



MUSIC SYNTHESIZER

**MODX MS**

**MODX M7**

**MODX MS**

---

**Manual de operação**

# Sobre este documento

## Informações

---

- As ilustrações e os visores LCD mostrados neste Manual de operação são apenas para fins de instruções.
- A menos que indicado o contrário, as ilustrações e telas mostradas neste Manual de operação são baseadas no MODX M6 (em inglês).
- Windows é uma marca registrada da Microsoft Corporation dos EUA nos EUA e em outros países.
- Lightning e Mac são marcas comerciais de Apple Inc. registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- MIDI é uma marca registrada da Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- Os logotipos MIDI 2.0 (**MIDI**) são marcas comerciais ou registradas da Association of Musical Electronics Industry (AMEI) e THE MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- Os nomes de empresas e produtos neste manual são marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.

## Indicações neste documento

---

### Nome do modelo

MODX M6, MODX M7 e MODX M8 são chamados coletivamente de "MODX M".

### Outros

Atributo	Descrição
<b>AVISO</b>	Indica que pode ocorrer mau funcionamento, falha ou perda de dados.
<b>OBSERVAÇÃO</b>	Indica informações complementares.
[ ]	Nome do botão ou terminal impresso no produto

# Sumário

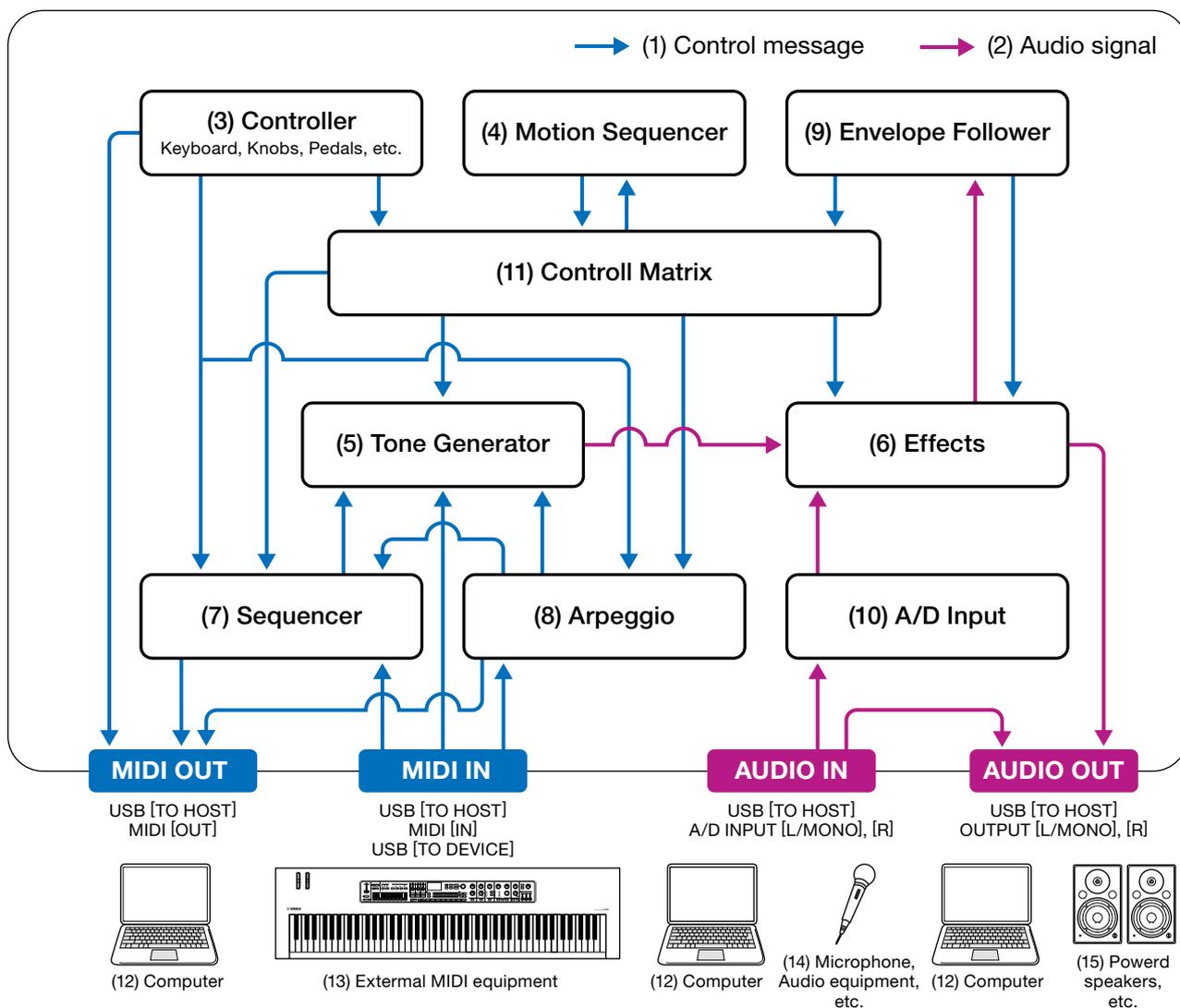
<b>Sobre este documento</b> . . . . .	<b>2</b>	<b>5. Conexão de instrumentos MIDI externos</b> . . . . .	<b>58</b>
<b>1. Como o MODX M funciona</b> . . . . .	<b>4</b>	Conexão de um microfone ou dispositivo de áudio . . . . .	58
O que é o MODX M? . . . . .	4	Conexão de um computador ou dispositivo MIDI externo . . . . .	62
Motor sonoro . . . . .	5	<b>6. Telas e parâmetros</b> . . . . .	<b>71</b>
Memória interna . . . . .	8	Barra de navegação . . . . .	71
<b>2. Configuração para Performances ao vivo</b> . . . . .	<b>10</b>	Telas Performance . . . . .	73
Selecionar uma Performance . . . . .	11	Common Edit Telas . . . . .	153
Uso de funções gerais para toda a Performance . . . . .	16	Part Edit (AWM2) Part Common Edit Telas . . . . .	195
Edição das configurações . . . . .	19	Telas de Element Edit do Part Edit (AWM2) . . . . .	239
Salvar as configurações editadas . . . . .	36	Telas de Part Common Edit do Drum Part Edit (AWM2) . . . . .	268
Criação de um Live Set . . . . .	37	Tela Drum Part Edit (AWM2) Key Edit . . . . .	279
Seleção de Performances de um Live Set . . . . .	41	Telas de Part Common Edit do Part Edit (FM-X) . . . . .	286
Tocar o teclado . . . . .	42	Telas de Operator Edit do Part Edit (FM-X) . . . . .	303
<b>3. Gravação e reprodução</b> . . . . .	<b>43</b>	Telas de Part Common Edit do Part Edit (AN-X) . . . . .	310
Terminologia . . . . .	43	Telas de Part Edit (AN-X) do Oscillator Edit . . . . .	336
Gravação e reprodução de padrões . . . . .	44	Telas de Part Edit (AN-X) do Noise Edit . . . . .	342
Gravação e reprodução de músicas . . . . .	47	Telas Category Search . . . . .	343
Gravação de áudio e reprodução de arquivos de áudio . . . . .	50	Telas Live Set . . . . .	356
<b>4. Gerenciamento de back-ups</b> . . . . .	<b>52</b>	Utility Telas . . . . .	361
Formatos de arquivo disponíveis . . . . .	52	Telas mostradas pressionando botões específicos . . . . .	387
A unidade Flash USB será formatada . . . . .	54	<b>7. Outras informações</b> . . . . .	<b>400</b>
Como salvar configurações em uma unidade flash USB . . . . .	55	Tipos de efeito . . . . .	400
Carregando configurações de uma unidade Flash USB . . . . .	57	Parâmetros de efeitos . . . . .	404
		Atalhos e operações especiais . . . . .	424
		Lista de mensagens . . . . .	426
		Quando há um problema . . . . .	431

# 1. Como o MODX M funciona

## O que é o MODX M?

### Diagrama de blocos e fluxo de dados

Este instrumento consiste em oito blocos funcionais principais: Controlador, sequenciador de movimentos, gerador de tom, efeitos, sequenciador, arpejo, Envelope Follower e entrada A/D.



(1) Mensagem de controle

(2) Sinal de áudio

(3) Controlador

(4) Sequenciador de movimentos

(5) Gerador de tom

(6) Efeitos

(7) Sequenciador

(8) Arpejo

(9) Envelope Follower

(10) Entrada A/D

(11) Matriz de controle

(12) Computador

(13) Equipamento MIDI externo

(14) Microfone, equipamento de áudio etc.

(15) Alto-falantes amplificadores etc.

# Motor sonoro

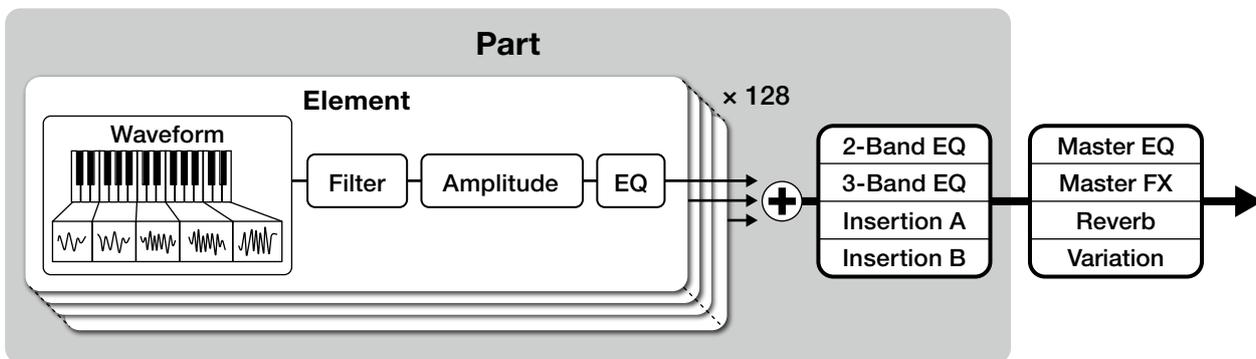
O motor/gerador sonoro (Tone Generator) está equipado com um mecanismo de som híbrido que combina três sistemas de síntese.

## Mecanismo de som AWM2

O mecanismo de som AWM2 apresenta formas de onda com amostras de dados de onda que você pode atribuir a cada elemento e, depois, modificar o som usando filtros e EGs (geradores de envelope).

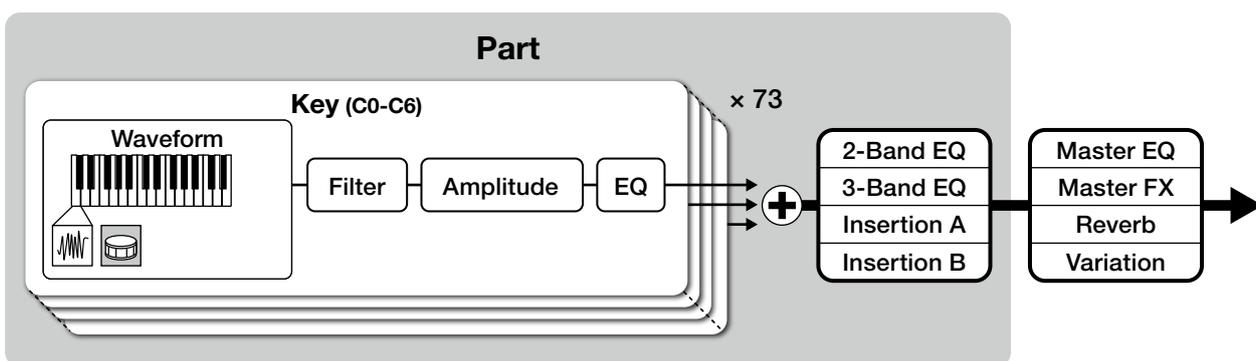
### Parte normal

A parte normal usa até 128 elementos para gerar uma ampla variedade de sons ricos que ajudam a criar sons expressivos. As formas de onda "brutas" amostradas dos instrumentos acústicos são processadas para serem compatíveis com vários tipos diferentes de música, permitindo a reprodução realista de piano, instrumentos de sopro e assim por diante. Você também pode tentar criar sons usando funções como filtros e EGs.

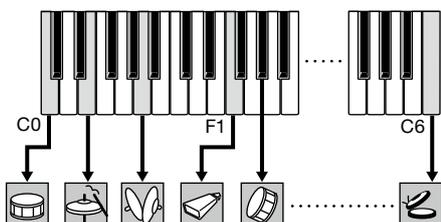


### Parte da bateria

Para a parte da bateria, você pode usar até 73 teclas de bateria para atribuir as formas de onda dos sons de percussão a cada tecla do teclado para criar um kit de bateria desejado.



Sons de bateria individuais (diferentes para cada tecla) (C0 a C6)



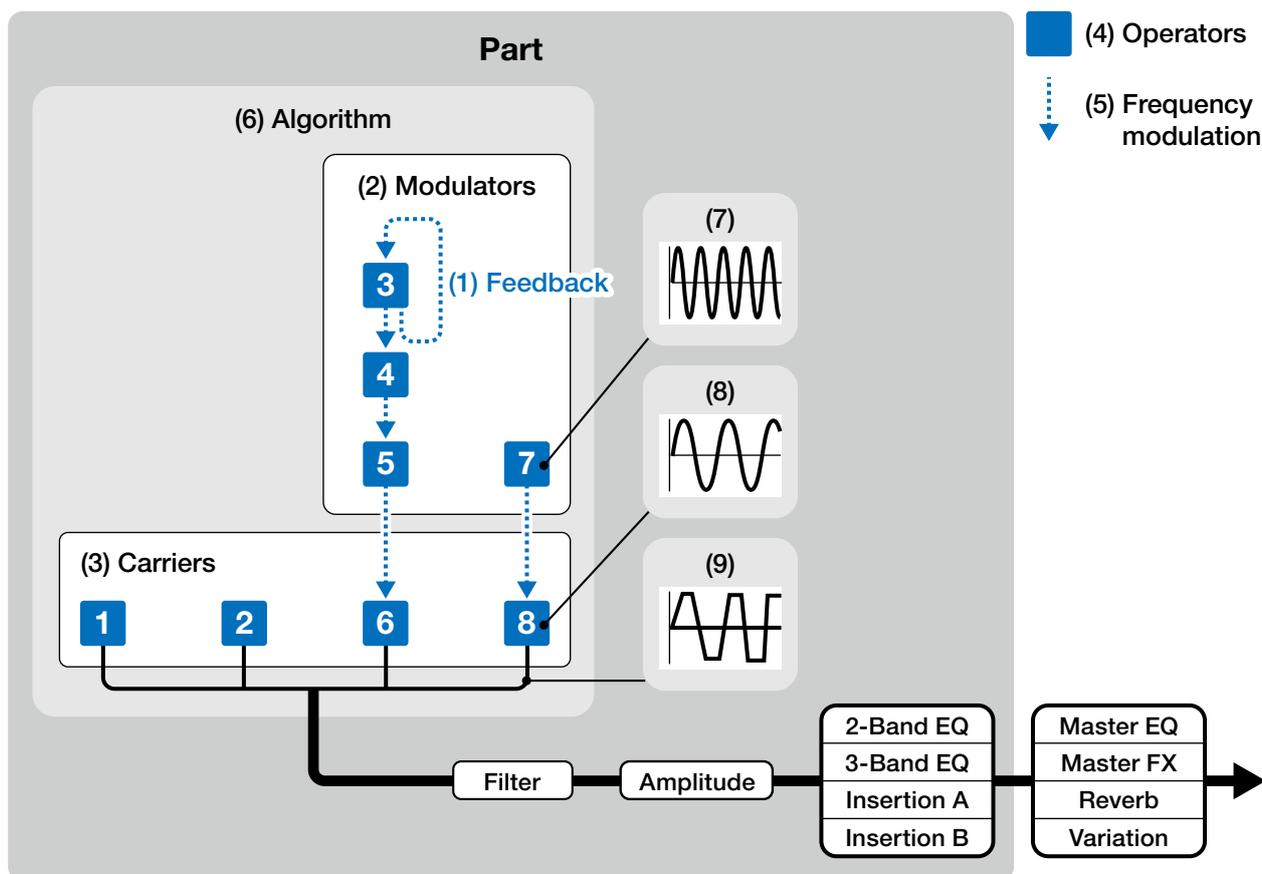
## Mecanismo de som FM-X

O mecanismo de som FM-X produz sons com harmônicas complexas por meio da modulação de frequência (frequency modulating, FM) de oito geradores de formas de onda chamados "operadores".

O arranjo dos oito operadores é chamado de "algoritmo" e há 88 padrões diferentes disponíveis. O operador tem duas funções: "transportador" e "modulador".

Um modulador modula o operador ao qual está conectado, e o som é finalmente emitido pelo transportador. Ele também possui uma função de "feedback" que permite ao operador modular o próprio som.

A estrutura harmônica da forma de onda do operador também pode ser controlada com parâmetros, permitindo que você aplique os mesmos filtros de alta qualidade, efeitos, equalização etc. do mecanismo de som AWM2 para criar sons expressivos que são difíceis de produzir com mecanismos de som FM convencionais.



(1) Feedback

(2) Modulador

(3) Transportador

(4) Operador

(5) Modulação de frequência

(6) Algoritmo

(7) Onda moduladora

(8) Onda transportadora

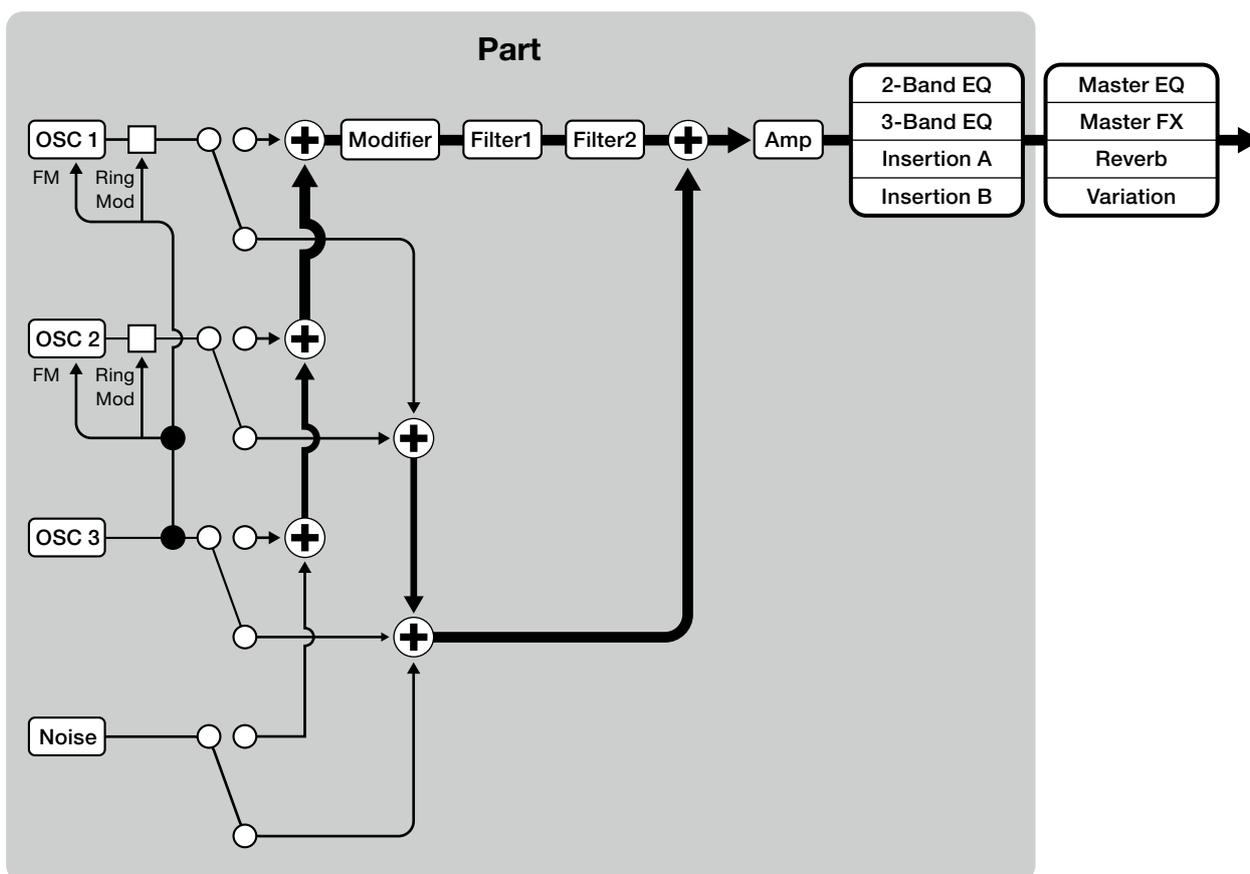
(9) Onda modulada

## Mecanismo de som AN-X

O mecanismo de som AN-X é um mecanismo de som analógico virtual que reproduz totalmente de forma digital o comportamento e as características dos sintetizadores analógicos. É um mecanismo de som AN de nova geração que combina elementos de tradição e inovação e pode expressar uma ampla variedade de sons, desde sons vintage realistas até sons extremos e ousados.

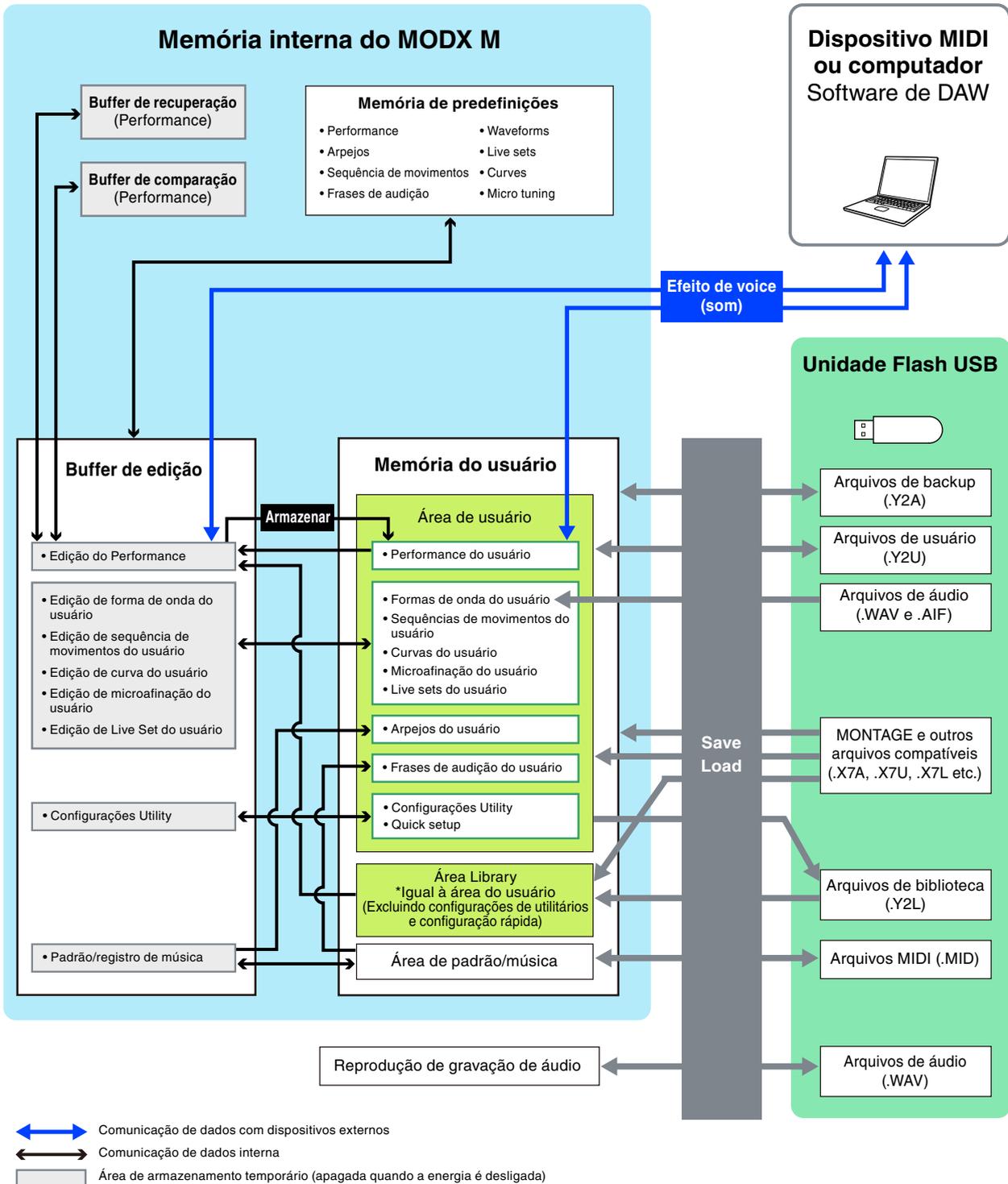
O mecanismo de som AN-X consiste em três osciladores e um gerador de ruído. Cada oscilador é equipado com funções de controle de forma de onda, como Pulse Width, OSC Self Sync e Wave Shaper, permitindo grande liberdade na criação sonora.

Além disso, o oscilador 3 (OSC 3) pode modular o oscilador 1 (OSC 1) e o oscilador 2 (OSC 2) usando modulação FM ou anel, e o destino de saída de cada oscilador pode ser definido antes ou depois de Filter1 ou Filter2.



# Memória interna

A memória interna desse instrumento contém Performances, Live Sets, músicas e outras configurações salvas. Este gráfico mostra o fluxo de dados entre a memória interna e o dispositivo externo.



## Memória de predefinições

Contém performances predefinidas, arpejos predefinidos, frases de audição predefinidas e outras configurações. Você não pode substituir os dados na memória predefinida, pois ela é somente leitura.

## Buffer de edição

O buffer de edição é a área de trabalho para edição de Performances, Live Sets, músicas e outras configurações. Esta área de trabalho permite a leitura e a escrita, e o conteúdo desta área de trabalho é apagado quando o instrumento é desligado.

Os dados editados devem ser salvos na memória do usuário antes de alternar as Performances ou desligar o instrumento (porém, dados que não sejam Performances e sequências de movimentos são salvos automaticamente).

## Memória do usuário

A memória do usuário possui duas áreas: User e Library.

### Área de usuário

A área User contém as Performances e Motion Sequences (Sequências de movimento) armazenadas e outras configurações de todo o instrumento, como configurações de utilitários e outros dados do usuário editados no buffer de edição.

Quando uma Performance do usuário é editada, você pode armazená-la como uma nova Performance ou substituir a Performance existente.

### Área Library

A área Library permite que até 24 arquivos de biblioteca (.Y2L) sejam carregados da unidade Flash USB. As configurações salvas na área Biblioteca não podem ser editadas. Para editar as configurações na área Library, envie os dados para o buffer de edição selecionando uma Performance armazenada na área Library ou carregando uma sequência de movimentos da área Library. Após a edição, os dados serão armazenados na área User.

A memória do usuário é usada para leitura e gravação, e os dados nessa área serão retidos após o instrumento ser desligado.

## Buffer de recuperação/buffer de comparação

O buffer de recuperação e o buffer de comparação são áreas usadas para salvar temporariamente as configurações que você está editando.

### Buffer de recuperação

O buffer de recuperação é usado como backup para o buffer de edição.

Se você acidentalmente mudou para uma Performance diferente sem primeiro armazenar a configuração, pode usar a função Recall para restaurar as configurações salvas temporariamente do buffer de recuperação para o buffer de edição.

### Buffer de comparação

O buffer de comparação é a área para manter as configurações antes de fazer edições. Ao usar a função Compare, você pode importar as configurações salvas temporariamente no buffer de comparação para comparar os sons editados e não editados.

Esses buffers servem para leitura e gravação de dados, mas as configurações serão perdidas quando o instrumento for desligado.

## 2. Configuração para Performances ao vivo

Abaixo é mostrado um guia geral de fluxo de trabalho para este instrumento.

### **Selecionar uma Performance**

Selecione na tela Live Set ou na tela Performance (tela Category Search).



### **Edição das configurações**



### **Salvar as configurações editadas**



### **Criação de um Live Set**



### **Seleção de um Live Set**



### **Como tocar o teclado**

# Selecionar uma Performance

## Seleção na tela Live Set

### 1. Pressione o botão [LIVE SET].

A tela Live Set será aberta.



### 2. Toque para selecionar a apresentação desejada na lista exibida.

## Seleção na tela Category Search

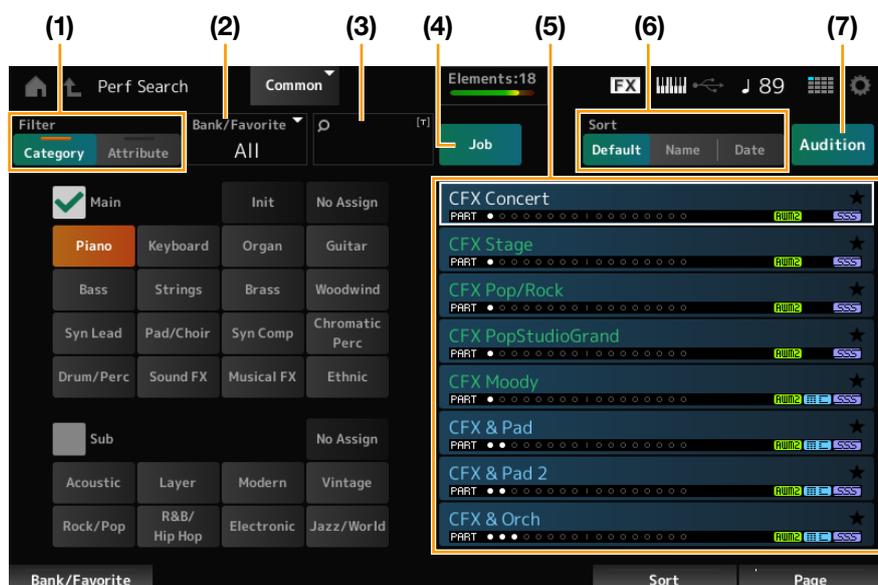
A função Category Search permite pesquisar Performances, partes, padrões rítmicos, arpejos e formas de onda para encontrar aqueles que você gostaria de usar. Para pesquisar uma apresentação, pressione o botão [CATEGORY] com a tela Performance aberta para abrir a tela Performance Category Search.

Mesmo enquanto a tela Category Search estiver em exibição, você pode alternar partes e silenciar usando os botões no painel superior.

### OBSERVAÇÃO

Você também pode selecionar uma Performance movendo o cursor até o nome da Performance na tela Home e usando o dial de dados, o botão [INC/YES] ou o botão [DEC/NO].

## Descrição da tela



### (1) Filtro

Você pode usar o filtro para pesquisar na lista de Performances.

- **Category**

Você pode selecionar um de cada em Main e Sub.

- **Attribute**

Selecione um atributo ou combinações de atributos. O filtro variará dependendo da combinação.

Filtro:

Combinação exata	AWM2, FM-X, AN-X
Condição AND	MC, SSS, Smart Morph
Condição OR	Single, Multi MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS Vx.x (x.x é o número da versão do sistema operacional)

### OBSERVAÇÃO

“MONTAGE” inclui MODX e MODX+.

### (2) Bank (Banco)

### (3) Pesquisar por palavra-chave

### (4) Job (Tarefa)

## (5) Lista de Performances

As Performances que correspondem à Category e Attribute selecionados são exibidas.

Cor do texto	Descrição
Branca	Performance atualmente selecionada
Verde	Performance de única parte
Azul	Performance de várias partes

## (6) Alteração da ordem de classificação

## (7) Audição

# Procedimento

### 1. Pressione o botão [CATEGORY].

A tela Performance Category Search aparece.

Esta tela também pode ser aberta selecionando Category Search no menu de contexto do nome da Performance.



### 2. Use o filtro conforme necessário.

Pesquise as Performances alternando filtros, bancos e classificação.

### 3. Selecione na lista.

Selecione na lista de Performances exibida no lado direito da tela.

Use o dial de dados, o botão [INC/YES], o botão [DEC/NO] ou os botões para cima e para baixo para fazer sua seleção.

Você também pode usar o botão Display para rolar pela tela sem alterar a Performance selecionada no momento.

### 4. Feche a tela.

Pressione o botão [ENTER], o botão [EXIT] ou o botão [PERFORMANCE (HOME)] no painel superior ou toque no ícone [🏠] (HOME) ou no ícone [⬆️] (EXIT) na tela.

### OBSERVAÇÃO

Você poderá usar a função Part Category Search se desejar alterar uma das partes em uma Performance multipartes (uma Performance que tem mais de uma parte). Selecione a parte que deseja alterar e pressione o botão [CATEGORY] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] para exibir a tela Part Category Search.

## **Seleção de uma Performance inicializada ou uma Performance de parte única**

---

### **Apresentação inicializada**

Defina Bank/Favorite como All ou Preset.

Defina o filtro como Category e selecione Init.

### **Performance de única parte**

Defina o filtro como Attribute e selecione Single.

## Reprodução de uma frase de audição

Ao reproduzir a frase de audição, você pode verificar a Performance. Você também pode ouvir como o som da Performance muda quando o controlador é manipulado durante a reprodução.

### **1. Pressione o botão [AUDITION] no painel superior ou toque em Audition na tela Category Search.**

A frase de audição da Performance atual será reproduzida.

Se você alternar as Performances durante a reprodução, a frase da nova Performance será reproduzida.

#### **OBSERVAÇÃO**

Se o botão [AUDITION] estiver desligado, a função de audição não estará disponível para a Performance selecionada e nada acontecerá quando você pressioná-lo.

### **2. Para interromper a reprodução da frase de audição, pressione o botão [AUDITION] no painel superior mais uma vez ou toque no botão Audition na tela Category Search.**

# Uso de funções gerais para toda a Performance

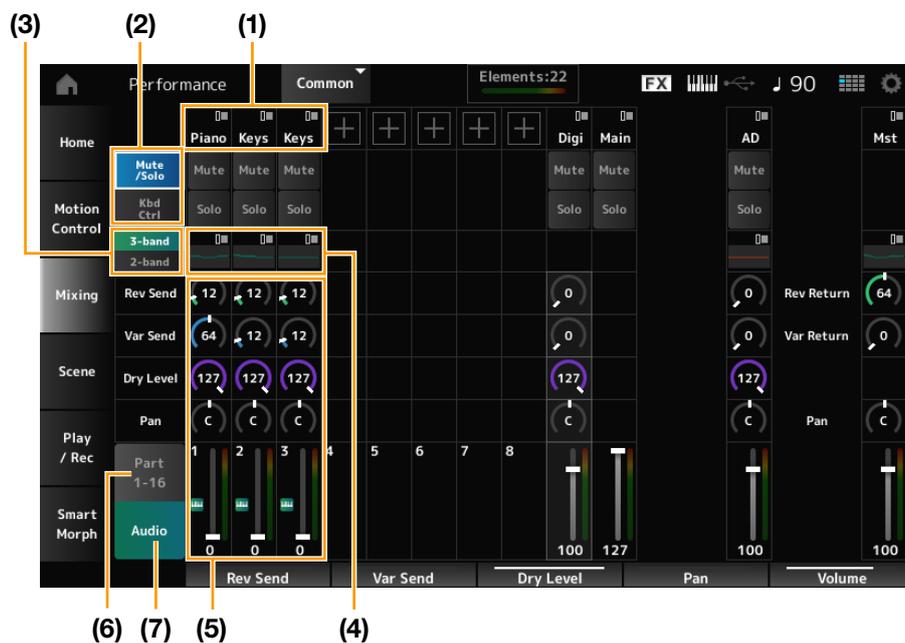
Existem outras funções para ajustar o equilíbrio entre as partes da Performance ou para alternar rapidamente para diferentes grupos de configurações que foram registrados antecipadamente nos botões.

## Mixing

A função Mixing permite ajustar o equilíbrio entre as partes.

Você pode verificar as configurações de cada parte, como Pan, Volume e EQ, e ajustar os parâmetros.

### Descrição da tela



(1) Categoria principal de cada parte

(2) Alternância entre as exibições de Solo, Mute e Kbd Ctrl

(3) Alternância entre 3-band EQ e 2-band EQ

(4) Configurações de EQ para cada parte

(5) Parâmetros para cada parte

(6) Alternância para exibição de 16 partes

(7) Alternância para a exibição da parte de áudio (partes 9 a 16 ocultas)

Você pode definir os seguintes parâmetros de áudio para uma parte de áudio.

- Parte AD: entrada de áudio dos conectores A/D INPUT
- Parte digital: Entrada de áudio do terminal USB [TO HOST]

\* Refere-se ao áudio definido como Digital L/R nos canais de áudio

## Procedimento

---

**1. Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] e toque em Mixing.**

A tela Mixing aparece.

**2. Selecione um parâmetro.**

Selecione um parâmetro usando os botões PART ou os botões do cursor, ou toque nos ícones e botões na tela.

**3. Altere o valor usando o dial de dados ou o botão giratório do visor relevante.**

**OBSERVAÇÃO**

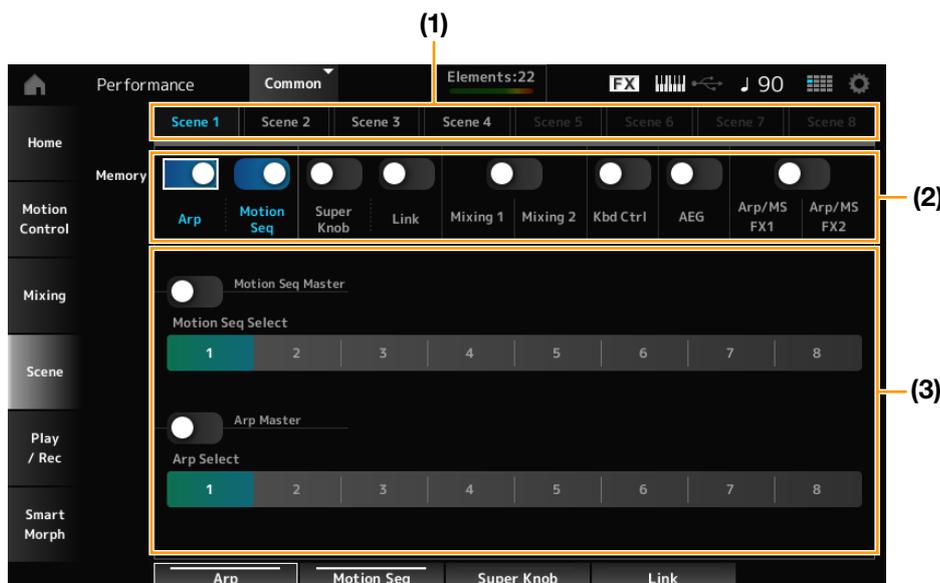
Se você precisar ajustar o valor, pressione o botão [EDIT/↶] enquanto a tela Mixing é mostrada no visor para abrir a tela.

## Scene

A cena é um “Print” de várias configurações, como tipo de arpejo, tipo de sequência de movimentos e parâmetros de parte. Ao registrar cenas diferentes em cada um dos oito botões SCENE, você pode usar os botões SCENE para recuperar configurações diferentes instantaneamente.

Isso seria conveniente, por exemplo, quando você deseja alterar apenas os tipos de arpejo e sequência de movimentos, sem alterar a Performance, para seguir a progressão de uma música ou para realçar um aspecto diferente de uma Performance.

## Descrição da tela



### (1) Guia Scene

### (2) Chave de memorização

### (3) Configurações da guia

Quando a chave de memorização está ativada, os parâmetros da função aparecem na tela.

## Procedimento

### 1. Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] e toque em Scene.

A tela Scene aparece.

### 2. Configure Scene 1–8.

As funções para as quais a chave de memorização (Memory) foi definida como On serão registradas no botão SCENE selecionado.

A Scene recém-definida agora se torna ativa quando você pressiona o botão SCENE apropriado.

### 3. Pressione o botão [STORE] para salvar a Performance.

#### AVISO

**Certifique-se de salvar (armazenar) as configurações de cena que você acabou de editar antes de mudar para uma Performance diferente ou desligar o instrumento. Sem realizar a operação Store, as configurações da cena serão perdidas.**

#### OBSERVAÇÃO

Se um parâmetro que pode ser registrado no botão SCENE já tiver sido atribuído a um botão giratório ou controle deslizante, opere-o. Você pode então registrar as configurações em um botão mantendo pressionado o botão [SHIFT] e pressionando um dos botões SCENE.

Depois disso, pressione o botão [STORE] para salvar as configurações de cena na Performance.

# Edição das configurações

## Como usar divisão e camada

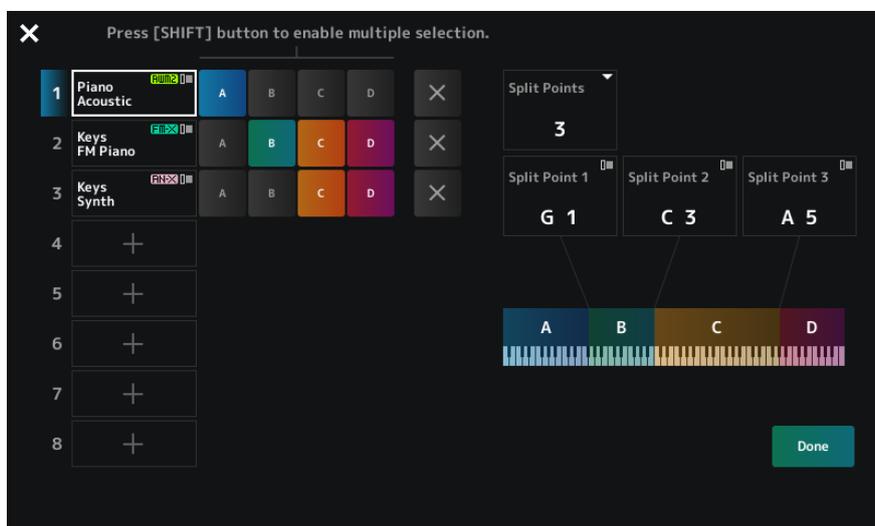
### O que é divisão?

Esta configuração divide o teclado inteiro em vários grupos e atribui uma parte a cada grupo. Neste instrumento, você pode especificar o ponto de divisão e definir o intervalo de tonalidade para cada grupo.

### O que é camada?

Esta configuração permite que você combine várias partes umas sobre as outras e as toque simultaneamente. Ao atribuir duas ou mais partes ao mesmo grupo, você pode tocar uma combinação de vários tons.

## Tela Split Job



Para obter uma descrição de cada item na tela, consulte Split Job.

## Procedimento de configuração de divisão

### 1. Pressione o botão [SPLIT].

A tela Split Job da Performance é exibida.

### 2. Ao tocar nos itens da tela para especificar o número e a posição do ponto de divisão, você pode definir o intervalo de teclas para cada grupo.

Toque nos botões de grupo enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] para atribuir uma única parte a vários grupos.

### 3. Pressione o botão [EXIT] ou toque em Done na tela para confirmar as configurações.

Toque em [X] (Fechar) no canto superior esquerdo cancela a configuração.

## Procedimento de configuração de intervalo de notas

### 1. Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [SPLIT].

A exibição Part - Note é mostrada na tela Performance.

### 2. Use o teclado ou o dial de dados para alterar o intervalo de notas de cada parte.

## Procedimento para a edição

1. **Selecione uma Performance.**
2. **Na tela Performance, mova o cursor para o nome da Performance ou parte desejada que você deseja editar.**
3. **Pressione o botão [EDIT/↶↷] ou toque em Edit no menu de contexto.**  
A tela Common Edit aparecerá quando o cursor estiver sobre o nome da Performance.  
A tela Part Edit do mecanismo de som aparecerá quando o cursor estiver na parte.

### OBSERVAÇÃO

Você pode alterar o parâmetro a ser editado abrindo a tela Common Edit na tela Edit e selecionando o item desejado na barra de navegação.

4. **Selecione uma guia na primeira e na segunda linhas para abrir a tela.**

É recomendável alterar as configurações em cada guia de cima para baixo.

Exemplo: Parte normal (AWM2)



5. **Edite as configurações alterando os parâmetros mostrados à direita das guias.**
6. **Continue editando os parâmetros em guias diferentes, se necessário.**

O destino da edição será mostrado na barra de navegação.

Selecione Common para editar as configurações de toda a Performance.

Selecione Part Common para editar as configurações de toda a parte.

Se desejar entrar em configurações detalhadas, selecione uma das seguintes opções: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise e C0–C6.

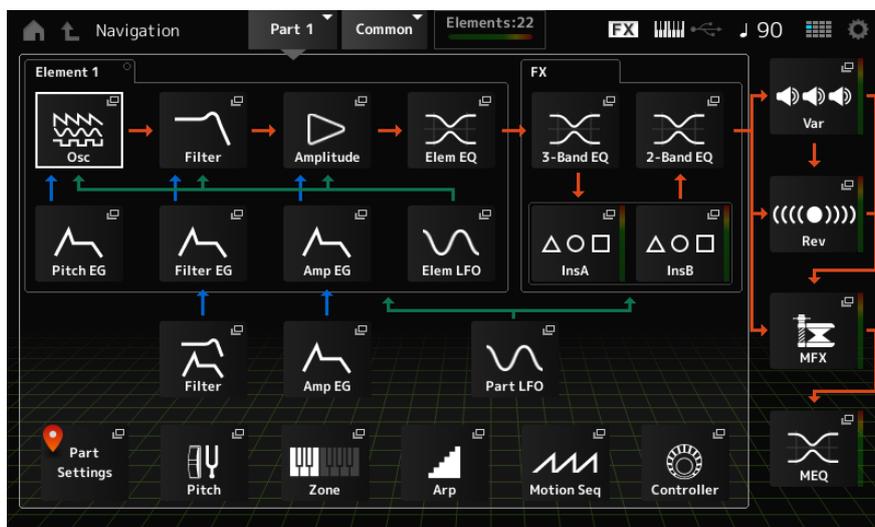


7. **Ao terminar a edição, pressione o botão [STORE] para salvar a Performance.**

## Uso da tela Navigation

### 1. Pressione o botão [NAVIGATION].

A tela NAVIGATION aparece.



Pressionar o botão [NAVIGATION] durante a edição acessa o ícone de localização atual (📍).

### 2. Selecione o item para edição.

Selecione Part Common para editar as configurações de toda a parte.

Se desejar entrar em configurações detalhadas, selecione uma das seguintes opções: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise e C0–C6.

### 3. Selecione o ícone do parâmetro que você deseja editar.

Use os botões do cursor para mover o cursor e pressione o botão [ENTER]. Ou toque no ícone na tela.

### 4. Selecione o ícone da configuração que você deseja editar.

### 5. Altere os parâmetros mostrados na tela.

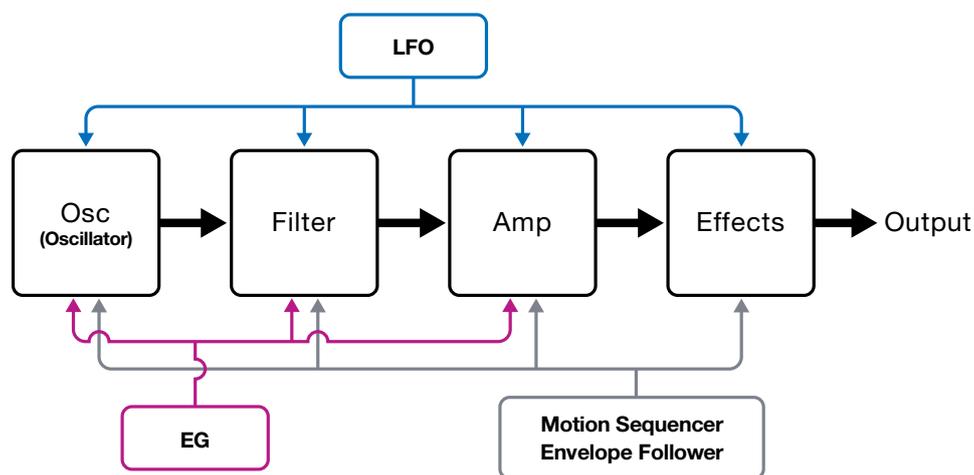
### 6. Salve a Performance.

## Como criar mudanças tonais

Para criar alterações tonais, você pode usar osciladores, filtros, EGs (ou geradores de envelope), LFOs (ou osciladores de baixa frequência) e efeitos. Ao alterar esses parâmetros, você pode alterar o brilho, a ressonância ou outras qualidades de timbre do som.

As configurações detalhadas variam dependendo do mecanismo de som, mas as configurações comuns são as seguintes:

Osciladores (Osc)	Cria uma forma de onda
Afinação (Pitch)	Controla a afinação
Filtros (Filter)	Controla a frequência de corte
EG	Determina como o som muda ao longo do tempo
LFO	Determina a mudança cíclica do som
Motion Sequencer	Cria mudanças complexas no som ao longo do tempo
Efeitos (Effects)	Processa o som



## Configuração do efeito

### Efeito do sistema

Este efeito é aplicado a todas as partes da Performance.

O efeito do sistema inclui dois tipos: variação e reverberação. Você também pode adicionar reverberação ao som de saída da variação (Variation to Reverb).

### Efeito de inserção

Este efeito é aplicado a cada parte.

### Efeito mestre

Este efeito é aplicado ao som geral na saída final.

### EQ de parte

Um equalizador de 3 bandas e 2 bandas que é aplicado a cada parte.

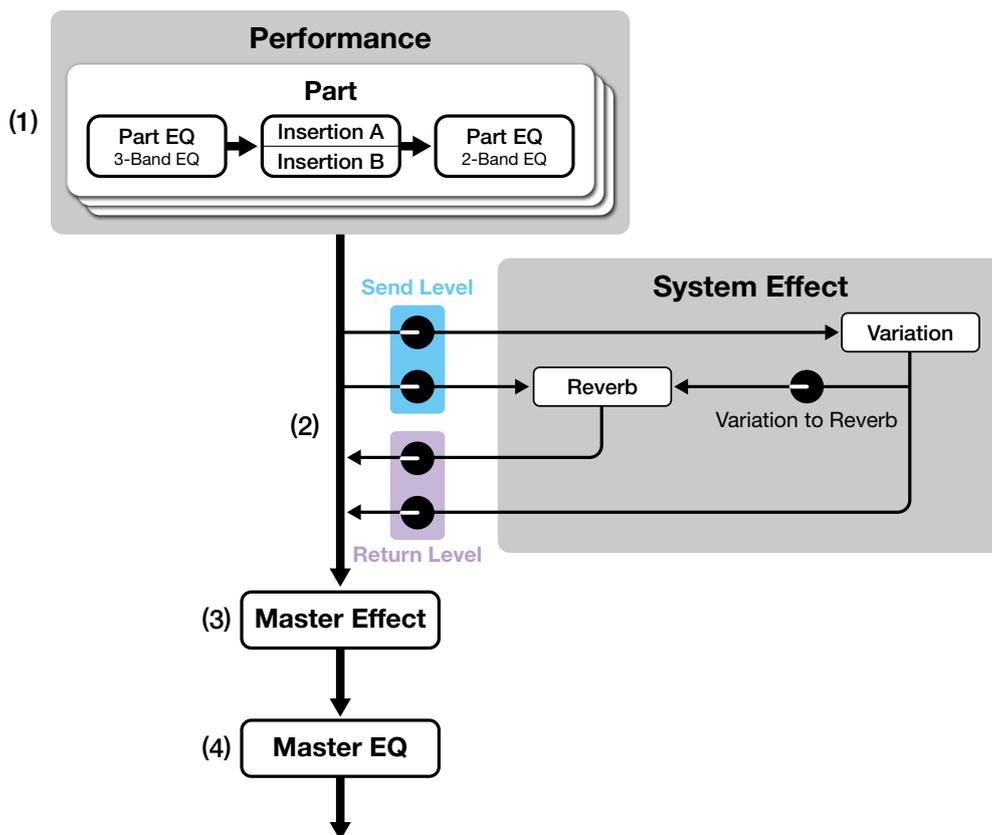
O EQ de parte pode ser aplicado antes ou depois do efeito de inserção.

### Equalizador Principal

Um equalizador de 5 bandas que é aplicado ao som geral na saída final.

## Conexões e configurações de efeitos

Conecte conforme mostrado no diagrama abaixo e configure cada um usando os métodos (1) a (4).



### (1) Configuração do EQ de parte e do Efeito de inserção

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Effect → Ins B

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ

### (2) Configuração de variação e reverberação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Effect → Variation

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Effect → Reverb

### (3) Configuração do Efeito Mestre

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master FX

### (4) Configuração do Equalizador Principal

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ

### OBSERVAÇÃO

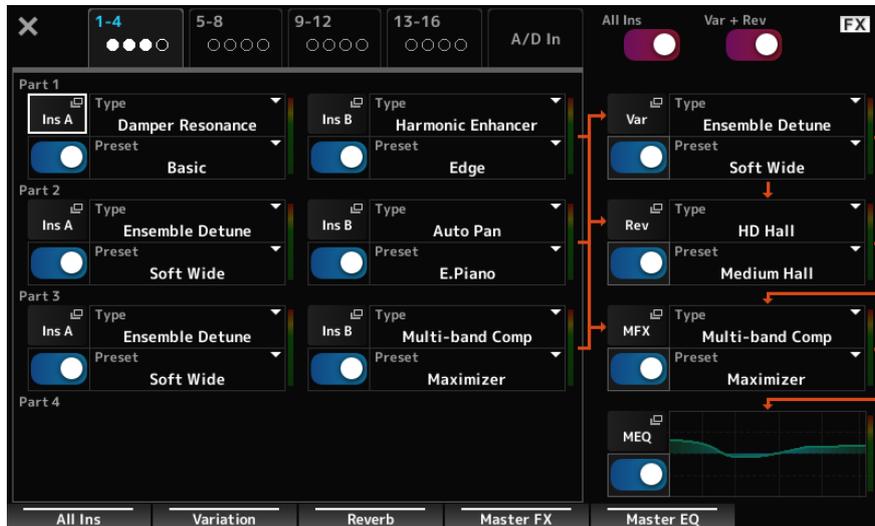
Defina o efeito para o sinal de entrada de áudio dos conectores A/D INPUT da seguinte maneira: [PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Audio In.

Para obter informações sobre a categoria de efeito e os tipos de efeito, consulte Tipos de efeito. Para obter informações sobre os parâmetros de efeito, consulte Parâmetros de efeito.

Para obter informações sobre o programa predefinido para cada tipo de efeito, consulte Data List.

## Como alterar as configurações do efeito

Ao pressionar o botão [NAVIGATION] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], a tela FX Overview aparecerá e você poderá ter uma visão geral das configurações de efeito. Toque nos botões nos nomes dos efeitos, como Ins A e Var para abrir a tela Edit.



## Como usar o arpejo

Arpeggio é uma função que reproduz automaticamente padrões e acordes rítmicos simplesmente pressionando as teclas.

Ela não apenas fornece inspiração e passagens rítmicas completas em suas Performances ao vivo, mas também oferece partes de apoio instrumentais totalmente formadas de vários gêneros musicais para facilitar a criação de músicas.

### Características da função Arpeggio deste instrumento

Este instrumento permite que você configure até oito tipos de arpejo para cada parte e reproduza arpejos para oito partes simultaneamente.

Você também pode definir o intervalo de teclas usadas para reprodução de arpejo (Note Limit) e os limites superior e inferior da pressão da tecla (Velocity Limit).

A função Arpeggio permite reproduzir frases de timbre (a frase de sequência tocada somente quando o teclado é tocado em uma velocidade mais alta que o valor especificado) ou sons de efeito, como ruídos do traste do violão, usando a função Random SFX.

Você pode pesquisar arpejos predefinidos contendo esses sons na tela Arp Category Search. Especificar Accent (Frase de timbre) ou Random SFX em Atributo restringirá os arpejos correspondentes.

### Como ativar e desativar o arpejo

Para ativar ou desativar a função Arpeggio, pressione o botão [ARP] no painel superior.

### Como alterar o arpejo usando os botões giratórios

Selecione ARP/MSEQ com o botão [QUICK EDIT] e use os botões 1 e 2 para alterar a maneira como o arpejo soa. Modifique o som girando os botões e ouvindo a reprodução do arpejo.

Para obter detalhes sobre os efeitos dos botões 1 e 2, consulte Arp/MS → Arp Common na tela Common Edit.

### Como alterar a maneira como a reprodução do arpejo é ativada ou desativada

Você pode alterar livremente o método de reprodução do arpejo, de uma configuração que toca somente enquanto você mantém a tecla pressionada para uma configuração que continua tocando mesmo depois que você tira o dedo da tecla etc. Siga os passos abaixo para alterar essa configuração:

#### Hold

Botão [EDIT/↺] → Selecione Part → Common → Arpeggio → Common

#### Trigger Mode

Botão [EDIT/↺] → Selecione Part → Common → Arpeggio → Advanced

Setting	Hold	Trigger Mode
Reproduzido apenas enquanto uma tecla está sendo pressionada	Off	Gate
A reprodução continua depois que o dedo é retirado da tecla	On	Gate
A reprodução é ativada ou desativada cada vez que a tecla é pressionada	Independentemente de On/Off	Toggle

#### OBSERVAÇÃO

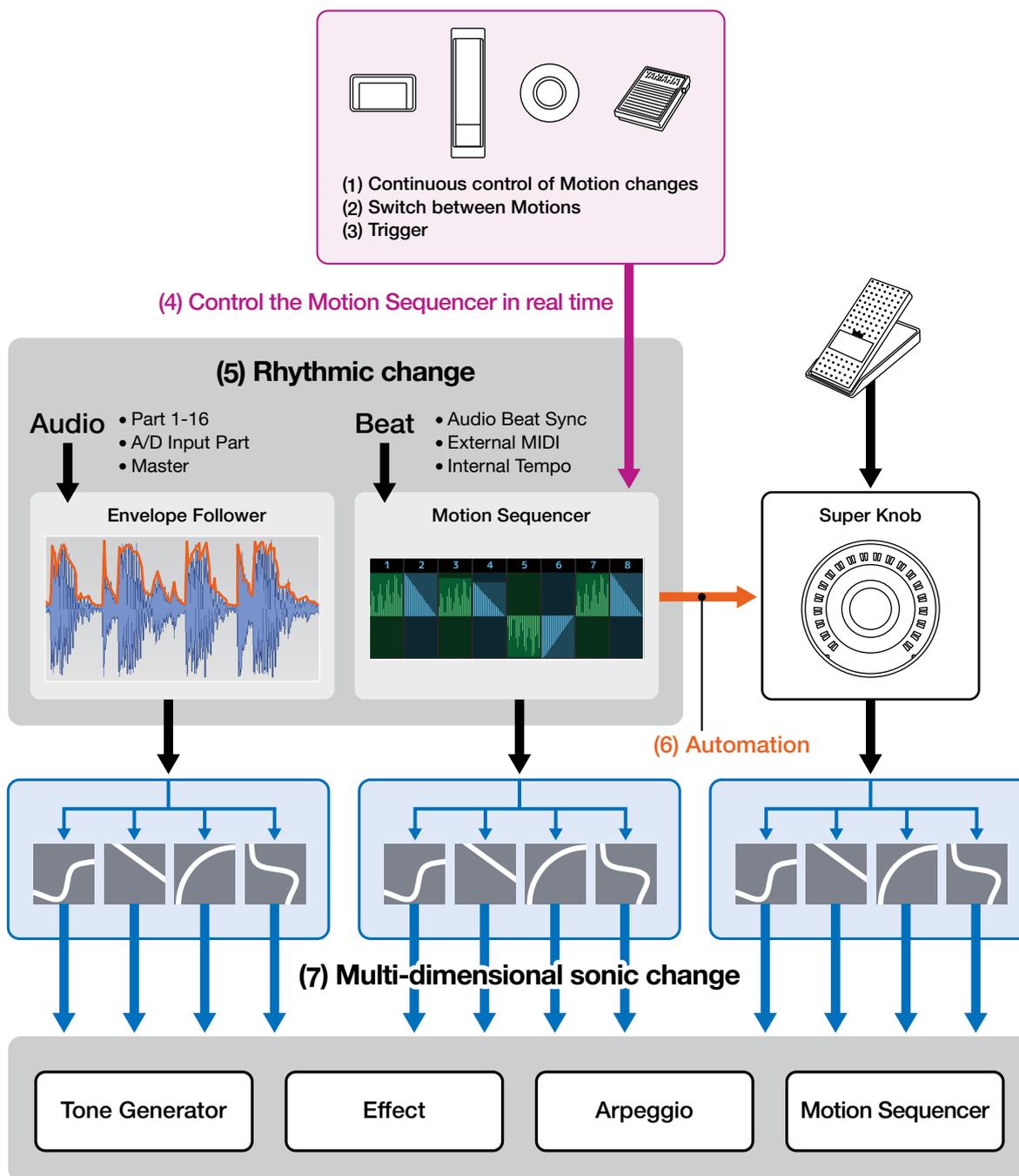
Quando Arp Master e Arp Part estão habilitados, ative o botão [KEYBOARD HOLD] no painel superior para obter o mesmo efeito de quando Hold estiver On.

