: 0%–200%</p> <p><b>NOTA</b> O Tempo não pode ser diminuído além seu mínimo normal de 1; qualquer valor fora daquele alcance será limitado automaticamente ao mínimo.</p>
<b>[F4] CTL SET (Ajuste de Controle)</b>	
<b>[SF1] SET1/2–[SF3] SET5/6</b>	Até seis Ajustes de Controladores podem ser nomeados a cada Voz, havendo três páginas (Ajuste 1/2, Ajuste 3/4 e Ajuste 5/6). Para mais informação sobre Ajuste de Controladores ,veja página 70.
<b>ElementSw</b>	<p>Determina se ou não o controlador selecionado afeta cada Elemento individual.</p> <p>Configurações: Elementos 1 a 4 habilitado (“1” para “4”) ou inválido (“-”)</p> <p><b>NOTA</b> Este parâmetro é inválido quando o Dest (Destino) descrito abaixo seja ajustado a um parâmetro sem conexão para os Elementos de Voz.</p>
<b>Fonte</b>	<p>Determina qual controlador do painel será nomeado e será usado para o ajuste selecionado. Este controlador é usado para controlar o parâmetro em questão.</p> <p>Configurações: PB (Slider de Afinação), MW (Slider de Modulação), A (Depois do Toque), FC1 ( Controlador de Pé 1), FS (Footswitch), RB (Controlador), AC (Controlador de Breath), AS1 (ASSIGN 1; Botão 3), AS2 (ASSIGN 2; Botão 4), FC2 (Controlador de Pé 2)</p> <p><b>NOTA</b> Se lembre de que diferente de outros controladores, o ASSIGNA e B são nomeados a uma função comum para o sistema inteiro deste sintetizador, e não para funções diferentes para cada Voz individual. Também , se refira ao modo de Utilidade (página 208).</p>
<b>Dest (Destino)</b>	<p>Determina o parâmetro que é controlado pelo controlador de Fonte (acima).</p> <p>Configurações: Detalhes são determinados na Lista de Controles da Lista de Dados separada.</p>
<b>Profundidade</b>	<p>Determina o grau para o qual o controlador de Fonte afeta o parâmetro de Destino. Para valores negativos, é invertida a operação do controlador; configurações de controlador no máximo produzem mudanças de parâmetro mínimas.</p> <p>Configurações: -64–0–+63</p>

# Referência

<b>[F5] LFO (Oscilador de Baixa Frequência)</b>	
<p>Destas telas, você pode fazer uma variedade de configurações relacionadas ao LFO. Como seu nome sugere, o LFO cria formas de onda de baixa frequência. Estas formas de onda podem ser usadas para variar a afinação, filtro ou amplificação, para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo.</p>	
<b>[SF1] WAVE</b>	
<b>Onda</b>	<p>Determina a forma de onda do LFO usada para variar o som.                      Configurações: tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, usuário</p>
<b>Velocidade</b>	<p>Determina a velocidade da forma de onda do LFO. Quanto mais alto o valor, mais rápida a velocidade.                      Configurações: 0-63</p>
<b>TempoSync</b>	<p>Determina se o LFO é sincronizado ou não ao tempo do Arpejo ou seqüência (música ou modelo).                      Configurações: off (não sincronizado), on (sincronizado)</p>
<b>TempoSpeed</b>	<p>Este parâmetro só está disponível quando o TempoSync acima for ajustado "on." Isto lhe permite fazer configurações detalhadas de valor de nota que determinam como o LFO pulsa no sync com o Arpejo ou seqüência.                      Configurações: 16th, 8th/3 (de nota pontuada), 16th. ( notas pontilhadas), 8th, 4th/3 (de nota pontuada), 8th. ( notas pontilhadas), 4th, 2nd/3 (de nota pontuada), 4th. (pde nota pontuada), 2nd, inteiro/3 (de nota pontuada, 2nd. (de nota pontuada), 4th x 4 ( quatro notas para a batida), 4th x 5 (cinco notas para a batida), 4th x 6 (seis notas para a batida), 4th x 7 ( sete notas para a batida), 4th x 8 ( oito notas de para a batida).</p> <p><b>NOTA</b> A duração atual da nota depende da configuração de tempo MIDI interna ou externa.</p>
<b>KeyOnReset</b>	<p>Determina se o LFO é reajustado ou não cada vez que uma nota é apertada. As seguintes três configurações estão disponíveis.                      Configurações: off, each-on, 1st-on                      off ..... O LFO circula livremente sem chave de sincronização. Apertando uma tecla o ciclo de LFO ondulam a qualquer fase que o LFO for ajustado àquele ponto.                      each-on ..... O LFO reajusta com cada nota que você toca e inicia uma fase de forma de onda especificada pelo parâmetro de Fase (abaixo).                      1st-on ..... O LFO reajusta com toda nota você que toca e inicia a fase da forma de onda especificada pelo parâmetro de Fase (abaixo). Porém, se você toca uma segunda nota enquanto a primeira está sendo segurada, o LFO continua o ciclo de acordo com a mesma fase ativada pela primeira nota. Em outras palavras, o LFO só reajusta se a primeira nota é solta antes da segunda ser tocada.</p> 
<b>RandomSpeed</b>	<p>Determina o grau para o qual de mudandça de velocidade do LFO. Uma configuração de "0" resulta na velocidade original. Valores mais altos resultam em um grau maior de mudança de velocidade.                      Configurações: 0-127.</p>
<b>[SF2] DELAY</b>	
<b>Delay (Tempo de Delay)</b>	<p>Determina o tempo de delay entre o momento que você aperta nota no teclado e o momento que o LFO entra no efeito. Um valor mais alto resulta em um tempo de delay mais longo.                      Configurações: 0-127</p>
<b>FadeIn (Tempo de Fade In)</b>	<p>Determina a quantia de tempo para o efeito de fade in do LFO (depois que o tempo de Delay passar). Um valor mais alto resulta em um fade in mais lento.                      Configurações: 0-127</p> 
<b>Hold (Tempo de Hold)</b>	<p>Determina a duração de tempo durante o qual o LFO é segurado a seu nível máximo. Um valor mais alto resulta em um tempo de Hold mais longo.                      Configurações: 0-127</p> 

<b>FadeOut</b>	<p>Determina a quantia de tempo para o efeito do LFO diminuir (depois que o tempo de Delay tiver passado). Um valor mais alto resulta em um fade-out mais lento.</p> <p>Configurações: 0–127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Baixo valor de FadeIn Mais rapidamente fade-in</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Valor de FadeIn alto Mais lento fade-in</p>  </div> </div>
<b>[SF3] PHASE</b>	
<b>Fase</b>	<p>Determina o valor de step selecionado no parâmetro de Step abaixo.</p> <p>Configurações: 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
<b>Offset EL1–EL4</b>	<p>Determina os valores do parâmetro de Fase (acima) para os Elementos respectivos.</p> <p>Configurações: +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
<b>[SF4] BOX1–3</b>	<p>Desta tela você pode selecionar o parâmetro de destino para o LFO (para o controle do aspecto do som do LFO), os Elementos a serem afetados pelo LFO, e a Profundidade do LFO. Três páginas (caixas) estão disponíveis para fixar o destino lhe deixado nomear destinos múltiplos.</p>
<b>ElemSw (Troca de Elemento)</b>	<p>Determina se cada Elemento será afetado ou não pelo LFO. O número do Elemento (1–4) é mostrado quando o LFO é habilitado; uma barra (–) indica que o LFO é inválido para aquele Elemento.</p>
<b>Dest (Destino)</b>	<p>Determina os parâmetros que serão controlados (modulados) pela Onda do LFO.</p> <p>Configurações: amd, pmd, fmd, reso (Ressonância), pan, ELFOspd (Velocidade do Elemento doLFO)</p>
<b>Profundidade</b>	<p>Determina a Profundidade de Onda do LFO</p> <p>Configurações: 0–127</p>
<b>DptRatio EL1–EL4 (Profundidade do Elemento 1–Elemento 4)</b>	<p>Determina os valores do parâmetro de Profundidade (acima) para os Elementos respectivos.</p> <p>Configurações: 0–127</p>
<b>[SF5] USER</b>	<p>Este menu só está disponível quando a onda de Usuário LFO é selecionada. Você pode criar LFO de até dezesseis “steps”</p>
<b>Modelo</b>	<p>Você pode selecionar um modelo pré-programado de onda do LFO. O gráfico de onda do modelo selecionado aparece na tela e você pode criar a onda de LFO vendo isto. Cada vez que apertado o botão [SF1], ondas de LFO diferentes aparecem na tela.</p> <p>Configurações:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>all0 ..... Todos os “steps” são fixados a 0.</li> <li>all64 ..... Todos os “steps” são fixados a 64.</li> <li>all127 ..... Todos os “steps” são fixados a 127.</li> <li>saw up ..... Cria um molde de onda ascendente.</li> <li>saw down ..... Cria um molde de onda descendente.</li> <li>even step ..... Todos os “steps” são fixados a 0, e os odd step são fixados valores de 127.</li> <li>odd step ..... Todos os “steps” são fixados a 0, e os even step são fixados valores de 127.</li> </ul>
<b>Slope</b>	<p>Determina as características de slope da onda LFO.</p> <p>Configurações: off (nenhum slope), up, down, up&amp;down</p>
<b>Valor</b>	<p>Determina o valor pelo step selecionado no parâmetro de Step abaixo.</p> <p>Configurações: 0–127</p>
<b>Step</b>	<p>Numerador: Seleciona o step desejado.</p> <p>Configurações: 1–16</p> <p>Denominador: Determina o número máximo de steps.</p> <p>Configurações: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16</p>

## Referência

<b>[F6] EFFECT</b>	
<b>NOTA</b>	Para detalhes nas conexões de Efeito no modo de Voz, veja página 142. Para detalhes nos Tipos de Efeito, recorra à lista de Tipo de Efeito no folheto de Lista de Dados separado.
<b>[SF1] CONNECT</b>	Esta tela lhe dá um controle dinâmico em cima dos efeitos. Para detalhes sobre os parâmetros, veja página 142.
<b>[SF2] INS A (Inserção A)</b>	Isto serve para ajustar os vários parâmetros dos blocos de Efeito. O número de parâmetros e os valores disponíveis diferem dependendo do tipo de efeito atualmente selecionado. Para mais informação, veja a Lista de Tipos de Efeitos no livreto de Lista de Dados separado. Note que o menu do bloco de Efeito correspondente desaparece quando o tipo "thru" é selecionado.
<b>[SF3] INS B (Inserção B)</b>	
<b>[SF4] REVERB</b>	
<b>[SF5] CHORUS</b>	

### Edição de Elemento [VOICE] -> Normal Voice selection -> [EDIT] -> Element selection

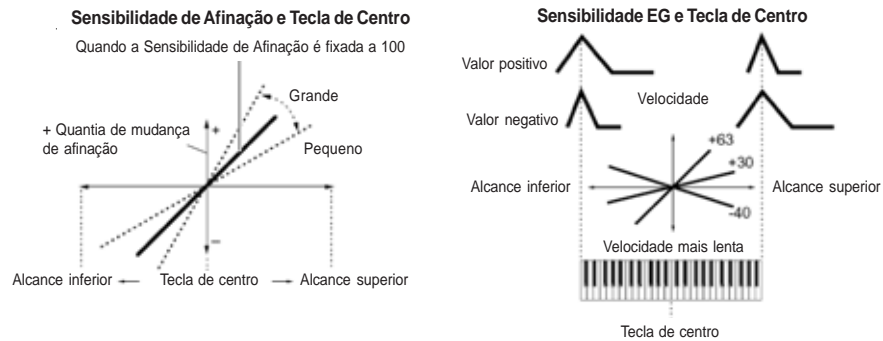
Estes parâmetros servem para editar os Elementos individuais que compõem uma Voz Normal.

<b>[F1] OSC (Oscilador)</b>	
<b>[SF1] WAVE</b>	Desta tela você pode selecionar a forma de onda desejada ou som usado para o Elemento.
<b>ElementSw (Troca de Elemento)</b>	Determina se o Elemento atualmente selecionado é ativo ou não. Configurações: off (inativo), on (ativo)
<b>Wave No. (Número da Forma de Onda)</b> <b>WaveCtgr (Categoria da Forma de Onda)</b>	Determina a Forma de Onda para o Elemento selecionado. Veja para a lista de Forma de Onda na Lista de Dados separada.
<b>[SF2] OUTPUT</b>	Desta tela você pode fixar certos parâmetros de saída para o Elemento selecionado.
<b>KeyOnDelay</b>	Determina o tempo (delay) entre o momento que você aperta uma nota no teclado e o ponto no qual o som é tocado. Você pode fixar tempos de delay diferentes para cada Elemento. Configurações: 0 - 127
<b>DelayTempoSync</b>	Determina se o KeyOnDelay é sincronizado ou não ao tempo do Arpejo ou seqüência (música ou modelo). Configurações: off (não sincronizado), on (sincronizado)
<b>DelayTempo</b>	Determina o tempo do KeyOnDelay quando o DelayTempoSync é ajustado para On. Configurações: 16th, 8th/3 (de nota pontuada), 16th.(notas pontilhadas), 8º, 4th/3 (de nota pontuada), 8th. (notas pontilhadas), 4th, 2th/3 (de nota pontuada), 4th. (de nota pontuada), 2nd, inteiro/3 (de nota pontuada), 2th. (de nota pontuada), 4th x 4 (quatro notas para a batida), 4th x 5 (cinco notas para a batida), 4th x 6 (seis notas para a batida), 4th x 7 (sete notas para a batida), 4th x 8 (oito notas de para a batida)
<b>InsEffectOut (Saída da Inserção de Efeito)</b>	Determina qual efeito de Inserção (A ou B) é usado para processar cada Elemento individualmente. O ajuste "thru" lhe deixa evitar os efeitos de Inserção para a tecla específica. (Este parâmetro é igual ao "EL: OUT" na tela [F6] EFFECT -> [SF1] CONNECT na Edição Comum. Ao fazer uma configuração automaticamente aqui, se mudará a configuração daquele parâmetro.) Configurações: thru, insA (Efeito de Inserção A), insB (Efeito de Inserção B)
<b>[SF3] LIMIT</b>	
<b>NoteLimit</b>	Determina o alcance de nota mais alta e mais baixa para cada Elemento. O Elemento selecionado só soará quando você toca as notas dentro deste alcance. Configurações: C -2–G8 <b>NOTA</b> Você também pode criar um alcance superior e inferior para o Elemento, com um alcance de nota "neutra" no meio, especificando a nota mais alta primeiro. Por exemplo, fixando um Limite de Nota de "C5 - C4" lhe deixa tocar o Elemento de dois alcances separados: C -2 a C4 e C5 a G8. Notas tocadas entre C4 e C5 não reproduzirão o Elemento selecionado.
<b>VelocityLimit</b>	Determina a velocidade máxima e mínima estimada na qual cada Elemento responderá. Cada Elemento só soará para notas tocadas dentro do seu alcance de velocidade especificado. Por exemplo, isto lhe deixa ter um som de Elemento quando você toca suavemente e tem um som diferente quando você toca fortemente. Configurações: 1 -127 <b>NOTA</b> Você também pode criar alcance superior e inferior para o Elemento, com uma velocidade "neutra" no meio, especificando o valor de máximo primeiro. Por exemplo, fixando um Limite de Velocidade de 93 - 34 lhe deixa tocar o Elemento de dois alcances de velocidade separados: suave (1-34) e forte (93-127). Notas tocadas a velocidades medianas entre 35 e 92 não reproduzirão o Elemento selecionado.
<b>VelCrossFade (Velocidade de Enfraquecimento)</b>	Isto determina como gradualmente o som de um Elemento diminui no volume em proporção à distância as mudanças de velocidade do ajuste de Velocidade Limite (acima). A aplicação prática deste parâmetro é criar "fades" no qual Elementos diferentes mudam dependendo gradualmente de quanto de força você usa. Quanto mais alto o valor, o mais gradualmente ocorre a mudança. Configurações: 0-127

[F2] PITCH																						
[SF1] TUNE	Desta tela você pode fixar vários parâmetros de afinação para o Elemento selecionado.																					
Excesso	Determina a afinação de cada Elemento em semitons Configurações: -48—0—+48																					
Fine	Determina a afinação precisa para a afinação de cada Elemento. Configurações: -64—0—+63																					
FineScaling	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) afeta a afinação na afinação precisa (ajuste acima) do Elemento selecionado, relativo a C3 como a afinação básica. Uma configuração positiva mudará a afinação de notas mais graves. Valores negativos terão o efeito oposto. Configurações: -64—0—+63																					
Random	Isto lhe deixa variar a afinação do Elemento para cada nota que você toca. Isto é efetivo para reproduzir as variações de afinação naturais em instrumentos acústicos. Também é útil para criar mudanças de afinação incomuns. Quanto mais alto o valor, maior a variação de afinação. Um valor de "0" resulta em nenhuma mudança de afinação. Configurações: 0—127																					
[SF2] VEL SENS (Sensibilidade de Velocidade)	Desta tela você pode determinar como a Afinação EG responde a velocidade.																					
EG Time, Segmento	Determina a sensibilidade de velocidade dos parâmetros de Tempo do PEG. Selecione o Segmento primeiro, então fixe seu parâmetro de Tempo. Configurações de Tempo positivas reproduzirão mais rapidamente o Segmento especificado na proporção à velocidade tocada e valores negativos reproduzirão isto mais lento. Configurações: EGTime: -64—0—+63 Configurações: Segmento: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls,all atk (ataque) ..... O valor de EG afeta o tempo de Ataque. atk+dcy (ataque + decadência) .... O valor de EG afeta o tempo de Ataque/Decay1. dcy (decadência) ..... O valor de EG afeta o tempo de Decay. atk+rls (ataque + tecla solta) ..... O valor de EG afeta tempo de Ataque/Tecla solta all ..... O valor de EG afeta todos os parâmetros de Tempo do PEG.																					
Profundidade do EG, Afinação	Determina a sensibilidade de velocidade do Nível de PEG. Configurações positivas causarão a mudança de afinação para cima quando você toca o teclado mais fortemente, e valores negativos causarão o oposto. O parâmetro de Afinação lhe deixa selecionar cinco velocidades prefixadas diferentes (graficamente indicado na tela), isso determina como velocidade afeta a Afinação da Profundidade de EG. Configurações: EGDepth: -64—0—+63 Configurações: Afinação: 0—4																					
Afinação	Determina a sensibilidade de velocidade da Afinação. Valores extremos produzem maior variação de Profundidade do PEG. Para valores positivos, quanto mais forte você toca as teclas, maior a mudança de Profundidade do PEG. Para valores de negativo, quanto mais suave você toca as teclas, o maior a mudança de Profundidade do PEG. Configurações: -64—0—+63																					
[SF3] PEG(Gerador de Afinação)	Desta tela você pode fazer todas as configurações de tempo e nível para a Afinação EG que determina a afinação das mudanças de som com o passar do tempo. Estes podem ser usados para controlar a mudança de afinação do momento em que uma nota é apertada no teclado ao momento que o som pára. São mostrados os nomes completos dos parâmetros disponíveis no quadro abaixo e como eles aparecem na tela. <table border="1" data-bbox="438 1400 1289 1496"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>Tempo de Hold</td> <td>Tempo de Ataque</td> <td>Tempo de Decay1</td> <td>Tempo de Decay2</td> <td>Tempo de Release</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Nível de Hold</td> <td>Nível de Ataque</td> <td>Nível de Decay1</td> <td>Nível de Decay2</td> <td>Nível de Release</td> <td>Profundidade</td> </tr> </tbody> </table> <p>Configurações: TEMPO: 0—127 NÍVEL: -128—0—+127 PROFUNDIDADE: -64—0—+63</p> <p><b>NOTA</b> Para detalhes sobre PEG, veja página 132.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Tempo de Hold	Tempo de Ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de Release		LEVEL	Nível de Hold	Nível de Ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de Release	Profundidade
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Tempo de Hold	Tempo de Ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de Release																	
LEVEL	Nível de Hold	Nível de Ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de Release	Profundidade																
[SF4] KEY FLW (Tecla a seguir)	Desta tela você pode fixar o efeito de Seguir a Tecla—em outras palavras, como a afinação do Elemento e sua Afinação EG respondem às notas particulares (ou alcance de oitava) que você toca.																					
PitchSens (Sensibilidade de Afinação)	Determina o grau do efeito de Seguir a Tecla (o intervalo de afinação de notas adjacentes). Uma configuração de tecla de Centro é usada como a configuração básica. A +100 (a configuração normal), são lançadas notas adjacentes a um semitom (100 centésimos) separadamente. A 0, todas as notas estão na mesma afinação. A +50, uma oitava é espalhada para mais de vinte e quatro notas. Para valores negativos, são invertidas as configurações. Configurações: -200—0—+200 <b>NOTA</b> Este parâmetro é útil para criar afinações alternadas, ou para uso com sons que não precisam ser espaçados em semitons, como o som de percussão em uma Voz Normal.																					
CenterKey (Tecla de Centro)	Determina a nota central ou afinação para o efeito de Seguir a Tecla na afinação. O número de nota ajustado aqui é a mesma afinação normal a configuração de Sensibilidade de Afinação. Dependendo do parâmetro de Sensibilidade de Afinação acima, quanto mais longe da Tecla de Centro são tocadas as teclas, maior o grau de mudança de afinação. Configurações: C -2—G8 <b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente a Tecla de Centro do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada.																					

# Referência

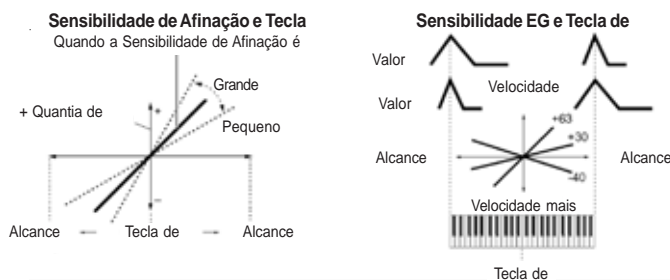
<b>EGTimeSens (Sensibilidade de Tempo EG)</b>	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) afeta a Afinação EG do Elemento selecionado. A Tecla de Centro (próximo parâmetro) é usada como a afinação básica para este parâmetro. Uma configuração positiva causará o amplificação das notas mais baixas e que as notas mais altas mudarão mais rapidamente. reciprocamente, valores negativos farão isso cair. Configurações: -64-0-+63
<b>► CenterKey</b>	Determina a nota central ou afinação para o efeito de Seguir a Tecla na Afinação EG. Quando a Tecla de Centro é tocada, o PEG se comporta de acordo com suas configurações atuais. As características de mudança de afinação para outras notas variarão em proporção às configurações de Tempo EG. Configurações: C -2-G8 <b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente a Tecla de Centro do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada.



<b>[F3] FILTER</b>	
<b>[SF1] TYPE</b>	Desta tela você pode fazer configurações para a unidade de Filtro. Os parâmetros disponíveis diferem dependendo de qual tipo de Filtro é selecionado aqui.
<b>Tipo</b>	Basicamente, há quatro tipos de Filtro diferentes: um LPF (Filtro de Baixa Frequência), um HPF (Filtro de Alta Frequência), um BPF (Filtro de Banda) e um BEF (Filtro de Eliminação de Banda). Cada tipo tem uma resposta de frequência diferente e produz um efeito diferente no som. Este sintetizador também caracteriza tipos de Filtro de combinação especiais, para controle adicional de som. Configurações: Se refira a página 170.
<b>Ganho</b>	Determina o Ganho (a quantia de aumento aplicada ao sinal enviado ao Filtro). Configurações: 0-255
<b>Frequência Cortada</b>	Determina a frequência de corte do Filtro. Ou o que está ao redor da frequência central que o Filtro é aplicado. Configurações: 0-255
<b>Resonância/Largura</b>	A função deste parâmetro varia de acordo com o Tipo de Filtro selecionado. Se o filtro selecionado é um LPF, HPF, BPF (excluindo o BPFw), ou BEF, este parâmetro é usado para fixar a Ressonância. Para o BPFw, é usado para ajustar a Largura da banda. É usada ressonância para fixar a quantia de Ressonância (ênfase harmônica) aplicado ao sinal à frequência de corte. Isto pode ser usado em combinação com o parâmetro de frequência de corte para somar caráter adicional para o som. O parâmetro de Largura é usado para ajustar a largura da banda de frequências notáveis que passam pelo filtro com o BPFw. Configurações: 0-127
<b>Distância</b>	Determina a distância entre as frequências de Corte, para os tipos de Filtro Duais (característica que dois filtros idênticos combinaram em paralelo, e os tipos LPF12 + BPF6 ). Configurações: 0-255
<b>HPFCutoff</b>	Determina a frequência central pelo parâmetro Seguir a Tecla (abaixo) do HPF. Quando um tipo de filtro "LPF12" ou "LPF6" é selecionado, este parâmetro está disponível. Configurações: 0-255
<b>HPFKeyFlw (Seguir a Tecla)</b>	Determina o ajuste de Tecla para Seguir do HPF para o corte frequência. Este parâmetro varia a frequência de centro de acordo com a posição das notas tocada no teclado. Uma configuração positiva elevará a frequência de centro por notas mais altas e abaixará isto para notas inferiores. Uma configuração negativa terá o efeito oposto. Este parâmetro só está disponível quando o tipo de filtro "LPF12" ou "LPF6" é selecionado. Configurações: -200 ~ 0 ~ +200
<b>[SF2] VEL SENS (Sensibilidade da Velocidade)</b>	
<b>Tempo EG,Segmento</b>	Determina a sensibilidade de velocidade do os parâmetros de Tempo de FEG. Selecione o Segmento primeiro, então fixe seu parâmetro de Tempo. Configurações de Tempo positivas reproduzirão mais rapidamente o Segmento especificado em proporção à velocidade tocada e valores negativos reproduzirão isto mais lentamente. Configurações: EG Time: -64-0-+63 Configurações: Segmento: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls,all, atk (ataque) ..... Afeta o valor de EG do tempo de Ataque. atk+dcy (ataque + decay) ..... Afeta o valor de EG do Ataque/Decay1 dcy (decay) ..... Afeta o valor de EG de Decay atk+rls (ataque + tecla solta) ..... Afeta o valor de EG de Ataque/Tecla solta all ..... Afeta o valor de EG dos parâmetros FEG.



<b>ProfundidadeEG, Alcance</b>	Determina o Nível de sensibilidade de velocidade do FEG. Para configurações positivas, quanto mais forte você toca o teclado, mais o Filtro mudará o som. Configurações negativas fazem o oposto; quanto mais suave você toca, mais o som muda. O parâmetro de Alcance lhe deixa selecionar de cinco velocidade prefixadas diferentes (graficamente indicadas na tela), isso determina como a velocidade afeta o Filtro EG. Configurações: EGDepth: -64-0-+63 Configurações: Alcance: 0-4																					
<b>Frequência de Corte</b>	Determina o grau para o qual velocidade afeta a frequência de Corte do Filtro EG. Para valores positivos, quanto mais forte você toca as teclas, maior a mudança na frequência de Corte. Valores negativos fazem o oposto; quanto mais suave você toca, maior a mudança na frequência. Configurações: -64-0-+63																					
<b>Ressonância</b>	Determina o grau para a qual velocidade afeta a Ressonância do Filtro EG. Para valores positivos, quanto mais forte você toca as teclas, maior a mudança de Ressonância. Valores de negativos fazem o oposto; quanto mais suave você toca, maior a mudança na Ressonância. Configurações: -64-0-+63																					
<b>[SF3] FEG (Gerador de Filtro)</b>	Desta tela você pode fazer configurações de tempo e nível para o Filtro EG que determina a qualidade tonal das mudanças de som com o passar do tempo. Estes podem ser usados para controlar a mudança na Frequência de Corte do momento que uma nota é apertada no teclado ao momento que o som pára. São mostrados os nomes completos dos parâmetros disponíveis no quadro abaixo e como eles aparecem na tela. <table border="1" data-bbox="438 716 1284 817"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>Tempo de Hold</td> <td>Tempo de Ataque</td> <td>Tempo de Decay1</td> <td>Tempo de Decay2</td> <td>Tempo de Release</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>Nível de Hold</td> <td>Nível de Ataque</td> <td>Nível de Decay1</td> <td>Nível de Decay2</td> <td>Nível de Release</td> <td>Profundidade</td> </tr> </tbody> </table> Configurações: TEMPO: 0-127 NÍVEL: -128-0-+127 PROFUNDIDADE: -64-0-+63 <b>NOTA</b> Para detalhes sobre FEG, veja página 133.		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	Tempo de Hold	Tempo de Ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de Release		LEVEL	Nível de Hold	Nível de Ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de Release	Profundidade
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	Tempo de Hold	Tempo de Ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de Release																	
LEVEL	Nível de Hold	Nível de Ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de Release	Profundidade																
<b>[SF4] KEY FLW (Tecla para Seguir)</b>	Desta tela você pode fixar o efeito de Seguir a Tecla para o Filtro—em outras palavras, como as qualidades tonais do Elemento e seu Filtro EG respondem às notas particulares (ou alcance de oitava) que você toca.																					
<b>CutoffSens (Sensibilidade da Frequência de Corte)</b>	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) que afeta o Filtro do Elemento selecionado. Uma configuração de Tecla de Centro (próximo parâmetro) de C3 é usado como a configuração básica pelo parâmetro de Corte. Uma configuração positiva abaixará a frequência de Corte por mais baixas notas e elevará isto para notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto. Configurações: -200-0-+200																					
<b>CenterKey</b>	Isto indica que a nota central para Sensibilidade de Corte sobre é C3. A C3, o tom permanece inalterado. Para outras notas tocadas, a Frequência de Corte varia de acordo com a nota particular e a configuração da Sensibilidade de Corte. Se lembre de que isto só é para propósitos de tela; o valor não pode ser mudado. Configurações: C -2-G8																					
<b>EGTimeSens (Sensibilidade de Tempo EG)</b>	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) afetam o tempo de Filtro EG do Elemento selecionado. A velocidade básica de mudança para o FEG está na nota especificada na Tecla de Centro (próximo parâmetro). Uma configuração positiva causará mudanças mais lentas para as notas mais baixas e mudanças mais rápidas para as notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto. Configurações: -64-0-+63																					
<b>CenterKey</b>	Determina a nota central ou afinação para o efeito de Seguir a Tecla no Filtro EG. Dependendo da Sensibilidade de Tempo EG acima, as teclas adicionais longe da Tecla de Centro são tocadas, quanto maior o tempo do Filtro EG divergir do normal. Quando a Tecla de Centro é tocada, o FEG se comporta de acordo com suas configurações atuais. As características de mudança de Filtro para outras notas variarão em proporção às configurações de Tempo EG. Configurações: C -2-G8 <b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente a Tecla de Centro do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada.																					

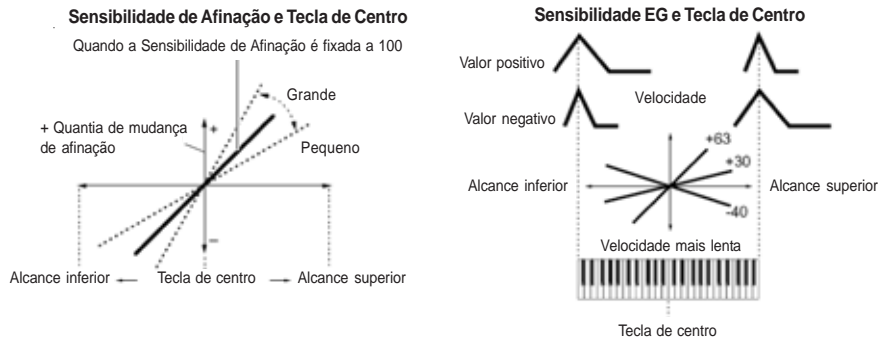


<b>[SF5] SCALE (Filtro de Escala)</b>	O Filtro de Escala controla o filtro de frequência de corte de acordo com as posições das notas no teclado. Você pode dividir o teclado inteiro através de quatro pontos, e nomear valores diferentes de Frequência de Corte respectivamente a eles. Se refira ao exemplo de configuração na página 169. Configurações: BREAK POINT 1-4: C-2-G8 OFFSET 1-4: 128-0-+127 <b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente a Tecla de Centro do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada.
---------------------------------------	--

## Referência

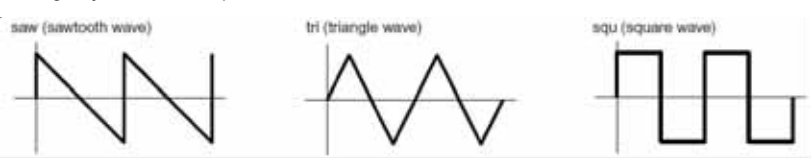
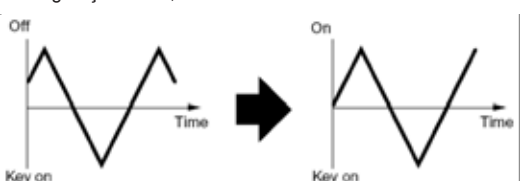
<b>[F4] AMP (Amplificação)</b>																						
<b>[SF1] LVL/PAN (Nível/Pan)</b>	Esta tela não só lhe deixa fazer configurações de Nível e Pan para cada Elemento individualmente, como também lhe dá alguns parâmetros detalhados e incomuns para afetar a posição de Pan.																					
<b>Nível</b>	Determina o nível de saída para o Elemento selecionado. Configurações: 0–127																					
<b>Pan</b>	Determina a posição de Pan de estéreo para o Elemento selecionado. Isto também será usado como a posição de Pan básica para o configurações de Alternado, Padrão e de Escala. Configurações: L63 (esquerda distante)–C (centro)–R63 (direita distante)																					
<b>AlternatePan (Pan Alternado)</b>	Determina a quantia pela qual o som do Elemento selecionado permanece alternadamente com pan para esquerda e direita, para cada nota você aperta. O ajuste de Pan (acima) é usado como a posição de Pan básica. Configurações: L64–0–R63																					
<b>RandomPan (Pan Padrão)</b>	Determina a quantia pela qual o som do Elemento selecionado permanece padronizadamente com pan para esquerda e direita, para cada nota você aperta. O ajuste de Pan é usado como a posição de Pan de Centro. Configurações: 0–127																					
<b>ScalingPan (Pan de Escala)</b>	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) afetam a posição de Pan, esquerda e direita, do Elemento selecionado. A nota C3, é o ajuste de Pan principal (acima) sendo usado para a posição de Pan básica. Configurações: -64–0–+63																					
<b>[SF2] VEL SENS (Sensibilidade da Profundidade de Velocidade)</b>	Desta tela pode determinar você como o Amplificação (volume) do EG responde a velocidade.																					
<b>Tempo de EG Time, Segmento</b>	Determina a sensibilidade de velocidade dos parâmetros de Tempo do AEG. Selecione o Segmento primeiro, então fixe seu parâmetro de Tempo. Configurações de Tempo positivas reproduzirão mais rapidamente o Segmento especificado na proporção à velocidade tocada e valores negativos reproduzirão isto mais lento. Configurações: EG Time: -64–0–+63 Configurações: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all, atk (ataque) ..... Afeta o Valor de Tempo EG de Ataque. atk+dcy (ataque + decay) ..... Afeta o Valor de Tempo EG de Ataque/Decay1. dcy (decay) ..... Afeta o Valor de Tempo EG de Decay atk+rls (ataque + teclasolta) ..... Afeta o Valor de Tempo EG de Attack/Release. all ..... Afeta o Valor de Tempo EG de todos os parâmetros de tempo AEG																					
<b>Nível, Alcance</b>	Determina a sensibilidade de velocidade do Nível de Amplificação EG. Para configurações positivas, quanto mais forte você toca o teclado, maior a mudança de volume. Configurações negativas fazem o oposto; quanto mais suave você toca, maior a mudança de volume. O parâmetro de Alcance lhe deixa selecionar de cinco velocidades prefixadas diferentes (graficamente indicadas na tela), isso determina como a velocidade afeta a Amplificação EG. Configurações: Nível: 64–0–+63 Alcance: 0–4																					
<b>[SF3] AEG (Gerador de Amplificação)</b>	Desta tela você pode fazer configurações de Tempo e Nível para a Amplificação EG que determina como o volume muda o som com o passar do tempo. Estes podem ser usados para controlar a mudança em volume do momento que uma nota é apertada no teclado ao momento que o som pára. São mostrados os nomes completos dos parâmetros disponíveis no quadro abaixo e como eles aparecem na tela. <table border="1" data-bbox="432 1391 1283 1491"> <thead> <tr> <th></th> <th>INIT</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td></td> <td>Tempo de Ataque</td> <td>Tempo de Decay1</td> <td>Tempo de Decay2</td> <td>Tempo de Release</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LVL/SW</td> <td>Nível de Inicial</td> <td>Nível de Ataque</td> <td>Nível de Decay1</td> <td>Nível de Decay2</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> Configurações: TEMPO: 0–127 NÍVEL: 0–127 <b>NOTA</b> Para detalhes sobre AEG, veja página 134.		INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME		Tempo de Ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de Release		LVL/SW	Nível de Inicial	Nível de Ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2		
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME		Tempo de Ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de Release																	
LVL/SW	Nível de Inicial	Nível de Ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2																		
<b>[SF4] KEY FLW (Tecla para Seguir)</b>	Desta tela você pode fixar o efeito de Seguir a Tecla para Amplificação—em outras palavras, como o volume do Elemento e sua Amplificação EG respondem às notas particulares (ou alcance de oitava) que você toca.																					
<b>LevelSens (Nível de Sensibilidade)</b>	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) afeta o volume do Elemento selecionado. Uma configuração de Tecla de Centro C3 é usada como a configuração básica. Uma configuração positiva abaixará o nível de saída para as notas mais baixas e elevará isto para notas mais altas. Uma configuração negativa terá o efeito oposto. Configurações: -200–0–+200																					
<b>CenterKey</b>	Isto indica que a nota central para o Nível de Sensibilidade acima é C3. A C3, o volume (nível) permanece inalterado. Para outras notas tocadas, o volume varia de acordo com a nota particular e a configuração de Nível de Sensibilidade. Se lembre de que isto só é para propósitos de tela; o valor não pode ser mudado.																					
<b>EGTimeSens (Sensibilidade de Tempo EG)</b>	Determina o grau para qual as notas (especificamente, a posição deles/delas ou alcance de oitava) afeta o tempo de Amplificação EG do Elemento selecionado. A Tecla de Centro (próximo parâmetro) é usado como o Amplificação básica para este parâmetro. Uma configuração positiva causará a Amplificação das notas mais baixas mudando mais devagar de que as notas mais altas que mudam rapidamente. Valores negativos terão o efeito oposto. Configurações: -64–0–+63																					

<p><b>CenterKey</b></p>	<p>Determina a nota central ou afinação para o efeito de Seguir a Tecla na Amplificação EG. Dependendo do parâmetro de Sensibilidade de Tempo EG Tacima, quanto mais longe da Tecla de Centro são tocadas as teclas, maior será o tempo do Amplificação do EG. Quando a Tecla de Centro é tocada, o AEG se comporta de acordo com suas configurações atuais. As características de mudança de Amplificação para outras notas variarão em proporção às configurações de EGTime Configurações: C -2 – G8</p> <p><b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente a Tecla de Centro do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada.</p>
-------------------------	--



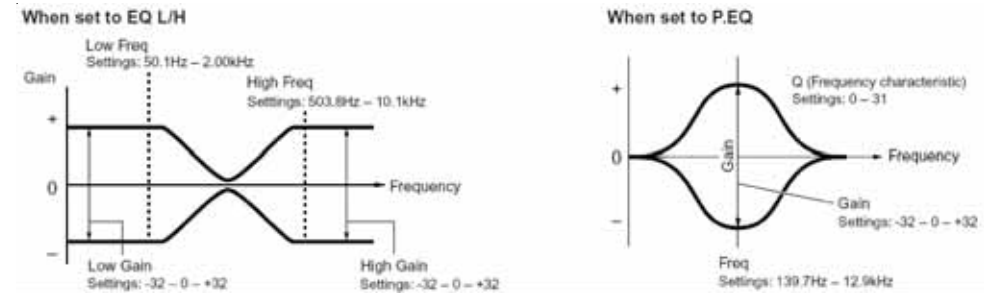
<p><b>[SF5] SCALE (Amplificação da Escala)</b></p>	<p>A Amplificação de Escala controla o nível de saída (ajustada na tela o [F4] AMP - [SF1] LVL/PAN) de acordo com as posições das notas no teclado. Você pode dividir o teclado inteiro através de quatro pontos, e nomear valores diferentes de amplificação respectivamente a eles. Se refira ao exemplo de configuração na página 169. Configurações: BREAK POINT 1-4: C-2-G8 Configurações: OFFSET 1-4: -128-0+127</p> <p><b>NOTA</b> Você também pode fixar diretamente a Tecla de Centro do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada.</p>
--	--

**[F5] LFO (Oscilador de Baixa Frequência)**  
Esta tela lhe dá um ajuste de controles em cima do LFO para cada Elemento individualmente. O LFO pode ser usado para criar vibrato, wah, tremolo e outros efeitos especiais, aplicando isto para a afinação, filtro e parâmetros de amplificação.

<p><b>Onda</b></p>	<p>Determina a forma de onda do LFO usada para variar o som. Configurações: saw, tri, squ</p> 
<p><b>Velocidade</b></p>	<p>Determina a velocidade da forma de onda do LFO. Quanto mais alto o valor, mais rápida a velocidade. Configurações: 0-63</p>
<p><b>KeyOnReset</b></p>	<p>Determina se o LFO é reajustado ou não cada vez que uma nota é tocada. Configurações: fora, em</p> 
<p><b>KeyOnDelay</b></p>	<p>Determina o tempo de delay entre o momento que você toca uma nota no teclado e o momento que o LFO entra no efeito. Um valor mais alto resulta em um tempo de delay mais longo. Configurações: 0-127</p>
<p><b>PMod (Profundidade da Modulação de Afinação)</b></p>	<p>Determina a quantia (profundidade) pela qual a forma de onda do LFO varia (modula) a afinação do som. Quanto mais alto o valor, maior a quantia de modulação de afinação. Configurações: 0-127</p>
<p><b>FMod (Profundidade da Modulação do Filtro)</b></p>	<p>Determina a quantia (profundidade) pela qual a forma de onda do LFO varia (modula) a frequência do Filtro de Corte. Quanto mais alto o valor, maior a quantia de modulação de filtro. Configurações: 0-127</p>
<p><b>AMod (Profundidade da Modulação da Amplificação)</b></p>	<p>Determina a quantia (profundidade) pela qual a forma de onda do LFO varia (modula) a amplificação ou volume do som. Quanto mais alto o valor, maior a quantia de modulação de amplificação. Configurações: 0-127</p>
<p><b>FadeInTime</b></p>	<p>Determina a quantia de tempo para o efeito de LFO enfraquecer (depois do tempo de KeyOnDelay ter decorrido). Um valor mais alto resulta em um enfraquecimento mais lento. Configurações: 0-127</p>

# Referência

[F6] EQ (Equalizador)	
<b>Tipo</b>	<p>Determina o Tipo de Equalizador. Este sintetizador caracteriza uma seleção larga de vários tipos de Equalizadores que não só podem ser usados para aumentar o som original mas para mudar completamente o caráter do som. Os parâmetros particulares e configurações disponíveis depende do Tipo de Equalizador específico que é selecionado.</p> <p>Configurações: EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru,</p> <p>EQ L/H (Low/High) ..... Este é um Equalizador que combina bandas separadas de frequência altas e baixas.</p> <p>P.EQ (EQ Parametric) ..... O Equalizador Parametri é usado se atenuar ou enfatizar níveis notáveis (ganho) ao redor da Frequência. Este tipo caracteriza 32 configurações diferentes "Q" que determinam a largura da faixa de frequência do Equalizador, boost6 (impulsione 6dB)/boost12 (impulsione 12dB)/boost18 (impulsione 18dB)</p> <p>Estes podem ser usados para impulsionar o nível do sinal inteiro para 6dB, 12dB e 18dB, respectivamente.</p> <p>thru ..... Se você seleciona este, os Equalizadores são evitados e o sinal fica inalterado.</p>



## Edição de Voz de Percussão

Quando uma Voz de Percussão é selecionada, Os parâmetros de Edição são divididos em Edição Comum (parâmetros comum a todas as teclas, até 73), e Edição de Tecla (parâmetros de teclas individuais).

**Edição Comum** [VOICE] -> Seleção de Voz de Percussão -> [EDIT] -> [COMMON]

Estes parâmetros server para editar a todas as teclas da Voz de Percussão selecionada.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	Igual a Edição Comum da Voz Normal. Veja página 153.
[SF3] MEQ OFS ( EQ Master Offset)	
[SF5] OTHER	
[F2] OUTPUT	
Igual a Edição Comum da Voz Normal. Veja página 154. Adiante, os seguintes dois parâmetros também estão disponíveis.	
InsRevSend (Envio de Reverb)	Determina o nível de Envio para a Voz de Percussão inteira (todas as teclas), enviada do Efeito de Inserção A/B para o efeito Reverb. Configurações: 0–127
InsChoSend (Envio de Chorus)	Determina o nível de Envio para a Voz de Percussão inteira (todas as teclas), enviado de Efeito de Inserção A/B para o efeito Chorus. Configurações: 0–127
<b>NOTA</b> Os parâmetros não podem ser fixados independentemente para cada tecla de Percussão.	
<b>NOTA</b> Para Vozes Normais, os valores estão fixos ao 127 (máximo).	
[F3] ARP (Arpejo)	
[SF1] TYPE	Igual a Edição Comum da Voz Normal. Veja página 154.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (o Controlador Ajustou)	
Igual a Edição Comum da Voz Normal. Veja página 155. Por favor note que o parâmetro de Troca de Elemento não está disponível na Edição Comum de Voz de Percussão.	
[F6] EFFECT	
Igual a Edição Comum da Voz Normal. Veja página 158. A única diferença aqui é que "KEY: OUT" aparece na tela [SF1] CONNECT em vez de "EL: OUT (na Edição Comum da Voz Normal).	

**Edição de Tecla** [VOICE] -> Seleção de Voz de Percussão -> [EDIT] -> Seleção de Tecla

Estes parâmetros servem para editar as teclas individuais que compõem uma Voz de Percussão

[F1] OSC (Oscilador)	
[SF1] WAVE	Desta tela você pode selecionar a onda desejada ou Voz Normal usada para a tecla de Percussão.
Tipo	Determina se uma Onda ou uma Voz Normal serão usadas para a tecla selecionada. Também, use o Banco, Número e parâmetros de Categoria abaixo para especificar a Onda desejada ou Voz Normal. Configurações: pre wav (onda padrão), voice <b>NOTA</b> Quando o Tipo é ajustado para "voice" aqui, alguns parâmetros do modo de Edição de Voz de Percussão não podem ser editados.
ElementSw (Troca de Elemento)	Este parâmetro está disponível quando o Tipo (acima) está ajustado "pre wav." Isto determina se a tecla atualmente selecionada é ativa ou não, ou em outras palavras, se a onda para a tecla é ativa ou inativa. Configurações: on, off
Banco	Este parâmetro está disponível quando o Tipo (acima) está ajustado para "voice." Quaisquer dos bancos de Voz Normais podem ser selecionados.
Número	Determina o número de Onda/Voz. O número difere dependendo do Tipo selecionado. Para detalhes sobre Ondas disponíveis e Vozes, se refira ao livreto de Lista de Dados separado. Configurações: Quando Tipo é ajustado "pre wav": 0001–1859 Quando Tipo é ajustado "voice": 001–128
Categoria	Determina a Categoria da Voz de Onda/Normal. Se você troca a outra Categoria, a primeira Voz Onda/Normal naquela Categoria será selecionada <b>NOTA</b> Para mais informação sobre as Categorias, se refira ao livreto de Lista de Dados separado.

## Referência

<b>[SF2] OUTPUT</b>	Desta tela você pode fixar certos parâmetros de saída para a tecla de Percussão selecionada.
<b>InsEFOut (Saída de Inserção de Efeito)</b>	Determina qual efeito de Inserção (A ou B) é usado para processar cada tecla de Percussão. O ajuste "thru" lhe deixa evitar os efeitos de Inserção para a tecla específica. Configurações: thru, insA (Efeito de Inserção A), insB (Efeito de Inserção B)
<b>RevSend (Envio de Reverb)</b>	Determina o nível do som da tecla de Percussão (o sinal evitado) isso é enviado a efeito de Reverb. Isto só está disponível quando a Saída de Efeito de Inserção (acima) está ajustado para "thru." Configurações: 0–127
<b>ChoSend (Envio de Chorus)</b>	Determina o nível do som da tecla de Percussão (o sinal evitado) isso é enviado a efeito de Chorus. Isto só está disponível quando a Saída de Efeito de Inserção (acima) está ajustado para "thru." Configurações: 0–127
<b>[SF5] OTHER</b>	Desta tela você pode fixar vários parâmetros relacionados como as notas individuais da Voz de Percussão respondem ao teclado e dados MIDI.
<b>AssignMode</b>	Seleciona a Nomeação da Tecla sngl (único) ou mlti (multi) . Quando isto é ajustado para "sngl," a reprodução dobrada da mesma nota é prevenida. Para permitir a reprodução de cada instância da mesma nota, fixe isto para "mlti." Configurações: sngl (único), mlti (multi)
<b>RcvNoteOff (Recebimento de Mensagem Sem-Nota)</b>	Determina se ou não a tecla de Percussão selecionada responde as mensagens de Sem-Nota MIDI Configurações: On, off. <b>NOTA</b> Este parâmetro está disponível se o parâmetro de Tipo ([F1] OSC -> [SF1] WAVE) está ajustado para "pre wav "
<b>Grupo Alternado</b>	Ajusta o Grupo Alternado para o qual a tecla é nomeada. Em um kit de percussão rela, não podem ser tocados simultaneamente alguns sons de tambor, Você pode prevenir de reproduzir simultaneamente os nomeando ao mesmo Grupo Alternado. Até 127 Grupos podem ser definidos Grupos de Substituto. Você também pode selecionar "off" aqui se você deseja permitir a reprodução simultânea de sons. Configurações: off, 1–127 <b>NOTA</b> Este parâmetro está disponível se o parâmetro de Tipo ([F1] OSC -> [SF1] WAVE) está ajustado para "pre wav "
<b>[F2] PITCH</b>	
<b>[SF1] TUNE</b>	Desta tela você pode fixar vários parâmetros relacionados a afinação para a tecla selecionada.
<b>Excesso</b>	Determina a afinação de cada Onda da Tecla de Percussão (ou Voz Normal) em semitons. Configurações: -48 → +48 <b>NOTA</b> Se uma Voz Normal foi nomeada à tecla, este parâmetro ajusta a posição de sua nota (não sua afinação) relativo a nota C3.
<b>Afinação Precisa</b>	Determina a afinação precisa para a afinação de cada Onda de Tecla de Percussão (ou Voz Normal). Configurações: -64 - +63
<b>[SF2] VEL SENS (Sensibilidade da Velocidade)</b>	Este parâmetro está só disponível se o parâmetro de Tipo ([F1] OSC -> [SF1] WAVE) seja ajustado para "pre wav " .
<b>Afinação</b>	Determina como a afinação da tecla de Percussão selecionada responde a velocidade. Para valores positivos, quanto mais forte você toca a tecla, mais alta a afinação se torna. Para valores de negativos, quanto mais forte você toca a tecla, mais baixa a afinação. Configurações: -64 - +63
<b>[F3] FILTER</b>	
<b>[SF1] CUTOFF</b>	Este sintetizador lhe deixa aplicar um filtro de baixa frequência e um filtro de alta frequência para cada tecla de Percussão - lhe dando controle sônico excepcionalmente detalhado em cima da voz de Percussão . Configurações: Este parâmetro está disponível quando o Tipo é ajustado para "pre wav " na tela [F1] OSC -> [SF1] WAVE.
<b>LPFCutoff</b>	Determina a frequência de Corte do filtro de baixa frequência Configurações: 0 - 255
<b>LPFReso</b>	Determina a quantia de Ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal à frequência de Corte. Configurações: 0 - 127
<b>HPFCutoff</b>	Determina a frequência de Prazo do filtro de alta frequência Configurações: 0 - 255
<b>[SF2] VEL SENS (Sensibilidade de Velocidade)</b>	Este parâmetro está disponível se o parâmetro de Tipo ([F1] OSC -> [SF1] WAVE) está ajustado para "pre wav "
<b>LPFCutoff</b>	Determina a sensibilidade de velocidade da frequência do filtro de baixa frequência . Para configurações positivas, quanto mais forte você toca o teclado, mais alta a frequência de corte se torna. Para configurações negativas, quanto mais fortemente você toca, mais baixa a frequência de corte. Configurações: -64 - 0 - +63

<b>[F4] AMP (Amplificação)</b>	
<b>[SF1] LVL/PAN (Nível/Pan)</b>	Esta tela não só lhe deixa fazer configurações de Nível e Pan para o som de cada tecla de Percussão, também lhe dá alguns parâmetros detalhados que afetam a posição de Pan.
<b>Nível</b>	Determina a saída para a tecla de Percussão selecionada (Onda). Isto lhe deixa fazer ajustes de equilíbrio entre os vários sons da Voz de Percussão. Configurações: 0–127
<b>Pan</b>	Determina a posição de Pan estéreo para a tecla de Percussão selecionada (Onda). Isto também será usada como a posição de Pan básica para as configurações Alternado e Padrão. Configurações: L63 (esquerda)–C (centro)–R63 (direita)
<b>AlternatePan (Pan Alternado)</b>	Determina a quantia pela qual o som da tecla de Percussão selecionada permanece com pan alternado na esquerda e direita para cada nota que você aperta. O ajuste Pan (acima) é usado como a posição de Pan básica. Configurações: L64–0–R63  <b>NOTA</b> Este parâmetro está disponível quando o Tipo é ajustado para "pre wav" na tela [F1] OSC -> [SF1] WAVE.
<b>RandomPan (Pan Padrão)</b>	Determina a quantia pela qual o som da tecla de Percussão selecionada permanece com pan padrão na esquerda e direita para cada nota que você aperta. O ajuste de Pan (acima) é usado como a posição de Pan de Centro. Configurações: 0–127  <b>NOTA</b> Este parâmetro está disponível quando o Tipo é ajustado para "pre wav" na tela [F1] OSC -> [SF1] WAVE.
<b>[SF2] VEL SENS (Sensibilidade de Velocidade)</b>	
<b>Nível</b>	Determina a sensibilidade de velocidade do nível de saída do Gerador de Amplificação. Configurações positivas farão com que o nível de saída suba quanto mais forte você toca o teclado e, reciprocamente, valores negativos farão isto cair. Configurações: -64–0–+63
<b>[SF3] AEG (Gerador de Amplificação)</b>	
<b>AttackTime</b>	Configurações: 0–127
<b>Decay1Time</b>	Configurações: 0–127
<b>Decay1Lvl (nível)</b>	Configurações: 0–127
<b>Decay2Time</b>	Configurações: 0–126, hold.
<b>[F6] EQ (Equalizador)</b>	
	Igual a Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 164.
	<b>NOTA</b> Este parâmetro está disponível quando o Tipo é ajustado para "pre wav" na tela [F1] OSC -> [SF1] WAVE.

## Referência

### Modo de Trabalho de Voz [VOICE] -> Seleção de Voz -> [JOB]

O modo de Trabalho de Voz caracteriza várias operações básicas, como Inicialização e Cópia. Depois de fixar parâmetros como requeridos da tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.

#### [F1] INIT (Inicialização)

Esta função lhe deixa reajustar (Inicializar) todos os parâmetros de Voz para as configurações padrão. Também o permite a selecionar certos parâmetros, como configurações Comuns, configurações para cada tecla de Elemento/Percussão, e assim por diante—muito útil quando criar uma Voz completamente nova.

#### Tipo de parâmetro ser inicializado

All: Todos os dados dos modos de Edição Comum e Edição de Elemento (tecla)

Common: Dados da Edição Comum.

EL (1–4): Dados correspondente aos parâmetros Edição de Elemento

Se "without Wave" é marcado, as ondas nomeadas aos Elementos (Teclas) não será inicializadas.

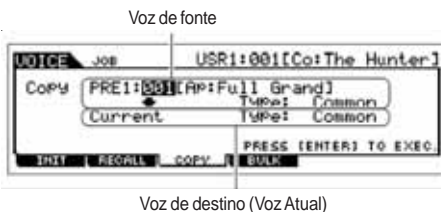
**NOTA** Para selecionar "Common," "EL," ou "without Wave," a caixa "ALL" deve estar desmarcada.

**NOTA** Se você marca a caixa quando uma Voz de Percussão é selecionada, você pode selecionar uma Tecla de Percussão específica.

#### [F2] RECALL (Edição)

Se você está editando uma Voz e seleciona uma Voz diferente sem armazenar sua edição, todos os dados que você fez será apagado. Se isto acontecer, você pode usar a Revocação de Edição para restabelecer a Voz com sua Edição intacta.

#### [F3] COPY



Desta tela você pode copiar configurações de parâmetros da Edição Comum e de Elemento/Tecla de qualquer Voz que você está editando. Isto é útil se você está criando uma Voz e deseja usar algumas configurações de parâmetro de outra Voz.

#### Tipos de dados para serem copiados (Tipo)

Common: Dados do modo de Edição Comum.

Element (1–4): Dados do modo de Edição de Elemento.

Key C0–C6: Dados do Modo de Edição de Tecla

#### Procedimento de Cópia

1. Selecione a Voz de Fonte.

Quando "Current" é selecionado na Voz de Fonte, a Voz de Fonte será a mesma da Voz de destino. Se você deseja copiar um Elemento para outro Elemento na mesma Voz, selecione "Current."

2. Selecione a Voz de Destino (Voz Atual).

Se o tipo de Voz de Fonte (Normal/Percussão) difere da Voz que você está editando atualmente (destino), você poderá só copiar os parâmetros Comuns.

3. Quando "Element" ou "Key" é selecionado na Voz de Fonte, selecione a Parte/Tecla para ser copiado na Voz de Destino.

4. Aperte o botão [ENTER].

#### [F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função lhe deixa enviar todas suas configurações de parâmetro editadas para a Voz atualmente selecionada para um computador ou outro instrumento MIDI por dados de arquivo Bulk. Para detalhes, veja página 148.

**NOTA** Para executar a operação de Bulk, você precisará fixar o número de dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação : [UTILITY] -> [F5] MIDI -> [SF1] CH -> DeviceNo.

### Modo de Armazenamento de voz [VOICE] -> Seleção de Voz -> [STORE]

Esta função lhe deixa armazenar sua Voz editada para a memória de Usuário. Para detalhes, se refira a página 60 na seção de Guia Rápido.



• Informação Adicional

Lista de Micro Tuning

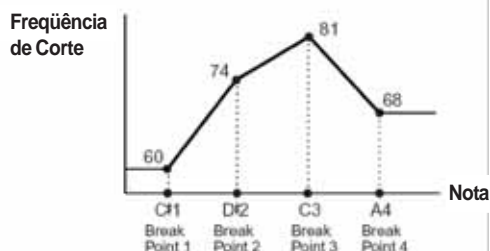
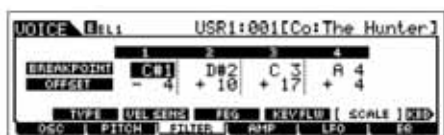
[VOICE] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF2] PLY MODE -> M.TuningNo. / M.Tuning Root ( Página 153 )

M.Tuning No	Tipo	Raiz M.Tuning	Comentários
00	Equal Temp (Temperamento Igual)	—	A afinação usada pela a maioria nos últimos 200 anos de música Ocidental, e achada na maioria dos teclados eletrônicos. Cada meio passo é exatamente 1/12 de uma oitava, e pode ser tocada música em qualquer tecla com relações de afinação idênticas. Porém, nenhum dos intervalos são perfeitamente afinados.
01	PureMaj (Maior pura)	C – B	Esta afinação é projetada de forma que a maioria dos intervalos (especialmente o terça e quinta) na da escala maior pura. Isto significa que aqueles outros intervalos ficam correspondentemente fora da afinação. Você precisa especificar a tecla (C–B) que você estará tocando.
02	PureMin (Menor pura)	C – B	Igual a Maior pura, mas projetou para a escala menor.
03	Werckmeist (Werckmeister)	C – B	Andreas Werckmeister, um contemporâneo de Bach, projetou esta afinação de forma que poderiam ser tocados instrumentos de teclado em qualquer tecla. Cada tecla tem um caráter sem igual.
04	Kirnberger	C – B	Johann Philipp Kirnberger, um compositor de século 18º, criou esta escala para permitir desempenhos em qualquer tecla.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C – B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young (ambos dos anos 1700) inventaram este ajuste para a afinação Pythagorean na qual as primeiros seis quinta são mais baixas pela mesma quantia.
06	1/4 trocado (1/4 trocado)	—	Este é a escala normal com passos de 50 centésimos.
07	1/4 tom	—	Vinte e quatro notas igualmente espaçadas por oitava. (Oitavas com 24 notas.)
08	1/8 tom	—	Quarenta-oito notas igualmente espaçadas por oitava. (Oitavas com 48 notas.)
09	Indiana	—	Projetado para uso música indian (somente as teclas brancas).
10	Arábica 1	C – B	Projetado para uso com música árabe.
11	Arábica 2		
12	Arábica 3		

Exemplo de ajuste de Escala para o Filtro

[VOICE] -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F3] FILTER -> [SF5] SCALE (página 161)

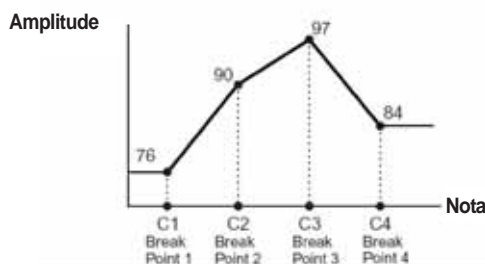
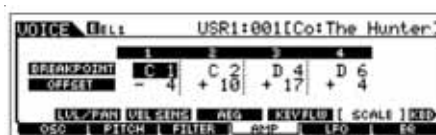
O melhor modo para entender a escala do Filtro está através de exemplo. Para as configurações mostradas na tela do exemplo abaixo, o valor de freqüência de Corte básico é 64, e os vários valores compensados as configurações do ponto de Corte mudam do valor básico adequadamente. São mostradas as mudanças específicas para a freqüência de Corte no diagrama abaixo. A freqüência de Corte muda em de um modo linear entre Pontos de Corte sucessivos como mostrado.



Exemplo de ajuste de Escala para Amplificação.

[VOICE] -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F4] AMP -> [SF5] SCALE (página 163)

O melhor modo para entender o ajuste de Escala para Amplificação está através de exemplo. Para as configurações mostradas na tela de exemplo acima, o valor de Amplificação básica (volume) para o Elemento selecionado é 80, e o vários valores compensados as configurações do Ponto de Corte mudam do valor básico adequadamente. São mostradas as mudanças específicas para a Amplificação no diagrama abaixo. A Amplificação muda de um modo linear entre os Pontos de Corte sucessivos como mostrado.



# Referência

## Lista de Tipo de filtro

[VOICE] -> [EDIT] -> Seleção de Elemento -> [F3] FILTER -> [SF1] TYPE -> Type (página 160)

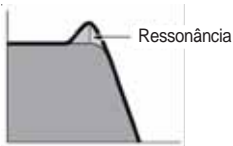
### LPF24D (24dB/oct Filtro de Baixa Frequência digital)

Um dinâmico filtro de baixa Frequência 24dB/oct om um som digital característico. Comparado com o tipo LPF24A (abaixo), este filtro pode produzir um efeito de ressonância mais real.



### LPF24A (24dB/oct Filtro de Baixa Frequência analógico)

Um Filtro de Baixa Frequência com características semelhante a um filtro analógico de 4 polias de synth analógico.

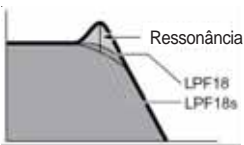


### LPF18 (18dB/oct Filtro de Baixa Frequência)

Filtro de Baixa Frequência 3-polias 18dB/oct.

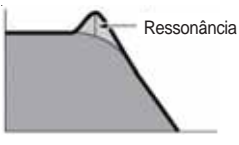
### LPF18s (18dB/oct Filtro de Baixa Frequência)

Filtro de Baixa Frequência 3-polias 18dB/oct. Este filtro tem uma rampa de corte mais suave que o tipo LPF18.



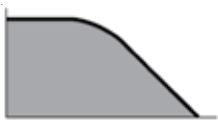
### LPF12 (12dB/oct Filtro de Baixa Frequência)

Filtro de Baixa Frequência 12dB/oct b. Este filtro é projetado para ser usado junto com um filtro de alta frequência.



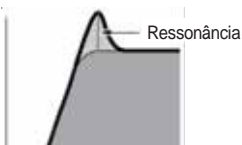
### LPF6 (6dB/oct Filtro de Baixa Frequência)

Filtro de Baixa Frequência de 1-polia 6dB/octo. Nenhuma ressonância. Este filtro é projetado para ser usado junto com um filtro de alta frequência.



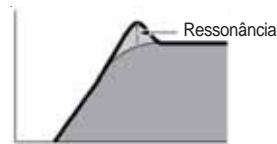
### HPF24D (24dB/oct Filtro de Alta Frequência digital)

Um dinâmico Filtro de Alta Frequência 24dB/oct com um som digital característico. Este filtro pode produzir um efeito de ressonância real.

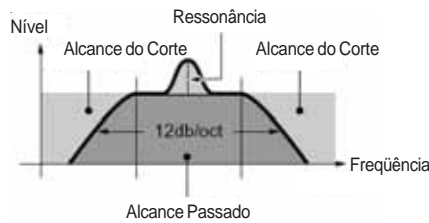


### HPF12 (12dB/oct Filtro de Alta Frequência)

Filtro de Alta Frequência 12dB/oct dinâmico.

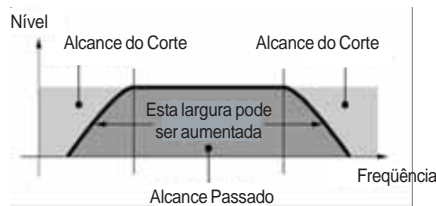


### BPF12D (12dB/oct Filtro de Banda digital)

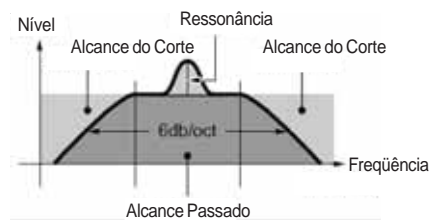


### BPFw (Filtro de Passagem de Banda Larga)

Um 12dB/oct BPF que combina os filtros HPF e LPF para permitir configurações de banda mais largas.

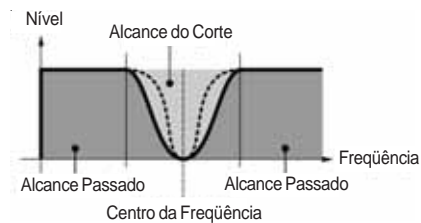


### BPF6 (6dB/oct Filtro de Banda)



### BEF12 (12dB/oct Filtro de Eliminação de banda)

### BEF6 (6dB/oct Filtro de Eliminação de banda)



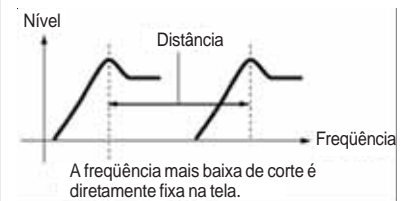
### LPF dual (Filtro de Baixa Frequência Dual)

Dois 12dB/oct Filtros de Baixa Frequência conectados em paralelo.



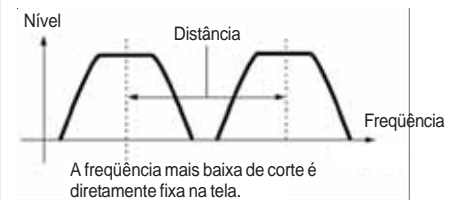
### HPF dual (Filtro de Alta Frequência Dual)

Dois 12dB/oct Filtros de Alta Frequência conectados em paralelo.



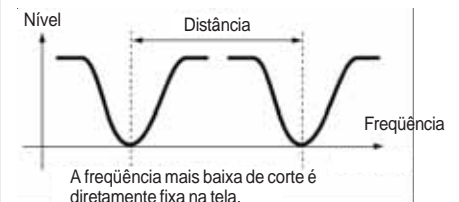
### BPF dual (Filtro de Banda Dual)

Dois 6dB/oct Filtros de Banda conectados em paralelo.



### BEF dual (Filtro de Eliminação de Banda Dual)

Dois 6dB/oct Filtros de Eliminação de Banda conectados consecutivamente.



### LPF12 + BPF6 (12dB/oct Filtro de Baixa Frequência + 6dB / oct Filtro de Banda)

Um Filtro de Baixa Frequência combinado a um Filtro de Alta Frequência



### thru

Os filtros são evitados e o sinal inteiro fica inalterado.

## Modo de desempenho

### Modo de Tocar Desempenho [PERFORM] -> Seleção de Desempenho

O modo de Tocar Desempenho lhe deixa executar uma variedade de operações de edição no Desempenho selecionado. Para operações de edição mais detalhadas, use o modo de Edição de Desempenho. São armazenados parâmetros editados com a exceção de alguns parâmetros da memória Flash ROM como um Desempenho de Usuário.

#### NOTA

Os parâmetros que têm o mesmo nome no modo de Tocar Desempenho e no modo de Edição de Desempenho têm as mesmas funções e configurações.

#### [F1] PLAY

TCH (Canal de Transmissão)	Igual ao modo de Tocar Voz. Estes parâmetros estão disponíveis no modo de Voz e no modo de Desempenho para a Voz ou Desempenho selecionado.
OCT (Oitava)	
ASA (ASSIGN UM), ASB (ASSIGN B)	

**NOTA** As configurações de TCH (Canal de Transmissão), OCT (Oitava), ASA (ASSIGN A), e ASB (ASSIGN B) não pertencem a cada Desempenho. Por causa disto, estes não são armazenados como um Desempenho individual no modo de Armazenamento de Desempenho (página 177).

AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indica os valores obtidos ao controlar os Botões respectivos ("ASSIGN 1" e "ASSIGN 2"). As funções nomeadas a estes Botões dependem da configuração da Voz nomeada a cada Parte do Desempenho.
[SF1] ARP1 (Arpejo 1) [SF5] ARP5 (Arpejo 5)	Você pode registrar os tipos de Arpejo desejados para estes botões e pode os chamar qualquer hora durante seu desempenho de teclado. Se refira a página 48 na seção de Guia Rápido.

#### [F2] VOICE

Desta tela, você pode selecionar a voz para cada parte e determina a área da nota que pode ser tocada.

[SF1] ADD	Aperte este botão para nomear uma Voz à Parte selecionada.
[SF3] DELETE	Apertando este botão se apaga a tarefa de Voz para a Parte selecionada e deixando o espaço em branco de Parte.
[SF4] LIMIT L (Limite Inferior de Nota)	Isto fixa a o alcance inferior de nota em para a voz dos sons da parte selecionada. Simultaneamente aperte este botão e aperte a tecla desejada no teclado para fixar a nota.
[SF5] LIMIT H (Limite Superior de Nota)	Isto fixa a o alcance superior de nota em para a voz dos sons da parte selecionada. Simultaneamente aperte este botão e aperte a tecla desejada no teclado para fixar a nota.

#### [F3] EFFECT

Apertando o botão [F3] EFFECT no modo de Tocar Desempenho se chama a mesma tela de EFEITO no modo de Edição de Desempenho ([PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT). Desta tela, você pode fixar para o efeito parâmetros relacionados ao Desempenho atual.

#### [F4] PORTA (Portamento)

Desta tela você pode fixar os parâmetros de Portamento para cada parte. Portamento é usado para criar uma transição suave de afinação da primeira nota tocada no teclado para a próxima.

PortaSw (Troca de Portamento)	Determina se Portamento é ativado ou não para todas as Partes. Configurações: on, off
PortaTime (Tempo de Portamento)	Determina o tempo de transição da afinação. Este parâmetro compensa o mesmo parâmetro na edição de parte (página 174). Valores mais altos resultam em tempos de transição mais longos. Configurações: -64-0+63
PartSwitch	Determina se Portamento é ativado ou não para cada Parte individualmente. Isto só está disponível quando o a PortaSw (acima) está ajustado para "on".

#### [F5] EG

Esta tela contém as configurações de EG básicas, volume e filtro. As configurações feitas aqui são aplicadas as configurações de AEG e FEG no modo de Edição de Desempenho (página 176).

Os parâmetros são iguais aos do modo de Tocar Voz. Veja página 152.

#### [F6] ARP (Arpejo)

Esta tela contém as configurações básicas para a reprodução de Arpejo, inclusive Tipo e Tempo. Nota que o modo de Desempenho o deixa independentemente habilitar ou incapacitar a reprodução de Arpejo para cada Parte. Os parâmetros são iguais aos do modo de Tocar Voz (página 152) com exceção do PartSw abaixo.

PartSw	Determina se Arpejo está ativado ou não para a Parte selecionada. São habilitadas as Partes para as quais caixas são marcadas para a reprodução de Arpejo.
--------	--

## Referência

### Modo de Edição de Desempenho [PERFORM] - Seleção de Desempenho - [EDIT]

Os parâmetros de Edição de Voz são divididos em Edição Comum (parâmetros comum a todas as quatro Partes), e Edição de Parte (parâmetros de Partes individuais).

### Edição Comum [PERFORM] - Seleção de Desempenho.- [EDIT] - [COMMON]

Estes parâmetros servem para editar todas as quatro Partes do Desempenho selecionado.

#### [F1] GENERAL

#### [F2] OUT/MEF (Efeito Master/Output)

[SF1] NAME	Desta tela você pode nomear a categoria do Desempenho selecionado, e criar um nome para o Desempenho. O nome de Desempenho pode conter até 10 caracteres. Para instruções específicas de como nomear, veja Operação Básica na página 38.
[SF3] MEQ OFS (EQ Master Offset)	Determina os valores do EQ Master na tela [F2] OUT/MEF - [SF2] MEQ. O nível de cada uma das quatro bandas (com a exceção de " MID ") pode ser ajustado. Além disso, você também pode usar diretamente estas configurações dos quatro Botões no painel dianteiro quando o botão [EQ] for ligado.
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta tela lhe permite fixar parâmetros relacionados ao Portamento. Os parâmetros são iguais ao dos modo de Tocar Desempenho. Veja página 171.
[SF5] OTHER	Desta tela pode ajustar você o as funções de controle para os Botões e parâmetros relacionados. Com a exceção de da Afinação que não pode ser ajustada aqui , estes parâmetros são iguais aos do modo de Edição de Voz (página 154).

#### [SF1] OUT (Saída)

Volume	Determina o nível de saída do Desempenho selecionado. Você pode ajustar o volume global e pode manter o equilíbrio entre todas as Partes. Configurações: 0–127
Pan	Determina a posição de pan estéreo do Desempenho selecionado. Este parâmetro se ajusta ao mesmo parâmetro do ajuste de edição de parte. Quando o [PAN/SEND] estiver ligado você pode ajustar este parâmetro usando o Botão. Configurações: L63 (esquerda)–C (centro)–R63 (direita) <b>NOTA</b> Uma configuração de "C" (centro) mantém as configurações de Pan individuais de cada Parte.
RevSend (Envio de Reverb)	Determina o nível de envio do sinal do Efeito de Inserção A/B (ou o sinal evitado) para o efeito de Reverb. Quando o [PAN/SEND] estiver ligado, você também pode ajustar este parâmetro usando o Botão. Configurações: 0–127
ChoSend (Envio de Chorus)	Determina o nível de envio do sinal do Efeito de Inserção A/B (ou o sinal evitado) para o efeito de Chorus. Quando o [PAN/SEND] estiver ligado, você também pode ajustar este parâmetro usando o Botão. Configurações: 0–127 0–127

**NOTA** Para detalhes nas conexões de Efeito no modo de Desempenho, veja página 143.

#### [SF2] MEQ (EQ Master)


SHAPE	Determina se o tipo de equalizador usada é Shelving ou Peaking. O tipo Peaking enfatiza/atenua a Frequência especificada, sendo que o tipo Shelving enfatiza/atenua acima ou abaixo da configuração de Frequência especificada. Este parâmetro só está disponível para as bandas de frequência LOW e HIGH Configurações: shelv (tipo Shelving), peak ( tipo Peaking)
FREQ (Frequência)	Determina a frequência de centro. Frequências ao redor deste ponto são enfatizadas/atenuadas pela configuração de Ganho Configurações: LOW: Shelving 32Hz – 2.0kHz, Peaking 63Hz – 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz – 10.0kHz HIGH: 500Hz – 16.0kHz
GAIN	Determina o nível de Ganho para a Frequência (ajuste acima), ou se a quantia da faixa de frequência selecionada se é atenuada ou enfatizada. Configurações: -12dB–0dB→12dB
Q (Característica de Frequência)	Isto varia o ajuste de nível do sinal da Frequência para criar várias características de curva de frequência. Configurações: 0.1–12.0

**NOTA** Para detalhes sobre EQ, veja página 141.

#### [SF3] MEF (Efeito Master)

Switch	Determina se o Efeito Master é aplicado ou não para o Desempenho selecionado. Configurações: fora, em
Type	Determina o tipo de Efeito Master Configurações: Se refira à lista de Tipos de Efeito no livreto de Lista de Dados separado.

**NOTA** Os parâmetros disponíveis com exceção do dois anteriores diferem dependendo do tipo de efeito atualmente selecionado. Se refira ao livreto de Lista de Dados separado para detalhes.

<b>[F3] ARP (Arpejo)</b>	
Desta tela você pode fixar para os parâmetros relacionados ao Arpejo .	
<b>[SF1] TYPE</b>	Igual a Edição Comum de Voz Normal. Veja página 154.
<b>[SF2] LIMIT</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b> (Tocar Efeito)	
<b>[SF4] OUT CH</b> (Canal de Saída)	Desta tela você pode fixar um canal de saída MIDI separado para os dados de reprodução de Arpejo , fazendo com que o som do Arpejo venha de um gerador de tom externo ou sintetizador.
<b>OutputSwitch</b>	Quando isto é ajustado para “on”, os dados de reprodução de Arpejo saem via MIDI. Configurações: on, off
<b>TransmitCh</b>	Determina o canal de transmissão MIDI para dados de reprodução de Arpejo. Quando ajustado para “ KbdCh “ os dados de reprodução de Arpejo saem pelo Canal de Transmissão MIDI ([UTILITY] - [F5] MIDI - KBDTransCh). Configurações: 1 - 16, KbdCh (Canal do Teclado)
<b>[F4] CTLASN (Nomeação de Controlador)</b>	
Você pode nomear números de Mudança de Controle aos controladores listados abaixo e pode o deixar usar os controladores de hardware no teclado para alterar o som de dispositivos MIDI externos, através de mensagens MIDI apropriadas. Quando o MO recebe dados de Mudança de Controle que correspondem às configurações, o gerador de tom interno responde como se os controladores do instrumento fossem usados.	
<b>BC (Controlador Breath )</b>	O MO não tem uma saída para conectar um Controlador Breath. Porém, o MO responde como se um Controlador Breath fosse usado quando mensagens de Mudança de Controle forem recebidas do número de Mudança de Controle determinado neste parâmetro.
<b>RB (Controlador Ribbon)</b>	O MO não tem um Controlador Ribbon. Porém, o MO responde como se um Controlador Ribbon fosse usado quando mensagens de Mudança de Controle forem recebidas do número de Mudança de Controle determinado neste parâmetro.
<b>AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)</b>	Determina o número de Mudança de Controle gerado quando você controla o ASSGN 1 (Knob3) e o ASSGN 2 (Knob4) com ambas as luzes [PAN/SEND] e [TONE] acesas.
<b>FC1</b> (Controlador de Pé 1)	Determina o número de Mudança de Controle gerado quando você usa o Controlador de Pé conectado a saída FOOT CONTROLLER.
<b>FC2</b> (Controlador de Pé 2)	O MO tem uma única saída para a conexão de um Controlador de Pé. Porém, o MO responde como se um 2º Controlador de Pé fosse usado quando mensagens de Mudança de Controle forem recebidas do número de Mudança de Controle determinado neste parâmetro.
 Se lembre de que as funções destes controladores ajustadas aqui não são mudado para o gerador de tom interno. As tarefas de controlador para o próprio MO dependem das configurações das Vozes nomeadas a cada Parte.	
<b>[F6] EFFECT</b>	
Este menu lhe dá controle em cima dos efeitos. Para detalhes sobre as conexões de Efeito no modo de Desempenho, veja página 143.	
<b>[SF1] CONNECT</b> (Conexão)	Para mais informação sobre parâmetros, se refira a página 143.
<b>[SF2] INS SW</b> (Troca de Inserção)	A Inserção de Efeito pode ser aplicado para até três Partes. Esta tela lhe deixa ajustar para qual Partes os Efeitos de Inserção são aplicados.
<b>[SF4] REVERB</b>	O número de parâmetros e valores disponíveis difere dependendo do tipo de efeito atualmente selecionado. Se refira ao
<b>[SF5] CHORUS</b>	livreto de Lista de Dados separado.

# Referência

## Edição de Parte [PERFORM] - Seleção de Desempenho - [EDIT] - Seleção de Parte

Estes parâmetros servem para editar as Partes individuais que compõem um Desempenho.

### [F1] VOICE

[SF1] VOICE	Você pode selecionar uma voz para cada parte.
PartSw (Troca de Parte)	Ative ou desative cada parte. Configurações: on,off.
Bank	Determina o Banco de Voz (página 40) para cada Parte.
Number	Determina o número de Programa de Voz para cada Parte.

### [SF2] MODE

Mono/Poly	Determina o método de reprodução da Voz para cada Part— monofônico (uma única nota) ou polifônico (várias notas) Configurações: mono, poly, <b>NOTA</b> Este parâmetro não está disponível para a parte para a qual a Voz de Percussão é nomeada.
ArpSwitch (Trica de Arpejo)	Determina se Arpejo é ativado ou não para a Parte atualmente selecionada. Configurações: on,off.