## Como usar o Motion Control

A função Motion Control permite criar Motion (mudanças de som rítmicas e dinâmicas) em tempo real, para que você possa encontrar formas de expressão completamente novas.

Essa função permite fazer as configurações antecipadamente para que você possa alterar os parâmetros sem realmente operar os pedais ou rodas.

Isso permite criar mudanças expressivas profundas e poderosas que seguem a batida da sua música.



(1) Controle contínuo de mudanças de movimento

(2) Alternar entre movimentos

(3) Os sinais do trigger

(4) Controlar o sequenciador de movimentos em tempo real

(5) Mudança rítmica

(6) Automação

(7) Mudança sonora multidimensional

## Configuração do Motion Control

O Motion Control pode ser definido por meio da configuração do Source do controlador, bem como para o destino de controle Destination e Parameter na tela Control Assign.

### Como abrir a tela Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → Toque em Common → [EDIT/↶] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↶] → Mod/Control → Control Assign

### Configuração do botão giratório

Defina Display Filter como SuperKnob e selecione Source (AsgnKnob 1–8), Destination etc.

### Configuração da sequência de movimento

Para a sequência de movimento, defina Source para uma faixa de sequência de movimentos de 1 a 4.

### Configuração do Envelope Follower

Defina Source como EnvFollow.

## Como personalizar as configurações do botão giratório Super

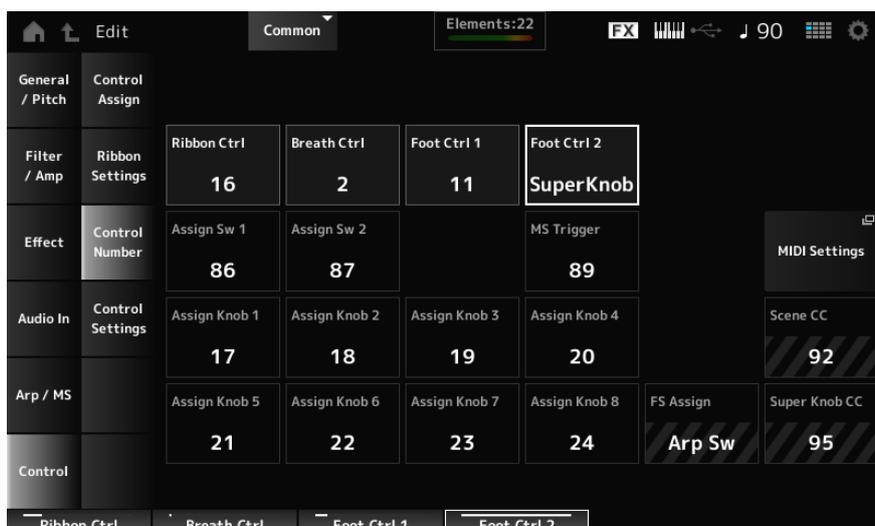
Ao usar o botão giratório Super, você pode controlar simultaneamente os valores Assign 1–8 atribuídos aos botões 1 a 8 que são comuns para todas as partes.

Ao combinar o botão giratório Super e o sequenciador de movimentos, você pode obter alterações de som mais complexas.

### Como controlar o botão giratório Super usando os pedais

Você pode controlar o botão giratório Super usando o controlador de pedal (FC7) vendido separadamente e conectado a este instrumento.

1. Conecte o controlador de pedal (FC7) ao conector FOOT CONTROLLER ([1] ou [2]).
2. Abra a tela em: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶] → Control → Control Number.
3. Selecione SuperKnob para Foot Ctrl1 ou Foot Ctrl2, dependendo do conector ao qual você conectou o controlador de pedal (FC7).



4. Feche a tela para finalizar a configuração.

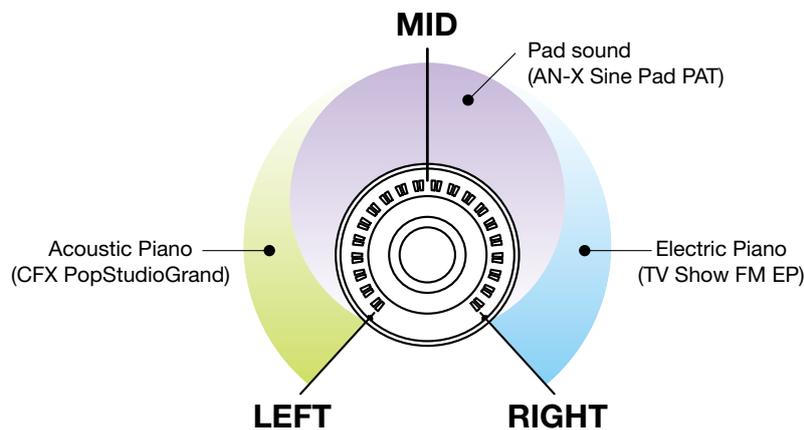
## Um exemplo de configuração do botão giratório Super

As configurações do botão giratório Super podem ser personalizadas.

Você pode definir dois ou três valores fixos para usar o botão giratório Super para transformar sons. Com três valores fixos, você pode definir o valor mediano.

### Um exemplo de transformação usando três valores fixos

Aqui, explicaremos como adicionar efeitos de transformação ao som em camadas feito com três Performances predefinidas (piano acústico, som de bloco e piano elétrico). Além disso, explicaremos como adicionar um efeito de transformação mantendo as configurações originais para essas Performances.



### 1. Selecione sons para as partes 1 a 3.

1-1. Pressione o botão [CATEGORY] e selecione CFX PopStudioGrand.

1-2. Na tela Home, toque no ícone [+] da parte 2 para abrir a tela Part Category Search e selecione AN-X Sine Pad PAT.

1-3. Na tela Home, toque no ícone [+] da parte 3 para abrir a tela Part Category Search e selecione TV Show FM EP.

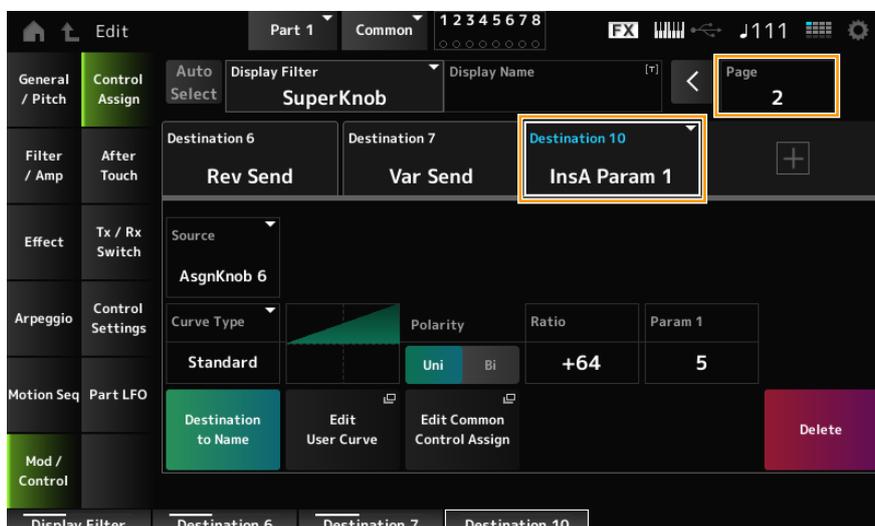
### 2. Defina os parâmetros para a parte 1.

2-1. Selecione a parte 1.

2-2. Pressione o botão [CONTROL ASSIGN] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] para abrir a tela Control View.

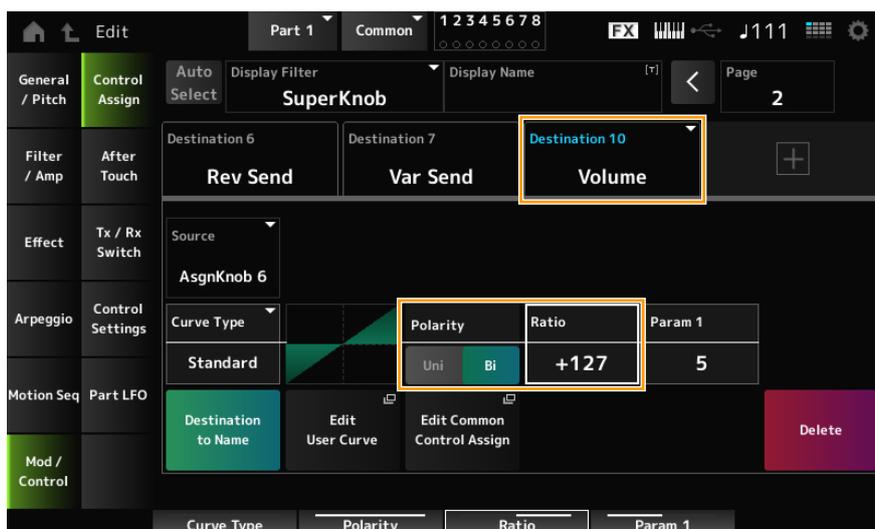
2-3. Gire o botão giratório Super para abrir a tela Control Assign.

2-4. Acesse Page 2 e toque no ícone [+] para adicionar Destination 10.



**2-5.** Toque na guia Destination 10 e selecione Volume em Part Param.

**2-6.** Defina Polarity (Curve Polarity) como Bi e defina Ratio (Curve Ratio) como +127.



### **3. Defina os parâmetros para a parte 2.**

**3-1.** Selecione a parte 2.

**3-2.** Pressione o botão [CONTROL ASSIGN] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] e depois use o botão giratório Super. A tela Control Assign da parte 2 será aberta.

**3-3.** Toque no ícone [+] para adicionar Destination 8.

**3-4.** Toque na guia Destination 8 e selecione Volume em Part Param.

**3-5.** Defina Polarity (Curve Polarity) como Bi e defina Ratio (Curve Ratio) como +127.

### **4. Defina os parâmetros para a parte 3.**

**4-1.** Selecione a parte 3.

**4-2.** Pressione o botão [CONTROL ASSIGN] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] e depois use o botão giratório Super. A tela Control Assign da parte 3 será aberta.

**4-3.** Toque no ícone [+] para adicionar Destination 8.

**4-4.** Toque na guia Destination 8 e selecione Volume em Part Param.

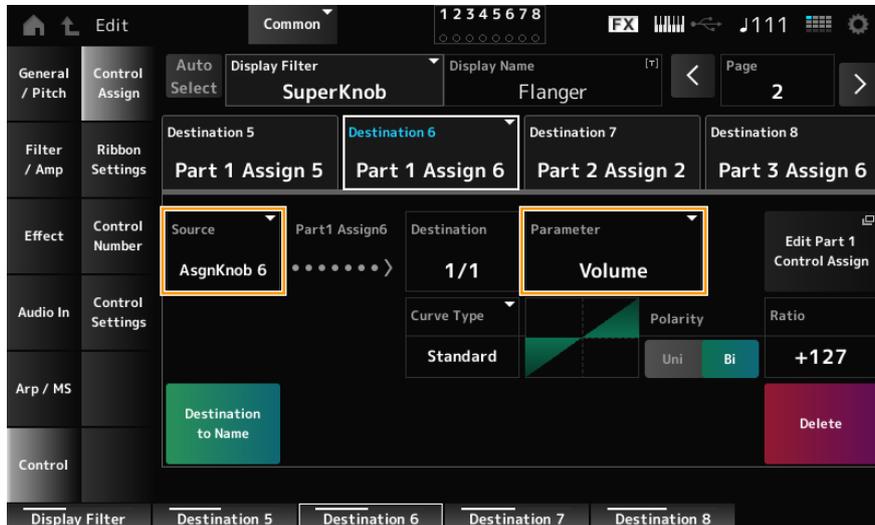
**4-5.** Defina Polarity (Curve Polarity) como Bi e defina Ratio (Curve Ratio) como +127.

## 5. Verifique se os parâmetros das partes 1 a 3 estão definidos como Common Assignable Knob.

5-1. Pressione o botão [COMMON].

5-2. Pressione o botão [CONTROL ASSIGN] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] e depois use o botão giratório Super. A tela Common Control Assign será aberta.

5-3. Toque em cada uma das Destination 6 a 8 guias para verificar se Source está definido como AsgnKnob 6 a 8 respectivamente e se Destination Parameter está definido como Part 1 a 3 Volume.



## 6. Defina a posição LEFT no botão giratório Super.

Isso faz as configurações do botão giratório Super quando girado totalmente para a esquerda.

6-1. Pressione o botão KNOB POSITION [LEFT].

6-2. Certifique-se de que COMMON esteja selecionado para seleção de parte e pressione o botão [ASSIGN]. Os botões giratórios devem estar definidos como 5 a 8.

6-3. Para definir apenas o CFX PopStudioGrand na parte 1 como som, use o botão giratório 6 (Assign6) totalmente para a direita (até o valor máximo) e o botão giratório 7 (Assign7) e o botão giratório 8 (Assign8) totalmente para a esquerda (até o valor mínimo).

6-4. Salve as configurações mantendo pressionados simultaneamente os botões [SHIFT] e KNOB POSITION [LEFT].

## 7. Defina a posição RIGHT no botão giratório Super.

Isso faz as configurações do botão giratório Super quando girado totalmente para a direita.

7-1. Pressione o botão KNOB POSITION [RIGHT].

7-2. Para definir apenas o TV Show FM EP na parte 3 como som, use o botão giratório 8 (Assign8) totalmente para a direita (até o valor máximo) e o botão giratório 6 (Assign6) e o botão giratório 7 (Assign7) totalmente para a esquerda (até o valor mínimo).

7-3. Salve as configurações mantendo pressionados simultaneamente os botões [SHIFT] e KNOB POSITION [RIGHT].

## 8. Defina a posição MID no botão giratório Super.

Ative a posição MID e depois use o botão giratório Super para definir o valor da posição intermediária.

8-1. Pressione o botão [NAVIGATION] para abrir a tela NAVIGATION.

8-2. Toque em Super Knob e abra a tela de configurações do botão giratório Super.

8-3. Defina o valor 512 para Mid Position.



8-4. Pressione o botão KNOB POSITION [MID].

8-5. Para definir apenas o AN-X Sine Pad PAT na parte 2 como som, use o botão giratório 7 (Assign7) totalmente para a direita (até o valor máximo) e o botão giratório 6 (Assign6) e o botão giratório 8 (Assign8) totalmente para a esquerda (até o valor mínimo).

8-6. Salve as configurações mantendo pressionados simultaneamente os botões [SHIFT] e KNOB POSITION [MID].

A configuração principal agora está concluída.

## 9. Faça ajustes finos.

Ajuste Curve Type, Ratio e Param para cada parte e LEFT, RIGHT e MID para a KNOB POSITION, se desejado.

## Como usar o sequenciador de movimentos

A função Motion Sequencer permite criar alterações de som controlando os tempos dos parâmetros de acordo com uma sequência criada antecipadamente. Ela permite que você configure alterações rítmicas que estejam sincronizadas com o andamento da Performance, o arpejo ou os ritmos inseridos no dispositivo conectado e controle essas alterações de forma interativa e em tempo real, de acordo com a progressão da música.

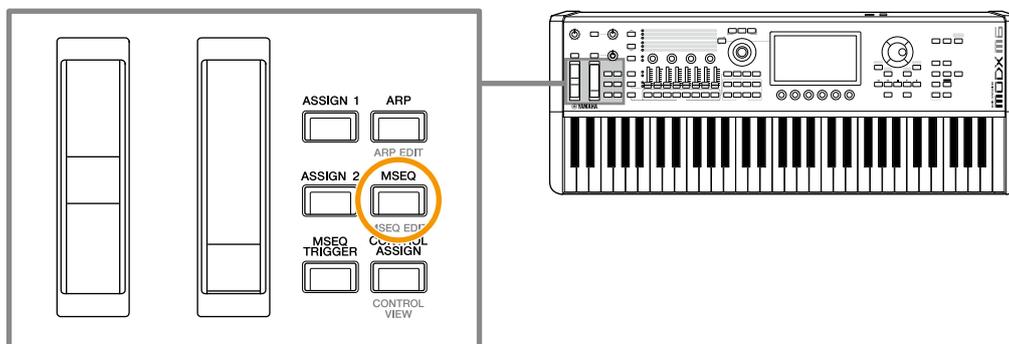
Você pode usar até quatro faixas em uma parte ou até oito faixas em uma Performance inteira. Você pode configurar até oito padrões de sequência por faixa. Assim como nos arpejos, você pode definir Velocity Limit e método de reprodução de sequência, o número de etapas etc. para reproduzir a sequência.

### Como definir os parâmetros para cada faixa:

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane

### Como ativar ou desativar o sequenciador de movimentos

Para ativar ou desativar o Motion Sequencer, pressione o botão [MSEQ] no painel superior.



### Como alterar o sequenciador de movimentos usando os botões giratórios

Selecione ARP/MSEQ com o botão [QUICK EDIT] para usar os botões 3 e 4 para alterar o sequenciador de movimentos. Modifique as configurações do Motion Sequencer usando os botões giratórios e ouvindo a reprodução do Motion Sequencer.

Para obter detalhes sobre os efeitos dos botões 3 e 4, consulte Arp/MS → MS Common na tela Common Edit.

### Como alterar a forma como a sequência de movimentos é acionada

A maneira como o sequenciador de movimentos é acionado pode ser definida com os parâmetros LaneSw e Trigger.

#### LaneSw, Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↺] → Motion Seq → Lane

Setting	Lane Sw	Trigger	Sync
Reproduz o sequenciador de movimentos quando você pressiona uma tecla	On	Off	-
Reproduz o sequenciador de movimentos quando você pressiona o botão [MSEQ TRIGGER]	On	On	Other than Arp

### Edição do sequenciador de movimentos

A sequência de movimentos é composta por até 16 etapas.

Toque em Edit Sequence para abrir a tela de configurações Motion Sequence e edite cada etapa.

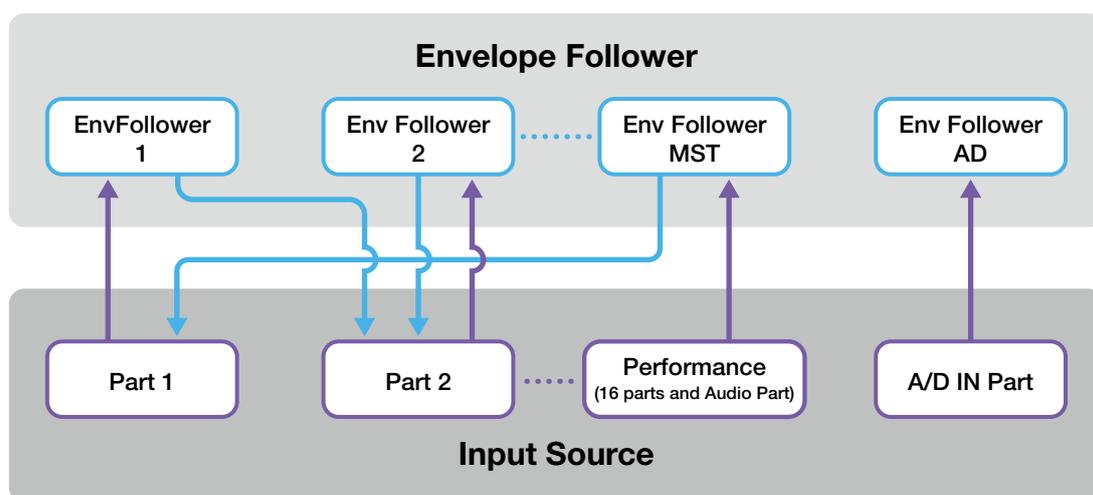
## Como usar o Envelope Follower

Envelope Follower é a função que extrai o envelope da forma de onda da entrada de áudio e é usada como controlador para criar alterações no som. Permite a saída de partes e a saída do dispositivo externo conectado aos conectores A/D INPUT.

Por exemplo, você pode usar o Envelope Follower de uma parte atribuída a um padrão rítmico como uma fonte para adicionar variação a outra parte. É útil, por exemplo, quando você deseja definir o silenciador (reduzir o volume de uma parte enquanto outra parte específica está sendo tocada).

Cada Envelope Follower possui sua própria fonte de entrada, como EnvFollow 1 para parte 1, EnvFollow 2 para parte 2 e EnvFollow AD para a parte de áudio. A saída de cada Envelope Follower pode ser alterada selecionando uma fonte diferente na tela Control Assign.

Por exemplo, você pode configurar o Envelope Follower para a parte 1 (EnvFollow 1) para criar alterações na Parte 2. Como o som é modificado pela saída de cada seguidor de Envelope pode ser definido na tela Control Assign.



- ← (1) Input signal to Envelope Follower (Fixed)
- ← (2) Output signal from Envelope Follower (The Destination can be changed)

(1) Sinal de entrada para Envelope Follower

(2) Sinal de saída do Envelope Follower

### Configurações do Envelope Follower:

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↺] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1–16)



## Configuração do Envelope Follower na tela Rhythm Pattern

Você pode definir o Envelope Follower na tela Rhythm Pattern. Dessa forma, você pode acessar rapidamente os parâmetros do Envelope Follower frequentemente usados para os padrões rítmicos.

**1. Pressione o botão [SONG/PATTERN] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] para abrir a tela Rhythm Pattern.**

**2. Selecione um som de bateria na lista exibida no lado direito da tela.**

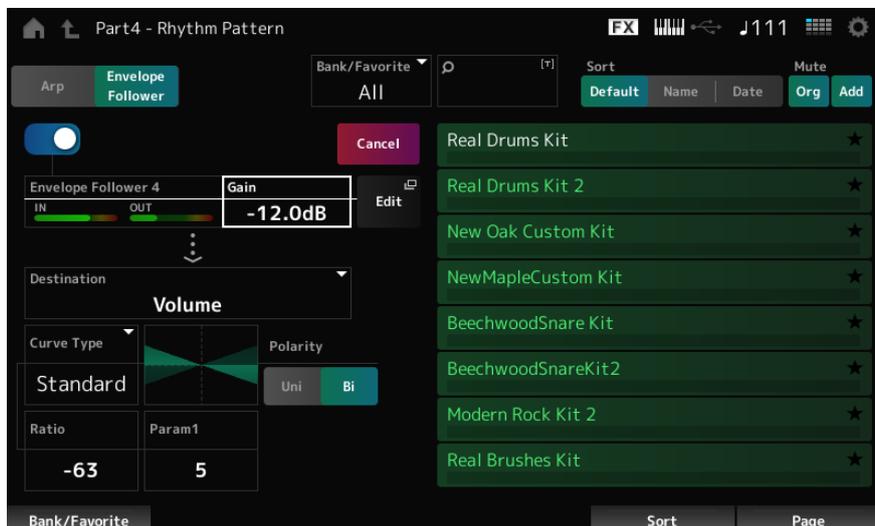
**3. Toque em Envelope Follower e ligue a chave.**

Você pode tocar o teclado para ouvir o efeito do Envelope Follower.

**4. Ajuste as configurações.**

Exemplo de configuração

- Polarity (Curve Polarity): Bi
- Ratio (Curve Ratio): -63
- Gain (Envelop Follower Gain): -12.0 dB



**5. Para ajustes mais finos, toque em Edit na tela.**

A tela Envelope Follower Edit será aberta.

### OBSERVAÇÃO

- Você pode selecionar um novo kit ou tipo de arpejo para o padrão rítmico mantendo pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressionando o botão [SONG/PATTERN] para voltar à tela Rhythm Pattern.
- As configurações do Envelope Follower são mantidas após a seleção de um novo kit ou arpejo para o padrão rítmico.

## Como usar o Smart Morph

Smart Morph é uma função que transforma partes FM-X ou AN-X usando o aprendizado de máquina. Isso permite que você crie um som para a parte 1 a partir de várias partes FM-X ou partes AN-X para tocar no teclado.

### Recursos de Smart Morph

A função Smart Morph analisa cada som atribuído às partes 9 a 16 e insere um ponto por parte no mapa. Cada ponto no mapa representa um som, e a distância entre os pontos mostra as semelhanças desses sons.

### Criação de uma parte (Learn)

O recurso Learn gera sons automaticamente para preencher as lacunas entre os pontos no mapa. Ao tocar no ponto do mapa, o som desse ponto será selecionado para a parte 1. Você pode encontrar um novo lugar de sua preferência no mapa e salvar suas configurações para criar uma parte.

Arrastando o ponto no mapa enquanto toca o teclado ou movendo o botão giratório Super com os movimentos de dois a oito pontos atribuídos previamente, você pode gerar sons completamente novos.

# Salvar as configurações editadas

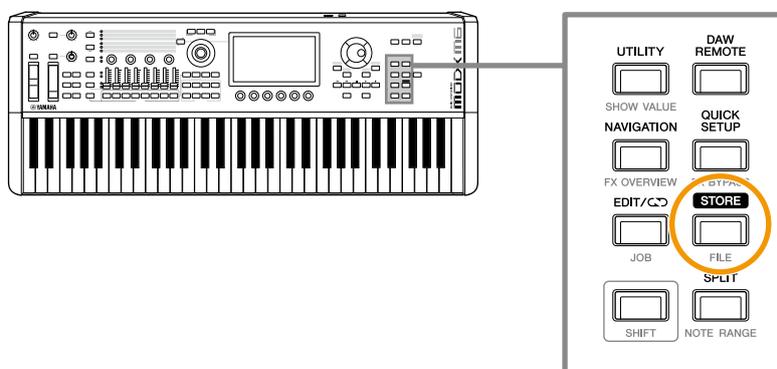
Após a edição, salve a Performance criada na memória interna. Salvar as configurações na memória interna é chamado de operação “Store”.

## AVISO

- Ao selecionar uma Performance diferente ou desligar o instrumento sem primeiro armazenar a Performance, você perderá as configurações que está editando.
- As Performances existentes em User Bank serão perdidas quando você as substituir. Ao salvar as Performances editadas, não esqueça de substituir as Performances existentes. As configurações importantes que você fez devem ser salvas em uma unidade Flash USB (Save). Para a operação de salvar, consulte “Salvar configurações em uma unidade Flash USB como um arquivo de backup (Salvar).”

## Como armazenar uma Performance

### 1. Pressione o botão [STORE].



- Se você estiver salvando uma nova Performance, Store As New Performance será exibido.
- Se a Performance já tiver sido armazenada, Overwrite Current Perf. e Store As New Performance será exibido.

### 2. Para armazenar como uma nova Performance, toque em Store As New Performance.

Se você quiser substituir uma Performance que já foi armazenada, toque em Overwrite Current Perf. e depois toque em Store (YES).

### 3. Digite o nome da Performance na tela do teclado.

Use o teclado mostrado no Visor principal. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

### 4. Toque em Done quando você terminar de inserir o nome.

Quando a operação de armazenar for concluída, a tela Performance será mostrada no visor.

# Criação de um Live Set

A função Live Set é uma maneira conveniente de alternar entre diferentes Performances enquanto você toca músicas em um setlist, por exemplo.

Neste instrumento, você pode criar um Live Set simplesmente registrando sua Performance favorita em cada Slot.

## Registro uma Performance no slot

Você pode registrar uma Performance no Live Set seguindo o procedimento abaixo.

### AVISO

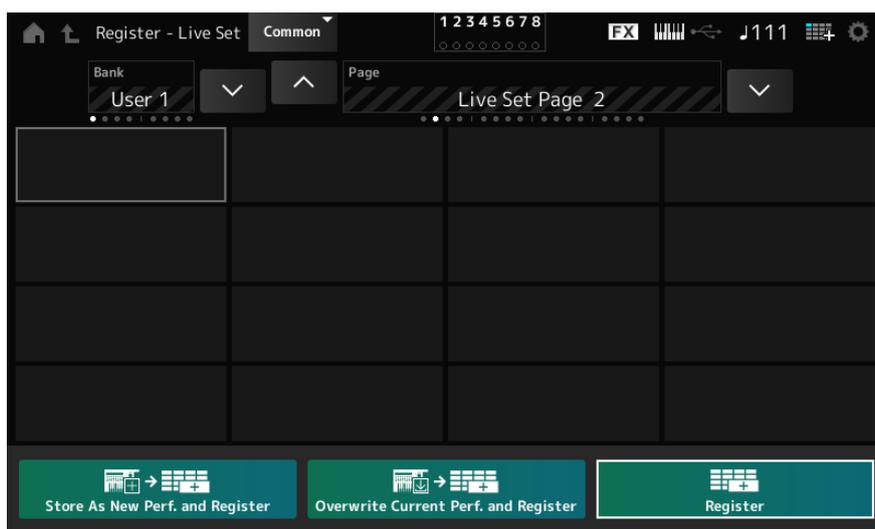
- Armazene a Performance que você acabou de editar antes de registrá-la no Live Set. Contudo, quando você se registra no Live Set e seleciona Store As New Perf. and Register ou Overwrite Current Perf. and Register, você não precisa armazenar a Performance antecipadamente.
- Ao selecionar uma Performance diferente ou desligar o instrumento sem primeiro armazenar a Performance, você perderá as configurações editadas feitas.

### 1. Selecione uma Performance na tela Performance.

O botão [LIVE SET] deve estar aceso ou semiaceso.

### 2. Mantenha pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressione o botão [LIVE SET].

A tela Live Set Register aparece.



### 3. Toque no slot que você deseja registrar para selecioná-lo.

### 4. Selecione uma das operações de armazenamento disponíveis e pressione o botão [ENTER] ou simplesmente toque na sua seleção na tela.

Método de armazenamento	Descrição
Store As New Perf. and Register	Armazena como uma nova Performance e registra
Overwrite Current Perf. and Register	Substitui a Performance atual e registra
Register	Registros

Altere o nome da Performance conforme necessário. Confirme as alterações para registrar a Performance no slot.

### OBSERVAÇÃO

Se você quiser registrar uma nova Performance antes de um slot já registrado, siga as etapas abaixo.

1. Pressione simultaneamente o botão [SHIFT] e toque no slot. Um cursor aparecerá na frente do slot.

2. Enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], selecione o método de armazenamento e pressione o botão [ENTER] ou toque na tela.

Neste momento, a Performance registrada no último slot (canto inferior direito) da página Live Set será excluída.

## Troca de Performances registradas nos slots

Você pode trocar o conteúdo dos Slots.

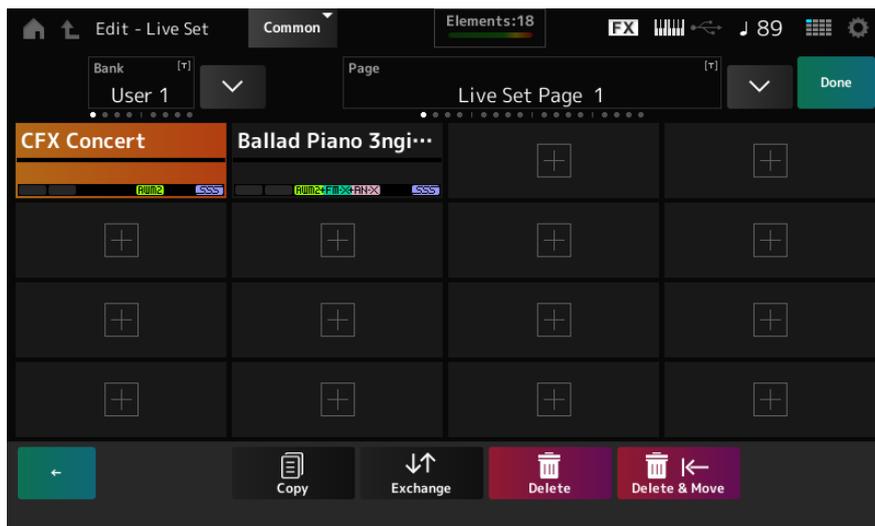
**1. Abra a tela em: [LIVE SET] (ou ícone do Live Set) → Seleção do banco do usuário → [EDIT/↻].**

A tela Live Set Edit aparece.

Quando a página Live Set no banco de Presets ou no banco Library estiver aberta, a tela Live Set Edit não aparecerá.

**2. Toque em Job na tela.**

A tela Job aparecerá na parte inferior da tela.



**3. Toque no slot do qual deseja mover a Performance e depois toque em Exchange.**

A tela Job aparecerá na parte inferior da tela.

**4. Toque no Slot para o qual deseja mover a Performance.**

As Performances dos dois Slots serão trocadas.

**5. Assim que a troca for concluída, toque em Done.**

### OBSERVAÇÃO

Se desejar copiar ou trocar todo o Bank ou toda a Page, com a tela Live Set exibida, mantenha pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressione o botão [EDIT/↻]. Em seguida, a caixa de diálogo aparecerá.

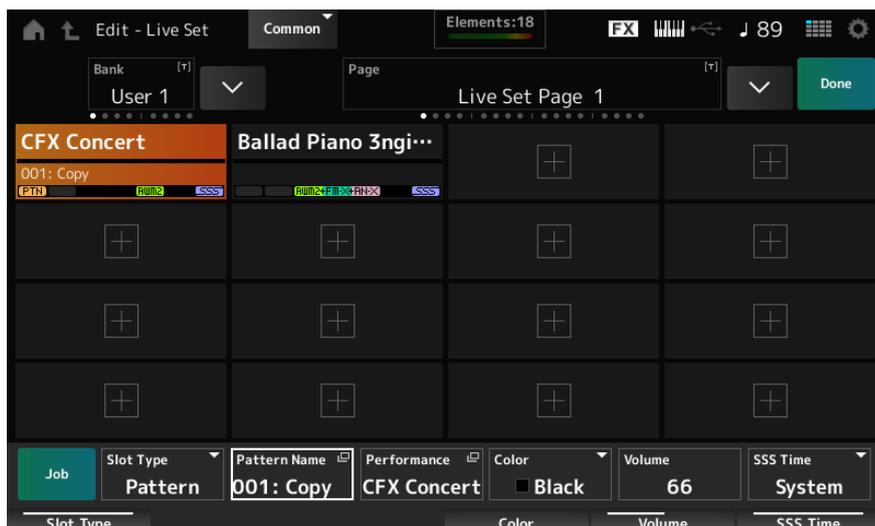
## Registro de um arquivo de Pattern, música ou áudio no slot

Você também pode adicionar Patterns, músicas ou arquivos de áudio aos Slots do Live Set. Dessa forma, você pode selecionar um Slot para reproduzir um arquivo de Pattern, música ou áudio desejado e depois tocar a Performance no teclado junto com ele.

### 1. Abra a tela em: [LIVE SET] (ou ícone do Live Set) → Seleção do banco do usuário → [EDIT/↶].

A tela Live Set Edit aparece.

Quando a página Live Set no banco de Presets ou no banco Library estiver aberta, a tela Live Set Edit não aparecerá.



### 2. Selecione um Slot ou toque em [+] na tela.

### 3. Selecione o slot no qual deseja se registrar em Slot Type.

Slot Type	Tipo
Perform	Performance
Song	Músicas
Audio	Arquivo de áudio
Pattern	Padrões

### 4. Toque em Pattern Name, Audio Name etc. para abrir a tela Load.

### 5. Selecione o padrão ou arquivo desejado para registrar no slot.

### 6. Depois que as configurações estiverem concluídas, toque em Done.

#### OBSERVAÇÃO

Você também pode registrar um padrão ou música no Live Set pressionando os botões [SHIFT] e [LIVE SET] na tela Pattern ou tela Song.

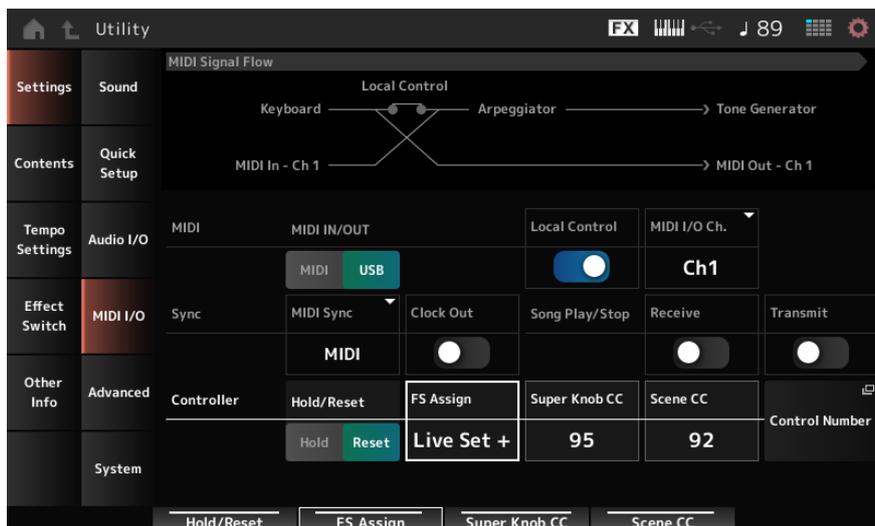
## Troca de slots com o pedal

Você pode selecionar um slot Live Set diferente usando um pedal vendido separadamente, como o FC4A ou FC5. Siga o procedimento abaixo.

**1. Conecte um pedal (FC4A ou FC5) ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**

**2. Abra a tela da seguinte forma: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.**

A tela MIDI I/O aparece.



**3. Defina FS Assign como Live Set+ ou Live Set-.**

Com Live Set+, você pode selecionar o próximo slot Live Set na ordem correta.

Com Live Set-, você pode selecionar o próximo slot Live Set na ordem inversa.

# Seleção de Performances de um Live Set

Selecione Performances para um setlist na tela Live Set.

## 1. Pressione o botão [LIVE SET] para abrir a tela.

A tela Live Set aparece.



## 2. Alterne entre Bank e Page conforme necessário.

## 3. Toque em um slot para selecioná-lo.

A Performance do setlist será selecionada.

# Tocar o teclado

---

Selecione uma Performance do Live Set antes de tocar o teclado.

Se desejar, você também pode reproduzir um arquivo de padrão, música ou áudio específico (registrado em um Slot Live Set) juntamente com sua Performance no teclado.

## Reprodução de um arquivo de padrão, música ou áudio registrado em um Slot Live Set

Você pode tocar o teclado juntamente com o arquivo de padrão, música ou áudio registrado no Slot.

### OBSERVAÇÃO

Enquanto a música ou o padrão estiver sendo reproduzido, você não poderá alterar a Performance ou selecionar um Slot diferente. Se você tentar alterá-los, uma mensagem de erro aparecerá.

### 1. Selecione um Slot na tela Live Set.

### 2. Pressione o botão [▶] (Reproduzir).

O arquivo de padrão, música ou áudio registrado no Slot selecionado será reproduzido.

### OBSERVAÇÃO

Enquanto o arquivo de padrão, música ou áudio é reproduzido, pressionar o botão [▶] (Reproduzir) mostra a mesma tela que a tela Pattern, Song ou Audio.

### 3. Pressione o botão [■] (Parar) para parar a reprodução.

## 3. Gravação e reprodução

Você pode usar este instrumento para gravar e reproduzir padrões, músicas e arquivos de áudio. Padrões e músicas são gravados na área de armazenamento do instrumento, enquanto os arquivos de áudio são gravados em uma unidade Flash USB conectada.

### Terminologia

---

#### Padrões

Os padrões são compostos de dados de sequência MIDI, contendo frases curtas gravadas como eventos MIDI. Eles podem ser reproduzidos em loop ou usados com a função Scene. Este instrumento pode armazenar até 128 padrões na área de memória.

#### Músicas

As músicas são compostas de dados de sequência MIDI, contendo informações sobre a operação do teclado e de outros controladores gravados como eventos MIDI. Este instrumento pode armazenar até 128 músicas na área de memória.

#### Pistas

As pistas são locais de armazenamento separados para gravar a Performance do teclado. Uma pista contém as informações de uma parte.

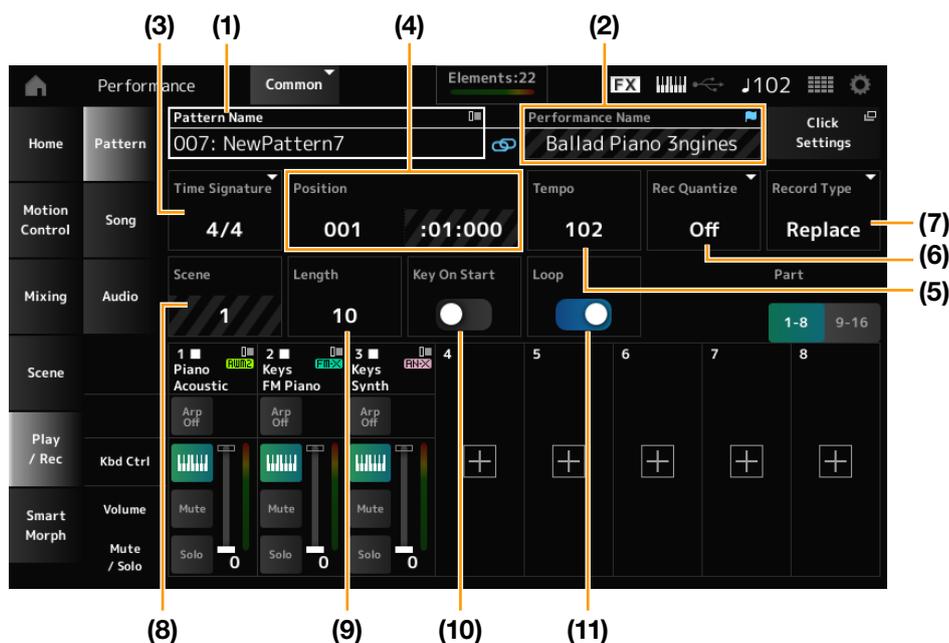
Como um máximo de 16 pistas estão disponíveis neste instrumento, você pode usar até 16 partes para gravação e reprodução.

# Gravação e reprodução de padrões

Grave uma melodia em uma pista.

## Gravação de um padrão

1. **Selecione o som desejado para gravação na pista 1.**
2. **Pressione o botão [SONG/PATTERN] e toque em Pattern.**  
A tela Pattern aparece.  
**OBSERVAÇÃO**  
Você também pode abrir a mesma tela por meio do botão [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern.
3. **Altere a duração da cena (Length), o tempo (Tempo) e outras configurações conforme necessário.**
4. **Pressione um dos botões [SCENE] para selecionar a cena desejada para gravação.**
5. **Pressione o botão [●] (Gravar).**  
A gravação será colocada em espera.



- |                                                                                 |                                                                                   |
|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| (1) Nome do padrão                                                              | (8) Cena                                                                          |
| (2) Nome da Performance atualmente selecionada                                  | (9) Duração do padrão                                                             |
| (3) Time Signature (Fórmula de compasso)                                        | (10) Ativação ou desativação da função para iniciar a gravação com a tecla ligada |
| (4) Posição para iniciar a reprodução e gravação                                | (11) Ativação ou desativação da configuração de loop                              |
| (5) Ritmo                                                                       |                                                                                   |
| (6) Quantizar                                                                   |                                                                                   |
| (7) Alternância entre tipos de gravação (não mostrada ao gravar um novo padrão) |                                                                                   |

**6. Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação.**

**7. Toque o teclado.**

Quando Loop está ativado, a frase tocada durante a gravação será reproduzida em loop, permitindo que você a grave em outra faixa, mantendo o status da gravação.

#### OBSERVAÇÃO

Quando você pressionar o botão [●] (Gravar) durante a gravação, ele pisca e o modo Rehearsal é ativado. Neste modo, você pode desativar temporariamente a gravação em uma pista enquanto continua a reprodução. Isso é útil quando você deseja testar um som.

Pressionar o botão [●] (Gravar) novamente no modo Rehearsal retornará ao modo Recording.

**8. Selecione o som desejado para a Pista 2 e toque o teclado junto com a frase que você gravou na Pista 1.**

**9. Grave outras faixas conforme necessário.**

Músicas e padrões são armazenados automaticamente quando gravados.

Se você quiser alterar o tempo ou o tom de uma música ou padrão após a gravação e depois armazená-lo, toque em Store Pattern&Perf Settings (ou Store Song&Perf Settings para uma música) para armazená-lo.

#### OBSERVAÇÃO

Se você editou os parâmetros da Performance, também precisará armazenar a Performance.

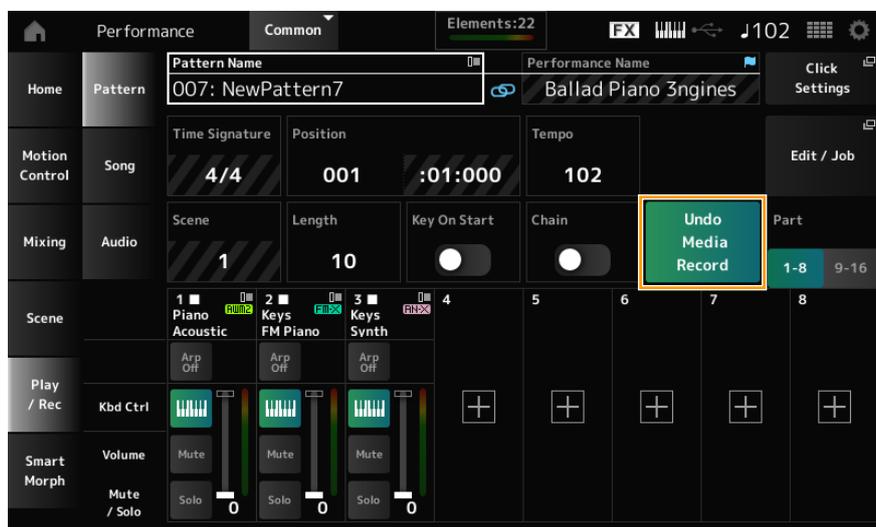
## Cancelamento da ação de gravação mais recente (Undo, Redo)

Undo cancela a última ação de gravação e exclui o que acabou de ser gravado.

Redo restaura a gravação que foi cancelada por Undo.

**Undo Media Record** (não aparece quando não há gravações)

Tocar nesta opção cancela a última ação de gravação e restaura a gravação ao seu estado original.



## Redo Media Record (não aparece até que Undo tenha sido realizado)

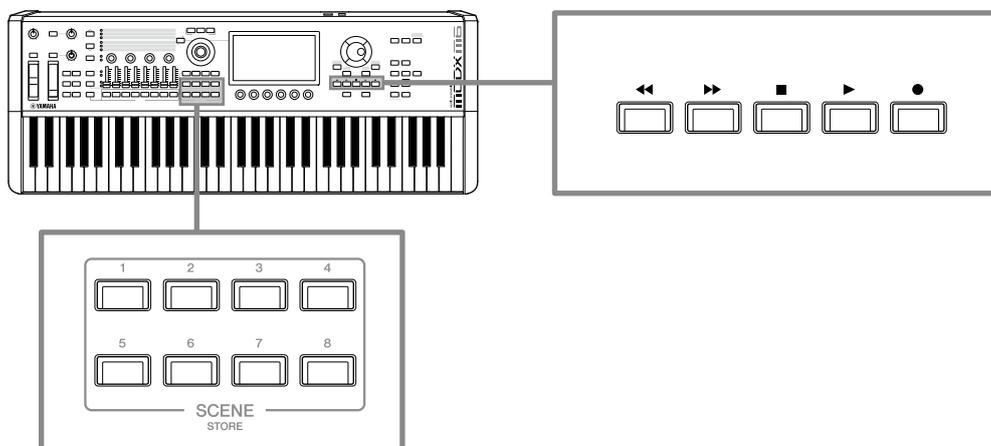
Tocar nesta opção restaura a gravação ao seu estado antes de Undo.



## Reprodução do padrão

Para reproduzir o padrão gravado, use os botões de transporte do sequenciador.

Você pode usar os botões SCENE para selecionar uma cena para reprodução.



# Gravação e reprodução de músicas

## Gravação de uma música

Não apenas a performance do teclado, mas também as operações dos controladores e botões são gravadas em uma pista como dados MIDI.

Quando você toca o teclado ou opera um controlador, as partes com a Keyboard Control Switch ligada serão gravadas. Para as operações do botão giratório, as mensagens de alteração de controle e parâmetro também serão gravadas. Para obter mais informações sobre a alteração de controle, consulte Data List.

### OBSERVAÇÃO

- Quando Arp Rec está ativado, somente o resultado da reprodução do arpejo é gravado.
- Quando Arp Rec está desligado, os dados de toda a execução do teclado são gravados, permitindo que você altere os padrões de arpejo posteriormente.

### 1. Selecione uma Performance.

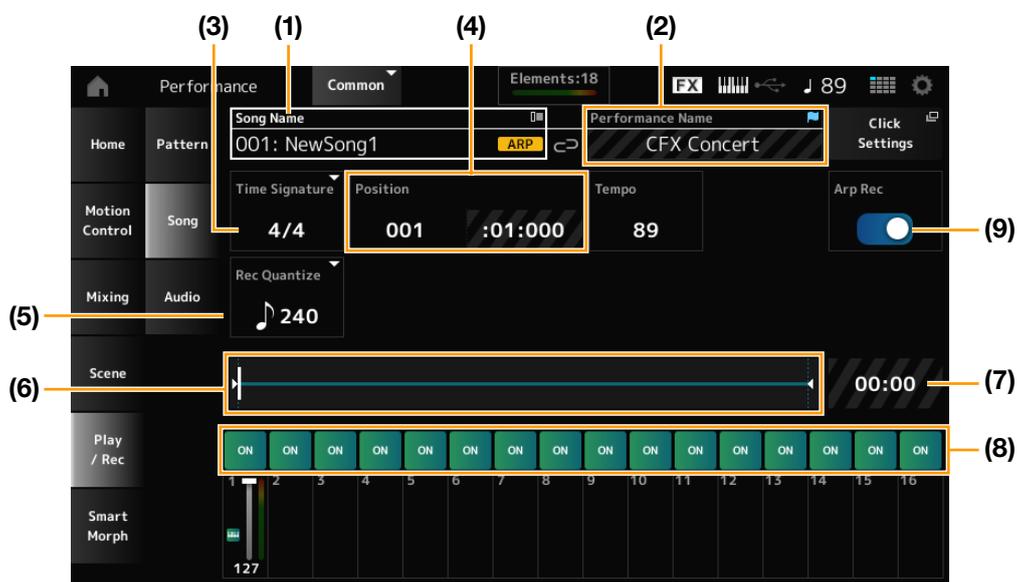
### 2. Pressione o botão [SONG/PATTERN] para abrir a tela Play/Rec, selecione a guia Song e pressione o botão [●] (Gravar).

O botão [●] (Gravar) pisca e a gravação é colocada em espera.

### OBSERVAÇÃO

A gravação também pode ser colocada em espera abrindo a tela em: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song e pressionando o botão [●] (Gravar).

### 3. Altere Time Signature e Rec Quantize conforme necessário.



(1) Nome da música

(2) Nome da Performance atualmente selecionada

(3) Time Signature (Fórmula de compasso)

(4) Posição para iniciar a reprodução e gravação

(5) Quantizar

(6) A duração total da sequência e a posição atual para reprodução

(7) Tempo para toda a sequência

(8) Ativação ou desativação da pista para reprodução

(9) Ativação ou desativação da gravação de arpejo (somente para uma nova gravação)

4. Quando a preparação estiver concluída, pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação. Se Click Settings estiver definido, a Precount será iniciada quando você pressionar o botão [▶] (Reproduzir). Comece a tocar o teclado após a pré-contagem.
5. Quando a execução do teclado terminar, pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

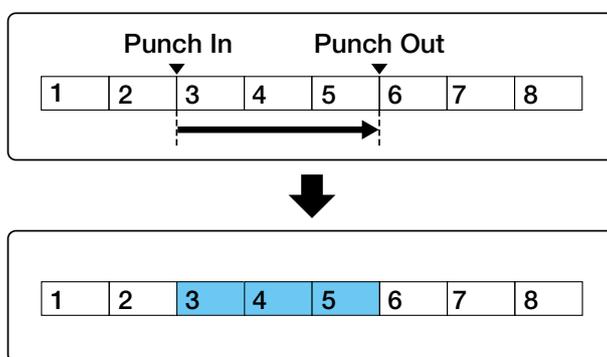
## Gravação de algumas partes novamente (gravação Punch in/Punch out)

Existem três tipos de gravação (Record Type) disponíveis neste instrumento: Replace, Overdub e Punch.

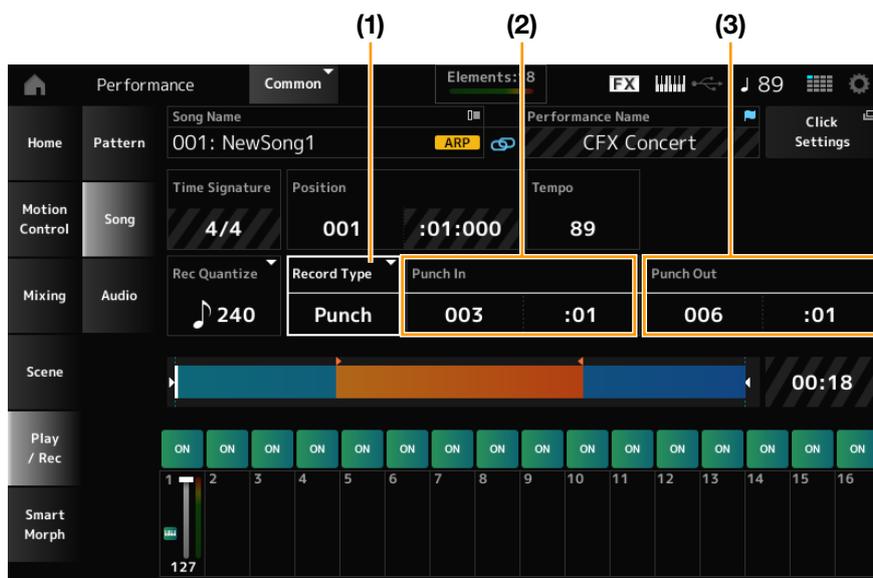
- **Replace:** substitui os dados existentes.
- **Overdub:** adiciona uma camada ao som existente na pista.
- **Punch:** substitui a seção especificada dos dados existentes.

Se desejar regravar uma seção específica, você pode configurar os parâmetros Punch in / Punch out para a gravação Punch.

Quando você inicia a gravação Punch, a música gravada será reproduzida desde o início. Quando a reprodução atinge o compasso definido para Punch in, a gravação começa automaticamente. A gravação termina automaticamente quando atinge o compasso definido para Punch out, e o restante da música gravada será reproduzido até o fim. Por exemplo, se desejar regravar os compassos 3 a 5 de uma música de oito compassos, siga as instruções mostradas abaixo.



Para a gravação Punch-in / Punch-out acima, configure os seguintes parâmetros na tela Record Setup.



(1) Record Type = Punch

(2) Punch In (Compasso e batida para começar a gravação) = 003:01

A partir do compasso e da batida especificados aqui, o som da pista correspondente será desligado e sua execução no teclado será gravada.

(3) Punch Out (Compasso e batida para encerrar a gravação) = 006:01

A partir do compasso e batida especificados aqui, a pista será reproduzida.

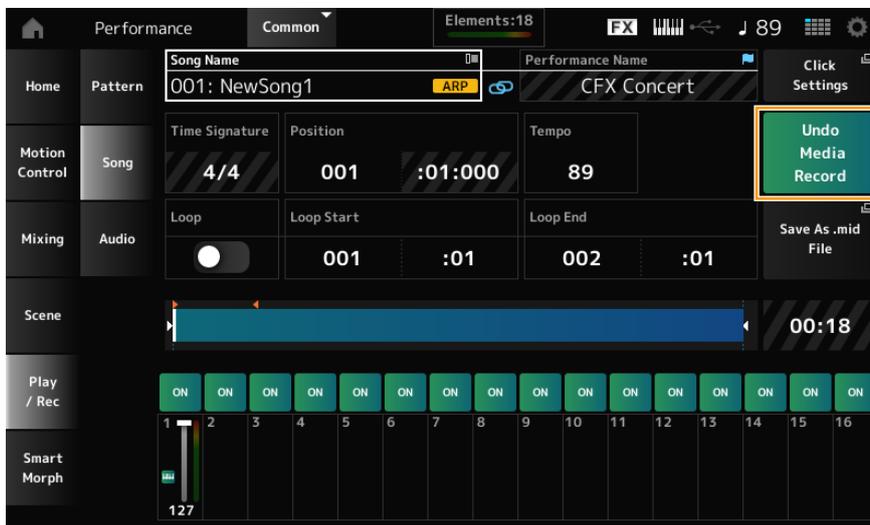
## Cancelamento da ação de gravação mais recente (Undo, Redo)

Undo cancela a última ação de gravação e exclui o que acabou de ser gravado.

Redo restaura a gravação que foi cancelada por Undo.

**Undo Media Record** (não aparece quando não há gravações)

Toque para ver a tela de confirmação. Continue(YES) cancela a última ação de gravação e restaura o gravador ao seu estado original.



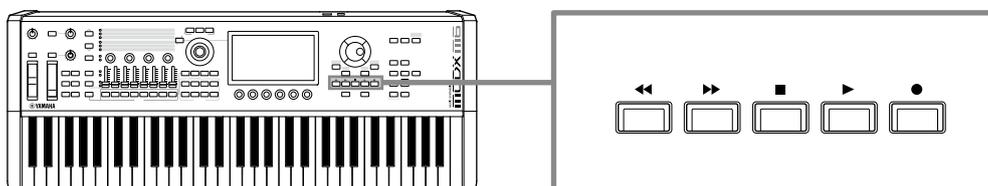
**Redo Media Record** (não aparece até que Undo tenha sido realizado)

Toque para ver a tela de confirmação. Continue(YES) restaura a gravação ao seu estado antes de Undo.



## Reprodução da música

Para verificar a música gravada, use os botões de transporte do sequenciador.



# Gravação de áudio e reprodução de arquivos de áudio

## Gravação de áudio

Você pode usar este instrumento para gravar e reproduzir arquivos de áudio em estéreo (44,1 kHz, wav de 24 bits). O nível de gravação é fixo, e é possível gravar continuamente por até 74 minutos (desde que o dispositivo de armazenamento USB tenha memória livre suficiente).

**1. Conecte uma unidade flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] do instrumento.**

**2. Abre a tela em: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.**

A tela audio recording é exibida.

**3. Pressione o botão [●] (Gravar).**

O botão [●] (Gravar) pisca e a gravação é colocada em espera.



(1) Posição para gravação

(2) A duração total do arquivo de áudio e a posição atual para gravação

(3) Tempo de gravação disponível

(4) Medidor de nível

(5) Trigger Level

**4. Define o Trigger Level.**

Se você definir Trigger Level como manual, a gravação começará sempre que pressionar o botão [▶] (Reproduzir). Como alternativa, se você definir Trigger Level com um valor entre 1 e 127, a gravação começará automaticamente após você pressionar o botão [▶] (Reproduzir) e o volume de reprodução ultrapassar esse nível.