### [SF3] LIMIT

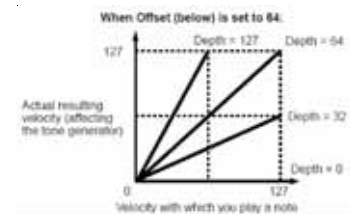
NoteLimitH (Limite Superior de Nota)	Determina como as notas inferiores e superiores do teclado variam para cada Parte. Cada Parte só soará as notas tocadas dentro do seu alcance especificado.
NoteLimitL (Limite Inferior de Nota)	Configurações: C -2–G8 <b>NOTA</b> Se você especifica a nota superior primeiro e depois a nota inferior, por exemplo "C5 a C4," então o alcance de nota coberto será "C-2 a C4" e "C5 a G8." <b>NOTA</b> Você pode fixar a nota apertando o teclado enquanto segura o botão [INFORMATION].
VelLimitH (Limite Superior de Velocidade)	Determina a velocidade mínima e máxima dentro do qual cada Parte responderá. Cada Parte só soará para notas tocadas dentro de seu alcance de velocidade especificado. Configurações: 1–127
VelLimitL (Limite Inferior de Velocidade)	<b>NOTA</b> Se você especifica o valor máximo primeiro e depois o valor mínimo, por exemplo "93 a 34," então o alcance de velocidade coberto será "1 a 34" e "93 a 127."

### [SF4] PORTA (Portamento)

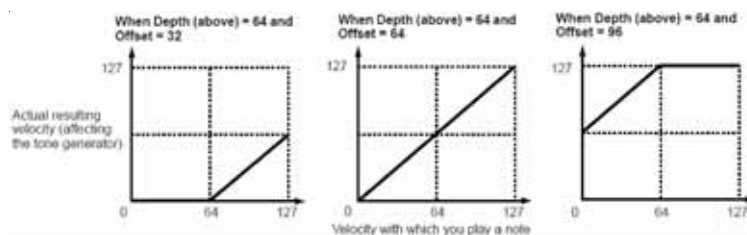
Switch	Determina se Portamento é ativado ou não. Configurações: on, off.
Tempo	Determina o tempo de transição de afinação. Valores mais altos resultam em um tempo de mudança de afinação maior. Configurações: 0 –127
Modo	Determina o modo de Portamento. Configurações: fingr (tocado), full (toda hora) fingr (tocado)..... Portamento só é aplicado quando você toca legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior). full (toda hora)..... Portamento sempre será aplicado. <b>NOTA</b> Estes parâmetros de Portamento acima não estão disponíveis para a parte para a qual a voz de Percussão é nomeada.

### [SF5] OUTER

PB (Afinação Superior, PB (Afinação) Inferior)	Determina a quantia e direção de alcance de Afinação. Os detalhes são os mesmos dos parâmetros da Edição Comum no modo de Voz Normal (página 154).
VelSensDpt (Sensibilidade da Profundidade de Velocidade)	Determina o grau para o qual o volume resultante do gerador de tom responde a sua força ao tocar. Quanto mais alto o valor, maior a mudanças de volume em resposta a sua força ao tocar (como mostrado a direita). Configurações: 0–127



**VelSensOfst** (Sensibilidade de Velocidade) Determina a quantia de velocidade que é ajustado para o efeito de velocidade resultante atual. Isto lhe deixa elevar ou abaixar todas as velocidades pelo mesmo valor—permitindo você compensar automaticamente ao tocar muito forte ou mais suave.  
Configurações: 0–127



[F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN  
(Volume/Pan)

**Volume** Determina o volume para cada parte e lhe permite fixar o nível de equilíbrio de todas as Partes.  
Configurações: 0 - 127

**Pan** Determina a posição de pan estéreo para cada Parte.  
Configurações: L63 (esquerda) - C (centro) - R63 (direita)

**VoiceELPan** (Pan de Elemento da Voz) Determina se as configurações de pan individuais para cada Voz (feitas através de [VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento - [F4] AMP -[SF1] LVL/PAN - Pan) são aplicadas ou não. Quando isto é ajustado para "off " a posição de pan básica para a Parte selecionada é ajustada para o centro.  
Configurações: on, off..

[SF2] EF SEND (Envio de Efeito) Desta tela pode ajustar você o Nível de Envio de Dry enviados aos Efeitos de sistemas para cada Parte. Para detalhes sobre as conexões de Efeito no modo de Desempenho, veja página 143.

**RevSend** (Envio de Reverb) Determina o nível de envio para o efeito de Reverb da Parte selecionada e lhe dá o controle do equilíbrio de Reverb entre as Partes.  
Configurações: 0 - 127

**ChoSend** (Envio de Chorus) Determina o nível de envio para o efeito de Chorus da Parte selecionada e lhe dá o controle do equilíbrio de Chorus entre as Partes.  
Configurações: 0 - 127

**Nível de Dry** Determina o nível do som não processado (dry)da Parte selecionada, lhe deixando controlar o equilíbrio do efeito entre as Partes.  
Configurações: 0 - 127

[SF3] SELECT  
(Saída Sel.)

**InsEF** (Efeito de Inserção) Determina se os efeitos de Inserção são aplicados ao sinal de saída do painel traseiro ou não.  
Configurações: on,off.

[F3] EQ (Equalizador)

Desta tela você pode ajustar as configurações de EQ para cada Parte. Note que existem dois tipos de tela diferentes listados abaixo e você pode trocar entre elas apertando o botão [SF5]. Cada tipo de tela possui as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo com o que você se sente mais confortável.

Tela que mostra as quatro Partes

Tela que mostra todos os parâmetros para uma Parte

Se lembre de que todos os parâmetros disponíveis não podem ser exibidos simultaneamente na tela de quatro-partes, você precisará usar o controle de cursor para rolar a tela e fixar os outros parâmetros. Para detalhes sobre a conexão de Efeito incluindo o EQ no modo de Desempenho, veja página 143.

**LowFreq** (Baixa Freqüência) Determina a freqüência de centro da banda inferior do EQ que é atenuada/enfaturada  
Configurações: 50.1–2.00K

**LowGain** (Baixo Ganho) Determina a quantia de aumento ou atenuação aplicada à banda baixa do EQ.  
Configurações: -32+32

**MidFreq** (Freqüência Média) Determina a freqüência de centro da banda média do EQ mediana que é atenuada/enfaturada  
Configurações: 139.7–10.1K

**MidGain** (Ganho Médio) Determina a quantia de aumento ou atenuação aplicada banda média do EQ.  
Configurações: -32+32

**MidReso** (Ressonância Média) Determina a ressonância aplicada à freqüência de centro banda média do EQ.  
Configurações: 0–31

**HighFreq** (Freqüência Alta) Determina a freqüência de centro da banda alta do EQ que é atenuada/enfaturada.  
Configurações: 503.8–14.0K

**HighGain** (Ganho Alto) Determina a quantia de aumento ou atenuação aplicada à banda alta do EQ.  
Configurações: -32+32

## Referência

[F4] TONE	
Você pode fixar parâmetros relacionados à afinação e harmonia para cada Parte. Se lembre de que as configurações feitas aqui são aplicadas às configurações de Edição de Voz.	
[SF1] TUNE	
NoteShift	Determina a afinação (transposição de tecla) fixada para cada Parte em semitons. Configurações: -24-0-+24
Detune	Determina a afinação precisa para cada parte. Configurações: -12.8Hz-+12.7Hz
[SF2] FILTER	Se lembre de que as configurações feitas aqui são aplicadas às configurações de filtro nos parâmetros de Edição de Elemento da Voz de cada Parte.
Cutoff	Determina a frequência de corte para cada Parte. Este parâmetro está disponível para o LPF quando o filtro usado pela parte é um tipo de combinação do LPF e HPF. Configurações: -64-0-+63
Ressonância	Determina a quantidade de ressonância do filtro ou da ênfase da Frequência de Corte para cada Parte. Configurações: -64-0-+63
FEGDepth	Determina a profundidade do Filtro (quantia de Frequência de Corte) para cada Parte. Configurações: -64-0-+63 <b>NOTA</b> Para detalhes sobre Filtro, veja página 133.
[SF3] FEG (Gerador de Filtro)	Desta tela você pode ajustar os parâmetros de FEG (Gerador de Filtro) para cada Parte. Se lembre de que as configurações feitas aqui são aplicadas às configurações do filtro nos parâmetros de Edição de Elemento da Voz de cada Parte.
Ataque (Tempo de Ataque)	Determina cada parâmetro do FEG para cada Parte. Para detalhes sobre FEG, veja página 133. Configurações: -64-0-+63
Decay (Tempo de Decay)	<b>NOTA</b> Estes parâmetros não estão disponíveis para as Partes de Voz de Percussão.
Sustain (Nível de Sustain )	
Release (Nível de Release )	
[SF4] AEG (Gerador de Amplificação)	Desta tela você pode fixar os parâmetros de AEG (Gerador de Amplificação) para cada Parte. Se lembre de que as configurações feitas aqui são aplicadas às configurações de filtro nos parâmetros de Edição de Elemento da Voz de cada Parte.
Ataque (Tempo de Ataque)	Determina cada parâmetro do AEG para cada Parte. Para detalhes sobre AEG, veja página 134. Configurações: -64-0-+63
Decay (Tempo de Decay)	<b>NOTA</b> Os parâmetros Sustain e Release não estão disponíveis para as Partes de Voz de Percussão.
Sustain (Nível de Sustain )	
Release (Nível de Release )	
[F5] RCV SW (Troca de Recepção)	
Desta tela pode ajustar você como cada Parte individual responde aos vários dados MIDI, como mensagens de Mudança de Controle e de Mudança de Programa. Quando o parâmetro pertinente é ajustado "on," a Parte correspondente responde aos dados MIDI apropriados. Note que existem dois tipos de tela diferentes listadas abaixo e você pode trocar entre elas apertando o botão [SF5]. Cada de tipo de tela possui as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo com o que você sente mais confortável.	
Tela que mostra as quatro Partes	
Tela que mostra todos os parâmetros para uma Parte	
Se lembre de que todos os parâmetros disponíveis não podem ser exibidos simultaneamente na tela de quatro-partes, você precisará usar controle de cursor para rolar a tela e fixar os outros parâmetros.	
Configurações: Veja abaixo.	
CtrlChange (Mudança de Controle)	Indica todas as mensagens de Mudança de Controle.
PB (Afinação)	Mensagens de MIDI geradas ao usar o Slider de Afinação.
MW (Slider de Modulação)	Mensagens de MIDI geradas ao usar o Slider de Modulação.
RB (Controlador Ribbon)	Mensagens de MIDI para Controlador Ribbon
ChAT (Canal Aftertouch)	Mensagens de MIDI para Canal Aftertouch.
FC1 (Controlador de Pé 1)	Mensagens de MIDI geradas ao usar o Controlador de Pé opcional conectado ao painel traseiro.
FC2 (Controlador de Pé 2)	Mensagens de MIDI para o Controlador de Pé 2.
Sus (Sustain)	Mensagens de MIDI para o Número de Controle 64 (Sustain). Este parâmetro não está disponível para as Partes de Voz de Percussão.
FS (Footswitch)	Mensagens de MIDI geradas usando o Footswitch opcional está conectado a saída ao FOOT SWITCH no painel traseiro.
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Mensagens de MIDI geradas ao usar os botões ASSIGN 1 e ASSIGN 2 com ambos as luzes de [PAN/SEND] e [TONE] acesas.
BC (Controlador Breath)	Mensagens de MIDI para o Controlador Breath.
Exp (Expressão)	Mensagens de MIDI (Expressão) geradas ao usar o Controlador de Pé opcional conectado ao painel traseiro.



**Modo de Trabalho de Desempenho**

[PERFORM] - Seleção de Desempenho - [JOB]

O modo de Trabalho de Desempenho caracteriza várias operações básicas, como Inicializar e Copiar. Depois de fixar parâmetros como desejado na tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.

**[F1] INIT (Inicialize)**

Esta função lhe deixa reajustar (inicializar) todos os parâmetros de Desempenho para as configurações padrão. Também o permite inicializar certos parâmetros, como configurações Comuns, configurações para cada Parte, e assim por diante — muito útil quando criar um Desempenho completamente novo.

Tipo do parâmetro a All: Todos os dados no Desempenho

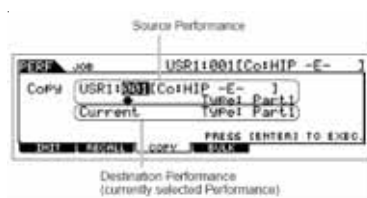
ser inicializado Common: Dados do modo de Edição Comum.

Part 1–4: Dados dos parâmetros de Edição de Parte da Parte interna correspondente

**NOTA** Para selecionar “Common” ou “Part,” a caixa “ALL” deve estar desmarcada.

**[F2] RECALL (Convocação de Edição)**

Se você está editando um Desempenho e seleciona um Desempenho diferente sem armazenar sua edição, tudo que você fez será apagado. Se isto acontecer, você pode usar a Convocação de Edição para restabelecer o Desempenho com sua edição intacta.

**[F3] COPY**

Você pode copiar configurações de parâmetro de Parte de qualquer Desempenho para uma Parte particular do Desempenho que você está editando. Isto é útil se você está criando um Desempenho e deseja usar algumas configurações de parâmetro de outro Desempenho.

Tipos de dados para serem copiados (Tipo)

Parte 1–4: Dados de parâmetros de Edição de Parte do procedimento de Cópia de Parte interno correspondente.

1. Selecione o Desempenho de Fonte.

Quando “Current” é selecionado no Desempenho de Fonte, o Desempenho de Fonte será mesmo o do Desempenho de Destino. Se você deseja copiar uma Parte para outra Parte do mesmo Desempenho, selecione “Atual.”

2. Selecione o tipo de Desempenho de Fonte (dados que você quer copiar).

3. Selecione quais Partes serão substituídas pela Parte copiada no parâmetro de Desempenho de Destino. Se você escolhe Arp (Arpejo) ou Efeito, serão copiados os dados de Arpejo ou configurações de Efeito para a Voz nomeada à Parte de Fonte.

4. Aperte o botão [ENTER].

**[F4] BULK (Bulk Dump)**

Esta função lhe deixa enviar todas suas configurações de parâmetro editadas para o Desempenho atualmente selecionado para um computador ou outro instrumento MIDI por dados de arquivo. Para detalhes, veja página 148.

**NOTA** Para executar Bulk Dump, você precisa fixar o Número de Dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação : [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - DeviceNo.

**Modo de Armazenamento de desempenho**

[PERFORM] - Seleção de Desempenho - [STORE]

Esta função lhe deixa armazenar seu Desempenho editado para a memória de Usuário. Para detalhes, se refira a página 66 na seção de Guia Rápido.

## Modo de música

### Criando Músicas - Procedimento básico

Músicas consistem nos seguinte três tipos de dados:

Dados de seqüência MIDI (criados no modo de Gravação de Música, modo de Edição de Música, e modo de Trabalho de Música)

Dados de ligação (criados no modo de Tocar Música)

Dados de Mixagem (criados no modo de Mixagem de Música/Mixagem de Edição e armazenados no modo de Armazenamento de Música)

Depois de criar os dados nestes modos descritos acima, armazene as configurações de Mixagem de Música para arquivar isto como dados de Música e salvar a Música inteira em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo.

#### NOTA

Eventos MIDI sem nota (como número da Voz, volume, pan, e nível de envio de efeito) que são necessários no começo de uma Música não são gravados como dados MIDI, mas são armazenados como dados de Mixagem.



Dados de Música (dados MIDI, dados de Ligação, e dados de Mixagem) que são gravados na DRAM (página 150), serão perdido quando o MO for desligado. Salvar qualquer dado de Música criado pela Gravação, Edição, Trabalho, e Mixagem em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo antes de desligar o instrumento. Para detalhes de como salvar dados de Música, veja página 211.

## Modo de Tocar Música

### [SONG] - Seleção de Música

#### [F1] PLAY

Loc1 (Localização 1), Indica o número do compasso para o qual a reprodução da Música pode ser pulada usando a característica de  
Loc2 (Localização 2) Localização (página 92).

Trans (Transposição) Determina a o ajuste de transposição para a música inteira, podendo ser ajustado em semitons.  
Configurações: -36--+36

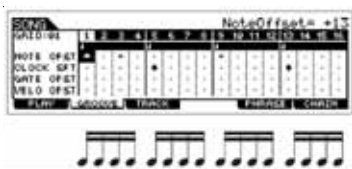
#### NOTA

Se o Modelo inclui uma faixa que você não quer transpor, fixe o parâmetro de Troca de Nota para cada Parte ([SONG] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE - NoteShift).

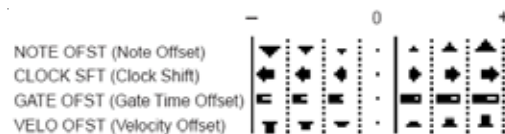
MEAS (Compasso) Indica o número do compasso atual a batida para a Música atual. Durante a reprodução, esta indicação muda automaticamente de acordo com a reprodução de Música. Você pode introduzir o número de compasso desejado diretamente usando o janela de Entrada de número chamada pelo botão [INFORMATION].

[SF1] ARP1 (Arpejo 1)–[SF5] ARP5 (Arp 5) Você pode nomear o tipo de Arpejo desejado e Cenários de Música para estes botões e os chamar qualquer hora durante seu desempenho de teclado. Se refira a página 89 na seção de Guia Rápido.

#### [F2] GROOVE (Groove)



A função Groove torna possível ajustar a afinação, tempo, duração, e velocidade das notas em uma faixa especificada através de um ajuste de 16 notas por compasso, isso não seria possível com um seqüenciador. A função Groove afeta a reprodução da Música sem mudar os dados de seqüência de fato.



NOTE OFST (Note Offset) Aumenta ou abaixa a afinação da nota(s) no espaço selecionado em semitons.  
Configurações: -99--+99

CLOCK SFT (Clock Shift) Troca o tempo da nota(s) no espaço selecionado para mais ou menos.  
Configurações: -120--+120

GATE OFST (Gate time Offset) Prolonga ou encurta a nota(s) no espaço selecionado.  
Configurações: -120--+120

VELO OFST (Velocity Offset) Aumenta ou diminui a velocidade da nota(s) no espaço selecionado.  
Configurações: -127--+127

#### [F3] TRACK

[SF1] CHANNEL Desta tela você pode fixar o canal/porta de saída MIDI para cada uma das dezesseis faixas do correspondente interno/externo do gerador de tom. Você também pode fixar simultaneamente faixas múltiplas (faixas de 1–8 ou faixas de 9–16) para o mesmo valor como a faixa atualmente selecionada, mudando o parâmetro enquanto segurando o botão [SF2] 1–8 ou o botão [SF3] 9–16.

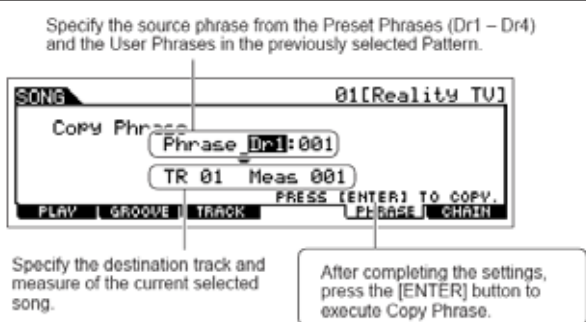
OUT CH (Canal de Saída) Ajuste o canal de saída MIDI para cada faixa. Faixas ajustadas como "Off" não terão som.  
Configurações: off, 01–16

#### NOTA

No modo de Música/Modelo, a mensagem MIDI criada tocando o teclado/botões/sliders é enviada ao bloco de gerador de tom ou ao instrumento MIDI externo pelo canal de saída MIDI da faixa atualmente selecionada.

PORT	Determina a porta de transmissão MIDI para a faixa correspondente. Dados de reprodução de faixa são ajustados para “off” são exportados via MIDI sem qualquer mensagem de Porta. Podem ser reproduzidas só as partes do gerador de tom internas deste sintetizador em cima da Porta 1. Configurações: off, 1–3 <b>NOTA</b> Dados de porta só podem ser exportados pela saída USB. Nenhum dado de porta é transmitido pelo saída MIDI OUT, até mesmo se a faixa correspondente é ajustada a um número de porta específico.
[SF2] OUT SW (Troca de Saída)	Você também pode fixar simultaneamente faixas múltiplas (faixas de 1–8 ou faixas de 9–16) para a mesma configuração como a faixa atualmente selecionada, mudando o parâmetro enquanto segurando o botão [SF2] 1–8 ou o botão [SF3] 9–16.
INT SW (Troca Interna)	Determina se os dados de reprodução são transmitidos ao bloco de gerador de tom interno ou não. Configurações: on, off
EXT SW (Troca Externa)	Determina se os dados de reprodução são exportados ao gerador de tom externo MIDI via MIDI ou não. Configurações: on, off
[SF3] TR LOOP (Loop de Faixa)	Desta tela você pode determinar se o dados na faixa selecionada tem loop na reprodução. O uso do Loop pode ser um modo efetivo para repetir padrões pequenos e frases ao longo da Música. Para detalhes, veja página 193. Configurações: on, off

[F5] PHRASE



Você pode copiar quaisquer das Frases Prefixadas (Dr1–Dr4) e Frases de Usuário no Modelo anteriormente selecionado para a faixa da música atualmente selecionada.

[F6] CHAIN

Esta função permite o encadeamento de Músicas para uma reprodução em seqüência automática. Para detalhes, se refira ao Guia Rápido na página 95.  
 skip.....Passa (ignora) o número de rede selecionado e continua a reprodução do próximo número de rede.  
 stop.....Pára a reprodução naquele número de rede. Você pode reiniciar a reprodução de Rede de Música do próximo número de rede apertando o botão (Play).  
 end.....Indica a marca de fim dos dados de Rede de Música.



**Modo de Gravação de Música** [SONG] - Seleção de Música - [REC]

Modo Standby de Gravação de Música

[F1] SETUP

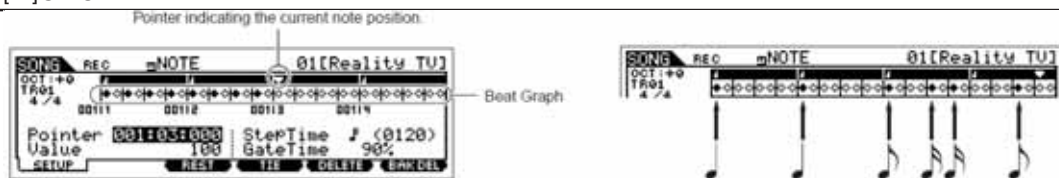
Type (Tipo de Gravação)	Determina o método de gravação. Para detalhes sobre cada método, se refira a página 138 na seção de Estrutura Básica. Configurações: Quando o RecTrack é ajustado a quaisquer dos 1-16: replace, overdub, punch, step Quando o RecTrack é ajustado para tempo: replace, punch, step Quando o RecTrack é ajustado para scene: replace, punch Quando o RecTrack é ajustado para multi: replace, overdub, punch <b>NOTA</b> Quando “punch” for selecionado, “Punch-in measure: beat” e “Punch-out measure: beat” aparece na tela . Se você ajustou os pontos de Localização 1 e 2 (Loc1, Loc2.; veja página 92), os pontos de punch-in/out podem ser ajustados com uma única pressionada de botão. Mova o cursor para o valor de punch-in/out , e a mensagem de “COPYLOC” aparece. Aperte o botão [SF1] COPYLOC , e as configurações de puch-in/out são nomeadas automaticamente aos pontos de Localização existentes. <b>NOTA</b> Quando “step” é selecionado, você deve especificar o tipo de evento a ser inserido.
Quantize	Este parâmetro está disponível quando o tipo de gravação é ajustado a algo diferente de “step.” O quantize alinha o tempo automaticamente das notas, enquanto você grava. Você também pode fixar este parâmetro usando a janela de seleção de Tipo de Nota chamada pelo [INFORMATION]. Para detalhes, veja página 35. Configurações: off, 60 (32ª nota), 80 (16ª de nota), 120 (16ª nota), 160 (8º de nota pontuada), 240 (8ª nota), 320 (1/4 de nota pontuada), 480 (1/4 nota)
Event	Este parâmetro está disponível quando o Tipo de Gravação é ajustado para “step.” Isto lhe deixa especificar o tipo de evento a ser inserido. Configurações: note, p.bend (afinação), CC#000–#119 (Mudança de Controle)
RecTrack	Determina a faixa a ser gravada.. Apertando o botão [F6] lhe deixa trocar entre a gravação de Única Faixa ou de Todas as Faixas. Configurações: tempo, scene, 1–16, multi,

## Referência

 (Tempo)	Determina o tempo da Música. Configurações: 001.0–300.0
Meas (Compasso)	Determina o compasso do qual será iniciada a gravação da Música.
<b>[F2] VOICE</b>	
Nesta tela você pode fixar parâmetros relacionados a voz na faixa a ser gravada. As configurações aqui afetam a Parte para qual o canal de recepção (ajustado no modo de Mixagem) envia dados ao canal transmissor (saída) da faixa a ser gravada.	
Voz	Determina a voz usada na faixa a ser gravada. Quando o cursor é localizado aqui, você pode selecionar uma voz usando os botões de Banco, Grupo e Número, além da função de Procura de Categoria (página 42).
Volume	Determina o volume da faixa a ser gravada. Configurações: 0–127
Pan	Determina a posição de pan estéreo da faixa a ser gravada. Configurações: L63 (esquerda)–C (Centro)–R63 (Direita)
InsEF (Troca de Inserção Efeito para a Parte)	Determina se os efeitos de Inserção são aplicados ou não a faixa a ser gravada. Configurações: on,off.
 (Tempo)	Determina o tempo da Música. Configurações: 001.0 –300.0
Meas (Compasso)	Determina o compasso do qual serão iniciada a gravação da Música.
<b>[F3] ARP (Arpejo)</b>	
Desta tela você pode fixar parâmetros relacionados ao Arpejo da faixa a ser gravada.	
Bank, Ctrg (Category), Type	Estes três parâmetros determinam o Tipo de Arpejo. O número de prefixo de três letras antes do nome de Tipo indica o número dentro da Categoria selecionada. Configurações: Se refira à Lista de Dados separada.
VelLimit (Velocity Limit)	Determina a mais baixa e mais alta velocidade que pode ativar a reprodução de Arpejo. O Arpejo toca quando você toca notas dentro deste alcance de velocidade. Configurações: 1–127
Hold	Determina se a reprodução de Arpejo é “hold” ou não. Quando isto é ajustado “On,” o Arpejo é reproduzido em ciclos automaticamente, até mesmo se você solta seus dedos das teclas, o ciclo continuará até a próxima tecla ser apertada. Configurações: sync-off,off,on. <b>NOTA</b> Sobre sync-off, veja página 154.
PartSw (Part Switch)	Determina se Arpejo está ativado ou não para a Parte do gerador de tom que corresponde a faixa a ser gravada. Configurações:off, on.
Meas (Measure)	Determina o compasso do qual será iniciada a gravação da Música. Este parâmetro é igual ao parâmetro de Meas na tela [F1] SETUP.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) – [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode nomear o tipo de Arpejo desejado e Cenas de Música para estes botões e os chamar qualquer hora durante seu desempenho de teclado. Se refira a página 89 na seção de Guia Rápido.
<b>[F4] RECARP (Gravação de Arpejo)</b>	
RecArp (Gravação de Arpejo)	Determina se os dados de seqüência tocados através de Arpejo são gravados a faixa da Música ou não. Quando isto for ajustado para “On”, os dados de seqüência tocados são gravados. Configurações: off,on.
OutputSwitch	Determina se os dados de seqüência tocados através de Arpejo durante a gravação são exportados via MIDI ou não. Quando isto for ajustado para “On”, os dados de seqüência tocados pelo Arpejo durante a gravação é exportada via MIDI. Configurações: off,on.
TransmitCh (Canal de Transmissão)	Determina o canal de transmissão MIDI da reprodução de Arpejo durante a gravação. Configurações: 1–16, KbdCh,
<b>[F5] CLICK</b>	
Apertando o botão [F5] lhe deixa ligar/desligar o som do metrônomo para a gravação.	
<b>[F6] ALL TR (Todos as Faixas)/1TR (1 faixa)</b>	
Apertando o botão [F6] lhe deixa trocar entre a gravação de Todas as faixas e a gravação de Uma faixa.	

<b>Gravação de Música</b>	[SONG] - Seleção de Música - [REC] - [ ] (Play)
Gravação em tempo real	Se refira a página 88 na seção de Guia Rápido.
Gravação Passo a passo	Exemplos de gravação passo a passo na página 193.

## [F1] SETUP



**Gráfico de Batida** Esta é a tela na qual são “colocadas” notas durante gravação passo a passo. Quando o compasso for 4/4, a tela é dividida em quatro batidas (um compasso). Cada marcador na tela representa 1/32 de batida (cada 1/4 divisão de nota é dividida em oito batidas). Por exemplo, se o padrão rítmico seguinte for 4/4 tempo, uma tela como mostrado a acima a direita aparecerá.

**Ponteiro** Determina a posição de entrada de dados. O ponteiro triangular sobre o gráfico de batida indica a posição de entrada de dados. Para mover o ponteiro para direita ou esquerda, use os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados.

**Valor** Quando o Evento a ser entrado ([F1] SETUP - Event) estiver ajustado para “note” este valor especifica a velocidade com que na nota será inserida.

Configurações: Quando o Evento é ajustado para “note”: 1 - 127, kbd, rnd1 - rnd4,  
Quando o Evento é ajustado para “.bend “: -8192 - +8191  
Quando o Evento é ajustado para “ CC (Mudança de Controle 001 - 119)”: 000 - 127  
Quando o Evento é ajustado para “ tempo “ com o RecTrack = tempo: 001 - 300



Você pode selecionar “kbd” (teclado) e “rnd1”-“rnd4” (random1-4) como também os valores 1-127 quando o Evento a ser inserido é ajustado para “note.” Quando “kbd” for selecionado, a força tocada atualmente será inserida como o valor de velocidade. Quando uma das configurações “random” é selecionada, um valor de velocidade padrão será inserido.

**StepTime** O “tamanho” da gravação atual passo a passo para a próxima nota ser inserida. Isto determina a que posição o ponteiro avançará depois que uma nota for inserida.  
Configurações: 0001-0059, 1/32 nota, 1/16 de nota pontuada, 1/16 nota, 1/8 de nota pontuada, 1/8 nota, 1/4 de nota pontuada, 1/4 nota, meia nota, nota inteira.

**GateTime** Ajuste o tempo de portão para produzir pronúncias distintas como staccato , etc. O “tempo de Portão” se refere à duração atual de tempo dos sons da nota. Para o mesmo 1/4 nota, por exemplo, um tempo de portão longo produzirá uma pronúncia indistinta enquanto um tempo de portão pequeno produzirá um efeito de staccato. O Tempo de portão é indicado como um valor de por cento do tempo de passo. Uma configuração de 50% produz um som de staccato, valores entre aproximadamente 80% e 90% produzem duração de nota normal, e um valor de 99% produzirá uma pronúncia distinta.  
Configurações: 1%-200%

## [F3] REST

Aperte o botão [F3] para entrar em um resto de tempo do passo especificado. O ponto moverá à frente à próxima posição de entrada de dados. Restos não aparecem na tela.

## [F4] TIE

Quando o botão [F4] é apertado para inserir uma ligadura, a nota anterior é prolongada ao tempo completo do passo . Por exemplo, na



frase mostrada a esquerda, a nota 1 é adicionada com 1/4 do tempo. Se o tempo de passo é mudado então a uma 1/8 nota e [F4] for apertado, a nota 2 é inserida. Podem ser inseridas notas pontilhadas para também usar a função de TIE. Para produzir uma nota 1/4 pontilhada, por exemplo, fixe o tempo de passo para 1/8 nota, e insira uma nota apertando o botão [F4] duas vezes.



Esta tela só está disponível quando o Evento a ser inserido estiver ajustado para “note.”

## [F5] DELETE

Aperte isto para apagar os eventos de nota de fato à posição atual do cursor .

## [F6] BAK DEL

Mova o ponteiro para trás através de um passo e apague todas as notas àquela localização.



Notas erradamente inseridas podem ser apagadas apertando o botão [F6] imediatamente depois que neles sejam inseridos (antes de mudar o valor de tempo do passo).

# Referência

## Modo de Edição de Música

[SONG] - Seleção de Música - [EDIT]

Este modo lhe dá o controle para a edição dos eventos MIDI das faixas de Música individuais. Eventos MIDI são mensagens (como on/off de nota, número da nota, número de mudança de programa, etc.) que compõe os dados de uma Música gravada.

### [F1] CHANGE

Mostra a Lista de Evento da faixa da Música selecionado. Para informação de como editar a Lista de Evento, veja página 90.

### [F2] VIEW FLT (Filtro de Visualização)

O Filtro de Visualização de Evento lhe deixa selecionar os tipos de evento que aparecem na tela de Lista de Evento ([F1] CHANGE). por exemplo, se você deseja editar só eventos de nota, marque a caixa próximo a "Note" de forma que só os eventos de nota aparecem na tela de Lista de Evento.

Configurações: Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Número de Parâmetro Registrado), NRPN (Número de Parâmetro Não Registrado), Exclusive

[F5] CLR ALL (Limpar) Aperte o botão [F5] para remover todo as marcas das caixas imediatamente.







[F6] SET ALL Aperte o botão [F6] para marcar todas as caixas.



### [F4] TR SEL (Selecionando Faixas)

Você pode trocar entre a tela de 1–16 faixas, faixa de SCN (Cenário), e faixa de TMP (Tempo) apertando este botão.

### [F5] INSERT

Quando o cursor é localizado à posição desejada na tela [F1] CHANGE (Lista de Evento), aperte este botão para abrir a tela de inserir eventos MIDI novos no modo de Música ou no modo de Modelo.

Nota	Este é o tipo mais comum e prevalectente de dados—notas individuais de uma Música
NOTE (nome da Nota)	Determina o nome da nota ou a afinação de teclado específica da nota. Configurações: C -2–G8
GATE (tempo de Portão)	Determina a duração de tempo que uma nota soa de fato na batida. Configurações: 00:001–999:479  Neste sintetizador, um "clock" é 1/480 de um 1/4 de nota.
VELO (Velocidade)	Determina como as notas soam em reação a força. Configurações: 1–127
PitchBend	Estes são os eventos que definem mudanças contínuas de afinação sendo gerados através da operação do Slider de Afinação.
DATA	Determina os dados do Slider de Afinação. Configurações: -8192–+8191
ProgramChange	Estes eventos determinam a Voz para a faixa selecionada.
BANK	Determina o banco de Voz. Configurações: 000–127, * * *  Os bancos MSB e LSB são de fato parte das mensagens de ajuste da Mudança de Controle. Porém, desde que elas especificamente se apliquem para seleção de Voz, elas se agrupam e são descritas aqui.
PC NO (Número de Mudança de Programa)	Determina a Voz específica (do banco selecionado por MSB e LSB acima). Configurações: 000–127  Para uma lista completa dos bancos de voz disponíveis e números, veja a Lista de Voz no livreto de Lista de Dados separado.
ControlChange	Estes eventos controlam as características de resposta ao som de voz, e normalmente é gerado / gravada ao mover um controlador (como um Slider de modulação, botão, ou controlador de pé).
CTRL NO (Número de Controle)	Determina o número de Mudança de Controle. Configurações: 000–127  Para detalhes sobre as funções específicas nomeadas a cada um dos números, veja página 224.
DATA	Veja página 224. Configurações: 000–127
Ch.AfterTouch	Este evento é gerado quando for aplicada pressão a uma tecla depois que a nota for tocada.  O teclado do MO não possui uma função de Aftertouch. Porém, você pode inserir eventos de Aftertouch nos dados de Música desta tela.
DATA	Isto representa a quantia de pressão aplicada à tecla. Configurações: 000 –127
PolyAfterTouch	Este evento é gerado quando for aplicada pressão a uma tecla depois que a nota for tocada. Diferente do "Aftertouch" acima, este é gravado e é aplicado independentemente para cada tecla apertada.  O teclado do MO não possui uma função de Aftertouch. Porém, você pode inserir eventos de Aftertouch nos dados de Música desta tela.
NOTE (nome da Nota)	Determina a tecla para a qual o aftertouch é aplicado. Configurações: C -2–G8
DATA	Isto representa a quantia de pressão aplicada à tecla. Configurações: 000–127

RPN (Número de Parâmetro Registrado)	Este evento muda valores de parâmetro para cada Parte do gerador de tom. Este evento é usado para fixar configurações de Parte como Sensibilidade da Afinação.
MSB-LSB	Veja página 225. Configurações: 000–127
DATA (Entrada de Dados MSB-LSB)	Veja página 225. Configurações: 000–127, * * *
 NOTA	Normalmente são enviados três tipos de dados de mudança de controle: RPN MSB (101), RPN LSB (100), e Entrada de Dados MSB (6). Neste sintetizador, Entrada de Dados LSB (38) é adicionado a isto e o grupo resultante de eventos de mudança de controle é visto como um nesta tela.
NRPN (Número de Parâmetro Não Registrado)	Estes eventos são usados para mudar os valores de parâmetro por cada Parte do gerador de tom. Eles podem ser usados para editar sons via MIDI lhe permitindo editar configurações de filtro ou de EG, ou ajuste de afinação ou nível para cada instrumento de uma voz de percussão.
MSB-LSB	Veja página 225. Configurações: 000–127
DATA (Entrada de Dados MSB-LSB)	Veja página 225. Configurações: 000–127, * * *
 NOTA	Normalmente são enviados três tipos de dados de mudança de controle: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), e Entrada de Dados MSB (6). Neste sintetizador, este grupo de eventos de mudança de controle é visto como um nesta tela. Para uma lista completa do RPN disponível e números NRPN e os controles correspondentes, se refira ao aos Formatos de Dados MIDI no livreto de Lista de Dados separado.
Exclusive(Sistema Exclusivo)	Um tipo de mensagem de MIDI usada para troca de dados de um modelo específico ou tipo de dispositivo. Diferente de outros eventos MIDI, estes eventos diferem dependendo do modelo/dispositivo, sendo incompatível entre dispositivos diferentes.
DATA (HEX)	Veja página 226. Configurações: 00–7F, F7 (devem ser inseridos dados no formato hexadecimal)

## Modo de Trabalho de Música

[SONG] - Seleção de Música - [JOB]

O modo de Trabalho de Música contém um set de ferramentas de edição e funções de transformação que você pode usar para mudar o som da Música. Também inclui uma variedade de operações convenientes, como copiar ou apagar dados. Depois de fixar parâmetros como desejado na tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.



### CUIDADO

Uma mensagem de "Executing..." é mostrada quando se leva uma quantidade pequena de tempo para executar o Trabalho. Nunca tente desligar o MO quando uma mensagem de "Executing..." for mostrada. Isso pode resultar na perda de todos os dados de usuário.

### [F1] UNDO/REDO

O Trabalho Undo cancela as mudanças que você fez em sua mais recente sessão de gravação, edição ou Trabalho, restabelecendo os dados para seu estado anterior. Isto lhe permite recuperar a perda de dados acidentalmente. O Trabalho Redo só está disponível depois de usar o Undo, e lhe deixa restabelecer as mudanças que você fez antes de desfazer.



Undo/Redo não trabalha com operações de Mixagem de Voz.

### [F2] NOTE (Trabalho de Dados de Nota)




Antes de executar o Trabalho de dados de Nota, especifique a faixa (01–16, "all") e o alcance (compasso, batida) para qual o Trabalho é aplicado.

01: Quantize	Quantize é o processo de ajustar o tempo de eventos de nota os movendo mais perto da batida exata. Você pode usar esta característica, por exemplo, para melhorar o tempo de um desempenho gravado em tempo real.
TR (Faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01-16, "all") e o alcance de compassos/batidas em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Quantize (Resolução)	Determina a que batidas os dados de nota na faixa especificada será alinhada. Configurações: 1/32 nota, 1/16 de nota pontuada, 1/16 nota, 1/8 de nota pontuada, 1/8 nota, 1/4 de nota pontuada, 1/4 nota, 1/16 nota + 1/16 de nota pontuada, 1/8 nota + 1/8 de nota pontuada.
Força	O valor de "Strength" ajusta com que "força" pela qual são puxados os eventos de nota para as próximas batidas de quantize. Uma configuração de 100% produz um tempo exato. Uma configuração de 0% resulta em nenhum quantize Configurações: 000%–100%

## Referência

SwingRate	<p>Notas com delay de batidas numeradas (backbeats) para produzir um efeito de balanço. Por exemplo, se o compasso é 4/4 e o valor de quantize é 1/4 de nota, serão alongadas as 2ª e 4ª batidas do compasso. Quando um valor de quantize de nota pontuada é usado, a última nota pontuada será alongada. Quando o valor de quantize é de de batida numerada, as batidas serão alongadas.</p> <p>Configurações: Veja abaixo.</p> <p>Se o valor de quantize é 1/4 nota, 1/8 nota, 1/16 nota, 1/32 nota,: 50%–75%</p> <p>Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração do valor de quantize especificado. Uma configuração de 50% produz o tempo exato e então nenhum swing. Config. acima de 51% aumentam a quantia de swing, sendo 75% equivalente a nota pontilhada.</p> <p>Se o valor de quantize é 1/4 de nota pontuada, 1/8 de nota pontuada, 1/16 de nota pontuada,: 66%–83%</p> <p>Uma configuração de 100% é equivalente a três vezes a duração do valor de quantize especificado. Uma configuração de 66% produz o tempo exato, sem swing.. Configurações acima de 67% aumentam a quantia de swing, sendo 83% equivalente a uma nota pontuada.</p> <p>Se o valor de quantize é 1/8 nota + 1/8 de nota pontuada, 1/16 nota + 1/16 de nota pontuada: 50%–66%</p> <p>Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração de 1/8 nota ou 1/16 nota. Uma configuração de 50% produz o tempo exato, sem swing. Configurações acima de 51% aumentam a quantia de swing, sendo 66% equivalente a uma nota pontuada.</p> <p><b>NOTA</b> Se um valor de swing for diferente de 100% resultará em notas que são posicionadas depois das outras notas sem swing, as notas posteriores estarão adequadamente atrasadas.</p>
GateTime	<p>Determina o tempo de portão (a duração do tempo do som de uma nota) para aumentar swing. Quando um valor de quantize de nota pontuada é usado, o tempo de portão da última nota é ajustado.</p> <p>Quando o valor de quantize é 1/8 nota + 1/8 de nota pontuada ou 1/16 nota + 1/16 de nota pontuada, o tempo de portão do será ajustado as batidas de 1/16 nota ou 1/8 nota.. Uma configuração de 100% retorna o tempo de portão ao original. Se um valor de tempo de portão ajustado é menos que 1, o valor é arredondado para 1. Configurações: 000%–200%</p>
02: Modifique a Velocidade	<p>Este Trabalho altera os valores de velocidade do alcance especificado das notas e o deixa atenuar/enfatizar o volume dessas notas. São calculadas mudanças de velocidade como segue: Velocidade ajustada = (velocidade original x Rate) + Offset Se o resultado é 0 ou menos, o valor é ajustado a 1. Se o resultado for mais alto que 127, o valor é ajustado a 127.</p>
TR (Faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	<p>Determina a faixa (01-16, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.</p>
SetAll	<p>Ajusta as velocidades de todas as notas para o mesmo valor fixo (1 a 127). Quando for ajustado para "off" o parâmetro não terá nenhum efeito. Quando for ajustado a um valor diferente de "off" os parâm. de Rate e Offset são indisponíveis e aparecem como " * * *" na tela.</p> <p>Configurações: off (0), 001–127</p>
Rate	<p>Determina a porcentagem pela qual as notas designadas serão trocadas das velocidades originais.</p> <p>Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades, e configurações acima de 100% aumentam o proporcionalmente as velocidades. Quando o parâmetro "Set All" não for ajustado para "OFF" este parâmetro aparece como " * * *" e não pode ser mudado.</p> <p>Configurações: 000%–200%, * * *</p>
Offset	<p>Adiciona um valor fixo para os valores de velocidade ajustados. Uma configuração de 0 não produz nenhuma mudança. Configurações abaixo de 0 reduzem as velocidades, e configurações acima de 0 aumentam as velocidades. Quando o parâmetro "Set All" não for ajustado para "OFF" este parâmetro aparece como " * * *" e não pode ser mudado. Configurações: -127–+127, * * *</p>
03: Modifique o Tempo de Portão	<p>Este Trabalho altera os tempos de portão do alcance especificado de notas. São calculadas mudanças de tempo de portão como segue: Tempo de portão ajustado = (tempo de portão original x Rate) + Offset. Se o resultado é 0 ou menos, o valor é arredondado para 1.</p>
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	<p>Determina a faixa (01-16, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.</p>
SetAll	<p>O ajuste de tempos de portão é o mesmo para todas as notas. Quando for ajustado para "Off" o parâmetro não tem nenhum efeito. Quando for ajustado a um valor diferente de "off," os parâmetros de Rate e Offset são indisponíveis e aparecem como " * * *" na tela.</p> <p>Configurações: off (0), 0001–9999</p>
Rate	<p>Determina a porcentagem pela qual o tempo de portão das notas designadas será mudado. Configurações abaixo de 100% encurtam as notas, e configurações acima de 100% prolongam proporcionalmente as notas. Quando o parâmetro (acima) for ajustado a algo diferente de "off," este parâmetro aparece como " * * *" e não pode ser mudado. Configurações: 000%–200%, * * *</p>
Offset	<p>Adiciona um valor fixo para os valores de tempo de portão. Uma configuração de 0 não produz nenhuma mudança. Configurações abaixo de 0 encurtam o tempo de portão, e configurações acima de 0 prolongam o tempo de portão. Quando o parâmetro (acima) for ajustado a algo diferente de "off," este parâmetro aparece como " * * *" e não pode ser mudado. Configurações: -9999–+9999, * * *</p>
04: Crescendo	<p>Este Trabalho lhe deixa criar um crescendo ou decrescendo em cima do alcance especificado de notas. (Crescendo é um aumento gradual de volume, e decrescendo é uma diminuição gradual.)</p>
TR (Faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	<p>Determina a faixa (01-16, tudo) e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.</p>
Alcance de Velocidade	<p>Determina a intensidade do crescendo ou decrescendo. A velocidade estimada das notas no alcance especificado é aumentado gradualmente ou é diminuído começando da primeira nota no alcance. A velocidade da última nota no alcance se torna a velocidade original da nota do valor do Alcance de Velocidade. Se a velocidade de resultante está fora do alcance 1–127, ele será ajustado adequadamente a 1 ou 127. Configurações maiores que 0 produzem um crescendo, e configurações menores de 0 produzem um decrescendo. Uma configuração de 0 não produz nenhum efeito. Configurações: -127–+127</p>



05: Transposição	A Transposição lhe deixa mudar a afinação das notas no alcance especificado.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina faixa (01-16, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Nota	Determina o alcance de afinações de uma nota em cima das quais o Trabalho é aplicado. Você também pode fixar diretamente a Nota do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada. Configurações: C-2–G8
Transposição	Transpõe notas no alcance especificado em semitons. Uma configuração de +12 eleva uma oitava, enquanto uma configuração de -12 diminui uma oitava. Uma configuração de 0 não produz nenhuma mudança. Configurações: -127–+127
06: Glide	O Trabalho de "Glide" substitui todas as notas que seguem a primeira nota no alcance especificado com dados do alcance de afinação, produzindo "deslizamentos" de nota a nota. Isto é ideal para um som de violão por exemplo.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
GlideTime	Determina a duração do Glide. Valores mais altos produzem um deslizamento maior entre as notas. Configurações: 000–100
PBRange (Alc. de Afinação)	Determina o o alcance máximo de afinação a ser aplicado pelo Trabalho de Glide (em semitons). Configurações: 01–24
07: Create Roll	Este Trabalho cria uma série de notas repetidas no alcance especificado. Isto é ideal para criar umstaccato rápido.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16) e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
StartStep (Começando)	Determina o tamanho do passo entre cada nota de repetição. Ambos os valores início e término podem ser especificados e podem variar durante a repetição.
EndStep (Terminando)	Configurações: StartStep: 001–999, EndStep.: 001–999
Nota	Determina a nota específica (ou instrumento em vozes de Percussão) para o efeito de repetição. Você também pode ajustar o Teclado para o diretamente da nota, apertando o botão [INFORMATION] e apertando a tecla desejada. Configurações: C-2–G8
StartVelo (Começando)	Determina a velocidade das notas de repetição. Ambos os valores de velocidade de início e término podem ser especificados e fazendo com que a velocidade aumente e diminua. Isto lhe deixa criar repetições que gradualmente aumentam ou diminuem em volume (técnica de crescendo/decrescendo)—a usado freqüentemente em música de dança.
EndVelo (Terminando)	Configurações: StartVelo: 001–127, EndVelo.: 001–127
08: Sort Chord (Acorde Aleatório)	Este Trabalho ordena eventos de acorde (eventos de notas simultâneas) por ordem de afinação. O tipo afeta a ordem das notas na tela de lista de Eventos (página 90), mas não muda o tempo das notas. Quando usado para processar os acordes antes de usar o Trabalho de Acorde Separado (abaixo), o Tipo de Acorde pode ser usado para simular a "batida" do som de violões e instrumentos semelhantes.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16, all) e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Tipo	Determina como os dados de nota de acorde são ordenados. Configurações: up, down, up&down, down&up, up..... As notas são ordenadas em ordem crescente. Depois de executar este Trabalho com esta configuração, execute o Trabalho de Acorde Separado para criar um som de batida de violão. down..... As notas são ordenadas em ordem descendente. Depois de executar este Trabalho com esta configuração, execute o Trabalho de Acorde Separado para criar um som de batida de violão. up&down..... As notas são ordenadas em ordem crescente depois decrescem, baseado no ajuste de Grid (abaixo). down&up..... As notas são ordenadas em ordem descendente depois crescem, baseado no ajuste de Grid (abaixo).
Grid	Determina o tipo de nota que serve como a base para o Trabalho de Tipo de Acorde. Configurações: 1/32 nota, 1/16 de nota pontuada, 1/16 nota, 1/8 de nota pontuada, 1/8 nota, 1/4 de pontuada, 1/4 nota.
09 Separate Chord (Acorde separado)	Este Trabalho separa as notas ligeiramente em acordes dentro do alcance especificado, inserindo um número especificado de tempos entre cada nota. Use este Trabalho depois do Trabalho de Tipo de Acorde acima, para criar um som de batidas de violão.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Clock	Determina o número de ciclos de tempo inseridos entre as notas de acorde adjacentes.  Note isso que há 480 ciclos de tempo por cada 1/4 nota. Não é possível separar acordes de forma que eles cruzem o próximo acorde ou eles ultrapassem o alcance (ajuste acima).

## Referência

### [F3] EVENT (Trabalho de Evento)

**NOTA** Antes de executar o Trabalho de Evento, especifique a faixa e o alcance (compasso, batida, tempo) para qual o Trabalho é aplicado. Por favor note que a faixa a ser especificada varia e depende do Trabalho.

01: Troca de Tempo Este Trabalho troca todos os eventos de dados para frente ou para trás no alcance especificado pelo número especificado de tempo.

TR (faixa) 001: 1: Determina a faixa (01–16, TMP, SCN, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.

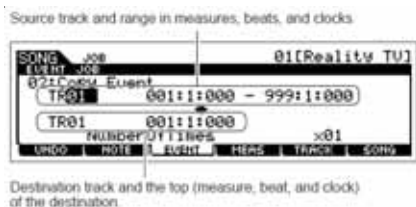
000 °C 999: 4: 479

Clock Determina a quantidade pela qual os dados irão para frente ou para trás em compassos, batidas, e tempos.

Configurações: 000:0:000–999:3:479

Direção Determina a direção na qual os dados serão trocados. ADVANCE move os dados para o começo da seqüência, enquanto DELAY troca os dados para o fim da seqüência Configurações: Advance, Delay

02: Copiando Evento



Este Trabalho copia todos os dados de uma fonte especificada para uma localização de destino especificada.

Execute este Trabalho depois de ajustar:

Faixa de fonte (01–16, TMP, SCN, tudo)

Alcance de fonte (compasso, batida, tempo)

Faixa de destino (01–16, TMP, SCN, tudo)

Alcance de destino (compasso, batida, tempo)

Compasso inicial de destino

Conta (número de vezes que os serão copiados)

Número de Vezes Determina o número de vezes que o dados é copiado. Configurações: 01–99

**⚠** Quando a Cópia de Evento é executada, será reescrito qualquer dado que já existente na localização de Destino.

03: Apagando Evento Este Trabalho apaga todos os eventos especificados do alcance especificado e produzindo um segmento de silêncio com eficácia.

TR (faixa) 001: 1: Determina a faixa (01–16, TMP, SCN, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.

000 °C 999: 4: 479

Tipo de evento Determina o tipo de evento a ser apagado. Todos os eventos são apagados quando ALL for selecionado. Podem ser especificados números de mudança de controle individuais quando apagar eventos de mudança de controle. Configurações: Quando TR for ajustado a 01–16: Note (eventos de Nota), PC (Mudança de Programa), PB (Afinação) CC (Mudança de Controle) \*, CAT (Canal de Aftertouch), PAT (Aftertouch Polifônico), EXC (Sistema Exclusivo), All (todos os eventos) Quando TR é ajustado para "TMP" (Tempo): TMP (tempo) Quando TR é ajustado para "SCN" (Cenário): SceneMemory (informação de mudança de Cenário), TrackMute (informação de ativamento/desativamento de faixa) \* Você também pode especificar o número de CC.

04: Extraindo Evento Este Trabalho move todas as instâncias de dados de evento especificados de um alcance especificado de uma faixa para o mesmo alcance em uma faixa diferente.

TR (faixa) 001: 1: Determina a faixa (01–16) e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.

000 °C 999: 4: 479

Tipo de evento Seleciona o tipo de evento a ser extraído. A nota específica e números de mudança de controle também podem ser especificados como desejado.. Configurações: Note, PC (Mudança de Programa), PB (Afinação), CC (Mudança de Controle), CAT (Canal Aftertouch), PAT (Aftertouch Polifônico), EXC (Sistema Exclusivo)

TR Determina a faixa de destino (01–16).

05: Crie Dados Este Trabalho cria uma afinação contínua ou dados de mudança de controle em cima do alcance especificado.

Contínuos

TR (faixa) 001: 1: Determina a faixa (01–16, TMP, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.

000 °C 999: 4: 479

Tipo de evento Determina o tipo de evento a ser criado. Configurações: PB (Afinação), CC (Mudança de Controle) \*, CAT (Canal Aftertouch), EXC (Sistema Exclusivo), TMP (Tempo) \* Você também pode especificar o Número de CC.

Dados (Alcance de Dados) Determina os limites superiores e inferiores de dados a serem criados. O valor esquerdo é o limite inferior, e o valor direito é o limite superior. Configurações: Quando Tipo de Evento é ajustado a PB: -8192→+8191 Quando Tipo de Evento é ajustado a TMP: 1.0–300.0 Quando Tipo de Evento é ajustado para "other": 0–127

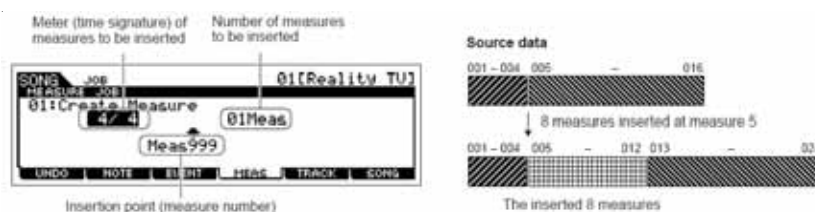
Clock Determina o número de tempos a serem inseridos entre cada evento criado. Configurações: 001–999

Curve Determina o alcance dos dados contínuos. Se refira ao gráfico para formas alcance aproximados. Configurações: -16→+16

Número de Vezes	Determina o número de vezes que criação de dados é repetida. Por exemplo, se dados são criados no alcance M001:1:000–M003:1:000 e este parâmetro é ajustado a 03, os mesmos dados serão criados às M003:1:000–M005:1:000 e M005:1:000–M007:1:000. Este Trabalho lhe deixa inserir volume contínuo ou variações de filtro de corte para criar tremolo ou efeitos de wah. Configurações: 01–99
06: Thin Out	Este Trabalho abre espaço no alcance especificado (diminuindo o evento)—permitindo que você tenha mais espaço de memória para outros dados.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16, TMP, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Tipo de Evento	Determina o tipo de evento a ser diminuído. Configurações: PB (Afinação), CC (Controle Mudança) *, CAT (Canal Aftertouch), PAT (Aftertouch Polifônico), TMP (Tempo) * Você também pode especificar o Número de CC. <b>NOTA</b> O Trabalho de Thin Out não trabalhará em dados contínuos que têm um intervalo tempo maior que 60 ciclos por evento.
07: Modifique Dados de Controle	Este Trabalho lhe deixa mudar os valores de um tipo especificado de dado—mudança de controle, aftertouch, afinação, etc..—no alcance especificado. São calculadas mudanças de dados como segue: Valor modificado = (valor original x Rate) + Offset. O valor modificado não pode exceder os limites de mínimo/máximo do parâmetro. Qualquer resultado abaixo do mínimo é ajustado ao mínimo; qualquer resultado acima do máximo é ajustado ao máximo.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16, TMP,"all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Tipo de Evento	Determina o tipo de evento a ser modificado. Configurações: PB (Afinação), CC (Controle Mudança) *, CAT (Canal Aftertouch), PAT (Aftertouch Polifônico), TMP (Tempo) * Você também pode especificar o Número de CC.
SetAll	Jogos todos os eventos para o mesmo valor fixo. Quando ajustado para "Off," o parâmetro não tem nenhum efeito. Quando ajustado a um valor diferente de "Off," os parâmetros de Rate e Offset são indisponíveis e aparecem como "** * **" na tela. Configurações: off, 000 –127 (-8192→+8191 para afinação, 0.1–300.0 para tempo)
Rate	Determina a porcentagem pela qual os eventos designados serão trocados dos valores originais. Quando o parâmetro SetAll (acima) for ajustado a algo diferente de "Off," este parâmetro aparece como "** * **" e não pode ser mudado. Configurações: 000%–200%, * * *
Offset	Adiciona um valor fixo para os valores de evento. Quando o parâmetro SetAll (acima) for ajustado a algo diferente de "Off" este parâmetro aparece como "** * **" e não pode ser mudado. Configurações: -127–127 (-8192→+8191 para afinação, -275→+275 para tempo), * * *
08: Extensão da batida	Este Trabalho executa a expansão ou compressão de tempo em cima do alcance selecionado. Se lembre de que esta operação afeta todo o tempo do evento.
TR (faixa) 001: 1: 000–999: 4: 479	Determina a faixa (01–16, "all") e o alcance de compasso/batida em cima do qual o Trabalho é aplicado.
Rate	Determina a quantia de expansão ou compressão de tempo como uma porcentagem. Configurações mais altas que 100% produzem expansão, e configurações abaixo de 100% produzem compressão. Configurações: 025%–400%

[F4] MEAS (Trabalho de Compasso)

01: Criando Compasso Este Trabalho cria compassos vazios à localização especificada em todas as faixas.



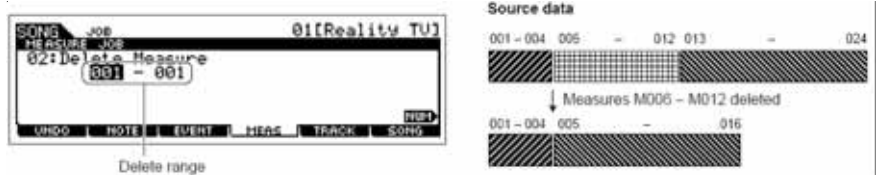
Número de compassos a serem inseridos	Determina a fórmula de compasso dos compassos a serem criados. Você pode achar isto conveniente para usar este parâmetro quando você precisa criar uma Música que incorpora mudanças de fórmula de compasso. Configurações: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4
Ponto de inserção (Número do compasso)	Determina o ponto de inserção (número do compasso) a qual os compassos em branco recentemente criados serão inseridos. Configurações: 001–999
Número de compassos a serem inseridos	Determina o número de compassos vazios serem criados e inseridos. Configurações: 01–99

**NOTA** Quando são inseridos compassos vazios, os dados de fórmula de compasso seguem o ponto de inserção adequadamente.

**NOTA** Se o ponto de inserção é ajustado ao último compasso que contém dados, só os dados daquele ponto são fixos, sem inserir os compassos de fato.

# Referência

02: Apagando Compassos  
Este Trabalho apaga os compassos especificados. São movidos para trás adequadamente as fórmulas de compasso dos compassos apagados.

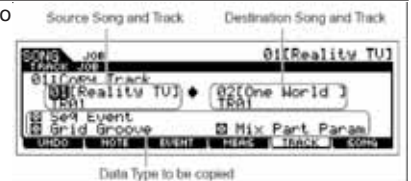


Delete range      Configurações: 001-999

## [F5] TRACK (Trabalho de Faixa)

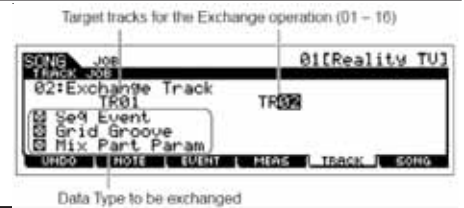
01: Cópia de Faixa  
Este Trabalho copia todos os dados de uma faixa de fonte especificado para o destino especificado

A operação de cópia reescreve qualquer dado que existe anteriormente na faixa de destino.



Tipos de Dados para serem copiados      Determina o tipo(s) de dado a ser copiado. Selecione o tipo desejado através da marcação da caixa apropriada. Configurações: Seq Event (todos os eventos na faixa), Grid Groove (para a faixa selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros da Mixagem de Parte)

02: Troca de Faixa  
Este Trabalho troca o tipo especificado de dados entre duas faixas especificadas na Música atual.



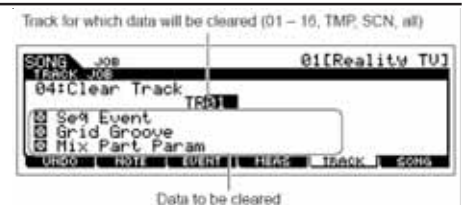
Tipos de Dados para serem trocados      Determina o tipo(s) de dado a ser trocado. Selecione o tipo desejado através da marcação da caixa apropriada. Configurações: Seq Event (todos os eventos na faixa), Grid Groove (para a faixa selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros da Mixagem de Parte)

03: Mixagem de Faixa  
Este Trabalho mistura todos os dados de duas faixas selecionadas ("A" e "B"), colocando o resultado na faixa B. Uma aplicação útil para se livrar dos dados na faixa A, lhe deixando gravar dados novos para ela.



Faixas para a operação de Mixagem.  
Configurações: 01-16

04: Limpeza de Faixa  
Este Trabalho apaga todos os dados do tipo selecionado da faixa selecionada, ou de todas as faixas.



Tipos de Dados para serem limpos.      Determina o tipo(s) de dado a ser apagado. Selecione o tipo desejado através da marcação da caixa apropriada. Configurações: Seq Event (todos os eventos na faixa), Grid Groove (para a faixa selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros da Mixagem de Parte)

05: Efeito de Toque Normal  
Este Trabalho reescreve os dados na faixa selecionada de forma que este incorpora as configurações atuais de Grid Groove.

TR (faixa)  
Determina a faixa de Música para o qual o Trabalho é aplicado. Configurações: 01-16, tudo,


06: Faixa de Percussão  
Separa os eventos de nota em um desempenho de percussão nomeado a uma faixa especificada, e coloca as notas que correspondentes aos instrumentos de percussão diferentes em faixas separadas (localizadas de 1 até 8).

TR (faixa)  
Determina a faixa de Música para o qual o Trabalho é aplicado. Configurações: 01-16

07: Ajustando a Faixa para Arp  
Este Trabalho copia dados nos compassos especificados de uma faixa para criar dados de Arpejo. Para detalhes, se refira a página 97 na seção de Guia Rápido.


## [F6] SONG (Trabalho de Música)

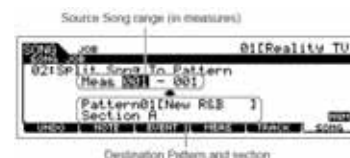
01: Copiando Música Este Trabalho copia todos os dados de uma Música de fonte selecionada para uma Música de destino selecionada. A Mixagem de Voz usada pela Música de fonte também é copiada.

 Este Trabalho reescreve qualquer dado que já existe na Música de destino.



02: Divisão de Música Este Trabalho lhe permite copiar uma parte da Música atual – todas as 16 faixas em cima de um alcance específico de compassos—para um Modelo específico, lhe deixando usar dados de Música para criar um Modelo.

 Este Trabalho reescreve qualquer dado que já existe na Música de destino.



03: Limpando Música Este Trabalho apaga todos os dados da Música selecionada ou de todas as Músicas , inclusive Mixagem de Voz.

04: Nomeando Música Este Trabalho lhe deixa nomear uma Música selecionada. Veja “Operação Básica” na página 38.

## Modo de Mixagem de Música

[SONG] - Seleção de Música. [MIXING]

Neste modo, você pode ajustar dados de mixagem para suas músicas , configurando vários parâmetros para o gerador de tom , a Voz desejada, como também seu nível, pan, EQ, efeitos outras configurações.


Os parâmetros de Mixagem de Música não são de fato parte dos dados de seqüência da Música em cada faixa ,mas sim configurações para o gerador de tom, sendo reproduzidos pelos dados de Música. Como tal, as configurações de Mixagem de Música não são gravadas as faixas da Música.

## [F1] VOL/PAN

Desta tela você pode fixar o Pan e Volume para cada Parte (faixa).

**PAN** Determina a posição de pan estéreo para cada parte. Configurações: L63 (esquerda)–C (centro)–R63 (direita)

**VOLUME** Determina o volume para cada Parte e lhe permite fixar o nível de equilíbrio de todas as Partes. Configurações: 0–127

 As Configurações de parâmetro feitas no modo de Mixagem de Música e no Modo de Edição de Mixagem de Música deveriam ser armazenados na memória interna (DRAM) como parte dos dados de Música. Além disso, salve os dados de Música inteiros (inclusive as configurações de Mixagem) em um dispositivo de armazenamento USB , como os dados em DRAM só são armazenados temporariamente (página 150).

**NOTA** Você também pode ajustar o Volume usando os Sliders de Controle . Veja página 52 para detalhes.

## [F2] VOICE

Desta tela você pode selecionar uma voz para cada Parte. A Mixagem de Voz também podem ser selecionada.

**NOTA** Para informação sobre as conexões de efeito no modo de Música , veja página 144.

## [F3] EFFECT

Apertando o botão [F3] EFFECT na Mixagem de Música se chama a tela de [SONG] - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT no modo de Edição de Mixagem de Música. Desta tela, você pode fixar para os parâmetros de efeito relacionados a Música atual. Veja página 144 para detalhes

## [F4] EF SEND (Envio de Efeito)

Desta tela você pode fazer configurações de efeito básicas para cada Parte—Nível de Envio para o Efeito De sistema (Reverb, Chorus) como também o Nível para Inserção de Efeito.

## [F5] VCE ED (Edição de Mixagem de Voz)

Aperte o botão [F5] VCE ED no modo de Mixagem de Música para entrar no modo de Edição de Mixagem de Música. Aperte o botão [EXIT] para voltar à tela original no modo de Mixagem de Música. Especificamente podem ser editadas Vozes normais para o uso com os modos de Música/Modelo e pode ser criada uma “Mixagem de Voz” Se refira “Modo de Mixagem de Voz” na página 203 para detalhes.

**NOTA** Configurações de parâmetro no modo de Mixagem de Música e de Edição de Mixagem de Música podem ser armazenados como um modelo na memória interna Flash ROM, sendo armazenados como parte de uma Música. Veja página 94 para detalhes.

# Referência

## [F6] TEMPLATE

[SF1] MIX Desta tela você pode copiar o Modelo de Mixagem para as configurações de Misturando de Parte atualmente editada. Assim que um Modelo for selecionado, as configurações de Mixagem pertinentes serão carregadas automaticamente.

**NOTA** Além das configurações de Mixagem, os ajustes de tempo armazenados no Modelo de Mixagem também serão carregados automaticamente.

[SF2] PERFORMANCE Desta tela você pode copiar as configurações de Parte do Desempenho para a Música atualmente editada. Assim que um Desempenho é selecionado, serão copiadas as configurações pertinentes de todas as Partes. Esta tela é semelhante e tela [F5] PF COPY no modo de Trabalho de Mixagem de Música (página 192). Porém, esta tela é diferente da [F5] PF COPY tela em dois pontos principais: Todos os parâmetros são copiados simultaneamente. As configurações do Canal de Recepção são nomeadas automaticamente ao destino, de acordo com as regras seguintes.

- 1) Quando as configurações de limite de nota de todas as Partes forem as mesmas da Troca de Parte e se os parâmetros de ArpSwitch são ambos ajustados para ON, o mesmo Canal de Recepção é nomeado às Partes.
- 2) Quando as configurações delimita de nota de todas as Partes forem diferentes e a Troca de Parte for ajustada para ON para as Partes, as partes cujo parâmetro de ArpSwitch é ajustado para Off são determinados diferentes valores do Canal de Recepção, enquanto são fixadas outras Partes ao mesmo canal.
- 3) Para essas que a Troca de Partes estiver ajustada para OFF, o Canal de Recepção também é ajustado para OFF.

**NOTA** Além das configurações de Parte, os ajustes de tempo de Arpejo armazenados no Desempenho também serão copiados.

## Modo de Edição de Mixagem de Música [SONG] - Seleção de Música - [MIXING] - [EDIT]

Este modo provê parâmetros de Mixagem mais detalhados que no modo de Mixagem de Música. Se lembre de que os parâmetros de Mixagem de Música não são de fato parte dos dados de seqüência de Música em cada faixa, mas sim, configurações para o gerador de tom, sendo reproduzidos pelos dados de Música. As configurações de Mixagem de Música não são gravadas nas faixas das Músicas.



As Configurações de parâmetro feitas no modo de Mixagem de Música e no Modo de Edição de Mixagem de Música deveriam ser armazenados na memória interna (DRAM) como parte dos dados de Música. Além disso, salve os dados de Música inteiros (inclusive as configurações de Mixagem) em um dispositivo de armazenamento USB, como os dados em DRAM só são armazenados temporariamente (página 150).



Configurações de parâmetro no modo de Mixagem de Música e no modo de Edição de Mixagem de Música podem ser armazenadas como um modelo na memória interna Flash ROM. Veja página 94 para detalhes.

## Edição Comum [SONG] - Seleção de Música - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON]

Use a Edição Comum para editar as configurações comuns a todas as Partes.

### [F1] GENERAL

[SF1] MEQ OFS Os parâmetros de Mixagem de Música possui configurações de EQ para todas as Partes da Música selecionada (Master EQ Offset) (veja "MEQ," abaixo). As configurações feitas aqui nesta tela são aplicadas a essas configurações de MEQ.  
Configurações: -64→+63

### [SF5] OTHER

KnobAssign Determina a função para os Botões designáveis (1–4). Apertando quaisquer dos Botões de Controle a função desejada é armazenada automaticamente a memória com a Música atualmente selecionada.  
Configurações: pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx,

Assign A, Assign B, Isto o deixa diretamente ajustar e memorizar o valor por cada Botão (A, B, 1, e 2), do próprio Botão. Simplesmente aperte o botão para o ter o ajuste desejado. Configurações: -64→+63  
Assign 1, Assign 2

### [F2] MEQ/MEF (EQ Master/Efeito Master)

[SF1] MEQ Desta tela você pode aplicar um equalizador de cinco bandas para todas as Partes da Música selecionada. Os parâmetros (EQ Master) são iguais aos de Edição Comum de Desempenho. Veja página 172. Veja página 172.

[SF2] MEF (Ef. Master) Desta tela você pode fixar parâmetros relacionados ao Efeito Master (página 140). Os parâmetros são igual de Edição Comum de Desempenho.. Veja página 172.

### [F3] ARP (Arpejo)

[SF1] TYPE Os parâmetros básicos (por exemplo, tipo) do Arpejo é mostrado nesta tela. Isto é igual a Edição Comum de Voz Normal (página 154), a não ser que o ajuste de Tempo não está disponível aqui, o Arpejo é tocado de acordo com o tempo da Música.

[SF2] LIMIT Isto é igual a Edição Comum de Voz Normal. Veja página 155.

[SF3] PLAY FX Isto é igual a Edição Comum de Voz Normal. Veja página 155.  
(Tocando Efeito)

[SF4] OUT CH Isto é igual a Edição Comum de Desempenho. Veja página 173.  
(Canal de Saída)

## [F4] CTL ASN (Nomeação de Controle)

Desta tela, você pode nomear números de Mudança de Controle aos controladores de hardware do instrumento (como os Botões), para cada Música. Os parâmetros são iguais aos da Edição Comum do Desempenho. Veja página 173.

## [F6] EFFECT

**NOTA** For information on the effect connections in the Song mode, see page 144.

[SF1] CONNECT Para mais informação sobre os parâmetros, se refira a página 144.

[SF2] INS SW (Troca de Inserção) A Inserção de Efeitos pode ser aplicada para até três partes. Esta tela lhe deixa ajustar para qual partes os a Inserção de Efeitos será aplicada.

[SF4] REVERB O número de parâmetros e valores disponíveis difere dependendo do tipo de efeito atualmente selecionado. Para

[SF5] CHORUS mais informação, veja a lista de Tipo de Efeitos no livreto de Lista de Dados.

## Edição de Parte

## [SONG] - Seleção de Música - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte

Estes parâmetros servem para editar as Partes individuais que compõem uma Mixagem de Música.

## [F1] VOICE

[SF1] VOICE Determines the Voice for each Part. For details, see page 76.

**NOTA** Quando o cursor é localizado no Banco, você pode selecionar uma Voz (com a exceção de Vozes Mixadas) pelo método explicado no Guia Rápido na página 40.

## [SF2] MODE

Mono/Poly Determines the playback method of the Voice for each Part—monophonic (single notes only) or polyphonic (multiple notes). **Settings:** mono, poly

**NOTA** Este parâmetro não está disponível para a parte na qual uma Voz de Percussão é nomeada.

ArpSwitch (Troca de Arpejo) Determines whether Arpeggio is on or off for the currently selected Part.

**Settings:** on, off

**NOTA** Só Partes que têm o mesmo canal de recepção podem ser aplicadas simultaneamente.

ReceiveCh (Canal de Recepção) Determina o canal de recepção MIDI para a Parte selecionada. Considerando que dados MIDI podem estar vindo imediatamente de vários canais, ajuste isto para alinhar o canal em cima do qual os dados de controle estão sendo enviados. Configurações: 01–16, off.

[SF3] LIMIT Desta tela você pode determinar o alcance de nota e alcance de velocidade para cada Parte. Os parâmetros são iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 174.

[SF4] PORTA (Portamento) Determina os parâmetros de Portamento para cada Parte. Os parâmetros são iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 174.

[SF5] OTHER Iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 174.

## [F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan) Iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 175.

[SF2] EF SEND (Envio de Efeito) Iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 175.

[SF3] SELECT (Selecionando Saída) Iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 175.

## [F3] EQ (Equalizador)

Desta tela você pode fixar parâmetros relacionados ao EQ de Parte.

Os parâmetros são iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 175.

## [F4] TONE

[SF1] TUNE Iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 176 .

[SF2] FILTER Iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 176. .

[SF3] FEG (Gerador de Filtro) Desta tela você pode fixar os parâmetros de FEG (Gerador de Filtro) para cada Parte. Os parâmetros daqui são os mesmos parâmetros da Voz nomeada inicializada na Voz (Elemento) no modo de Edição (página 161). Os parâmetros são iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 176.

**NOTA** O ajuste de FEG não está disponível para Partes nas quais foram nomeadas Vozes de Percussão.

[SF4] AEG (Gerador de Amplificação) Desta tela você pode fixar os parâmetros de AEG (Gerador de Amplificação) para cada Parte. Os parâmetros daqui são os mesmos parâmetros da Voz nomeada inicializada na Voz (Elemento) no modo de Edição (página 162). Os parâmetros são iguais aos de Edição de Parte do Desempenho. Veja página 176.

**NOTA** As configurações de Sustain e Release não estão disponíveis para Partes nas quais foram nomeadas Vozes de Percussão.

## Referência

### [F5] RCV SW (Troca de Recepção)

Desta tela pode ajustar você como cada Parte individual responde aos vários dados MIDI, como mensagens de Mudança de Controle e de Mudança de Programa. Quando o parâmetro pertinente é ajustado para "On," a Parte correspondente responde aos dados MIDI apropriados. Note que existem dois tipos de tela diferentes listadas abaixo e você pode trocar entre elas apertando o botão [SF5] ou. Cada de tipo de tela possui as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo com o que você sente mais confortável.

Tela que mostra as quatro Partes

Este tipo de tela mostra a Troca de Recepção para as quatro Partes. Ative ou desative a Parte desejada, para os tipos de dados MIDI correspondente. Para ver e editar outro set de quatro Partes, aperte o botão de Número apropriado, [1] - [16]. Se lembre de que todos os parâmetros disponíveis não podem ser exibidos simultaneamente, você precisará usar o controle de cursor para rolar a tela em ordem para ver e fixar os outros parâmetros.

Tela que mostra todos os parâmetros para uma Parte

Este tipo de tela mostra as configurações de Troca de Recepção para uma única Parte selecionada. Ative ou desative os tipos de dados MIDI para a Parte selecionada. Para selecionar outras Partes, use os botões de Número [1]-[16] (Verifique que o botão [TRACK SELECT] está ligado.).

## Modo de Trabalho de Mixagem de Música [SONG] - Seleção de Música - [MIXING] - [JOB]

O Modo de Trabalho de Mixagem de Música possui várias operações básicas, como Inicialização e Copie. Depois de fixar parâmetros como desejado da tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.

### [F1] INIT (Inicialize)

Esta função lhe deixa reajustar (inicializar) todos os parâmetros de Mixagem de Música para as configurações originais. Também o permite inicializar certos parâmetros, como configurações Comuns, configurações para cada Parte, e assim por diante—muito útil quando criar uma Música completamente nova com o programa de Mixagem.

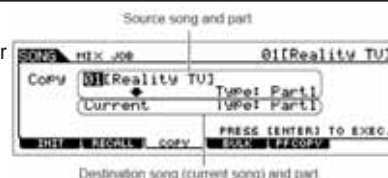
Tipo de parâmetro a ser inicializado: GM, All, Common (configurações de parâmetro Comuns para a Mixagem de Música selecionada), Partes 1-16.

### [F2] RECALL (Convocação de Edição)

Se você está editando uma Mixagem de Música e seleciona um programa diferente sem armazenar a sua edição, tudo o que você fez será apagado. Se isto acontecer, você pode usar a Convocação de Edição para restabelecer a Mixagem de Música ao seu estado anterior.

### [F3] COPY

Desta tela você pode copiar configurações de parâmetro de Parte de qualquer Mixagem de Música inclusive os atualmente editados (no entanto não armazenados) para uma Parte particular da Mixagem que você está editando. Isto seria útil quando você quiser usar algumas configurações de outro programa. O procedimento é basicamente igual ao da tela [F3] COPY no modo de Trabalho de Desempenho. Se refira a página 177.



### [F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função lhe deixa enviar todas suas configurações de parâmetro editadas para Mixagem de Música atualmente selecionada para um computador ou outro instrumento MIDI por dados de arquivo.

**NOTA** Para executar o Bulk Dump, você precisará fixar o número de Dispositivo MIDI correto. Para detalhes, veja página 209.

### [F5] PF COPY (Cópia de Desempenho)

Esta operação conveniente lhe deixa copiar certas configurações das quatro Partes em um desempenho para a Mixagem de Música que é editado atualmente. A tela é semelhante a [F6] TEMPLATE - [SF2] PERFORM no modo de Mixagem de Música. Porém, os pontos seguintes se diferem. Você pode selecionar os parâmetros desejados. As configurações de canais de recepção MIDI são ajustadas para se alinhar as configurações de canal básicas (página 209). Quando o canal básico é ajustado a "omni," o canal de recepção aqui será ajustado a 1.

## Modo de Armazenamento de Mixagem de Música [SONG] . Seleção de Música. [STORE]

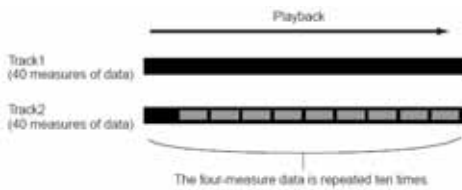
Esta função lhe deixa armazenar sua Mixagem de Música para a memória de Usuário (DRAM). Para detalhes, se refira a página 98 na seção de Guia Rápido.



Informação adicional

Faixa de Loop de Música—exemplo de ajuste [SONG] - [F3] TRACK - [SF3] TR LOOP (Faixa de Loop) página 179

No exemplo abaixo, uma música de 40 compassos foi gravada com a Faixa 1 ajustada para reproduzir normalmente em cima dos 40 compassos. A Faixa 2 foi ajustado para reproduzir em Loop, repetindo-se até que o botão [ ] (Stop) for apertado.

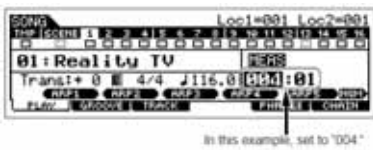


Quando a faixa de Loop for ativada, você pode especificar o alcance de repetição. (Só o ponto final pode ser ajustado; o ponto de início da reprodução de Loop é fixado ao começo da música.)

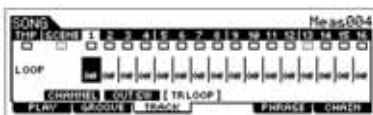


Por favor note que ao ativar a o Loop da faixa se apagará os dados da área desejada.

1 Aperte o [F1] para chamar a tela de Tocar Música. Aqui, mude o compasso atual—isto será usado para o último compasso do Loop.

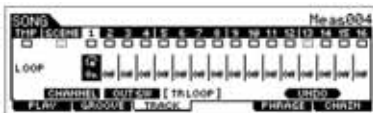


2 Chame a tela [F3] TRACK - [SF3] TR LOOP e mova o cursor para a faixa a ser colocado o Loop.



3 Ative a faixa selecionada usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados. (A tela o incita para confirmação.)

4 Aperte o botão [INC/YES] . O Loop está ativado e os dados depois do Loop são apagados.



Se você quer restabelecer os dados apagados e desativar a faixa, aperte o botão [SF5] UNDO.



A função Undo só pode ser usada no última operação do Loop da Faixa. Se você fixou outras faixas para ter Loop, estas não terão seus dados recuperados.

Gravação Passo a Passo — exemplos [SONG] ou [PATTERN] - [REC] - [F1] SETUP - Type = step página 179

Esta seção explica como gravar passo a passo e usa três exemplos específicos.

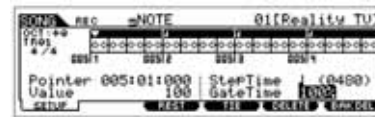


As explicações aqui usadas na tela de modo de Música também se aplicam ao modo de Modelo.