O Trigger Level definido será indicado por uma linha azul no medidor de nível (4). Para obter os melhores resultados, defina esse parâmetro o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não tão baixo a ponto de gravar ruídos indesejados.

**5. Pressione o botão [▶] (Reproduzir).**

Se você tiver definido Trigger Level como manual, a gravação começará logo depois de você pressionar o botão [▶] (Reproduzir). Durante a gravação, o botão [●] (Gravar) acenderá em vermelho, e o botão [▶] (Reproduzir) acenderá em verde.

Se você definir um valor entre 1 e 127 como o Trigger Level, a gravação começará automaticamente sempre que o volume de reprodução exceder esse nível.

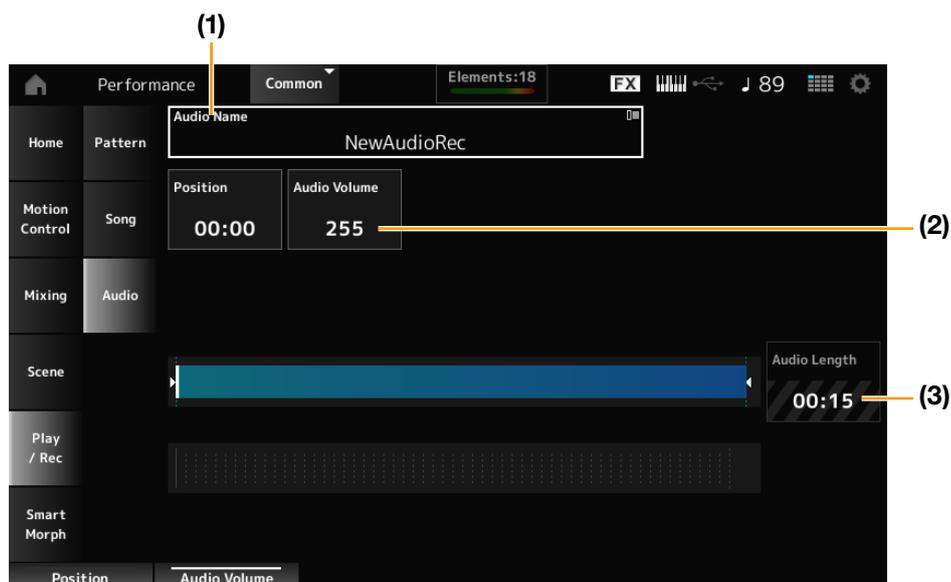
6. Toque o teclado.
7. Depois de terminar de tocar, pressione o botão [■] (Parar).  
O arquivo de áudio gravado será salvo na unidade Flash USB.

## Reprodução de um arquivo de áudio

Conforme descrito abaixo, este instrumento pode reproduzir arquivos de áudio (44,1 kHz, .wav de 24 ou 16 bits em estéreo) de uma unidade flash USB.

Você também pode tocar uma Performance no teclado enquanto reproduz o arquivo de áudio.

1. Conecte uma unidade flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] do instrumento.
2. Abre a tela em: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.
3. Toque em Audio Name (1) e depois em Load no menu contexto.
4. Selecione a unidade Flash USB de origem desejada e a pasta que contém as configurações.
5. Selecione o arquivo .wav desejado na unidade Flash USB para carregar.



- (1) Nome do áudio
- (2) Volume para reprodução
- (3) Duração do áudio

6. Pressione o botão [▶] (Reproduzir).  
O arquivo de áudio será reproduzido.
7. Mova o cursor até Audio Volume (2) e ajuste o volume de reprodução usando o dial de dados.
8. Pressione o botão [■] (Parar) para parar a reprodução.

## 4. Gerenciamento de back-ups

Você pode salvar backups das Performances, dos sets ao vivo e das configurações do utilitário que você criou e salvou (armazenado) no instrumento em uma unidade Flash USB, bem como carregar configurações de arquivos de backup da unidade Flash USB para este instrumento.

Esta seção aborda como salvar todas as configurações da memória do usuário em uma unidade Flash USB e como carregar suas configurações de volta no instrumento.

As configurações de performance criadas neste dispositivo também podem ser salvas usando Soundmondo (serviço de gerenciamento e compartilhamento de som).

**Soundmondo:** <https://www.yamaha.com/2/soundmondo>

### Formatos de arquivo disponíveis

#### Salvar em uma unidade Flash USB

##### Formatos comuns ao MONTAGE M e MODX M

- Arquivo de backup (.Y2A)  
Tudo na memória do usuário (incluindo a área User, área Library, músicas e padrões)
- Arquivos de usuário (.Y2U)  
Tudo na área User da memória do usuário (incluindo as configurações do utilitário e configurações rápidas)
- Arquivos de biblioteca (.Y2L)  
Área User na memória do usuário (excluindo configurações de utilitários e configuração rápida). O Live Set é apenas 1 banco

Se o tamanho do arquivo for maior que aproximadamente 2 GB, o arquivo será dividido em dois. Arquivos de divisão terão extensões de arquivo diferentes.

- Arquivos de backup (.Y2B)
- Arquivos de usuário (.Y2W)
- Arquivos de biblioteca (.Y2M)

##### Formatos de arquivo genérico

- Padrões e músicas (.MID)  
Padrões e músicas salvas na memória do usuário

## Carregando de uma unidade Flash USB

### Arquivos salvos no MONTAGE M e MODX M (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

#### Formatos de arquivo genérico

- Arquivos de áudio (.WAV e .AIF)  
Arquivos usados como formas de onda do usuário
- Arquivos MIDI (.MID)  
Arquivos usados como padrões e músicas

#### Formatos de arquivo usados para modelos mais antigos

- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

#### **OBSERVAÇÃO**

Se o arquivo de backup salvo no MONTAGE M exceder a capacidade da memória de forma de onda do usuário do MODX M, esse arquivo não poderá ser carregado.

# A unidade Flash USB será formatada.

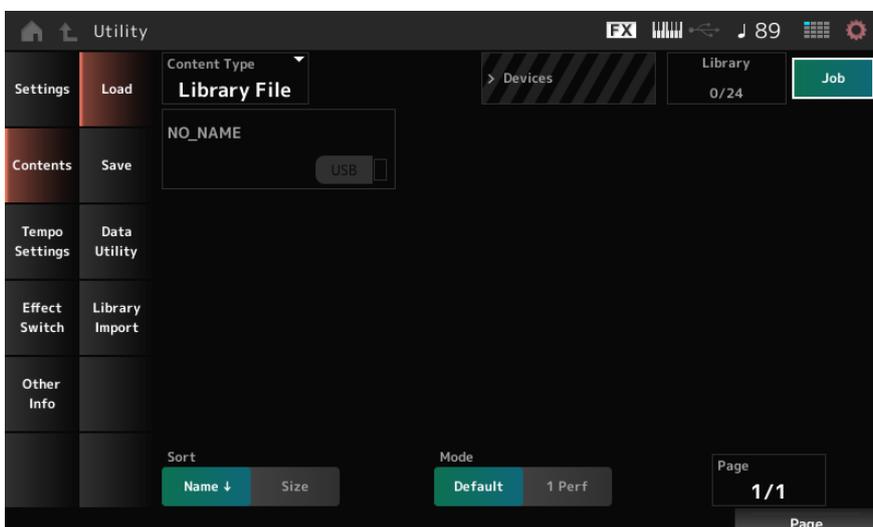
Recomendamos formatar a unidade flash USB no instrumento. Unidades flash USB formatadas em outros dispositivos talvez não funcionem corretamente com este instrumento.

## AVISO

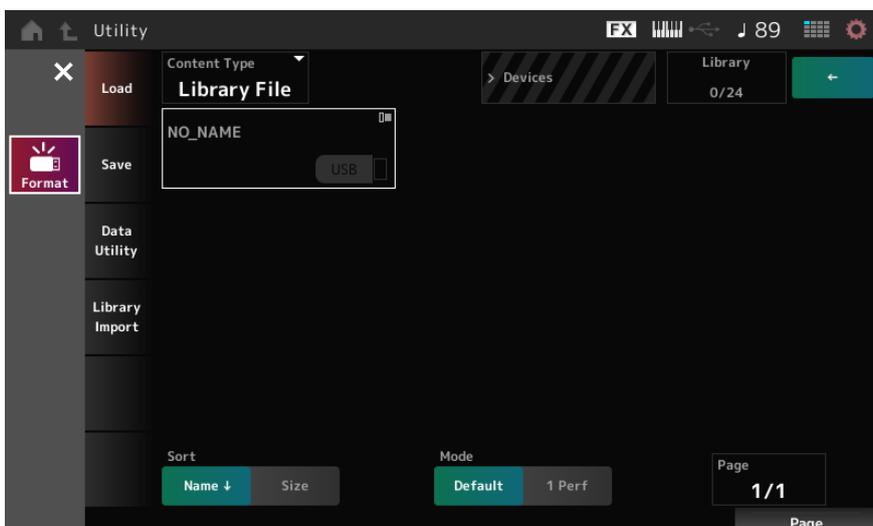
Formatar uma unidade flash USB apagará todos os dados armazenados nela. Certifique-se de que não há dados necessários no cartão antes de formatá-lo.

## Procedimento de formatação

1. Conecte uma unidade flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] do instrumento.
2. Abra a tela acessando [UTILITY] → Contents → Load.  
Você pode abrir a mesma tela mantendo pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressionando o botão [STORE].
3. Toque em Job no canto superior direito da tela e toque na unidade flash USB conectada.



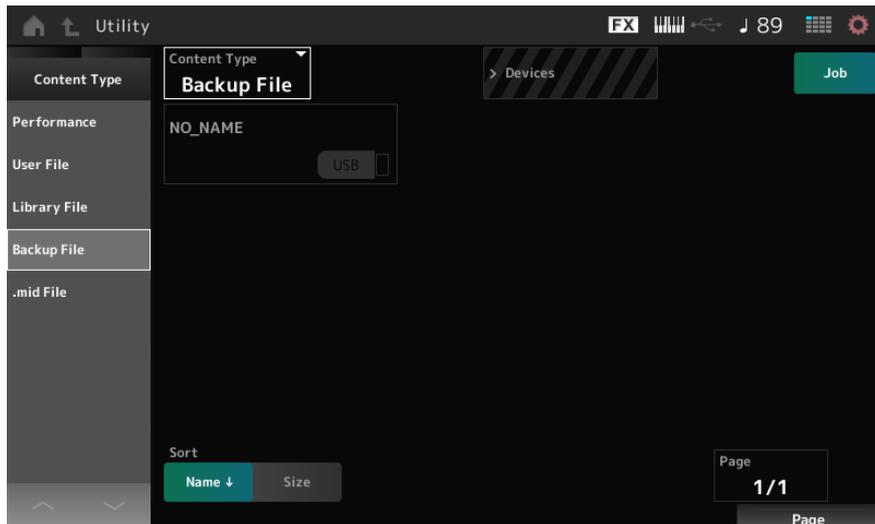
4. Toque em Format no menu contexto.



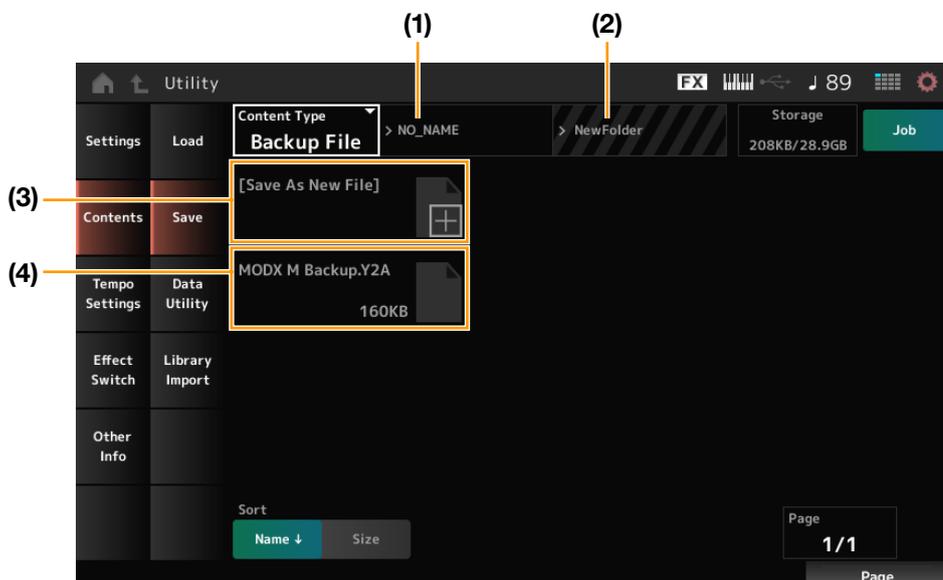
5. Toque em Format(YES).  
A formatação está concluída.

# Como salvar configurações em uma unidade flash USB

1. Conecte uma unidade flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] do instrumento.
2. Abra a tela acessando [UTILITY] → Contents → Save.  
Você pode abrir a mesma tela mantendo pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressionando o botão [STORE] e depois selecionando a guia Save.
3. Em Content Type, selecione Backup File.



4. Selecione a unidade Flash USB e a pasta desejada para salvar o arquivo.



- (1) Nome da pasta principal
- (2) Nome da pasta de destino atualmente selecionada na unidade Flash USB
- (3) Salvar em
- (4) Lista de arquivos já salvos na pasta

**5. Toque em [+] de Save As New File.**

Acessa a tela para inserir nomes.

**OBSERVAÇÃO**

Para substituir o arquivo existente, confirme o processo tocando no nome do arquivo na tela. Toque em Save(YES) para salvar o arquivo.

**6. Digite o nome do arquivo que deseja usar.**

Para obter informações específicas sobre como inserir nomes de arquivos, consulte o Guia rápido.

**7. Toque em Done para terminar de inserir o nome.**

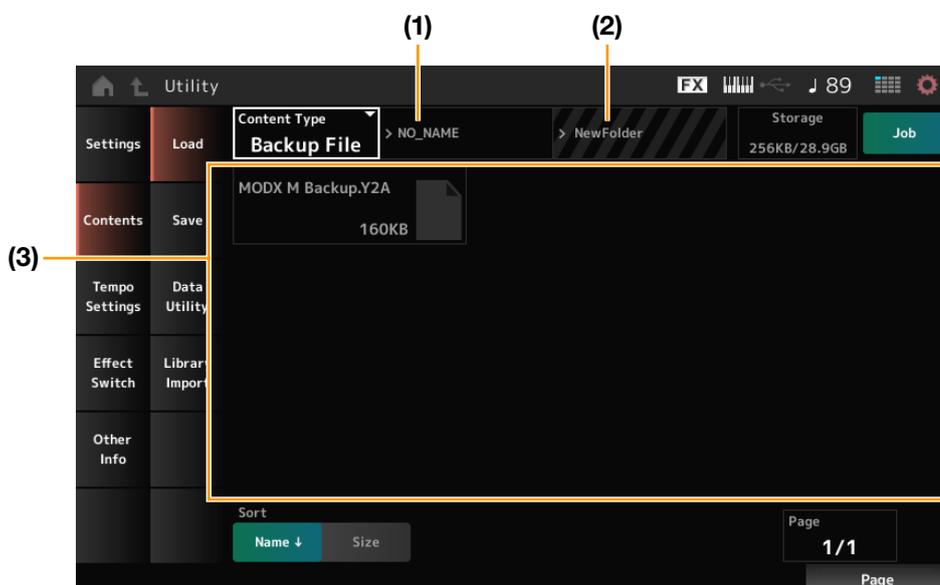
O arquivo de backup será salvo na unidade Flash USB.

# Carregando configurações de uma unidade Flash USB

## AVISO

Quando as configurações são carregadas, as configurações existentes no instrumento serão substituídas e perdidas. As configurações importantes que você deseja manter devem ser salvas em uma unidade Flash USB (Save) antes de carregar as configurações.

1. Conecte uma unidade flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] do instrumento.
2. Abra a tela acessando [UTILITY] → Contents → Load.  
Você pode abrir a mesma tela mantendo pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressionando o botão [STORE].
3. Em Content Type, selecione Backup File.
4. Selecione a unidade Flash USB de origem desejada e a pasta que contém as configurações.
5. Selecione o arquivo desejado na unidade Flash USB para carregar.



(1) Nome da pasta principal

(2) Nome da pasta desejada atualmente selecionada na unidade Flash USB

(3) Lista de arquivos já salvos na pasta

## 5. Conexão de instrumentos MIDI externos

### Conexão de um microfone ou dispositivo de áudio

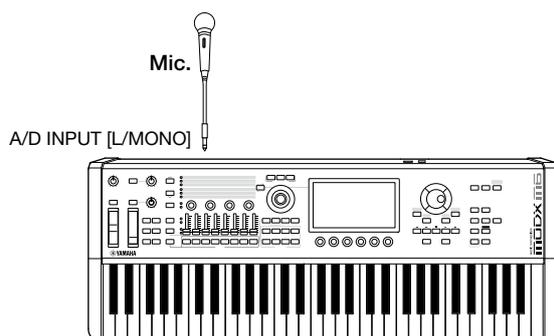
Este dispositivo permite conectar dispositivos de áudio, como microfones e CD players, bem como instrumentos musicais eletrônicos, como sintetizadores, ao terminal A/D INPUT e reproduzir o áudio de entrada como uma parte de entrada de áudio (parte A/D INPUT).

Assim como em outras partes, você pode definir volume, panorâmica, efeitos etc. A parte de entrada de áudio é mixada com outras partes e emitida como o som deste instrumento.

#### Conexão de microfones e dispositivos de áudio

1. Não se esqueça de desligar este instrumento e ajustar o botão A/D INPUT [GAIN] para o valor mínimo.
2. Conecte o dispositivo externo ao(s) conector(es) A/D INPUT no painel traseiro.

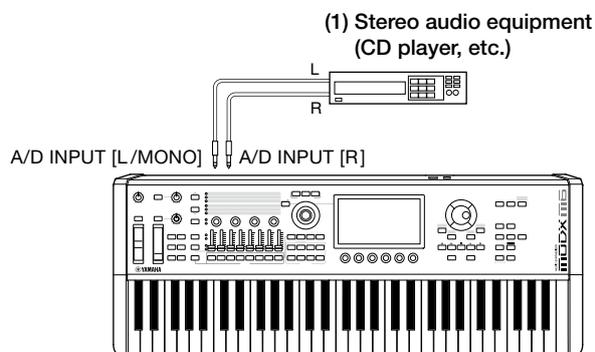
##### ■ Ao conectar um microfone



##### OBSERVAÇÃO

Use um microfone dinâmico. Microfones condensadores não podem ser usados.

##### ■ Ao conectar dispositivos de áudio, instrumentos musicais eletrônicos etc.



(1) Dispositivo de áudio estéreo (CD player etc.)

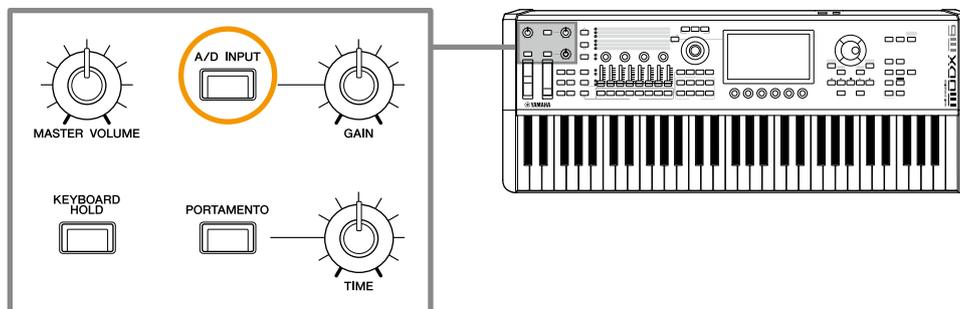
3. Ligue o dispositivo conectado e depois ligue este instrumento.
4. Abra a tela acessando [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

**5. Selecione a configuração A/D Input para o dispositivo conectado ao(s) conector(es) A/D INPUT.**

Defina como Mic quando um microfone ou qualquer dispositivo com baixo nível de saída estiver conectado. Defina como Line quando um dispositivo de áudio, instrumento eletrônico ou qualquer dispositivo com alto nível de entrada estiver conectado.

**6. Pressione o botão [A/D INPUT].**

O botão acende e a entrada do equipamento de áudio conectado a este instrumento é habilitada.



**7. Ouça o som do dispositivo externo conectado ao MODX M e gire o botão giratório A/D INPUT [GAIN] para ajustar o ganho.**

**8. Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] e selecione a Performance que deseja usar com o dispositivo externo conectado ao MODX M.**

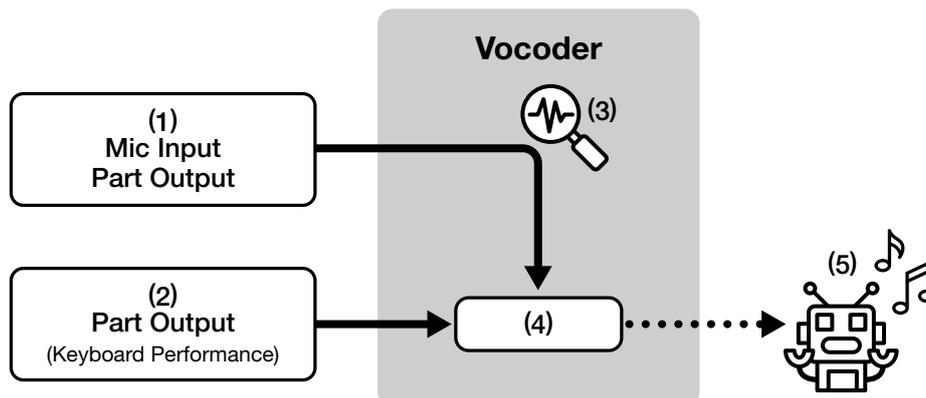
**9. Toque o teclado enquanto canta no microfone ou reproduz áudio com o dispositivo de áudio. Ajuste o volume A/D INPUT nos controles deslizantes.**

## Uso do Vocoder

Este instrumento está equipado com um Vocoder. O Vocoder é um efeito que processa o som do mecanismo de som interno deste dispositivo usando as características da entrada de voz do microfone. Se você tocar o teclado enquanto fala no microfone, o som do instrumento mudará para soar como uma voz de robô.

Esse mecanismo é baseado no princípio de como os humanos produzem sons. O som produzido pelas cordas vocais ressoa na boca e no nariz. A boca e o nariz agem como filtros que aumentam certas frequências, criando formantes (picos em frequências específicas) no som.

O efeito Vocoder aplica esse princípio extraíndo as características do filtro da entrada de voz do microfone e reproduzindo os formantes com vários filtros passa-faixas. Ao passar o som de instrumentos musicais por ele, cria-se um efeito de voz de robô.

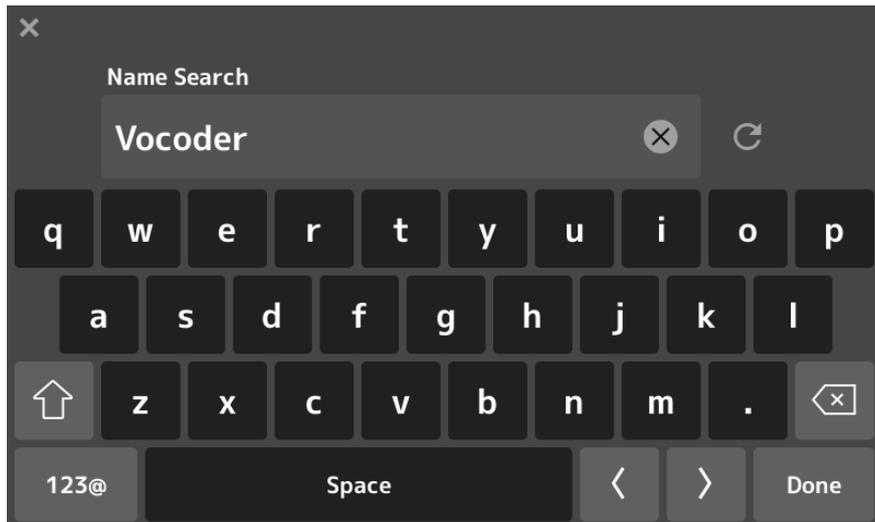


- (1) Entrada de microfone ou saída da parte
- (2) Saída de parte (instrumento saída)
- (3) Extração de características de voz
- (4) Reprodução de formantes com filtros
- (5) Voz de robô

Para usar o Vocoder, conecte o microfone, defina as configurações de entrada A/D na tela Utility e ajuste o ganho. Por fim, selecione uma Performance que utilize o efeito Vocoder, conforme mostrado abaixo.

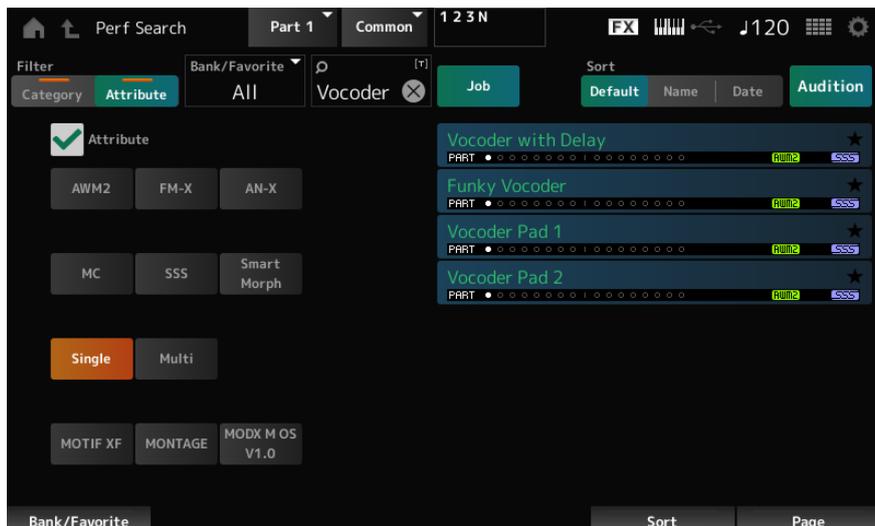
1. Na tela Performance, pressione o botão [CATEGORY].
2. Toque no(s) botão(ões) na tela para selecionar a categoria Pad/Choir.

3. Toque na caixa de pesquisa na tela Category Search e digite "Vocoder".



4. Defina Filter como Attribute e selecione Single.

Uma lista de Performances para efeitos Vocoder será mostrada.



5. Selecione a Performance desejada e pressione o botão [ENTER] para confirmar.

# Conexão de um computador ou dispositivo MIDI externo

Os terminais USB e MIDI no painel traseiro são usados para conectar um computador e dispositivos MIDI externos. Você pode usar esses terminais para enviar mensagens de mudança de programa para dispositivos MIDI externos ao alterar a Performance.

A função Zone é útil para configurar dispositivos MIDI externos.

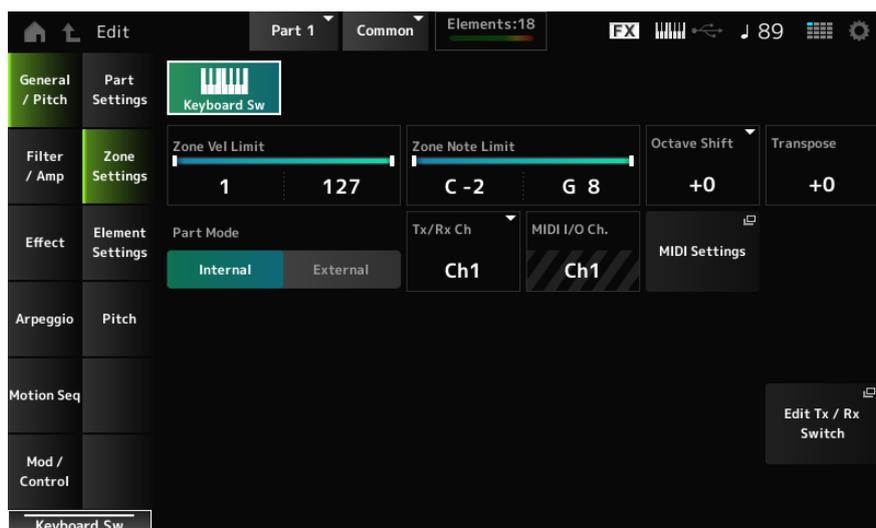
## Configuração da função Zone

A função Zone permite o controle de vários dispositivos externos a partir do teclado neste instrumento.

Você pode configurar até oito zonas para cada apresentação.

Por exemplo, você pode usar essa função para alternar entre o mecanismo de som interno e os mecanismos de som externos conectados por velocidade ou alcance de notas.

1. Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] para abrir a tela Performance.
2. Selecione uma parte e abra a tela selecionando [EDIT/COPY] → General/Pitch → Zone Settings.



3. Verifique as configurações de Part Mode.

Selecione Internal para reproduzir o som do mecanismo de som e External para reproduzir o som do mecanismo de som externo.

### OBSERVAÇÃO

Você pode alternar entre Part Mode Internal e External pressionando rapidamente o botão PART duas vezes quando o botão [PART SELECT] estiver ligado.

4. Se necessário, defina os parâmetros para Tx/Rx Ch (Transmit-Receive Channel) e Note Limit.
5. Pressione o botão [STORE] para salvar a Performance.

## Conexão e configuração de um computador

Ao conectar seu computador a este instrumento, você pode usar um software DAW ou sequenciador no computador para criar sua própria música.

O acrônimo DAW (digital audio workstation, estação de trabalho de áudio digital) refere-se a um software de música para gravação, edição e mixagem de áudio e MIDI. O software DAW típico inclui Cubase, Logic, Pro Tools e Live.

## Conexão e configuração de um computador

Ao conectar um computador ao terminal USB [TO HOST], você pode enviar e receber sinais de áudio e mensagens MIDI. Para a conexão são necessários um cabo USB tipo AB e o driver para envio e recepção de áudio e MIDI.

No Windows, você deve instalar o Yamaha Steinberg USB Driver. No Mac, ele funciona apenas com o driver genérico incluído no sistema operacional; portanto, nenhuma instalação de driver é necessária.

## Como instalar o Yamaha Steinberg USB Driver

### 1. Baixe o driver mais recente no URL mostrado abaixo.

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

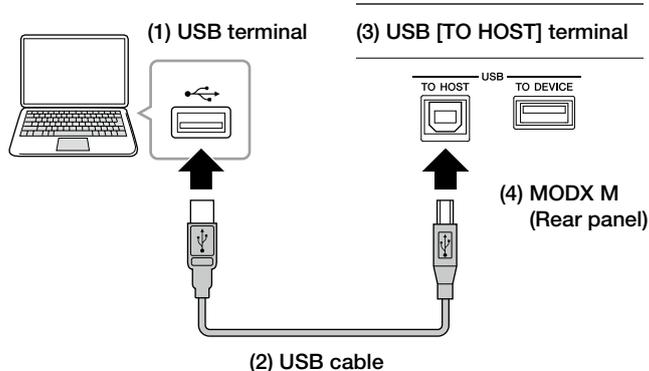
#### OBSERVAÇÃO

- Informações sobre os requisitos do sistema também estão disponíveis no URL acima.
- O Yamaha Steinberg USB Driver pode ser atualizado sem aviso prévio para fins de melhoria. Para obter mais detalhes e as informações mais recentes, verifique o URL acima.

### 2. Descompacte o arquivo baixado e instale o Yamaha Steinberg USB Driver em seu computador.

Para obter instruções sobre como instalar o driver, consulte o Guia de instalação incluído no arquivo baixado.

Ao conectar este instrumento a um computador, use um cabo USB para conectar o terminal USB [TO HOST] ao terminal USB do computador, conforme mostrado no diagrama abaixo.



(1) Terminal USB

(2) Cabo USB

(3) Terminal USB [TO HOST]

(4) Painel traseiro deste instrumento

## Configuração para envio e recebimento de áudio e MIDI

Conecte o computador com um cabo USB e defina os parâmetros para lidar com áudio e MIDI por meio da conexão USB.

### • Áudio

Pode ser usado simplesmente conectando o cabo USB. E, se necessário, altere configurações como frequência de amostragem e ganho.

### • MIDI

Conecte o cabo e defina os parâmetros para transmissão e recepção. Siga as etapas abaixo para configurá-lo.

Abra a tela em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT e selecione USB.

Configure este instrumento para habilitar a transmissão e recepção de MIDI por meio do terminal USB [TO HOST].

## Sobre canais de áudio

Para a saída de sinais de áudio, você pode usar o terminal USB [TO HOST] e os conectores OUTPUT. A saída do sinal de áudio para o terminal USB [TO HOST] é de até 10 canais (5 canais estéreo) a uma frequência de amostragem de 44,1 kHz.

Para selecionar qual sinal enviar para um canal específico, abra a tela em [PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/🔍] → General/Pitch → Part Settings e selecione a Part Output apropriada.

Para a entrada de sinais de áudio, você pode usar o terminal USB [TO HOST] e os conectores A/D INPUT.

Os sinais de áudio que chegam por meio do terminal USB [TO HOST] podem conter até 4 canais (ou 2 canais estéreo) e os níveis de saída para Digital In L/R e Main L/R são definidos na tela Mixing ou na tela Performance Edit e são enviados para os terminais OUTPUT.

Além disso, o sinal de áudio do terminal A/D INPUT é enviado para a seção de entrada A/D deste instrumento em até dois canais (um canal estéreo).

## Canais MIDI e portas MIDI

O MIDI tem 16 canais, mas para dados de músicas grandes, 16 canais podem ser insuficientes.

Portanto, o conceito de portas MIDI existe para lidar com dados com mais de 16 canais. Cada porta MIDI pode lidar com 16 canais.

- Um cabo MIDI pode transmitir dados para uma porta (16 canais) por vez.
- No entanto, um único cabo USB é capaz de manipular dados MIDI para até 8 portas (ou  $16 \times 8 = 128$  canais) simultaneamente.

Neste instrumento, as portas determinadas são fornecidas para os terminais USB, conforme mostrado abaixo.

### **Porta 1: porta para gerenciamento da seção do mecanismo de som deste instrumento.**

Defina a porta 1 no dispositivo MIDI externo ou no computador, se desejar que o mecanismo de som seja reproduzido no dispositivo MIDI externo ou no computador.

### **Porta 2: dedicada para usar o controle remoto DAW.**

### **Porta 3: dedicada para receber mensagens MIDI de um dispositivo MIDI e enviá-las para outro dispositivo MIDI para MIDI Thru.**

- Os dados da porta MIDI 3 recebidos pelo terminal USB [TO HOST] são passados pelo terminal MIDI [OUT].
- Os dados MIDI recebidos pelo terminal MIDI [IN] são passados pelo terminal USB [TO HOST] como dados da porta MIDI 3.

Para enviar mensagens MIDI entre o instrumento e o computador através do cabo USB, você precisa selecionar a porta MIDI apropriada, bem como o canal MIDI. Defina as configurações da porta no dispositivo externo adequadas à situação.

## Como usar as funções MIDI 2.0

Este instrumento oferece suporte à funcionalidade MIDI 2.0. Ao conectar este instrumento a um computador que atenda aos requisitos operacionais MIDI 2.0, você poderá usar dados de resolução mais alta do que qualquer instrumento MIDI 1.0. Para obter mais informações sobre o MIDI 2.0, consulte o site do MIDI 2.0 (<https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/>).

Para obter detalhes sobre as mensagens MIDI 2.0 compatíveis, consulte Data List.

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

Para usar a funcionalidade MIDI 2.0, primeiro acesse a configuração em [UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver Mode, defina Legacy Mode como Off e conecte um computador que atenda aos requisitos operacionais MIDI 2.0.

## Sobre produção musical usando o computador

Ao conectar este instrumento e o computador, você pode usar o software DAW como nos exemplos mostrados abaixo.

- Uso do software DAW no computador para gravar sua Performance no teclado em MIDI ou áudio
- Uso do motor sonoro para reproduzir a música gravada no software DAW

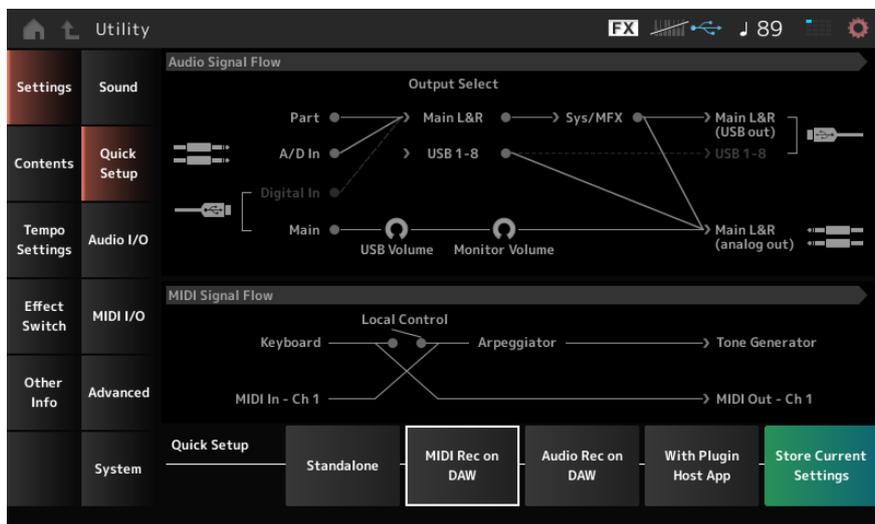
Essas instruções pressupõem que o instrumento e o computador já estejam conectados. Abaixo são mostrados alguns exemplos de uso do software DAW e desse instrumento.

### Gravação MIDI da sua Performance do teclado no DAW

Mostra como gravar sua Performance de teclado no DAW como dados MIDI.

#### Configurações nesta instrumento

1. Abra a tela acessando [UTILITY] → Settings → Quick Setup.
2. Selecione MIDI Rec on DAW.



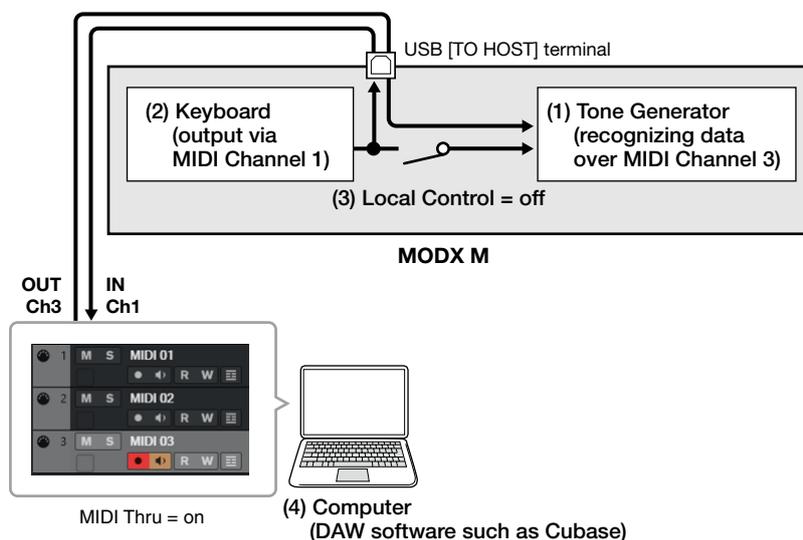
3. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela Quick Setup ou pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] para abrir a tela Performance e selecionar a Performance que deseja gravar.

## A configuração no software DAW

### 1. Ative o MIDI Thru.

MIDI Thru é uma configuração usada para enviar mensagens MIDI do teclado integrado para o computador e de volta para o motor sonoro do instrumento de acordo com as configurações nas pistas de gravação.

Conforme mostrado abaixo, por exemplo, os dados MIDI inseridos neste instrumento são enviados para o Canal 1. Se o MIDI Thru estiver definido como ON no computador, os dados MIDI serão enviados para o Canal 3 do computador para reproduzir o mecanismo de som no Canal 3. Usando tal configuração, você pode gravar a Performance do teclado enquanto ouve o mesmo som da saída final.



(1) Bloco gerador de tom (reconhecimento de dados no canal MIDI 3)

(2) Teclado (Ch1)

(3) Controle local = OFF

(4) Computador (software DAW como Cubase)

### 2. Grave a Performance do instrumento no DAW.

## Uso do mecanismo de som para reproduzir músicas no DAW

Mostra como usar o software DAW como um gerador de som multitimbral.

Permite que você use o gerador de som MIDI de alta qualidade sem sobrecarregar a CPU do seu computador.

### Configurações nesta instrumento

#### 1. Selecione uma Performance.

Depois de selecionar uma Performance, pode ser útil usar a tela Mixing em: [PERFORMANCE (HOME)] → Mixing para mixar a Parte 1 a 16.

Na tela [UTILITY] → Effect Switch, defina Kbd Ctrl Lock como ON para definir Tx/Rx Ch. de cada Parte para permitir a recepção de mensagens.

## A configuração no software DAW

1. Com as pistas que você deseja usar para tocar o mecanismo de som, defina a saída MIDI para a Porta 1 neste instrumento.

2. Insira os dados MIDI para cada pista.

O mecanismo de som correspondente ao canal MIDI de cada faixa é definido na tela Mixing deste instrumento.

## Como usar o Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M é um sintetizador de software com o mesmo sistema de mecanismo de som do hardware MONTAGE M e MODX M.

Como este software funciona em sincronia com o hardware MONTAGE M ou MODX M, os sons podem ser perfeitamente integrados à sua produção musical (onde o software é mais conveniente para um DAW). Os sons também podem ser integrados à sua apresentação ao vivo (onde o instrumento é usado no palco). Isso permite a você usar qualquer versão do MONTAGE M ou MODX M, dependendo das suas preferências pessoais e uso específico.

Para obter mais informações sobre a instalação e ativação do ESP, acesse a página de boas-vindas do MODX M no folheto Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information incluído no instrumento.

O manual do ESP pode ser baixado do site abaixo.

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

## Uso da função DAW Remote

A função DAW Remote permite que você controle o software DAW a partir dos controladores no painel superior deste instrumento.

Esta função só pode ser usada quando o instrumento estiver conectado a um computador com um cabo USB. Não pode ser usado quando conectado com um cabo MIDI.

## Configurações neste instrumento

- 1. Use um cabo USB tipo AB para conectar um computador ao terminal USB [TO HOST] do instrumento.**
- 2. Selecione o software DAW em: [DAW REMOTE] → Settings → DAW.**

### A configuração no software DAW

Esta seção explica como configurar o software DAW.

Dependendo da versão do seu software DAW, o procedimento de configuração pode ser diferente ou a configuração em si pode não ser possível. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário relevante do software DAW que você está usando.

### OBSERVAÇÃO

Depois que a conexão entre o computador e este instrumento for perdida, o software DAW poderá não reconhecer este instrumento mesmo após a reconexão. Se isso acontecer, reinicie o DAW após a reconexão.

#### • Cubase

1. Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup... para abrir a caixa de diálogo.
2. Selecione MIDI → Configurações da porta MIDI e desmarque All MIDI Input para Port 2 do MODX M-2 ou MODX M.
3. Pressione o botão [+] no canto superior esquerdo da caixa de diálogo e selecione Mackie Control na lista.
4. Selecione Remote Devices → Mackie Control.
5. Defina a entrada MIDI e a saída MIDI para MODX M-2 ou MODX M Port2.
6. (Opcional) Atribua as funções desejadas para F1–F8 de User Commands.

#### • Logic Pro

1. Selecione Logic Pro X → Preferences → Advanced → e marque Show [Advanced Tools].
2. Logic Pro X → Control Surfaces → Setup... para abrir a caixa de diálogo.
3. Em New → Install..., selecione Mackie Designs de Mackie Control.
4. Defina a porta de saída e a porta de entrada de Mackie Control para MODX M Port2.
5. (Opcional) Em Logic Pro X → Control Surface → Controller Assignments... defina Zone como Control Surface: Mackie Control e depois atribua funções a Control F1–F8.

- **Pro Tools**

1. Setup → Peripherals... para abrir a caixa de diálogo.
2. Selecione a guia MIDI Controllers.
3. Defina o tipo como HUI e Receive From e Send To como os predefinidos (Predefined) MODX M-2 ou MODX M, Port2.

- **Live**

1. Live → Preferences... para abrir a caixa de diálogo.
2. Selecione a guia Link/MIDI.
3. Selecione MackieControl da superfície de controle.
4. Defina a entrada MIDI e a saída MIDI para MODX M-2 ou MODX M Port2.
5. (Opcional) Atribua as funções desejadas a F1–F8 definindo a operação de MIDI Note F#2–C#3 no MIDI Map Assign Mode.

## Conexão de um dispositivo inteligente

Você conecta um dispositivo inteligente, como um smartphone e um tablet, a este instrumento.

Aplicativos de dispositivos inteligentes compatíveis com este instrumento oferecem maneiras muito mais convenientes e agradáveis de usar este instrumento musical.

Para obter mais informações sobre os aplicativos e dispositivos compatíveis, consulte o site da Yamaha.

Para obter detalhes sobre como conectar, procure por "Smart Device Connection Manual" (Manual de conexão do dispositivo inteligente) no site da Yamaha.

Para usar a comunicação de áudio com um dispositivo iOS, prepare os seguintes adaptadores de acordo com o tipo de conector/terminal.

- Lighting Terminais: Adaptador de Lightning para câmera com USB 3
- Porta USB Type-C: Adaptador Multiportas USB-C Digital AV

Ao conectar um dispositivo inteligente, no instrumento, acesse [UTILITY] → Settings → USB Driver Mode e defina-o como Generic.

## Conexão de instrumentos MIDI externos

Usando cabos USB e cabos MIDI padrão (disponíveis comercialmente), você pode conectar um instrumento MIDI externo a este instrumento.

Você pode tocar um instrumento MIDI externo a partir do teclado integrado ou tocar o bloco gerador de tom a partir de um teclado ou sequenciador MIDI externo.

### OBSERVAÇÃO

Você pode usar o terminal USB [TO DEVICE] ou o terminal MIDI para conectar o dispositivo MIDI externo.

## Conexão de um dispositivo MIDI externo a terminais MIDI

Ao usar terminais MIDI, conecte um dispositivo MIDI externo com cabos MIDI e selecione MIDI em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

## Controle de um mecanismo de som MIDI externo com este instrumento

Você pode reproduzir sons de um mecanismo de som MIDI externo usando o teclado deste instrumento ou reproduzindo uma música.

Para reproduzir os sons do mecanismo de som interno e do mecanismo de som MIDI externo separadamente, use a função Zone. Não deixe de combinar o canal de transmissão MIDI do dispositivo MIDI externo com o canal de recepção MIDI do instrumento.

## Configuração do canal de recepção MIDI deste instrumento

O canal de saída MIDI nesse instrumento deve ser definido com um valor diferente, dependendo se há alguma parte com Part Mode definido como External.

### • Se Part Mode não tiver nenhuma parte External

Partes com Common ou Keyboard Control Switch definida como ON: MIDI I/O Ch.

Partes com Keyboard Control Switch definida como OFF: Tx/Rx Ch.

### • Se Part Mode tiver partes External

Partes com Common ou Keyboard Control Switch definida como ON: Tx Ch. para o qual o Part Mode está definido como External e Keyboard Control Switch está definida como ON

Partes com Keyboard Control Switch definida como OFF: Part Mode está definido como External e outro Tx Ch. da parte.

\*Nenhuma parte com Part Mode definido como Internal transmitirá mensagens MIDI.

## Configuração do canal de recepção para um mecanismo de som MIDI externo

Consulte o manual de instruções do mecanismo de som MIDI externo.

Quando desejar reproduzir o som apenas do mecanismo de som externo, diminua o volume deste instrumento ou defina Local Control como OFF em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

## Reprodução dos sons deste instrumento com um teclado MIDI externo

---

Você pode usar as teclas de um teclado MIDI externo para reproduzir as Performances deste instrumento e alterar as Performances.

Não deixe de combinar o canal de transmissão MIDI do dispositivo MIDI externo com o canal de recepção MIDI do MODX M.

### Configuração do canal de recepção MIDI deste instrumento

Partes com Keyboard Control Switch definida como ON: MIDI I/O Ch.

Partes com Keyboard Control Switch definida como OFF: Tx/Rx Ch.

\* Se Part Mode está definido como External, a parte não receberá mensagens MIDI do dispositivo externo.

### Configuração do canal de transmissão para um teclado MIDI externo

Consulte o Manual do Proprietário do seu teclado MIDI externo.

## Conexão de um teclado MIDI USB ao terminal USB [TO DEVICE]

---

Ao conectar um teclado USB MIDI ao terminal USB [TO DEVICE], você pode usar o teclado conectado da mesma forma que o teclado integrado, dependendo das funções do teclado USB MIDI conectado.

### AVISO

- A classificação do terminal USB [TO DEVICE] é, no máximo, de 5 V/500 mA. Não conecte dispositivos USB com uma classificação superior a essa, pois isso pode danificar o instrumento.
- Use um cabo USB do tipo AB com menos de 3 metros.

### Dispositivos MIDI compatíveis

- Dispositivos MIDI compatíveis com classe USB  
Teclado MIDI USB etc.
- Dispositivos MIDI Yamaha que foram testados para compatibilidade  
CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, reface, YC, MONTAGE M, SEQTRAK

### Notas especiais referentes à comunicação MIDI

A comunicação MIDI com um dispositivo conectado pelo terminal USB [TO DEVICE] segue as regras especiais que permitem que o dispositivo se comporte como um teclado integrado.

- A comunicação MIDI é somente unilateral (enviada do dispositivo MIDI externo e recebida por este instrumento).
- Todos os dados MIDI são recebidos independentemente do MIDI IN/OUT e das configurações de MIDI I/O Ch..
- No caso das Partes com Keyboard Control Switch definido como ON, os dados recebidos em todos os canais correspondentes são compartilhados.

(Por exemplo, quando Keyboard Control Switch para as Partes 1 a 3 está definido como ON, os dados recebidos de qualquer um dos canais 1 a 3 serão enviados a todas as Partes 1 a 3.)

- Cada Parte com Keyboard Control Switch definido como OFF recebe os dados somente do canal correspondente da Parte.

# 6. Telas e parâmetros

## Barra de navegação

Este capítulo explica a barra de navegação, que é sempre exibida na tela.



### (1) Ícone HOME

Tem a mesma função que o botão [PERFORMANCE (HOME)] no painel superior. Toque para exibir a tela Performance (HOME).

### (2) Ícone EXIT

Tem a mesma função que o botão [EXIT] no painel superior. Toque para retornar à tela um nível acima.

### (3) Área INFORMATION

Esta área exibe informações como o nome da tela selecionada no momento, parte, elemento, operador, oscilador e tecla de bateria.

Toque em ▼ para alternar partes, elementos, operadores, osciladores e teclas de bateria.

#### • Parte normal

Quando uma parte normal é selecionada, o status dos elementos, operadores e osciladores é exibido no lado direito desta área.

Quando silenciado, um ícone M aparece abaixo do número.

	<b>Elemento (AWM2)</b> Quando um elemento está soando, o ● abaixo do número acende para ○. Ao dividir os elementos de acordo com a velocidade, você pode verificar qual elemento está sendo tocado.
	O número total de elementos definidos O indicador mostra o volume do elemento que está sendo reproduzido
	Operador (FM-X)
	Oscilador (AN-X)

#### • Parte da bateria

Quando uma parte de bateria for selecionada, o status da tecla de bateria será exibido no lado direito dessa área.

	Número total de teclas de percussão definidas O indicador mostra o volume da parte da bateria que está sendo tocada
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**(4) Ícone VIEW**

Esta função permite selecionar a visualização na tela Performance. Toque para exibir a lista de exibição na tela Performance.

**(5) Ícone EFFECT**

Toque para exibir a tela Effect Switch. Quando o efeito de inserção, efeito do sistema ou efeito principal é desativado, o indicador é desligado.

**(6) Ícone QUICK SETUP**

Toque para exibir a tela MIDI I/O.

	Indica se o controle local está habilitado ou desabilitado On quando o ícone estiver ligado, Off quando estiver desligado
	Exibido quando MIDI IN/OUT está definido como MIDI
	Exibido quando MIDI IN/OUT está definido como USB

**(7) Ícone TEMPO SETTINGS**

Exibe o tempo da apresentação selecionada. Toque para exibir a tela Tempo Settings.

**(8) Ícone LIVE SET**

Toque para exibir a tela Live Set.

O slot selecionado no momento é exibido em azul.

**(9) Ícone UTILITY**

Toque para exibir a tela Utility aberta mais recentemente.

# Telas Performance

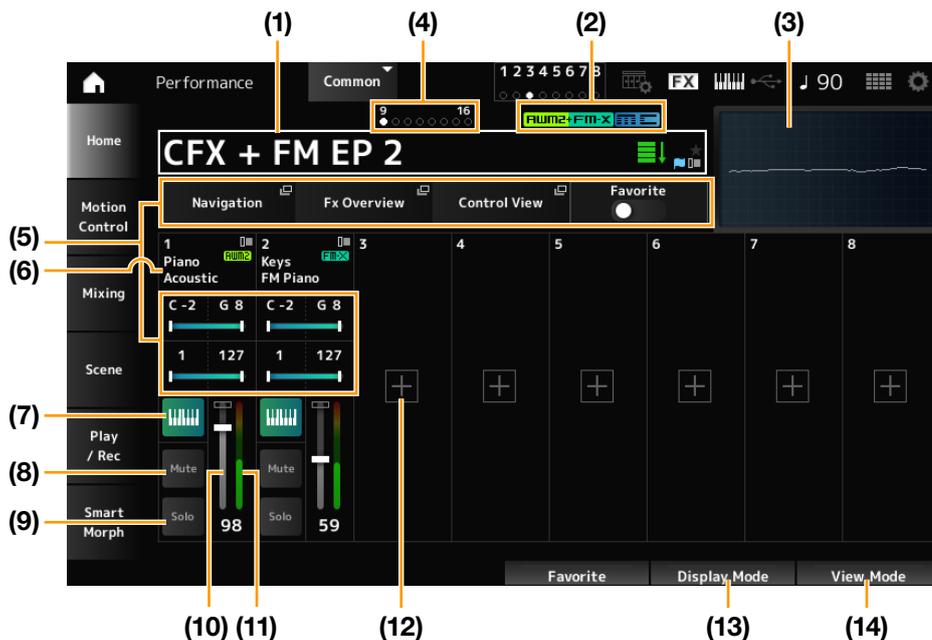
A tela Performance permite selecionar uma Performance para tocar no teclado ou modificar as configurações da Performance para personalizá-la.

## HOME

### Operação

Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)]

Toque no ícone HOME (🏠)



#### (1) Performance Name

Mostra o nome da Performance selecionada. Toque para exibir o menu de contexto de Category Search, Edit, Recall etc.

Você pode alternar as Performances usando o dial de dados, o botão [INC/YES] e o botão [DEC/NO]. Existem duas maneiras de alternar.

- **Default** (📄) Alterna na ordem da lista de performances na tela Performance Category Search.
- **Live Set** (🎹) Alterna na ordem dos slots do Live Set.

Você pode definir o método de alternância de [UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Dec.

Você pode verificar o status da Performance com os sinalizadores.

- **Sinalizador de favoritos** (★) Um ★ será mostrado quando você ligar a chave Favorite switch. Também será exibido na tela Performance Category Search.
- **Sinalizador de edição** (🔍) O sinalizador azul será mostrado quando você alterar um parâmetro na Performance. O sinalizador de edição será desativado quando você salvar as configurações com o botão [STORE].

## (2) Performance Flag

Os sinalizadores de performance são exibidos.

Atributo	Descrição
AWM2	Uma performance composta apenas por partes de mecanismo de som AWM2
FM-X (1 cor)	Uma performance composta apenas por partes de mecanismo de som FM-X
FM-X (2 cores)	Performances usando uma parte FM-X contendo informações do Smart Morph
AN-X (1 cor)	Performances usando o mecanismo de som AN-X
AN-X (2 cores)	Uma performance usando uma parte AN-X contendo as informações do Smart Morph
MC	Performances com Motion Control
SSS	Uma performance compatível com Seamless Sound Switching

\* Performances que combinam vários tipos de mecanismo de som são indicadas com o sinal "+".

## (3) Oscilloscope

A saída Main L&R é exibida como uma forma de onda.

## (4) Part Indicator

Quando o cursor estiver no Performance Name ou nas partes 1 a 8, o status das partes 9 a 16 será mostrado.

Quando o cursor estiver nas partes 9 a 16, o status das partes 1 a 8 será mostrado.

Nada será mostrado quando as partes 9 a 16 não forem utilizadas.

## (5) Área de visualização para vários parâmetros

Diferentes parâmetros serão mostrados nesta área de visualização dependendo do Display Mode.

## (6) Part Name

O tipo e a categoria ou o nome da parte serão mostrados.

Toque para exibir o menu de contexto de Category Search, Edit, Copy e Property.

Quando uma parte diferente da parte 1 é selecionada e o som já está definido para essa parte, o menu de contexto de Category Search, Edit, Copy e Delete é exibido.

## (7) Keyboard Control Switch

Você pode definir quais partes serão tocadas simultaneamente ligando ou desligando a Keyboard Control Switch de cada parte.

Se a parte estiver definida como Common ou Keyboard Control Switch para a parte definida como On, você pode tocar simultaneamente as partes que têm a Keyboard Control Switch definida como On.

Se Keyboard Control Switch para a parte definida como Off, quando você tocar o teclado com essa parte selecionada, esses sons serão tocados.

Configurações: Off, On

## (8) Part Mute

Ativa ou desativa o áudio da parte.

Configurações: Off, On

## (9) Part Solo

Ativa ou desativa o solo da parte.

Configurações: Off, On

## (10) Part Volume

Define o volume da parte.

Configurações: 0–127

## (11) Part Level Meter

Mostra o nível de saída de áudio da parte.

## (12) [+] (Adicionar)

Toque para exibir a tela Part Category Search ou Performance Merge, que permite adicionar uma parte.

## (13) Como alterar o Display Mode

## (14) Como alterar o View Mode

# Alteração do Display Mode

Quando você altera o Display Mode, diferentes parâmetros serão mostrados na área de exibição na tela Home. Você pode selecionar um Display Mode diferente movendo o botão giratório do visor correspondente.

## ■ Range



### Navigation

A tela Navigation será aberta.

### Fx Overview

A tela FX Overview será aberta.

### Control View

A tela Control View será aberta.

### Favorite

Ativa ou desativa a chave Favorite.

Configurações: Off, On

### Note Limit

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) da parte.

Quando a primeira nota especificada for mais alta que a segunda (por exemplo, C5 a C4), as notas nos intervalos C-2 a C4 e C5 a G8 serão tocadas.

Configurações: C-2-G8

### Velocity Limit

Define o intervalo de velocidade da parte.

Configurações: 1-127

## ■ FX/Pan



### **Var Return**

Define o nível de saída (nível de retorno) dos sinais processados pelo efeito de variação.

Configurações: 0–127

### **Rev Return**

Define o nível de saída (nível de retorno) dos sinais processados pelo efeito de reverberação.

Configurações: 0–127

### **Pan**

Ajusta a posição pan (posição estéreo) da Performance selecionada no momento.

Configurações: L63–C (centro)–R63

### **Volume**

Ajusta o volume da performance selecionada no momento.

Configurações: 0–127

### **Var (Part Variation Send)**

Define o nível dos sinais enviados para o efeito de variação da parte.

Configurações: 0–127

### **Rev (Part Reverb Send)**

Define o nível dos sinais enviados para o efeito de reverberação da parte.

Configurações: 0–127

### **Dry (Part Dry Level)**

Define o nível seco (ou o nível dos sinais não processados pelo efeito do sistema) da parte.

Configurações: 0–127

### **Pan (Part Pan)**

Ajusta a posição pan (no campo estéreo) da parte.