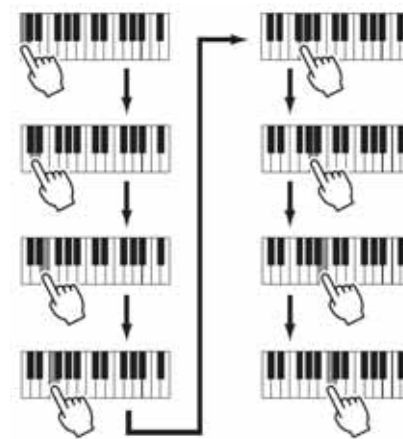
Exemplo 1



1 Ajuste os parâmetros como ilustrado abaixo. Aperte o botão de Gravação para chamar a tela abaixo. Aqui, nós fixaremos o Tempo de Passo para (480) , e fixe o GateTime para 100% para ter as notas tocadas em legato.

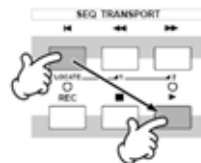


2 Toque as teclas C, D, E, F, G, A, B e C em ordem.



Cada vez que você aperta uma tecla e a solta, os movimentos do ponteiro voltam através de um passo e a nota tocada é gravada.

3 Mova o ponteiro para o topo (início) da música e aperte o botão [▶] (Play) para ouvir os dados de nota você gravados nos passos 1 e 2.

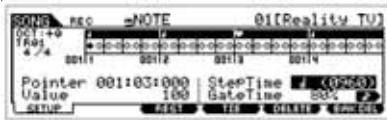


# Referência

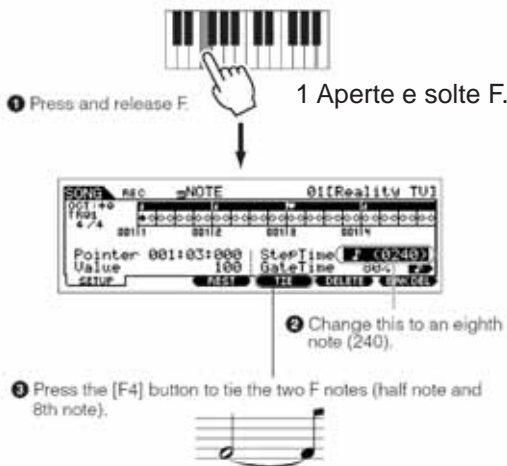
## Exemplo 2 (Usando a função de Tie)



1 Ajuste os parâmetros como ilustrado abaixo. Considerando que a primeira nota é uma meia nota, fixe o StepTime para o ícone de halfnote (um valor de 960), e fixe o GateTime para 80%, para não tocar em legato.

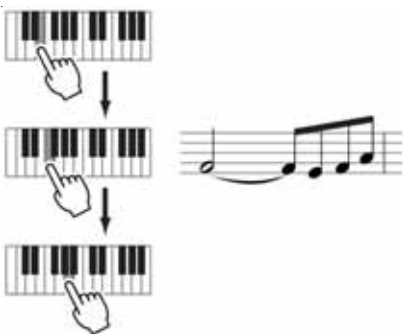


2 Toque a primeira nota F.

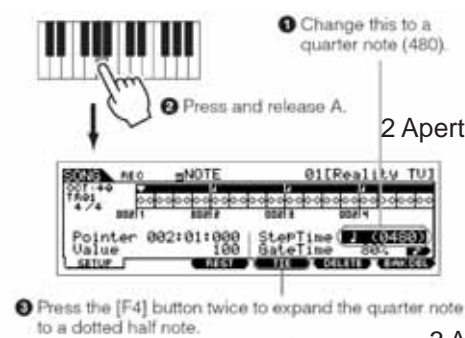


3 Aperte o botão [F4] para juntar as duas notas F (meia nota e 8ª nota).

3 Toque as próximas 8 notas. Mantenha as configurações de tela inalteradas para as notas restantes no compasso, e toque/solte cada tecla uma por uma como mostrado abaixo.



4 Siga as instruções abaixo tocar a nota pontilhada.



1 Mude isto para 1/4 de nota(480).

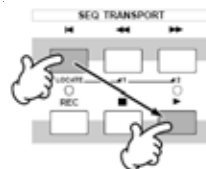
2 Aperte e solte A.

3 Aperte o botão [F4] para ampliar o 1/4 de nota para duas vezes uma nota pontilhada.

5 Toque a última nota apertando e soltando F.



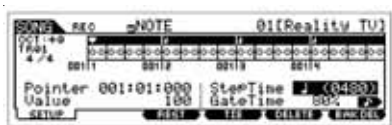
6 Mova o ponteiro para o topo (início) da música e aperte o botão [▶] (Play) para ouvir os dados de nota que você gravou nos passos 1–5.



Exemplo 3 (Usando a função de Resto)

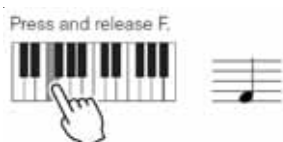


1 Ajuste os parâmetros como ilustrado abaixo. Fixe o StepTime para (480) e o Gate Time para 80%.

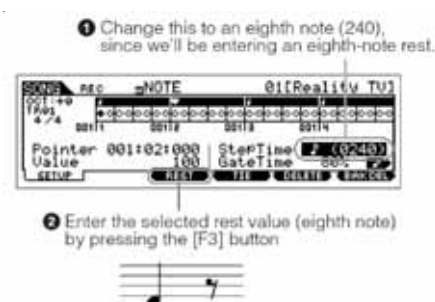


2 Toque a primeira nota, F.

Aperte e solte F.



3 Aperte na próxima 8ª como mostrado abaixo.



1 Mude isto para uma nota de oitava (240), tocando assim um resto de oitava.

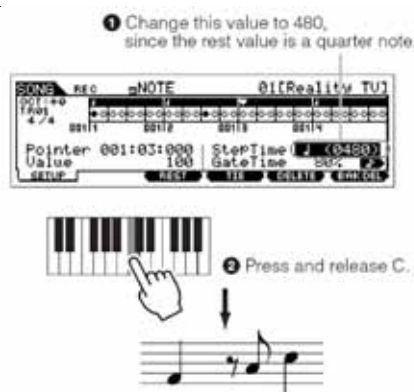
2 Insira um valor no resto selecionado (nota de oitava) apertando o botão [F3].

4 Toque a nota de 8ª de A..

Aperte e solte A.



5 Toque a próxima 4ª nota C como mostrado abaixo.



1 Mude este valor para 480, o valor de resto é um 1/4 de nota.

2 Aperte e solte C.

6 Toque a próxima 8ª de resto como você fez no passo 3 acima.

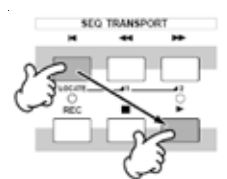


7 Toque a última nota de 8ª .F.

Aperte e solte F.



8 Mova o ponteiro para o topo (início) da música e aperte o [▶] (Play) para ouvir os dados de nota gravados nos passos 1-7.



DICA Tocando um acorde

Na gravação de Passo , você pode tocar acordes. Aperte e segure cada nota do acorde em seqüência, então os solte junto para gravar como um acorde. Se lembre de que uma nota não é gravada de fato a uma faixa até que ela seja solta.

# Referência

## Modo Modelo

### Criando Modelos - Procedimento Básico

Modelos consistem nos seguintes três tipos de dados:

Dados de Seqüência MIDI (criados no modo de Gravação de Modelo, Edição de Modelo, e modo de Trabalho de Modelo)

Dados de ligação (criados no modo de Tocar Modelo)

Dados de Mixagem (criados no modo de Mixagem de Modelo, Edição de Mixagem de Modelo, Armazenamento de Mixagem de Modelo)

Depois de criar os dados nestes modos descritos acima, armazene as configurações de Mixagem de Modelo no modo Armazenamento de Mixagem de Modelo como dados de Modelo os salvando em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo.



Eventos sem-nota MIDI (como número de Voz, volume, pan, e nível de envio de efeito) que são necessários no começo de um Modelo não são gravados como dados MIDI, mas são armazenados como dados de Mixagem.



Dados de Modelo (dados MIDI, dados de Ligação, e dados de Mixagem) são gravados na DRAM (página 150), serão perdidos quando o MO for desligado. Salve qualquer dado de Modelo criado pela Gravação, Edição, Trabalho, e Mixagem em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo antes de desligar. Para detalhes de como salvar dados de Modelo, veja página 98.

### Modo de Tocar Modelo [PATTERN] - Seleção de Modelo

[F1] PLAY	
Trans (Transposição)	Determina a tecla de transposição para o Modelo, podendo ser ajustada em semitons. Configurações: -36+36
[NOTA]	
MEAS (Compasso)	Indica o número de compasso atual e a batida para o Modelo atual. Durante a reprodução, esta indicação muda automaticamente de acordo com a reprodução de Modelo. Você pode introduzir o número de compasso desejado diretamente usando a janela de Entrada de Número chamada pelo botão [INFORMATION].
[SF1] ARP1 (Arpejo 1) – [SF5] ARP5 (Arpejo 5)	Você pode registrar os tipos de Arpejo desejados para estes botões e pode os chamar qualquer hora durante seu desempenho de teclado.
[F2] GROOVE	
Igual no modo de Tocar Música. Veja página 178.	
[F3] TRACK	
[SF1] CHANNEL	Igual no modo de Tocar Música. Veja página 178.
[SF2] OUT SW (Troca Saída)	Igual no modo de Tocar Música. Veja página 179.
[SF3] TR VCE (Faixa de Voz)	Determina se os dados de mudança de programa contidas nos dados de frase estão ativadas ou não. Para a maioria dos propósitos, isto deveria ser ajustado para "Off." por exemplo, se uma frase muda de Voz (mensagens de mudança de programa) mas você não quer que ela mude no meio da frase, fixe isto para "Off." Faixas para as que são ajustadas para "Off" aqui tocam automaticamente com o número de Voz nomeado à Parte iniciada no modo de Mixagem.
[NOTA] A Voz de Frase embutida na Frase pode ser especificada da tela de Voz no modo de Gravação de Modelo (página 198).	
[F4] PATCH	Se refira a página 78 na seção de Guia Rápido.
Desta tela, você pode nomear uma frase Prefixada ou uma frase de Usuário (gravada no modo de Gravação de Modelo) para cada faixa e também criar um Modelo que contenha até 16 faixas.	
[NOTA] A função de Patch lhe permite usar só frases de Usuário gravadas a uma faixa do Modelo atualmente selecionado. Se você deseja usar frases de Usuário gravadas a faixas de outros Modelo, use função de Cópia de Dados de Frase, selecionada com o botão [SF5].	
Section	Mostra a edição atualmente editada. Para detalhes sobre como mudar seções, veja página 75.
Meas	Mostra o Compasso: A localização atual da batida na reprodução.
[SF4] CLEAR	Isto limpa os dados da Faixa atualmente selecionada.
[SF5] COPY	São limitadas as frases de Usuário que podem ser nomeadas com a função de Patch para aquelas contidas no Modelo atualmente selecionado. Esta função lhe deixa copiar frases de outro Modelo para o selecionado. Aperte o botão [SF5] para chamar a tela mostrada a esquerda. Depois de ajustar o parâmetros como desejado, aperte o botão [ENTER] para copiar os dados de frase.
[!]	
A operação de cópia reescreve qualquer dado que exista anteriormente na frase de destino.	



[F5] REMIX

Esta função lhe dá uma variedade de ferramentas para a divisão e alteração de dados de seqüência MIDI permitindo criar variações completamente novas de um Modelo. Fixe os parâmetros abaixo, e então aperte o botão [ENTER] para executar a operação de Remix. Você pode apertar o botão de Play neste momento para ouvir os resultados do Remix. Se você não está satisfeito com os resultados, tente outro Tipo/Variação e aperte [ENTER]. Se você quer manter as mudanças, aperte o botão [SF5] OK. (o Undo não pode ser usado com Remix.) Para voltar à tela original sem alterar os dados, aperte o botão [SF4] CANCEL.

**NOTA** Considerando que o dados remixados são armazenados como uma frase nova e são nomeados a faixa atual, o dados de frase original permanecem como uma frase de sem ser nomeada.

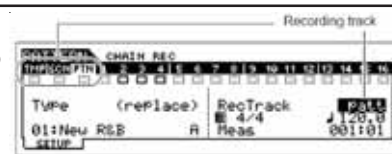
Tipo	Determina como serão divididos os dados em um compasso e serão reorganizados. A divisão e regras de reestruturação são diferentes para cada tipo de remix. O tipo também é mostrado graficamente na tela. Configurações: 1–16
Variação	Determina como os dados de seqüência MIDI originais serão modificados. Configurações: Normal 1–16, Rode 1–16, Quebre 1–16, Encha 1–48 Normal 1 –1 6..... Os dados originais só são divididos e reorganizados. Possui 16 variações. Roll1–16..... Além de divisão e reestruturação, podem ser tocadas algumas porções dos dados com um efeito de “roll”. Possui 16 variações. Break 1–16..... Além de divisão e reestruturação, podem ser apagadas algumas porções dos dados para criar quebras. Possui 16 variações. Fill 1–48..... Além de divisão e reestruturação, podem ser tocadas algumas porções dos dados com um efeito de “roll”. Possui 48 variações.
Intervalo	Determina o compasso(s) para qual o Remix é aplicado. Configurações: 1–8 Por exemplo, quando ajustado a “ 1, “ o Remix é aplicado a todos os compassos. Quando ajustado a “ 2, “ o Remix é aplicado aos compassos 2, 4, 6, etc. (todos os outros compassos). Quando ajustado a “ 3, “ Remix é aplicado aos compassos 3, 6, 9, etc. (de três em três compassos).

[F6] CHAIN Se refira a página 84 na seção de Guia Rápido.

Modo de Tocar Rede de Modelo [PATTERN] - [F6] Este modo lhe deixa tocar a seqüência da rede da seção programada criada no modo de Gravação de Modelo e Edição de Modelo. Os parâmetros são iguais aos na tela [F1] PLAY.

Modo de Gravação de Rede de Modelo [PATTERN] - [F6] - [REC]

Você pode selecionar uma das faixas seguintes para gravar. patt (Modelo): Seção de gravação muda durante a reprodução tempo: O tempo da gravação muda durante a reprodução scene: As configurações de faixa mudam durante a reprodução



Gravação [PATTERN] - [F6] - [REC] - [ ] (Play) Quando gravar a faixa de tempo, você pode mudar o valor de tempo. Quando gravar a faixa de cenário, você pode mudar a configuração da faixa. Quando gravar a faixa de modelo, você pode mudar a seção.

Modo de Edição de Rede de Modelo. [PATTERN] - [F6] - [EDIT]

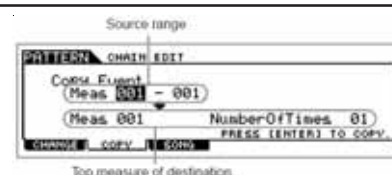
[F1] CHANGE O modo de Edição de Rede de Modelo torna possível editar a ordem das seções em uma rede como também inserir eventos de tempo e cenário. Chame a tela de faixa desejada apertando o botão [F4] TR SEL para editar a faixa selecionada.

Edição de Faixa de Modelo. Desta tela, você pode editar as mudanças de seção para cada compasso. Mova o cursor para a coluna de “Section” para o compasso desejado, e entre na seção desejada. Para fixar o fim da rede, insira uma marca de END no compasso apropriado. Para limpar a faixa atualmente selecionada, aperte o botão [F6] CLEAR.

Edição de Faixa de Cenário. Você pode editar a mudança de ativação/desativação da faixa em batidas. Use o botão [F5] INSERT e [F6] DELETE para inserir/apagar o evento.

Edição de Faixa de Tempo. Você pode editar a mudança de tempo da faixa em batidas. Use o botão [F5] INSERT e [F6] DELETE para inserir/apagar o evento.

[F2] COPY Esta tela lhe deixa copiar todos os eventos de rede de Modelo de um alcance especificado de compassos (fonte) para uma localização de destino. Depois de especificar o alcance de fonte em compassos, o compasso de início da faixa de destino, e NumberOfTimes (número de vezes que os dados são copiados), aperte o botão [ENTER] para executar a operação de Cópia.



**!** Esta operação reescreve qualquer evento já existente no destino.

[F3] SONG Esta função converte os dados de rede de Modelo para dados de Música (formato padrão MIDI) , colocando os resultados em uma faixa normal de Música. Depois de especificar a Música de destino desejada e número de compasso para os quais os dados convertidos serão copiados, então aperte o botão [ENTER] para executar.

**!** Esta operação reescreve qualquer dado já existente ao alcance de destino.

# Referência

## Modo de Gravação de Modelo

[PATTERN] - Seleção de Modelo - [REC]

### Modo de Gravação Standby de Modelo

#### [F1] SETUP

Type (Tipo de Gravação) Determina o método de gravação. Para informação sobre cada método se refira a página 138 na seção de Estrutura Básica. Configurações: replace, overdub, step

**NOTA** Ao contrário no modo de Gravação de Música, a gravação Punch não está disponível para a gravação de Modelo.

Loop Liga ou desliga o Loop. Quando ajustado para ON, a frase tocará repetidamente durante gravação em tempo real.. Isto pode ser útil para gravação de instrumentos de percussão (página 139), lhe permitindo somar instrumentos diferentes em cada passagem. Quando ajustado para OFF a gravação para depois da frase. Configurações: On , off.

Quantize Igual no modo de Gravação de Música. Veja página 179.

Evento Igual no modo de Gravação de Música. Veja página 179. See page 179.

(Tempo) Determina o tempo do Modelo. Configurações: 001.0–300.0  
**NOTA** Ao contrário das Músicas, as faixas de Tempo e Cenário não estão disponíveis para Modelos.

Meas (Compasso) Determina o compasso do qual será iniciada a gravação do Modelo.

#### [F2] VOICE

Desta tela você pode fixar parâmetros relacionados a Voz para a faixa selecionada. As configurações feitas aqui afetam as partes do gerador de tom as quais possuem canais de recepção MIDI que combinam com os canais de transmissão MIDI da faixa da música. A Voz ajustada aqui se torna a Voz de frase (página 79). Os parâmetros são os mesmos do modo de Gravação de Música. Veja página 180.

#### [F3] ARP (Arpejo)

Desta tela você pode fixar parâmetros relacionados ao Arpejo da faixa a ser gravada. Os parâmetros são os mesmo do modo de Gravação de Música. Veja página 180.

#### [F4] REC ARP (Gravação de Arpejo)

Desta tela pode determinar se os dados de seqüencia tocados através de Arpejo são gravados ou não a faixa do Modelo . Os parâmetros são os mesmos do modo de Gravação de Música. Veja página 180.

#### [F5] CLICK

Apertando o botão [F5] lhe deixa ligar o som do metrônomo para a gravação.

### Gravação de Modelo [PATTERN] - Seleção de Modelo - [REC] - [▶] (Play)

Gravação em Tempo Real	Se refira a página 82 na seção de Guia Rápido.
------------------------	--

Exemplos de Gravação Passo a passo estão na página 193.	Os parâmetros nas telas são os mesmos do modo de Gravação de Música. Veja página 181.
---	---


## Modo de Edição de Modelo

[PATTERN] - Seleção de Modelo - [EDIT]

Igual no modo de Edição de Música. Veja página 182.


**Modo de Trabalho de Modelo****[PATTERN] - Seleção de Modelo - [JOB]**

O modo de Trabalho de Modelo contém ferramentas de edição e funções que você pode usar para mudar o som do Modelo. Também inclui uma variedade de operações convenientes, como copiar ou apagar dados. Depois de fixar os parâmetros como desejado da tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.

 Uma mensagem de "Executing..." é mostrada quando se leva uma quantidade pequena de tempo para executar o Trabalho. Nunca tente desligar o MO enquanto uma mensagem de "Executing..." é mostrada. Desligando o instrumento nesse estado pode se resultar na perda de todos os dados de usuário.

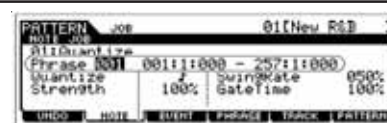
**[F1] UNDO/REDO**

O Trabalho Undo cancela as mudanças que você fez em sua mais recente sessão de gravação e edição o, ou Trabalho, restabelecendo os dados para seu estado anterior. Isto lhe permite recuperar de perda de dados acidental. O Redo é disponível quando usar o Undo, e lhe deixa restabelecer as mudanças que você fez antes de desfaze-las.

 Undo/Redo não trabalha com operações de Mixagem de Voz.

**[F2] NOTE (Trabalho de dados de Nota)**

Os Trabalhos de dados de Nota no modo de Modelo são basicamente os mesmos como no modo de Trabalho de Música. Porém, ao contrário no modo de Trabalho de Música, são aplicados dados de Nota às frases (001–256) e um alcance selecionado na frase (compasso, batida, tempo).



Specify the phrase and the range (in measures/beats/clocks) over which the Job is applied

01: Quantize Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 183.

02: Modifique a Velocidade Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 184.

03: Modifique o Gate Time Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 184.

04: Crescendo Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 184.

05: Transposição Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 185.

06: Glide Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 185.

07: Crie "Roll" Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 185.

08: Acorde Aleatório Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 185.

09: Acorde separado Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 185.

**[F3] EVENT (Trabalho de Evento)**

Os Trabalhos de Evento no modo de Modelo são basicamente os mesmos do modo de Trabalho de Música. Porém, diferente do modo de Trabalho de Música, são aplicados Trabalhos de Evento de Modelo às frases (001–256) e um alcance selecionado na frase (compasso, batida, tempo).

01: Mudança de Tempo Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 186.

02: Cópia de Evento Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 186.

03: Apagando Evento Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 186.

**NOTA** Ao contrário do modo de Trabalho de Música, "Tempo," "Memória de Cenário," ou "Ativament de Faixa" não pode ser selecionado como Tipos de Evento.

04: Extrairdo Evento Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 186.

05: Crie Dados Contínuos Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 186.

**NOTA** Ao contrário do modo de Trabalho de Música, "Tempo" não pode ser selecionado como um Tipo de Evento.

06: Thin Out Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 187.

07: Modifique Dados de Controle Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 187.

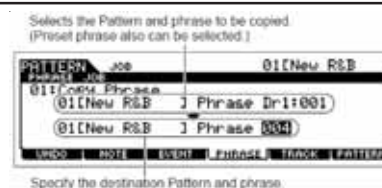
**NOTA** Ao contrário do modo de Trabalho de Música, "Tempo" não pode ser selecionado como um Tipo de Evento.

08: Extensão da batida Igual no modo de Trabalho de Música. Veja página 187.

**[F4] PHRASE (Trabalho de Frase)**

01: Copiando Frases Este Trabalho copia uma frase selecionada para a frase de destino desejada. Depois de especificar o Modelo de fonte e frase e o Modelo de destino e frase, aperte o botão [ENTER] para executar este Trabalho.

 Será reescrito qualquer dado anterior no destino de cópia.

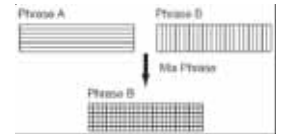


Specify the destination Pattern and phrase.

02: Trocando Frases Este Trabalho troca os conteúdos de duas frases especificadas ("A" e "B").

# Referência

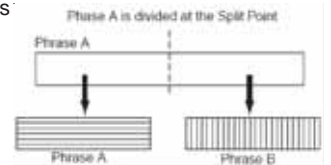
03: Mixando Frases Este Trabalho mixa todos os dados de duas frases de usuário selecionadas ("A" e "B"), e coloca o resultado na frase B.



04: Juntando Frases Este Trabalho junta uma frase (A) com o fim de outra (B) para criar uma frase mais longa (B).



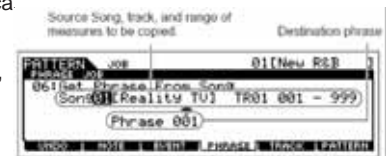
05: Divisão de Frases Este Trabalho divide uma frase selecionada (A) em duas frases separadas (A e B). Os dados antes do ponto de divisão são armazenados à frase original A e o dados depois do ponto de divisão são armazenados a outra frase B. Você também pode fixar os Pontos da frase A e B depois do Trabalho de Divisão de Frase



**NOTA** Quando o Modelo ou Frase é ajustada "Off," os dados de divisão de frase B é apagado.

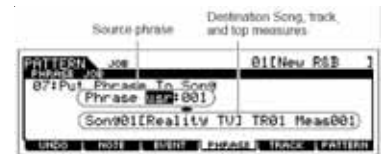
O Trabalho reescreve qualquer dado já existente na frase de destino B.

06: Obtenha Frase da Música Este Trabalho copia um segmento de dados da faixa de uma Música no destino de uma frase. Depois de especificar a fonte de Música/ faixa/alcance de compassos serem copiados e a frase de destino, aperte o botão [ENTER] para executar este Trabalho.



O Trabalho reescreve qualquer dado já existente na frase de destino.

07: Ponha Frase na Música Este Trabalho copia uma frase de usuário selecionada em uma área especificada de uma música selecionada. Depois de especificar a frase de fonte e destino de compasso da Música/ faixa ,aperte o botão [ENTER] para executar este Trabalho.



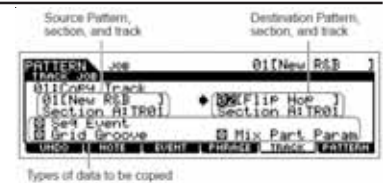
O Trabalho reescreve qualquer dado já existente na faixa de destino.

08: Limpando a Frase Este Trabalho apaga todos os dados da frase selecionada.

09: Nomeando a frase Este Trabalho lhe deixa dar um nome (de até oito caracteres) para a frase selecionada. Para instruções de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.

## [F5] TRACK (Trabalho de Faixa)

01: Copiando Faixa Este Trabalho copia todos os dados de uma faixa de fonte especificada para a faixa de destino especificada. Os tipos de dados a serem copiados são os mesmos do modo de Trabalho de Música.. Veja página 188.

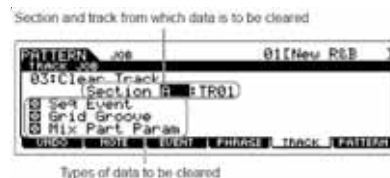


02: Trocando Faixa Este Trabalho troca o tipo especificado de dados entre duas faixas especificados no Modelo atual e seção. Os tipos de dados a serem trocados são os mesmos do modo de Trabalho de Música. Veja página 188.





03: Limpando Faixa Este Trabalho apaga todos os dados do tipo selecionado da faixa do Modelo selecionado. Os tipos de dados a serem apagados são os mesmos do modo de Trabalho de Música. Veja página 188.



04: Tocando Efeitos Normalmente Este Trabalho reescreve os dados na faixa selecionada de forma que este se incorpora as configurações atuais de Groove . Depois de especificar uma faixa (TR 01–16) para qual este Trabalho é aplicado, aperte o botão [ENTER] para executar este Trabalho.

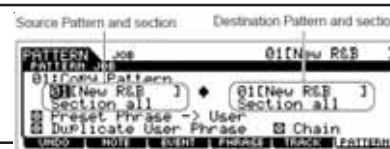
05: Faixa de Percussão Separa os eventos de nota em um desempenho de percussão nomeado a uma faixa especificada, e coloca as notas que correspondem aos instrumentos de percussão diferentes em faixas separadas (faixas de 1 a 8). Depois de especificar uma faixa (TR 01–16) para qual este Trabalho é aplicado, aperte o botão [ENTER] para executar este Trabalho.

**NOTA** Se a duração do Modelo fica maior que 256 compassos como resultado do Trabalho de Juntar Modelo, uma mensagem de erro será exibida e o Trabalho será abortado.

06: Coloque a Faixa para Arp Este Trabalho copia os dados nos compassos especificados de uma seção/faixa para criar dados de Arpejo. Para detalhes, se refira a página 97 na seção de Guia Rápido.

[F6] PATTERN (Trabalho de Modelo)

01: Copiando Modelo Este Trabalho copia todos os dados de um Modelo de fonte selecionado para um Modelo de destino selecionado. Depois de especificar a fonte de Modelo/ seção, e o destino de Modelo/seção, como também marcando as caixas como necessário, aperte o botão [ENTER] para executar este Trabalho.



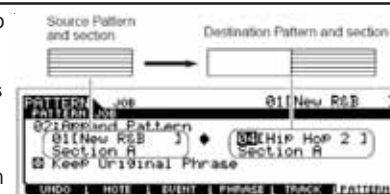
**NOTA** Este trabalho requer 8 Frases de Usuário vazias. Se não há bastante faixas vazias, uma mensagem de erro aparece. Se isto acontecer, use o Trabalho de Limpar Faixa (acima) para apagar algumas Frases de Usuário, então tente o Trabalho novamente.

Frase Prefixada - Usuário Quando esta caixa está marcada, Frases Prefixadas (incluindo Modelo de fonte) é copiado à Frase de Usuário que será nomeada ao Modelo de destino.

Frase de Usuário duplicada Quando esta caixa está marcada, Frases de Usuário (incluindo Modelo de fonte) é copiado a outra Frase de Usuário que será nomeada ao Modelo de destino. Porém, se o número de Modelo da fonte é mesmo como o número de destino, outra Frase de Usuário não será criada.

Rede Quando esta caixa está marcada, dados de rede de Modelo (incluindo Modelo de fonte) é copiado ao Modelo de destino. Junte um Modelo com o fim de outro para criar um Modelo mais longo com todas as 16 faixas.

02: Juntando Modelos Quando esta caixa está marcada, os dados de Modelo de destino originais são retidos na memória, junto com os dados de Modelo novos. Se a caixa não é marcada, o Modelo de destino original é apagado e é substituído com os dados recentemente criados.

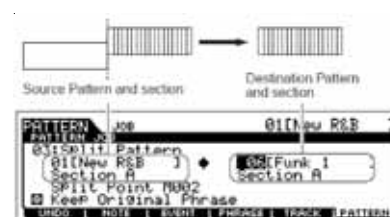


**NOTA** Quando a caixa KEEP ORIGINAL PHRASE está marcada, este Trabalho requer o número de frases de usuário vazias duas vezes como o número de faixas que contêm dados para armazenar os dados de frase juntados. Se o espaço exigido é indisponível, uma mensagem de alerta aparecerá e o Trabalho será abortado. Se isto acontecer use o Trabalho de Limpar Frase (página 200) para apagar as frases novas e tentar novamente.

Mantenha a Frase Original Este Trabalho divide um Modelo selecionado (todos as 16 faixas) em dois Modelo. Depois da operação de Divisão de Modelo, quando a caixa KEEP ORIGINAL PHRASE está marcada, o Modelo original será movida ao Modelo de destino duas vezes como o número de faixas que contêm dados para armazenar os dados de frase juntados. Se o espaço exigido é indisponível, uma mensagem de alerta aparecerá e o Trabalho será abortado. Se isto acontecer use o Trabalho de Limpar Frase (página 200) para apagar as frases novas e tentar novamente.

03: Divisão de Modelo Determina o Ponto de Divisão fixando um número de compasso.

**!** O Trabalho reescreve qualquer dado já existente no Modelo de destino.



Ponto de Divisão (Split) Quando esta caixa está marcada, os dados de Modelo de Fonte originais são retidos na memória e os resultados do Trabalho de Divisão são escritos para esvaziar as frases. Quando esta caixa não é marcada, o Modelo de Fonte original é apagado e é substituído com os dados recentemente criados.

## Referência

---

04: Limpando Modelo	Este Trabalho apaga todos os dados do Modelo selecionado, ou de todos os Modelos. Quando a seção específica é selecionada para ser apagada, você desmarca a caixa de Rede. Se a caixa de Rede não é desmarcada, os dados de Rede de Modelo serão mantidos embora o Trabalho de Limpar Modelo seja executado.
05: Nomeando Modelo	Este Trabalho lhe deixa nomear um nome ao Modelo selecionado. Para instruções de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.

---

### Modo de Mixagem de Modelo

[PATTERN] - Seleção de Modelo - [MIXING]

Neste modo, você pode ajustar dados de mixagem para seus modelos, e ajustar vários parâmetros para o gerador de tom, incluindo a Voz desejada, como também seu nível, pan, EQ, efeito e outras configurações. Os parâmetros de Mixagem de Modelo não são de fato parte dos dados de seqüência do Modelo em cada faixa, sendo configurações para o gerador de tom, como são reproduzidos pelos dados de Modelo. As configurações de Mixagem de Modelo não são gravadas nas faixas de Modelo Operações de mixagem e parâmetros são iguais aos do Modo de Mixagem de Música. Veja página 189.



Configurações de parâmetro feitas no Modo de Mixagem de Modelo e Edição de Mixagem de Modelo são armazenados na memória interna (DRAM) como parte dos dados de Modelo. Além disso, salve os dados de Modelo (inclusive as configurações de Mixagem) em um dispositivo de armazenamento USB, como os dados na DRAM só são armazenados temporariamente (página 150).



Configurações de parâmetro no Modo de Mixagem de Modelo e Edição de Mixagem de Modelo podem ser armazenados como um modelo na memória Flash ROM, sendo armazenado quanto parte de um Modelo. Veja página 94 para detalhes.

### Modo de Edição de Mixagem de Modelo

[PATTERN] - Seleção de Modelo - [MIXING] - [EDIT]

Este modo possui parâmetros de Mixagem mais detalhados que no modo de Mixagem de Modelo. Se lembre de que os parâmetros de Mixagem de Modelo não são de fato parte dos dados de seqüência do Modelo em cada faixa, sendo configurações para o gerador de tom, como são reproduzidos pelos dados de Modelo. As configurações Mixagem de Modelo não são gravadas nas faixas de modelo. Operações de mixagem e parâmetros são iguais aos do Modo de Edição de Mixagem de Música. Veja página 190.



Configurações de parâmetro feitas no Modo de Mixagem de Modelo e Edição de Mixagem de Modelo são armazenados na memória interna (DRAM) como parte dos dados de Modelo. Além disso, salve os dados de Modelo (inclusive as configurações de Mixagem) em um dispositivo de armazenamento USB, como os dados na DRAM só são armazenados temporariamente (página 150).



Configurações de parâmetro no Modo de Mixagem de Modelo e Edição de Mixagem de Modelo podem ser armazenados como um modelo na memória Flash ROM, sendo armazenado quanto parte de um Modelo. Veja página 94 para detalhes.

### Modo de Trabalho de Mixagem de Modelo

[PATTERN] - Seleção de Modelo - [MIXING] - [JOB]

Igual ao Modo de Trabalho de Mixagem de Música. Veja página 192.

### Modo de Armazenamento de Mixagem de Modelo

[PATTERN] - Seleção de Modelo [MIXING] - [JOB]

Esta função lhe deixa armazenar sua Mixagem de Modelo editada na memória de Usuário (DRAM). Para detalhes, se refira a página 98 na seção de Guia Rápido.

## Modo Mixagem de Voz

Criando Mixagens de Voz - procedimento básico

O modo de Mixagem de Voz possui a maioria dos parâmetros do modos de Edição de Voz de Voz , com a exceção principal que estas Vozes são dedicadas para o uso com as Músicas e Modelos, e especificamente são armazenadas como Vozes Mixadas. O modo de Trabalho de Mixagem de Voz lhe deixa usar as funções adicionais como Copiar e Apagar. Depois de completar a edição de Mixagem de Voz, você pode armazenar a Voz editada para um Banco de Usuário na memória interna (Flash ROM) ou você pode armazenar isto como uma parte dos dados de Música/Modelo atuais para a memória interna (DRAM). Quando armazenar a Mixagem de Voz editada como uma parte dos dados de Música/Modelo atuais, salve os dados em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo.

### Modo de Edição de Mixagem de Voz

[SONG] ou [PATTERN] [MIXING] - [F2] VOICE  
- Seleção de Voz Normal - [F5] VCE ED

Modo de Edição de Mixagem de Voz é dividido em Edição Comum, para fixar parâmetros comuns a todos os quatro Elementos, e Edição de Elemento, para fixar parâmetros de Elementos individuais.

#### Edição Comum

[SONG] ou[PATTERN] - [MIXING] - [F2] VOICE- Seleção de Voz Normal - [F5] VCE ED - [COMMON]

Estes parâmetros servem para editar a todos os quatro Elementos da Voz Normal selecionada.

**NOTA** Os parâmetros de Edição de Mixagem de Voz são basicamente iguais a esses no modo de Edição de Voz . Porém, alguns parâmetros que têm o mesmo nome como esses no modo de Mixagem de Música/Mixagem de Modelo não estão disponíveis no modo de Edição de Mixagem de Voz.

#### [F1] GENERAL

Igual ao Modo de Edição Comum de Voz Normal. Veja página 153. Por favor note que a tela [SF3] MEQ OFS (EQ Master Offset) não está disponível no modo de Edição de Mixagem de Voz.

#### [F2] OUTPUT

Igual ao Modo de Edição Comum de Voz Normal. Veja página 154.

#### [F4] CTL SET (Set de Controladores)

Igual ao Modo de Edição Comum de Voz Normal. Veja página 155.

#### [F5] LFO

Igual ao Modo de Edição Comum de Voz Normal. Veja página 156.

#### [F6] EFFECT

Igual ao Modo de Edição Comum de Voz Normal. Veja página 158. Por favor note que a tela [SF4] REVERB e [SF5] CHORUS não estão disponíveis no modo de Edição de Mixagem de Voz.

**NOTA** Quando a Inserção da Parte está desativada (página 191), esta tela será indisponível.

#### Edição de Elemento

[SONG] ou[PATTERN] - [MIXING] - [F2] VOICE- Seleção de Voz Normal - [F5] VCE ED - Seleção de Elemento

Estes parâmetros servem para editar os Elementos individuais que compõem uma Voz Normal.

#### [F1] OSC (Oscilador)

Igual ao Modo de Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 158.

#### [F2] PITCH

Igual ao Modo de Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 159.

#### [F3] FILTER

Igual ao Modo de Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 160.

#### [F4] AMP(Amplificação)

Igual ao Modo de Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 162.

#### [F5] LFO (Oscilador de Baixa Frequência)

Igual ao Modo de Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 163.

#### [F6] EQ (Equalizador)

Igual ao Modo de Edição de Elemento da Voz Normal. Veja página 164.

# Referência

## Modo de Trabalho de Mixagem de Voz [SONG] ou [PATTERN] - [MIXING] - [F5] VCE ED - [JOB]

O modo de Trabalho de Mixagem de Voz possui duas operações básicas, Copiar e Apagar. Depois de fixar parâmetros como desejado na tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.

### [F2] RECALL

Se você está editando uma Mixagem de Voz e seleciona uma Mixagem de Voz diferente, Música ou Modelo sem armazenar a edição, tudo o que você fez será apagado. A edição também é apagada se a parte atual para qual a Mixagem de Voz é nomeada recebe uma mensagem de mudança de programa de um instrumento MIDI externo. Se isto acontecer, você pode usar a Convocação de Edição para restabelecer a Mixagem de Voz com sua edição intacta, apertando o botão [ENTER] na tela [F2] RECALL.

**NOTA** Você pode especificar a Parte para qual a Mixagem de Voz a ser chamada antes de executar a Convocação de Edição.

### [F3] COPY

Este Trabalho lhe deixa copiar a Mixagem de Voz armazenada a uma Parte especificada em uma Música/Modelo para uma Parte em outra Música/Modelo.



### [F5] DELETE

Este Trabalho lhe deixa apagar uma Mixagem de Voz nomeada uma parte especificada de Música/Modelo.

## Modo de Armazenamento de Mixagem de Voz

## [SONG] ou [PATTERN] - [MIXING] - [F5] VCE ED - [STORE]

Esta função lhe deixa armazenar seu sua Mixagem de Voz editada para memória de Usuário (Flash ROM ou DRAM). Para detalhes, se refira a página 78 na seção de Guia Rápido.

## Modo de Utilidade

O modo de Utilidade possui uma variedade de configurações importantes relacionadas a operação global do MO. Estas configurações também podem ser armazenadas—simplesmente apertando o botão [STORE] de qualquer modo (com a exceção do modo de Trabalho de Utilidade), armazenando os dados para a memória Flash ROM como configurações de sistema (página 150). Você também pode salvar as configurações em um dispositivo de armazenamento USB no modo de Arquivo.

### Modo de Utilidade

[UTILITY]

Neste modo, você pode fixar parâmetros que se aplicam ao sistema inteiro deste instrumento.

Este modo é de fato um sub-modo do modo de Voz/Desempenho/Música/Modelo. Aperte o botão [UTILITY] em cada modo para entrar no modo de Utilidade e aperte o botão [EXIT] depois de fazer as configurações para voltar ao modo anterior.

#### [F1] GENERAL

[SF1] TG (Gerador de Tom)	Desta tela você pode fazer configurações globais para o gerador de tom interno. Configurações feitas aqui não afetam as mensagens MIDI transmitidas ao instrumento MIDI externo.
Volume	Determina o volume global do instrumento. Configurações: 0 - 127
NoteShift	Determina a quantia (em semitons) pela qual a afinação de todas as notas é trocada. Configurações: -24 - 0 - +24
Afinação	Determina a afinação precisa (em 0.1 centésimos) do gerador de tom interno. Configurações: -102.4 - +102.3
BCCurve (Controlador Breath)	Determinam como o som do gerador de tom interno responde ao uso de um Controlador de Breath. A configuração feita aqui afeta os parâmetros de Destino quando a Fonte é ajustada a "BC", e ambos podem ser ajustados nas telas CTL SET ([VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F4] CTL SET). O gráfico mostrado na tela indica a curva de resposta do controlador. (A linha horizontal representa os valores de controle de Breath recebidos, enquanto a linha vertical representa a resposta atual do gerador de tom interno.)
	<b>NOTA</b> O MO não tem saída para o Controlador Breath. Porém, se lembre de que se são recebidas as mesmas mensagens MIDI de Mudança de Controle de um dispositivo externo, o gerador de tom interno também responde a essas mensagens como se o controlador de MIDI fosse usado no MO.
[SF2] KBD (Teclado)	Desta tela você pode fixar os parâmetros relacionados ao teclado. As configurações feitas aqui afetam as mensagens MIDI geradas tocando o teclado.
Oitava	Determina a quantia em oitavas pelas quais o alcance do teclado é trocado para cima ou abaixo. Esta configuração também pode ser mudada apertando qualquer um dos botões de [OCTAVE] nos MO6. Configurações: -3-0+3
Transposição	Determina a quantia em semitons pelo qual o alcance do teclado é trocado para cima ou abaixo. Config.: -11-0+11
	<b>NOTA</b> Se você transpõe além dos limites de alcance de nota (C-2 e G8), serão usadas notas nas oitavas adjacentes. Por exemplo, uma nota transposta de F9 será mudada a F8.
VelCurve (Curva de Velocidade)	Determinam como a velocidade atual será gerada e será transmitida de acordo com a velocidade (força) com que você toca notas no teclado. O gráfico mostrado na tela indica a curva de resposta de velocidade. (A linha horizontal representa a velocidade recebida estimada (força usada para tocar), enquanto a linha vertical representa os valores de velocidade atuais transmitidos aos geradores de tom de internos/externos.) Configurações: norm, soft, hard, wide, fixed / norm (normal)..... Este curva produz uma correspondência entre a força que é tocado o teclado (velocidade) e a mudança de som atual. / soft..... Esta curva provê resposta aumentada, especialmente para mais baixas velocidades. Em outras palavras, tocando suavemente resulta em resposta mais alta que o normal. / hard..... Esta curva provê resposta aumentada, especialmente para velocidades mais altas. Em outras palavras, tocando mais fortemente resulta em resposta mais alta que o normal. / wide..... Esta configuração provê resposta para as curvas de alta e baixa velocidade. Alarga o aparente alcance dinâmico do controlador, produzindo menos mudanças de som no alcance mais suave e mais mudanças no alcance mais alto. / fixed..... Esta configuração produz a mesma quantia de mudança de som (ajustado na Velocidade Fixa abaixo), não importa a força utilizada.
FixedVelocity	Este parâmetro só está disponível se você seleciona "fixed" acima. A velocidade da nota que você toca está fixa no valor ajustado aqui. Configurações: 1-127
[SF3] EF BYPS (Bypass)	Desta tela você pode selecionar o efeito(s) específico que deve ser evitado quando o botão [EFFECT BYPASS] é ligado.
Inserção	Quando isto for ativado e o botão [EFFECT BYPASS] estiver ligado, o Efeito de Inserção interno é evitado.
Sistema	
Reverb	Quando isto for ativado e o botão [EFFECT BYPASS] estiver ligado, o efeito de Reverb é evitado.
Chorus	Quando isto for ativado e o botão [EFFECT BYPASS] estiver ligado, o efeito de Chorus é evitado.
	<b>NOTA</b> Para detalhes sobre os Efeitos, veja página 140.

## Referência

[SF4] OTHER	
AutoLoad	Determina se a função de Leitura Automática está ativada ou não. Se estiver ativada, o instrumento carregará os arquivos especificados automaticamente (do dispositivo de armazenamento USB) para a memória. Para detalhes sobre a função de Leitura Automática, veja página 102. Configurações: On,off.
PowerOnMode	Isto determina modo de “power-on” (e memória do banco)—permitindo que você selecione qual condição é chamada automaticamente quando você liga o MO. Configurações: performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master / performance... .Modo de Toçar Desempenho (User Performance 001) / voice (USR1)... Modo de Toçar Voz (User Voice “USR1: 001”) / voice (PRE1)... .Modo de Toçar Voz (Preset Voice “PRE 1: 001”) 001”) / GM..... .Modo de Toçar Voz (GM Voices “GM: 001”) / last.....O modo e o número de programa registrados na última vez pelo procedimento na página 210. / master..... .Modo de Toçar Master (User Master 001)
CtrlReset (Reajuste de Controlador)	Determina o estado dos controladores (Slider de Modulação, Aftertouch, Controlador de Pé, Controlador de Breath, Botões, etc.) quando trocar entre vozes. Quando isto for ajustado para “hold,” os controladores ficam na configuração atual. Quando isto for ajustado para “reset,” os controladores são reajustados aos estados origianis (abaixo). Configurações: reset , hold Se você seleciona “reset,” os controladores serão reajustados aos estados/posições seguintes. Slider de Afinação..... Centro / Slider de modulação..... Mínimo / Aftertouch..... Mínimo / Controlador de Pé..... Máximo / Controlador de Breath..... Máximo / Foot Switch..... Off / Expressão..... Máximo / Pedal de Volume..... Máximo / Sustain..... Off
[F2] OUTPUT	
L&RGain	Ajuste o ganho de saída das saídas L/MONO e R. Configurações: 0dB, +6dB,
[F3] VOICE [VOICE] - [UTILITY] - [F3]	
Estas configurações relacionadas a voz só estão disponíveis quando entrar no modo de Utilidade do modo de Voz, lhe deixando fixar parâmetros relacionados a todas as Vozes.	
[SF1] MEQ (EQ Master)	Desta tela você pode aplicar um equalizador de cinco bandas para todas as Vozes, pode elevar ou pode abaixar o nível de cada faixa de frequência (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Os parâmetros são os mesmos da Edição Comum de Desempenho. Veja página 172. Configurações: Para detalhes sobre EQ, veja página 141.
[SF2] MEF (Efeito Master)	Desta tela você pode ajustar os parâmetrosde Efeito Master aplicados a todas as Vozes. Os parâmetros são os mesmos da Edição Comum de Desempenho. Veja página 172.
[SF3] ARP CH (Canal de Arpejo)	Desta tela você pode fixar parâmetros relacionados a saída de dados de Arpejo MIDI no modo de Voz.
OutputSwitch	Isto habilita ou incapacita a saída de dados MIDI para a função de Arpejo. Quando isto é ajustado “On,” os dados de Arpejo são enviados via MIDI—lhe permitindo mandar de volta os dados do Arpejo a um seqüenciador externo ou tocar os Arpejos MIDI conectados aos geradores de tom. Configurações: On (habilitado), Off (incapacite)
TransmitCh (Canal de Transmissão)	Determina o canal MIDI pelo qual serão enviados dados de reprodução de Arpejo (quando o parâmetro de Saída sobre estiver habilitado). Configurações: 1–16
[SF4] CTLASN (Nomeação de Controlador)	Ajuste os parâmetros relacionados aos controladores no modo de Voz. Os detalhes de cada parâmetroão os mesmos da Edição Comum de Desempenho. Veja página 173.
[F3] SEQ (Seqüenciador) [SONG] ou[PATTERN] - [UTILITY] - [F3]	
Estas configurações relacionadas a música/modelo só estão disponíveis quando entrar no modo de Utilidade do modo de Música ou Modelo.	
[SF1] CLICK	Desta tela você pode fixar os parâmetros relacionados ao som do metrônomo usado durante a gravação ou reprodução no modo de Música/Modelo
Modo	Determina quando o som do metrônomo soará. Configurações: off, rec, rec/play, all / off..... Sem som. / rec..... Soará durante a gravação de Música/Modelo / rec/play..... Soará durante a gravação e reprodução de Música/Modelo / all.....Soará sempre.
Batida	Determina em quais batidas que o metrônomo soará. / Configurações: 16 (1/16 notas), 08 (1/8 notas), 04 (1/4), 02 (1/2), 01 (notas inteiras)
Volume	Determina o volume do som do metrônomo. / Configurações: 0–127
Tipo	Determina o tipo do som do metrônomo. / Configurações: 1–10

RecCount	Ajusta o número de compassos providos antes de começar a gravação de fato depois de apertar o botão [▶] (Play) no modo de Gravação standby. / Configurações: off (A gravação começa assim que o botão [▶] é apertado), 1 meas–8 meas
<b>NOTA</b>	Considerando que o som do metrônomo é criado com o gerador de tom interno o uso desse som afeta a polifonia global deste sintetizador.
[SF2] FILTER (Filtro MIDI)	Desta tela pode ajustar você quais eventos MIDI serão recebidos/transmitidos via MIDI. As configurações feitas aqui se aplicam somente aos dados de reprodução de Música/Modelo; eles não afetam os eventos MIDI gerados pelo seu desempenho no teclado ou com operações nos modos de Voz e Desempenho. Eventos MIDI para os quais o Filtro é aplicado: Note, PgmChange (Mudança de Programa), CtrlChange (Mudança de Controle), PB (Lance Curva), ChAt (Canal Aftertouch), PolyAT (Aftertouch Polifônico), Exclusive
[SF3] OTHER	
PtnQuantize (Quantize do Modelo)	Determina o quantize estimado para o Modelo durante a reprodução. Quando ajustado para "1," Modelos (seções) sempre acenderão a primeira batida do compasso durante a reprodução. Quando "1/16" for selecionado, Modelos (seções) podem ser trocados em qualquer das 16 batidas durante a reprodução. Configurações: 1 (1 compasso), 1/2 (Meia nota), 1/4, 1/8, 1/16
PtnTempoHold (Hold de Tempo do Modelo)	Determina se trocará ou não o valor de tempo ao valor de tempo armazenado com cada Modelo quando um Modelo novo é selecionado durante a reprodução. Quando ajustado para "On," o tempo será retido quando são trocados os Modelos. Quando ajustado para "Off," o tempo trocará ao armazenado com o Modelo novo quando são trocados os Modelos. Configurações: On, off.
<b>NOTA</b>	O ajuste de tempo dos dados na Rede de Modelo não é afetado por este parâmetro.
SongEventChase	Este parâmetro lhe permite especificar quais tipos de dados de sem-nota são reconhecidos corretamente durante várias operações. Normalmente, se uma Música ou Modelo é reproduzido, avançado ou rebobinado, certos tipos (como Mudança de Programa, Afinação, e Mudança de Controle) podem ser reproduzidos como esperado. Ajustando isto para um evento específico assegura a integridade de reprodução do evento. Configurações: Off, PC (Mudança de Programa), PC+PB+Ctrl (Mudança de Programa+Afinação+ Mudança de Controle), all (Todos os eventos)
<b>NOTA</b>	Se lembre de que configurações diferente de "Off" podem resultar em uma operação lenta - por exemplo, uma pausa antes de começar a reprodução.
<b>NOTA</b>	Quando isto é ajustado para "all," uma quantia excessiva de dados MIDI podem ser gerados, resultando possivelmente em um erro MIDI no dispositivo conectado.
DumplInterval (Intervalo de Tempo Bulk Dump)	Quando reproduzir dados exclusivos de sistemas (dados Bulk) isso é gravado nas faixas de seqüência, fixando o intervalo que é inserido para cada 1KB. Quando enviar dados Bulk deste sintetizador para um dispositivo de MIDI conectado, um erro de MIDI pode resultar se o dispositivo não suporta quantias grandes de dados em pouco tempo. Este parâmetro faz um intervalo que provê bastante tempo para o dispositivo receptor processar os dados de Bulk. Configurações: 0–900 (msec)
<b>NOTA</b>	A reprodução pode ser um pouco mais lenta no intervalo atualmente ajustado. Também quando um erro MIDI acontece, tente fixar o um valor de intervalo um pouco mais alto e envie os dados novamente.
LoadMix	Determina se as configurações de Mxagem estão carregadas (On) ou não (fOff) quando o número de Música/Modelo é mudado. Configurações: On,off.
<b>NOTA</b>	Esta configuração afeta a mudança de Música/Modelo durante a reprodução de Rede de Música/Modelo.

# Referência

## [SF4] QUICK SET

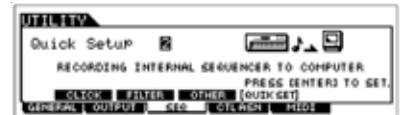
Se você usa o MO para uma variedade de aplicações baseadas no seqüenciador e faz trocas entre essas aplicações, a Troca de Ajuste lhe ajudará. Isto permite uma reconfiguração imediata do instrumento para quatro aplicações diferentes. Os parâmetros seguintes são mudados com a Troca de Ajuste.

- [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - Local Ctrl
- [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync
- [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - SeqCtrl
- [SONG]/[PATTERN] - [F3] TRACK - [SF3] OUT SW - INT SW, EXT SW
- [SONG]/[PATTERN] - [REC] - [F4] RECARP - OutputSwitch

**NOTA** Os parâmetros INT SW, EXT SW, e OutputSwitch são fixos para cada Música/Modelo. Então, quando mudar o número da Música/Modelo, os valores de parâmetro são mudados. Execute a operação de Troca de Ajuste depois de mudar uma Música/Modelo.

**NOTA** Quando o parâmetro MIDI Sync for ajustado a "MIDI," você pode usar o Arpejo somente enquanto recebe mensagens de tempo (MIDI Clock) do seqüenciador externo. Se lembre de que alguns seqüenciadores só transmitem mensagens de tempo durante a reprodução do arquivo de música.

1. Quando usar só o MO
  - LocalCtrl..... On
  - MIDI Sync..... interno
  - SeqCtrl..... in/out
  - INT SW. .... On (todas as faixas)
  - EXT SW..... On (todas as faixas)
  - OutputSwitch..... Off



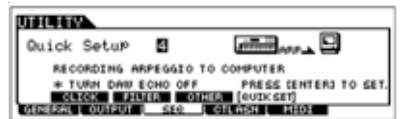
2. Quando gravar uma Música no MO para um computador/seqüenciador
  - LocalCtrl..... .off
  - MIDI Sync..... .midi
  - SeqCtrl..... .in
  - INT SW. .... .off (todas as faixas)
  - EXT SW..... .on (todas as faixas)
  - OutputSwitch..... .off

Fixe o ajuste MIDI Thru (MIDI Echo) no seqüenciador para On.



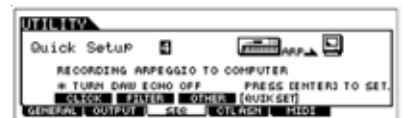
3. Quando usar o MO como um gerador de tom para um computador/seqüenciador
  - LocalCtrl..... Off
  - MIDI Sync..... interno
  - SeqCtrl..... Off
  - INT SW..... Off (todas as faixas)
  - EXT SW..... On (todas as faixas)
  - OutputSwitch..... Off

Fixe o ajuste MIDI Thru (MIDI Echo) no seqüenciador para On . Se você deseja sincronizar o Arpejo do MO com o ajuste de tempo do seqüenciador, fixe para o parâmetro MIDI Sync para "MIDI ".



4. Quando gravar o Arpejo para um computador/seqüenciador
  - LocalCtrl..... On
  - MIDI Sync..... MIDI
  - SeqCtrl..... On
  - INT SW..... On (todas as faixas)
  - EXT SW..... On (todas as faixas)
  - OutputSwitch..... On

Fixe o ajuste MIDI Thru (MIDI Echo) no seqüenciador para Off.



**NOTA** Quando reproduzir os dados de música inclusive dados de Arpejo MIDI, desligue o botão [ARPEJO ON/OFF].



## [F4] CTLASN (Nomeação de Controle)

### [SF1] ARP

(Arpejo)

Troca	Determina o Número de Mudança de Controle que controla o estado de on/off da reprodução de Arpejo. Configurações: 00-95
Hold	Determina o Número de Mudança de Controle que controla estado de on/off do "Hold" do Arpejo (página 152). Configurações: 00-95
[SF2] ASSIGN	Você pode nomear funções específicas ao Botão 1 e 2 (ASSIGN A e B) quando as luzes de [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas.
ASA (Assign A) Dest (Destino)	Dois parâmetros estão disponíveis aqui. O primeiro (ASA) determina o número de Mudança de Controle gerado pelo botão ASSIGN A. O segundo, Destino (Dest), determina que parâmetro ou aspecto do som é afetado pelo botão. Se lembre de que se são recebidas as mesmas mensagens MIDI de Mudança de Controle como ajustado aqui de um dispositivo externo, o gerador de tom interno também responde a essas mensagens. Configurações: Se refira ao livreto de Lista de Dados separado.
ASB (Assign B) Dest (Destino)	Dois parâmetros estão disponíveis aqui. O primeiro (ASB) determina o número de Mudança de Controle gerado pelo botão ASSIGN B. O segundo, Destino (Dest), determina que parâmetro ou aspecto do som é afetado pelo botão. Se lembre de que se são recebidas as mesmas mensagens MIDI de Mudança de Controle como ajustado aqui de um dispositivo externo, o gerador de tom interno também responde a essas mensagens. Configurações: Se refira ao livreto de Lista de Dados separado.



<b>[SF3] FT SW (Footswitch)</b>	
FSAssign (Nomeação de Footswitch)	Desta tela você pode determinar o número de Mudança de Controle gerado usando o Footswitch conectado a saída FOOT SWITCH. Se lembre de que se as mesmas mensagens de Mudança de Controle MIDI daqui são recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tom interno também responde a essas mensagens como se o Footswitch do instrumento fosse usado. Configurações: 000 – 101 (000, 032: off, 096: Arpeggio Switch, 097: Arpeggio Hold, 098: modo de reprodução de Sequência, 099/100: Mudança de Programa INC/DEC 101: Oitava)
<b>[SF4]REMOTE</b>	Podem ser selecionados dois modos de controle de software de computador diferentes aqui, como também configurações de porta MIDI . Quando você fez as configurações desejadas, aperte o botão [ENTER] para chamar os modelos de controle prefixados de fato para o software. Para detalhes, se refira ao Guia Rápido na página 113.
<b>[SF5] MEF (Efeito Master)</b>	Desta tela você pode fixar os parâmetros relacionados a operações de Efeito Master com os Sliders de Controle. (Aperte ambos os botões [ARP FX] e [EQ] de forma que as luzes deles acendem.)
Knob1–Knob4	Nomeia um parâmetro do Efeito Master a cada Botão. Os parâmetros disponíveis diferem dependendo do tipo de Efeito Master selecionado.
<b>[F5] MIDI</b>	
<b>[SF1] CH (Canal)</b>	Desta tela você pode fazer configurações MIDI básicas.
BasicRcvCh (Canal de Recepção)	Determina o canal de recepção MIDI quando este sintetizador é ajustado no modo de gerador de tom de único timbre (modos de Voz/Desempenho). Configurações: 1–16, omni (todos os canais),off  No modo de gerador de tom multi-timbral (modos de Música e Modelo), cada Parte recebe dados MIDI de acordo com seu canal de recepção MIDI nomeado ([SONG] ou [PATTERN] - [MIXING] -[EDIT] - Part selection - [F1] VOICE - [SF2] MODE - ReceiveCh).
KBDTransCh (Canal de Transmissão)	Determina o canal MIDI em cima de qual o instrumento envia dados MIDI (para um seqüenciador externo, gerador de tom, ou outro dispositivo). Este parâmetro está disponível no modo de gerador de tom de único timbre (modos de Voz e Desempenho). Configurações: 1–16, Off  No modo de gerador de tom multi-timbral (modos de Música e Modelo), dados MIDI gerados ao tocar o teclado (e seus controladores) são enviados ao gerador de tom interno e dispositivos externos pela saída de canal MIDI que corresponde ao número da Parte selecionada.
DeviceNo. (Número do dispositivo)	Determina o número de dispositivo usado por este sintetizador para transmissão ou recepção de dados. Este número tem que se alinhar com o Número de Dispositivo do dispositivo MIDI externo quando transmite/recebe dados, parâmetros ou outras mensagens exclusivas do sistema. Configurações: 1–16, tudo, fora
<b>[SF2] SWITCH</b>	Habilita ou incapacita as mensagens de selecionamento de Banco , ambos em transmissão e recepção. Quando isto for ajustado para “On,” este sintetizador responde as mensagens de selecionamento de Banco, e também transmite mensagens de selecionamento de Banc (quando usar o painel). Configurações:On, off.
BankSel	Habilita ou incapacita mensagens de Mudança de Programa, ambos em transmissão e recepção. Quando isto for ajustado para “On,” este sintetizador responde a mensagens de Mudança de Programa , e também transmite mensagens de Mudança de Programa (quando usar o painel). Configurações: fora, em
PgmChange (Mudança de Programa)	No modo de gerador de tom multi-timbral (modos de Música e Modelo), cada Parte recebe dados MIDI de acordo com seu canal de recepção MIDI nomeado ([SONG] ou [PATTERN] - [MIXING] -[EDIT] - Part selection - [F1] VOICE - [SF2] MODE - ReceiveCh).
CtrlChange (Modo de Mudança de Controle)	Determina como este sintetizador recebe e reconhece mensagens de AEG Sustain MIDI. Quando ajustado para mode1, será recebido como uma Mudança de Parâmetro. Quando ajustado para mode2, é recebido como uma mensagem de Mudança de Controle. Configurações: mode1, mode2,
LocalCtrl (Controle Local On/Off)	Isto determina se gerador de tom do instrumento responde ou não ao seu toque no teclado. . Normalmente, isto deve estar ajustando para “on”— sendo que você quer ouvir o som do MO.. Porém, para aplicações de seqüenciadores externos, você pode precisar fixar isto para “Off” , para evitar notas dobradas nas quais o gerador de tom do instrumento é tocado duas vezes. Até mesmo se isto é for ajustado para “Off,” os dados serão transmitidos via MIDI. Também, o bloco de gerador de tom interno responderá a mensagens recebidas via MIDI. Configurações: On , off.
RcvBulk (Bulk)	Determina se podem ou não ser recebidos dados Bulk Dump Configurações: protect (não recebidos), on (recebidos)

# Referência

[SF3] SYNC (Sincronização)	Desta tela você pode fixar vários parâmetros relacionados a sincronização MIDI.
MIDI Sync	Determina se reprodução de Música/Modelo/Arpejo será sincronizada ao tempo interno do instrumento ou a um tempo MIDI externo. Configurações: internal, MIDI, MTC, internal.....Sincroniza com o tempo interno. Use esta configuração quando este sintetizador será usado sozinho ou como a fonte de tempo para outro equipamento. MIDI.....Sincroniza com o tempo MIDI recebido de um instrumento MIDI externo via MIDI. MTC (Código de Tempo MIDI)...Sincroniza com um sinal de MTC recebido via MIDI. São transmitidos sinais de MMC via MIDI. Use esta configuração quando este sintetizador será usado como MIDI, ou quando sincronizar a um MTCcapable MTR. A função MTC Sync só está disponível no modo de Música. <b>NOTA</b> Por favor se lembre de que a música ou modelo não começará nem se você aperta o botão [▶] (Play) quando o MIDI Sync for ajustado a algo diferente de "internal". <b>NOTA</b> O MTC (Código de Tempo MIDI) permite a sincronização simultânea de dispositivos auditivos múltiplos por cabos MIDI. Incluindo dados que correspondem a horas, minutos, segundos, e frames. Este sintetizador não transmite MTC. Um dispositivo como o Yamaha AW2400 é necessário para usar este sintetizador como um provedor de MTC. <b>NOTA</b> O MMC (Controle de Máquina MIDI) permite controlar remotamente gravadores multi-faixa, seqüenciadores MIDI, etc. Um gravador multi-faixa MMC, por exemplo, responderá a operações de começar automaticamente, parar, avançar, voltar executadas no seqüenciador e mantém a reprodução do seqüenciador e gravador multi-faixa alinhada.
ClockOut	Determina se mensagens de tempo MIDI (F8) serão transmitidas via MIDI. Configurações: on (transmitidas), off.
SeqCtrl (Controle do Seqüenciador)	Determina se os sinais do Seqüenciador —começe, continue, pare, e posição da música - serão recebidos ou transmitidos via MIDI. Configurações: off, in, out, in/out off.....Não são transmitidos/recebidos. / in.....Recebidos mas não transmitidos. / out.....Transmitidos mas não recebidos / in/out.....Transmitidos e recebidos.
MTC StartOffset	Determina o ponto de código de tempo específico do qual inicia a reprodução da seqüência, quando o MTC é recebido. Esta característica pode ser usada para alinhar a reprodução deste sintetizador com precisão com um dispositivo MTC externo. Configurações: Hora: Minuto: Segundo:Frame Hora.....:00–23 / Minuto.....:00–59 / Segundo.....:00–59 / Frame.....:00–29
[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	Determina qual terminal de saída físico será usado para transmitir/receber dados MIDI: MIDI IN/OUT ou USB. / Configurações: MIDI, USB, <b>NOTA</b> Os dois tipos de terminais acima não podem ser usados ao mesmo tempo.
ThruPort (Porta)	Muitos seqüenciadores de computador são capazes de transmitir dados em cima de várias portas MIDI, quebrando a barreira de 16 canais. Quando usar o terminal USB para transmissão/recepção de MIDI, você pode ter este sintetizador para responder a dados MIDI de mais de uma porta, enquanto retransmite os dados para outro número de porta (você pode ajustar aqui) para um gerador de tom separado (conectado ao terminal MIDI OUT). Deste modo, podem ser tocados 16 canais de dados neste sintetizador e outros 16 podem ser tocados no dispositivo MIDI conectado. Configurações: 1–8
BulkInterval (Intervalo de Bulk)	Determina um tempo de intervalo para transmitir os dados bulk, quando usar a função de Bulk Dump no MO (página 148) ou mensagens de recepção Bulk Dump de um dispositivo externo

## Modo de Trabalho de Utilidade

[UTILITY] - [JOB]

Neste Modo, você pode restabelecer a memória de Usuário deste sintetizador (página 149) para as configurações originais (Ajuste de Fábrica). Para detalhes, veja página 26.

### Informação Adicional

Fixando a tela original quando for ligar o MO.

[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF4] OTHER - PowerOnMode

- 1 Entre no modo desejado e o número de programa que você deseja chamar primeiro quando ligar o MO.
- 2 Aperte o botão [ENTER] enquanto segura o botão [STORE] para registrar o modo e número de programa iniciado no passo 1.
- 3 Ajuste o parâmetro de PowerOnMode para "last" na tela [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF4] OTHER.
- 4 Aperte o botão [STORE] para armazenar o ajuste de Utilidade feito no passo 3 acima.
- 5 Desligue e ligue o MO novamente para chamar o número de programa/modo ajustado no passo 2.

## Modo de Arquivo

O modo de Arquivo possui ferramentas para transferir dados entre o instrumento e o dispositivo de armazenamento USB .

**NOTA** Para detalhes sobre dispositivo de armazenamento USB , veja página 31.

**NOTA** Para detalhes sobre a relação entre os dados criados neste sintetizador e os arquivos para serem salvos, veja página 149.

### Modo de Arquivo

[FILE]

**NOTA** Para informação de como selecionar um arquivo/pasta e como criar uma pasta de arquivos nova, veja página 213.

#### [F1] CONFIG

[SF1] CURRENT Desta tela você pode fixar os parâmetros sobre o dispositivo de armazenamento USB atualmente reconhecido.

Dispositivo USB Selecione a partição no dispositivo. Você pode transferir arquivos entre a partição selecionada abaixo e este instrumento.

► Abertura Se usar um dispositivo de armazenamento USB compatível com várias múltiplas, selecione o número de abertura. A partição desejada pode ser selecionada na caixa a direita.

Status Indica o estado do dispositivo de armazenamento reconhecido por este sintetizador.

► Free Indica a quantia de memória livre no dispositivo atual.

► Total Indica a quantia de memória total no dispositivo atual.

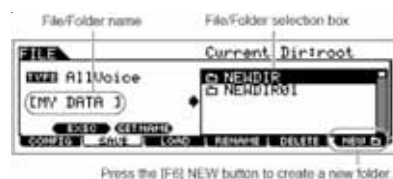
[SF2] FORMAT Antes que você possa usar um dispositivo de armazenamento USB com este sintetizador, você precisará formatá-lo. Use esta operação para formatar o dispositivo de armazenamento USB e nomear um Volume para ele. Para instruções de como formatar, veja página 213.

Abertura Seleciona uma abertura a ser acessada quando o dispositivo de armazenamento USB conectado suporta várias mídias.  
Configurações: 1–8

Tipo Especifica a partição a ser formatada. Configurações: all, partition1–4

Volume Nomeia o Volume. Para instruções de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.

#### [F2] SAVE



Esta operação lhe deixa salvar arquivos em um dispositivo de armazenamento USB. Para instruções de como salvar arquivos dos vários tipos de dados, se refira às páginas seguintes: página 60 (Vozes), página 67 (Desempenhos), página 99 (Música e Modelos).

Tipo Entre os vários tipos de dados criados neste sintetizador, você pode salvar todos eles ou só um tipo específico de dados para um único arquivo. Este parâmetro determina qual tipo específico de dados será salvo a um único arquivo.  
Configurações: Se refira "Informação Adicional" em página 214.

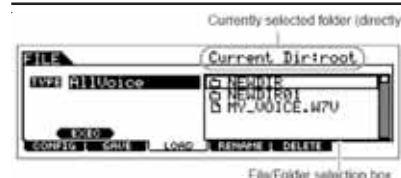
[SF1] EXE Executa a operação de salvar do arquivo na pasta selecionada.

**NOTA** O botão [ENTER] no painel é usado para chamar os conteúdos da pasta de arquivos.

[SF2] Copia o nome da pasta/arquivo selecionada na caixa de seleção de Pasta/Arquivo na coluna de nome de Arquivo.  
SETNAME

[F6] NEW Cria uma pasta de nova dentro da pasta atual.

#### [F3] LOAD



Esta operação lhe deixa carregar arquivos de um dispositivo USB para este sintetizador. Você também pode tocar o teclado enquanto dados são reproduzidos de um arquivo SMF contidos no dispositivo de armazenamento USB . Veja página 213.

Tipo Entre os vários tipos de dados salvos em um único arquivo do dispositivo de armazenamento USB , você pode carregar todos eles ou só um tipo específico de dados para este sintetizador. Este parâmetro determina qual tipo específico de dados será carregado de um único arquivo. Configurações: Se refira a "Informação Adicional" na página 214.

[SF1] EXEC Executa a operação de leitura do arquivo.

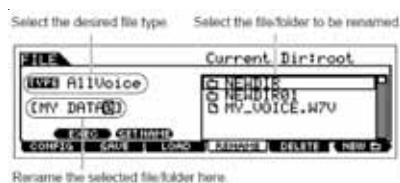
**NOTA** O botão [ENTER] no painel é usado para chamar os conteúdos da pasta de arquivos.

## Referência

---

### [F4] RENAME

---



Desta tela você pode nomear novamente arquivos ou pastas de arquivo no dispositivo de armazenamento USB selecionado e pode usar oito caracteres alfabéticos e numéricos. São nomeados arquivos de acordo com a convenção de nomeação do MS-DOS. Se o nome de arquivo contém espaços e outros caracteres não reconhecido no MSDOS, estes caracteres serão substituídos automaticamente por “\_” (sublinhe).

[SF1] EXEC Executa a operação de nomear novamente o arquivo.

**NOTA** O botão [ENTER] no painel é usado para chamar os conteúdos da pasta de arquivo selecionada.

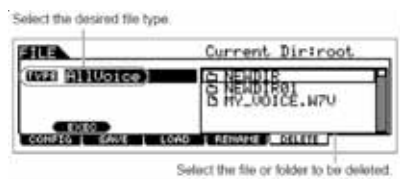
[SF2] SETNAME Copia o nome da pasta/arquivo selecionada na caixa de seleção de Pasta/Arquivo na coluna de nome de Arquivo.

[F6] NEW Cria uma pasta de arquivo nova dentro da pasta de arquivo atual.

---

### [F5] DELETE

---



Desta tela você pode apagar os arquivos/pastas do dispositivo de armazenamento USB selecionado. Selecione o arquivo desejado ou a pasta de arquivo como mostrado abaixo, então aperte o botão [SF1] EXEC.

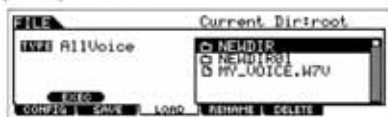
**NOTA** Quando você deseja apagar uma pasta de arquivo, apague todos os arquivos e pastas de arquivo contidas anteriormente na pasta de arquivo. Por favor se lembre de que podem ser apagadas só pastas de papéis que contêm nenhum arquivo ou outras pastas de arquivo agrupadas.

### Informação adicional

#### Seleção de Arquivo ( ) / Pasta ( )

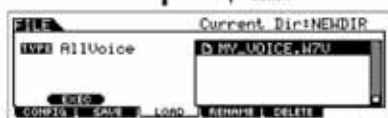
As instruções e ilustrações abaixo mostram você como selecionar arquivos e pastas de arquivo no dispositivo de armazenamento USB dentro do modo de Arquivo.

Move the cursor to the desired file or folder by using the [INC/YES] and [DEC/NO] buttons or the data dial.



To return to the next highest level, press the [EXIT] button.

To call up the contents of a desired folder, highlight the folder and press the [ENTER] button.



Move the cursor to the desired file or folder by using the [INC/YES] and [DEC/NO] buttons or the data dial.

Reproduzindo dados de SMF (dados padrão MIDI) do dispositivo de armazenamento USB

No modo de Arquivo, você pode reproduzir diretamente o arquivo SMF salvo no dispositivo de armazenamento USB. Isto é útil se você está tocando um teclado com um acompanhamento de arquivo de dados SMF.

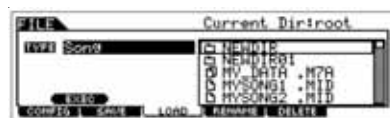
1 Conecte o dispositivo de armazenamento USB inclusive o dispositivo SMF para este instrumento.

2 Entre no modo de Música ou modo de Modelo, então selecione a Música ou Modelo com as configurações desejadas de Mixagem.

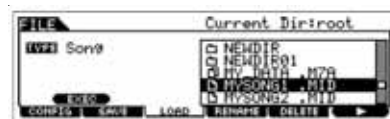
3 Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo.

4 Aperte o botão [F3] LOAD.

5 Mova o cursor para o Tipo, então selecione a Música ou Modelo.



6 Selecione o arquivo SMF.



7 Aperte o botão [F6] (Play) para reproduzir arquivos SMF com as configurações de Mixagem de Música atualmente selecionada ou Modelo. Aperte o botão (Stop) para parar a reprodução novamente.

8 Tente tocar o teclado junto com o arquivo de acompanhamento SMF.

Para selecionar a Faixa para o desempenho de teclado, ligue o botão [TRACK SELECT], então aperte o qualquer um dos botões de Número [1]–[16]. Também, você pode controlar o som de cada Parte usando os Botões e Sliders de Controle como o modo de Música e modo de Modelo.

### Formatando um dispositivo de armazenamento USB

Antes que você possa usar um dispositivo de armazenamento USB com este sintetizador, você precisará formatá-lo. Siga as instruções abaixo.



Se dados já estão salvos no dispositivo de armazenamento USB, tenha cuidado para não formatá-los. Se você formata o dispositivo de armazenamento USB a, todos os dados anteriormente gravados serão apagados.

1 Conecte um dispositivo de armazenamento USB no conector USB TO DEVICE.

Se necessário, insira as mídias formatadas na abertura do dispositivo de armazenamento USB.

2 Aperte o botão [FILE] para entrar no modo de Arquivo.

3 Aperte o botão [F1] CONFIG, depois aperte o botão [SF2] FORMAT para chamar a tela de Formatar.



4 Selecione a abertura e a repartição para ser formatada.

Especifique o número de abertura a direita no topo da tela como desejado e selecione a repartição a ser formatada à localização do valor de Tipo na segunda linha da tela.

5 Ajuste o Volume.

Mova o cursor para "Volume Label" e introduza um nome. Para instruções de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.

6 Aperte o botão [ENTER]. (A tela o incita para confirmação.)

Aperte o botão [DEC/NO] para cancelar a operação de Formatar.

7 Aperte o botão [INC/YES] para executar o Formatação.

Depois de completada, uma mensagem de "Completed" aparece e a operação volta à tela original.



Enquanto é feita a formatação, siga estas precauções:  
Nunca remova ou solte as mídias do dispositivo (USB).  
Nunca desplugue ou desconecta quaisquer dos dispositivos.  
Nunca desligue o MO ou os dispositivos pertinentes.



Ao executar a operação de Formatar no modo de Arquivo, o dispositivo de armazenamento USB será formatado no MS-DOS ou formato de Windows. O dispositivo de armazenamento USB formatado pode não ser compatível com outros dispositivos como um computador de Macintosh ou máquina fotográfica digital.

# Referência

## Tipos de arquivo suportados pelo MO

### Tipos de arquivo que podem ser salvos do instrumento para um dispositivo de armazenamento USB [FILE] - [F2] SAVE - TYPE

TIPO	Ext do Arquivo *	Descrição
All	.M7A	Todos os dados na Memória de Usuário interna deste sintetizador (Flash ROM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB .
AllVoice	.W7V	Todo os dados de Voz de Usuário na Memória de Usuário interna deste sintetizador (Flash ROM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos no dispositivo de armazenamento USB. Porém, as Vozes Mixadas não são salvas.
UserARP	.W7G	Todos os dados de Arpejo de Usuário na Memória de Usuário interna deste sintetizador (Flash ROM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB .
AllSong	.W7S	Todos os dados de Música de Usuário na Memória de Usuário interna deste sintetizador (DRAM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB.
AllPattern	.W7P	Todos os dados de Modelo de Usuário na Memória de Usuário interna deste sintetizador (DRAM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB.
SMF	.MID	As Faixas de Seqüência (1–16) e os dados de faixa de Tempo de Músicas ou Modelos criados no modo de Música/Modelo podem ser salvos em um dispositivo de armazenamento USB como dados de Arquivo MIDI Standard (formato 0).
Editor de Voz	.W7E	Todos os dados de Voz de Usuário armazenados no Banco de Usuário (Flash ROM) é dirigido como um único arquivo e é salvo no dispositivo de armazenamento USB . O arquivo salvo pode ser carregado ao Editor de Voz do MO6/MO8 (página 112) no seu computador.

\* Nomeado ao arquivo que pode ser salvo.

### Tipos de arquivo que podem ser carregados do dispositivo de armazenamento USB no instrumento [FILE] - [F3] LOAD - TYPE

TIPO	Extensão do Arquivo *	Descrição
All	.M7A	Arquivos do tipo "All" salvos em um dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e pode ser rearmazenados no instrumento.
AllVoice	.W7V	Quando a caixa à esquerda de "swithout System" está marcada, só as configurações do modo de Utilidade não serão carregadas.
Voz	.M7A .W7V	Arquivos do tipo "All Voice" salvos em um dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e pode ser rearmazenados no instrumento.
Desempenho	.M7A	Uma voz especificada em um arquivo como o que é salvo no dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" ou "All Voice" pode ser selecionado individualmente e pode ser carregado no instrumento. Por favor note que os ícones de arquivo de "M7A" e "W7V" são mudados (como pastas de arquivo virtuais) quando este tipo de arquivo for selecionado (Guia Rápido na página 62).
UserARP	.W7G	Um desempenho especificado em um arquivo como o que é salvo no dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" pode ser selecionado individualmente e pode ser carregado no instrumento. Por favor note que o ícone de arquivo "M7A" é mudado (como pasta de arquivo virtual) quando este tipo de arquivo for selecionado (Guia Rápido na página 68).
AllSong	.W7S	Arquivos do tipo "UserARP" salvos em um dispositivo de armazenamento USB pode ser carregado e pode ser rearmazenado no instrumento.
Música	.M7A .W7S .MID	Arquivos do tipo "All Song" salvos em um dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e podem ser rearmazenados no instrumento.
AllPattern	.W7P	Uma Música especificada em um arquivo como o que é salvo em um dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" ou "All Song" pode ser selecionado individualmente e pode ser carregado ao instrumento. Por favor note que os ícones de arquivo "M7A" e "W7S" são mudados (como pastas de arquivo virtuais) quando este tipo de arquivo for selecionado (Guia Rápido na página 101). Além disso, selecionando este tipo de arquivo lhe deixa carregar o arquivo MIDI Standard (formato 0, 1) para uma Música específica. Arquivos do tipo "All Pattern" salvos em um dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e pode ser rearmazenados no instrumento.
Modelo	.M7A .W7P .MID	Uma Música especificada em um arquivo como o que é salvo em um dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" ou "All Pattern" pode ser selecionado individualmente e pode ser carregado ao instrumento. Por favor note que os ícones de arquivo "M7A" e "W7P" são mudados (como pastas de arquivo virtuais) quando este tipo de arquivo for selecionado (Guia Rápido na página 101). Além disso, selecionando este tipo de arquivo lhe deixa carregar o arquivo MIDI Standard (formato 0, 1) para uma seção específica de um Modelo.
Ed. de Voz.	.W7E	Podem ser carregados os dados de Voz editados pelo Editor de Voz MO6/MO8 no seu computador ao instrumento.

\* Nomeado ao arquivo que pode ser lido.

**NOTA** Os arquivos "All Voice," "UserARP," "All Song," "All Pattern," e "Voice Editor" que usam o MOTIF ES podem ser carregados pelo MO. Estas extensões de arquivo são as mesmas no MO.

Os arquivos "All" (.W2A), "All Voice" (.W2V), and "Voice Editor" (.W2E) que usam o MOTIF podem ser carregados no MO como os tipos de arquivo abaixo.

Tipo de Arquivo	Extensão do Arquivo
All Voice	.W2V
Voz	.W2A, .W2V
Editor de Voz	.W2E

Se lembre de que as Vozes podem não produzir o mesmo som exato como esses do instrumento original, como os conteúdos de Waveforms e de estrutura de Efeito são diferentes entre as duas séries do instrumento.

## Modo Master

### Modo de Tocar Master

[MASTER] - Seleção Master

O modo de Tocar Master lhe deixa executar uma variedade de operações de edição no Master selecionado. Para operações de edição mais detalhadas, use o modo de Edição Master. São armazenados parâmetros editados com a exceção de alguns parâmetros a Flash interno ROM como um Usuário Master.