Configurações: L63–C (centro)–R63

## ■ Arp/MS/Porta



### Arp Select

Seleciona o arpejo.

Configurações: 1–8

### MS Select

Altera a seleção da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### Portamento Switch

Ativa ou desativa o portamento para partes que tenham Portamento Part Sw definido como On.

Esta opção está vinculada ao botão [PORTAMENTO] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Portamento Time

Define a duração (ou velocidade) da transição de afinação do portamento da parte.

Este é o valor de deslocamento para o Portamento Time da parte (o valor ajustado em relação à referência).

Configurações: -64–+0–+63

### Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Ativa ou desativa o arpejo da parte.

Quando Arpeggio e Arpeggio Hold estão ativados, Arp Hold On será exibido.

Quando o Arpeggio estiver definido como On, você pode ativar ou desativar Arp Hold mantendo pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e tocando no botão Arp On/Off na tela.

Configurações: Off, On

### MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da parte.

Configurações: Off, On

### Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Ativa ou desativa o portamento da parte.

Configurações: Off, On

### Time (Portamento Part Time)

Define a duração da transição de afinação do portamento da parte.

Configurações: 0–127

## ■ Mode/Transpose



### **MIDI I/O Ch.**

Define o canal MIDI para entrada e saída de Common e a parte com Keyboard Control Switch a ser definida como On. Configurações: Ch1–Ch16

### **Octave Shift (Keyboard Octave Shift)**

Muda a afinação das teclas nas oitavas.

Está vinculado aos botões OCTAVE no painel superior.

Configurações: -3--+0--+3

### **Transpose (Keyboard Transpose)**

Muda a afinação das teclas nos semitons.

Configurações: -11semi a +0semi a +11semi

### **OBSERVAÇÃO**

Se a afinação exceder o intervalo (C-2 a G8) que a seção de fonte sonora da unidade pode tocar, uma nota uma oitava acima (ou abaixo) será emitida.

### **Int/Ext (Part Mode)**

Defina se deseja usar a fonte de som interna do instrumento (Int) ou uma fonte de som externa (Ext).

Configurações: Int, Ext

### **Ch (Tx/Rx Ch)**

Define o canal para transmissão e recebimento de mensagens MIDI para a zona quando Part Mode está definido como Internal e Keyboard Control Switch está definido como Off.

Configurações: Ch1–Ch16, Off

### **Ch (Transmit Ch)**

Define o canal para transmissão e recebimento de mensagens MIDI da zona quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Ch1–Ch16

### **Oct (Zone Octave)**

Muda a afinação da zona nas oitavas.

Configurações: -3--+0 (padrão)--+3

### **Trans (Zone Transpose)**

Muda a afinação da zona nos semitons.

Configurações: -11--+0 (padrão)--+11

## ■ Filter



### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

Altera o som definindo a frequência de corte do filtro.

Quando o filtro passa-baixas é selecionado, valores maiores aqui resultam em um som mais leve e valores menores resultam em um som mais pesado.

É especificado como um valor de deslocamento para a frequência de corte do filtro da parte.

Configurações: -64-+0-+63

### **Resonance**

Adiciona características especiais ao som ajustando o nível do sinal próximo à frequência de corte.

É especificado como um valor de deslocamento para a ressonância do filtro da parte.

Configurações: -64-+0-+63

### **FEG Depth**

Define o intervalo de profundidade para a mudança de frequência de corte controlada pelo FEG.

É especificado como um valor de deslocamento para Part FEG Depth.

Configurações: -64-+0-+63

### **Cut (Part Cutoff Frequency)**

Altera o som definindo a frequência de corte do filtro da parte.

Quando o filtro passa-baixas é selecionado, valores maiores aqui resultam em um som mais leve e valores menores resultam em um som mais pesado.

É especificado como um valor de deslocamento para a frequência de corte do filtro definida na tela Filter Type.

Configurações: -64-+0-+63

### **Res (Part Resonance)**

Adiciona características especiais ao som ajustando o nível do sinal próximo à frequência de corte da parte.

É especificado como um valor de deslocamento para a ressonância do filtro definida na tela Filter Type.

Configurações: -64-+0-+63

### **FEG (Part FEG Depth)**

Ajusta o intervalo de mudança de frequência de corte controlada pela configuração FEG na tela Filter Type.

Quando definido como 0, as configurações na tela Filter Type serão usadas como estão.

Configurações: -64-+0-+63

## Alteração do View Mode

Você pode acessar informações mais detalhadas na tela Home usando View Mode.

Você pode selecionar um View Mode diferente movendo o botão giratório do visor correspondente.

Quando o cursor está em Performance Name, pressionar o botão [PERFORMANCE (HOME)] também altera a visualização.

### ■ Part Info

#### • Element Sw/Level

Exibido quando a parte selecionada no momento é uma parte normal (AWM2).



#### Element Sw (Element Switch)

Ativa ou desativa o elemento.

Configurações: Off, On

#### Element Level

Define o nível de saída do elemento.

Configurações: 0–127

#### • Drum Key

Exibido quando a parte selecionada no momento é uma parte de bateria.



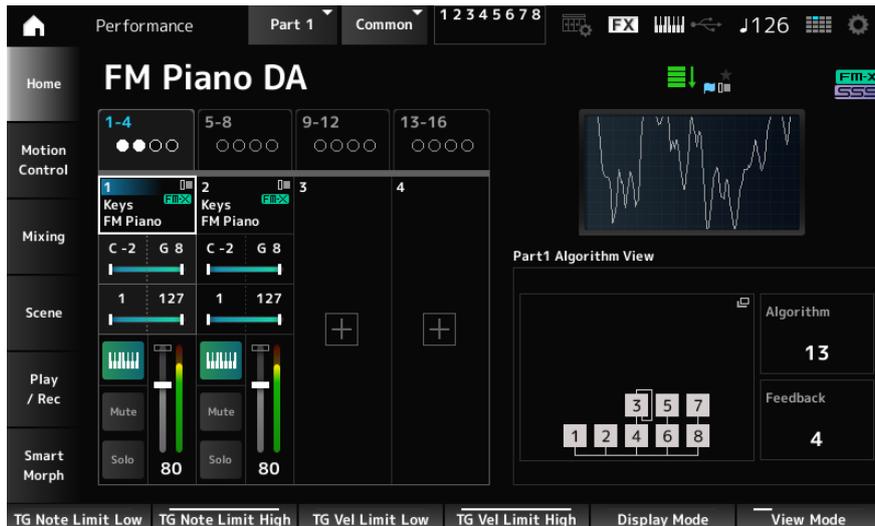
#### Drum Key Level

Define o nível de saída da tecla de percussão.

Configurações: 0–127

- **Algorithm**

Exibido quando a parte selecionada no momento é uma parte normal (FM-X).



**Algorithm (Algorithm Number)**

Altera o algoritmo.

Tocar na imagem do algoritmo acessa a tela Algorithm Search.

Configurações: Consulte Data List

**Feedback (Feedback Level)**

Defina o grau (nível) de feedback (modulando o próprio modulador usando a forma de onda de saída da portadora modulada pelo modulador).

Configurações: 0–7

- **Virtual Analog**

Exibido quando a parte selecionada no momento é uma parte normal (AN-X).



**1–3 (Oscillator 1–3)**

Abre a tela OSC/Tune para a edição da parte (AN-X).

**N (Noise)**

Abre a tela Noise para a edição da parte (AN-X).

**Oscillator Level**

Define o nível de saída do oscilador.

Configurações: 0–511

### Noise Level

Define o nível de ruído.

Configurações: 0–511

### Filter 1, 2

Abre a tela Filter Type para a edição da parte (AN-X).

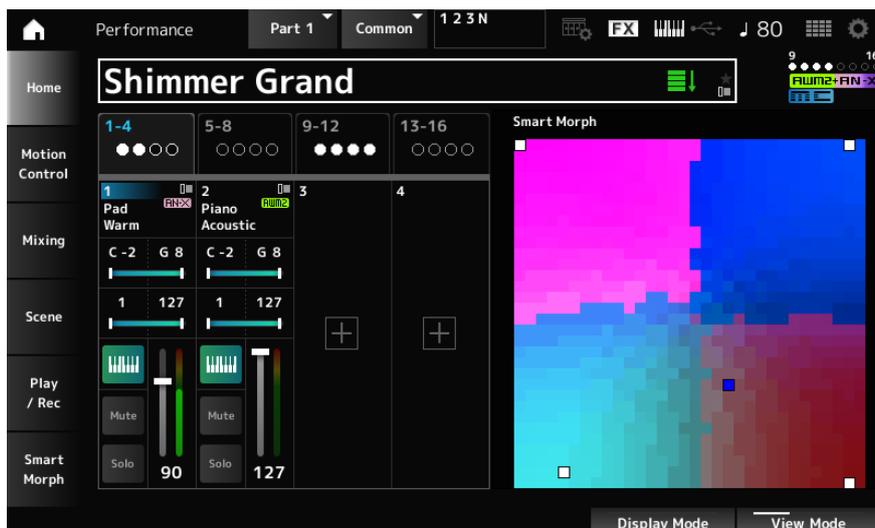
### Amplifier

Abre a tela Amp EG para a edição da parte (AN-X).

## ■ Smart Morph

O mapa de Smart Morph é exibido.

No entanto, o mapa não será exibido quando não houver informações de Smart Morph.



## ■ Motion Seq

Mostra a pista definida no View Lane da parte selecionada no momento.

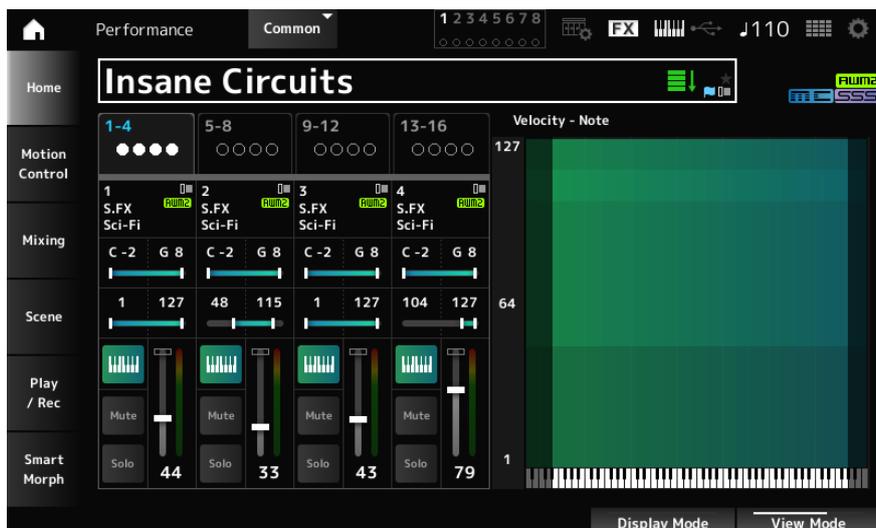
Contudo, ele não será exibido se a pista definida estiver desativada.



## ■ Velocity - Note

A exibição Velocity - Note é mostrada.

É conveniente para definir divisões de velocidade ao usar múltiplas partes.



## ■ Part - Note

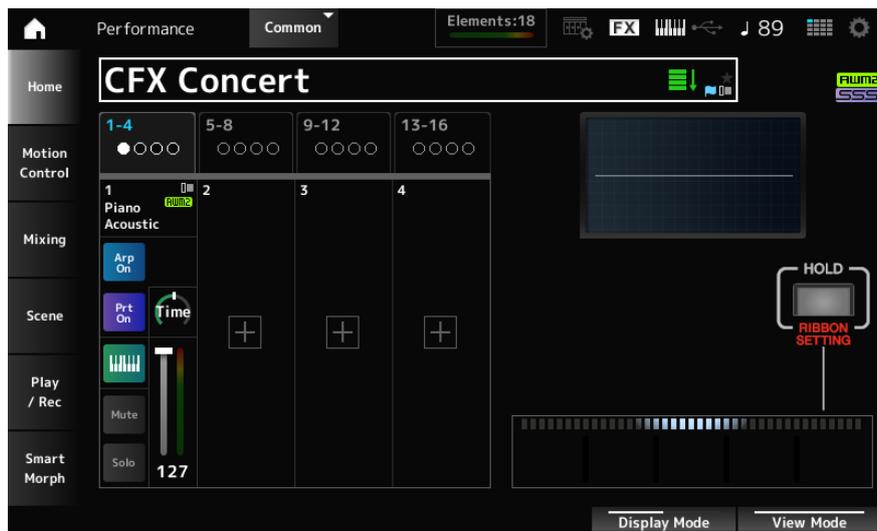
A exibição Part - Note é mostrada.

Mostrado quando View Mode está definido como Part Info e a parte selecionada é Common.



## ■ Ribbon

Exibido quando View Mode é Ribbon.



# Motion Control

Na tela Motion Control, você pode definir as configurações de controle de movimento aplicadas a toda a Performance.

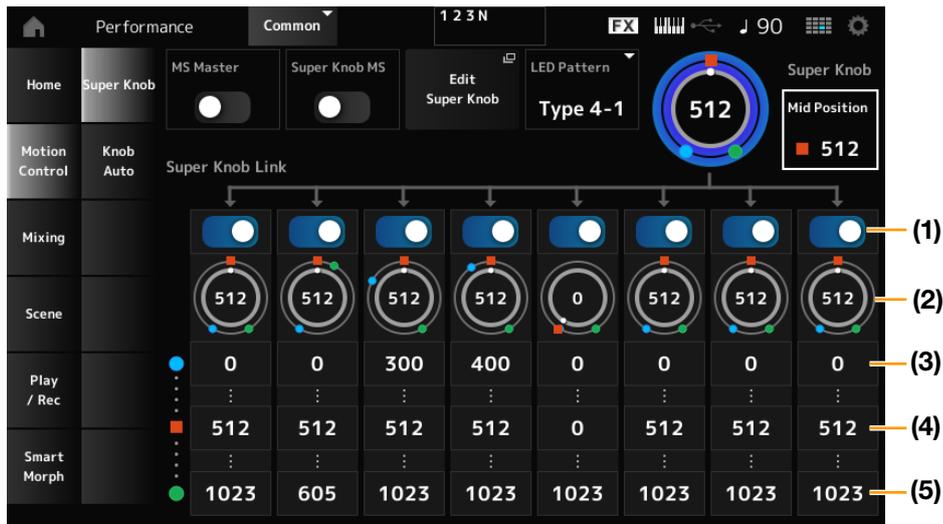
## Super Knob

Na tela Super Knob, você pode definir os valores para controlar o botão giratório Super.

Você pode definir um link entre o botão giratório Super e cada um dos botões giratórios atribuíveis.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

### MS Master (Motion Sequencer Master Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da Performance inteira.

Esta chave está vinculada aos botões [MSEQ] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos usado para o botão giratório Super.

Configurações: Off, On

### Edit Super Knob

A tela Common Edit Control Assign será aberta. Você pode definir os parâmetros a serem controlados pelo botão giratório Super.

## LED Pattern

Define o padrão de iluminação do botão giratório Super.

Configurações: Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10

## Super Knob (Super Knob Value)

Define o valor do botão giratório Super.

Configurações: 0–1023

## Mid Position (Super Knob Mid Position)

Define o valor Mid do botão giratório Super.

Configurações: Off, 1–1022

## Super Knob Link

Define o botão correspondente para vincular ao botão giratório Super.

Quando essas chaves estiverem na posição Off (Desativado), a operação do botão giratório Super não afetará o parâmetro do botão.

Configurações: Off, On

## Assignable Knob 1 – 8 Value

Mostra os valores atuais dos botões atribuíveis (botões giratórios 1–8).

Configurações: 0–1023

## Assignable Knob 1 – 8 Value Left

Mostra o valor dos botões atribuíveis (botões 1 a 8) quando o Super Knob Value é definido como 0 (ou o botão giratório Super é girado totalmente para a esquerda).

Configurações: 0–1023

## Assignable Knob 1 – 8 Value Mid

Mostra o valor dos botões atribuíveis (botões 1–8) quando o Super Knob Value está definido como Mid Position.

Este parâmetro não está disponível quando Mid Position é Off.

Configurações: 0–1023

## Assignable Knob 1 – 8 Value Right

Mostra o valor dos botões giratórios atribuíveis (botões giratórios 1 a 8) quando Super Knob Value está definido como 1023 (ou o botão giratório Super está totalmente girado para a direita).

Configurações: 0–1023

## OBSERVAÇÃO

- Quando você define Value Left com um valor menor e Value Right com um valor maior, os botões giratórios 1 a 8 se movem na mesma direção que o botão giratório Super.
- Quando você define Value Right com um valor menor e Value Left com um valor maior, os botões giratórios 1 a 8 se movem na direção oposta ao botão giratório Super.

## Knob Auto

Na tela Knob Auto, você pode definir o sequenciador de movimentos do botão giratório Super (Super Knob Motion Sequencer). Você pode configurar o sequenciador de movimentos para controlar automaticamente o valor do botão giratório Super.

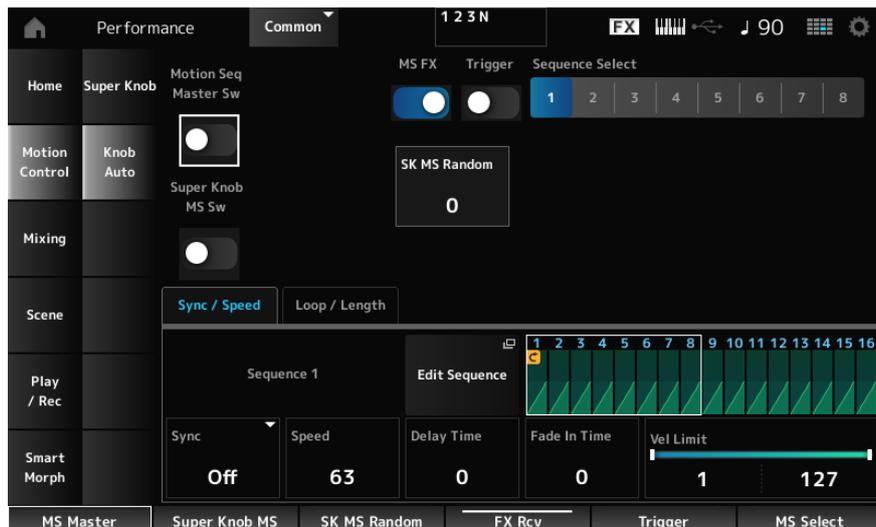
Apenas uma faixa pode ser usada pelo botão giratório Super.

### OBSERVAÇÃO

Até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para toda a Performance. No entanto, a pista usada para a tela Knob Auto não está incluída nas oito mencionadas aqui.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da Performance inteira.

Esta chave está vinculada aos botões [MSEQ] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

Configurações: Off, On

### MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Define os botões giratórios para serem afetados pela operação do botão giratório Super.

Configurações: Off, On

### Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Define o recebimento dos sinais do botão [MSEQ TRIGGER].

Quando definido como On, a sequência de movimentos não será reproduzida a menos que você pressione o botão [MSEQ TRIGGER].

Configurações: Off, On

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

Altera a seleção de tipo da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Define a aleatoriedade das alterações no valor Step da sequência.

Configurações: 0–127

### Edit Sequence

A tela Super Knob Motion Sequence Edit será aberta.

## ■ Sync/Speed Guias

### Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Seleciona a velocidade e o tempo para a reprodução da sequência de movimentos do botão giratório Super.

Configurações: Off, Tempo, Beat

**Off:** reproduz apenas o sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

**Tempo:** reproduz no tempo da Performance.

**Beat:** reproduz em sincronia com a batida.

### • Quando Sync está definido como Off

#### Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Define a velocidade de reprodução da sequência de movimentos.

Configurações: 0–127

#### Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)

Define o tempo de atraso para iniciar a reprodução da sequência de movimentos.

Configurações: 0–127

#### Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)

Define o tempo para a sequência de movimentos atingir a amplitude máxima.

Configurações: 0–127

### • Quando Sync está definido com um valor diferente de Off

#### Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Define a porcentagem para ampliar ou compactar o tempo de reprodução do sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

Configurações: 50%–6400%, Common

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

**Common:** o valor definido em Unit comum a todas as partes é aplicado

#### Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)

Define o tempo de atraso para iniciar a reprodução da sequência de movimentos.

Configurações: 0–32

#### Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)

Define o tempo para atingir a amplitude máxima para a sequência de movimentos.

Configurações: 0–32

#### Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reproduzir a sequência de movimentos.

Configurações: 1–127

## ■ Guias Loop/Length

### **Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)**

Redefine a reprodução da sequência de movimentos quando você pressiona qualquer tecla do teclado.

Este parâmetro não está disponível quando Trigger é On.

Configurações: Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** cada vez que você toca qualquer nota, a reprodução começa do início.

**1st-On:** a reprodução começa do início na primeira nota tocada. Quando a segunda nota é tocada enquanto a primeira nota é mantida, a reprodução não será reiniciada.

### **Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)**

Define a sequência de movimentos para reprodução em loop (em repetições) ou reprodução única.

Configurações: Off, On

### **Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)**

Especifica o ponto inicial para reprodução em loop da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar abaixo da configuração Length)

### **Length (Super Knob Motion Sequence Length)**

Define a duração da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar acima da configuração Loop Start)

### **MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)**

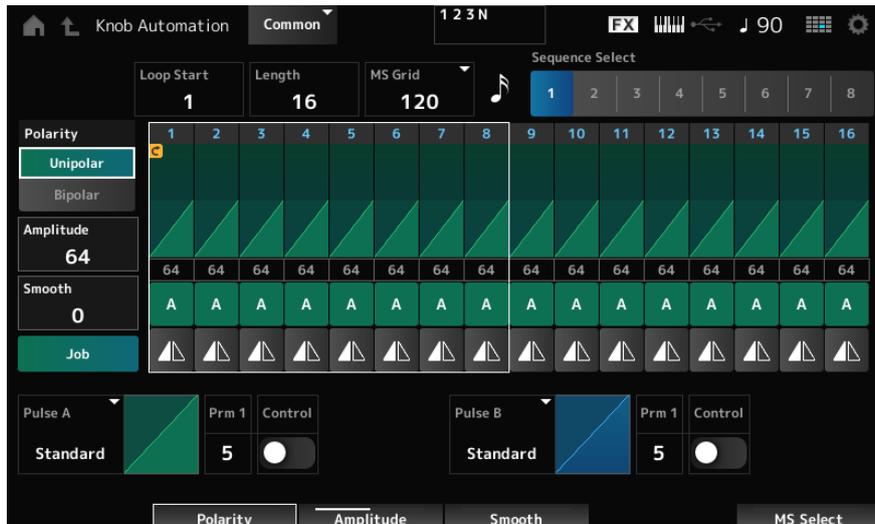
Define a duração de uma etapa na sequência de movimentos.

Configurações: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## ■ Super Knob Motion Sequence Edit

A tela de configuração do sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

Você pode criar uma sequência de até 16 etapas.



### Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Especifica o ponto inicial para reprodução em loop da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar abaixo da configuração Length)

### Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Define a duração da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar acima da configuração Loop Start)

### MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Define a duração de uma etapa na sequência de movimentos.

Configurações: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

Altera a seleção de tipo da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Define a polaridade da sequência de movimentos.

Configurações: Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** somente valores positivos são usados para a alteração do parâmetro

**Bipolar:** valores positivos e negativos são usados para a alteração do parâmetro

### Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Define o grau de alterações na sequência de movimentos.

Configurações: 0–127

### Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

Define a suavidade das alterações na sequência de movimentos ao longo do tempo.

Configurações: 0–127

## Job

Abre o menu Job.

- **Store Sequence**

Salva (armazena) a sequência de movimentos editada.

- **Load Sequence**

Carrega a sequência de movimentos.

- **Copy Sequence**

Copia a sequência de movimentos.

### **Super Knob Motion Sequence Step Value**

Define o valor para cada etapa na sequência de movimentos.

Você pode usar os controles deslizantes de 1 a 8 para alterar os valores das etapas 1 a 8 e das etapas 9 a 16, dependendo da posição do cursor.

Configurações: 0–127

### **Super Knob Motion Sequence Step Type**

Define o tipo e a direção de cada etapa na sequência de movimentos.

Configurações: A, B, Reverse A, Reverse B

### **Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)**

Seleciona uma curva de mudança de parâmetro para Pulse A e Pulse B.

Use Super Knob Motion Sequence Step Type para selecionar qual dos tipos de curva utilizar em cada etapa.

O eixo vertical representa o tempo enquanto o eixo horizontal representa o valor da etapa.

Configurações: (Quando um banco predefinido é selecionado) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(Quando um banco de usuário é selecionado) Init Curve 1–32

(Ao carregar um arquivo de biblioteca) Curve em Library 1–24

### **Edit User Curve**

Exibido quando Init Curve é selecionado para Pulse A e Pulse B.

A tela User Curve Edit será aberta.

### **Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)**

### **Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

Ajusta a forma da curva de etapa na sequência de movimentos. Além disso, o intervalo do valor do parâmetro difere dependendo do Curve Type.

Esta configuração não está disponível dependendo do Curve Type.

### **Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

Ativa ou desativa o uso dos botões para controlar o formato da curva da etapa da sequência de movimentos.

Exibido somente quando MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive) está definido como On.

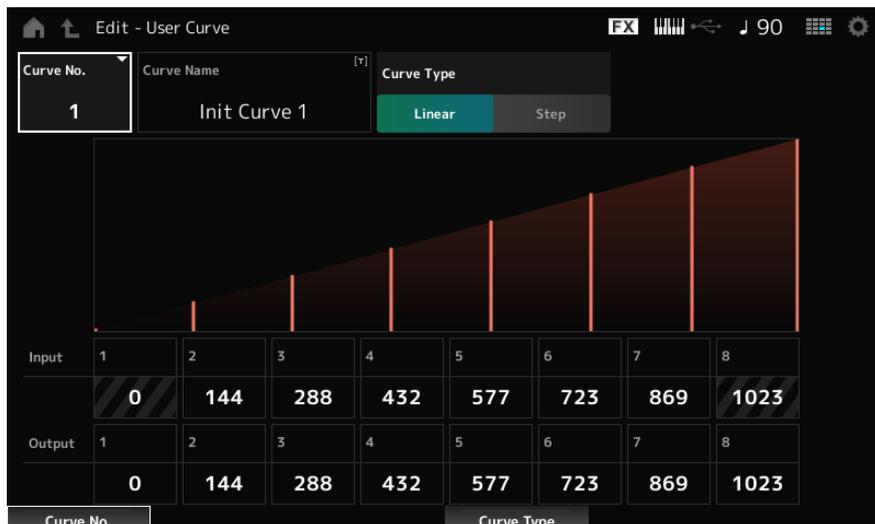
Esta configuração não está disponível dependendo do Curve Type.

Configurações: Off, On

## ■ User Curve Edit

Esta é a tela de configuração da curva do usuário.

Você pode criar uma curva Linear de 8 pontos ou uma curva de 8 etapas.



### Curve No. (Curve Number)

Indica o número da curva atual.

Configurações: 1–32

### Curve Name

Você pode salvar a curva que está editando com um novo nome. É possível usar até 20 caracteres alfanuméricos.

### Curve Type

Define o tipo de curva.

Configurações: Linear, Step

### Input

Define o nível de entrada para a curva.

Input 1 é fixado no valor 0. Input 8 é fixado no valor de 1023 quando Curve Type está definido como Linear.

Configurações: 0–1023

### Output

Define o nível de saída da curva.

Configurações: 0–1023

# Mixing

Na tela Mixing, você pode alterar a mixagem ajustando o volume de cada parte e fazendo configurações de efeitos. As configurações na tela Mixing são salvas (armazenadas) na Performance.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



### Part 1–16 (Part 1–16 Switch)

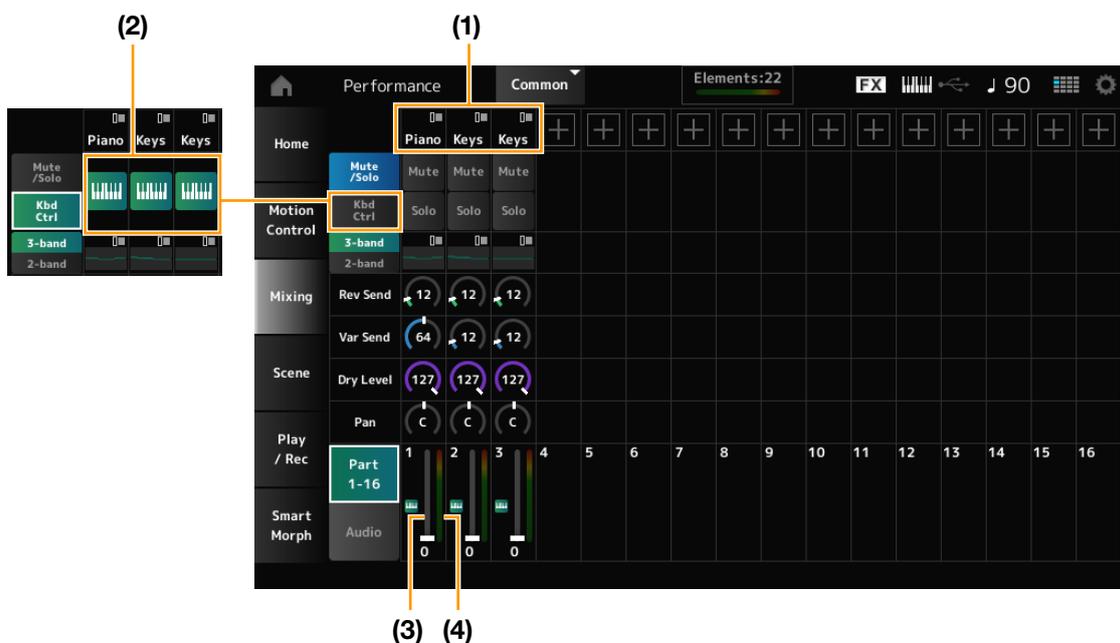
#### Audio (Audio Switch)

Altera a exibição.

Configurações: Part 1–16, Audio (Part 1–8, Audio Part, Master)

### ■ Exibição Part 1–16

Define a mixagem das partes 1 a 16.



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

### **Part Category**

A categoria principal da parte selecionada é mostrada.

Toque para exibir o menu de contexto de Category Search, Edit, Property etc.

Quando uma parte diferente da parte 1 é selecionada e o som já está definido para essa parte, o menu de contexto de Category Search, Edit, Copy e Delete é exibido. Toque em [+] para adicionar uma parte.

Configurações: Consulte Data List

### **Mute/Solo Switch**

#### **Kbd Ctrl Switch**

Alterna entre a exibição Mute/Solo e a exibição de controle do teclado.

#### **Mute (Part Mute)**

#### **Solo (Part Solo)**

Ativa ou desativa Mute e Solo da parte.

Configurações: Off, On

### **Keyboard Control**

Ativa ou desativa o controle do teclado.

Para as partes 9 a 16, os botões não serão mostrados, pois o controle do teclado não pode ser ativado para essas partes.

Configurações: Off, On

### **3-band (3-band EQ Switch)**

### **2-band (2-band EQ Switch)**

Alterna entre a exibição do 2-band EQ e a visualização do 3-band EQ das partes 1 a 16.

Configurações: 3-band, 2-band

### **EQ (Equalizer)**

Mostra a configuração de EQ nas exibições 3-band ou 2-band.

Tocar na área acessa o menu de contexto de EQ de parte.

### **Rev Send (Reverb Send)**

Define o nível dos sinais enviados das partes 1 a 16 para o efeito de reverberação.

Configurações: 0–127

### **Var Send (Variation Send)**

Define o nível dos sinais enviados das partes 1 a 16 para o efeito de variação.

Configurações: 0–127

### **Dry Level**

Define o nível seco (ou o nível dos sinais não processados pelo efeito do sistema) das partes 1 a 16.

Configurações: 0–127

### **Pan**

Ajusta a posição pan (no campo estéreo) para as partes 1 a 16.

Configurações: L63–C (centro)–R63

### **Volume**

Define o volume das partes 1 a 16.

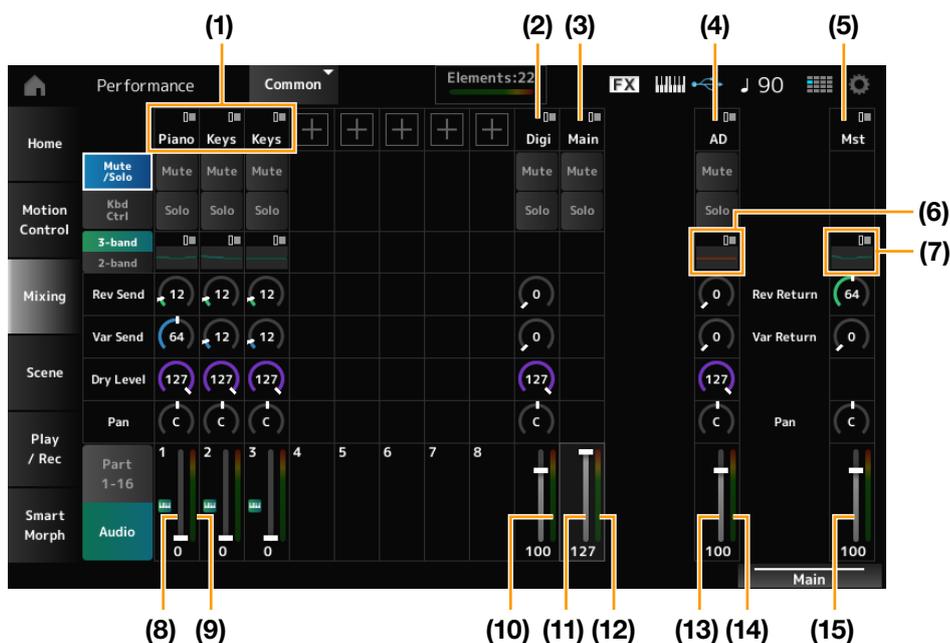
Configurações: 0–127

### **Part Level Meter**

Mostra o nível das partes 1 a 16.

## ■ Exibição Audio

Define a mixagem da parte de áudio.



- |                          |                                      |                                          |
|--------------------------|--------------------------------------|------------------------------------------|
| (1) Part Category        | (6) A/D Part EQ                      | (11) USB Main Monitor Volume             |
| (2) Digi (Digital Part)  | (7) Master EQ                        | (12) Main (USB Main Monitor Level Meter) |
| (3) Main (USB Main Part) | (8) Digital Part Volume              | (13) A/D Part Volume                     |
| (4) AD (A/D Part)        | (9) Part Level Meter                 | (14) AD (A/D Part Level Meter)           |
| (5) Mst (Master)         | (10) Digi (Digital Part Level Meter) | (15) Performance Volume                  |

### Part Category

A categoria principal da parte selecionada é mostrada.

Toque para exibir o menu de contexto de Category Search, Edit, Property etc.

Quando uma parte diferente da parte 1 é selecionada e o som já está definido para essa parte, o menu de contexto de Category Search, Edit, Copy e Delete é exibido. Toque em [+] para adicionar uma parte.

Configurações: Consulte Data List

### Digi (Digital Part)

#### Main (USB Main Part)

#### AD (A/D Part)

#### Mst (Master)

Toque para exibir o menu de contexto de Edit etc.

### Mute/Solo Switch

#### Kbd Ctrl Switch

Alterna entre a exibição Mute/Solo e a exibição de controle do teclado.

**Mute (Part Mute)****Solo (Part Solo)**

Ativa ou desativa Mute e Solo da parte.

Configurações: Off, On

**A/D Part EQ**

Tocar na área acessa o menu de contexto de EQ de parte.

**Digital Part Reverb Send****A/D Part Reverb Send**

Define o nível dos sinais enviados da parte A/D ou da parte digital para o efeito de reverberação.

Configurações: 0–127

**Digital Part Variation Send****A/D Part Variation Send**

Define o nível dos sinais enviados da parte A/D ou da parte digital para o efeito de variação.

Configurações: 0–127

**Digital Part Dry Level****A/D Part Dry Level**

Define o nível seco (ou o nível dos sinais sem o efeito do sistema) da parte digital ou da parte A/D.

Configurações: 0–127

**Digital Part Pan****A/D Part Pan**

Ajusta a posição pan (no campo estéreo) da parte digital ou da parte A/D.

Configurações: L63–C (centro)–R63

**Digital Part Volume****A/D Part Volume****USB Main Monitor Volume**

Define o volume da parte de áudio.

Configurações: 0–127

**Master EQ**

Exibe o EQ paramétrico de 5 bandas.

Tocar na área abre o menu de contexto do Master EQ Edit.

**Rev Return (Reverb Return)****Var Return (Variation Return)**

Define o nível de saída (nível de retorno) dos sinais processados pelo efeito de reverberação ou Variação.

Configurações: 0–127

**Rev Send (Reverb Send)**

Define o nível dos sinais enviados para o efeito de reverberação.

Configurações: 0–127

**Var Send (Variation Send)**

Define o nível dos sinais enviados para o efeito de variação.

Configurações: 0–127

**Pan (Performance Pan)**

Define a posição Pan (no campo estéreo) da Performance.

Este valor de parâmetro compensa a configuração Pan para cada parte.

Configurações: L63–C (centro)–R63

**Performance Volume**

Define o volume da Performance.

Configurações: 0–127

**Part Level Meter**

**Digi (Digital Part Level Meter)**

**Main (USB Main Monitor Level Meter)**

**AD (A/D Part Level Meter)**

Mostra o nível das partes 1 a 8 e da parte de áudio.

# Scene

Na tela Scene, você pode registrar as configurações do tipo de arpejo, tipo de sequência de movimentos e parâmetros de parte em cada um dos botões SCENE.

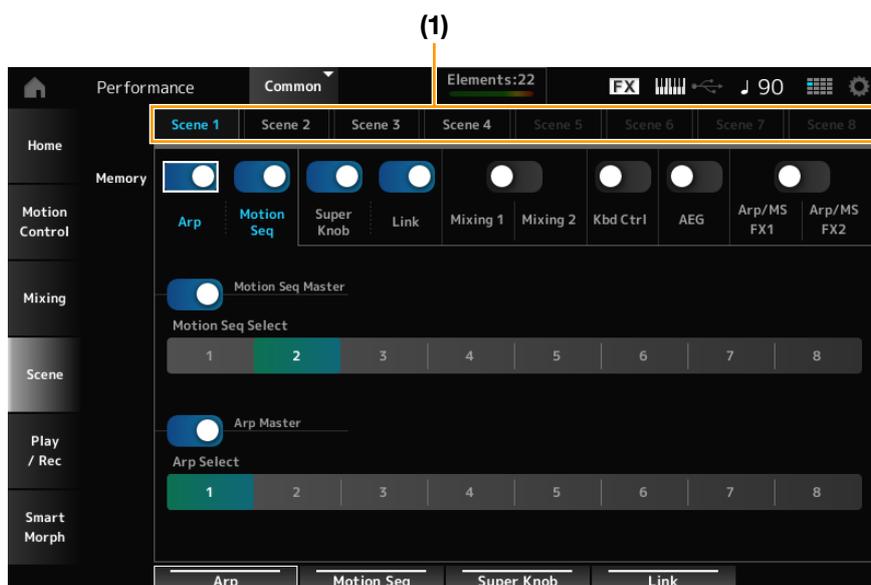
Nesta tela, defina Memory (Memory Switch) apropriada como On e edite os valores dos parâmetros desejados para que você possa salvar as configurações na cena.

## OBSERVAÇÃO

A função Scene pode ser definida a partir de uma tela diferente de Scene. Você pode alterar os parâmetros Scene atribuídos movendo os botões e controles deslizantes correspondentes e registrando as configurações mantendo pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e pressionando o botão SCENE desejado.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



### (1) Scene Select

#### Scene Select

Selecione uma guia Scene para registrar as configurações.

As guias Scene1 para Scene8 estão vinculadas aos botões SCENE no painel superior.

Configurações: 1–8

#### Memory (Memory Switch)

Seleciona cada um dos valores de parâmetro, como Arpeggio, Motion Sequencer, Super knob, Super knob link, Mixing, Keyboard Control, Amplitude EG e Arp/MS FX para registrar na cena.

Quando essas chaves estiverem desativadas, os valores dos parâmetros não serão mostrados no visor mesmo quando as guias correspondentes forem selecionadas.

Configurações: Off, On

#### Part 1–16 / Common

Altera a exibição entre Part1-16 e Common.

Exibido nas guias Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 e Arp/MS FX2.

#### Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Ao definir Offset como Off, alguns parâmetros Scene podem ser ajustados com precisão.

Exibido nas guias Mixing 1, Mixing 2 e AEG.

Configurações: Off (Absolute), On (Offset)

## Quando Memory Switch para Arp e Motion Seq estão definidos como On

### Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos para toda a Performance.

Configurações: Off, On

### Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Altera a seleção da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Ativa ou desativa o arpejo para toda a Performance.

Configurações: Off, On

### Arp Select (Arpeggio Select)

Altera a seleção do arpejo.

Configurações: 1–8

## Quando Memory Switch para Super Knob e Link estão definidos como On



### Super Knob (Super Knob Value)

Define o valor do botão giratório Super.

Configurações: 0–1023

### Super Knob Link

Define o link entre o botão giratório Super e Assignable Knob 1–8 como ativado ou desativado.

Quando esta chave estiver na posição Off, a operação do botão giratório Super não afetará os parâmetros do Assignable Knob.

Configurações: Off, On

## Quando Memory Switch para Mixing 1 e Mixing 2 estão definidos como On



### ■ Mixing 1

Exibição Part 1–16: Os parâmetros Scene de Part 1–16 são exibidos.

Exibição Common: Os parâmetros Scene de Part 1–8 and Common são exibidos.

Os parâmetros Common são aplicados a toda a Performance.

#### • Exibição Part 1–16

##### Rev Send (Reverb Send)

Define a emissão de reverberação para cada parte.

Configurações: 0–127

##### Var Send (Variation Send)

Define a emissão de variação para cada parte.

Configurações: 0–127

##### Dry Level

Define o nível seco de cada parte.

Configurações: 0–127

##### Pan

Ajusta a posição pan (no campo estéreo) para cada parte.

Configurações: L63–C (centro)–R63

##### Volume (Part Volume)

Define o volume de cada parte.

Configurações: 0–127

#### • Exibição Common

##### Rev Return (Reverb Return)

Define o retorno de reverberação.

Configurações: 0–127

##### Var Return (Variation Return)

Define o retorno de variação.

Configurações: 0–127

##### Pan (Performance Pan)

Ajusta a posição pan (no campo estéreo) da performance.

Configurações: L63–C (centro)–R63

## ■ Mixing 2

### • Exibição Part 1-16

#### Quando Offset está definido como ativado

##### **Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

Define a frequência de corte para cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

##### **Res (Filter Resonance/Width)**

Define a ressonância ou largura do filtro para cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

##### **FEG Depth**

Define a profundidade de FEG de cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

#### Quando Offset está definido como Off

Ao definir Offset como Off, alguns parâmetros Scene podem ser ajustados com precisão.

##### **Cutoff**

Configurações: (AN-X, FM-X): 0-1023

##### **Res**

Configurações: (AN-X): 0-255

Configurações: (FM-X): 0-127

##### **FEG Depth**

Configurações: (AN-X): -9600--+0--+9600

Configurações: (FM-X): -64--+0--+63

#### **OBSERVAÇÃO**

É recomendável definir Offset como ativado quando você deseja usar Smart Morph e Scene.

##### **Mute (Part Mute)**

Ativa ou desativa Mute da parte.

Configurações: Off, On

##### **Volume (Part Volume)**

Define o volume da parte.

Configurações: 0-127

### • Exibição Common

#### **Cutoff (Cutoff Frequency)**

Define o valor de deslocamento da frequência de corte da parte.

Configurações: -64--+0--+63

#### **Res (Filter Resonance/Width)**

Define o valor de deslocamento para a ressonância ou largura do filtro da parte.

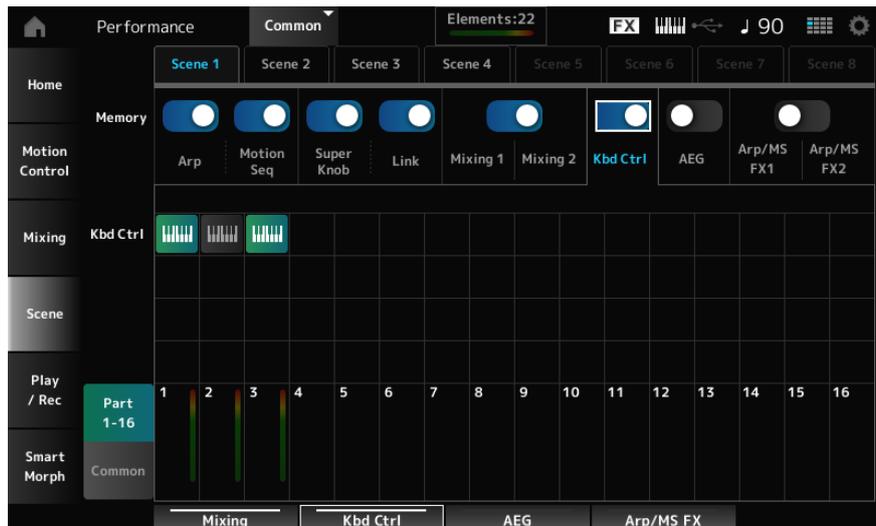
Configurações: -64--+0--+63

#### **FEG Depth**

É especificado como um valor de deslocamento para Part FEG Depth.

Configurações: -64--+0--+63

## Quando Kbd Ctrl Memory Switch está definido como On



### **Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)**

Ativa ou desativa o controle do teclado da parte.

Quando o controle do teclado da parte estiver desativado, nenhum som será produzido quando você tocar o teclado.

Configurações: Off (cinza), On (verde)

## Quando AEG Memory Switch está definido como On



### • Exibição Part 1-16

#### Quando Offset está definido como ativado

##### **Attack (AEG Attack Time)**

Define o tempo de ataque de AEG para a parte.

Configurações: -64--+0--+63

##### **Decay (AEG Decay Time)**

Define o tempo de enfraquecimento de AEG para a parte.

Configurações: -64--+0--+63

##### **Sustain (AEG Sustain Level)**

Define o nível de sustentação de AEG para a parte.

Configurações: -64--+0--+63

##### **Release (AEG Release Time)**

Define o tempo de liberação de AEG para a parte.

Configurações: -64--+0--+63

#### Quando Offset está definido como Off

Ao definir Offset como Off, alguns parâmetros Scene podem ser ajustados com precisão.

##### **Attack**

Configurações: (AN-X): 0–255

##### **Decay**

Configurações: (AN-X): 0–255

##### **Sustain**

Configurações: (AN-X): 0–511

##### **Release**

Configurações: (AN-X): 0–255

### • Exibição Common

#### **Attack**

Define o valor de deslocamento como Attack (AEG Attack Time) para cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

#### **Decay**

Define o valor de deslocamento como Decay (AEG Decay Time) para cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

#### **Sustain**

Define o valor de deslocamento como Sustain (AEG Sustain Level) para cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

#### **Release**

Define o valor de deslocamento como Release (AEG Release Time) para cada parte.

Configurações: -64--+0--+63

## Quando Memory Switch para Arp/MS FX 1 e Arp/MS FX 2 estão definidos como On



### ■ Arp/MS FX 1

#### • Exibição Part 1-16

##### Swing

Define o valor de equilíbrio do arpejo ou sequenciador de movimentos para cada parte.

Configurações: -120--+0--+120

##### Unit (Part Unit Multiply)

Define a porcentagem para esticar ou comprimir o tempo de reprodução do arpejo ou do sequenciador de movimentos para cada parte.

Configurações: 50%–400%, Common

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

**Common:** o valor definido em Unit (Common Unit Multiply) comum a todas as partes é aplicado

##### Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Define a taxa de tempo do gate do arpejo para cada parte.

Configurações: 0%–200%

##### Velocity (Arp Velocity Rate)

Define a taxa de velocidade do arpejo para cada parte.

Configurações: 0%–200%

#### • Exibição Common

##### Swing

Define o valor de deslocamento como Swing para cada parte.

Configurações: -120--+0--+120

##### Unit (Common Unit Multiply)

Define Unit Multiply para todas as partes.

Configurações: 50%–400%

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

##### Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Define o valor de deslocamento como Arpeggio Gate Time Rate para cada parte.

Configurações: -100--+0--+100

##### Velocity (Arp Velocity Rate)

Define o valor de deslocamento como Arpeggio Velocity Rate para cada parte.

Configurações: -100--+0--+100

## ■ Arp/MS FX 2

### • Exibição Part 1-16

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Amplitude para cada parte.

Configurações: -127+0+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Pulse Shape para cada parte.

Configurações: -100+0+100

#### **Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Smoothness para cada parte.

Configurações: -127+0+127

#### **Random (Motion Sequencer Randomness)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Randomness para cada parte.

Configurações: 0-127

### • Exibição Common

#### **Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Amplitude para todas as partes.

Configurações: -127+0+127

#### **Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Pulse Shape para todas as partes.

Configurações: -100+0+100

#### **Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Smoothness para todas as partes.

Configurações: -127+0+127

#### **Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

Define o valor de deslocamento como Motion Sequencer Randomness para todas as partes.

Configurações: -127+0+127

## Play/Rec

Na tela Play/Rec, você pode gravar padrões e músicas na memória interna deste instrumento e áudio em uma unidade Flash USB e reproduzir suas gravações.

### Pattern

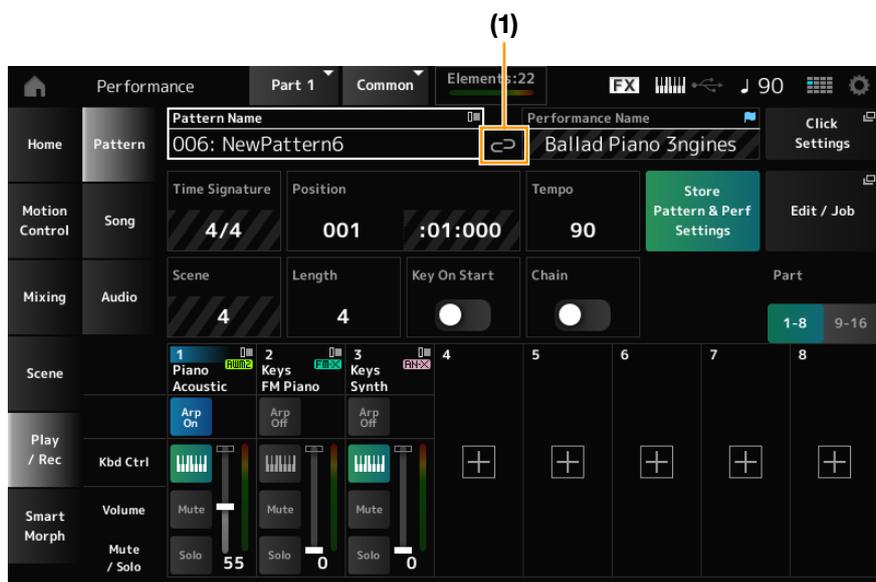
#### ■ Playback and playback standby

#### Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Pattern

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

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern



#### (1) Link Icon

##### Pattern Name

Mostra o nome do padrão selecionado.

Toque para exibir o menu de contexto de Load, Rename e New Pattern.

Você poderá selecionar um padrão usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] quando o cursor estiver em Pattern Name.

##### Link Icon

O Link Icon é mostrado se a Performance usada para gravar o padrão e a Performance selecionada forem iguais. Caso contrário, um Link Icon quebrado será mostrado.

##### Performance Name

Mostra o nome da Performance selecionada.

#### OBSERVAÇÃO

O sinalizador azul será mostrado no canto superior direito do Performance Name quando você alterar um parâmetro na performance.

##### Click Settings

Abre a tela Tempo Settings.

**Time Signature**

Mostra o medidor do padrão.

**Position**

Define a posição para iniciar a reprodução e gravação, bem como a posição atual da reprodução.

O número mostrado à esquerda é o compasso e os números mostrados à direita são as batidas e ticks.

**Tempo**

Define o tempo da reprodução do padrão.

Configurações: 5–300

**Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)**

Salva o link entre os padrões editados e a Performance utilizada.

**OBSERVAÇÃO**

Se você editou os parâmetros da Performance, também precisará armazenar a Performance.

**Edit/Job**

Abre a tela para edição de padrões e trabalhos. Usando a função Pattern, você pode registrar uma sequência para cada cena.

**Scene**

Mostra o número da cena selecionada.

Esta opção está vinculada aos botões SCENE no painel superior.

**Length (Section Length)**

Define a duração da sequência da cena selecionada.

Configurações: 1–256

**Key On Start**

Define o padrão para iniciar a gravação ou reprodução no momento em que você pressiona uma tecla no teclado.

Configurações: Off, On

**Chain**

Ativa a reprodução encadeada.

Configurações: Off, On

**Undo \*\*\***

Cancela a ação anterior e retorna ao estado anterior.

Este botão fica disponível quando um ou mais trabalhos são usados após a gravação de uma sequência.

**Redo \*\*\***

Restaura a ação cancelada usando Desfazer. Este botão fica ativo somente após Undo \*\*\* ter sido usado.

**Part 1–8****Part 9–16**

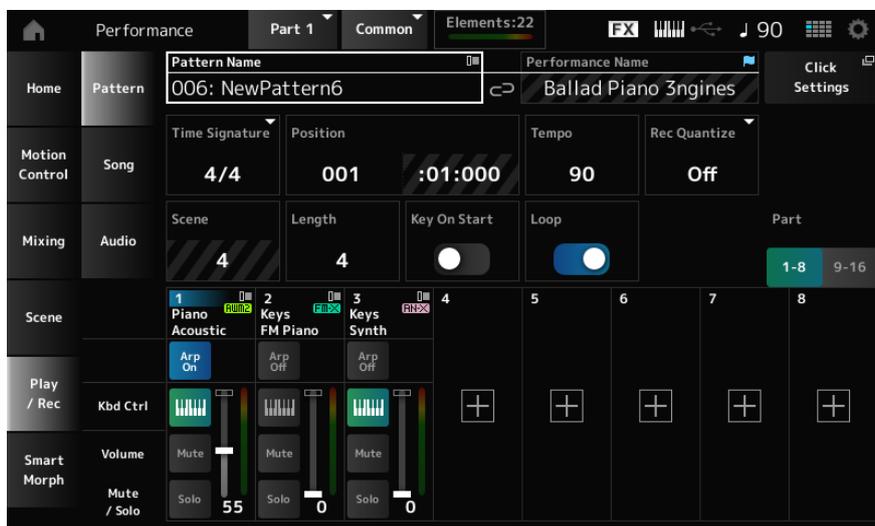
Alterna entre exibições de partes

## ■ Espera de gravação

### Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Pattern → Botão [●] (Gravar)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Botão [●] (Gravar)



### Time Signature

Define o medidor da cena.

Configurações: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### Rec Quantize (Record Quantize)

Quantize (Quantizar) é uma função que corrige as notas gravadas para que fiquem na fração exata da batida (em valores de notas).

Configurações: Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima)

### Loop

Quando definido como On, a gravação do padrão continua em loop.

Configurações: Off, On

### OBSERVAÇÃO

Pressionando o botão [●] (Gravar) durante a gravação da música define o gravador para o modo Rehearsal e faz o botão [●] (Gravar) botão piscar.

No modo Rehearsal, a reprodução do padrão continua, mas a gravação é temporariamente pausada, tornando-o útil para praticar.

Você pode retornar ao modo de gravação pressionando o botão [●] novamente.

## ■ Gravação

### Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Pattern → Botão [●] (Gravar) → Botão [▶] (Reproduzir)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Botão [●] (Gravar) → Botão [▶] (Reproduzir)



**Hold [SHIFT] + key to erase**

### Erase

Você pode excluir eventos de notas específicos mantendo pressionado o botão [SHIFT] e pressionando a tecla correspondente à nota que deseja excluir.

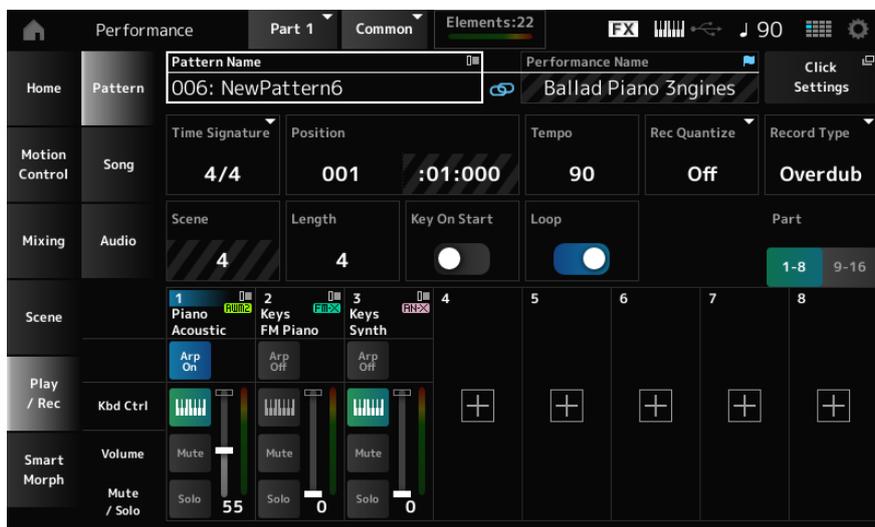
Como alternativa, você pode tocar no botão Erase na tela para ativar a função e, em seguida, pressionar a tecla correspondente no teclado para excluir o evento de nota.

## ■ Gravação de dublagens

Ao operar um controlador durante a gravação de dublagens, você pode excluir os eventos existentes desse controlador e gravar a operação como novos eventos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (com a música já gravada) → Botão [●] (Gravar) → Toque em Record Type → Selecione Overdub no menu → Botão [▶] (Reproduzir)



### Record Type

Selecione entre gravação Replace ou Overdub.

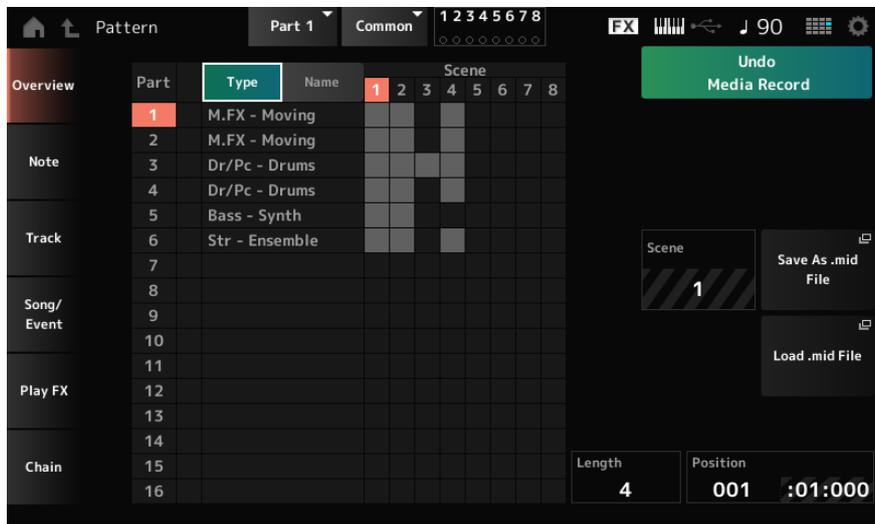
Configurações: Replace, Overdub

## Pattern Edit Overview

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



### Type

Toque neste botão para ver as categorias principal e secundária da parte. Também altera a lista mostrada na tela Play/Rec.

### Name

Toque para ver o nome da parte. Também altera a lista mostrada na tela Play/Rec.

### Part Mute Icon

### Part Solo Icon

Mostra o status das configurações sem áudio e solo da parte.

### Undo \*\*\*

Cancela a ação anterior e retorna ao estado anterior.