#### [F1] PLAY

OCT (Oitava) Indica o ajuste de Oitava do Teclado feito pelos botões [OCTAVE] . Isto também pode ser mudado com a seguinte operação : [UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF2] KBD - Octave.

ASA (ASSIGN UM), Indica as funções nomeadas aos Botões respectivos ("ASSIGN A" e "ASSIGN B") quando as luzes de ambos os botões [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas. As funções são nomeadas da tela [UTILITY] - [F4] CTLASN - [SF2] ASSIGN.



As configurações de OCT (Oitava), ASA (ASSIGN UM), e ASB (ASSIGN B) não são independentemente designáveis para cada Master. Por causa disto, estes não são armazenados como um Master individual no modo de Armazenamento Master. (página 218).

AS1 (ASSIGN 1), Indica os valores obtidos ao controlar os Botões respectivos ( "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando as luzes de ambos os botões [PAN/SEND] e [TONE] botões estão acesas. As funções nomeadas a estes botões dependem da configuração da Voz selecionada como um programa Master.

[SF1] ARP1 (Arpejo 1)–[SF5] ARP5 (Arpejo 5) Você pode chamar o tipo de Arpejo apertando estes botões para os quais os tipos de Arpejo são nomeados. O tipo de Arpejo nomeado a cada botão depende do programa (Voz, Desempenho, Música, Modelo) selecionado como um Master.

#### [F2] MEMORY

Desta tela você pode fixar parâmetros básicos para o Master, inclusive o modo que é chamado com o Master e o número de programa.

Modo Determina o modo que é chamado quando o número Master for selecionado.  
Configurações: Voz, Desempenho, Música, Modelo.

Memória Determina o número de Programa que é chamado quando o Master for selecionado.  
Configurações:  
Quando o Modo é ajustado para Voz: Selecione um banco de Voz e o número.  
Quando o Modo é ajustado a Desempenho: Selecione um banco de Desempenho e o número.  
Quando o Modo é ajustado a Modelo: Selecione um Modelo e uma seção.  
Quando o Modo é ajustado a Música: Selecione um número de Música.

ZoneSwitch Determina se a função de Zona é usada (On) ou não (Off). Olhe a página 123 para detalhes da função de Zona.



Quando o Modo é ajustado para "Voz" ou "Desempenho" e a função de de Zona está ligada, somente a Zona 1 pode ser usada com o ajuste padrão (tocando Zonas 2-4 não se produzirá nenhum som). Você pode usar estas Zonas para fixar vários parâmetros no modo de Edição Master.

# Referência

<b>Modo de Edição Master</b>	[MASTER] - Seleção de Master - [EDIT]
------------------------------	---------------------------------------

O Modo de Edição Master é dividido em Edição Comum, para fixar parâmetros comuns a todas as quatro Zonas, e Edita de Zona, para fixar parâmetros de Zonas individuais. Quando a função de Zona é iniciada da tela [F2] MEMORY no modo de Tocar Master, só a Edição Comum está disponível.

Edição Comum	[MASTER] - Seleção de Master - [EDIT] - [COMMON]
--------------	--

Estes parâmetros servem para editar a todas as quatro Zonas do Master selecionado.

[F1] NAME  
 Desta tela você pode criar um nome para o Master. Para instruções de como nomear, se refira a página 38 na seção de Operação Básica.

[F2] OTHER

Botão/Slider      Desta tela pode ajustar você das funções será selecionada pelo Botão/Slider

Configurações:

pan..... Selecionando o Master ilumina a luz [PAN/SEND] , para controle em cima da função de Pan.

tone..... Selecionando o Master ilumina a luz [TONE] , para controle em cima da função de Tom.

assign..... Selecionando o Master iluminam as luzes [PAN/SEND] e [TONE] , para controle em cima da função de Nomeação.

MEQofs ou partEQ.... Selecionando o Master ilumina a luz [EQ] , para controle em cima da função de EQ. Quando o Modo é ajustado para Voz, MEQofs está disponível. Quando o Modo é ajustado a Desempenho, Música, ou Modelo, partEQ está disponível.

MEF..... Selecionando o Master iluminam as luzes [ARP FX] e [EQ] ,para controle em cima da função de Edição Master.

arpFx..... Selecionando o Master ilumina a luz [ARP FX] , para controle em cima da função de Arpejo FX.

zona..... Selecionando o Master não ilumina nenhuma luz e automaticamente chama as funções de Botão/Slider fixadas para cada Zona respectiva (página 126). Isto só está disponível quando a função de Zona é ajustada na tela p [F2] MEMORY no modo de Tocar Master.

Edição de Zona	[MASTER] - Seleção de Master - [EDIT] - Seleção de Zona
----------------	---

Estes parâmetros servem para editar as Zonas individuais que compõem um Master. A Edição de Zona só está disponível quando a função de Zona é ativada na tela [F2] MEMORY no modo de Tocar Master

[F1] TRANS (Transmissão)

Desta tela pode ajustar você como cada Zona transmite mensagens MIDI quando você toca o teclado.

TransCh (Canal de Transmissão)      Determina o canal de transmissão MIDI para cada Zona.  
 Configurações: 1–16

TGSwitch (Troca de Gerador de Tom)      Determina se os dados MIDI para cada Zona são transmitidos ou não ao gerador de tom interno.  
 Configurações: On,off.

MIDISwitch      Determina se os dados MIDI para cada Zona são transmitidos ou não a um dispositivo MIDI externo.  
 Configurações: On,off.


[F2] NOTE

Desta tela você pode fixar a afinação - e parâmetros relacionados ao teclado para cada Zona — o permitindo montar uma divisão de Zonas e determina o alcance de afinação para cada Zona.

Oitava      Determina a quantia em oitavas pelas quais o alcance da Zona é trocado para cima ou abaixo.  
 Configurações: -3–0 (padrão)+3

Transposição      Determina a quantia em semitons pelo qual o alcance da Zona é trocado para cima ou abaixo.  
 Configurações: -11–0 (padrão)+11

NoteLimitH, L (Alto, Baixo)      Determina as notas inferiores e superiores do alcance para cada Zona. A Zona selecionada só soar quando você toca notas dentro deste alcance. Configurações: C -2–G8

 Você também pode fixar diretamente o alcance do teclado, apertando o botão [INFORMATION] e apertando as teclas superiores e inferiores desejadas.



**[F3] TX SW (Troca de Transmissão)**

Desta tela pode ajustar você como cada Zona individualmente afeta a transmissão de várias mensagens MIDI, como Mudança de Controle e mensagens de Mudança de Programa. Quando o parâmetro pertinente é ajustado para "On," tocando a Zona selecionada se transmitirá as mensagens MIDI correspondentes. Note que existem dois tipos de tela diferentes (veja abaixo). Cada tipo de tela possui as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo com o que você sente mais confortável.

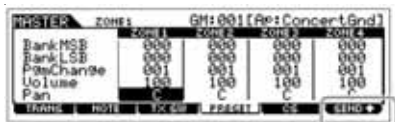
Tela que mostra as quatro Zonas

Tela que mostra todos os parâmetros para uma Zona

Se lembre de que todos os parâmetros disponíveis não podem ser exibidos simultaneamente na tela de quatro Zonas, você precisará usar o controle de cursor para rolar a tela e fixar os outros parâmetros.

**Configurações:**

Bank (TG)	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Selecionamento de Banco MSB/LSB para o gerador de tom interno.
PC (TG)	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Mudança de Programa ao gerador de tom interno.
Bank (MIDI)	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Selecionamento de BancoMSB/LSB para o gerador de tom externo via MIDI.
PC (MIDI)	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Mudança de Programa ao gerador de tom externo via MIDI.
PB (Slider de Afinação)	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Afinação ao gerador de tom interno e externo.
MW (Slider de Mod.)	Determina se são transmitidas ou não mensagens MIDI geradas usando o Slider Modulação para o gerador de tom interno e externo.
Vol (Volume)	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Volume ao gerador de tom interno e externo.
Pan	Determina se são transmitidas ou não mensagens de Pan ao gerador de tom interno e externo.
Slider	Determina se são transmitidas ou não mensagens MIDI geradas usando os Sliders para o gerador de tom interno e externo.
FC1 (C. de Pé 1)	Determina se são transmitidas ou não mensagens MIDI geradas apertando o C. de Pé opcional para o gerador de tom interno e externo.
FS (Footswitch)	Determina se são transmitidas ou não mensagens MIDI geradas apertando o Footswitch conectadas a saída FOOT SWITCH ao gerador de tom interno e externo.
Botão	Determina se são transmitidas ou não mensagens MIDI geradas usando os Botões para o gerador de tom interno e externo.

**[F4] PRESET**

Desta tela você pode fazer as configurações relacionadas a Voz para cada Zona, no número de programa Master selecionado. Deste modo, selecionando um Master diferente automaticamente se chama um ajuste completamente diferente de Vozes e configurações relacionadas a Voz para as quatro Zonas.

- NOTA** Usando o botão [F6] SEND, você pode selecionar se as configurações na tela PRESET são imediatamente aplicadas ou não.
- Se o botão [F6] SEND for ligado ( ), cada mensagens MIDI será enviada do MO do jeito que você mudou cada parâmetro nesta tela.
  - Se o botão [F6] SEND for desligado ( ), cada mensagens MIDI serão enviada do MO depois que você armazena o Master editado e então seleciona o Master novamente.
- Porém, os parâmetros desativados na [F1] TRANS ou [F3]TX SW não pode ser enviados.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Mudança de Programa)	Determina a tarefa de Voz para cada Zona no Master selecionado. Configurações: Se refira à Lista de Voz no livreto de Lista de Dados separado.
Volume	Determina o nível de saída da Voz em cada Zona. Configurações: 0–127
Pan	Determina a posição de pan estéreo da Voz em cada Zona. Configurações: L64 (esquerda)–C (Centro)–R63 (Direita)

**[F5] KN/CS (Botão/Slider de Controle)**

Desta tela pode determinar você quais números de Mudança de Controle são usados para os Botões e Sliders para cada Zona. Estas configurações só estão disponíveis quando o parâmetro de Botão/Slider (na tela [F2] OTHER na Edição Comum) seja ajustado para "zone."  
Configurações: Off, 1–95

## Referência

### Modo de Trabalho Master

[MASTER] - [JOB]

O modo de Trabalho Master contém duas operações convenientes (chamados “trabalhos”) .Uma que o deixam inicializar (reajustar) os dados Master, e o outra que o deixa transmitir seus dados Master editados a um dispositivo MIDI externo ou computador. Depois de fixar parâmetros como desejado da tela selecionada, aperte o botão [ENTER] para executar o Trabalho.

#### [F1] INIT (Inicialize)

Esta função lhe deixa reajustar (inicializar) todos os parâmetros Master para as configurações de originais. Também o permite inicializar certos parâmetros, como configurações Comuns, configurações para cada Zona, e assim por diante—muito útil quando criar um Master completamente novo.

Tipos de Parâmetros (para Inicializar): All, Common, Zone

ALL	São inicializadas todas as configurações para o Master selecionado.
Common	São inicializadas configurações de parâmetro comuns para o Master selecionado.
Zone	Você pode inicializar o ajuste de Zona a um do seguintes três tipos.
Split	Divide o alcance do teclado usando a Zona 1 e Zona 2. “UpperCh” determina o canal de transmissão MIDI do alcance superior do teclado, “LowerCh” determina o canal de transmissão MIDI do alcance inferior do teclado, e “SplitPoint” determina o número de nota (C2–G8) que separa o alcance superior e inferior do teclado.
4Zone	Inicializa todas as quatro Zonas.
Layer	O deixa ajustar duas partes usando a Zona 1 e Zona 2. “UpperCh” e “LowerCh” determinam os canais de transmissão MIDI das duas Zonas respectivamente.

#### [F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função lhe deixa enviar todas suas configurações de parâmetro editadas para o Master atualmente selecionado para um computador ou outro dispositivo MIDI por dados de arquivo. Para detalhes, página 148.

**NOTA** Para executar Bulk Dump, você precisará fixar o Número de Dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação.: [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - DeviceNo.

### Modo de Armazenamento de Master

[MASTER] - Seleção de Master - [STORE]

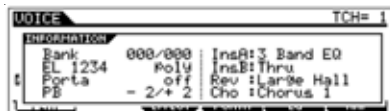
Esta função lhe deixa armazenar seu Master editado para a memória de Usuário (Flash ROM). Para detalhes, se refira a página 123 na seção de Guia Rápido.

Apêndice

Telas de informação

As telas de Informação convenientes lhe deixam ver algumas das configurações mais importantes para cada modo. Selecione o modo desejado, então aperte o botão [INFORMATION] para chamar a tela de Informação para aquele modo. Para sair da tela, aperte o botão novamente (ou qualquer outro botão de painel).

Modo de Voz



Banco

Indica o banco de Voz MSB/LSB (página 224) atualmente selecionado.

EL 1234

Indica a Voz atualmente selecionada, estado de on/off dos quatro Elementos e mono/poly (página 151) .

Porta (Portamento)

Indica o estado de on/off do Portamento da Voz atualmente selecionada.

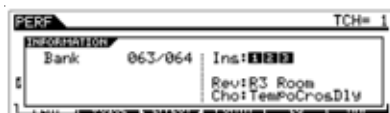
PB (Afinação)

Indica o ajuste do alcance superior/inferior de Afinação.

InsA (Inserção A), InsB (Inserção B), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica o tipo de efeito atualmente selecionado para cada bloco de efeito (página 140).

Modo de Desempenho



Banco

Indica o banco de Desempenho MSB/LSB (página 224) atualmente selecionado.

Ins (Inserção)

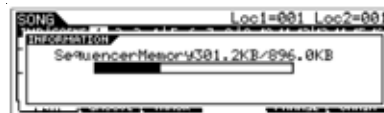
Indica o número de Parte para o qual o efeito de Inserção é aplicado.

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica o tipo de efeito atualmente selecionado para cada bloco de efeito (página 140).

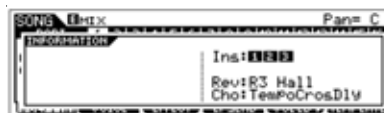
Modo de Música

Modo de Tocar Música



Indica a quantia atualmente de memória disponível (DRAM) para gravação de música.

Modo de Mixagem de Música



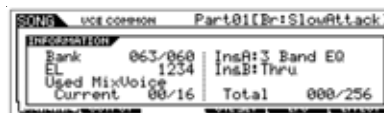
Ins (Inserção)

Indica o número de Parte para o qual o efeito de Inserção é aplicado.

Rev (Reverb), Chorus (Coro)

Indica o tipo de efeito atualmente selecionado para cada bloco de efeito (página 140).

Modo de Mixagem de Voz



Banco

Indica o MSB/LSB (página 224) atualmente selecionados.

EL 1234

Indica a Voz atualmente selecionada, e o estado de on/off dos quatro Elementos.

InsA (Inserção A), InsB (Inserção B)

Indica o tipo de efeito atualmente selecionado para cada bloco de efeito.

Modo de Mixagem de Voz Atual

Indica o número de Partes que usam a Mixagem de Voz atualmente selecionada.

Total

Indica o número total de Partes que usam a Mixagem de Voz em todas as Músicas e Modelos.

# Apêndice

## Modo de Modelo

### Modo de Toçar Modelo



Indica a quantia atualmente de memória disponível (DRAM) para gravação de Frase de Modelo.

### Modo de Mixagem de Modelo

Igual ao Modo de Mixagem de Música.

### Modo de Edição de Mixagem de Voz.

Igual ao Modo de Edição de Mixagem de Música.

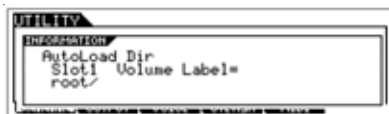
### Modo de Utilidade



### MIDI IN/OUT

Indica qual terminal será usado para transmitir/receber dados MIDI.

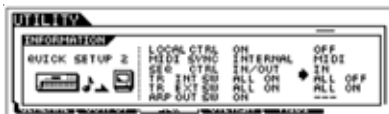
### Leitura automática



Isto só está disponível quando a tela [SF4] OTHER for selecionada da [F1] GENERAL.

Indica o número de abertura e volume do diretório do dispositivo de armazenamento USB especificadas na função de Leitura automática.

### Ajuste rápido



Indica os valores/configurações de parâmetro antes e depois que a função de Ajuste rápido seja usada. Para detalhes sobre Ajuste rápido, veja página 208.

## Modo de Arquivo.



### USB Free

Indica a quantia atualmente de disponível de memória no dispositivo de armazenamento USB conectado.

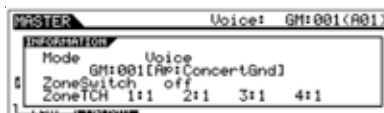
### Abertura, Volume

Indica o número de abertura e volume do diretório do dispositivo de armazenamento USB usados no modo de Arquivo.

### Current Dir (Diretório Atual)

Indica o diretório atualmente selecionado.

### Modo Master



### Modo

Indica o modo e número de programa memorizado ao Master atualmente selecionado.

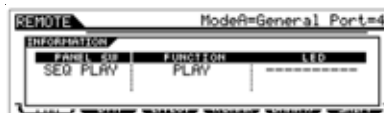
### ZoneSwitch

Indica o estado de on/off da função de Zona.

### ZoneTCH (Canal de Transmissão de Zona)

Indica o Canal de Transmissão de Zona MIDI de cada Zona (quando a função de Zona está ligada.)

### Modo de controle remoto



Para detalhes, veja página 117.

# Apêndice

## Mensagens de tela

Indicação no LCD	Explicação
Are you sure ? [YES]/[NO]	Confirma se você quer executar uma operação especificada ou não. Aperte [INC/YES] ou [DEC/NO] como desejado.
Arp memory full	A memória interna para dados de Arpejo está cheia , para prevenção os dados de seqüência gravados foram armazenados como um Arpejo.
Arpeggio type stored	O tipo de Arpejo atual foi armazenado a um dos botões [SF1] - [SF5].
Bad USB device	O dispositivo de armazenamento USB está inutilizável. Formate o dispositivo de armazenamento USB e tente novamente.
Bulk protected.	Dados Bulk foram recebidos quando RcvBulk foi ajustado para "protect." (Veja página 209.)
Can't make folder.	Nenhum diretório a mais pode ser criado abaixo do nível atual.
Can't undo OK? [YES]/[NO]	Quando são executados certos Trabalhos de Música/Modelo, a memória interna fica muito cheia para uso da operação Undo. Aperte o botão [INC/YES] para confirmar, ou o [DEC/NO] para abortar a operação. Tente novamente depois de apagar as Músicas não desejadas, Modelos, ou frases de Usuário.
Choose user phrase.	Você tentou gravar uma rasto de Modelo para o qual uma frase prefixada foi nomeada. Se você deseja usar uma frase prefixada como matéria-prima para gravação de Modelo, copie para uma frase de Usuário antes de gravar.
Completed.	A operação de leitura ,salvar, formatar, ou outro Trabalho foi completado.
Device number is off.	Dados Bulk não podem ser transmitidos/recebidos pois o número do dispositivo está apagado.
Device number mismatch.	Dados Bulk não podem ser transmitidos/recebidos pois os números do dispositivo não se alinham.
Executing...	Uma operação de formatar ou Trabalho está sendo executada. Por favor espere.
File already exists.	Existe um arquivo que tem o mesmo nome como o um você está a ponto de salvar .
File not found.	O arquivo do tipo especificado não pode ser achado no dispositivo de armazenamento USB.
Folder is too deep.	Não podem ser acessados diretórios abaixo deste nível.
Folder not empty.	Você tentou apagar uma pasta de arquivos que contém dados.
Illegal check box.	Nenhuma caixa foi marcada em uma faixa de Trabalho de Seqüência que requer uma seleção de caixa . Marque a caixa apropriada.
Illegal file	O arquivo especificado para leitura é inutilizável pelo MO ou não pode ser carregado no modo atual.
Illegal file name.	O nome de arquivo especificado é nulo. Tente inserindo um nome diferente.
Illegal input.	Um nome ou valor nulo foi especificado. Confira o método de nomeação ou valor.
Illegal measure.	Um número de compasso nulo foi especificado no modo de Música/Modelo. Selecione o compasso novamente.
Illegal phrase number.	Um número de frase nulo foi especificado no modo de Modelo. Selecione a frase novamente.
Illegal track number.	Um número de faixa nulo foi especificado no modo de Música/Modelo. Selecione a faixa novamente.
Incompatible USB device	Um dispositivo USB que não pode ser usado com o MO foi conectado ao conector USB TO DEVICE.
Meter mismatch	No modo de Trabalho de Modelo, a fórmula de compasso do Modelo de destino é diferente do Modelo de fonte.
MIDI buffer full.	Não foram processados os dados MIDI pois muitos dados foram recebido de uma vez.
MIDI checksum error.	Um erro aconteceu quando foram recebidos dados bulk .
MIDI data error.	Um erro aconteceu quando foram recebidos dados MIDI .
Mixing stored	No modo de Música/Modelo, as configurações de Mixagem estão sendo carregadas do arquivo.
Mixing Voice full	A Mixagem de Voz não pode ser armazenada pois o número de Vozes armazenados excedeu a capacidade máxima.
No data.	Quando um Trabalho de Música/Modelo for executado, a faixa selecionada ou alcance não contém nenhum dado. Selecione uma faixa apropriada ou alcance. Além disso, esta mensagem aparece quando um Trabalho relacionado a uma Mixagem de Voz não pode ser executada pois a Mixagem de Voz especificada não está disponível.
No F7 (End of Exc.)	Dados exclusivos foram inseridos ou mudados sem o necessário "End of Exclusive" byte (F7). Tenha certeza que F7 é incluído.
No resp. from USB device	Não há nenhuma resposta do dispositivo USB conectado ao terminal USB TO DEVICE.
Not empty folder	Você tentou apagar uma pasta de arquivos que contém dados.
Now loading... (xxxx)	Indica que um arquivo está estando carregado.
Now saving... (xxxx)	Indica que um arquivo está sendo salvo.
Now scann. auto loaded files	Scaneando os arquivos especificados para a Leitura Automática.
Now working...	Cancelando a operação de Leitura/Salvar apertando o botão [EXIT] .
Overwrite? [YES]/[NO]	Uma operação de salvar reescreverá dados no dispositivo de armazenamento USB , e esta mensagem confirma se é para continuar ou não. Aperte o botão [INC/YES] ou [DEC/NO] como desejado.
Pattern length mismatch.	Um Trabalho de Modelo resultará na duração de um Modelo maior que 256 compassos.
Phrase length mismatch	Um Trabalho de Modelo resultará na duração de uma frase maior que 256 compassos.
Phrase number overflow	O número de máximo de frases (256) foi excedido na gravação, executando um Trabalho de Modelo, ou edição.
Please keep power on.	Os dados estão sendo gravados na memória Flash ROM. Nunca tente desligar o MO enquanto dados estão sendo salvos na memória Flash ROM. Desligado o instrumento enquanto esta mensagem é mostrada , pode ser resultar na perda de todos os dados de usuário , travando o sistema (devido a corrupção de dados na Flash ROM). Isto também pode resultar quie o MO fique impossibilitado de iniciar corretamente da próxima vez que for ligado.

## Apêndice

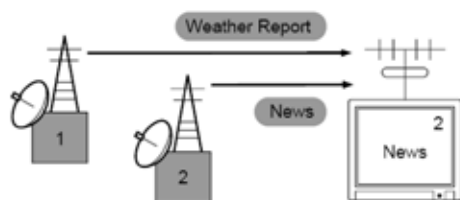
Indicação no LCD	Explicação
Please stop sequencer.	A operação que você tentou executar não pode ser feita durante reprodução da Música/Modelo.
Power on mode stored	A configuração do número de programa selecionado automaticamente quando você liga o MO foi armazenado.
Read only file.	Você tentou apagar, renomear, ou reescreveu um arquivo somente de leitura.
Receiving MIDI bulk	O MO está recebendo dados MIDI bulk.
Recording stopped	A gravação foi parada pois a memória ficou cheia.
Scene & Arpeggio type stored	Foram armazenados o Cenário de Música e tipo de Arpejo atual a um dos botões [SF1]–[SF5].
Seq memory full.	A memória interna para os dados de Sequência está cheia , impossibilitando qualquer operação adicional (como gravação, edição, execução de Trabalho, recepção/transmissão de MIDI, ou leitura do dispositivo de armazenamento USB ). Tenta novamente depois de apagar Música não desejada, Modelo, ou dados de frase de Usuário.
System memory crashed.	A operação de salvar dados na memória Flash ROM falhou.
This performance uses user voices.	O desempenho que você carregou inclui dados de Voz de Usuário . Confira se a voz que você salvou existe à no banco de Voz de Usuário.
Too many favorites	Você tentou nomear mais de 257 vozes à categoria Favorita.
Too many fixed notes	Quando converter a música ou dados de modelo para os dados de Arpejo, a quantia de notas diferentes nos dados a serem convertidos excedeu dezesseis.
Transmitting MIDI bulk	O MO está transmitindo dados MIDI bulk.
Unknown file format.	O formato do arquivo não é reconhecido.
USB connection terminated.	Uma quebra na conexão com o dispositivo de armazenamento USB aconteceu por causa de uma corrente elétrica anormal. Press
[ENTER].	Desconecte o dispositivo de armazenamento USB TO DEVICE, então aperte o botão [ENTER].
USB device connecting	Reconhecendo o dispositivo de armazenamento USB conectado ao terminal USB TO DEVICE.
USB device full.	O dispositivo de armazenamento USB está cheio e nenhum dado a mais pode ser salvo. Use um dispositivo de armazenamento USB novo, ou apague dados não desejados do dispositivo de armazenamento USB.
USB device not ready.	Um dispositivo de armazenamento USB não é inserido corretamente ou conectado ao MO.
USB device read/write error.	Um erro aconteceu na leitura ou gravação de dados em um dispositivo de armazenamento USB.
USB device unformatted.	O disco não é formatado, ou o formato é inutilizável pelo MO.
USB device write protected.	O dispositivo de armazenamento USB tem proteção de escrita, ou você tentou escrever a uma mídia somente de leitura como um. CD-ROM.
USB power consumption exceeded.	O consumo de poder do dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE excede o valor regulado.
USB transmission error	Um erro acontece na comunicação com o dispositivo de armazenamento USB .
Utility stored	Foram armazenadas as configurações no modo de Utilidade.

## Sobre MIDI

MIDI ( Interface de Instrumento Musical Digital) é um padrão que permite instrumentos musicais eletrônicos se comunicar entre si, enviando e recebendo dados de Nota , Mudança de Controle , Mudança de Programa e vários outros tipos de dados MIDI, ou mensagens. Este sintetizador pode controlar outros dispositivos MIDI transmitindo dados relacionados a nota e vários tipos de dados de controle. Também podem ser controlado por mensagens MIDI que automaticamente determinam o modo do gerador de tom, seleção de canais MIDI , vozes e efeitos, parâmetros de mudança , e também as vozes especificadas para as várias Partes.

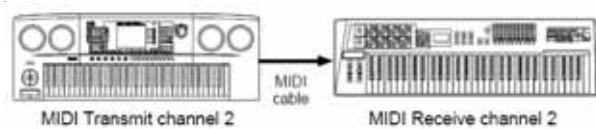
### Canais MIDI

Dados de desempenho MIDI são nomeados a um dos dezesseis canais MIDI. Usando estes canais, 1–16, os dados de desempenho para podem ser enviados para dezesseis partes de instrumento diferentes simultaneamente por um cabo MIDI. Pense nos canais MIDI como canais de televisão. Cada estação de televisão transmite suas ondas de imagem e som em cima de um canal específico. A televisão de sua casa está ajustada para receber muitos programas diferentes simultaneamente de várias estações, e você seleciona o canal apropriado para assistir o programa desejado.



MIDI opera no mesmo princípio básico.

O instrumento de transmissão envia dados MIDI em um canal MIDI específico ( canal de transmissão MIDI ) por um único cabo MIDI para o instrumento receptor. Se o instrumento receptor MIDI (canal de recepção MIDI ) se alinha com o canal de transmissão , o instrumento receptor soará de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor. Para informação de como fixar o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI , veja página 104.



### Mensagens MIDI Transmitidas/Recebidas por este sintetizador

As Mensagens MIDI podem ser divididas em dois grupos: mensagens de Canal e mensagens de Sistema. Abaixo segue uma explicação dos vários tipos de mensagens MIDI que este sintetizador transmite/recebe. São mostradas as de mensagens Transmitidas/Recebidas por este sintetizador na lista de Formatos de Arquivo MIDI e Quadro de Implementação de Dados MIDI , na Lista de Dados separada.

#### NOTA

Algumas das explicações seguintes são descritas em um senso geral , e não necessariamente como como eles se relacionam ao MO. Para detalhes sobre o comportamento de MO quando recebe cada mensagem MIDI, se refira o "Formatos de Dados MIDI" e o "Quadro de Implementação MIDI" na Lista de Dados separada.

## Apêndice

---

### MENSAGENS DE CANAL

As mensagens de canal contêm dados relacionados ao desempenho no teclado para o canal específico.

#### Nota "On" /Nota "Off" ("Key On/Key Off")

Mensagens que são geradas quando o teclado é tocado.

Alcance de nota de recepção = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60

Alcance de velocidade = 1 - 127 (Só a velocidade de Nota "On" é recebida)

Note "On": Gerada quando uma tecla é apertada.

Note "Off": Gerada quando uma tecla é solta.

Cada mensagem inclui um número de nota específico que corresponde à tecla que é apertada, mais um valor de velocidade baseado na força que a tecla é tocada.

#### Mudança de Controle

Mensagens de Mudança de Controle lhe deixam selecionar um banco de voz, controle de volume, pan, modulação, tempo de portamento, brilho e vários outros parâmetros do controlador, os números de Mudança de Controle específicos correspondem a cada dos vários parâmetros.

#### Seleção do Banco MSB (Controle #000)

#### Seleção do Banco LSB (Controle #032)

Mensagens que selecionam a variação de banco de voz combinando e enviando o MSB e LSB de um dispositivo externo. As funções de MSB e mensagens de LSB diferem dependendo do modo do gerador de tom. Os números de MSB seleciona o tipo de voz (Voz Normal ou Voz de Percussão), e números de LSB selecionam bancos de voz. (Para mais informação sobre Bancos e Programas, veja Lista de voz na Lista de Dados separada.) Uma seleção de banco nova não ficará efetiva até a próxima Mensagem de Mudança de programa é recebida.

#### Modulação (Controle #001)

Mensagens que controlam profundidade do vibrato com o uso do Slider de Modulação. Fixando o valor para 127 se produzirá um vibrato máximo e 0 não resultará em vibrato.

#### Tempo de Portamento (Controle #005)

Mensagens que controlam a duração do portamento, ou um deslizamento de afinação contínuo entre notas tocadas sucessivamente. Quando o parâmetro de Mudança de Portamento (Controle #065) é ajustado para "On", o valor ajustado aqui pode se ajustar a velocidade da mudança de afinação. Fixando o valor para 127 se produzirá um tempo de portamento máximo e 0 resultará em um tempo de portamento mínimo.

#### Entrada de dados MSB (Controle #006)

#### Entrada de dados LSB (Controle #038)

Mensagens que fixam o valor pelo parâmetro especificadas por RPN MSB/LSB (página 225) e NRPN MSB/LSB (página 225). O valor de Parâmetro é determinado combinando o MSB e LSB.

#### Volume principal (Controle #007)

Mensagens que controlam o volume de cada Parte. Fixando o valor para 127 se produzirá um volume de máximo e 0 resultará em nenhum volume.

#### Pan (Controle #010)

Mensagens que controlam a posição de pan estéreo de cada Parte (para saída estéreo). Fixando o valor para 127 se posicionará o som para a direita e 0 se posicionará o som para a esquerda.

#### Expressão (Controle #011)

Mensagens que controlam expressão de cada Parte durante o desempenho. Fixando o valor para 127 se produzirá um volume de máximo e 0 resultará em nenhum volume.

#### Hold1 (controle #064)

Mensagens que controlam o estado de on/off do Sustain. Fixando o valor entre 64–127 se ligará o Sustain, entre 0–63 se desligará o Sustain.

#### Troca de Portamento (Controle #065)

Mensagens que controlam o estado de on/off do portamento. Fixando o valor entre 64 –127 se ligará o portamento, entre 0–63 se desligará o portamento.

#### Sostenuto (Controle #066)

Mensagens que controlam o estado de on/off do Sostenuto. Notas específicas seguradas e enquanto o pedal de Sostenuto é pressionado se sustentarão, até que o pedal seja solto. Fixando o valor entre 64 –127 se ligará o Sostenuto, entre 0–63 se desligará o Sostenuto.

#### Conteúdo harmônico (Controle #071)

Mensagens que ajustam o ajuste de ressonância do filtro para cada Parte. O valor ajustado aqui é um valor que será somado ou será subtraído dos dados de voz. Valores mais altos resultarão em um som mais característicos, ressonantes. Dependendo da voz, o alcance efetivo pode ser maior que o alcance disponível para o ajuste.

#### Tempo de Release(Controle #072)

Mensagens que ajustam o tempo de Release do AEG fixado para cada Parte. O valor ajustado aqui é um valor que será somado ou será subtraído dos dados de voz.

#### Tempo de Ataque (Controle #073)

Mensagens que ajustam o tempo de Ataque AEG fixado para cada Parte. O valor ajustado aqui é um valor que será somado ou será subtraído dos dados de voz.

#### Brilho (Controle #074)

Mensagens que ajustam a frequência de corte do filtro fixada para cada Parte. O valor ajustado aqui é um valor que será somado ou será subtraído dos dados de voz. Quanto mais baixo os valores o som será mais suave. Dependendo da voz, o alcance efetivo pode ser maior que o alcance disponível para o ajuste.



**Tempo de Decay**

Mensagens que ajustam o tempo de Decay do AEG fixado para cada Parte. O valor ajustado aqui é um valor que será somado ou será subtraído dos dados de voz.

**Profundidade do Effect1 (Nível de Envio de Reverb) (Controle #091)**

Mensagens que ajustam o Nível de Envio de Reverb

**Profundidade do Effect3 (Nível de Envio de Chorus) (Controle #093)**

Mensagens que ajustam o Nível de Envio de Chorus.

**Aumento de Dados (Controle #096)**

Aumento (Controle #097) para RPN

Mensagens que aumentam ou diminuem a sensibilidade de afinação MSB , afinação precisa, ou afinação simples em passos de 1. Você precisará nomear um desses parâmetros que usam o RPN com antecedência no dispositivo externo. Quando o valor de máximo ou valor mínimo é alcançado, o valor não será aumentado ou diminuído. (O aumento da afinação precisa não afeta a afinação simples.)

**NRPN (Número de Parâmetro Não-registrado) LSB (Controle #098)**

**NRPN (Número de Parâmetro Não-registrado) MSB (Controle #099)**

Mensagens que ajustam o vibrato de uma voz, filtro, EG, ajuste de percussão ou outras configurações de parâmetro. Primeiro envie para o NRPN MSB e para NRPN LSB o parâmetro que será controlado. Então use a Entrada de Dados (página 224) para fixar o valor do parâmetro especificado. Note que uma vez que o NRPN foi fixo para um canal, a entrada de dados subsequente será reconhecida com o mesmo valor de mudança do NRPN. Então, depois que você use o NRPN, você deve ajustar para um valor Nulo (7FH, 7FH) para invalidar as próximas mudanças e prevenir-se de resultados inesperados.

**RPN (Número de Parâmetro Registrado) LSB (Controle #100)**

**RPN (Número de Parâmetro Registrado) MSB (Controle #101)**

Mensagens que ou soma ou subtrai valores da sensibilidade de afinação de uma Parte , ou outras configurações de parâmetro. Primeiro envie para o RPN MSB e para RPN LSB o parâmetro que será controlado. Então use Dados de Aumentar/Diminuir para fixar o valor do parâmetro especificado. Note que uma vez que o RPN foi fixo para um canal, entrada de dados subsequente será reconhecida como o mesmo valor de a mudança de RPN. Então depois que você use o RPN, você deve ajustar a um valor Nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados inesperados. Os números de RPN seguintes podem ser recebidos.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETER
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

**Mensagens de Modo de Canal**

As Mensagens de Modo de Canal seguintes podem ser recebidas.

2nd BYTE	3rd BYTE	MESSAGE
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

**Todos os Sons desligados (Controle #120)**

Limpa todos os sons que soam atualmente no canal especificado. Porém, o estado de mensagens de canal como Nota "On" e Hold On é mantido.

**Reajuste Todos os Controladores (Controle #121)**

Serão reajustados os valores dos controladores seguintes aos valores originais.

CONTROLLER	VALUE
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancels the Portamento source key number
RPN	Number not specified; internal data will not change
NRPN	Number not specified; internal data will not change

**Todas as Notas Desligadas (Controle #123)**

Limpa todas as notas atualmente ativas para o canal especificado. Porém, se Hold1 ou Sustenuto estiver ligado , as notas continuarão soando até que estes sejam desligados.

**Mono (Controle #126)**

Executa a mesma função quando são recebidas mensagens de Todos os Sons Desligados e se o 3º byte (número de mono ) está no alcance de 0 - 16, se ajusta o canal correspondente para o Modo de Mono (Modo 4: m = 1).

**Poly (Controle #127)**

Executa a mesma função quando são recebidas mensagens de Todas as Notas Desligadas, e ajusta o canal correspondente para o Modo de Poly.

**Mudança de programa**

Mensagens que determinam qual voz é selecionada para cada Parte. Com uma combinação de Seleção de Banco , você não só pode selecionar números de voz básicos, mas também variação de números de banco de voz . Para uma lista das Vozes, veja a Lista de Dados separada.

## Apêndice

---

### Afinação

Mensagens de Afinação são mensagens do controlador contínuas que permitem elevar a afinação de notas designadas ou abaixar por uma quantia especificada em cima de uma duração especificada.

### Canal de Aftertouch

Mensagens que o deixam controlar os sons pela pressão que você aplica às teclas, em cima do canal inteiro. Este sintetizador não transmite estes dados do teclado; porém, este sintetizador responde corretamente a estes dados quando recebidos de um dispositivo externo.

### Aftertouch polifônico

Mensagens que o deixam controlar os sons pela pressão que você aplica às teclas, para cada tecla individualmente. Este sintetizador não transmite estes dados do teclado; porém, os dados são transmitidos do seqüenciador interno.

### MENSAGENS DE SISTEMA

Mensagens de sistema são os dados relacionados ao sistema global do dispositivo.

### Mensagens Exclusivas de sistema

Mensagens Exclusivas de sistema controlam várias funções deste sintetizador, inclusive volume master e afinação master, modo de gerador de tom, tipo de efeito e vários outros parâmetros.

### MIDI geral (GM) Sistema "On" (somente modo de Música/Modelo)

Quando uma mensagem de "General MIDI system on" é recebida, o MO receberá as mensagens MIDI que são compatíveis com Sistema de GM Nível 1, e por conseguinte não receberá mensagens de NRPN .F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadecimal)



Tenha certeza que o intervalo entre esta mensagem e os primeiros dados de nota da música é pelo menos 1/4 de nota menor ou maior em duração.

### Volume Master

Quando recebido, o Volume MSB será efetivo para o Parâmetro de sistema.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Hexadecimal)

\* mm (MSB) = valor de volume apropriado, ll (LSB) = ignorado,

### Mensagens de Tempo Real do sistema

Estas mensagens controlam a seqüência, ou seja, Música e Modelo.

### Sensibilidade Ativa (FEH)

Uma vez que a FEH (Sensibilidade Ativa), se nenhum dado MIDI é recebido subseqüentemente por um intervalo maior de aproximadamente 300 msec, o MO executará a mesma função como quando as mensagens de "Todos os Sons Desligados", "Todas as Notas Desligadas", "Reajuste de Todos os Controladores" são recebidas, voltando então a um estado no qual o FEH não é monitorado.

### Tempo (F8H)

Esta mensagem é transmitida com um intervalo fixo (24 vezes por 1/4 nota) para sincronizar instrumentos MIDI conectados. Você pode selecionar se o seqüenciador bloqueia o uso do tempo interno, ou mensagens de tempo externas recebidas via MIDI IN são fixas pelo parâmetro de MIDI Sync : [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync.

### Start (FAH)

Esta mensagem deixa os dados MIDI começarem a reprodução desde o início. Esta mensagem será transmitida quando apertar o botão [ ] (Play) ao início da Música ou Modelo.

### Continue (FBH)

Esta mensagem deixa os dados MIDI começarem a reprodução da posição atual da música. Esta mensagem será transmitida quando apertar o botão [ ] (Play) no meio da Música ou Modelo.

### Stop (FCH)

Esta mensagem pára a reprodução dos dados MIDI (música). Esta mensagem será transmitida quando apertar o botão [ ] (Stop) durante a reprodução.



Você pode selecionar se este sintetizador transmitirá mensagens de Parar, Tempo, Continue, Star fixando o parâmetro de SeqCtrl: [UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - SeqCtrl.

### Mensagem Comum de Sistema

Mensagens Comuns de Sistema também controlam o seqüenciador, inclusive as mensagens de Seleção de Música e Posição da Música.

## Problemas frequentes

Se você ouve nenhum som ou um som estranho, primeiro confira os artigos descritos abaixo e entre na ação apropriada. Você pode resolver o problema através da reconfiguração do instrumento para as configurações originais (página 26). (Salve qualquer dado importante primeiro em um dispositivo externo.) Se o problema persistir, consulte seu negociante Yamaha.

Nenhum som vem dos alto-falantes.

Todos os quatro sliders de Controle são ajustados para níveis apropriados (diferente de zero ou mínimo)?

O interruptor de Controle Local foi desligado?

Se foi desligado, o gerador de tom interno não soará.

[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - Local Ctrl (página 209)

Você ligou este instrumento conectado a um equipamento externo?

Você fez para todos os ajustes—including nível apropriado o Volume neste instrumento e as configurações de volume em qualquer equipamento externo conectado ?

O Controlador de Pé é apertado abaixo (quando é conectado na saída FOOT CONTROLLER )?

Você está usando um controlador MIDI externo e o volume MIDI é muito baixo?

Este instrumento é conectado corretamente ao equipamento externo relacionado (por exemplo, amplificador ou alto-falante) por cabos auditivos?

As configurações de filtro e efeito estão corretas ?

Se você está usando o filtro, tenta mude a configuração de corte. Algumas configurações de corte podem desligar o som .

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT (página 158)

[EXECUTE] - [EDITE] - [COMUM] - [F6] EFETUE (página 173)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [F3] EFFECT (páginas 189, 22)

[VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento/Tecla - [F3] FILTER (página 160)

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF2] FILTER (página 176)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF2] FILTER (páginas 191, 202)

[SONG]/[PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF2] FILTER (página 207)

O volume ou configurações de nível são muito baixos?

[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - Volume (página 205)

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUTPUT - Volume (página 154)

[VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento/Tecla - [F4] AMP - [SF1] LVL/PAN - Level (página 162)

[PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUT/MEF - [SF1] OUT - Volume (página 172)

PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F2] OUTPUT - [SF1] VOL/PAN - Volume (página 175)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Part selection - [F2] OUTPUT - [SF1] VOL/PAN - Volume - Volume (páginas 191, 202)

O interruptor de elemento , limite de nota, e parâmetros de limite de velocidade estão ajustados adequadamente?

[VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento/Tecla - [F1] OSC - [SF1] WAVE - ElementSw (página 158)

[VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento/Tecla - [F1] OSC - [SF3] LIMIT (página 158)

[PERFORM] - [F2] VOICE (página 171)

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF1] VOICE - PartSw (página 174)

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF3] LIMIT (página 174)

Quando o Desempenho/Música/Modelo não produz nenhum som, uma Voz foi nomeada a cada Parte?

[PERFORM] - [F2] VOICE (página 171)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [F2] VOICE (páginas 189, 202)

Quando a Música/Modelo não produz nenhum som, a porta/canal de saída de cada faixa estão no modo de Tocar Música/Modelo e o ajuste de cada parte foi feito adequadamente no ajuste de Mixagem?

[SONG]/[PATTERN] - [F3] TRACK (páginas 178, 196)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF2] MODE - ReceiveCh (páginas 191, 202)

## Apêndice

---

Quando a Música/Modelo não produz nenhum som, o parâmetro de Velocidade Offset e Groove foi ajustado adequadamente?  
[SONG]/[PATTERN] - [F2] GROOVE - VELO OFST (páginas 178, 196)

A reprodução continua sem parar.

Quando o botão [ARPEGGIO ON/OFF] é ligado, aperte de forma que sua luz é apagada.

Quando no modo de Música/Modelo, aperte o botão [ ] (Stop).

Quando o som de metrônomo continua, confira as config. seguintes. Se o parâmetro é ajustado a "all", fixe para algo diferente de "all".  
[SONG]/[PATTERN] - [UTILITY] - [F3] SEQ - [SF1] CLICK - Mode (página 206)

Som distorcido.

As configurações de efeito estão apropriadas? (Alguns tipos de efeito ou configurações podem causar distorção.)

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT (página 158)

[PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT (página 173)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [F3] EFFECT (páginas 189, 202)

É as configurações de filtro estão corretas? (Configurações de ressonância de filtro excessivamente altas podem causar distorção.)

[VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento/Tecla - [F3] FILTER (página 160)

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF2] FILTER (página 176)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF2] FILTER (páginas 191, 202)

O ajuste de volume é tão alto que a distorção acontece?

[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - Volume (página 205)

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUTPUT - Volume (página 154)

[PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F2] OUT/MEF - [SF1] OUT - Volume (página 172)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [F1] VOL/PAN - VOLUME (páginas 189, 202)

Som está agitado e intermitente.

Você está excedendo a polifonia máxima deste instrumento? (página 134)

Só uma nota soa de cada vez.

O parâmetro de Mono/Poly é ajustado a "mono"?

Se você deseja tocar acordes, fixe este parâmetro para "poly"

[VOICE] - [F4] PORTA - Mono/Poly (página 153)

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF2] MODE - Mono/Poly (página 174)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF2] MODE - Mono/Poly (páginas 191, 202)

Afinação ou intervalos estão errados.

O parâmetro de Afinação Master está em um valor diferente de "0"?

[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - Tune (página 205)

O parâmetro de Troca de Nota esta em um valor diferente de "0"?

[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF1] TG - NoteShift (página 205)

Quando a voz produz uma afinação errada, o sistema de afinação apropriado é selecionado do parâmetro Micro Tuning ?

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F1] GENERAL - [SF2] PLY MODE - M.TuningNo. (página 153)

Quando a voz produz uma afinação errada, a a Profundidade da Afinação de Modução LFO é ajustada muito alta?

[VOICE] - [EDIT] - Seleção de Elemento/Tecla - [F5] LFO - PMod (página 163)

Quando o Desempenho/Música/Modelo produz uma afinação errada, o parâmetro de Troca de Nota Troque ou de Afinação de cada Parte está ajustado a um valor diferente de "0"?

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE (página 176)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F4] TONE - [SF1] TUNE (páginas 191, 202)

Quando o Desempenho/Música/Modelo produz uma afinação errada, a o parâmetro de Nota Offset na tela de Groove ajustado a um valor diferente de "0"?

[SONG]/[PATTERN] - [F2] GROOVE - NOTE OFST (páginas 178, 196)

Nenhum efeito é aplicado.

O botão [EFFECT BYPASS] está desligado?

Os Botões (para REVERB e CHORUS) estão com o ajuste apropriado (diferente de zero ou mínimo)?

Tenha qualquer ou todos os parâmetros de Saída de Efeito dos Elementos ajustados para "thru" na tela de ajuste de efeito?

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT - [SF1] CONNECT - EL: OUT 1-4 (página 142)

Tenha qualquer ou todos os tipos de efeito ajustados a "thru" ou "off"? (páginas 142, 144)

Quando isto acontece no modo de Desempenho/Música/Modelo, confira se o efeito de Inserção (INS SW) está corretamente ajustado.

[PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F6] EFFECT - [SF2] INS SW (página 173)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [F3] EFFECT - [SF2] INS SW (páginas 189, 202)

O Indicador de Edição aparece, até mesmo quando não estão sendo editados parâmetros.

Se lembre de que movendo um Botão simplesmente ou Slider muda o parâmetro e exibe automaticamente o Indicador de Edição

Não consegue iniciar o Arpejo.

Confira se o botão [ARPEGGIO] está ligado ou desligado.

Você selecionou um tipo de Arpejo de Usuário (sem dados de Usuário)?

Os parâmetros relacionados ao Arpejo como Limite de Nota e Limite de Velocidade estão ajustados adequadamente?

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF2] LIMIT (página 155)

[PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF2] LIMIT (página 173)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF2] LIMIT (páginas 190, 202)

Quando isto acontecer no modo de Desempenho/Música/Modelo, confira se o parâmetro de Troca de Arpejo para cada Parte esta fixo corretamente.

[PERFORM] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF2] MODE - ArpSwitch (página 174)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - Seleção de Parte - [F1] VOICE - [SF2] MODE - ArpSwitch (páginas 191, 202)

O parâmetro MIDI sync é ajustado a "internal" (usando tempo interno)?

[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = internal (página 210)

Não consegue parar o Arpejo.

Quando a reprodução de Arpejo não pára nem sequer se você soltar a tecla, ajuste o parâmetro de Hold de Arpejo para "off"

[VOICE] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF1] TYPE - Hold (página 152)

[PERFORM] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF1] TYPE - Hold (página 173)

[SONG]/[PATTERN] - [MIXING] - [EDIT] - [COMMON] - [F3] ARP - [SF1] TYPE - Hold (páginas 190, 202)

A Música/Modelo não pode ser começado nem sequer apertando o botão [ ] (Play).

A Música selecionada ou Modelo (frase) de fato contém dados?

A característica de controle remoto está ligada?

O parâmetro MIDI sync é ajustado a "internal" (usando tempo interno)?

[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF3] SYNC - MIDI Sync = internal (página 210)

## Apêndice

---

Música/Modelo (Frase) não pode ser gravado.

Há bastante memória livre para gravação? A capacidade de memória total determina o número de Músicas/Modelos (frases) que podem ser gravados. Por exemplo, se a memória contém Músicas/Modelos (frases) que necessitam de uma quantidade grande de memória, a memória pode ficar cheia.

No modo de Gravação de Modelo, a faixa especificada ao qual a Frase é nomeada possui dados prefixados? A Gravação não podem ser feita a uma faixa que contém dados prefixados.

Não consegue entrar no modo de Trabalho de Modelo/Mixagem de Modelo.

Confira se este instrumento está no modo de Rede de Modelo ou não. Nesse caso, saia do modo de Rede de Modelo, então aperte o botão [JOB] ou o botão [MIXING].

O som de percussão está errado ou inesperado quando mudo o valor de transposição.

Isto é normal. Ao mudar o ajuste de transposição enquanto toca uma Voz de Percussão se produzirá sons diferentes para as mesmas teclas tocadas.

A comunicação de dados entre o computador e este instrumento não trabalha corretamente.

Confira se o ajuste de Porta no computador é apropriado ou não.

O cabo está ajustado (MIDI, USB) no modo de Utilidade corretamente?  
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF4] OTHER - MIDI IN/OUT (página 210)

Este instrumento não soa corretamente nem sequer quando reproduz dados de música em um computador ou um instrumento MIDI conectado a este instrumento.

Fixe este instrumento para o modo de Música ou modo de Modelo. Para reproduzir simultaneamente canais múltiplos, devem ser selecionados o modo de Música ou modo de Modelo.

Os dados MIDI bulk de recepção/transmissão não trabalham corretamente.

É dados Bulk recebem proteção habilitada?

Ajuste o parâmetro Receive Bulk para "On".  
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF2] SWITCH - RcvBulk (página 209)

Quando receber dados gravados com a função de Bulk Dump, o número do dispositivo deve ser ajustado ao mesmo valor como esse usado na transmissão/recepção  
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - DeviceNo.. (página 209)

Quando a transmissão não trabalha corretamente, é o número de dispositivo do instrumento MIDI conectado está alinhando ao parâmetro DeviceNo. ?  
[UTILITY] - [F5] MIDI - [SF1] CH - DeviceNo. (página 209)

Quando usar o Editor de Voz/Editor Multi Parte, você fixou um Intervalo de Dump suficiente?

O Intervalo de Dump no ajuste de Ligação de Editor deve ser ajustado a 20ms ou mais. Para detalhes se refira ao manual PDF incluído com o Editor.

Não podem ser salvos dados no dispositivo de armazenamento USB  
O dispositivo de armazenamento USB tem proteção contra escrita ? (a Proteção contra escrita deveria ser se desfeita para salvar dados.)

O dispositivo de armazenamento USB conectado é formatado corretamente?  
[FILE] - [F1] CONFIG - [SF2] FORMAT (página 211)

Não consegue entrar no modo de Edição

A função de Procura de Categoria está ligada?

Depois de sair da função de Procura de Categoria, aperte o botão [EDIT].

Este instrumento está no modo de Arquivo?

Depois de sair do modo de Arquivo, aperte o botão [EDIT].

## Especificações

Teclado	MO8	88 teclas, Teclado de Efeito de Equilibrado (Toque Inicial)
	MO6	61 teclas, Teclado de LC (Toque Inicial)
Bloco de Gerador de Tom	Gerador de Tom	AWM2
	Polifonia	64 notas
	Capacidade Multi Timbral	16 partes (interno)
	Onda	175MB (quando convertido ao formato 16-bit), 1,859 waveforms
	Voz	Prefixadas: 512 vozes normais + 64 kits de percussão GM: 128 vozes normais + 1 kit de percussão Usuário: 128 x 2 (Banco 1: Original, Banco 2: Acima do Prefixado) Voz Normal + 32 kits de percussão
	Desempenho	Usuário: 256 (até 4 partes)
	Filtro	18 tipos
	Efeito do Sistema	Reverb x 20 tipos, Chorus x 49 tipos, Inserção (A, B) x 116 tipos x 3 blocos, Efeito Master x 8 tipos, Equalizador Master (5 bandas), EQ de Parte (3 bandas, estéreo)
Bloco de Seqüenciador	Capacidade de Nota	Aprox. 226,000 notas
	Resolução de Nota	480 ppq (partes por 1/4 de nota)
	Polifonia máxima	124 notas
	Tempo	1-300
	Tipo de gravação	Tempo Real, Tempo Real com Overdub (com a exceção da Rede de Modelo), Tempo Real com Punch(Somente a Música), Passo a passo (com a exceção da Rede de Modelo)
	Faixas	Modo de modelo: 16 faixas de frase Modo de Rede de Modelo: Faixa de Modelo, Faixa de Tempo, Faixa de Cenário, Modo de Música: 16 faixas de seqüência (on/off de Loop para cada faixa), Faixa de Tempo, Faixa de Cenário
	Modelos	64 padrões (x 16 seqüências) Compassos: 256 no máximo
	Frases	Frases Prefixadas: 687 frases Frases de usuário: 256 por padrão
	Músicas	64 músicas Mixagem de Voz: 16 por modelo (256 máximo) Modelos de mixagem: 32
	Arpejo	Prefixados x 1787 tipos, Usuário x 256 tipos * MIDI Sync, transmissão/recepção de canais MIDI, Limite de Velocidade, e Limite de Nota pode ser ajustado.
	Memória de Cenário	5 por Música
	Formato da Seqüência	MO6/MO8 formato original (compatível com MOTIF ES) formato SMF 0, 1 (Formato 1 - somente leitura)
	Outros	Master
Software de seqüência compatível com a função de controle remoto		Para Windows Cubase SX 3, SQ01 V2, SONAR 4, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIFRACK/S90 ES Multi Part Editor Para Macintosh CCubase SX 3, Logic Pro 7, Digital Performer 4.52, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIFRACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor *Funções a serem controladas pelos MO6/MO8 diferem dependendo do software que você usa.
Controladores		Slider de Afinação, Slider de Modulação, Sliders de Controle Designáveis (4), Botões Designáveis (4), dial de Dados
Tela		LCD backlit de 240 x 64 .
Conectores		OUTPUT L/MONO, R (saída padrão de fones) PHONES (saída padrão de fones estéreo) DIGITAL OUT (plugue RCA) FOOT CONTROLLER / FOOT SWITCH / MIDI IN/OUT/THRU / USB (TO HOST, TO DEVICE) / DC INLET
Consumo de Energia		13.5 W
Dimensões, Peso,		MO6: 1,023(W) x 382.7(D) x 101.9(H) mm., 10.4kg, MO8: 1,357(W) x 386(D) x 167(H) mm, 21kg,
Acessórios		Adaptador, o Manual do Dono (este livro), Lista de Dados

\*As especificações e descrições neste manual só são para propósitos de informação. A Yamaha Corp. pode mudar ou modificar produtos ou especificações qualquer hora a sem advertência prévia. As especificações, equipamento ou opções podem não ser as mesmas em todos os lugares, por favor confira com seu negociante Yamaha.

Índice

**Numerics**

[1] – [16] buttons ..... 17, 34  
 1/4 Shift (1/4 shifted) ..... 169  
 1/4 tone ..... 169  
 1/8 tone ..... 169

**A**

[A] – [H] buttons ..... 17, 34  
 Accessories ..... 6  
 Active Sensing (FEH) ..... 226  
 ADD ..... 171  
 AEG (Amplitude Envelope Generator) ..... 134, 162, 176, 191  
 Aftertouch ..... 72  
 All Notes Off ..... 225  
 All Sounds Off ..... 225  
 ALL TR (All Track)/1TR (1 track) ..... 180  
 AlternatePan ..... 162  
 AltnateGroup ..... 59  
 AMod (Amplitude Modulation Depth) ..... 163  
 AMP (Amplitude) ..... 162, 167  
 Amplitude ..... 134  
 Append Pattern ..... 201  
 Append Phrase ..... 200  
 Arabic 1 – 3 ..... 169  
 ARP (Arpeggio) ..... 152, 171, 173, 180, 190, 208  
 ARP CH (Arpeggio Channel) ..... 206  
 [ARP FX] button ..... 51  
 ARP1 – ARPS ..... 40, 74  
 Arpeggio ..... 48, 78, 88, 89  
 [ARPEGGIO ON/OFF] button ..... 48  
 Arpeggio type ..... 145  
 ArpSwitch (Arpeggio Switch) ..... 174, 191  
 AS1 (ASSIGN 1) ..... 151, 171, 173, 215  
 AS2 (ASSIGN 2) ..... 151, 171, 173, 215  
 ASA (ASSIGN A) ..... 151, 171, 208, 215  
 ASB (ASSIGN B) ..... 151, 171, 208, 215  
 ASSIGN ..... 208  
 ASSIGN A/B ..... 71  
 Assign1/2 ..... 154  
 AssignA/B ..... 154  
 AssignMode ..... 166  
 Attack (Attack Time) ..... 176  
 Attack Time ..... 224  
 AutoLoad ..... 208  
 AWM2 ..... 129

**B**

BAK DEL (Back Delete) ..... 181  
 Band Elimination Filter ..... 133  
 Band Pass Filter ..... 133  
 Bank ..... 17  
 Bank Select LSB ..... 224  
 Bank Select MSB ..... 224  
 BankSel ..... 209  
 BasicRcvCh (Basic Receive Channel) ..... 209  
 BC (Breath Controller) ..... 173  
 BCCurve (Breath Controller Curve) ..... 205  
 Beat Graph ..... 181  
 Beat Stretch ..... 187  
 BEF12 (12dB/oct Band Elimination Filter) ..... 170  
 BEF6 (6dB/oct Band Elimination Filter) ..... 170  
 BOX1 – 3 ..... 157

BPF12D (12dB/oct Digital Band Pass Filter) ... 170  
 BPF6 (6dB/oct Band Pass Filter) ..... 170  
 BPFw (Wide Band Pass Filter) ..... 170  
 Breath Controller ..... 72  
 Brightness ..... 224  
 BULK (Bulk Dump) ..... 168, 177, 192, 218  
 Bulk Dump ..... 148

**C**

Cable clip ..... 18  
 [CATEGORY SEARCH] button ..... 42  
 CenterKey ..... 159, 160, 161, 162  
 CH (Channel) ..... 209  
 Ch.AlterTouch (Channel Alter Touch) ..... 182  
 CHAIN ..... 179, 197  
 CHANGE ..... 182, 197  
 CHANNEL ..... 196  
 Channel Aftertouch ..... 226  
 CHANNEL MESSAGE ..... 224  
 Channel Mode Message ..... 225  
 ChgTiming (Change Timing) ..... 154  
 Chorus ..... 140  
 Chorus Ctg ..... 142  
 Chorus Pan ..... 142  
 Chorus Return ..... 142  
 Chorus Send ..... 142  
 Chorus to Reverb ..... 142  
 Chorus Typ ..... 142  
 ChoSend (Chorus Send) ..... 154, 166, 172, 175  
 CLEAR ..... 196  
 Clear Pattern ..... 202  
 Clear Phrase ..... 200  
 Clear Song ..... 189  
 Clear Track ..... 188, 201  
 CLICK ..... 80, 180, 206  
 CLOCK SFT (Clock Shift) ..... 178  
 ClockOut ..... 210  
 Coarse ..... 159  
 Common Edit ..... 53, 63, 94  
 Compare ..... 36  
 Computer ..... 107  
 CONFIG ..... 211  
 Continue (FBH) ..... 226  
 Contrast control ..... 21  
 Control Change ..... 182, 224  
 Control Change Number ..... 72  
 Control slider ..... 52  
 Controller ..... 128  
 Controller Set ..... 70  
 COPY ..... 168, 177, 192, 196, 197, 204  
 Copy Event ..... 186  
 Copy Pattern ..... 201  
 Copy Phrase ..... 199  
 Copy Song ..... 189  
 Copy Track ..... 188, 200  
 Create Continuous Data ..... 186  
 Create Measure ..... 187  
 Create Roll ..... 185  
 Crescendo ..... 184  
 CTL ASN (Controller Assign) .. 173, 191, 206, 208  
 CTL SET (Controller Set) ..... 155  
 CtrlChange (Control Change mode) ..... 209  
 CtrlReset (Controller Reset) ..... 206  
 CURRENT ..... 211  
 Cursor buttons ..... 35

Curve ..... 159, 161, 162  
 Cutoff ..... 160, 161, 176  
 Cutoff Frequency ..... 133  
 CutoffSens (Cutoff Sensitivity) ..... 161

**D**

Data Decrement ..... 225  
 Data dial ..... 35  
 Data Entry LSB ..... 224  
 Data Entry MSB ..... 224  
 Data Increment ..... 225  
 DAW ..... 110  
 [DAW REMOTE] button ..... 115  
 DC IN ..... 20  
 [DEC/NO] button ..... 35  
 Decay (Decay Time) ..... 176  
 Decay Time ..... 225  
 DELAY ..... 156  
 Delay (Delay Time) ..... 156  
 DelayTempo ..... 158  
 DelayTempoSync ..... 158  
 DELETE ..... 171, 181, 204, 212  
 Delete Measure ..... 188  
 Demo Songs/Patterns ..... 73  
 Depth ..... 70, 155, 157  
 Dest (Destination) ..... 155, 157, 208  
 Destination ..... 70, 71  
 Detune ..... 176  
 DeviceNo. (Device Number) ..... 209  
 DIGITAL OUT ..... 19  
 Display Message ..... 221  
 Distance ..... 160  
 Divide Drum Track ..... 188, 201  
 DptRatio EL1 – EL4 (Depth Offset Element 1 – Element 4) ..... 157  
 DRAM ..... 150  
 [DRUM KITS] button ..... 41  
 Drum Voice ..... 41, 132  
 Drum Voice Edit ..... 57  
 Dry Level ..... 175  
 Dual BEF (Dual Band Elimination Filter) ..... 170  
 Dual BPF (Dual Band Pass Filter) ..... 170  
 Dual HPF (Dual High Pass Filter) ..... 170  
 Dual LPF (Dual Low Pass Filter) ..... 170  
 DumpInterval (Bulk Dump Interval Time) ..... 207

**E**

Echo ..... 109  
 Edit Buffer ..... 150  
 [EDIT] button ..... 24, 53, 63  
 Edit Indicator ..... 36  
 Edit Recall ..... 37  
 EF BYPS (Effect Bypass) ..... 205  
 EF SEND (Effect Send) ..... 175, 189, 191  
 EFFECT ..... 140, 151, 158, 171, 173, 189, 191  
 [EFFECT BYPASS] button ..... 16, 140  
 Effect connection ..... 142  
 Effect Off ..... 140  
 Effect1 Depth ..... 225  
 Effect3 Depth ..... 225  
 EG (Envelope Generator) ..... 152, 171  
 EGDepth ..... 159, 161  
 EGTime ..... 159, 160, 162  
 EGTimeSens (EG Time Sensitivity) . 160, 161, 162



Element ..... 53  
 Element Edit ..... 53  
 Element EQ ..... 141  
 Element Switch ..... 70  
 ElementSw (Element Switch) ..... 155, 158  
 ElemSw (Element Switch) ..... 157  
 [ENTER] button ..... 17  
 EQ (Equalizer) ..... 164, 167, 175, 191  
 [EQ] button ..... 51  
 Equal Temp (Equal temperament) ..... 169  
 Equalizer (EQ) ..... 141  
 Erase Event ..... 186  
 Event ..... 179, 198  
 EVENT (Event Job) ..... 186, 199  
 Exchange Phrase ..... 199  
 Exchange Track ..... 188, 200  
 Exclusive (System Exclusive) ..... 183  
 EXEC ..... 211, 212  
 [EXIT] button ..... 28  
 Expression ..... 224  
 EXT SW (External Switch) ..... 179  
 Extract Event ..... 186

**F**

[F1] – [F6] buttons ..... 33  
 Factory Settings ..... 26  
 FadeIn (Fade In Time) ..... 156  
 FadeInTime ..... 163  
 FadeOut ..... 157  
 Favorite Category ..... 43  
 FC1 (Foot Controller 1) ..... 173  
 FC2 (Foot Controller 2) ..... 173  
 FEG (Filter Envelope Generator) ..... 133, 161, 176, 191  
 FEGDepth ..... 176  
 [FILE] button ..... 24, 148  
 File mode ..... 211  
 File types ..... 214  
 FILTER ..... 133, 160, 166, 176, 191  
 FILTER (MIDI Filter) ..... 207  
 Filter Type List ..... 170  
 Fine ..... 159  
 FineScaling ..... 159  
 FixedVelocity ..... 205  
 Flash ROM ..... 150  
 FMod (Filter Modulation Depth) ..... 163  
 FOOT CONTROLLER ..... 69  
 FOOT SWITCH ..... 69  
 FORMAT ..... 211  
 FREQ (Frequency) ..... 172  
 FSAssign (Footswitch Assign) ..... 209  
 FT SW (Footswitch) ..... 209

**G**

Gain ..... 160, 172  
 GATE OFST (Gate time Offset) ..... 178  
 GateTime ..... 181  
 GateTimeRate ..... 155  
 General MIDI (GM) System On ..... 226  
 Get Phrase From Song ..... 200  
 Glide ..... 185  
 GM Preset Bank ..... 40  
 GM Voice ..... 132  
 GROOVE (Grid Groove) ..... 178, 196  
 Groove function ..... 83, 88

**H**

Harmonic Content ..... 224  
 High Pass Filter ..... 133  
 HighFreq (High Frequency) ..... 175  
 HighGain (High Gain) ..... 175  
 Hold ..... 152, 154, 180, 208  
 Hold (Hold Time) ..... 156  
 Hold1 ..... 224  
 HPF12 (12dB/oct High Pass Filter) ..... 170  
 HPF24D (24dB/oct Digital High Pass Filter) ..... 170  
 HPFCutoff ..... 160, 166  
 HPFKeyFlw (Key Follow) ..... 160

**I**

[INC/YES] button ..... 35  
 Indian ..... 169  
 [INFORMATION] button ..... 17, 37  
 Information Display ..... 219  
 INIT (Initialize) ..... 168, 177, 192, 218  
 Ins A Ctgry ..... 142  
 Ins A Type ..... 142  
 Ins B Ctgry ..... 142  
 Ins B Type ..... 142  
 Ins EF Connect ..... 142  
 InsChoSend (Insertion Chorus Send) ..... 165  
 InsEF (Insertion Effect Part Switch) ..... 180  
 InsEF (Insertion Effect) ..... 175  
 InsEffectOut (Insertion Effect Output) ..... 158  
 INSERT ..... 182  
 Insertion Effect ..... 140  
 InsRevSend (Insertion Reverb Send) ..... 165  
 INT SW (Internal Switch) ..... 179  
 Interval ..... 197

**J**

[JOB] button ..... 24

**K**

KBD (Keyboard) ..... 205  
 KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel) ..... 209  
 KEY FLW (Key Follow) ..... 159, 162  
 KeyAsgnMode (Key Assign Mode) ..... 153  
 Keyboard ..... 16  
 Keyboard Mega Voice ..... 130  
 KeyMode ..... 154  
 KeyOnDelay ..... 158, 163  
 KeyOnReset ..... 156, 163  
 Kimberger ..... 169  
 KN/CS (Knob/Control Slider) ..... 217  
 Knob ..... 51, 56, 65, 96  
 Knob/Slider ..... 216  
 KnobAssign ..... 154

**L**

L&RGain ..... 206  
 Layer ..... 46, 127  
 LCD display ..... 16  
 LegatoSlope ..... 153  
 Level ..... 162  
 LevelSens (Level Sensitivity) ..... 162  
 LFO (Low Frequency Oscillator) ..... 134, 156, 163  
 LIMIT ..... 155, 158  
 LIMIT H (Note Limit High) ..... 171  
 LIMIT L (Note Limit Low) ..... 171

LOAD ..... 211  
 LoadMix ..... 207  
 Loc1 (Location 1) ..... 74, 178  
 Loc2 (Location 2) ..... 74, 178  
 Local Control ..... 109  
 LocalCtrl (Local Control On/Off) ..... 209  
 Loop ..... 80, 198  
 Loop Recording ..... 139  
 Low Pass Filter ..... 133  
 LowFreq (Low Frequency) ..... 175  
 LowGain (Low Gain) ..... 175  
 LPF12 (12dB/oct Low Pass Filter) ..... 170  
 LPF12 + BPF6 (12dB/oct Low Pass Filter + 6dB/oct Band Pass Filter) ..... 170  
 LPF18 (18dB/oct Low Pass Filter) ..... 170  
 LPF18s (18dB/oct Staggered Low Pass Filter) ..... 170  
 LPF24A (24dB/oct Analog Low Pass Filter) ..... 170  
 LPF24D (24dB/oct Digital Low Pass Filter) ..... 170  
 LPF6 (6dB/oct low-pass Filter) ..... 170  
 LPFCutoff ..... 166  
 LPFReso ..... 166

**M**

M. TuningNo. (Micro Tuning Number) ..... 153  
 M. TuningRoot (Micro Tuning Root) ..... 153  
 Main Volume ..... 224  
 Master ..... 105  
 [MASTER] button ..... 24, 122  
 Master Edit mode ..... 216  
 Master Effect ..... 140  
 [MASTER EFFECT] button ..... 16  
 Master EQ ..... 141  
 Master Job mode ..... 218  
 Master mode ..... 122, 215  
 Master Play mode ..... 215  
 Master Store mode ..... 218  
 Master Volume ..... 226  
 [MASTER VOLUME] slider ..... 16  
 Maximum Polyphony ..... 134  
 MEAS (Measure Job) ..... 187  
 MEAS (Measure) ..... 74, 178, 180, 196, 198  
 Meas (Measure) ..... 180  
 MEF (Master Effect) ..... 172, 190, 206, 209  
 MEMORY ..... 215  
 Memory structure ..... 149  
 MEQ (Master EQ) ..... 172, 190, 206  
 MEQ OFS (Master EQ Offset) ..... 153, 172, 190  
 Micro Tuning List ..... 169  
 MidFreq (Middle Frequency) ..... 175  
 MidGain (Middle Gain) ..... 175  
 MIDI ..... 209, 223  
 MIDI channel ..... 107, 223  
 MIDI connections ..... 104  
 MIDI IN/OUT/THRU ..... 18, 104, 210  
 MIDI Message ..... 223  
 MIDI port ..... 107, 223  
 MIDI Sync ..... 210  
 MIDISwitch ..... 216  
 MidReso (Middle Resonance) ..... 175  
 MIX ..... 190  
 Mix Phrase ..... 200  
 Mix Track ..... 188  
 Mixing ..... 76, 129  
 [MIXING] button ..... 24  
 Mixing Voice ..... 78  
 Mixing Voice Edit mode ..... 203  
 Mixing Voice Job mode ..... 204  
 Mixing Voice mode ..... 203

Mixing Voice Store mode	204
MMC	107
MODE	24
Mode	153, 174, 215
Mode A	113
Mode B	113
Mode structure	27
Mode table	28
Modify Control Data	187
Modify Gate Time	184
Modify Velocity	184
Modulation	224
Modulation wheel	50
Mono	225
Mono/Poly	151, 153, 174, 191
MTC	106
MTC StartOffset	210
MTR (Multi Track Recorder)	106
Multi Part Editor	112, 148
Multi-Timbral Tone Generator	134
[MUTE] button	45, 75

## N

NAME	153, 172, 216
Naming	38
NEW	211, 212
Normal Voice	40, 132
Normal Voice Edit	53, 153
Normalize Play Effect	188, 201
NOTE	182, 216
Note (Key) settings	37
NOTE (Note data Job)	183, 199
NOTE OFST (Note Offset)	178
Note On/Note Off (Key On/Key Off)	224
NoteLimit	155, 158
NoteLimitH (Note Limit High)	174, 216
NoteLimitL (Note Limit Low)	174, 216
NoteShift	176, 205
NRPN (Non Registered Parameter Number)	183

## O

OCT (Octave)	40, 151, 171, 215
Octave	205, 216
[OCTAVE UP] and [OCTAVE DOWN] buttons	29
Offset EL1 – EL4	157
OSC (Oscillator)	132, 158, 165
OUT CH (Output Channel)	178
OUT SW (Output Switch)	196
OUTPUT L/MONO and R	19
OutputSwitch	173, 180, 206
Overdub	138

## P

Pan	154, 162, 172, 175, 180, 189, 224
[PAN/SEND] button	51
Part Edit	63, 94
Part EQ	141
Part structure	135
PartSw (Part Switch)	171, 174, 180
PartSwitch	171
PATCH	196
Pattern	23, 73, 136
PATTERN (Pattern Job)	201
[PATTERN] button	24
Pattern Chain	84, 138
Pattern Chain Edit mode	197

Pattern Chain Play mode	197
Pattern Chain Record mode	197
Pattern Edit mode	90, 198
Pattern Job mode	90, 199
Pattern Mixing	138
Pattern Mixing Edit mode	93, 202
Pattern Mixing Job mode	202
Pattern Mixing mode	202
Pattern Mixing Store mode	202
Pattern mode	196
Pattern Name	202
Pattern Play mode	196
Pattern Record mode	198
Pattern Track Edit	197
PB (Pitch Bend) Lower	174
PB (Pitch Bend) Upper	174
PB Lower (Pitch Bend range Lower)	154
PB Upper (Pitch Bend range Upper)	154
Peaking type	141
PEG (Pitch Envelope Generator)	132, 159
[PERFORM] button	24
PERFORMANCE	190
Performance	23, 129
Performance Edit mode	63, 172
Performance Job mode	177
Performance mode	171
Performance Play mode	44, 171
Performance Store mode	177
PF COPY (Performance Copy)	192
PgmChange (Program Change)	209
Phase	157
PHONES	19
PHRASE	138, 179
PHRASE (Phrase Job)	199
Phrase Name	200
Phrase Voice	79
PITCH	132, 159, 166
Pitch Bend	182, 226
Pitch Bend wheel	50
PitchSens (Pitch Sensitivity)	159
PLAY FX	155
PMod (Pitch Modulation Depth)	163
Pointer	181
Poly	225
PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)	182
Polyphonic Aftertouch	226
PORT	179
PORTA (Portamento) 151, 153, 171, 172, 174, 191	
Portamento Switch	224
Portamento Time	224
PortaMode (Portamento Mode)	151
PortaSw (Portamento Switch)	151, 171
PortaTime (Portamento Time)	151, 171
PowerOnMode	206, 210
PRESET	217
Preset Bank	40
Preset Phrase	78
Program	33
Program Change	182, 225
PtnQuantize (Pattern Quantize)	207
PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)	207
Punch In/Out	88, 139
PureMaj (Pure major)	169
PureMin (Pure minor)	169
Put Phrase To Song	200
Put Track To Arp	188, 201

## Q

Q (Frequency Characteristic)	172
Quantize	80, 179, 183, 198
QUICK SET	208
Quick Setup	109
QuntStrength (Quantize Strength)	155
QuntValue (Quantize Value)	155

## R

Random	159
RandomPan	162
RandomSpeed	156
RB (Ribbon Controller)	173
RCV SW (Receive Switch)	176, 192
RcvBulk (Receive Bulk)	209
RcvNoteOff (Receive Note Off)	59, 166
Realtime Recording	82, 88, 138
RECALL (Edit Recall)	168, 177, 192, 204
Recall Buffer	150
RecArp (Record Arpeggio)	180
RecCount	207
Receive Channel	104
ReceiveCh (Receive Channel)	191
RecTrack	179
Redo	93
Release (Release Level)	176
Release Time	224
REMIX	197
REMOTE	209
Remote control	113
RENAME	212
Replace	138
Reset All Controllers	225
Resonance	133, 160, 161, 176
REST	181
Reverb	140
Reverb Pan	142
Reverb Return	142
Reverb Send	142
Reverb Typ	142
RevSend (Reverb Send)	154, 166, 172, 175
Ribbon Controller	72
RPN (Registered Parameter Number)	183
RPN (Registered Parameter Number) LSB	225
RPN (Registered Parameter Number) MSB	225

## S

SAVE	148, 211
sawtooth wave	163
SCALE (Amplitude Scaling)	163
SCALE (Filter Scaling)	161
ScalingPan	162
Scene	137
Scene Track Edit	197
Section	138
[SECTION] button	17
Segment	159, 160, 162
SELECT (Output Select)	191
Separate Chord	185
SEQ (Sequencer)	206
SEQ TRANSPORT buttons	16
SeqCtrl (Sequencer Control)	210
Sequencer	136
SETNAME	211, 212
[SF1] – [SF5] buttons	33
SHAPE	172

Shelving type	141
Shift Clock	186
Single Timbre Tone Generator	134
Slave	105
Slope	157
SMF (Standard MIDI File)	100
[SOLO] button	45, 55, 75
SONG	197
Song	23, 73, 136
SONG (Song Job)	189
[SONG] button	24
Song Chain	95, 137
Song Edit mode	90, 182
Song Job mode	90, 183
Song Location	92
Song Mixing	137
Song Mixing Edit	93
Song Mixing Edit mode	190
Song Mixing Job mode	192
Song Mixing mode	189
Song Mixing Store mode	192
Song mode	178
Song Name	189
Song Play mode	178
Song Record mode	179
Song Scene	89
Song Track Loop	193
SongEventChase	207
Sort Chord	185
Sostenuto	224
Source	70, 155
Specifications	231
Speed	156, 163
Split	47, 127
Split Pattern	201
Split Phrase	200
Split Song To Pattern	189
square wave	163
[STANDBY/ON] switch	20
Start (FAH)	226
Step	157
Step Recording	82, 88, 138, 193
StepTime	181
Stop (FCH)	226
Store	148
[STORE] button	24, 148
Studio Connections	112
Sustain (Sustain Level)	176
Swing	155
SWITCH	209
Switch	152, 153, 154, 172, 174, 208
SYNC (Synchronization)	210
System Common Message	226
System Effect	140
System Exclusive Message	226
SYSTEM MESSAGE	226
System Realtime Message	226
<b>T</b>	
TCH (Transmit Channel)	40, 151, 171
TEMPLATE	190
Template	94, 157
Tempo	152, 154, 180, 198
Tempo Track Edit	197
TempoSpeed	156
TempoSync	156
TG (Tone Generator)	205
TGswitch (Tone Generator Switch)	216
Thin Out	187
Thru Port	108, 210
TIE	181
Time	153, 174
TimeMode	153
Timing Clock (F8H)	226
TONE	176, 191
[TONE] button	51
Tone Generator	129
TR LOOP (Track Loop)	179
TR SEL (Track Select)	182
TR VCE (Track Voice)	196
TRACK	196
TRACK (Track Job)	188, 200
[TRACK SELECT] button	17
Trans	74
TRANS (Transmit)	216
Trans (Transpose)	178, 196
TransCh (Transmit Channel)	216
Transmit Channel	43, 45, 104
TransmitCh (Transmit Channel)	173, 180, 206
Transpose	29, 185, 205, 216
triangle wave	163
Troubleshooting	227
TUNE	159, 176, 191, 205
TX SW (Transmit Switch)	217
TYPE	160
Type	80
Type (Recording Type)	179, 198
<b>U</b>	
Undo	93
UNDO/REDO	183, 199
UnitMultiply (Unit Multiply)	155
USB	18, 30, 107
USB TO DEVICE connector	31
USB TO HOST connector	31
USB-MIDI driver	110
User Bank	40
User Memory	150
User Phrase	81
USR	40
[UTILITY] button	24
Utility Job mode	210
Utility mode	205
<b>V</b>	
Vallot&Yng (Vallotti & Young)	169
Value	157, 181
Variation	197
VCE ED (Mixing Voice Edit)	189
VEL SENS (Velocity Sensitivity Depth)	162
VEL SENS (Velocity Sensitivity)	159, 160
VelCrossFade (Velocity Cross Fade)	158
VelCurve (Velocity Curve)	205
VelLimit (Velocity Limit)	152, 180
VelLimitH (Velocity Limit High)	174
VelLimitL (Velocity Limit Low)	174
VelMode (Velocity Mode)	154
VELO OFST (Velocity Offset)	178
VelocityLimit	155, 158
VelocityRate	155
VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)	174
VelSensOfst (Velocity Sensitivity Offset)	175
VIEW FLT (View Filter)	182
Voice	23, 129, 180
[VOICE] button	24
Voice Edit	53
Voice Edit mode	153
Voice Editor	112, 148
Voice Job mode	168
Voice mode	151
Voice Play mode	40, 151
Voice Store mode	168
VoiceELPan (Voice Element Pan)	175
Volume	154, 172, 175, 180, 189, 205
<b>W</b>	
Wave	156, 163
Wave No. (Waveform Number)	158
WaveCtgy (Waveform Category)	158
Werckmeist (Werckmeister)	169
Width	160
<b>Z</b>	
Zone	123
Zone Edit	216
ZoneSwitch	215



---

---

---

---

---



Yamaha Musical do Brasil Ltda.  
Av. Rebouças, 2636 - São Paulo- SP  
[11] 3085-1377  
[www.yamahamusical.com.br](http://www.yamahamusical.com.br)  
todos os direitos reservados