Este botão fica disponível quando um ou mais trabalhos são usados após a gravação de uma sequência. Operações comuns para todas as guias da tela Pattern Edit.

### Redo \*\*\*

Restaura a gravação que foi cancelada por Undo. Este botão fica ativo somente após Undo \*\*\* ter sido usado. Operações comuns para todas as guias da tela Pattern Edit.

### Scene

Mostra o número da cena selecionada.

### Save As .mid File

Abre a tela Save. Você pode salvar a sequência da cena selecionada como um arquivo MIDI.

### Load .mid File

Abre a tela Load para carregar um arquivo MIDI.

Depois de selecionar um arquivo MIDI, selecione um padrão e uma cena no local de carregamento.

### Length

Define a duração da sequência da cena selecionada.

### Position

Mostra a posição atual da reprodução da cena e permite especificar a posição de reprodução.

Configurações: 001–256

## Pattern Edit Note

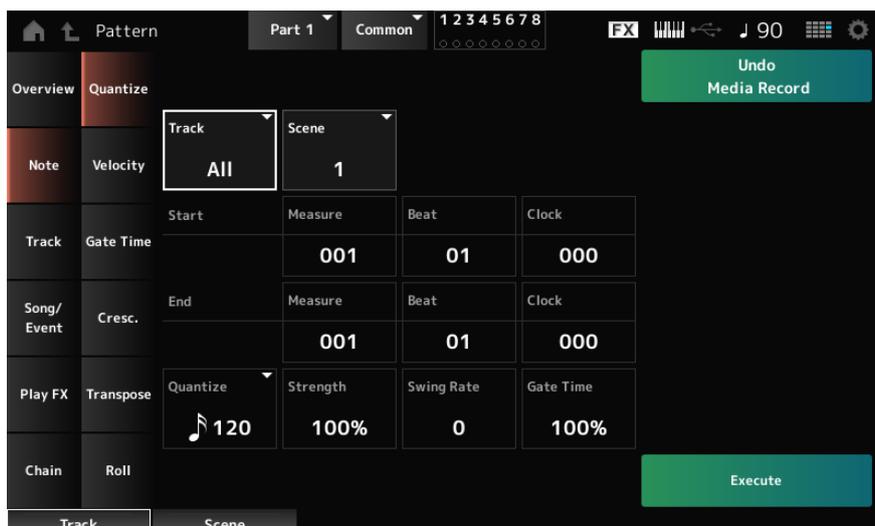
### ■ Quantize

Quantização é o processo de ajuste do início da nota, aproximando-os da batida de compasso mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar o tempo de um padrão gravado em tempo real.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



#### Track

Especifica a pista do trabalho.

Configurações: All, 1–16

#### Scene

Especifica a cena do trabalho.

Configurações: 1–8

#### Start Measure

Especifica a posição de medida inicial do trabalho.

Configurações: 001–257

#### Start Beat

Especifica a posição inicial da batida do trabalho.

Configurações: depende das configurações Time Signature

#### Start Clock

Especifica a posição inicial do relógio do trabalho.

Configurações: depende das configurações Time Signature

### **End Measure**

Especifica a posição da medida final do trabalho.

Configurações: 001–257

### **End Beat**

Especifica a posição final da batida do trabalho.

Configurações: depende das configurações Time Signature

### **End Clock**

Especifica a posição final do relógio do trabalho.

Configurações: depende das configurações Time Signature

### **Quantize**

Define a resolução da quantização (ou uma nota a ser usada como base para a quantização).

Configurações: fusa, terceto de semicolcheia, semicolcheia, terceto de colcheia, colcheia, terceto de semínima, semínima, semicolcheia + terceto de semicolcheia, colcheia + terceto de colcheia

### **Strength**

Define a “força magnética” da quantização.

Quando esse parâmetro for definido como 100%, todas as notas se moverão para a posição especificada em Quantize enquanto uma configuração de 0% resulta em nenhuma quantização.

Configurações: 0%–100%

### **Swing Rate**

Altera o tempo das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em Quantize para adicionar uma sensação de equilíbrio aos ritmos.

Configurações: depende da configuração Quantize (resolução da quantização).

**Quando Quantize está definido como semínima, colcheia, semicolcheia ou fusa:** 0 a metade da grade

**Quando Quantize está definido como terceto de semínima, terceto de colcheia ou terceto de semicolcheia:** 0 a metade da grade

**Quando Quantize está definido como colcheia + terceto de colcheia ou semicolcheia + terceto de semicolcheia:** 0 a metade da grade de terceto

### **Gate Time**

Altera o tempo de gate (ou o tempo real para a nota ser tocada) das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em Quantize para adicionar uma sensação de equilíbrio aos ritmos.

Configurações: 0%–200%

### **Execute**

Executa o trabalho selecionado na sequência MIDI. Operações comuns para todas as guias da tela Pattern Edit.

## ■ Velocity

Altera a intensidade do som (velocidade) das notas no intervalo especificado.

### OBSERVAÇÃO

A velocidade é modificada usando a seguinte fórmula

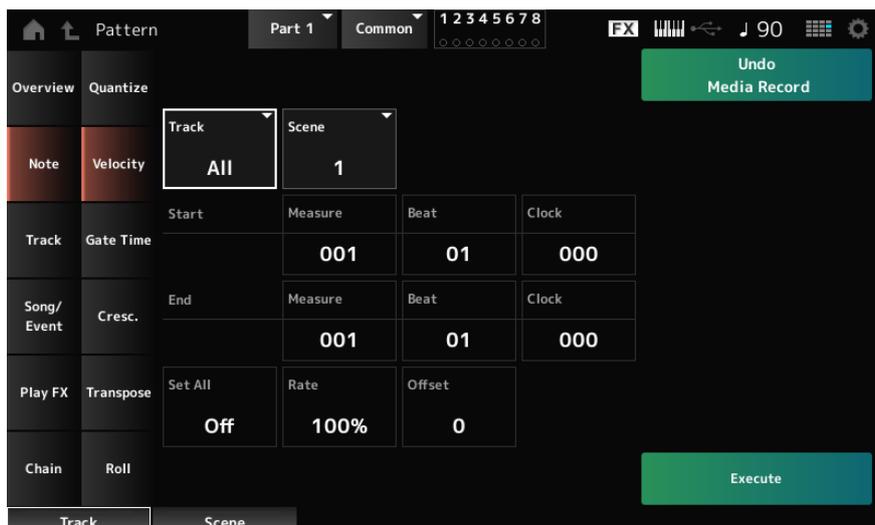
**Velocidade ajustada = (velocidade original × taxa) + deslocamento**

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será definido como 1. Se o resultado for maior do que 128, o valor será definido como 127.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



### Set All

Define a velocidade de todas as notas na seção selecionada.

Quando definido como Off, Set All não funcionará.

Quando definido com qualquer valor diferente de Off, Rate e Offset serão desabilitados.

Configurações: Off, 001–127

### Rate

Define a porcentagem para alterar a velocidade.

Quando definido para 99% ou menos, a velocidade será mais lenta. Quando definido como 101% ou mais, a velocidade será mais rápida. A 100%, a velocidade permanecerá inalterada.

Este parâmetro não pode ser alterado quando Set All está definido com qualquer valor diferente de Off.

Configurações: 0%–200%

### Offset

Define o valor a ser adicionado ou subtraído do valor de velocidade original.

Quando definido como -1 ou menor, a velocidade será mais lenta. Quando definido como +1 ou maior, a velocidade será mais rápida. Quando definido como 0, a velocidade será mantida inalterada.

Este parâmetro não pode ser alterado quando Set All está definido com qualquer valor diferente de Off.

Configurações: -127–0–+127

## ■ Gate Time

Altera o tempo de som (tempo de gate) das notas no intervalo especificado.

### OBSERVAÇÃO

O tempo de gate é modificado usando a seguinte fórmula

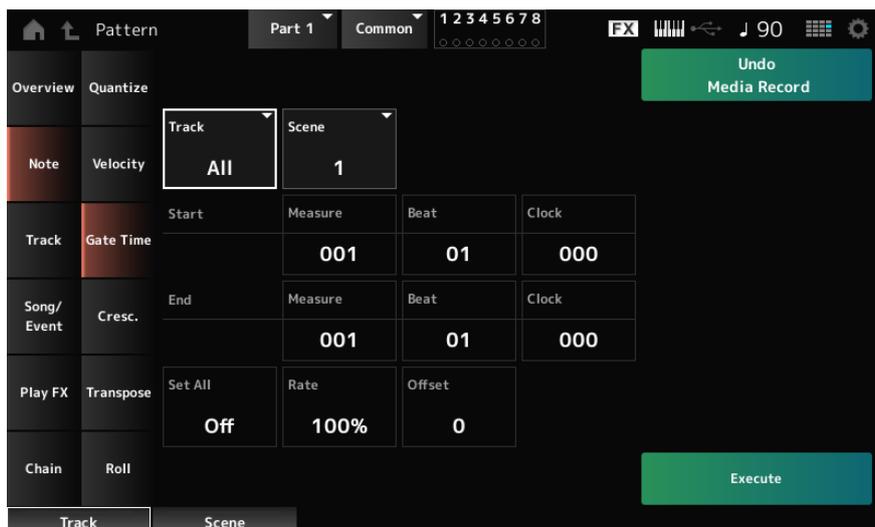
**Tempo do gate ajustado = (tempo do gate original × taxa) + deslocamento**

Se o resultado for 0 ou menor, o valor será definido como 1.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Gate Time

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



É igual a Pattern Edit Note → Velocity, exceto que os valores de configuração Set All são diferentes.

### Set All

Configurações: Off, 001–9999

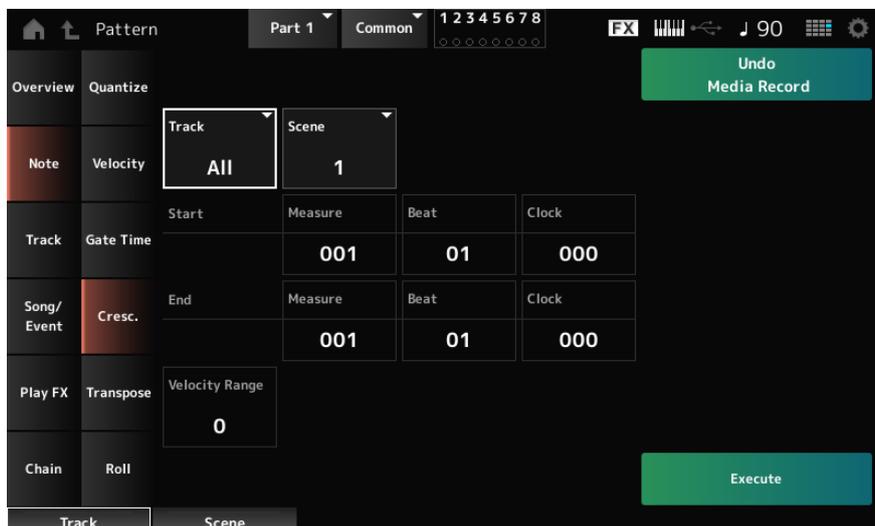
## ■ Cresc. (Crescendo)

Aplica um aumento gradual (crescendo) ou diminuição (decrecendo) da velocidade das notas no intervalo especificado.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Cresc.

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



### Velocity Range

Define a intensidade dos efeitos crescendo ou decrescendo.

Dentro do intervalo especificado, aumenta ou diminui gradualmente as velocidades intermediárias para que a velocidade final se torne o "Initial velocity value + Velocity Range value" com base na velocidade inicial. Se a velocidade final for 0 ou menor, ela será definida como 1, e se for 128 ou maior, ela será definida como 127.

Um valor positivo produz um crescendo, e um valor negativo produz um decrescendo.

Em 0, não há mudança de velocidade.

Configurações: -127-0-+127

## ■ Transpose

Este trabalho permite alterar a tecla ou afinação das notas no intervalo especificado.

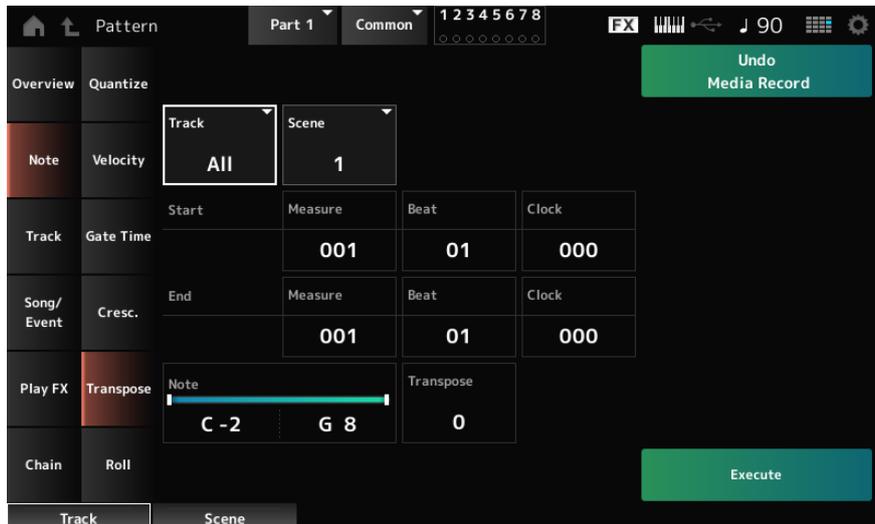
### OBSERVAÇÃO

Quando transpostas, as notas definidas no intervalo além de C-2 a G8 são movidas automaticamente para caber dentro de C-2 a G8.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



### Note

Especifica o intervalo de teclas (notas) para transposição.

Toque para abrir o menu de contexto e depois defina o Keyboard como On para que você possa usar as teclas do teclado.

Configurações: C-2-G8

### Transpose

Define o intervalo de notas para mudar em semitons.

Uma configuração de +12 transpõe uma oitava acima. Já uma configuração de -12 transpõe uma oitava abaixo. O valor 0 não produz alteração.

Configurações: -127-0-+127

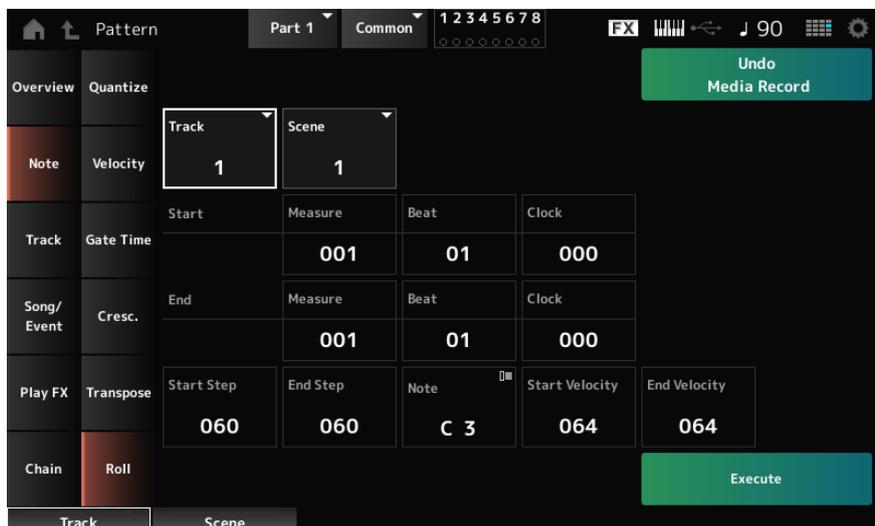
## ■ Roll

Essa tarefa cria uma série de notas repetidas (como um rufar de tambores) no intervalo especificado.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



### Track

Configurações: 1–16

### Start Step

Define a abrangência da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota no rulo.

Ao definir um valor menor, você pode realizar rolagens mais rápidas. O relógio especificado aqui é para o início do intervalo.

Configurações: 015–999

### End Step

Define a abrangência da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota no rulo.

Ao definir um valor menor, você pode realizar rolagens mais rápidas. O relógio especificado aqui é para o fim do intervalo.

Configurações: 015–999

### Note

Define as notas para rolagens.

Toque para abrir o menu de contexto e depois defina o Keyboard como On para que você possa usar as teclas para definir notas.

Configurações: C–2–G8

### Start Velocity

Define a velocidade para a intensidade das rolagens. A velocidade especificada aqui é para o início do intervalo.

Configurações: 001–127

### End Velocity

Define a velocidade para a intensidade das rolagens. A velocidade especificada aqui é para o fim do intervalo.

Configurações: 001–127

### OBSERVAÇÃO

Ao definir Start Velocity e End Velocity, você pode criar crescendo ou decrescendo para as rolagens.

## Pattern Edit Track

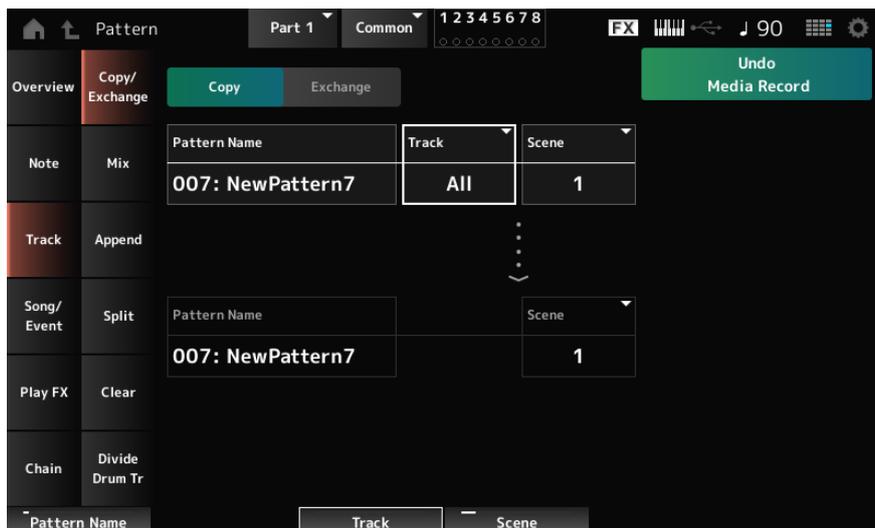
### ■ Copy/Exchange

Este trabalho copia dados de uma pista de origem especificada para a pista de destino especificada ou troca dados entre duas pistas especificadas.

#### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



#### Copy

Copia dados da pista especificada para outra pista.

#### AVISO

Quando Copy Track é executado, os dados existentes na pista de destino são substituídos e perdidos.

#### Exchange

Troca dados entre duas pistas.

#### Pattern Name \*Fonte

Especifica o padrão a partir do qual será feita a cópia.

#### Track \*Fonte

Especifica a pista a partir da qual será feita a cópia.

Configurações: All, 1–16

#### Scene \*Fonte

Especifica a cena a partir da qual será feita a cópia.

Configurações: All, 1–8

#### Pattern Name \*Destino

Especifica o padrão para o qual será feita a cópia.

#### Track \*Destino

Especifica a pista para a qual será feita a cópia.

Este parâmetro não está disponível quando a fonte está definida como All.

Configurações: 1–16

#### Scene \*Destino

Especifica a cena para a qual será feita a cópia.

Este parâmetro não está disponível quando a fonte está definida como All.

Configurações: 1–8

#### Copy Track

Executa uma ação de cópia.

#### OBSERVAÇÃO

Quando Copy Track é executado com Track e Scene definidos como All, os dados de encadeamento também serão copiados.

#### Exchange Track

Executa uma troca.

#### OBSERVAÇÃO

Quando Exchange Track é executado com Track e Scene definidos como All, os dados de encadeamento também serão copiados.

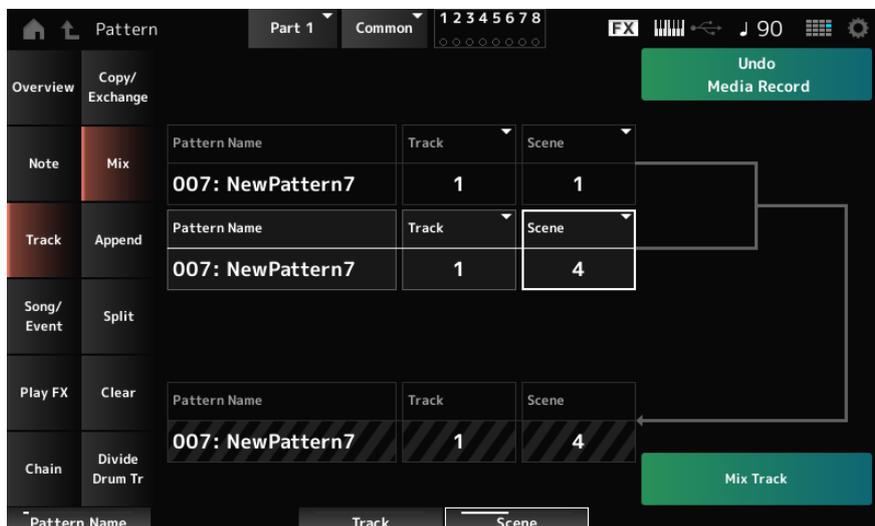
## ■ Mix

Mistura (mescla) os dados das pistas A e B especificadas e coloca o resultado na pista B.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



#### Pattern Name \*Fonte A

Especifica o primeiro padrão a ser mixado.

#### Track \*Fonte A

Especifica a pista do trabalho.

Configurações: 1–16

#### Scene \*Fonte A

Especifica a cena do trabalho.

Configurações: All, 1–8

#### Pattern Name \*Fonte B

Especifica o primeiro padrão a ser mixado.

#### Track \*Fonte B

Especifica a pista do trabalho.

Configurações: 1–16

#### Scene \*Fonte B

Especifica a cena do trabalho.

Este parâmetro não está disponível quando Source A está definido como All.

Configurações: 1–8

#### Pattern Name \*Destino B

Mostra o nome do padrão para o qual a mesclagem será feita.

#### Track \*Destino B

Mostra o número da pista do trabalho.

#### Scene \*Destino B

Mostra o número da cena do trabalho.

Este parâmetro não está disponível quando Source A está definido como All.

#### Mix Track

Executa uma ação de mistura.

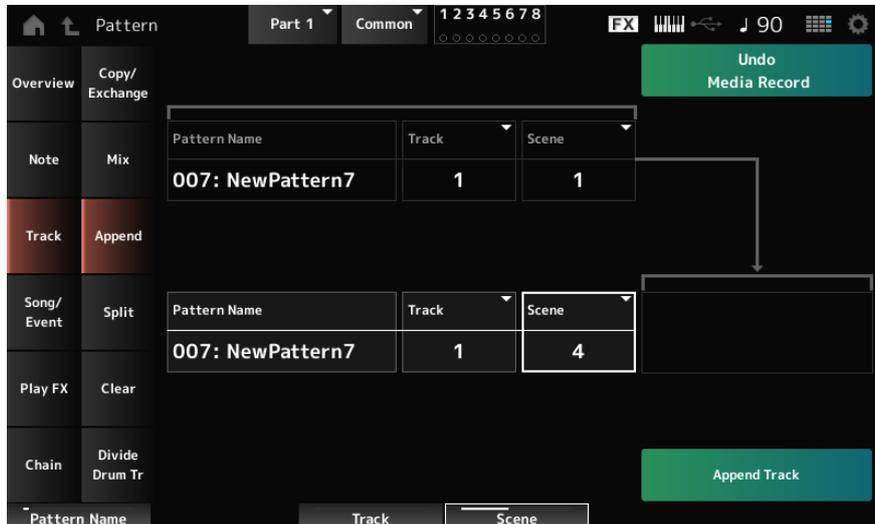
## ■ Append

Adiciona os dados da pista especificada ao final de outra pista.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



#### **Pattern Name** \*Fonte

Especifica o padrão a ser adicionado.

#### **Track** \*Fonte

Define a pista de destino do trabalho.

Configurações: All, 1–16

#### **Scene** \*Fonte

Especifica a cena do trabalho.

Configurações: 1–8

#### **Pattern Name** \*Destino

Especifica o padrão ao qual adicionar.

#### **Track** \*Destino

Define a pista de destino do trabalho.

Este parâmetro não está disponível quando a fonte está definida como All.

Configurações: 1–16

#### **Scene** \*Destino

Especifica a cena do trabalho.

Configurações: 1–8

#### **Append Track**

Executa uma ação de adição.

## ■ Split

Divide os dados da pista especificada no compasso especificado e move a segunda metade para outra pista especificada.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺↻] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



#### **Pattern Name** \*Fonte

Especifica o padrão a ser dividido.

#### **Track** \*Fonte

Define a pista de destino do trabalho.

Configurações: All, 1–16

#### **Scene** \*Fonte

Define o cenário alvo do trabalho.

Configurações: 1–8

#### **Measure** \*Fonte

Especifica a medida na qual os dados serão divididos.

Configurações: 2–256

#### **Pattern Name**

Mostra o padrão no qual dividir.

#### **Track**

Mostra a pista do trabalho.

#### **Scene**

Mostra a cena do trabalho.

#### **Pattern Name** \*Destino

Especifica o padrão para o qual os dados divididos serão enviados.

#### **Track** \*Destino

Define a pista de destino do trabalho.

Este parâmetro não está disponível quando a fonte está definida como All.

Configurações: 1–16

#### **Scene** \*Destino

Define o cenário alvo do trabalho.

Configurações: 1–8

#### **Spilt Track**

Executa uma ação de divisão.

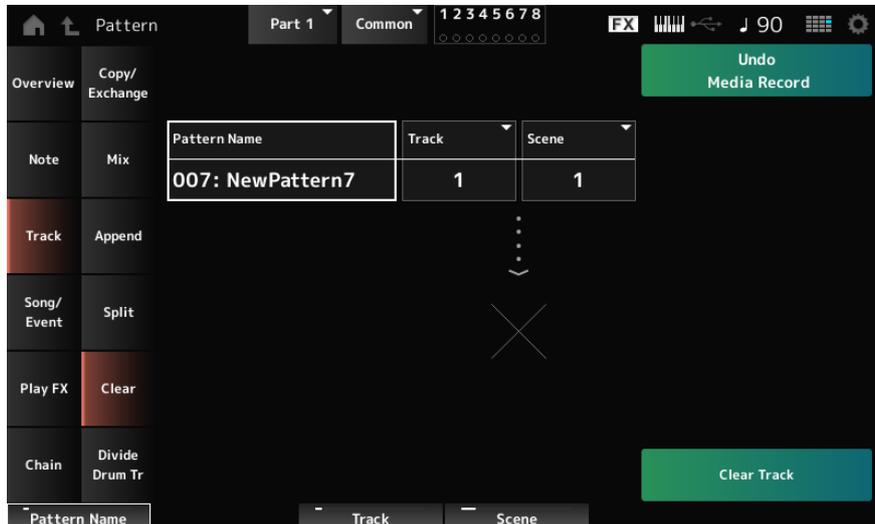
## ■ Clear

Exclui dados da pista especificada.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



### Pattern Name

Especifica o padrão a ser excluído.

### Track

Especifica a pista do trabalho.

Configurações: All, 1–16

### Scene

Especifica a cena do trabalho.

Configurações: All, 1–8

### Clear Track

Executa uma ação de limpeza.

### OBSERVAÇÃO

Quando Clear Track é realizado com Track e Scene definidos como All, os dados da cadeia também serão excluídos.

## ■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Seleciona a bateria gravada da pista especificada e atribui cada instrumento (instrumento de percussão individual na bateria) às pistas 9 a 16.

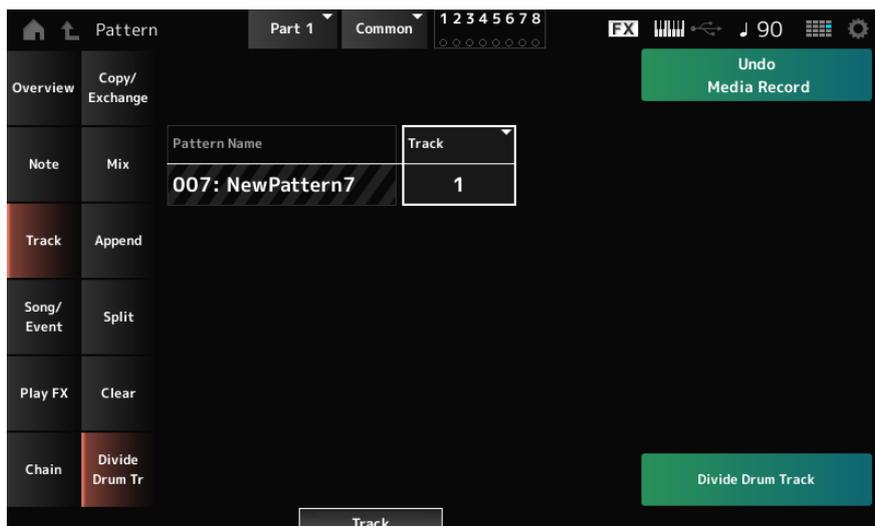
### OBSERVAÇÃO

Quando houver dados existentes nas pistas 9 a 16 e partes 9 a 16, a execução da operação Divide Drum Track substituirá os dados existentes. Undo e Redo não podem ser usados com esta operação.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Track → Divide Drum Tr

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



### Pattern Name

Define o padrão alvo do trabalho.

### Track

Define a pista de destino do trabalho.

Configurações: 1–16

### Divide Drum Track

Executa uma ação de divisão de pista de bateria.

## Pattern Edit Song/Event

### ■ Get Phrase

Copia uma seção específica da música para a pista especificada.

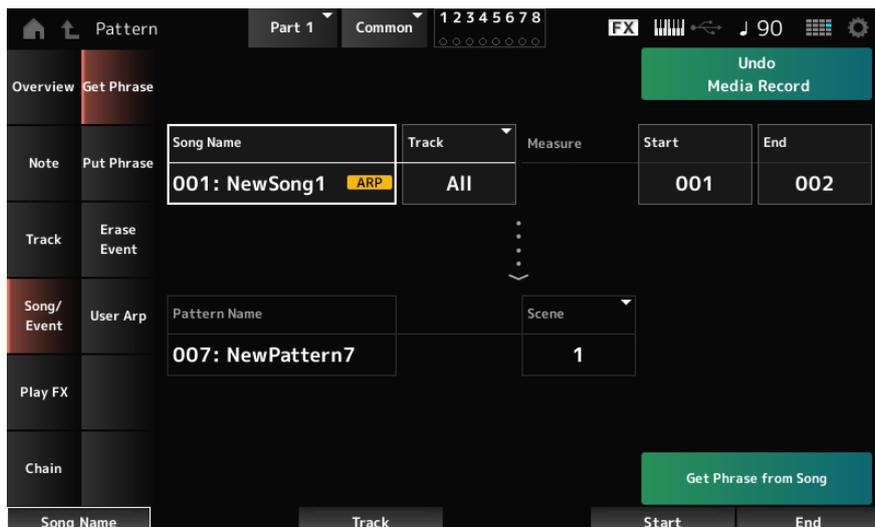
#### AVISO

Os dados no destino da cópia serão substituídos e perdidos.

#### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



#### Song Name

Especifica a música a partir da qual será feita a cópia.

#### Track \*Fonte

Define a pista de destino do trabalho.

Configurações: All, 1–16

#### Start Measure

Define a medida inicial alvo do trabalho.

Configurações: 001–998

#### End Measure

Define a medida final alvo do trabalho.

Configurações: 002–999

#### Pattern Name

Especifica o padrão para o qual será feita a cópia.

#### Track \*Destino

Especifica a pista para a qual será feita a cópia.

Este parâmetro não está disponível quando a fonte está definida como All.

Configurações: 1–16

#### Scene

Especifica a cena para a qual será feita a cópia.

Configurações: 1–8

#### Get Phrase from Song

Copia uma frase.

## ■ Put Phrase

Copia as medidas especificadas da pista de padrão especificada para a pista de música especificada.

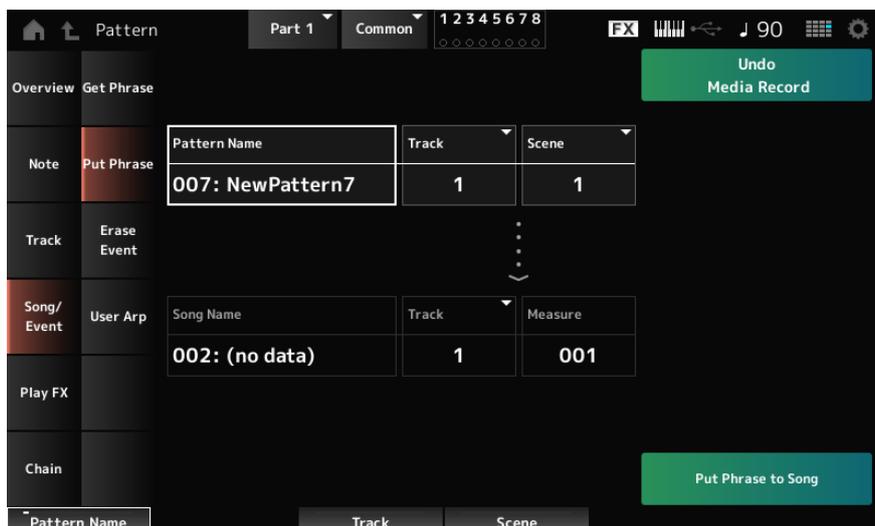
### OBSERVAÇÃO

Os dados copiados serão mesclados com os dados existentes na pista de destino.

Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



### Pattern Name

Especifica o padrão a partir do qual será feita a cópia.

### Track \*Fonte

Define a pista de destino do trabalho.

Configurações: 1–16

### Scene

Define o cenário alvo do trabalho.

Configurações: 1–8

### Song Name

Especifica a música para a qual copiar.

### Track \*Destino

Define a pista de destino do trabalho.

Configurações: 1–16

### Measure

Especifica a medida para a qual copiar.

Configurações: 001–999

### Put Phrase to Song

Copia uma frase.

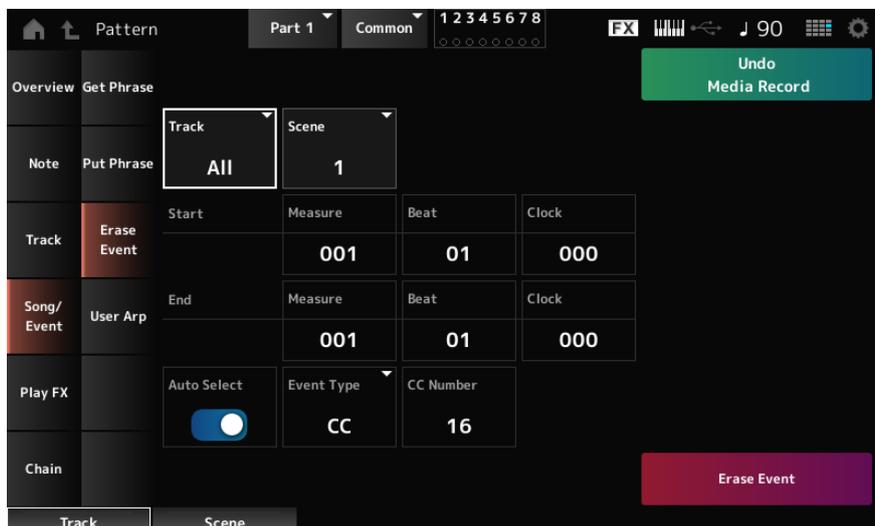
## ■ Erase Event

Apaga o evento.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



Muitos dos parâmetros são os mesmos que Pattern Edit Note → Quantize.

### Auto Select

Ativa ou desativa a configuração de seleção automática do Event Type.

Quando estiver definido como On, você pode simplesmente mover o controlador cujos dados você deseja apagar, e o evento do controlador correspondente será automaticamente definido para Event Type.

Configurações: Off, On

### Event Type

Especifica o tipo de evento que você deseja apagar.

Configurações: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, Superknob, SysEx, All

### CC Number

Exibido quando o tipo de evento é definido como CC. Especifique o número de alteração de controle do evento a ser apagado.

Configurações: All, 1–127

### Erase Event

Executa a exclusão do evento.

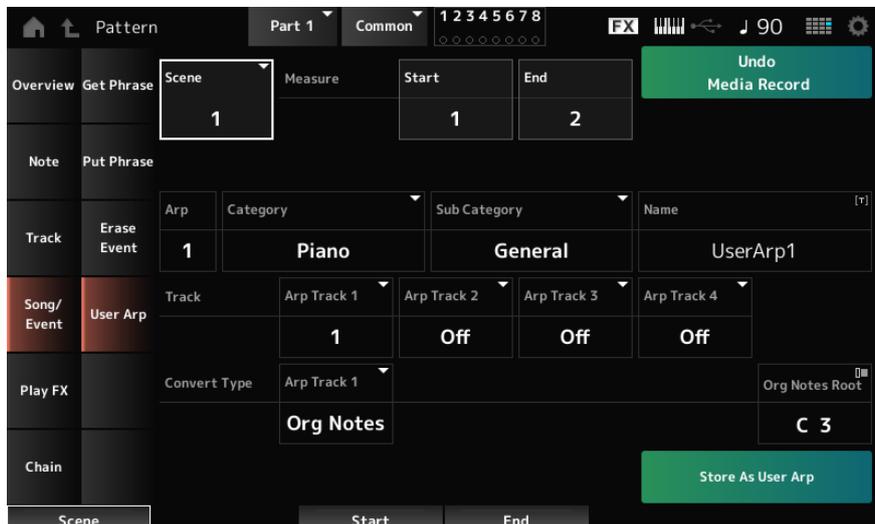
## ■ User Arp (User Arpeggio)

Registra os dados nos compassos especificados da cena como um arpejo do usuário.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



### Scene

Especifica a cena do trabalho.

Configurações: 1–8

### Start Measure

Especifica a posição de medida inicial do trabalho.

Configurações: 1–256

### End Measure

Especifica a posição da medida final do trabalho.

Configurações: 2–257

### Arp (Arp Number)

Define o número do arpejo do usuário para conversão.

Inicialmente, o próximo número não utilizado será definido.

Lembre-se de que, se você alterar para um número já em uso, o arpejo será substituído, ou seja, você perderá o arpejo de usuário existente para esse número.

Configurações: 1–256

### Category (Arpeggio Category)

#### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Define as categorias principal e secundária do arpejo convertido.

Configurações: Consulte Data List

### Name (Arpeggio Name)

Dê um nome ao arpejo do usuário. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

### Track

Define o número da pista a ser convertida para cada pista de arpejo.

Configurações: Off, 1–16

### **Convert Type**

Selecione o método para converter dados de sequência MIDI gravados na pista em um arpejo.

Você pode usar um Convert Type diferente para cada pista de arpejo.

Configurações: Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** o arpejo é reproduzido na mesma oitava da sequência MIDI gravada.

**Fixed:** a sequência MIDI gravada é reproduzida da mesma maneira, independentemente de como você toca o teclado.

**Org Notes:** basicamente o mesmo que Fixed, mas a sequência MIDI muda de acordo com os acordes tocados no teclado

### **Org Notes Root**

Define a nota tônica quando Convert Type de todas as pistas está definido como Org Notes.

Este parâmetro não está disponível quando nenhuma pista está definida como Org Notes.

Configurações: C–2–G8

### **Store As User Arp (Store As User Arpeggio)**

Converte o padrão em um arpejo do usuário usando as configurações na tela.

Este parâmetro não está disponível quando todas as Track estão definidas como Off.

## Pattern Edit Play FX (Play Effects)

Aplica efeitos à sequência MIDI durante a reprodução do padrão. Define o intervalo e o nível do efeito para cada parâmetro da pista especificada.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



### ■ Common

#### Track

Especifica a pista a ser normalizada.

Configurações: All, 1–16

#### Scene

Especifica a cena a ser normalizada.

Configurações: All, 1–8

#### Normalize Play FX

Corrige o efeito especificado em Play FX nos dados MIDI.

#### Length

Define a duração da sequência da cena selecionada.

#### Position

Mostra a posição atual da reprodução da cena e permite especificar a posição de reprodução.

Configurações: 001–256

## ■ Play FX1

Controla Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate e Swing Rate.

### **Qntz Value (Quantize Value)**

Define a resolução da quantização (ou uma nota a ser usada como base para a quantização).

Configurações: Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima)

### **Qntz Str (Quantize Strength)**

Define a “força magnética” da quantização.

Quando esse parâmetro for definido como 100%, todas as notas se moverão para a posição especificada em Qntz Value (Quantize Value) enquanto uma configuração de 0% resulta em nenhuma quantização.

Configurações: 0%–100%

### **Swing Vel (Swing Velocity Rate)**

Altera a velocidade das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em Qntz Value (Quantize Value) para adicionar uma sensação de equilíbrio aos ritmos. Este parâmetro não está disponível quando Qntz Value (Quantize Value) está definido como Off.

Configurações: 0%–200%

### **Swing Gate (Swing Gate Time Rate)**

Altera o tempo de gate (ou o tempo real para a nota ser tocada) das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em Qntz Value (Quantize Value) para adicionar uma sensação de equilíbrio aos ritmos. Este parâmetro não está disponível quando Qntz Value (Quantize Value) está definido como Off.

Configurações: 0%–200%

### **Swing Rate (Swing Offset)**

Altera o tempo das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em Qntz Value (Quantize Value) para adicionar uma sensação de equilíbrio aos ritmos. Este parâmetro não está disponível quando Qntz Value (Quantize Value) está definido como Off.

Configurações: 0 a metade do Qntz Value (Quantize Value)

## ■ Play FX2

Controla Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate e Velocity Offset.



### Note Shift

Ajusta a afinação em semitons.

Configurações: -99—+0—+99

### Clock Shift

Muda a duração das notas para trás ou para frente em intervalos ponto a ponto de clock.

Configurações: -120—+0—+120

### Gate Time

Altera o tempo de gate (o tempo real para o som da nota ser gerado) dos eventos de nota.

Configurações: 0%—200%

### Velocity Rate

Altera a velocidade na porcentagem especificada.

Configurações: 0%—200%

### Velocity Offset

Aumenta ou diminui a velocidade no valor especificado.

Configurações: -99—+0—+99

## Pattern Edit Chain

Este trabalho encadeia cenas para reprodução.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir) → Pattern → [EDIT/↺] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



### Chain

Ativa a reprodução encadeada.

Configurações: Off, On

### Measure

Especifica a posição inicial do compasso para reprodução da cena.

Configurações: 001–999

### Scene

Define a cena para ser reproduzida no Measure especificado.

Configurações: 1–8, End

### Page

Quando houver mais de oito linhas para a lista de Measure e Scene, a seta para cima ou para baixo será mostrada.

### Convert to Song

Salva o encadeamento como uma música.

### Length

Mostra a duração da sequência inteira.

### Position

Mostra a posição atual da reprodução encadeada e permite especificar a posição de reprodução.

Configurações: 001–999

## Song

Na tela Song, você pode gravar sua Performance no teclado em uma música MIDI e reproduzi-la. Os dados da Performance do teclado e da operação dos controladores e botões são gravados na pista MIDI. Você também pode selecionar a reprodução do arpejo a ser gravada na música.

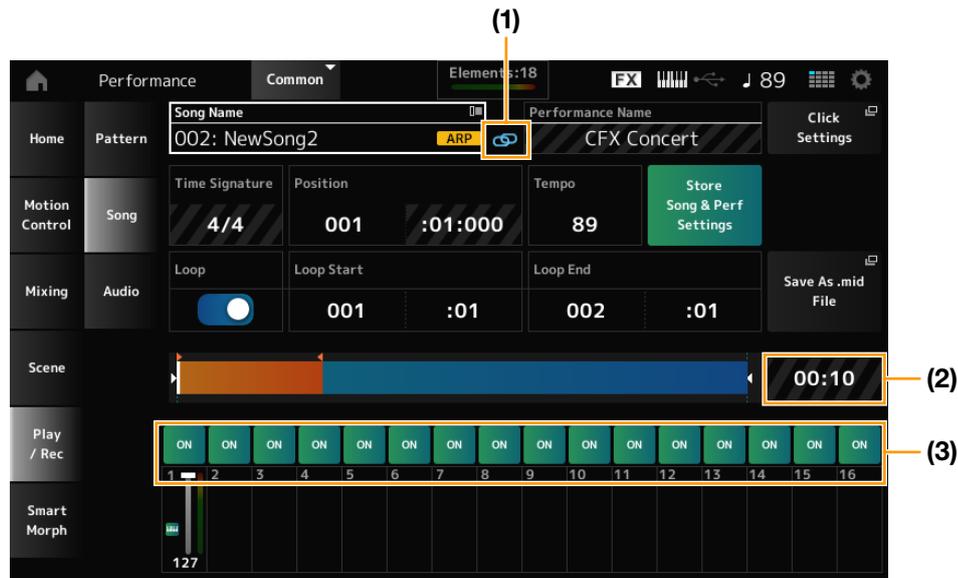
### ■ Playback and playback standby

#### Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Song

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song

Botão [▶] (Reproduzir) → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

#### Song Name

Mostra o nome da música selecionada.

Toque para exibir o menu de contexto de Load, Rename, New Song e User Arp.

Você poderá selecionar uma música usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] quando o cursor estiver em Song Name.

#### Performance Name

Mostra o nome da Performance selecionada.

#### OBSERVAÇÃO

O sinalizador azul será mostrado no canto superior direito do Performance Name quando você alterar um parâmetro na performance.

#### Link Icon

O Link Icon é mostrado se a Performance usada para gravar a música e a Performance selecionada forem iguais. Caso contrário, um Link Icon quebrado será mostrado.

#### Click Settings

Chama a tela Tempo Settings.

#### Time Signature

Mostra o medidor do padrão.

**Position**

Define a posição para iniciar a reprodução e gravação, bem como a posição atual da reprodução. O número mostrado à esquerda é o compasso e os números mostrados à direita são as batidas e ticks.

**Tempo**

Define o tempo da reprodução da música.

Configurações: 5–300

**Loop**

Ativa ou desativa a reprodução em loop.

Quando definido como On, a reprodução de uma seção entre pontos Loop Start e Loop End serão repetidos.

Configurações: Off, On

**Loop Start****Loop End**

Define a seção para reprodução em loop. O número mostrado à esquerda é o compasso e o número mostrado à direita é a batida. Este parâmetro não está disponível quando Loop está definido como Off.

**Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)**

Salva o link entre as músicas editadas e a Performance utilizada.

**OBSERVAÇÃO**

Se você editou os parâmetros da Performance, também precisará armazenar a Performance.

**Save As .mid File**

Pressionar este botão acessa a tela Save, permitindo salvar a música como um arquivo.

Não disponível nas situações a seguir.

- Para uma nova gravação (quando não há música)
- Durante a reprodução
- Quando o modo de espera de gravação está ativado
- Durante uma gravação

**Song Length**

Mostra a duração da sequência inteira.

**Track Play Switch**

Ativa ou desativa a reprodução de cada pista.

Configurações: Off, On

## ■ Gravação e espera de gravação

Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Song → Botão [●] (Gravar)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → Botão [●] (Gravar)

### Nova gravação



### Quando algo já foi gravado



### Time Signature

Mostra o medidor da música.

Configurações: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### Rec Quantize

Quantize (Quantizar) é uma função que corrige as notas gravadas para que fiquem na fração exata da batida (em valores de notas).

Configurações: Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima)

## Record Type

Seleciona um tipo de gravação para as pistas já gravadas.

Este parâmetro não está disponível para uma nova gravação.

Configurações: Replace, Overdub, Punch

**Replace:** substitua e grave em tempo real. Os dados existentes serão perdidos

**Overdub:** superponha (overdub) e grave em tempo real. Os dados existentes não serão perdidos

**Punch:** grave novamente uma seção e grave em tempo real. Isso substitui os dados existentes de uma seção especificada

## Punch In

Define o ponto Punch in (compasso e batida específicos para iniciar a regravação).

Este parâmetro está disponível somente quando Record Type está definido como Punch.

## Punch Out

Define o ponto Punch out (compasso e batida específicos para finalizar a regravação).

Este parâmetro está disponível somente quando Record Type está definido como Punch.

## Arp Rec

Quando definido como On, os resultados da reprodução do arpejo são gravados. Quando definido como desativado, apenas a execução do teclado é gravada.

Este parâmetro pode ser definido para gravar uma nova música. Não é possível alterar a configuração após a gravação.

Para adicionar algo à música gravada com Arp Rec definido como desativado, apenas Replace pode ser usado para Record Type.

Configurações: Off, On

## OBSERVAÇÃO

Com a música com Arp Rec definida como desativado, você pode selecionar um arpejo diferente para reprodução alterando a seleção de arpejo na Performance.

## Undo Media Record

Cancela a ação anterior e retorna ao estado anterior.

Este botão fica disponível quando um ou mais trabalhos são usados após a gravação de uma sequência.

## Redo Media Record

Restaura a gravação que foi cancelada por Undo Media Record. Ativado quando Undo Media Record foi usado.

## Put Track to Arpeggio

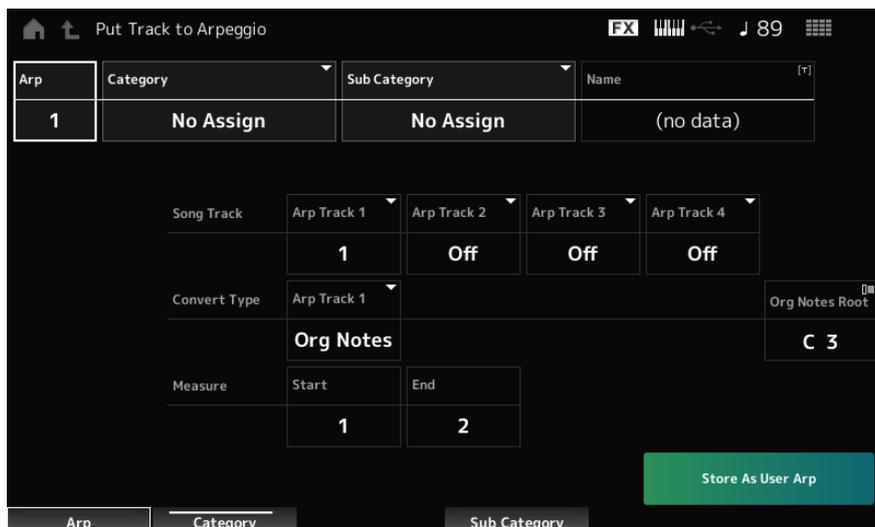
Converte a música selecionada em um arpejo do usuário.

Até 16 notas diferentes podem ser convertidas. (Todas as notas com o mesmo número de nota são contadas como uma.)

Use só até 16 notas em uma música se desejar convertê-la em um arpejo do usuário, especialmente ao usar várias pistas.

### Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Toque em Play/Rec → Song → Song Name para abrir o menu de contexto → User Arp



### Arp (Arpeggio Number)

Define o número do arpejo do usuário para conversão.

Inicialmente, o próximo número não utilizado será definido.

Lembre-se de que, se você alterar para um número já em uso, o arpejo será substituído, ou seja, você perderá o arpejo de usuário existente para esse número.

Configurações: 1–256

### Category (Arpeggio Category)

#### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Define as categorias principal e secundária do arpejo convertido.

Configurações: Consulte Data List

### Name (Arpeggio Name)

Define o nome do arpejo. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

### Song Track

Define o número da pista da música a ser convertida para cada pista de arpejo.

Configurações: Off, 1–16

### **Convert Type**

Seleciona como converter a sequência MIDI gravada na música em arpejo a partir de três configurações diferentes.

Você pode usar um Convert Type diferente para cada pista de arpejo.

Configurações: Normal, Fixed, Org Notes

**Normal:** o arpejo é reproduzido na mesma oitava da sequência MIDI gravada.

**Fixed:** a sequência MIDI gravada é reproduzida da mesma maneira, independentemente de como você toca o teclado.

**Org Notes:** basicamente o mesmo que Fixed; porém, a reprodução da sequência MIDI muda de acordo com os acordes tocados no teclado.

### **Org Notes Root (Original Notes Root)**

Define a nota tônica quando Convert Type de todas as pistas está definido como Org Notes.

Este parâmetro não está disponível quando nenhuma pista está definida como Org Notes.

Configurações: C–G8

### **Start Measure**

Define a medida inicial para a conversão.

Configurações: 1–998

### **End Measure**

Define a medida final da conversão.

Configurações: 2–999

### **Store As User Arp**

Converte a música em um arpejo do usuário com as configurações especificadas nesta tela.

Este botão é desativado quando todas as pistas estão definidas como Off.

## Audio

Na tela Audio, você pode gravar sua Performance no teclado como um arquivo de áudio em WAV (44,1 kHz, estéreo de 24 bits) na unidade Flash USB. O tempo máximo de gravação é de 74 minutos, ou até a capacidade do dispositivo de gravação.

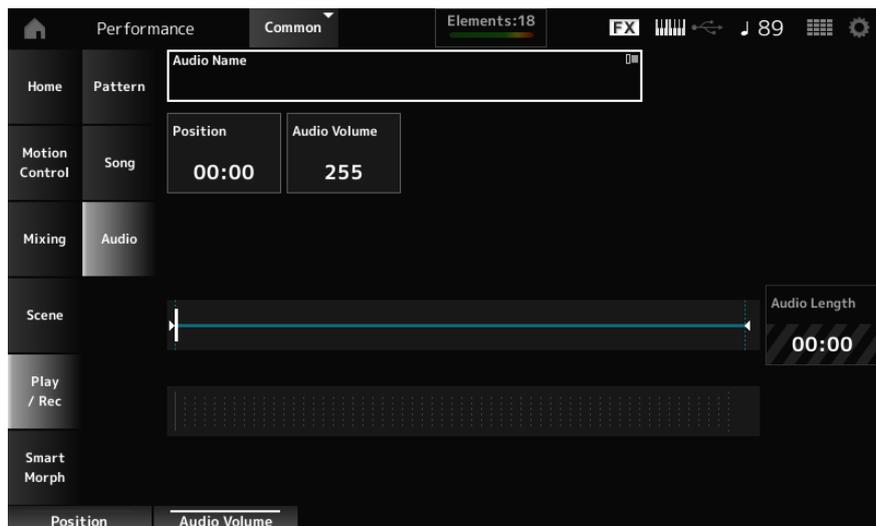
### ■ Playback and playback standby

#### Operação

Botão [SONG/PATTERN] → Audio

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio

Botão [▶] (Reproduzir) → Audio



#### Nome do áudio

Mostra o nome do arquivo de áudio selecionado.

Toque para exibir o menu de contexto de Load etc.

#### Position

Define a posição para iniciar a reprodução, bem como a posição atual da reprodução.

#### Audio Volume

Define a posição para iniciar a reprodução. Este parâmetro não está disponível durante a gravação.

Configurações: 0–255

#### Audio Length

Mostra a duração total do arquivo de áudio.

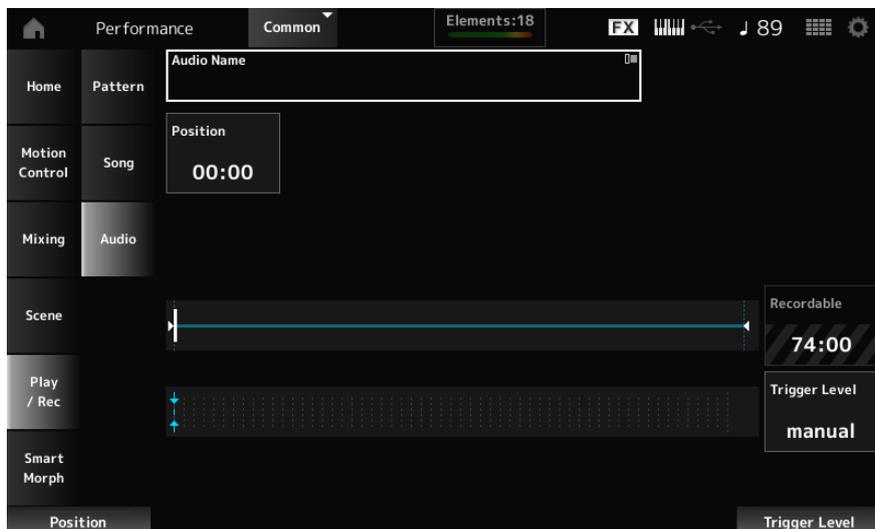
#### Medidor de nível

Mostra o nível de entrada e saída de áudio.

## ■ Gravação e espera de gravação

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio → Botão [●] (Gravar)



#### **Recordable (Audio Recordable Time)**

Mostra o tempo de gravação do áudio. Este parâmetro é mostrado somente enquanto o modo de espera de gravação está ativado.

#### **Trigger Level**

Seleciona como iniciar a gravação. Este parâmetro é mostrado somente enquanto o modo de espera de gravação está ativado.

Configurações: manual, 1–127

**manual:** Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação

**1–127:** Após pressionar o botão [▶] (Reproduzir), a gravação começará quando um sinal que exceda o valor definido for inserido. O nível configurado aqui será indicado por triângulos azuis no medidor de nível

#### **OBSERVAÇÃO**

Para obter os melhores resultados, defina Trigger Level o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não tão baixo a ponto de gravar ruídos indesejados.

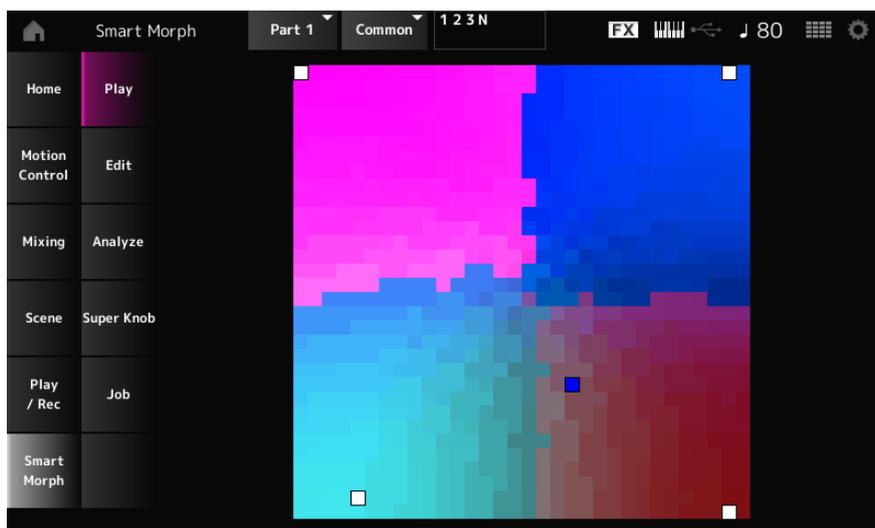
# Smart Morph

## Play

Toque no mapa Smart Morph e crie alterações no som FM-X ou AN-X na parte 1.

### Operação

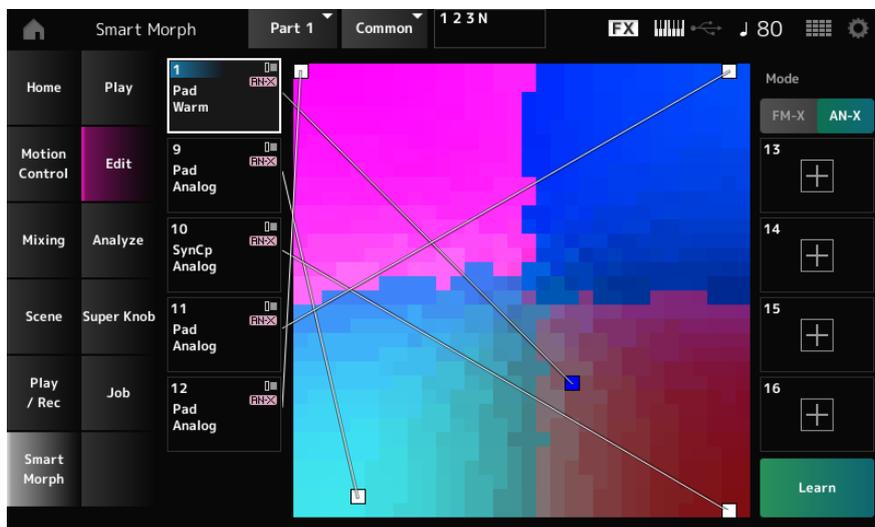
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



## Edit

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



#### Parte não utilizada

Toque para abrir a tela Part Category Search para selecionar um som FM-X ou AN-X.

#### Parte sendo usada

Toque para exibir o menu de contexto de Category Search, Edit, Property etc.

#### Display

Seleciona a exibição Part Main Category ou a exibição Part Name para cada parte.

#### Mode

Alterna entre FM-X e AN-X.

Configurações: FM-X, AN-X

#### Learn

Toque no botão para iniciar o aprendizado de máquina (criação de mapas).

Este botão não será mostrado quando não houver som FM-X ou AN-X nas partes 9 a 16.

#### Undo

#### Redo

Após a operação Learn, o botão Undo será mostrado no canto superior direito.

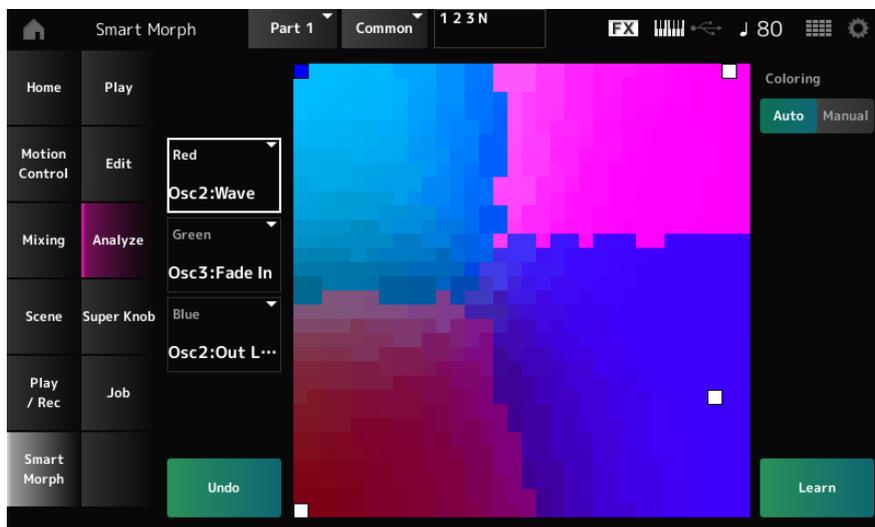
Use o botão Undo para restaurar o mapa original antes de usar o aprendizado de máquina.

Após a operação Undo, o botão Redo aparecerá e você poderá usá-lo para restaurar o mapa antes da operação Undo.

## Analyze

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



#### Red

Cada ponto no mapa representa o valor do parâmetro indicando um grau ou nível em um tom de vermelho.

#### Green

Cada ponto no mapa representa o valor do parâmetro indicando um grau ou nível em um tom de verde.

#### Blue

Cada ponto no mapa representa o valor do parâmetro indicando um grau ou nível em um tom de azul.

#### OBSERVAÇÃO

Para obter a lista de parâmetros Red, Green e Blue disponíveis, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red, Green e Blue".

#### Coloring

Quando definido como Auto, Red, Green e Blue são redefinidos automaticamente para o processo de aprendizado.

Quando definido como Manual, Red, Green e Blue não são redefinidos automaticamente para o processo de aprendizado.

Configurações: Auto, Manual

#### Learn

Toque no botão para iniciar o aprendizado de máquina (criação de mapas).

#### Undo

#### Redo

Após a operação Learn, o botão Undo será mostrado no canto superior direito.

Use o botão Undo para restaurar o mapa original antes de usar o aprendizado de máquina.

Após a operação Undo, o botão Redo aparecerá e você poderá usá-lo para restaurar o mapa antes da operação Undo.

## ■ Parâmetros que podem ser configurados para Red, Green e Blue

### • FM Common

Nome para exibição	Nome do parâmetro
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time

<b>Nome para exibição</b>	<b>Nome do parâmetro</b>
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Filt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Filt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Filt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Filt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Filt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Filt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Filt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Filt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Filt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

## • Operador

<b>Nome para exibição</b>	<b>Nome do parâmetro</b>
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level

Nome para exibição	Nome do parâmetro
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

• **AN-X comum**

Nome para exibição	Nome do parâmetro
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time

<b>Nome para exibição</b>	<b>Nome do parâmetro</b>
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time

• **Oscilador**

<b>Nome para exibição</b>	<b>Nome do parâmetro</b>
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

• **Filtro**

Nome para exibição	Nome do parâmetro
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

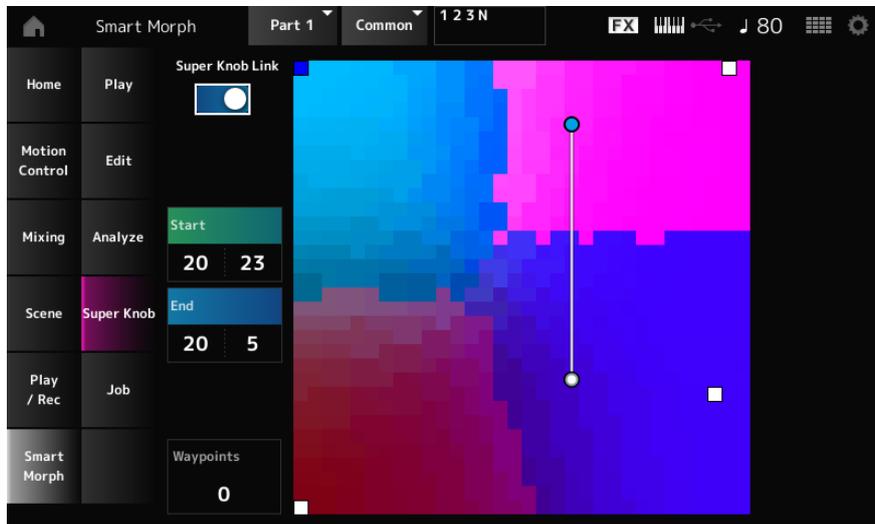
• **Modificador**

Nome para exibição	Nome do parâmetro
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

# Super Knob

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



### Super Knob Link

Quando ativado, você pode usar o botão giratório Super para seguir o caminho no mapa do início ao fim, em vez de passar o dedo pela tela sensível ao toque.

Configurações: Off, On

### Start

Define a posição do menor valor do botão giratório Super no mapa.

Quando o cursor estiver em Start, toque no mapa para definir o valor do ponto de partida.

### End

Define a posição do maior valor do botão giratório Super no mapa.

Quando o cursor estiver em End, toque no mapa para definir o valor do ponto de finalização.

### Waypoints

Define o número de pontos intercalados (waypoints) entre o início e o fim.

Configurações: 0–6

### Waypoint 1–Waypoint 6

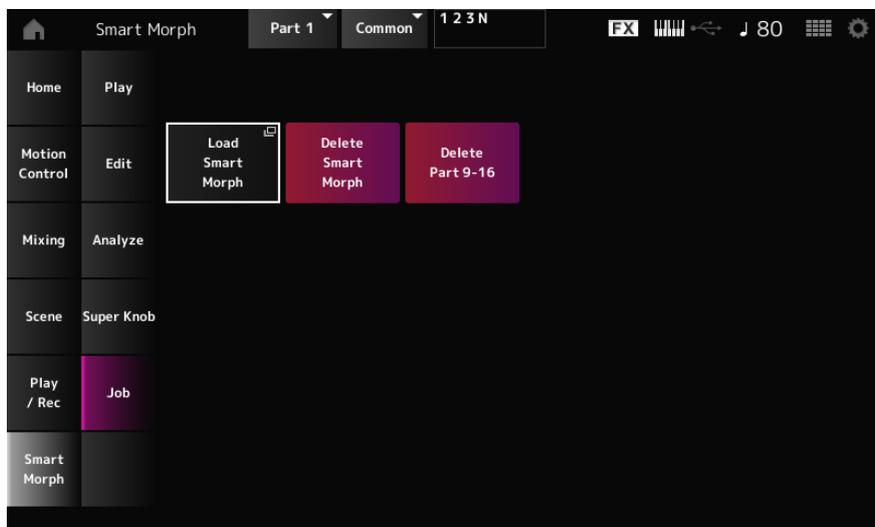
Define a posição no mapa.

## Job

---

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job



#### Load Smart Morph

Abre a tela Load.

Na tela Load, você pode selecionar outra Performance e importar as configurações do Smart Morph dessa Performance para a Performance atual.

#### Delete Smart Morph

Exclui as configurações de Smart Morph da Performance selecionada.

#### Delete Part 9–16

Exclui todas as partes 9 a 16 de uma vez para torná-las inutilizáveis.

As partes 9 a 16 são usadas para criar um mapa de Smart Morph.

Quando terminar de ajustar os parâmetros e não precisar mais usar o mapa, você poderá excluir as partes 9 a 16.

# Common Edit Telas

Na tela Common Edit, você pode editar os parâmetros de toda a Performance, bem como os parâmetros da parte de áudio.

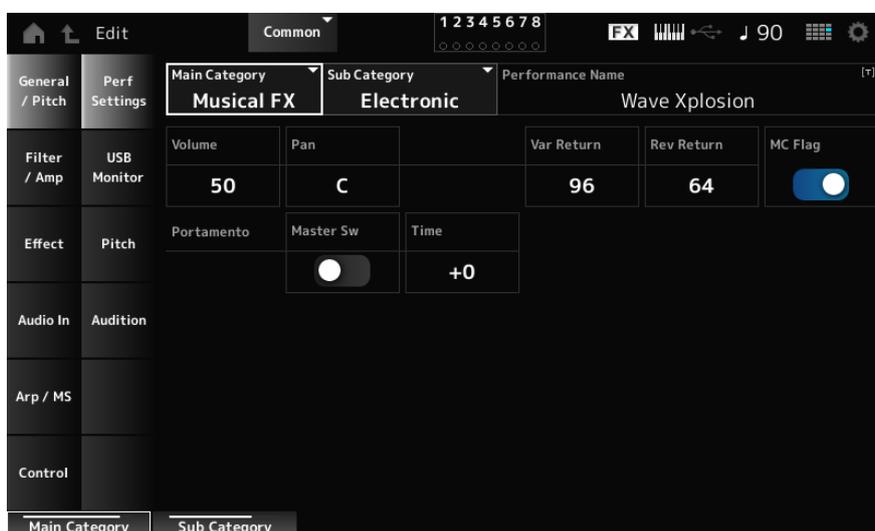
## General/Pitch

### Perf Settings

Na tela Perf Settings, você pode definir parâmetros gerais para a Performance.

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Perf Settings



#### Main Category

#### Sub Category

Define a categoria principal e a subcategoria da Performance selecionada.

Configurações: Consulte Data List

#### Performance Name

Nomeia a Performance selecionada no momento. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

#### Volume (Performance Volume)

Define o volume da Performance selecionada.

Configurações: 0–127

#### Pan (Performance Pan)

Ajusta a posição pan (posição estéreo) da Performance selecionada no momento.

Configurações: L63–C (centro)–R63

**Var Return (Variation Return)**

Define o nível de saída (nível de retorno) dos sinais processados pelo efeito de variação.

Configurações: 0–127

**Rev Return (Reverb Return)**

Define o nível de saída (nível de retorno) dos sinais processados pelo efeito de reverberação.

Configurações: 0–127

**MC Flag (Motion Control Flag)**

Define um sinalizador MC (Motion Control) para a Performance selecionada no momento.

Quando definido como Ligado, o sinalizador MC aparece na tela Performance (HOME) e a filtragem será realizada pelo atributo MC na tela Performance Category Search.

Configurações: Off, On

**Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)**

Ativa ou desativa o portamento para partes que tenham Portamento Part Sw definido como On.

Esta opção está vinculada ao botão [PORTAMENTO] no painel superior.

Configurações: Off, On

**Portamento Time**

Define a duração (ou velocidade) da transição de afinação do portamento da parte.

É especificado como um valor de deslocamento para o Portamento time da parte.

Configurações: –64–+0–+63

## USB Monitor

Ajusta o volume do sinal de áudio de entrada do terminal USB [TO HOST] na tela USB Monitor.

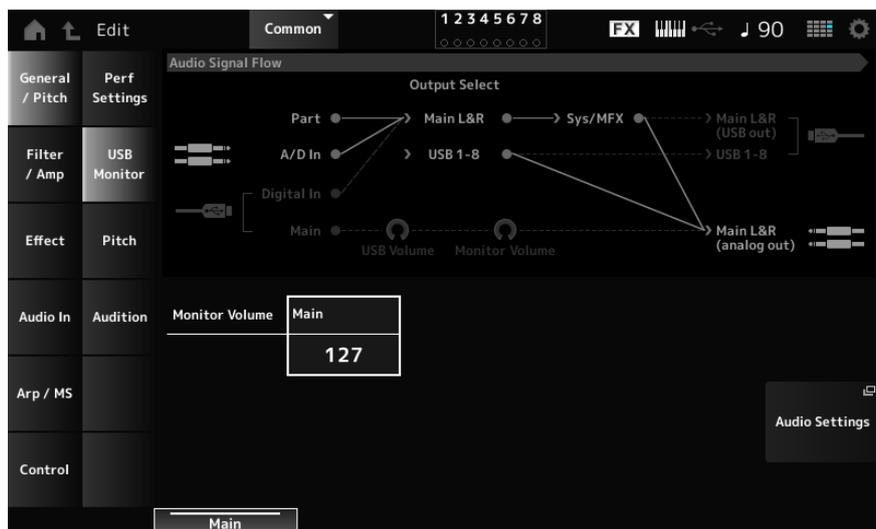
Quando você toca em USB Volume no Audio Signal Flow, o cursor se move na tela Audio I/O para USB Volume.

### OBSERVAÇÃO

USB Main Monitor Volume é salvo (armazenado) na Performance.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → USB Monitor



### Monitor Volume Main

Ajusta o volume dos sinais de áudio que entram no terminal USB [TO HOST] e que saem para os conectores OUTPUT.

Configurações: 0–127

### Audio Settings

Toque para abrir a tela Utility Audio I/O.

A mesma tela pode ser aberta em [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

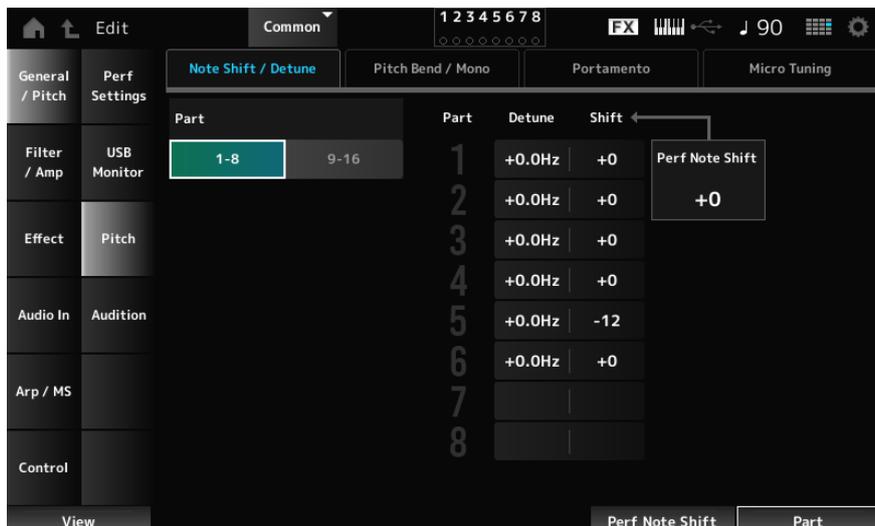
## Pitch

Na tela Pitch, você pode definir configurações de afinação.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch  
[SHIFT] + [PORTAMENTO]

### ■ Note Shift / Detune



#### Part

Altera a exibição entre a Parte 1-8 e a Parte 9-16.

#### Detune

Ajusta a afinação da parte em intervalos de 0,1 Hz.

Mudando ligeiramente o tom, você pode desafinar o som.

Configurações: -12,8 Hz—+0,0 Hz—+12,7 Hz

#### Shift (Note Shift)

Ajusta a afinação da Parte em semitons.

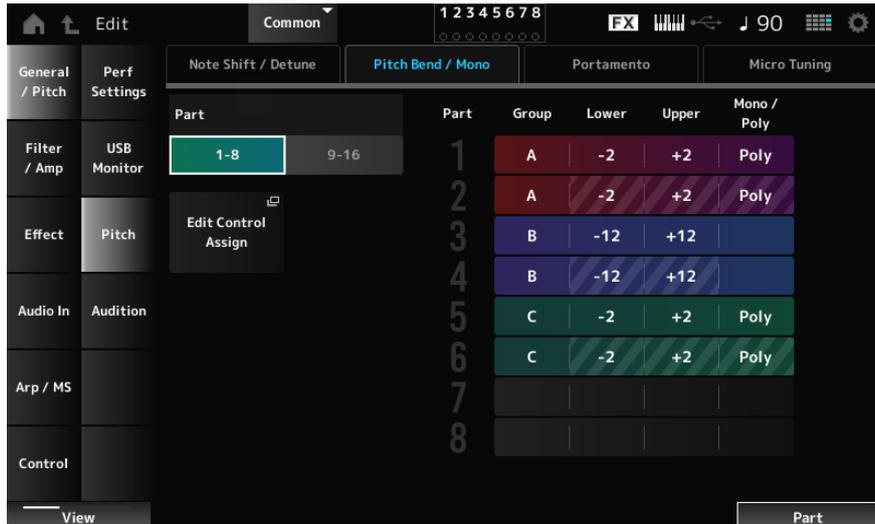
Configurações: -24—+0—+24

#### Perf Note Shift (Performance Note Shift)

Ajusta a afinação de todas as partes em semitons.

Configurações: -24—+0—+24

## ■ Pitch Bend / Mono



Mono / Poly não será mostrado para a parte da bateria.

### Edit Control Assign

A tela Common Edit Control Assign será aberta.

### Group (Pitch Control Group)

As partes atribuídas ao mesmo grupo recebem a mesma afinação.

É conveniente quando você deseja aplicar portamento a um som em camadas ou ter as mesmas configurações de microafinação para múltiplas partes de uma só vez.

### Lower (Pitch Bend Lower)

### Upper (Pitch Bend Upper)

Define o intervalo das alterações criadas com o controle giratório da curva de afinação em semitons.

Configurações: -48--+0--+24

### Mono / Poly

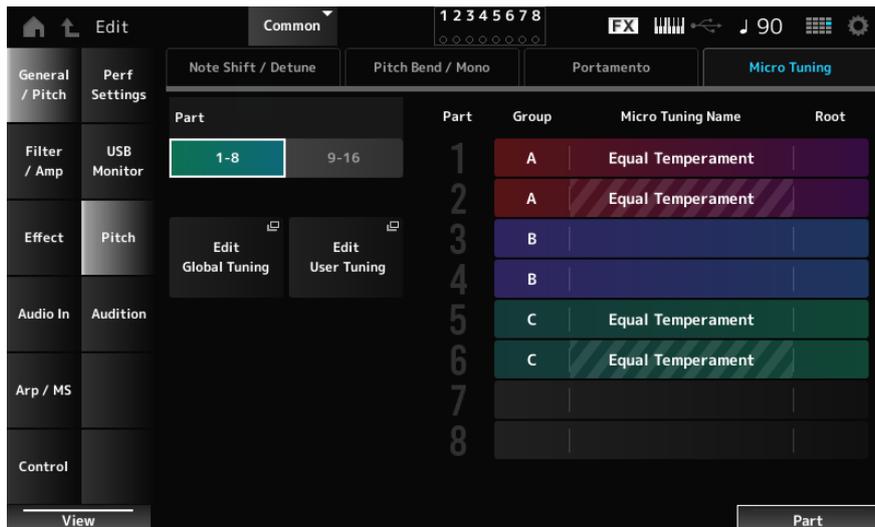
Define o modo de geração de tom para o teclado.

Mono serve apenas para reproduzir notas únicas e Poly, para reproduzir várias notas simultâneas.

Configurações: Mono, Poly



## ■ Micro Tuning



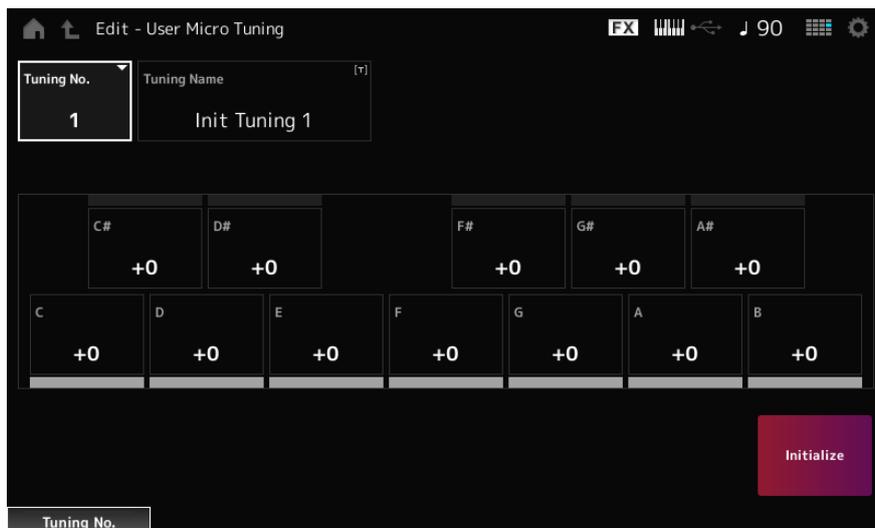
Micro Tuning Name e Root não será mostrado para a parte da bateria.

### Edit Global Tuning

Abre Settings → Sound na tela Utility.

### Edit User Tuning

Abre a janela de configurações da microafinação do usuário.



- **Tuning No. (Micro Tuning Number)**  
Indica o número da microafinação do usuário selecionado.  
Configurações: 1–8
- **Tuning Name (Micro Tuning Name)**  
Você pode salvar a microafinação do usuário que está editando com um novo nome. É possível usar até 20 caracteres alfanuméricos.
- **C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**  
Você pode ajustar a afinação de cada nota em cent para definir a microafinação.  
Configurações: –99–+0–+99
- **Initialize**  
Inicializa a microafinação do usuário selecionada.

## Micro Tuning Name

Define a microafinação (temperamento) da parte. Veja a tabela abaixo para uma explicação de cada configuração.

Configurações: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Quando um banco de usuário é selecionado)

Library 1–1 – 24–8 (Ao carregar um arquivo de biblioteca)

<b>Equal Temperament</b>	Cada oitava é dividida em 12 intervalos de igual tamanho. Atualmente, essa é a afinação usada com mais frequência na música.
<b>Pure Major Pure Minor</b>	Essas sintonias preservam os intervalos matemáticos de cada escala, especialmente para acordes de tríades (tônica, terceira, quinta). Você pode ouvi-la melhor em harmonias vocais reais, como canto a cappella e acordes.
<b>Werckmeister Kirnberger Vallotti &amp; Young</b>	Cada uma dessas escalas combina as escalas de tons médios e pitagórica. A característica principal dessas escalas é que cada tecla apresenta seu próprio caráter exclusivo. Elas foram usadas na época de Bach e Beethoven, e até mesmo agora são usadas ao se tocar músicas dessa época em instrumentos como a espineta.
<b>1/4 shift</b>	A escala de disposição igual, elevada em 50 centésimos. Você pode criar tensão em sua música misturando esta configuração com disposição igual.
<b>1/4 tone</b>	Vinte e quatro notas igualmente espaçadas por oitava. Uma oitava é composta por 24 teclas.
<b>1/8 tone</b>	Quarenta e oito notas igualmente espaçadas por oitava. Uma oitava é composta por 48 teclas.
<b>Indian</b>	Observada geralmente na música indiana. Toque apenas teclas brancas.
<b>Arabic</b>	Observada geralmente na música árabe.

## Root (Micro Tuning Root)

Define a nota tônica para a microafinação.

Esse parâmetro não é mostrado quando o tipo selecionado em Micro Tuning Name não requer uma nota tônica.

Configurações: C–B

## Audition

Na tela Audition, você pode definir a frase de audição.

Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Audition



### Audition Bank

Seleciona o banco para as frases de audição.

### Audition Phrase Number

Seleciona a frase de audição.

As Performances predefinidas já possuem frases de audição adequadas atribuídas.

Ao reproduzir a frase de audição, você poderá ouvir a Performance selecionada em um contexto musical apropriado.

Configurações: Consulte Data List

### Note Shift (Audition Note Shift)

Ajusta a afinação das notas na frase de audição em semitons.

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

### Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

Ajusta a velocidade das notas na frase de audição.

Configurações: -64+0+63

### Update User Auditions

Converte todas as músicas salvas na memória interna em User Auditions.

Se já existir alguma audição de usuário, todas as audições de usuário anteriores serão substituídas.

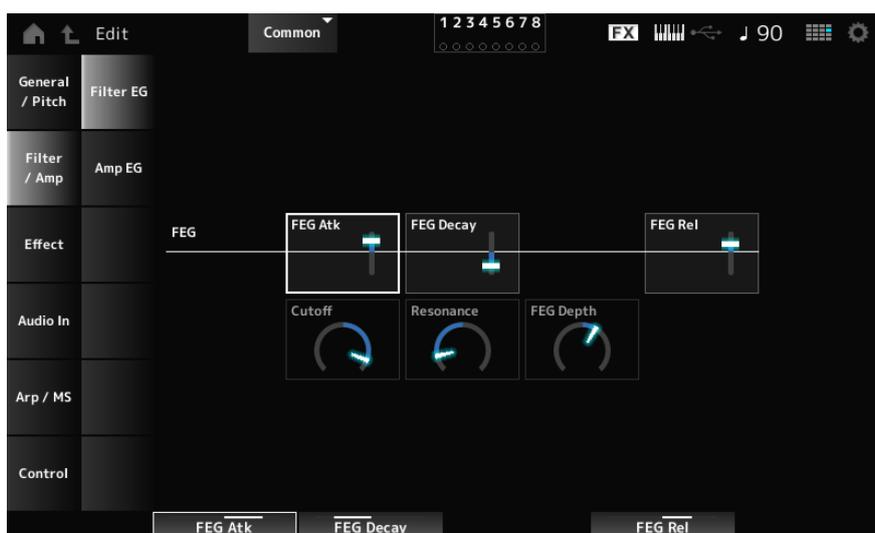
## Filter EG

Na tela Filter EG, você pode configurar o Gerador de envelope de filtro (FEG).

Isso permite definir o grau (ou nível) das alterações na frequência de corte e como essas alterações evoluem ao longo do tempo, desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Filter EG



### FEG Atk (FEG Attack Time)

Define o tempo que leva para o som mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla até quando a frequência de corte atinge o valor definido em Attack Level.

É especificado como um valor de deslocamento para FEG da parte.

Configurações: -64+0+63

### FEG Decay (FEG Decay Time)

Define o tempo que leva para a frequência de corte mudar do nível de ataque. Você pode controlar a nitidez ou a velocidade de enfraquecimento do som.

É especificado como um valor de deslocamento para FEG da parte.

Configurações: -64+0+63

### FEG Rel (FEG Release Time)

Define a duração que leva para a frequência de corte mudar desde o momento em que você tira o dedo da tecla até atingir Release Level. Isso permite que você torne o enfraquecimento do som depois que a tecla é solta mais lento ou mais rápido.

É especificado como um valor de deslocamento para FEG da parte.

Configurações: -64+0+63

### Cutoff (Cutoff Frequency)

Altera o som definindo a frequência de corte do filtro.

Quando o filtro passa-baixas é selecionado, valores maiores aqui resultam em um som mais leve e valores menores resultam em um som mais pesado.

É especificado como um valor de deslocamento para a frequência de corte do filtro da parte.

Configurações: -64+0+63

## Resonance

Adiciona características especiais ao som ajustando o nível do sinal próximo à frequência de corte. É especificado como um valor de deslocamento para a ressonância do filtro da parte.

Configurações: -64+0+63

## FEG Depth

Define o intervalo de profundidade para a mudança de frequência de corte controlada pelo FEG.

É especificado como um valor de deslocamento para Part FEG Depth.

Configurações: -64+0+63

## Amp EG

Na tela Amp EG, você pode configurar o AEG (Gerador de envelope de filtro). Ao definir o Amp EG, você pode definir como o volume muda desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp EG



As configurações na tela Amp EG são valores de deslocamento do AEG para todas as partes.

### Attack (AEG Attack Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando ele atinge o máximo.

Configurações: -64+0+63

### Decay (AEG Decay Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar depois de atingir o máximo.

Configurações: -64+0+63

### Sustain (AEG Sustain Level)

Define o volume mantido enquanto a tecla é pressionada.

Configurações: -64+0+63

### Release (AEG Release Time)

Define o tempo que leva para o som enfraquecer após você soltar a tecla.

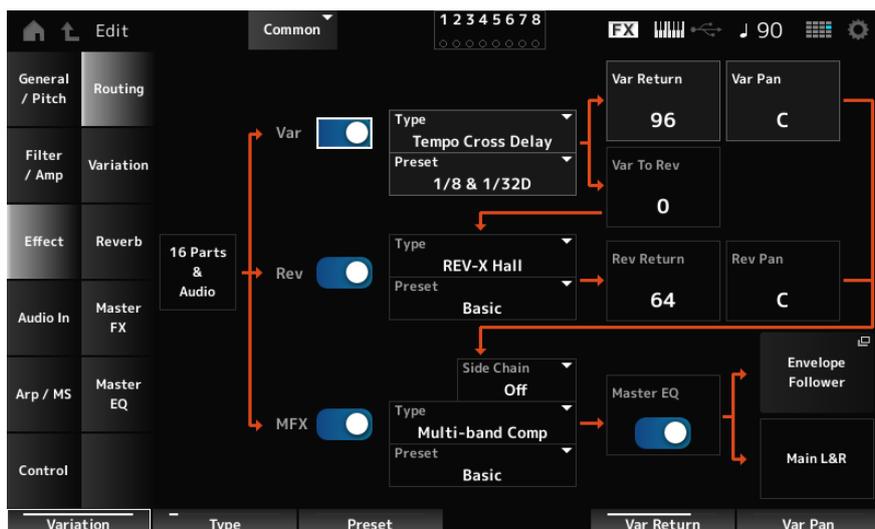
Configurações: -64+0+63

## Routing

Nesta tela, você pode definir os efeitos do sistema aplicados a todas as partes e exibir o fluxo do sinal dos efeitos principais.

Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↶] → Effect → Routing



### Var (Variation Switch)

### Rev (Reverb Switch)

### MFX (Master Effect Switch)

Ativa ou desativa os efeitos de variação, reverberação e principal.

Configurações: Off, On

### Var Type (Variation Type)

### Rev Type (Reverb Type)

### MFX Type (Master Effect Type)

Define o tipo para efeitos de variação, reverberação e principal.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

### Var Preset (Variation Preset Number)

### Rev Preset (Reverb Preset Number)

### MFX Preset (Master Effect Preset Number)

Seleciona uma predefinição nos parâmetros Variation Effect, Reverb e Master Effect.

Configurações: Consulte Data List

### Side Chain (Variation Side Chain Part)

### Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

### Modulator (Variation Modulator Part)

### Modulator (Master Effect Modulator Part)

Define a parte da cadeia lateral (ou o modulador dependendo do tipo de efeito) para a variação e os efeitos principais.

Esse parâmetro não está disponível quando Master está definido como Modulator Part. Nesse caso, o valor do parâmetro será mostrado entre parênteses como em "(Master)".

Configurações: Part 1–16, A/D, Master, Off

## Var Return (Variation Return)

### Rev Return (Reverb Return)

Define o nível de saída (nível de retorno) dos sinais processados pelo efeito de variação ou reverberação.

Configurações: 0–127

## Var to Rev (Variation To Reverb)

Define o nível de emissão dos sinais processados pelo efeito de variação.

Configurações: 0–127

## Master EQ (Master EQ Switch)

Ativa ou desativa o equalizador principal.

Configurações: Off, On

## Var Pan (Variation Pan)

### Rev Pan (Reverb Pan)

Define a localização estéreo dos sinais processados pelo efeito de variação ou reverberação.

Configurações: L63–C (centro)–R63

## Envelope Follower

Abre a tela de configurações do Envelope Follower.



- **Part (Input Source)**

Mostra a fonte de entrada para o Envelope Follower selecionado.

Configurações: Master, AD, Part 1–16

- **Gain (Envelope Follower Gain)**

Define o ganho de entrada na fonte de entrada definida para a Part.

Configurações: –24,0 dB – 0,0 dB – + 24,0 dB

- **Attack (Envelope Follower Attack)**

Define o tempo de ataque do Envelope Follower.

Configurações: 1ms–40ms

- **Release (Envelope Follower Release)**

Define o tempo de liberação do Envelope Follower.

Configurações: 10ms–680ms

- **Input Level**

Mostra o nível de entrada dos sinais recebidos da fonte de entrada da Part selecionada.

- **Envelope Follower Output**

Mostra o nível de saída do Envelope Follower.

- **Edit**

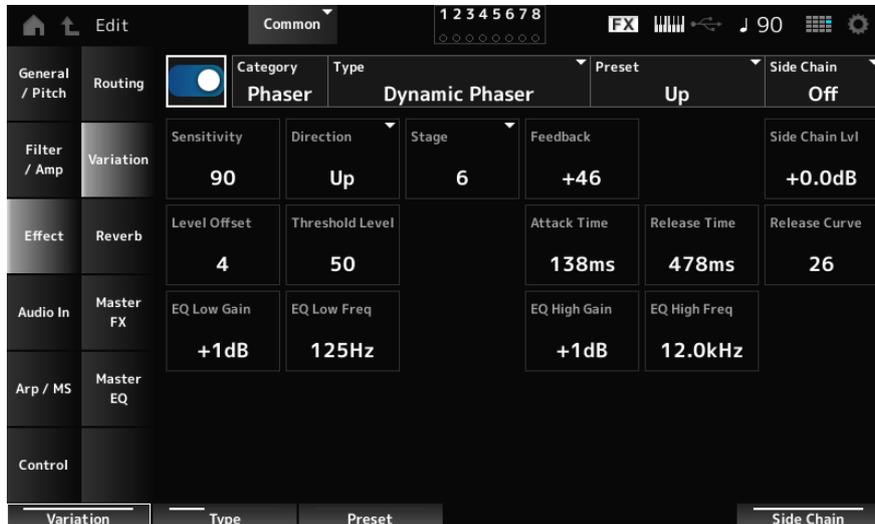
Abre a tela Control Assign para a parte selecionada.

## Variation

Define o efeito de variação.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↔] → Effect → Variation



### Variation Switch

Ativa ou desativa o efeito de variação.

Configurações: Off, On

### Category (Variation Category)

#### Type (Variation Type)

Define a categoria e o tipo do efeito de variação.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

### Preset (Variation Preset Number)

Seleciona um dos parâmetros de efeito predefinidos para cada tipo de efeito.

Configurações: Consulte Data List

### Side Chain (Variation Side Chain Part)

#### Modulator (Variation Modulator Part)

Define a parte da cadeia lateral (ou do modulador dependendo do tipo de efeito) para o efeito de variação.

Esse parâmetro não está disponível quando Master está definido como Modulator Part. Nesse caso, o valor do parâmetro será mostrado entre parênteses como em "(Master)".

Configurações: Part 1–16, A/D, Master, Off

### Effect Parameter

Os parâmetros do efeito diferem dependendo do tipo de efeito.

Configurações: Consulte os parâmetros do efeito

## Reverb

Define o efeito de reverberação.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Reverb



### Reverb Switch

Ativa ou desativa o efeito de reverberação.

Configurações: Off, On

### Category (Reverb Category)

#### Type (Reverb Type)

Define a categoria e o tipo do efeito de reverberação.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

### Preset (Reverb Preset Number)

Seleciona um dos parâmetros de efeito predefinidos para cada tipo de efeito.

Configurações: Consulte Data List

### Effect Parameter

Os parâmetros do efeito diferem dependendo do tipo de efeito.

Configurações: Consulte os parâmetros do efeito

## Master FX

Define o efeito principal.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master FX



### Master Effect Switch

Ativa ou desativa o efeito principal.

Configurações: Off, On

### Category (Master Effect Category)

#### Type (Master Effect Type)

Define a categoria e o tipo do efeito principal.

Configurações: Consulte os parâmetros do efeito

### Preset (Master Effect Preset Number)

Seleciona um dos parâmetros de efeito predefinidos para cada tipo de efeito.

Configurações: Consulte Data List

### Side Chain (Master Effect Side Chain Part)

#### Modulator (Master Effect Modulator Part)

Define a cadeia lateral (ou o modulador dependendo do tipo de efeito) para os efeitos principais.

Esse parâmetro não está disponível quando Master está definido como Modulator Part. Nesse caso, o valor do parâmetro será mostrado entre parênteses como em "(Master)".

Configurações: Part 1–16, A/D, Master, Off

### Effect Parameter

Os parâmetros do efeito diferem dependendo do tipo de efeito.

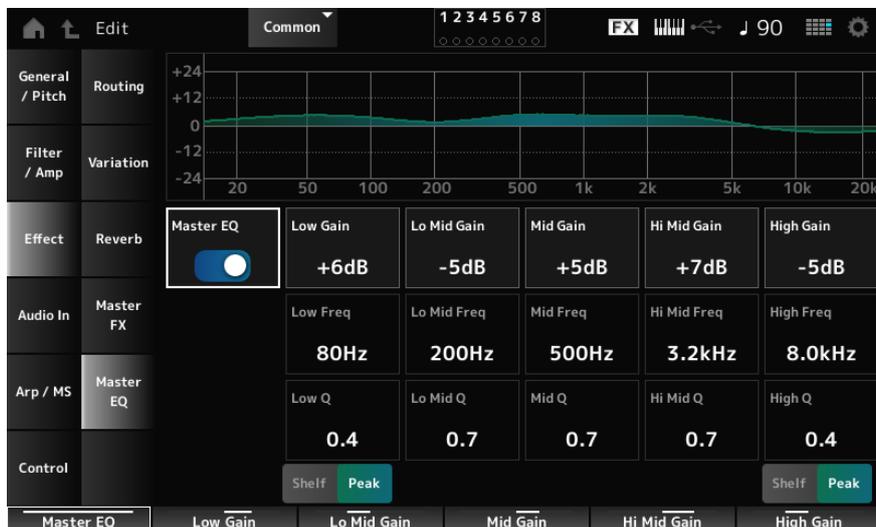
Configurações: Consulte os parâmetros do efeito

## Master EQ

Define o equalizador principal.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Effect → Master EQ



### Master EQ (Master EQ Switch)

Ativa ou desativa o equalizador principal.

Configurações: Off, On

### Low Gain (Master EQ Low Gain)

Define o nível do sinal da banda Low.

Configurações: -12 dB – +0 dB – +12 dB

### Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Define o nível do sinal da banda Lo Mid.

Configurações: -12 dB – +0 dB – +12 dB

### Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Define o nível do sinal da banda Mid.

Configurações: -12 dB – +0 dB – +12 dB

### Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Define o nível do sinal da banda Hi Mid.

Configurações: -12 dB – +0 dB – +12 dB

### High Gain (Master EQ High Gain)

Define o nível do sinal da banda High.

Configurações: -12 dB – +0 dB – +12 dB

### Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Define a frequência da banda Low.

Configurações: 32Hz – 2,0kHz

### **Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)**

Define a frequência da banda Lo Mid.

Configurações: 100 Hz – 10 kHz

### **Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)**

Define a frequência da banda Mid.

Configurações: 100 Hz – 10 kHz

### **Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)**

Define a frequência da banda Hi Mid.

Configurações: 100 Hz – 10 kHz

### **High Freq (Master EQ High Frequency)**

Define a frequência da banda High.

Configurações: 500 Hz – 16 kHz

### **Low Q (Master EQ Low Q)**

Define a largura de banda Low.

Este parâmetro está disponível somente quando Low Shape (Master EQ Low Shape) está definido como Peak.

Configurações: 0.1–12.0

### **Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)**

Define a largura de banda Lo Mid.

Configurações: 0.1–12.0

### **Mid Q (Master EQ Mid Q)**

Define a largura de banda Mid.

Configurações: 0.1–12.0

### **Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)**

Define a largura de banda Hi Mid.

Configurações: 0.1–12.0

### **High Q (Master EQ High Q)**

Define a largura de banda da banda High.

Este parâmetro está disponível somente quando High Shape (Master EQ High Shape) está definido como Peak.

Configurações: 0.1–12.0

### **Low Shape (Master EQ Low Shape)**

### **High Shape (Master EQ High Shape)**

Define se Low e High devem ser usados como tipo realce (um tipo que aumenta ou diminui sinais abaixo ou acima de uma frequência específica) ou tipo pico (um tipo que aumenta ou diminui sinais em uma banda de frequência específica).

Configurações: Shelf, Peak

## Mixing

Na tela Mixing, você pode mixar a parte A/D (sinais dos conectores A/D INPUT) e a parte digital (sinais do terminal USB [TO HOST]).

\*O sinal do terminal USB [TO HOST] é o áudio definido para Digital L/R na porta do dispositivo.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↶] → Audio In → Mixing  
[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



### Input Mode (A/D Part Input Mode)

### Input Mode (Digital Part Input Mode)

Determina o método de processamento dos sinais de entrada nos canais esquerdo e direito.

Configurações: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

**L Mono:** usa apenas o canal esquerdo.

**R Mono:** usa apenas o canal certo.

**L+R Mono:** mistura os canais esquerdo e direito e processa em mono.

**Stereo:** processa a entrada estéreo em estéreo.

### OBSERVAÇÃO

Se o som for recebido apenas pelo conector [L/MONO], ele será processado em mono.

### Volume (A/D Part Volume)

### Volume (Digital Part Volume)

Define o volume da parte A/D ou da parte digital.

Configurações: 0–127

### Pan (A/D Part Pan)

### Pan (Digital Part Pan)

Define a posição Pan (no campo estéreo) para a parte A/D ou parte digital.

Configurações: L63–C (centro)–R63

### **Dry Level (A/D Part Dry Level)**

#### **Dry Level (Digital Part Dry Level)**

Define o nível seco (ou o nível dos sinais não processados pelo efeito do sistema) da parte A/D ou da parte digital.

Este parâmetro está disponível somente quando Output Select está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

#### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

Define o nível dos sinais enviados da parte A/D ou da parte digital para o efeito Variação.

Este parâmetro está disponível somente quando Output Select está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

#### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

Define o nível dos sinais enviados da parte A/D ou da parte digital para o efeito de reverberação.

Este parâmetro está disponível somente quando Output Select está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Output Select (A/D Part Output Select)**

#### **Output Select (Digital Part Output Select)**

Define o destino de saída para os sinais de áudio da parte A/D ou da parte digital.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST].

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST].

**Off:** nenhuma saída do sinal de áudio para a parte.

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

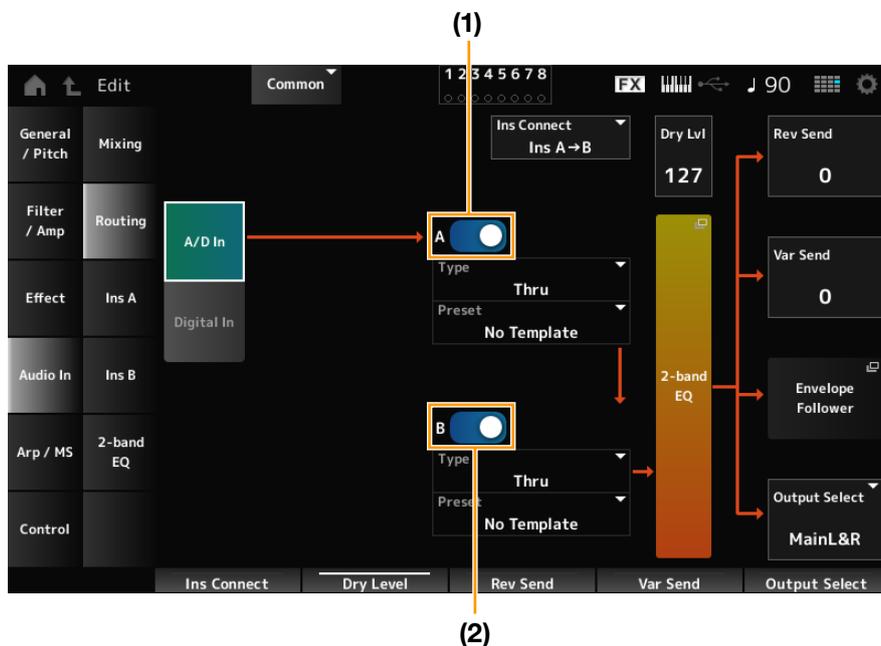
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

## Routing

Na tela Routing, você pode definir o roteamento do efeito da parte A/D.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/⟳] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

### A/D In

#### Digital In

Altera a exibição entre A/D In e Digital In.

Quando Digital In está selecionado, somente Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send e Digital Part Output Select estão disponíveis.

#### A/D Part Insertion FX A Switch

#### A/D Part Insertion FX B Switch

Ativa ou desativa o efeito de inserção A e o efeito de inserção B.

Configurações: Off, On

#### Type (A/D Part Insertion Effect A Type)

#### Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Define o tipo de efeito.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

#### Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)

#### Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Seleciona um dos parâmetros de efeito predefinidos para cada tipo de efeito.

Ao selecionar uma predefinição, você pode alterar a forma como os efeitos são aplicados.

Configurações: Consulte Data List

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)**

### **Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)**

### **Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)**

Define a parte da cadeia lateral (ou o do modulador, dependendo do tipo de efeito) para o efeito de inserção A ou efeito de inserção B.

Este parâmetro não está disponível quando a própria parte ou Master está definido como Modulator. Nesse caso, o valor do parâmetro será mostrado entre parênteses como em "(Master)".

Configurações: Part 1–16, A/D, Master, Off

### **Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)**

Define o roteamento do efeito para o efeito de inserção A e o efeito de inserção B. O diagrama muda de acordo quando as configurações são alteradas.

Configurações: Ins A→B, Ins B→A

### **Dry Level (A/D Part Dry Level)**

Define o nível seco (ou o nível dos sinais não processados pelo efeito do sistema) da parte AD.

Este parâmetro está disponível somente quando Output Select está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **2-band EQ**

Abre a tela 2-band EQ 2-band EQ da parte A/D.

### **Rev Send (A/D Part Reverb Send)**

### **Rev Send (Digital Part Reverb Send)**

Define o nível dos sinais (ou sinais de bypass) enviados do efeito de inserção A ou do efeito de inserção B para o efeito de reverberação.

Este parâmetro está disponível somente quando Output Select está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Var Send (A/D Part Variation Send)**

### **Var Send (Digital Part Variation Send)**

Define o nível dos sinais (ou sinais de bypass) enviados do efeito de inserção A ou do efeito de inserção B para o efeito de variação.

Este parâmetro está disponível somente quando Output Select está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Envelope Follower**

Abre a tela de configurações do Envelope Follower.

### **Output Select (A/D Part Output Select)**

### **Output Select (Digital Part Output Select)**

Define o destino de saída dos sinais de áudio.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST].

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST].

**Off:** nenhuma saída do sinal de áudio para a parte.

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

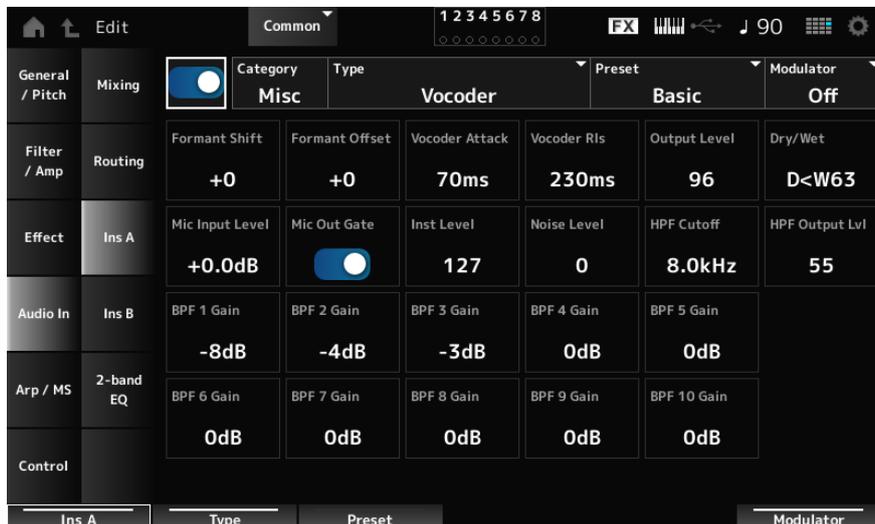
## Ins A, Ins B

Nas telas Ins A e Ins B, você pode definir os efeitos de inserção.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/⟳] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/⟳] → Audio In → Ins B



### Insertion FX Switch

Ativa o efeito de inserção.

Configurações: Off, On

### Category (Insertion Effect A Category)

### Category (Insertion Effect B Category)

### Type (Insertion Effect A Type)

### Type (Insertion Effect B Type)

Define a categoria e o tipo do efeito de inserção.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

### Preset (Insertion Effect A Preset)

### Preset (Insertion Effect B Preset)

Seleciona um dos parâmetros de efeito predefinidos para cada tipo de efeito. Ao selecionar uma predefinição, você pode alterar a forma como os efeitos são aplicados.

Configurações: Consulte Data List

### Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)

### Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)

### Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)

### Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Define a parte da cadeia lateral (ou o do modulador, dependendo do tipo de efeito) para o efeito de inserção A ou efeito de inserção B.

Este parâmetro não está disponível quando a própria parte ou Master está definido como Modulador. Nesse caso, o valor do parâmetro será mostrado entre parênteses como em "(Master)".

Configurações: Part 1–16, A/D, Master, Off

### Effect Parameter

Os parâmetros do efeito diferem dependendo do tipo de efeito.

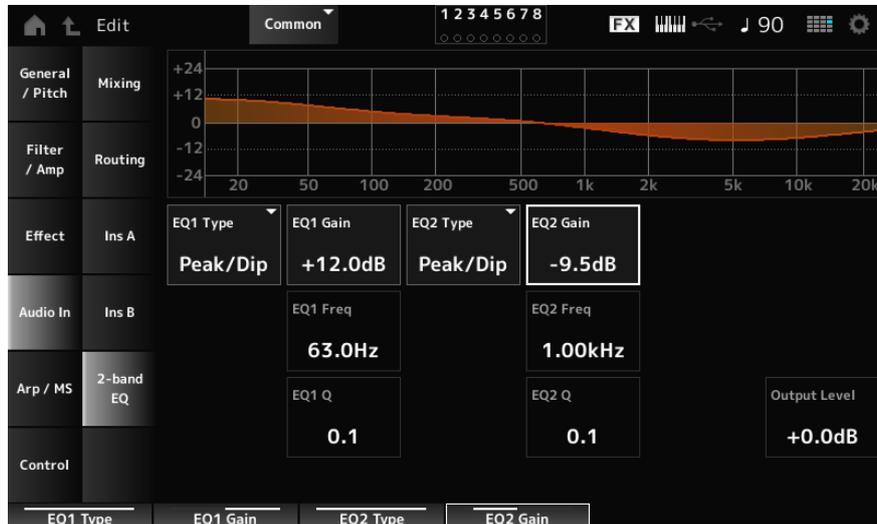
Configurações: Consulte os parâmetros do efeito

## 2-band EQ

Na tela 2-band EQ, você pode definir o EQ de parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Audio In → 2-band EQ



### EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)

### EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Selecione o tipo de EQ desejado.

Configurações: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

**Thru:** passa os sinais sem aplicar efeitos.

**LPF:** corta os sinais acima da frequência de corte.

**HPF:** corta os sinais abaixo da frequência de corte.

**Low Shelf:** corta ou aumenta os sinais abaixo da configuração de frequência especificada.

**Hi Shelf:** corta ou aumenta os sinais acima da configuração de frequência especificada.

**Peak/Dip:** corta ou aumenta os sinais na configuração de frequência especificada.

### EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)

### EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Define a frequência a ser cortada ou aumentada.

Este parâmetro não está disponível quando EQ Type está definido como Thru.

Configurações: 63,0 Hz–18,0 kHz

### EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)

### EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Define o nível do sinal da banda de frequência definida em EQ1 Freq ou EQ2 Freq.

Este parâmetro não está disponível quando EQ Type está definido como Thru, LPF ou HPF.

Configurações: -12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

### EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)

### EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Define a largura de banda para cortar ou aumentar o volume das frequências definidas com EQ1 Freq ou EQ2 Freq.

Este parâmetro está disponível somente quando EQ Type está definido como Peak/Dip.

Configurações: 0.1–12.0

### Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

Define o ganho de saída do 2-band EQ.

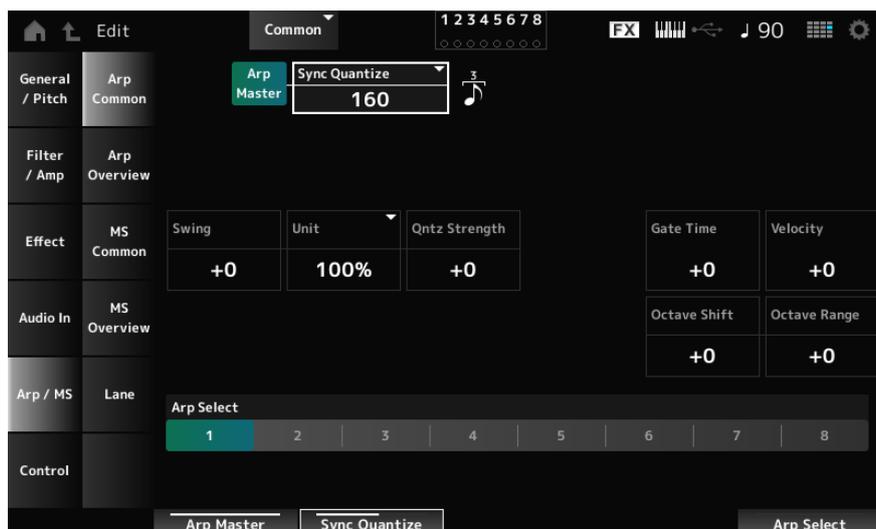
Configurações: -12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

## Arp Common

Na tela Arp Common, você pode definir os parâmetros de arpejo para toda a Performance.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Arp Common



### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Ativa ou desativa a Performance da parte. Esta chave está vinculada aos botões [ARP] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Ajusta o tempo para iniciar a próxima frase de arpejo enquanto o primeiro arpejo está sendo reproduzido, ao reproduzir frases de arpejo em várias partes. Quando definido como Off, o arpejo é reproduzido quando a parte é tocada no teclado.

Configurações: Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima) (os números indicados aqui são valores de relógio)

### Swing (Swing Offset)

Define o valor de swing do arpejo e do sequenciador de movimentos para a Performance.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Swing.

Configurações: -120--+ 0--+120

### Unit (Common Unit Multiply)

Define a porcentagem para estender ou comprimir o tempo de reprodução do arpejo de toda a Performance.

Este parâmetro afeta partes para as quais Part Unit (Arpeggio Unit Multiply) está definido como Common.

A subdivisão da batida e do tempo mudará quando você estender ou comprimir o tempo de reprodução, para que você possa criar uma atmosfera completamente nova para o arpejo originalmente selecionado.

Configurações: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

### **Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)**

Define a intensidade da configuração de quantização aplicada ao arpejo da Performance.

É especificado como um valor de deslocamento para Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength) de cada parte.

Configurações: -100--+0--+100

### **Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)**

Define a taxa de tempo do gate do arpejo para a Performance.

É especificado como um valor de deslocamento para Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate) de cada parte.

Configurações: -100--+0--+100

### **Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)**

Define o limite de velocidade do arpejo para a Performance.

É especificado como um valor de deslocamento para Velocity (Arpeggio Velocity Rate) de cada parte.

Configurações: -100--+0--+100

### **Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)**

Muda a afinação do arpejo da Performance em oitavas.

É especificado como um valor de deslocamento para Octave Shift (Arpeggio Octave Shift) de cada parte.

Configurações: -20--+0--+20

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)**

Muda o intervalo do arpejo da Performance em oitavas.

É especificado como um valor de deslocamento para Octave Range (Arpeggio Octave Range) de cada parte.

Configurações: -6--+0--+6

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

Seleciona o arpejo.

Configurações: 1-8

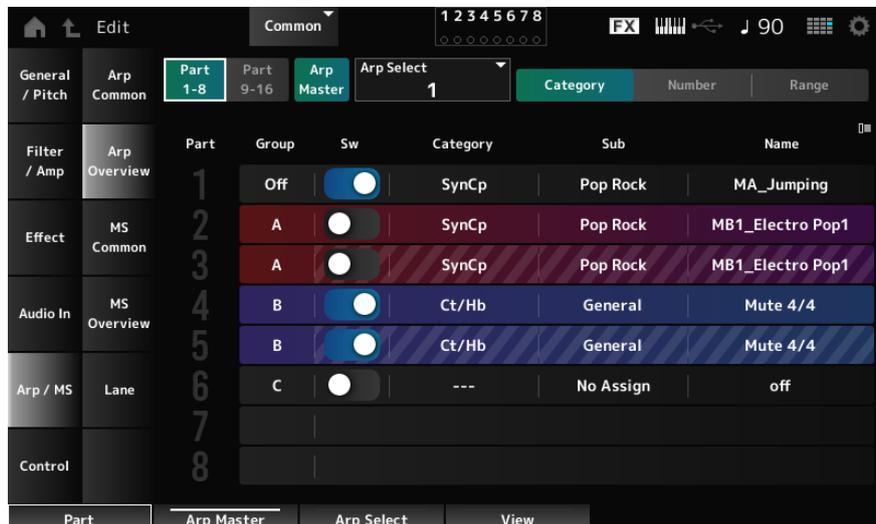
## Arp Overview (Arpeggio Overview)

Na tela Arp Overview, você pode definir os tipos de arpejo na lista de todas as partes.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/⟳] → Arp/MS → Arp Overview

(Quando uma parte selecionada é Common) [SHIFT] + [ARP]



### Part 1–8

### Part 9–16

Alterna a exibição de partes.

Configurações: Part 1–8, Part 9–16

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Ativa ou desativa a Performance da parte.

Esta chave está vinculada aos botões [ARP] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Group (Arpeggio Group)

Define Arpeggio Group para usar o mesmo arpejo em múltiplas partes. As partes definidas no mesmo Group terão as mesmas configurações de arpejo.

### Arp Select (Arpeggio Select)

Seleciona o arpejo.

Configurações: 1–8

### Sw (Part Arpeggio Switch)

Ativa ou desativa o arpejo de cada parte.

Configurações: Off, On

## ■ Quando View está definido como Category

**Category (Arpeggio Category)**

**Sub (Arpeggio Sub Category)**

**Name (Arpeggio Name)**

Configurações: Consulte Data List

## ■ Quando View está definido como Number

**Bank (Arpeggio Bank)**

**Number (Arpeggio Number)**

**Name (Arpeggio Name)**

Configurações: Consulte Data List

## ■ Quando View está definido como Range

**Name (Arpeggio Name)**

Configurações: Consulte Data List

**Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reprodução de arpejo.

Quando definido de forma que o valor mais alto seja o primeiro e o valor mais baixo seja o segundo (por exemplo, 93 a 34), o arpejo é tocado apenas nas velocidades de 1 a 34 e 93 a 127.

Configurações: 1–127

**Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) da reprodução de arpejo.

Quando a primeira nota especificada for mais alta que a segunda (por exemplo, C5 a C4), as notas nos intervalos C–2 a C4 e C5 a G8 serão tocadas.

Configurações: C–2–G8

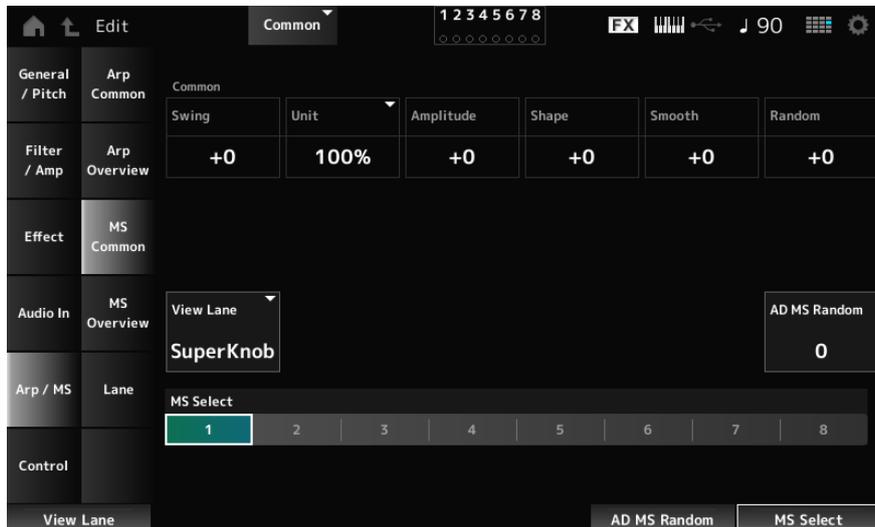
## MS Common (Motion Sequencer Common)

Na tela MS Common, você pode definir os parâmetros do sequenciador de movimentos usados para toda a Performance.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/⟳] → Arp/MS → MS Common

(Quando uma parte selecionada é Common) [SHIFT] + [MSEQ]



### Common Swing (Swing Offset)

Define o valor de swing do arpejo e do sequenciador de movimentos para a Performance.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Swing.

Configurações: -120—+0—+120

### Common Unit (Common Unit Multiply)

Define a porcentagem para estender ou comprimir o tempo do sequenciador de movimentos para toda a Performance. Este parâmetro afeta as pistas para as quais Unit está definido como Common.

A subdivisão da batida e do tempo mudará quando você estender ou comprimir o tempo de reprodução, para que você possa criar uma atmosfera completamente nova para a sequência de movimentos selecionada originalmente.

Configurações: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

### Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Define a amplitude do sequenciador de movimentos (ou o quanto a sequência muda) para toda a Performance.

Este valor de parâmetro compensa a amplitude das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) de cada parte.

Configurações: -127—+0—+127

### Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Define o formato do pulso do sequenciador de movimentos (ou o formato da curva de etapa) para a Performance.

Este valor de parâmetro compensa os parâmetros das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista e Control está definido como On.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) de cada parte.

Configurações: -100—+0—+100

### **Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

Define a suavidade da sequência de movimentos (ou a suavidade das mudanças na sequência ao longo do tempo) para toda a Performance.

Este valor de parâmetro compensa a suavidade das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) de cada parte.

Configurações: -127--+0--+127

### **Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

Define a aleatoriedade do sequenciador de movimentos (ou a aleatoriedade das alterações no valor de etapa da sequência) para toda a Performance.

Este valor de parâmetro compensa a aleatoriedade das pistas dentro da Performance se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) de cada parte.

Configurações: -127--+0--+127

### **View Lane (Motion Seq View Lane)**

Define a Motion Seq Lane que é mostrada quando View Mode da tela Home está definido como Motion Seq.

Configurações: Super Knob, 1-4

### **AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)**

Define a aleatoriedade das alterações em A/D Part Motion Sequencer Step Value.

Configurações: 0-127

### **MS Select (Motion Sequence Select)**

Altera a seleção da sequência de movimentos.

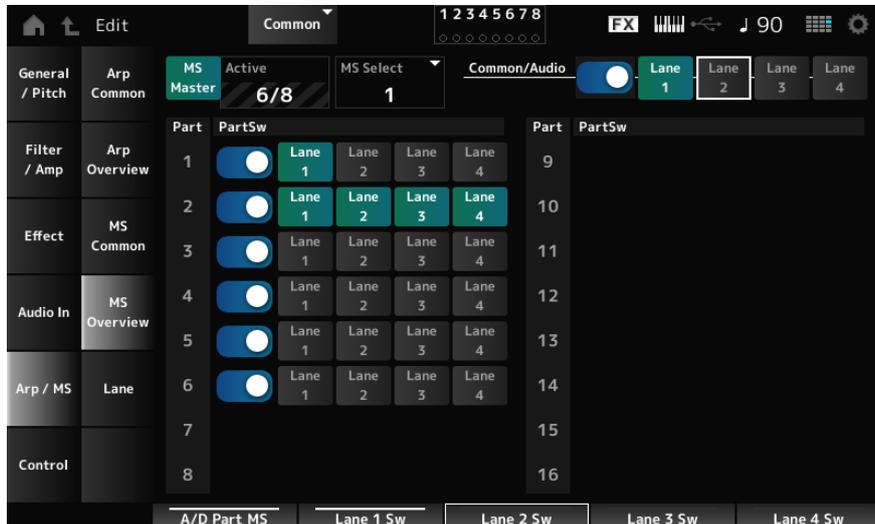
Configurações: 1-8

## MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Na tela MS Overview, você pode definir o sequenciador de movimentos na lista de todas as partes.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → MS Overview



### MS Master (Motion Seq Master Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da Performance inteira.

Esta chave está vinculada aos botões [MSEQ] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Active (Active Motion Sequencer)

Mostra o número de chaves de pista definidas como On.

O número mostrado no lado direito da barra (/) indica o número máximo de pistas que você pode definir simultaneamente como On.

### MS Select (Motion Sequence Select)

Altera a seleção da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos para cada parte.

Configurações: Off, On

### Lane Switch

Ativa ou desativa cada pista.

Você pode usar até quatro pistas do sequenciador de movimentos em uma parte ou até oito pistas em uma Performance inteira.

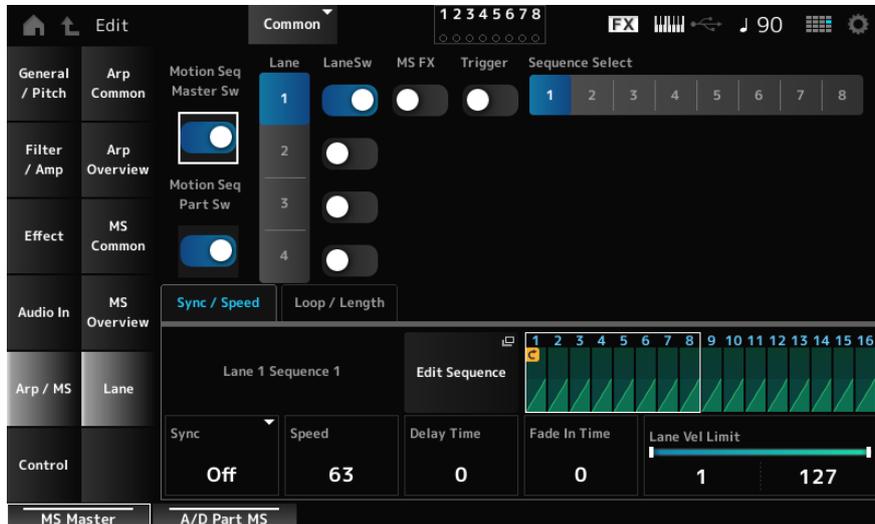
Configurações: Off, On

## Lane

Na tela Lane, você pode definir os parâmetros para cada pista do sequenciador de movimentos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Arp/MS → Lane



### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da Performance inteira.

Configurações: Off, On

### Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da parte.

Configurações: Off, On

### Lane (Lane Select)

Mostra os parâmetros da pista selecionada.

Configurações: 1–4

### LaneSw (Lane Switch)

Ativa ou desativa cada pista.

Você pode usar até quatro pistas do sequenciador de movimentos em uma parte ou até oito pistas em uma Performance inteira.

Quando definido como Off, os parâmetros dessa pista não serão mostrados.

Configurações: Off, On

### MS FX (Lane FX Receive)

Define a pista selecionada para receber os sinais dos botões giratórios para alterar os parâmetros do sequenciador de movimentos.

Configurações: Off, On

### Trigger (Lane Trigger Receive)

Define a pista selecionada para receber os sinais do botão [MSEQ TRIGGER].

Quando definido como On, a sequência de movimentos não será reproduzida a menos que você pressione o botão [MSEQ TRIGGER].

Configurações: Off, On

### Sequence Select (Motion Sequence Select)

Altera a seleção da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### Target Sequence

Mostra as pistas e sequências selecionadas.

## ■ Guias Sync/Speed

### Sync (Lane Sync)

Define a reprodução da sequência de movimentos definida como o destino na tela Control Assign para sincronizar com o tempo ou batida da Performance.

Configurações: Off, Tempo, Beat, Lane1 (quando Lane2–4 são selecionados)

**Off:** reproduz apenas o sequenciador de movimentos da pista.

**Tempo:** reproduz o Lane Motion Sequencer no tempo da Performance.

**Beat:** reproduz o sequenciador de movimentos em sincronia com a batida.

**Lane1:** reproduz o sequenciador de movimentos da pista em sincronia com a pista 1.

#### • Quando Sync está definido como Off

### Speed (Lane Speed)

Define a velocidade de reprodução da sequência de movimentos.

Este parâmetro está disponível quando Sync está definido como Off.

Configurações: 0–127

### Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

Define o tempo de atraso para iniciar a reprodução da sequência de movimentos.

Configurações: 0–127

### Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

Define o tempo para a sequência de movimentos atingir a amplitude máxima.

Configurações: 0–127

#### • Quando Sync está definido com um valor diferente de Off

### Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

Define a porcentagem para esticar ou comprimir o tempo de reprodução do sequenciador de movimentos para a pista selecionada.

Este parâmetro está disponível quando Sync está definido como Tempo ou Beat.

Configurações: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, 600%, 800%, 1200%, 1600%, 2400%, 3200%, 6400%, Common

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

**Common:** o valor definido na Unit Multiply comum a todas as partes é aplicado

### Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

Define o tempo de atraso para iniciar a reprodução da Motion Sequence quando Sync está definido como Tempo ou Beat.

Configurações: 0–32

### Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

Define o tempo para atingir a amplitude máxima da Motion Sequence quando Sync está definido como Tempo, Beat ou Lane1.

Configurações: 0–32

### Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reproduzir a sequência de movimentos da pista selecionada.

Este parâmetro está disponível quando Sync está definido como Off, Tempo ou Beat.

Quando o limite de velocidade é definido em um intervalo do valor mais alto ao mais baixo, a sequência de movimentos será reproduzida em dois intervalos de velocidade: do máximo para o valor mais alto e do valor mais baixo para o mínimo.

Configurações: 1–127

### Edit Sequence

A tela Motion Sequence Edit será aberta.

## Motion Seq Step n Value

Mostra a curva de etapa da sequência selecionada.

## ■ Guias Loop/Length

### Key On Reset (Lane Key On Reset)

Redefine a reprodução da sequência de movimentos quando você pressiona qualquer tecla do teclado.

Este parâmetro está disponível quando Sync está definido como Off, Tempo ou Beat. Este parâmetro não está disponível quando Trigger está definido como On.

Configurações: Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** Cada vez que você tocar qualquer nota, a sequência será reiniciada e a reprodução começará do início.

**1st-On:** a reprodução começa do início na primeira nota tocada. A sequência não será reiniciada quando uma segunda nota for tocada enquanto a primeira nota estiver sendo tocada.

### Loop (Lane Loop)

Define a sequência de movimentos para reprodução em loop (em repetições) ou reprodução única.

Este parâmetro está disponível quando Sync está definido como Off, Tempo ou Beat.

Configurações: Off, On

### Loop Start (Lane Loop Start)

Especifica o ponto inicial para reprodução em loop da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar abaixo da configuração Length)

### Length (Motion Seq Length)

Define o número de etapas na sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar acima da configuração Loop Start)

### MS Grid (Motion Sequencer Grid)

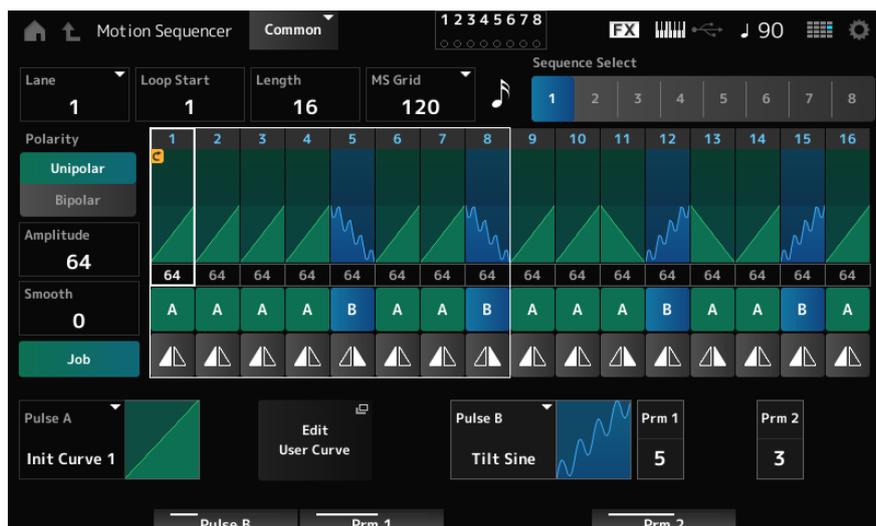
Define a duração de uma etapa na sequência de movimentos.

Configurações: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## ■ Motion Sequence Edit

Abre a tela de configuração da sequência de movimentos.

Você pode criar uma sequência de até 16 etapas.



### Loop Start (Lane Loop Start)

Especifica o ponto inicial para reprodução em loop da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar abaixo da configuração Length)

### Length (Motion Sequence Length)

Define a duração da sequência de movimentos.

Configurações: 1–16 (deve estar acima da configuração Loop Start)

### **MS Grid (Motion Sequencer Grid)**

Define a duração de uma etapa na sequência de movimentos.

Configurações: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

Altera a seleção de tipo da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### **Lane Select**

Altera a seleção da pista.

Configurações: 1–4

### **Polarity (Motion Sequence Polarity)**

Define a polaridade da sequência de movimentos.

Configurações: Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** somente valores positivos são usados para a alteração do parâmetro

**Bipolar:** valores positivos e negativos são usados para a alteração do parâmetro

### **Amplitude (Motion Sequence Amplitude)**

Define o grau de alterações na sequência de movimentos.

Configurações: 0–127

### **Smooth (Motion Sequence Smoothness)**

Define a suavidade das alterações na sequência de movimentos ao longo do tempo.

Configurações: 0–127

### **Job**

Abre o menu Job.

- **Store Sequence**  
Salva (armazena) a sequência de movimentos editada.
- **Load Sequence**  
Carrega a sequência de movimentos.
- **Copy Sequence**  
Copia a sequência de movimentos.

### **Motion Sequence Step Value**

Define o valor para cada etapa na sequência de movimentos.

Você pode usar os controles deslizantes de 1 a 8 para alterar os valores das etapas 1 a 8 e das etapas 9 a 16, dependendo da posição do cursor.

Configurações: 0–127

### **Motion Sequence Step Type**

Define o tipo e a direção de cada etapa na sequência de movimentos.

Configurações: A, B, Reverse A, Reverse B

### **Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)**

### **Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)**

Seleciona uma curva de mudança de parâmetro para Pulse A e Pulse B.

Use Motion Sequence Step Type para selecionar qual dos tipos de curva utilizar em cada etapa.

O eixo vertical representa o tempo enquanto o eixo horizontal representa o valor da etapa.

Configurações: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Quando um banco predefinido é selecionado)  
Init Curve 1–32 (Quando um banco de usuário é selecionado)  
Curve em Library 1–24 (Ao carregar um arquivo de biblioteca)

**Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)****Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)**

Ajusta a forma da curva de etapa na sequência de movimentos. Além disso, o intervalo do valor do parâmetro difere dependendo do Curve Type.

Esta configuração não está disponível dependendo do Curve Type.

**Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)**

Ativa ou desativa o uso dos botões para controlar o formato da curva da etapa da sequência de movimentos.

Exibido somente quando MS FX (Lane FX Receive) está definido como On. Esta configuração não está disponível dependendo do Curve Type.

Configurações: Off, On

## Control Assign

Na tela Control Assign, você pode definir os controladores para a parte.

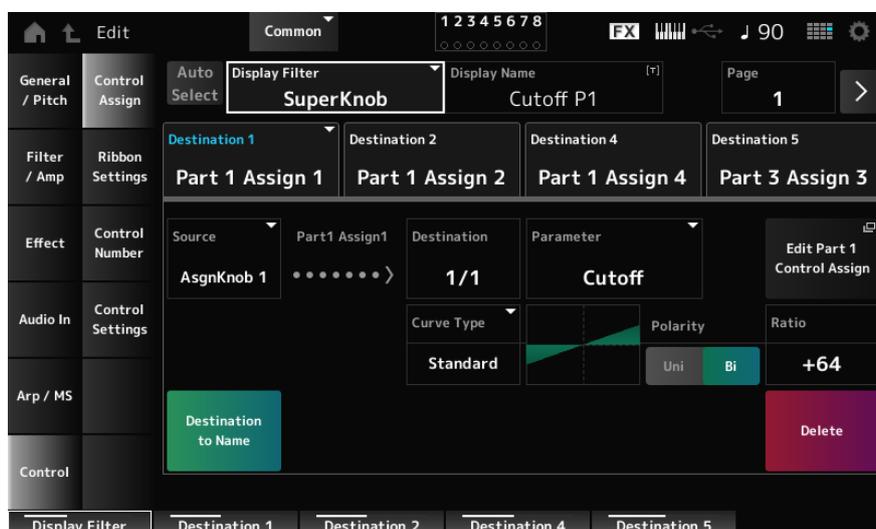
Ao atribuir um parâmetro (Destination) a um controlador (Source), você pode controlar o som de várias maneiras. Você pode usar controladores físicos, como o controle giratório da curva de afinação, bem como o sequenciador de movimentos e o Envelope Follower.

Até 32 controladores podem ser atribuídos simultaneamente a uma parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Control → Control Assign

Toque em Edit Super Knob em Motion Control → Super Knob



### Auto Select

Ativa ou desativa a configuração de seleção automática do Display Filter.

Quando definido como On, mover o controlador que deseja definir para Source definirá automaticamente o controlador como Display Filter.

Configurações: Off, On

### Display Filter

Seleciona o controlador para mostrar as configurações na tela.

Quando você seleciona Super Knob, todas as configurações dos botões giratórios 1 a 8 com Super Knob Link definido como On serão mostradas.

Configurações: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

### Display Name (Assignable Knob Name)

Isso permite que você insira um novo nome para os botões 1 a 8. Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de AsgnKnob 1–8.

### Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch será aberto. Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de PitchBend.

### Edit Motion Sequencer

Opens Arp/MS → Lane. Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de MS Lane 1–4.

## Edit Envelope Follower

Abre a tela de configurações do Envelope Follower. Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de EnvFollow 1–16, EnvFollowAD ou EnvFollowMst.

### Destination

Define o parâmetro do destino. Toque em [+] para adicionar um Destination.

Quando Source está definido como AsgnKnob 1–8, Part1–16 Assign1–8 será adicionado às configurações. Nesse caso, Curve Type e Curve Ratio não estão disponíveis.

### Source

Define o controlador para controlar os parâmetros definidos para Destination.

Quando Destination está definido como Part1–16 Assign1–8, somente AsgnKnob 1–8 estará disponível. Outros controladores não podem ser usados.

Configurações: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

### Destination to Name

Copia os parâmetros definidos como Destination para Display Name.

Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de AsgnKnob 1–8.

### Delete

Exclui o Destination selecionado.

### Destination (Part Assignable Knob Destination)

Define o parâmetro a ser exibido quando você tenta definir Part1–16 Assign1–8 para Destination e vários destinos já estão atribuídos a Part Assign.

### Parameter (Part Assignable Knob Parameter)

Define o parâmetro Part como o destino.

Configurações: Consulte Data List (Lista de dados)

Os parâmetros mostrados abaixo aparecem somente quando Destination 1–32 está definido como Part1–16 Assign1–8. Além disso, somente os botões de atalho estarão disponíveis nas telas quando os botões de parte 1 a 8 não puderem ser encontrados em Destination.

### Edit (Part No.) Control Assign

Abre a tela Control Assign para a parte selecionada.

### Curve Type

Define a curva de mudança do parâmetro definido como Destination.

O eixo horizontal representa o valor do controlador definido em Source enquanto o eixo vertical representa o valor do parâmetro.

Configurações: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Quando um banco predefinido é selecionado)  
Init Curve 1–32 (Quando um banco de usuário é selecionado)  
Curve em Library 1–24 (Ao carregar um arquivo de biblioteca)

### Polarity (Curve Polarity)

Define a polaridade da curva definida em Curve Type.

Configurações: Uni, Bi

**Uni:** as alterações de parâmetros ocorrem apenas dentro da faixa positiva ou negativa, de acordo com o formato da curva

**Bi:** as alterações de parâmetros ocorrem em faixas positivas e negativas de acordo com o formato da curva

### Ratio (Curve Ratio)

Define a proporção dos valores dos parâmetros.

Configurações: –128–+0–+127

### Param 1 (Curve Parameter 1)

### Param 2 (Curve Parameter 2)

Ajusta a forma da curva. Esta configuração não está disponível dependendo do Curve Type.

### Edit User Curve

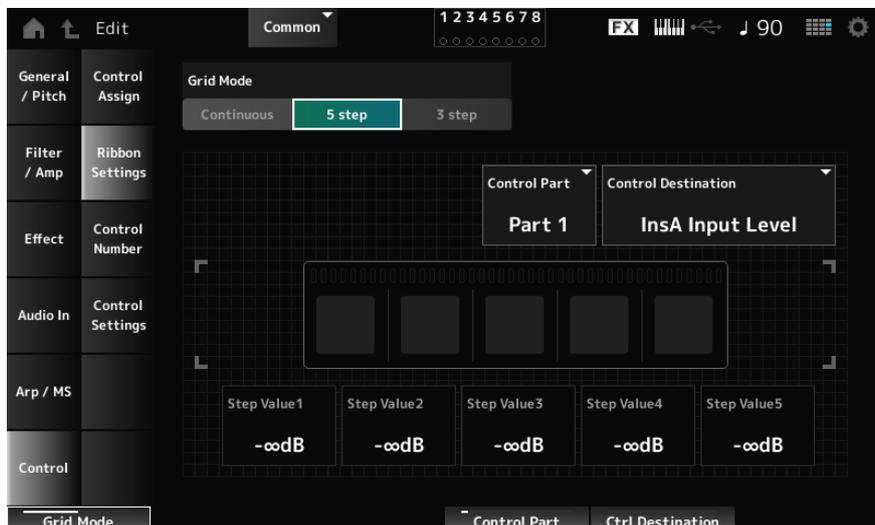
Abre a tela de configuração da curva do usuário.

## Ribbon Settings

Define o controlador de fita.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↺] → Control → Ribbon Settings



### Ribbon Grid Mode

Define o modo de grade do controlador de fita.

Configurações: Continuous, 5 step, 3 step

#### OBSERVAÇÃO

Defina como Continuous se você deseja usar a configuração do Ribbon Controller que você definiu na tela Control Assign.

### ■ Modo Continuous

#### Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Define a forma como o controlador de fita funciona.

Configurações: Hold, Reset

**Hold:** mantém o valor da posição em que você solta o dedo do controlador de fita.

**Reset:** redefine automaticamente o valor para a posição intermediária quando você solta o dedo do controlador de fita.

### ■ Modo 5 step, modo 3 step

#### Control Part

Seleciona a parte a ser controlada com o controlador de fita.

Configurações: Common, Part 1–16

#### Control Destination

Configurações: Consulte o Control Box Destination na Data List

#### Step Value 1–5

Configurações: depende de Destination

## Control Number

Define o número de alteração de controle para toda a Performance.

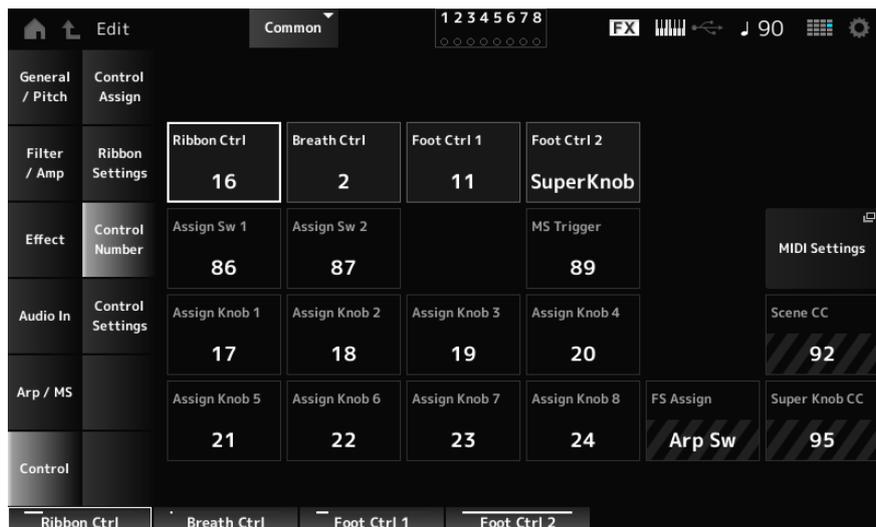
Você pode atribuir números específicos de alteração de controle MIDI aos botões giratórios no painel superior e aos controladores no dispositivo externo.

### OBSERVAÇÃO

Quanto aos controladores não incluídos neste instrumento, você pode usar um sequenciador externo ou controladores MIDI externos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/⟳] → Control → Control Number



#### Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Define o número de alteração de controle gerado pela operação do controlador de fita.

Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação do controlador de fita integrado.

Configurações: Off, 1–95

#### Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Define o número de alteração de controle para o controlador de vibração a ser recebido do dispositivo externo.

Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação do controlador de vibração.

Configurações: Off, 1–95

#### Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)

#### Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Define o número de alteração de controle gerado pela operação do pedal conectado ao conector FOOT CONTROLLER.

Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação do controlador de pedal.

Configurações: Off, 1–95, Super Knob

#### Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)

#### Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Define o número de alteração de controle gerado pela operação dos botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].

Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação dos botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].

Configurações: Off, 1–95

### **MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)**

Define o número de alteração de controle gerado pela operação do botão [MSEQ TRIGGER].

Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação do botão [MSEQ TRIGGER].

Configurações: Off, 1–95

### **MIDI Settings**

Abre a tela de configurações MIDI. A mesma tela pode ser aberta em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

### **Assign Knob (Assignable Knob Control Number)**

Define o número de alteração de controle gerado pela operação dos botões giratórios 1 a 8.

Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação dos botões giratórios 1 a 8.

Configurações: Off, 1–95

### **FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)**

Mostra o número de alteração de controle gerado pela operação do pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação do pedal.

### **Scene CC (Scene Control Change Number)**

Mostra o número de alteração de controle gerado pela operação dos botões SCENE. Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação dos botões SCENE.

### **Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)**

Mostra o número de alteração de controle gerado pela operação do botão giratório Super. Quando este instrumento recebe uma mensagem de alteração de controle MIDI do número definido com este parâmetro do dispositivo externo, a mensagem é tratada da mesma forma que a operação do botão giratório Super.

### **OBSERVAÇÃO**

- Quando Scene CC e Super Knob CC estão definidos como Off, exclusivo do sistema (SysEx) é usado para lidar com mensagens MIDI.
- FS Assign, Scene CC e Super Knob CC são usados para todo o instrumento. Se desejar, altere essas configurações na tela Utility MIDI I/O.

## Control Settings

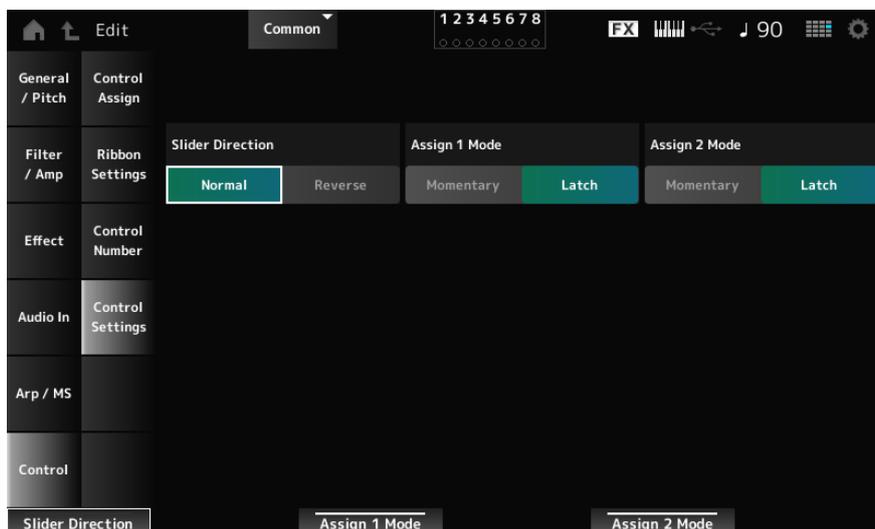
Define o modo do controlador.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



### Slider Direction Part 1–8

Define a direção dos controles deslizantes de 1 a 8 quando o controle deslizante Mode está definido como PART.  
Configurações: Normal (de baixo para cima), Reverse (de baixo para cima)

### Assignable Switch 1 Mode

### Assignable Switch 2 Mode

Define os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] para a configuração Latch ou Momentary.

Configurações: Latch, Momentary

**Latch:** é definido como On quando você pressiona o botão e como Off quando você pressiona o botão novamente.

**Momentary:** é definido como On enquanto você mantém o botão pressionado e como Off quando você solta o botão.

# Part Edit (AWM2) Part Common Edit Telas

Uma Normal Part (AWM2) consiste em até 128 elementos.

Part Edit (AWM2) inclui Part Common Edit (para definir parâmetros para toda a parte) e Element Edit (para definir parâmetros para cada elemento na parte).

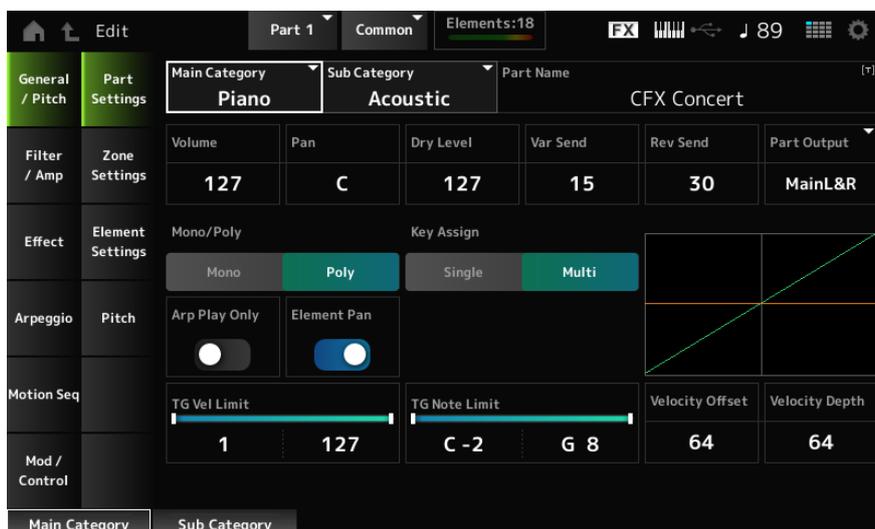
## General/Pitch

### Part Settings

Na tela Part Settings, você pode definir parâmetros gerais (como nomes das partes e sistema de geração de tons) para a parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings



### Main Category (Part Main Category)

### Sub Category (Part Sub Category)

Define a categoria principal e a subcategoria da parte selecionada.

Configurações: Consulte Data List

### Part Name

Você pode salvar a parte que está editando com um novo nome e usar até 20 caracteres alfanuméricos.

### Volume

Define o volume da parte selecionada.

Configurações: 0–127

### Pan

Ajusta a posição Pan (no campo estéreo) da parte selecionada.

Configurações: L63–C (centro)–R63

## Dry Level

Define o nível seco da parte selecionada. Este parâmetro está disponível somente quando Part Output está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

## Var Send (Variation Send)

Define o envio de variação da parte selecionada. Este parâmetro está disponível somente quando Part Output está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

## Rev Send (Reverb Send)

Define a emissão de reverberação da parte selecionada. Este parâmetro está disponível somente quando Part Output está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

## Part Output (Part Output Select)

Define o destino de saída dos sinais de áudio da parte selecionada.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST].

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST].

**Off:** nenhuma saída do sinal de áudio para a parte.

## OBSERVAÇÃO

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

## Mono/Poly

Define o modo de geração de tom da parte atual. Mono serve apenas para reproduzir notas únicas e Poly, para reproduzir várias notas simultâneas.

Ao usar a configuração Mono para tocar teclado em legato, você pode criar uma transição suave de sons de uma nota para outra.

Configurações: Mono, Poly

## Key Assign (Key Assign Mode)

Define como o som é produzido quando o gerador de sons interno recebe mensagens de nota ativada do mesmo som duas (ou mais) consecutivas.

A configuração Multi é recomendada para a maioria dos casos. No entanto, a configuração Multi usa muitas notas na polifonia máxima; por isso, será recomendado mudar para Single se os sons de outras partes forem eliminados ou não forem reproduzidos corretamente.

Configurações: Single, Multi

**Single:** interrompe a primeira nota e toca a mesma nota novamente. É conveniente para repetir a mesma nota no mesmo canal

**Multi:** toca a segunda nota sobre a primeira nota. A configuração Multi faz com que as rolagens soem naturais, especialmente pratos de ataque ou outros instrumentos de percussão com um longo enfraquecimento

## Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Define a parte a ser reproduzida somente com o arpejo.

Qualquer parte definida como On (Ativa) será reproduzida pelas mensagens de nota ligada enviadas do arpejo.

Configurações: Off, On

## Element Pan (Element Pan Switch)

Define Pan como On ou Off em Element Edit.

Quando definido como desativado, Pan em Element Edit será definida como C (centro).

Configurações: Off, On

### TG Note Limit (Note Limit)

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) da parte.

Quando a primeira nota de Note Limit for definida como mais alta que a segunda (por exemplo, C5 a C4), as notas nos intervalos C-2 a C4 e C5 a G8 serão tocadas.

Configurações: C-2-G8

### TG Vel Limit (Velocity Limit)

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) da parte.

Quando definido de forma que o valor mais alto seja o primeiro e o valor mais baixo seja o segundo (por exemplo, 93 a 34), as notas são tocadas apenas nas velocidades de 1 a 34 e de 93 a 127.

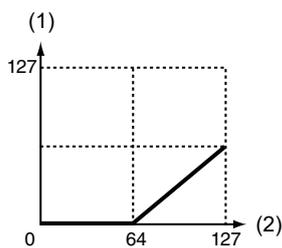
Configurações: 1-127

### Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

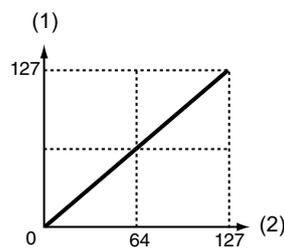
Aumenta ou diminui o valor da velocidade que é enviado ao gerador de sons interno.

Configurações: 0-127

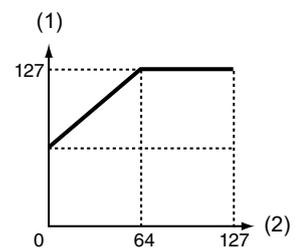
Quando Velocity Depth = 64  
e Velocity Offset = 32



Quando Velocity Depth = 64  
e Velocity Offset = 64



Quando Velocity Depth = 64  
e Velocity Offset = 96



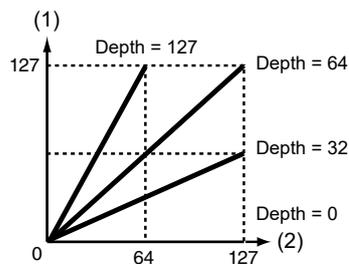
(1) Velocidade real resultante (afetando o gerador de tom)  
(2) Velocidade com a qual você toca uma nota

### Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Define como o nível do valor de velocidade (enviado ao gerador de sons interno) responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: 0-127

Quando Velocity Depth = 64



(1) Velocidade real resultante (afetando o gerador de tom)  
(2) Velocidade com a qual você toca uma nota

## Zone Settings

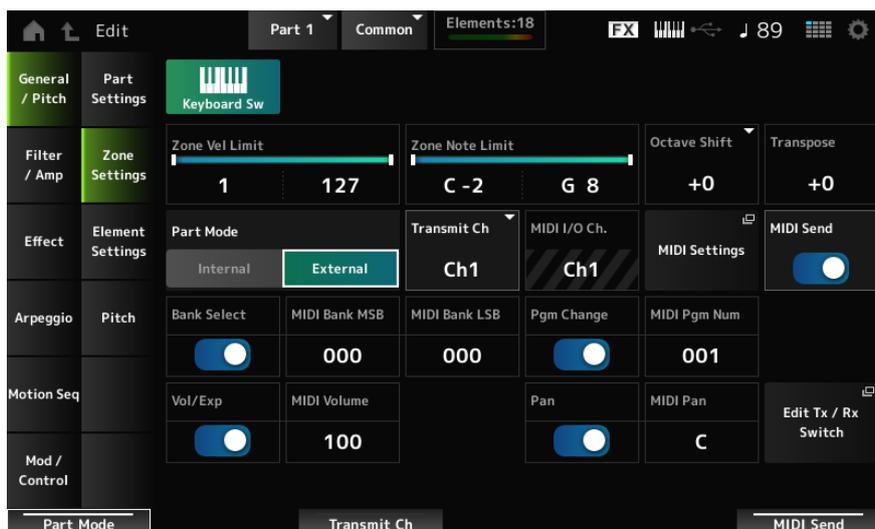
Na tela Zone Settings, você pode definir os parâmetros para a função Zone.

Esta função permite dividir todo o teclado em no máximo oito seções (zonas) e atribuir independentemente um canal separado para cada zona.

Dessa forma, você só precisa de um teclado para reproduzir os sons de vários teclados. Você pode tocar diversas partes em um módulo de som multitimbral externo ou tocar o gerador de sons interno e quaisquer módulos de som externos conectados.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Zone Settings



### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Você pode definir quais partes serão tocadas simultaneamente ligando ou desligando a Keyboard Sw (Keyboard Control Switch) de cada parte.

Quando você seleciona uma parte com Common ou Keyboard Sw definido como On e toque o teclado, as partes com Keyboard Sw definido como On, a reprodução será feita simultaneamente.

Se Keyboard Sw para a parte definida como Off, quando você tocar o teclado com essa parte selecionada, esses sons serão tocados.

Configurações: Off, On

### Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) da zona.

Quando definido de forma que o valor mais alto seja o primeiro e o valor mais baixo seja o segundo (por exemplo, 93 a 34), as notas são tocadas apenas nas velocidades de 1 a 34 e de 93 a 127.

Configurações: 1–127

### Zone Note Limit

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) da zona.

Quando a primeira nota de Note Limit for definida como mais alta que a segunda (por exemplo, C5 a C4), as notas nos intervalos C–2 a C4 e C5 a G8 serão tocadas.

Configurações: C–2–G8

### Octave Shift

Muda a afinação da zona nas oitavas.

Configurações: –3–+0 (padrão)–+3

## Transpose

Muda a afinação da zona nos semitons.

Configurações: -11→+0 (padrão)→+11

## Part Mode

Alterna o modo da parte.

Configurações: Internal, External

**Internal:** modo que utiliza o mecanismo de som integrado do instrumento

**External:** usa o gerador externo de tons. Qualquer parte definida como External não recebe mensagens MIDI do dispositivo externo

## Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Define o canal para transmissão e recepção de mensagens MIDI quando Part Mode está definido como Internal.

Configurações: Ch1–Ch16, Off

## Transmit Ch

Define o canal para transmissão e recebimento de mensagens MIDI da zona quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Ch1–Ch16

## MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)

Mostra o canal para controlar a parte definida como Common e a parte com a Keyboard Sw definida como On.

Esta configuração é comum a todo o instrumento. A configuração pode ser alterada na tela Utility MIDI Settings.

Ao usar Tx/Rx Ch e Transmit Ch, não use o mesmo canal especificado em MIDI I/O Ch. Se o mesmo canal for especificado, a configuração em MIDI I/O Ch terá prioridade.

Configurações: Ch1–Ch16

## MIDI Settings

Abre Settings → MIDI I/O na tela Utility.

## MIDI Send

Quando este parâmetro está definido como On, as configurações MIDI Bank MSB/LSB, MIDI Pgm Num, MIDI Volume e MIDI Pan são transmitidas ao dispositivo externo sempre que esses parâmetros são alterados. No entanto, a configuração não é transmitida quando a chave de transmissão correspondente está desativada.

Esta configuração é comum a todas as Performances e não pode ser definida individualmente para cada Performance.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Off, On

## Bank Select (Transmit Bank Select)

A chave de transmissão para enviar MIDI Bank MSB e MIDI Bank LSB para o dispositivo externo.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Off, On

## MIDI Bank MSB

## MIDI Bank LSB

Seleciona o banco para transmitir a seleção da Performance. Este parâmetro não está disponível quando Bank Select (Transmit Bank Select) está definido como Off.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: 000–127

## Pgm Change (Transmit Program Change)

Esta é a chave de transmissão para enviar mensagens de alteração de programa para o dispositivo externo.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Off, On

### **MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)**

Seleciona o número de alteração de programa para transmitir a seleção de Performance.

Este parâmetro não está disponível quando Pgm Change (Transmit Program Change) está definido como Off.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: 001–128

### **Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)**

Esta é a chave de transmissão para enviar a configuração de volume para o dispositivo externo.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Off, On

### **MIDI Volume**

Define o volume para transmissão da seleção de Performance.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: 0–127

### **Pan (Transmit Pan)**

Esta é a chave de transmissão para enviar a configuração de panorâmica para o dispositivo externo.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Off, On

### **MIDI Pan**

Define a panorâmica para transmitir a seleção de Performance.

Este parâmetro não está disponível quando Pan (Transmit Pan) está definido como Off.

Configurações: L64–C (centro)–R63

### **Edit Tx/Rx Switch**

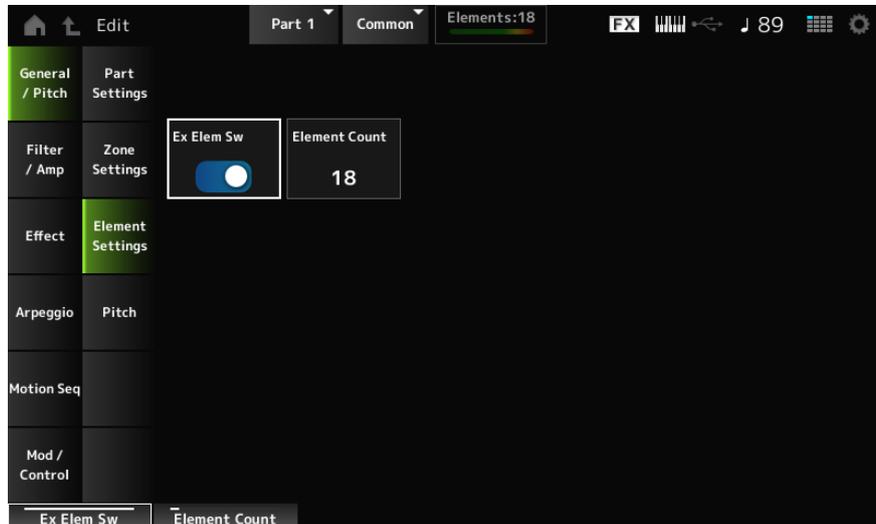
Mod/Control → Tx/Rx Switch será exibida.

## Element Settings

Define o número máximo de elementos a serem usados.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Element Settings



### Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Habilita a extensão da capacidade do elemento.

Quando definido como Off, somente até oito elementos estarão disponíveis.

Configurações: Off, On

### Element Count

Define o número máximo de elementos a serem usados.

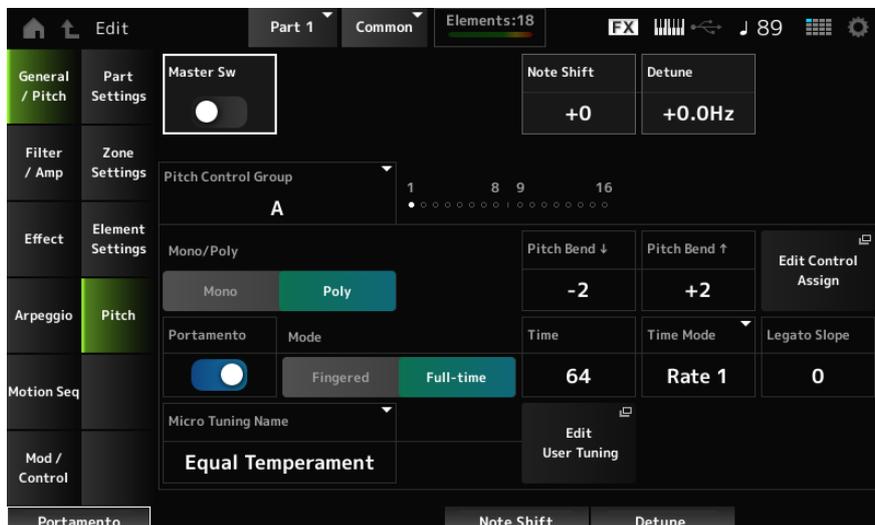
Configurações: 8–128

## Pitch

Na tela Pitch, você pode definir a afinação da parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → Pitch



### Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento é uma função que cria uma transição suave entre duas notas.

Ativa ou desativa o portamento para partes que tenham Portamento Part Switch definido como On.

Esta opção está vinculada ao botão [PORTAMENTO] no painel superior.

Configurações: Off, On

### Note Shift

Ajusta a afinação em semitons.

Configurações: -48+0+48

### Detune

Ajusta a afinação da parte selecionada em incrementos de 0,1 Hz.

Mudando ligeiramente o tom, você pode desafinar o som.

Configurações: -12,8 Hz+0,0 Hz+12,7 Hz

### Pitch Control Group

As partes atribuídas ao mesmo grupo recebem a mesma afinação.

### Mono/Poly

Define o modo de geração de tom da parte atual. Mono serve apenas para reproduzir notas únicas e Poly, para reproduzir várias notas simultâneas.

Ao usar a configuração Mono para tocar teclado em legato, você pode criar uma transição suave de sons de uma nota para outra.

Configurações: Mono, Poly

### Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

### Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Define o intervalo das alterações criadas com o controle giratório da curva de afinação em semitons.

Configurações: -48+0+24

## Edit Control Assign

Abre a tela Control Assign com Display Filter definido como PitchBend.

## Portamento (Portamento Part Switch)

Ativa ou desativa o portamento para a parte.

Configurações: Off, On

## Mode (Portamento Mode)

Define a forma como o portamento é aplicado de acordo com a Performance do seu teclado.

Configurações: Fingered, Full-time

**Fingered:** o portamento é aplicado somente quando você toca em legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior)

**Full-time:** o portamento é aplicado em todos os momentos

## Time (Portamento Time)

Define a duração (ou velocidade) da transição de afinação do portamento da parte.

Configurações: 0–127

## Time Mode (Portamento Time Mode)

Define como a afinação muda ao longo do tempo.

Configurações: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

**Rate 1:** a afinação muda a uma taxa específica.

**Time 1:** a afinação muda em um período específico.

**Rate 2:** a afinação muda em uma taxa específica dentro de uma oitava.

**Time 2:** a afinação muda em um período específico dentro de uma oitava.

## Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Ajusta o ataque do legato (tocar a próxima nota antes de soltar a anterior) quando Mono/Poly está definido como Mono.

Quando definido como Mono, o ataque da nota pode soar artificial dependendo da velocidade de ataque da forma de onda atribuída à parte. Ao definir esse parâmetro como baixo para sons com ataques curtos e alto para sons com ataques longos, você pode ajustar o som para ter um ataque natural.

Configurações: 0–7

## Micro Tuning Name

Define a microafinação (temperamento) da parte.

Para obter uma explicação de cada temperamento, consulte General/Pitch → Pitch na tela Common Edit.

Configurações: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3

Init Tuning 1–8 (Quando um banco de usuário é selecionado)

Library 1–1 – 24–8 (Ao carregar um arquivo de biblioteca)

## Root (Micro Tuning Root)

Define a nota tônica para a microafinação.

Este parâmetro é mostrado somente quando Micro Tuning Name que requer uma nota tônica é selecionada.

Configurações: C–B

## Edit User Tuning

Abre a janela de configurações da microafinação do usuário.

## Filter

Na tela Filter, você pode definir o gerador de envelope de filtro (FEG) da parte.

O FEG permite definir o grau (ou nível) das alterações na frequência de corte e como essas alterações evoluem ao longo do tempo, desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o som enfraquece.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter



### FEG Atk (FEG Attack Time)

Define o tempo que leva para o som mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla até quando a frequência de corte atinge o valor definido em Attack Level (FEG Attack Level).

É especificado como um valor de deslocamento para o FEG do elemento.

Configurações: -64+0+63

### FEG Decay (FEG Decay Time)

Define o tempo que leva para a frequência de corte mudar do Attack Level (FEG Attack Level). Você pode controlar a nitidez ou a velocidade de enfraquecimento do som.

É especificado como um valor de deslocamento para o FEG do elemento.

Configurações: -64+0+63

### FEG Sus (FEG Sustain Level)

Define o nível de frequência de corte que segue o final do FEG Decay (FEG Decay Time).

É especificado como um valor de deslocamento para o FEG do elemento.

Configurações: -64+0+63

### FEG Rel (FEG Release Time)

Define o tempo que leva para a frequência de corte cair para o Release Level (FEG Release Level) quando você tira o dedo da tecla.

É especificado como um valor de deslocamento para o FEG do elemento.

Configurações: -64+0+63

**Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

Altera o som definindo a frequência de corte do filtro. Quando o filtro passa-baixas é selecionado, valores maiores aqui resultam em um som mais leve e valores menores resultam em um som mais pesado.

É especificado como um valor de deslocamento para a frequência de corte do elemento.

Configurações: -64+0+63

**Resonance (Filter Resonance)**

Adiciona características especiais ao som ajustando o nível do sinal próximo à frequência de corte.

É especificado como um valor de deslocamento para Resonance (Filter Resonance) ou Width (Filter Width).

Configurações: -64+0+63

**FEG Depth**

Ajusta o intervalo de profundidade da frequência de corte controlada pelo FEG do elemento.

Quando definido como 0, as configurações do elemento serão usadas sem alterações.

Configurações: -64+0+63

## Amp EG

Na tela Amp EG, você pode configurar do AEG (Gerador de envelope de filtro) da parte. Ao definir o Amp EG, você pode definir como o volume muda desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Amp EG



### AEG Attack (AEG Attack Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando ele atinge o máximo.

É especificado como um valor de deslocamento para o AEG do elemento.

Configurações: -64+0+63

### AEG Decay (AEG Decay Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar depois de atingir o máximo.

É especificado como um valor de deslocamento para o AEG do elemento.

Configurações: -64+0+63

### AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Ajusta o volume que é mantido após o AEG Decay (AEG Decay Time).

Configurações: -64+0+63

### AEG Release (AEG Release Time)

Define o tempo que leva para o som enfraquecer após você soltar a tecla.

É especificado como um valor de deslocamento para o AEG do elemento.

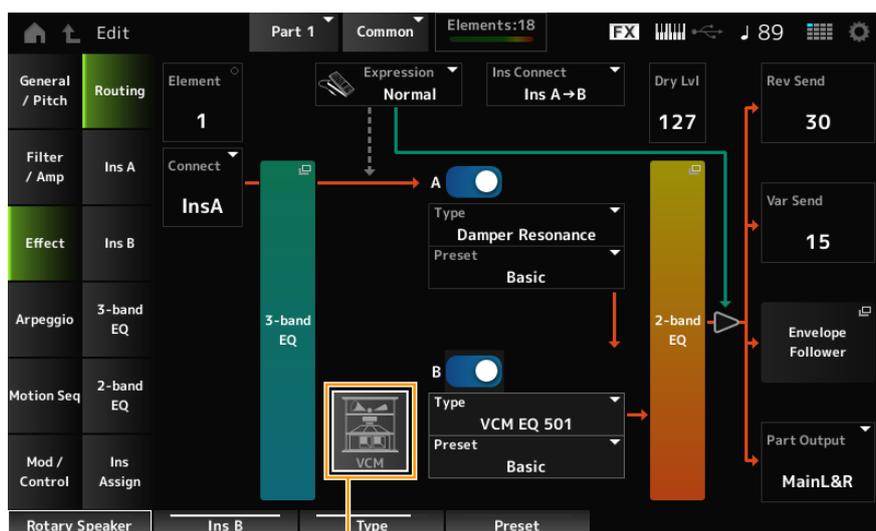
Configurações: -64+0+63

## Routing

Na tela Routing, você pode definir o roteamento do efeito da parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



(1)

### (1) VCM Rotary Speaker Switch

#### Element (Element Select)

Mostra o nome do elemento selecionado.

Quando Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings) está definido como Off ou quando há menos de oito elementos, os números de 1 a 8 são mostrados.

Configurações: 1–128 (até a configuração Element Count)

#### Connect (Element Connection Switch)

Define o elemento a ser enviado para o efeito de inserção A ou efeito de inserção B.

Definir essa opção como Thru ignora os efeitos de inserção.

Configurações: Thru, InsA, InsB

#### 3-band EQ

Abre a tela de configuração de 3-band EQ.

## Expression (Expression Type)

Define a posição no fluxo do sinal ao usar o pedal de Expression.

Configurações: Normal, Pre FX

**Normal:** aplicado após o 2-band EQ

**Pre FX:** aplicado antes dos efeitos de inserção. Esta configuração é eficaz quando usada com efeitos não lineares (o som muda significativamente com o nível de entrada), como Distortion

## Exp. Curve (Expression Curve)

Define a maneira como o efeito de expressão é aplicado com Exp. Curve quando Expression Type está definido como Pre FX.

Configurações: Normal, Organ

**Normal:** Curva de volume de características normais

**Organ:** Curva de volume das características simulando um órgão vintage

## VCM Rotary Speaker Switch

Define o efeito VCM Rotary Speaker, que simula as características de um alto-falante rotativo utilizando a tecnologia VCM. Este parâmetro está disponível somente quando VCM Rotary Speaker Switch está definido como Part 1.

Configurações: Off, On

## Ins Connect (Insertion Connection Type)

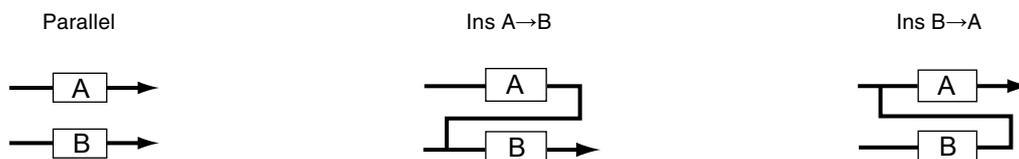
Define o roteamento do efeito para o efeito de inserção A e o efeito de inserção B. O diagrama muda de acordo quando as configurações são alteradas.

Configurações: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

**Parallel:** (para a parte normal (AWM2) e a parte de bateria): a saída do efeito de inserção A e efeito de inserção B é enviada individualmente para o Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation e Envelope Follower.

**Ins A→B:** a saída do efeito de inserção A é enviada para o efeito de inserção B, e a saída do efeito de inserção B é enviada para o Efeito Master, EQ Master, Reverb, Variation e Envelope Follower.

**Ins B→A:** a saída do efeito de inserção B é enviada para o efeito de inserção A, e a saída do efeito de inserção A é enviada para o Efeito Master, EQ Master, Reverb, Variation e Envelope Follower.



## A (Insertion Effect A Switch)

## B (Insertion Effect B Switch)

Ativa ou desativa o efeito de inserção A ou B.

Configurações: Off, On

## Type (Insertion Effect Type)

Define o tipo de efeito.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

## Preset (Insertion Effect Preset)

Seleciona um dos parâmetros de efeito predefinidos para cada tipo de efeito.

Ao selecionar uma predefinição, você pode alterar a forma como os efeitos são aplicados.

Configurações: Consulte Data List

## **Side Chain (Insertion Side Chain Part)**

### **Modulator (Insertion Modulator Part)**

Define a parte da cadeia lateral (ou o do modulador, dependendo do tipo de efeito) para o efeito de inserção A ou efeito de inserção B.

Este parâmetro não está disponível quando a própria parte ou Master está definido como Modulator. Nesse caso, o valor do parâmetro será mostrado entre parênteses como em "(Master)".

Configurações: Part 1–16, A/D, Master, Off

### **Dry Level**

Define o nível seco (ou o nível dos sinais não processados pelo efeito do sistema) da parte selecionada.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **2-band EQ**

Abre a tela de configuração de 2-band EQ.

### **Rev Send (Reverb Send)**

Define o nível dos sinais (ou sinais de bypass) enviados do efeito de inserção A ou do efeito de inserção B para o efeito de reverberação. Este parâmetro está disponível somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Var Send (Variation Send)**

Define o nível dos sinais (ou sinais de bypass) enviados do efeito de inserção A ou do efeito de inserção B para o efeito de variação. Este parâmetro está disponível somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Envelope Follower**

Abre a tela de configurações do Envelope Follower.

### **Part Output (Part Output Select)**

Define o destino de saída dos sinais de áudio.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST].

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST].

**Off:** nenhuma saída do sinal de áudio para a parte.

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

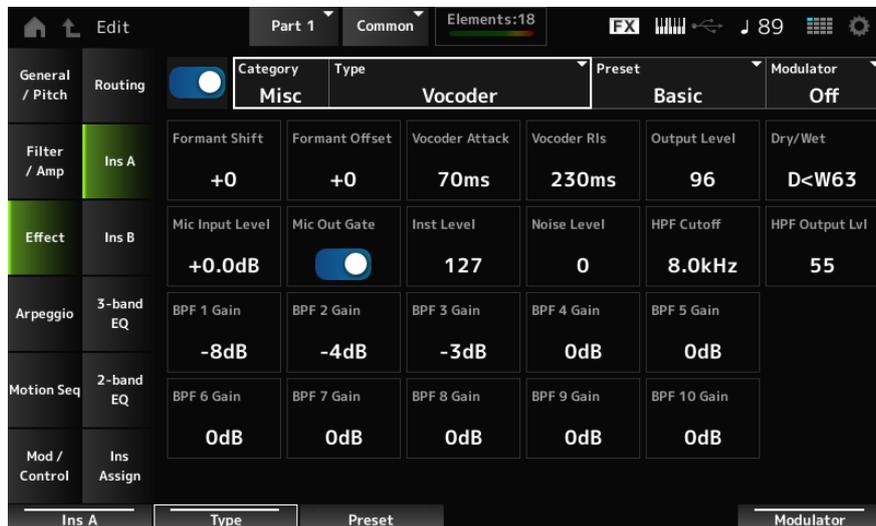
## Ins A, Ins B

Nas telas Ins A e Ins B, você pode definir os efeitos de inserção.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Effect → Ins A

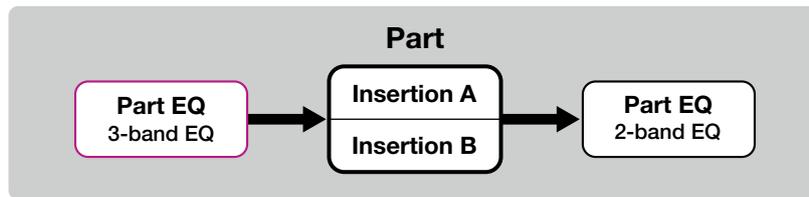
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Effect → Ins B



O mesmo que Audio In → Ins A e Ins B na tela Common Edit.

## 3-band EQ

Na tela 3-band EQ, você pode definir o EQ de parte. O EQ pode ser definido antes do efeito de inserção.



### Operação

PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → 3-band EQ



#### EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Define o nível do sinal da banda Low.

Configurações: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

#### EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Define a frequência da banda Low.

Configurações: 50,1 Hz – 2,00 kHz

#### EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Define o nível do sinal da banda Mid.

Configurações: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

#### EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Define a frequência da banda Mid.

Configurações: 139,7 Hz–10,1 kHz

#### EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Define a largura de banda Mid.

Configurações: 0.7–10.3

#### EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Define o nível do sinal da banda High.

Configurações: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

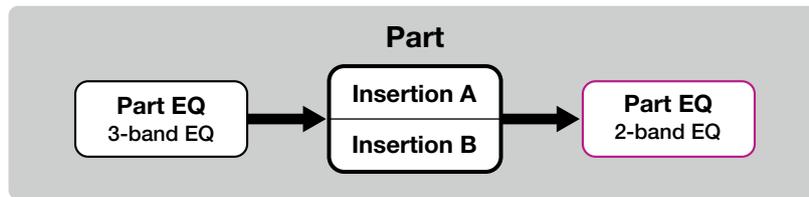
#### EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Define a frequência da banda High.

Configurações: 503,8 Hz – 14,0 kHz

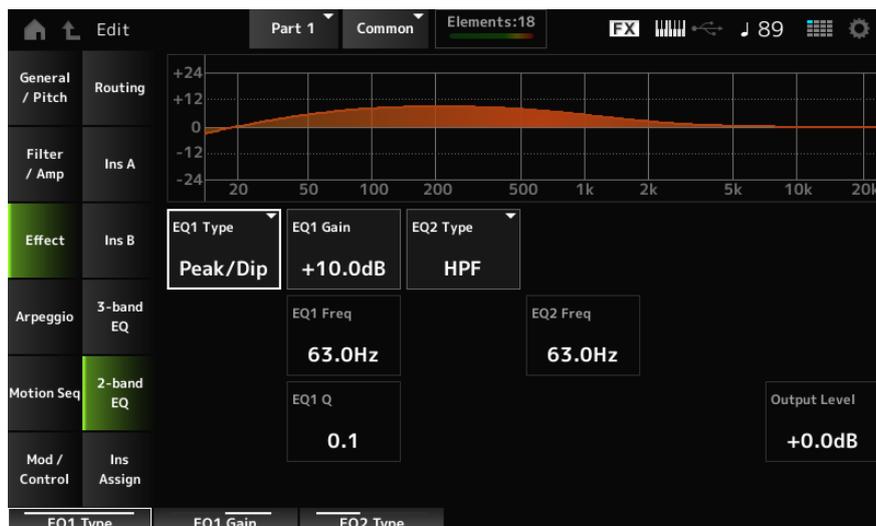
## 2-band EQ

Na tela 2-band EQ, você pode definir o EQ de parte. O EQ pode ser definido após o efeito de inserção.



### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → 2-band EQ



### EQ1 Type (2band EQ 1 Type)

### EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Selecione o tipo de EQ desejado.

Configurações: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

**Thru:** passa os sinais sem aplicar efeitos.

**LPF:** corta os sinais acima da frequência de corte.

**HPF:** corta os sinais abaixo da frequência de corte.

**Low Shelf:** corta ou aumenta os sinais abaixo da configuração de frequência especificada.

**Hi Shelf:** corta ou aumenta os sinais acima da configuração de frequência especificada.

**Peak/Dip:** corta ou aumenta os sinais na configuração de frequência especificada.

### EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)

### EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Define o nível do sinal da banda de frequência definida em EQ1 Type (2band EQ 1 Type) ou EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Este parâmetro não está disponível quando EQ Type está definido como Thru, LPF ou HPF.

Configurações: -12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

### EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)

### EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Define a frequência a ser cortada ou aumentada. Este parâmetro não está disponível quando EQ Type está definido como Thru.

Configurações: 63,0 Hz–18,0 Hz

### EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)

### EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Define a largura de banda para cortar ou aumentar o volume das frequências definidas com EQ1 Type (2band EQ 1 Type) or EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Este parâmetro está disponível somente quando EQ Type está definido como Peak/Dip. Configurações: 0.1–12.0

### Output Level (2band EQ Output Level)

Define o ganho de saída do 2-band EQ.

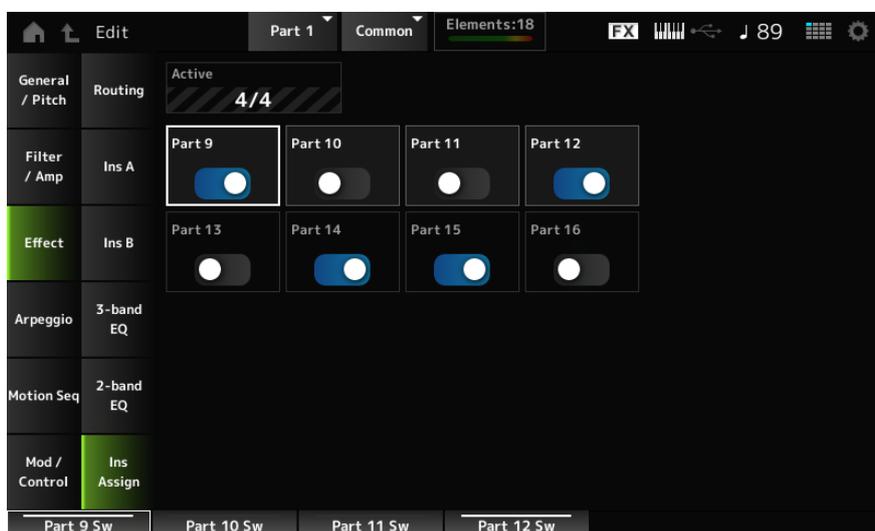
Configurações: –12,0 dB – +0,0 dB – +12,0 dB

## Ins Assign

Na tela Ins Assign, você pode ativar Part 9 como 16 efeito de inserção.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins Assign



### Active (Active Part)

Mostra o número de partes cuja chave do efeito de inserção está definida como On. O número à direita da barra (/) é o número máximo de efeitos de inserção que podem ser ativados simultaneamente.

### Part 9–16

Ativa o efeito de inserção para as partes 9 a 16.

Configurações: Off, On

### OBSERVAÇÃO

O efeito de inserção está sempre ativado para as partes 1 a 8.

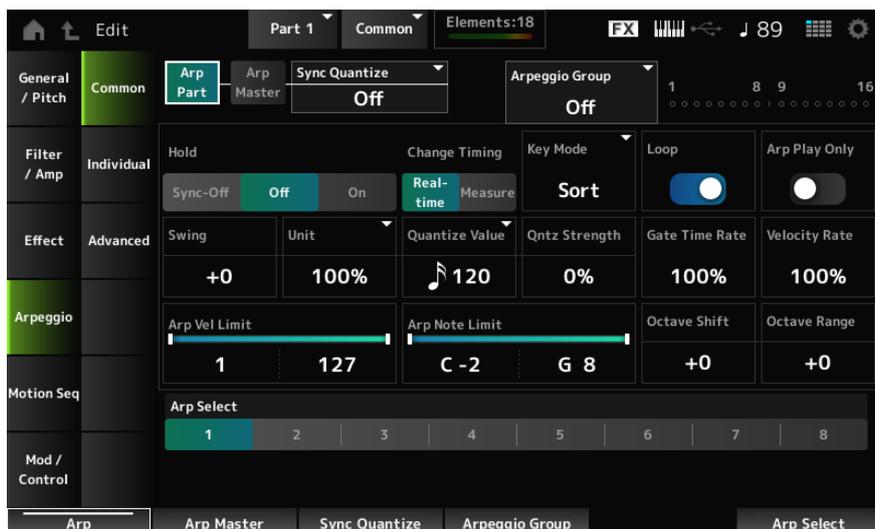
# Arpeggio

## Common

Na tela Common, você pode definir o arpejo para toda a parte.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Common



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Ativa ou desativa o arpejo da parte.

Configurações: Off, On

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Ativa ou desativa a Performance da parte.

Configurações: Off, On

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Ajusta o tempo para iniciar a próxima frase de arpejo enquanto o primeiro arpejo está sendo reproduzido, ao reproduzir frases de arpejo em várias partes.

Quando definido como Off, o arpejo é reproduzido quando você toca a parte no teclado.

O valor mostrado aqui está em clocks.

Configurações: Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima)

### Arpeggio Group

Define Arpeggio Group para usar o mesmo arpejo em múltiplas partes.

### Indicator

Este indicador está ativado para a parte que está no mesmo Arpeggio Group da parte selecionada.

## Hold (Arpeggio Hold)

Ativa ou desativa a função Hold, que continua a reproduzir repetidamente o arpejo mesmo depois que você tira o dedo da tecla.

Configurações: Sync-Off, Off, On

**Sync-Off:** repete a reprodução do arpejo em segundo plano enquanto seus dedos soltam as teclas e retoma a reprodução quando você pressiona qualquer tecla do teclado

**Off:** reproduz o arpejo somente enquanto qualquer tecla estiver pressionada

**On:** quando você pressiona uma tecla, o arpejo será repetido mesmo depois que você tira o dedo da tecla

## Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Define o tempo para alterar o tipo de arpejo enquanto outra frase de arpejo ainda está sendo reproduzida. Você pode selecionar Real-time para mudar imediatamente para uma nova frase de arpejo ou Measure para mudar para uma nova frase de arpejo no início do próximo compasso.

Configurações: Real-time, Measure

## Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Define a forma como o arpejo é reproduzido.

Configurações: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

**Sort:** reproduz o mesmo arpejo independentemente da ordem das teclas tocadas

**Thru:** reproduz o arpejo de maneira diferente dependendo da ordem das teclas tocadas

**Direct:** não reproduz o arpejo. Somente sua Performance no teclado será tocada. Contudo, se os dados de arpejo incluírem dados de alteração de controle (CC), como panorâmica ou brilho, esses efeitos serão refletidos. É eficaz quando o tipo de arpejo inclui dados de alteração de controle ou quando um arpejo na categoria de controle é selecionado

**Sort+Drct:** reproduz o arpejo de acordo com a configuração Sort, bem como as notas tocadas no teclado

**Thru+Drct:** reproduz o arpejo de acordo com a configuração Thru, bem como as notas tocadas no teclado

## Loop (Arpeggio Loop)

Seleciona a reprodução em loop (repetição) enquanto mantém pressionada a tecla no teclado ou a reprodução única do arpejo sempre que uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On

## Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Define a parte a ser reproduzida somente com o arpejo.

A parte definida como On será tocada pelas mensagens de nota ligada enviadas para o arpejo.

Configurações: Off, On

## Swing

Altera o tempo das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em Quantize Value para adicionar uma sensação de equilíbrio à reprodução do arpejo. Esta configuração é útil para criar ritmos desejados para tocar swing, shuffle e bounce.

Configurações: -120→+0→+120

**+1 e superior:** movido atrás da batida

**-1 e inferior:** movido à frente da batida

**0:** não altera as batidas pares nem adiciona qualquer sensação de swing

## Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Define a porcentagem para estender ou comprimir o tempo de reprodução do arpejo.

A subdivisão da batida e do tempo mudará quando você estender ou comprimir o tempo de reprodução, para que você possa criar uma atmosfera completamente nova para o arpejo originalmente selecionado.

Configurações: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

**Common:** o valor definido em Unit comum a todas as partes é aplicado

### **Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)**

Define a nota de referência para usar quantização e equilíbrio. O valor mostrado aqui está em clocks.

Configurações: Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima)

### **Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)**

Define a intensidade da configuração Quantize Value (Arpeggio Quantize Value) (ou o quão próximas as notas estão da nota de referência definida em Quantize Value). Uma configuração de 100% muda completamente o tempo para aquele definido em Quantize Value, enquanto uma configuração de 0% resulta em nenhuma quantização.

Configurações: 0%–100%

### **Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)**

Define o tempo do gate (ou duração para tocar as notas) da reprodução do arpejo. Se o tempo do gate for definido com um valor de 0, a configuração será alterada para um valor de 1.

Configurações: 0%–200%

### **Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)**

Define a taxa de velocidade da reprodução do arpejo. Se a velocidade for definida com o valor 0, a configuração será alterada para um valor de 1. Quando for definida com um valor maior que 128, a configuração será alterada para um valor de 127.

Configurações: 0%–200%

### **Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)**

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reprodução de arpejo.

Quando definido de forma que o valor mais alto seja o primeiro e o valor mais baixo seja o segundo (por exemplo, 93 a 34), o arpejo é tocado apenas nas velocidades de 1 a 34 e 93 a 127.

Configurações: 1–127

### **Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)**

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) da reprodução de arpejo.

Quando a primeira nota especificada for mais alta que a segunda (por exemplo, C5 a C4), as notas nos intervalos C–2 a C4 e C5 a G8 serão tocadas.

Configurações: C–2–G8

### **Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)**

Muda a afinação do arpejo nas oitavas.

Configurações: –10–+0–+10

### **Octave Range (Arpeggio Octave Range)**

Muda o intervalo do arpejo nas oitavas.

Configurações: –3–+0–+3

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

Seleciona o arpejo.

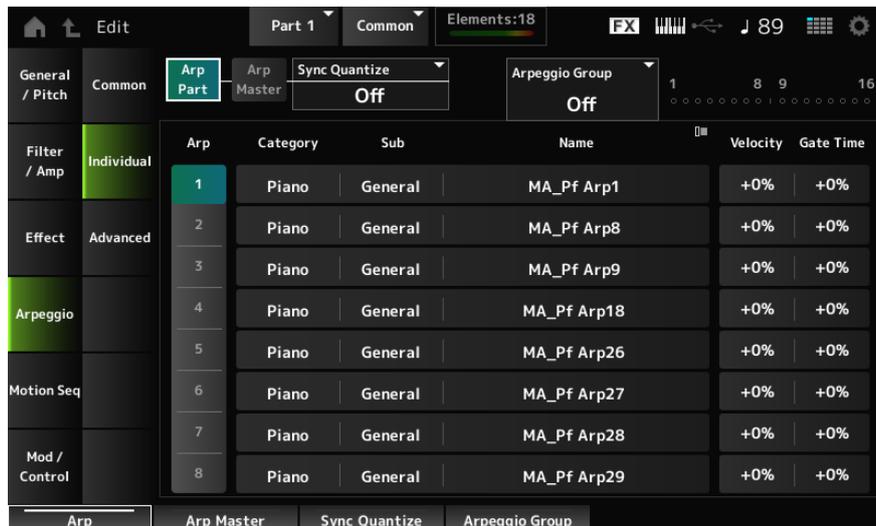
Configurações: 1–8

## Individual

Na tela Individual, você pode definir os parâmetros do tipo de arpejo para Arp Select (Arpeggio Select) 1–8. Tocar na configuração Arpeggio Type abre o menu de contexto. Selecionar Category Search abre a tela Arpeggio Category Search. Selecionar Number permite especificar o tipo de arpejo por número.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Individual  
(Quando uma parte selecionada é diferente de Common) [SHIFT] + [ARP]



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

### Arpeggio Group

### Indicator

Igual à tela Common.

### Arp (Arpeggio Select)

Alterna Arpeggio Select.

Configurações: 1–8

### Category (Arpeggio Category)

Mostra a categoria do arpejo selecionado.

Configurações: Consulte Data List

### Sub (Arpeggio Sub Category)

Mostra a subcategoria do arpejo selecionado.

Configurações: Consulte Data List

### Name (Arpeggio Name)

Mostra o nome do arpejo selecionado.

Configurações: Consulte Data List

## Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Define a taxa de velocidade da reprodução do arpejo.

Se a velocidade for definida com o valor 0, a configuração será alterada para um valor de 1. Quando for definida com um valor maior que 128, a configuração será alterada para um valor de 127.

Configurações: -100%→+0%→+100%

## Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Define o tempo do gate (ou duração para tocar as notas) da reprodução do arpejo.

Se o tempo do gate for definido com um valor de 0, a configuração será alterada para um valor de 1.

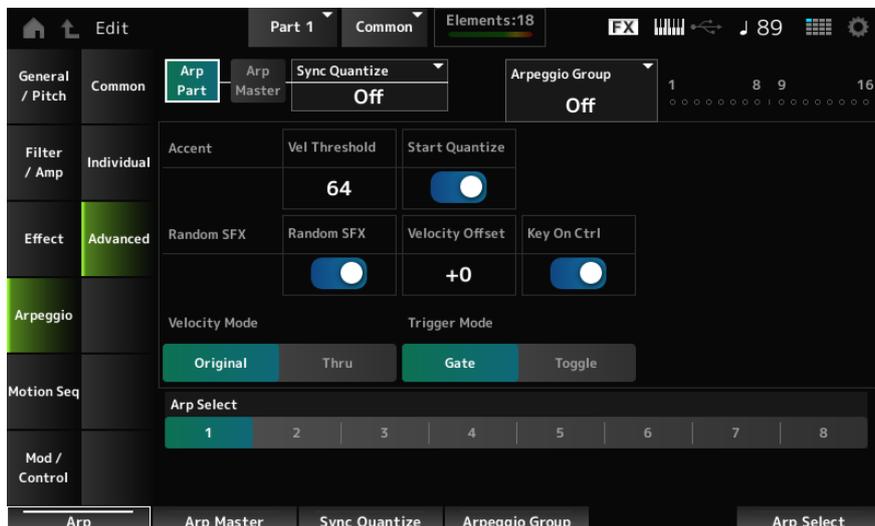
Configurações: -100%→+0%→+100%

## Advanced

Na tela Advanced, você pode definir os parâmetros do arpejo.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Advanced



### Arp Part (Part Arpeggio Switch)

### Arp Master (Arpeggio Master Switch)

### Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

### Arpeggio Group

### Indicator

Igual à tela Common.

### Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Define o nível de velocidade para acionar uma frase de timbre. Frases de timbre são frases de sequência que foram programadas para certos tipos de padrão de arpejo para serem reproduzidas somente quando as teclas são tocadas em alta velocidade.

Quando você pressiona uma tecla em uma velocidade maior que o valor definido, a frase de timbre será reproduzida. Se você pressionar uma tecla, mas a frase de timbre não for reproduzida, tente defini-la um pouco mais baixo e pressione a tecla novamente.

Configurações: Off, 1–127

### OBSERVAÇÃO

Para obter mais informações sobre os tipos de arpejo que permitem frases de timbre, consulte Data List.

### **Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)**

Define a frase de timbre para ser acionada quando uma tecla é pressionada com um valor de velocidade maior que Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold) (definido como On) ou acionado no tempo definido no tipo de arpejo selecionado (definido como Off).

Configurações: Off, On

### **Random SFX (Arpeggio Random SFX)**

Ativa a função Random SFX.

A função Random SFX aciona sons especiais incluídos em alguns tipos de arpejo. Existem vários tipos de sons especiais que você pode usar de acordo com o tipo de arpejo. Por exemplo, você pode usar esta função para adicionar ruídos do traste do violão ao tirar o dedo da tecla.

Configurações: Off, On

### **OBSERVAÇÃO**

Para obter mais informações sobre os tipos de arpejo que são compatíveis com esta função, consulte a Data List.

### **Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)**

Define o valor da velocidade para acionar sons especiais para a função Random SFX.

Configurações: -64+0+63

### **Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)**

Define sons especiais a serem acionados pelo nível de velocidade ao pressionar as teclas ou pelo nível de velocidade definido automaticamente.

Configurações: Off, On

### **Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)**

Define a velocidade para reproduzir o arpejo.

Configurações: Original, Thru

**Original:** segue o nível de velocidade definido no tipo de arpejo.

**Thru:** segue o nível de velocidade do pressionamento de tecla

### **Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)**

Alterna o método de reprodução do arpejo.

Configurações: Gate, Toggle

**Gate:** Inicia a reprodução do arpejo pressionando uma tecla e a interrompe soltando a tecla

**Toggle:** Alterna iniciar e parar a reprodução do arpejo pressionando uma tecla

### **Arp Select (Arpeggio Select)**

Alterna Arpeggio Select.

Configurações: 1-8

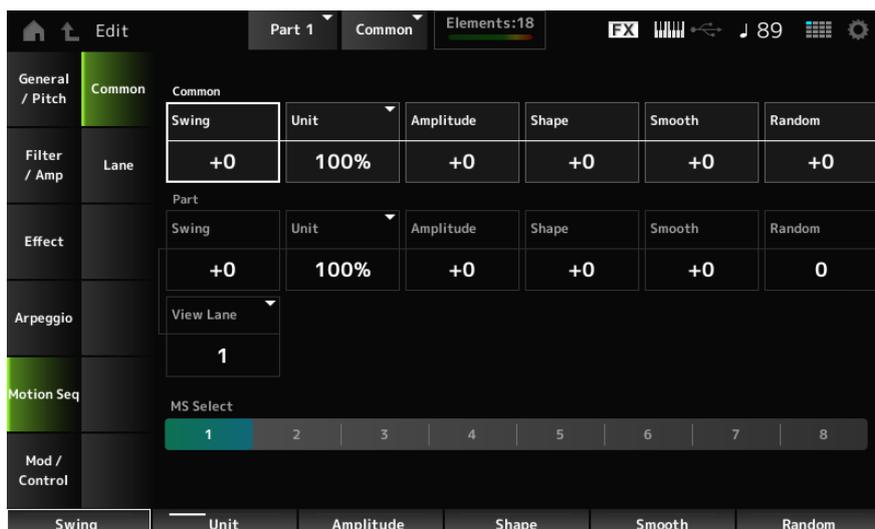
# Motion Seq

## Common

Na tela Common, você pode definir os parâmetros do sequenciador de movimentos para toda a parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Motion Seq → Common  
(Quando uma parte selecionada é diferente de Common) [SHIFT] + [MSEQ]



### Common Swing (Common Swing Offset)

Define o valor de swing do arpejo e do sequenciador de movimentos para a Performance.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Swing.

Configurações: -120—+0—+120

### Common Unit (Common Unit Multiply)

Define a porcentagem para estender ou comprimir o tempo de reprodução do arpejo e do sequenciador de movimentos para toda a Performance.

Este parâmetro afeta as pistas para as quais Unit (Lane Unit Multiply) está definido como Common.

A subdivisão da batida e do tempo mudará quando você estender ou comprimir o tempo de reprodução, para que você possa criar uma atmosfera completamente nova para a sequência de movimentos selecionada originalmente.

Configurações: 50%—400%

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

### Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Define a amplitude do sequenciador de movimentos (ou o quanto a sequência muda) para toda a Performance.

Este valor de parâmetro compensa a amplitude das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) de cada parte.

Configurações: -127—+0—+127

### **Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)**

Define o formato do pulso do sequenciador de movimentos (ou o formato da curva de etapa) para a Performance. Este valor de parâmetro compensa os parâmetros das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista e Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) está definido como On. É especificado como um valor de deslocamento para Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) de cada parte. Configurações: -100--+0--+100

### **Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)**

Define a suavidade da sequência de movimentos (ou a suavidade das mudanças na sequência ao longo do tempo) para toda a Performance.

Este valor de parâmetro compensa a suavidade das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) de cada parte.

Configurações: -127--+0--+127

### **Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)**

Define a aleatoriedade do sequenciador de movimentos (ou a aleatoriedade das alterações no valor de etapa da sequência) para toda a Performance.

Este valor de parâmetro compensa a aleatoriedade das pistas dentro da Performance se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista.

É especificado como um valor de deslocamento para Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) de cada parte.

Configurações: -127--+0--+127

### **Part Swing (Part Swing)**

Altera a duração das batidas com numeração par (batidas constantes) contadas a partir do valor especificado em MS Grid para adicionar uma sensação de equilíbrio à reprodução do sequenciador de movimentos. Esta configuração é útil para criar ritmos desejados para tocar swing, shuffle e bounce.

Configurações: -120--+0--+120

**+1 e superior:** movido atrás da batida

**0:** não altera as batidas pares nem adiciona qualquer sensação de swing

**-1 e inferior:** movido à frente da batida

### **Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)**

Define a porcentagem para estender ou comprimir o tempo de reprodução do arpejo da parte.

A configuração do parâmetro é eficaz quando Unit (Lane Unit Multiply) de cada pista é definido como Arp.

Configurações: 50%–400%, Common

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

**Common:** o valor definido em Unit comum a todas as partes é aplicado

### **Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)**

Define a amplitude do sequenciador de movimentos (ou o quanto a sequência muda) para toda a parte. Este valor de parâmetro compensa a amplitude das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista.

Isso é especificado como um valor de deslocamento para Amplitude (Motion Sequence Amplitude) para cada pista.

Configurações: -127--+0--+127

### **Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)**

Define o formato do pulso do sequenciador de movimentos (ou o formato da curva de etapa) para a parte. Este valor de parâmetro compensa os parâmetros das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista e Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) está definido como On.

Isso é especificado como um valor de deslocamento para Prm (Motion Sequence Step Curve Parameter) para cada pista.

Configurações: -100--+0--+100

**Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)**

Define a suavidade do sequenciador de movimentos para a parte. Este valor de parâmetro compensa a suavidade das pistas dentro da parte se MS FX (Lane FX Receive) está definido como On para a pista.

Isso é especificado como um valor de deslocamento para Smooth (Motion Sequence Smoothness) para cada pista.

Configurações: -127--+0--+127

**Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)**

Define a aleatoriedade do sequenciador de movimentos para a parte.

Define a aleatoriedade das alterações no valor Step da sequência.

Configurações: 0-127

**View Lane**

Define Lane para mostrar quando o modo de exibição da tela Home está definido como Motion Seq View.

**MS Select (Motion Sequence Select)**

Seleciona a sequência de movimentos para reprodução.

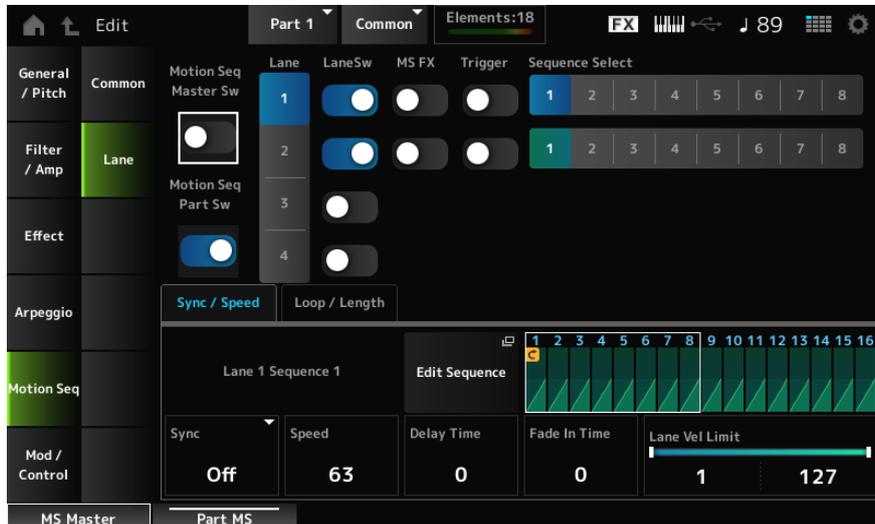
Configurações: 1-8

## Lane

Na tela Lane, você pode definir os parâmetros para cada pista do sequenciador de movimentos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → Motion Seq → Lane



#### Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da Performance inteira.

Configurações: Off, On

#### Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Ativa ou desativa o sequenciador de movimentos da parte.

Configurações: Off, On

#### Lane Select

Seleciona uma pista.

Configurações: 1–4

#### LaneSw (Lane Switch)

Ativa ou desativa cada pista.

Você pode usar até quatro pistas do sequenciador de movimentos em uma parte ou até oito pistas em uma Performance inteira.

Quando definido como Off, os parâmetros dessa pista não serão mostrados.

Configurações: Off, On

#### MS FX (Lane FX Receive)

Define a pista selecionada para receber os sinais dos botões giratórios para alterar os parâmetros do sequenciador de movimentos.

Configurações: Off, On

#### Trigger (Lane Trigger Receive)

Define a pista selecionada para receber os sinais do botão [MSEQ TRIGGER].

Quando definido como On, a sequência de movimentos não será reproduzida a menos que você pressione o botão [MSEQ TRIGGER].

Configurações: Off, On

### **Sequence Select (Motion Sequence Select)**

Altera a seleção da sequência de movimentos.

Configurações: 1–8

### **Target Sequence**

Indica a pista e a sequência.

### **Edit Sequence**

A tela Motion Sequence Edit será aberta.

Você pode criar uma sequência de até 16 etapas.

### **Motion Seq Step Value**

Define o valor para cada etapa na sequência de movimentos.

Você pode usar os controles deslizantes de 1 a 8 para alterar os valores das etapas 1 a 8 e das etapas 9 a 16, dependendo da posição do cursor.

Configurações: 0–127

## **■ Sync/Speed Guias**

### **Sync (Lane Sync)**

Define a reprodução da sequência de movimentos definida para Destination na tela Control Assign para sincronizar com o tempo, a batida ou o arpejo da performance.

Configurações: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1 (quando Lane2–4 são selecionados)

**Off:** reproduz apenas o sequenciador de movimentos da pista.

**Tempo:** reproduz o Lane Motion Sequencer no tempo da Performance.

**Beat:** reproduz em sincronia com a batida.

**Arp:** reproduz o Lane Motion Sequencer em sincronia com o início da reprodução do arpejo.

**Lane1:** reproduz o sequenciador de movimentos da pista em sincronia com a pista 1.

#### **• Quando Sync está definido como Off**

### **Speed (Lane Speed)**

Define a velocidade de reprodução da sequência de movimentos.

Este parâmetro está disponível quando Sync (Lane Sync) está definido como Off.

Configurações: 0–127

### **Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)**

Define o tempo de atraso para iniciar a reprodução da sequência de movimentos.

Configurações: 0–127

### **Fade In Time (Lane Fade In Time Length)**

Define o tempo para a sequência de movimentos atingir a amplitude máxima.

Configurações: 0–127

- **Quando Sync está definido com um valor diferente de Off**

### **Unit (Lane Unit Multiply)**

Define a porcentagem para esticar ou comprimir o tempo de reprodução do sequenciador de movimentos para a pista selecionada.

Este parâmetro está disponível quando Sync (Lane Sync) está definido como Tempo, Beat ou Arp.

Configurações: 50%–6400%, Common, Arp

**200%:** o tempo de reprodução é dobrado e o tempo é reduzido pela metade

**100%:** o tempo de reprodução permanece inalterado

**50%:** o tempo de reprodução é reduzido pela metade e o tempo é duplicado

**Common:** o valor definido em Unit comum a todas as partes é aplicado

**Arp:** o valor definido em Unit do arpejo da parte é aplicado

### **Delay Steps (Lane Key On Delay Step)**

Define o tempo de atraso para iniciar a reprodução da sequência de movimentos quando Sync (Lane Sync) está definido como Tempo, Beat ou Arp.

Configurações: 0–32

### **Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)**

Define o tempo para atingir a amplitude máxima da sequência de movimentos quando Sync (Lane Sync) está definido como Tempo, Beat, Arp ou Lane1.

Configurações: 0–32

### **Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)**

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reproduzir a sequência de movimentos da pista selecionada.

Este parâmetro está disponível quando Sync (Lane Sync) está definido como Off, Tempo, Beat ou Arp.

Quando o limite de velocidade é definido em um intervalo do valor mais alto ao mais baixo, a sequência de movimentos será reproduzida em dois intervalos de velocidade: do máximo para o valor mais alto e do valor mais baixo para o mínimo.

Configurações: 1–127

## **■ Guias Loop/Length**

### **Key On Reset (Lane Key On Reset)**

Redefine a reprodução da sequência de movimentos quando você pressiona qualquer tecla do teclado.

Este parâmetro está disponível quando Sync (Lane Sync) está definido como Off, Tempo ou Beat. Este parâmetro não está disponível quando Trigger está definido como On.

Configurações: Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** cada vez que você tocar qualquer nota, a sequência será reiniciada e a reprodução começará do início

**1st-On:** a reprodução começa do início na primeira nota tocada. Quando a segunda nota é tocada enquanto a primeira nota é mantida, a reprodução não será reiniciada

### **Loop (Lane Loop)**

Define a sequência de movimentos para reprodução em loop (em repetições) ou reprodução única.

Este parâmetro está disponível quando Sync (Lane Sync) está definido como Off, Tempo, Beat ou Arp.

Configurações: Off, On

### **Loop Start (Motion Sequence Loop Start)**

Define a etapa para iniciar a reprodução pela segunda vez ou mais tarde ao repetir a reprodução da sequência de movimentos.

Configurações: 1–Length (Motion Sequence Length)

### **Length (Motion Sequence Length)**

Define o número de etapas na sequência de movimentos.

Configurações: Loop Start (Motion Sequence Loop Start)–16

### **MS Grid (Motion Sequencer Grid)**

Define a duração de uma etapa na sequência de movimentos.

Configurações: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

## Control Assign

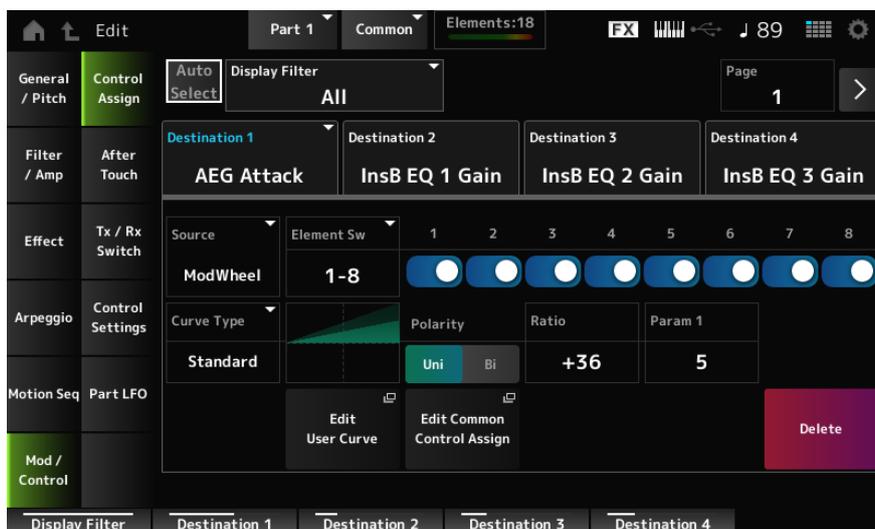
Na tela Control Assign, você pode definir os controladores para a parte.

Ao atribuir um parâmetro (Destination) a um controlador (Source), você pode controlar o som de várias maneiras. Você pode usar controladores físicos, como o controle giratório da curva de afinação, bem como o sequenciador de movimentos e o Envelope Follower.

Até 32 controladores podem ser atribuídos simultaneamente a uma parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Control Assign



Quando Display Filter está definido como Super Knob, tocar em [+] mostra a mensagem na área superior do visor e adiciona automaticamente as configurações Control Assign para Common Edit.

### OBSERVAÇÃO

Quando não houver botões giratórios atribuíveis disponíveis, [+] não será mostrado.

### Auto Select

Ativa ou desativa a configuração de seleção automática do Display Filter.

Quando definido como On, mover o controlador que deseja definir para Source definirá automaticamente o controlador como Display Filter.

Configurações: Off, On

### Display Filter

Seleciona o controlador para mostrar as configurações na tela.

Quando você seleciona Super Knob, todas as configurações com Super Knob Link definido como On serão mostradas.

Configurações: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

### OBSERVAÇÃO

Se o controlador definido como Display Filter for usado por outras partes, os botões PART correspondentes piscarão.

### **Edit Pitch Bend**

Isso acessa a tela de configurações de afinação. General/Pitch → Pitch será aberto.

Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de PitchBend.

### **Display Name (Assignable Knob Name)**

Isso permite que você insira um novo nome para os botões giratórios 1 a 8 para serem exibidos no Visor Sub.

Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de AsgnKnob 1–8.

### **Edit Motion Sequencer**

Abre Motion Seq → Lane para a parte selecionada.

Você pode criar uma sequência de até 16 etapas.

Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de MS Lane 1–4.

### **Edit Envelope Follower**

Abre a tela de configurações do Envelope Follower.

Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de EnvFollow 1–16, EnvFollowAD ou EnvFollowMst.

### **Page**

Seleciona a próxima página quando há mais de quatro Destinations. A próxima página não aparece quando Destinations são quatro ou menos.

Configurações: 1–8

### **Destination**

Define o parâmetro do destino. Toque em [+] para adicionar um Destination.

### **Source**

Define o controlador para controlar os parâmetros definidos para Destination.

Configurações: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

### **Element Sw (Element Switch) 1–128**

Este parâmetro é mostrado somente quando Destination selecionado está relacionado a elementos.

Você pode ativar ou desativar a configuração do controlador para cada elemento.

Quando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw está definido como On, você pode selecionar um grupo diferente de oito números chave exibidos.

Contudo, o intervalo real de números que você pode usar na chave depende do valor definido em Element Count na tela General/Pitch → Element Settings.

(Exemplo: Se Element Count for definido como 30, os grupos que podem ser selecionados serão 25 a 32).

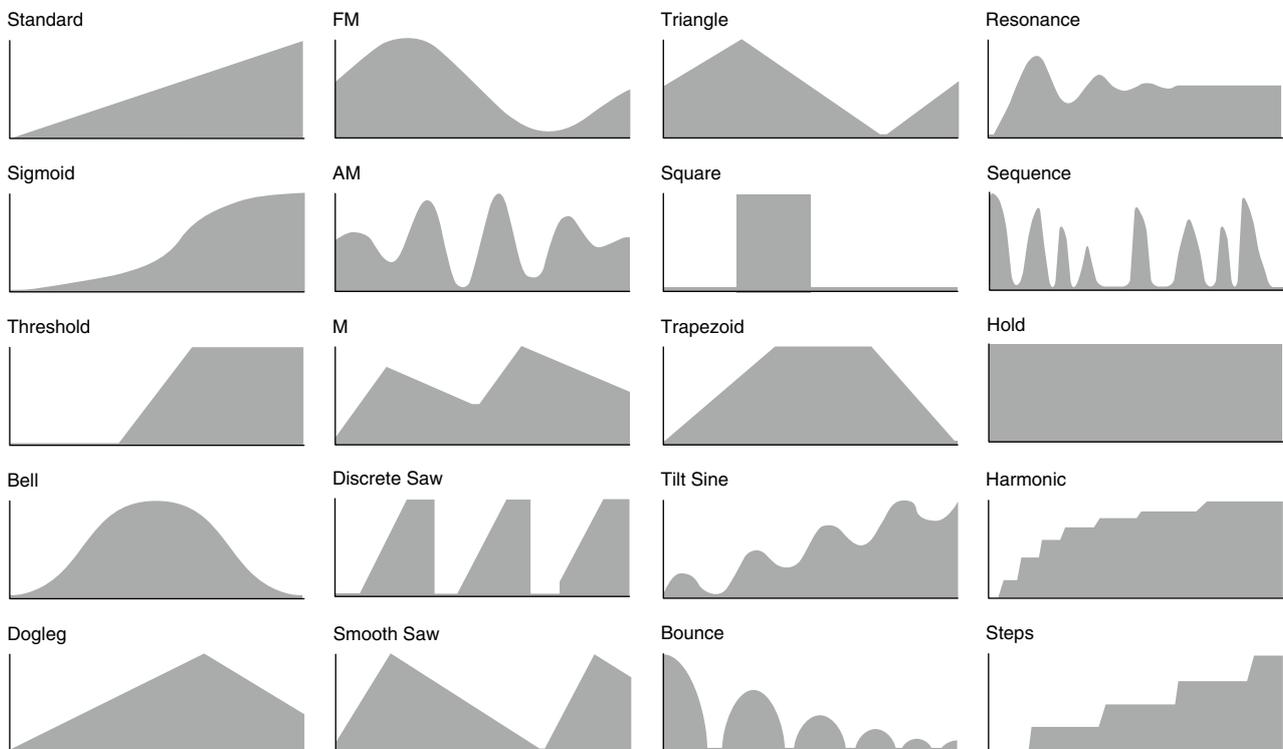
Configurações: (cada chave) Off, On, (números das chaves exibidas alterados) 1–8, 9–16, ..., 121–128

## Curve Type

Define a curva de mudança do parâmetro definido como Destination.

O eixo horizontal representa o valor do controlador definido em Source enquanto o eixo vertical representa o valor do parâmetro definido em Destination.

Configurações: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (Quando um banco predefinido é selecionado)  
Init Curve 1–32 (Quando um banco de usuário é selecionado)  
Curve em Library 1–24 (Ao carregar um arquivo de biblioteca)



## Polarity (Curve Polarity)

Define a polaridade da curva definida em Curve Type.

Configurações: Uni, Bi

**Uni:** as alterações de parâmetros ocorrem apenas dentro da faixa positiva ou negativa, de acordo com o formato da curva

**Bi:** as alterações de parâmetros ocorrem em faixas positivas e negativas de acordo com o formato da curva

## Ratio (Curve Ratio)

Define a proporção dos valores dos parâmetros.

Configurações: -128+0+127

## Param 1 (Curve Parameter 1)

## Param 2 (Curve Parameter 2)

Ajusta a forma da curva.

Esta configuração não está disponível dependendo do tipo de curva.

## Destination to Name

Copia os parâmetros definidos como Destination para Display Name.

Este parâmetro não é mostrado quando Source está definido com um valor diferente de AsgnKnob 1–8.

## Edit User Curve

A tela User Curve Edit será aberta.

## Edit Common Control Assign

Abre Control → Control Assign na tela Common Edit.

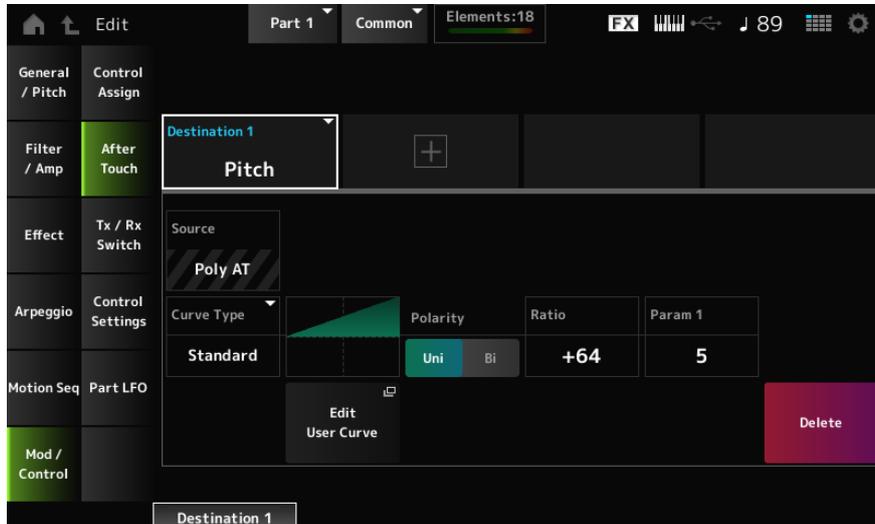
## Delete

Exclui o Destination selecionado.

## After Touch

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → After Touch



#### Destination

Define o parâmetro do destino. Toque em [+] para adicionar um Destination.

#### Source

Não pode ser alterado nesta tela. Este parâmetro é fixado em Poly AT.

#### Element Sw (Element Switch) 1–128

#### Curve Type

#### Polarity (Curve Polarity)

#### Ratio (Curve Ratio)

#### Edit User Curve

#### Delete

O mesmo que Mod/Control → Control Assign.

## Tx/Rx Switch

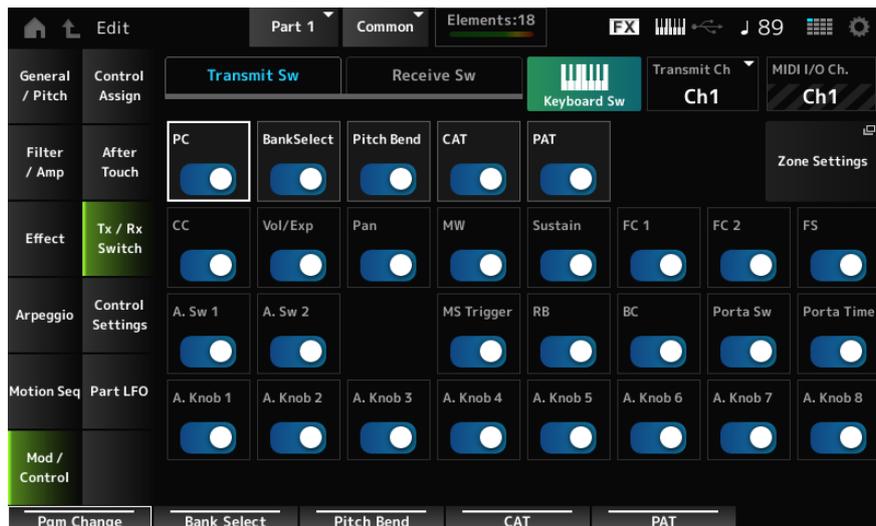
Na tela Tx/Rx Switch, você pode ativar ou desativar a chave para transmitir ou receber mensagens MIDI (como alteração de controle).

### OBSERVAÇÃO

Quando CC (Control Change) está definido como Off, os parâmetros relacionados às mensagens de alteração de controle não podem ser definidos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



### Transmit Sw (Transmit Switch)

Mostra a chave de transmissão.

Este parâmetro só está disponível quando Part Mode está definido como External ou quando Keyboard Sw está definido como Off.

### Receive Sw (Receive Switch)

Mostra a chave de recepção.

### Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Define as partes a serem tocadas simultaneamente.

Quando você seleciona uma parte com Common ou Keyboard Sw definido como On e toque o teclado, as partes com Keyboard Sw definido como On, a reprodução será feita simultaneamente.

Se Keyboard Sw para a parte definida como Off, quando você tocar o teclado com essa parte selecionada, esses sons serão tocados.

Configurações: Off, On

### Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Define o canal para transmissão e recepção de mensagens MIDI quando Part Mode está definido como Internal.

Configurações: Ch1–Ch16, Off

### Transmit Ch.

Define o canal para transmitir mensagens MIDI quando Part Mode está definido como External.

Configurações: Ch1–Ch16

### MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Mostra o canal para transmissão e recepção de mensagens MIDI.

## **Zone Settings**

Isso acessa a tela de configurações de zona.

O mesmo que General/Pitch → Zone Settings.

## **PC (Program Change)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de alteração de programa.

Configurações: Off, On

## **BankSelect (Bank Select)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de seleção de banco MSB e LSB. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

## **Pitch Bend**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de curva de afinação MIDI.

Configurações: Off, On

## **CAT (Channel After Touch)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção do Aftertouch do canal.

Configurações: Off, On

## **PAT (Polyphonic After Touch)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção do Aftertouch polifônico.

Configurações: Off, On

## **CC (Control Change)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de alteração de controle.

Configurações: Off, On

## **Vol/Exp (Volume/Expression)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção da configuração de volume. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

## **Pan**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção da configuração de panorâmica. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

## **MW (Modulation Wheel)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de botão de rolagem de modulação MIDI. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

## **Sustain**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de sustentação e sostenuto MIDI. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

## **FC1 (Foot Controller 1)**

## **FC2 (Foot Controller 2)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para os controladores de pedal vendidos separadamente. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **FS (Foot Switch)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para os pedais vendidos separadamente. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)**

#### **A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2]. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para o botão [MSEQ TRIGGER]. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **RB (Ribbon Controller)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de controlador de fita MIDI. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **BC (Breath Controller)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens de controlador de vibração MIDI. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **Porta Sw (Portamento Switch)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para o botão [PORTAMENTO]. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **Porta Time (Portamento Time)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para o botão giratório PORTAMENTO [TIME]. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

Configurações: Off, On

### **A. Knob 1–8 (Assignable Knob)**

Ativa ou desativa a transmissão e recepção de mensagens MIDI para os botões giratórios 1 a 8. Este parâmetro não está disponível quando CC (Control Change) está definido como Off.

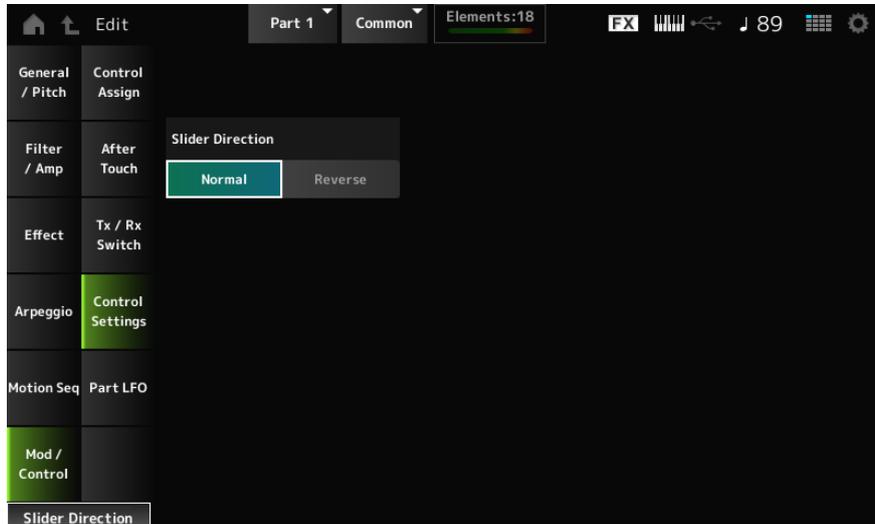
Configurações: Off, On

## Control Settings

---

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Mod/Control → Control Settings



### Slider Direction

Define a direção dos controlos deslizantes de 1 a 8 para esta parte quando o controlo deslizante Mode está definido como ELEM/OP/OSC.

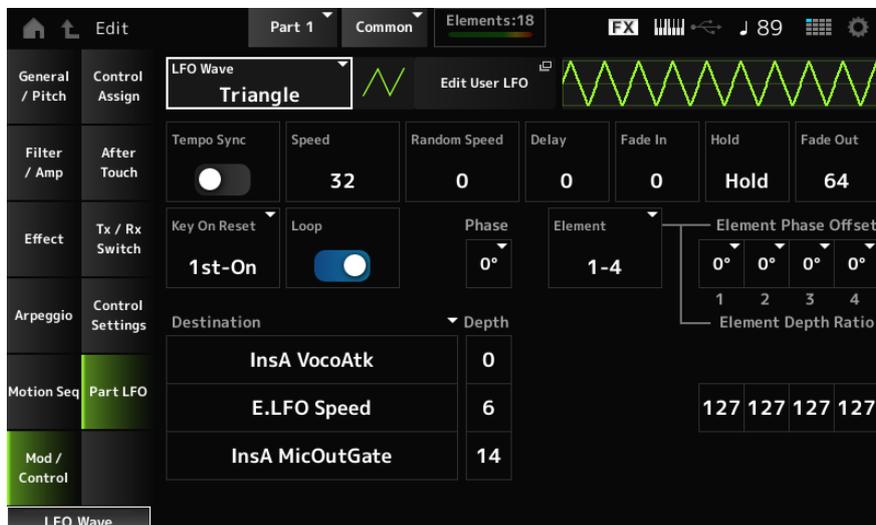
Quando definido como Reverse, os controlos de volume na tela mudarão para controlos deslizantes de órgão. Os controlos deslizantes do órgão serão mostrados quando você seleccionar uma parte e definir View Mode como Part Info. Configurações: Normal (de baixo para cima), Reverse (de baixo para cima)

## Part LFO

Na tela Part LFO, você pode definir o Part LFO.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → Mod/Control → Part LFO



### LFO Wave

Selecione a onda de LFO e define o tipo de mudanças cíclicas nos LFOs.

Configurações: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

### Edit User LFO

A tela User LFO Edit será aberta.

Você pode criar uma forma de onda de LFO de até 16 passos.



- **Cycle**

Define o número de etapas do LFO.

Configurações: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

- **Slope**

Define as alterações na inclinação da forma de onda mostrada atualmente na tela.

Configurações: Off (sem inclinação), Up, Down, Up&Down

- **User LFO Step Value**

Define o valor para cada etapa.

Configurações: -64--+0--+63

- **Template**

Seleciona o modelo para a forma de onda do LFO.

### **Tempo Sync (LFO Tempo Sync)**

Define a velocidade das alterações de LFO Wave para sincronizar com a reprodução de arpejo ou música.

Configurações: Off (não sincronizado), On (sincronizado)

- **Quando definido como Off**

#### **Speed (LFO Speed)**

Define a velocidade das mudanças de LFO Wave.

Este parâmetro não está disponível quando Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está definido como On.

Configurações: 0-63

#### **Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)**

Altera LFO Speed aleatoriamente.

Este parâmetro não está disponível quando Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está definido como On.

Configurações: 0-127

- **Quando definido como On**

#### **Tempo Speed (LFO Tempo Speed)**

Define a velocidade das mudanças de LFO Wave usando valores de notas musicais.

Configurações: 1/16 (semicolcheias), 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8 (colcheias), 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4 (semínimas), 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2 (mínimas), Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 x 4 (quíáltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 1/4 x 5 (quíáltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 1/4 x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 x 7 (quíáltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 1/4 x 8 (quíáltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida), 1/4 x 16 (dezesesseis-semínimas para a batida), 1/4 x 32 (trinta e duas semínimas para a batida), 1/4 x 64 (sessenta e quatro semínimas para a batida)

#### **Delay (LFO Delay Time)**

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

Quanto maior o valor, maior será o tempo de atraso para o LFO entrar em vigor.

Configurações: 0-127

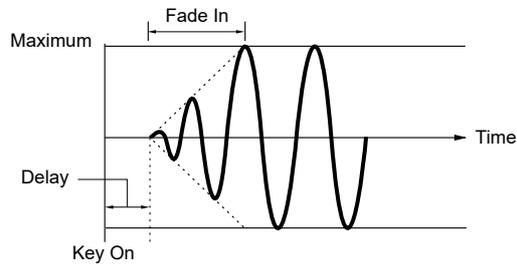
### Fade In (LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay (LFO Delay Time) ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

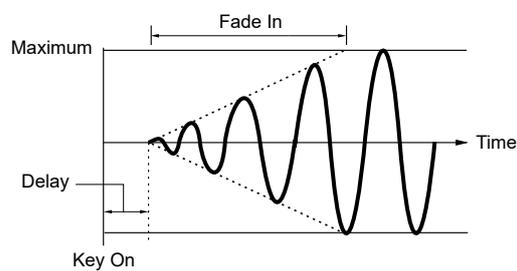
Configurações: 0–127

**0:** o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

#### Quando o valor é pequeno



#### Quando o valor é grande

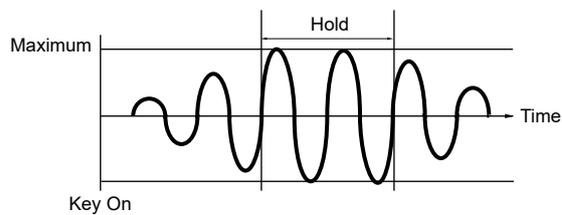


### Hold (LFO Hold Time)

Define o tempo para manter o efeito LFO após o nível máximo ter sido atingido.

Configurações: 0–126, Hold

**Hold:** não apresenta redução gradual

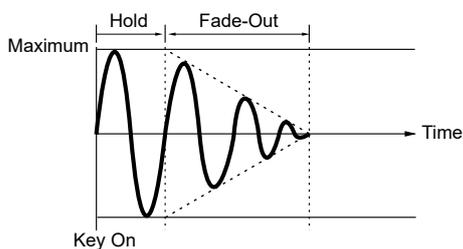


### Fade Out (LFO Fade Out time)

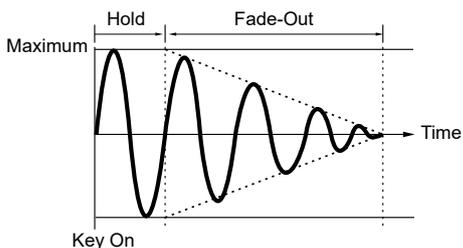
Define a quantidade de tempo para o efeito LFO desaparecer gradualmente após o tempo de manutenção definido em Hold (LFO Hold Time) ter chegado ao fim. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO desaparecer.

Configurações: 0–127

#### Quando o valor é pequeno



#### Quando o valor é grande



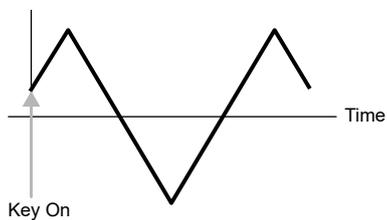
### Key On Reset (LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, Each-on, 1st-on

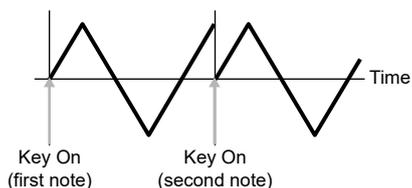
#### Quando definido como Off

Não zera a oscilação do LFO. Pressionar uma tecla inicia a onda de LFO em qualquer fase em que o LFO esteja no momento.



#### Quando definido como Each-on

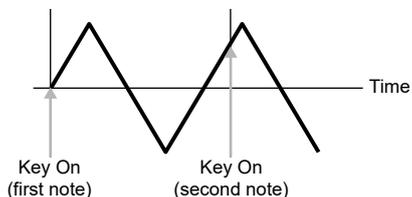
Redefine a oscilação do LFO toda vez que uma tecla é pressionada e inicia a forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase.



#### Quando definido como 1st-on

Redefine a oscilação do LFO toda vez que uma tecla é pressionada e inicia a forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase.

Quando a segunda nota é tocada enquanto a primeira nota é mantida, a reprodução não será reiniciada.



### Loop (LFO Loop Switch)

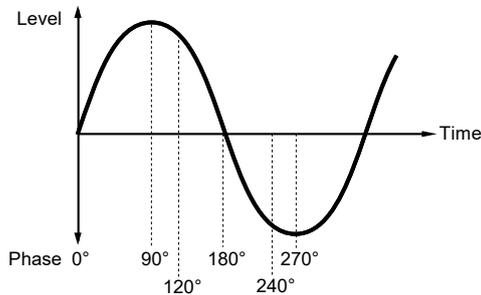
Define LFO Wave para reprodução em loop (repetição) ou reprodução única.

Configurações: Off, On

### Phase (LFO Phase)

Você pode definir a fase inicial para o momento em que a onda de LFO Wave é redefinida.

Configurações: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



### Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Define o valor de deslocamento como Phase (LFO Phase) para cada elemento.

Configurações: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

### Element (Display Element)

Você pode selecionar um número diferente para o grupo de quatro elementos correspondente a Element Phase Offset e Element Depth Ratio quando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw está definido como On. Contudo, o intervalo real de números que você pode usar na chave depende do valor definido em Element Count na tela General/Pitch → Element Settings (Exemplo: Se Element Count for definido como 30, os grupos que podem ser selecionados serão 29 a 32).

Configurações: 1-4, 5-8, ..., 125-128

### Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Define o valor de deslocamento como Phase (LFO Phase) para cada elemento.

Você pode definir a fase inicial para cada elemento quando LFO Wave for redefinido.

Quando Ex Elem Sw na tela General/Pitch → Element Settings está definido como On, você pode alterar o número do elemento alterando Element (Display Element). Até o valor definido em General/Pitch → Element Settings Element Count é exibido.

### Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Ajusta a Depth de cada elemento. Defina este parâmetro como Off para desativar o LFO.

Este parâmetro é mostrado somente quando Destination selecionado está relacionado a elementos.

Quando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw estiver definido como On, o número do elemento Depth ajustado pode ser alterado com Element (Display Element).

Até o valor definido em General/Pitch → Element Settings Element Count é exibido.

Configurações: Off, 0-127

### Destination (LFO Destination)

Define a função a ser controlada por LFO Wave.

Configurações: Insertion Effect A Parameter 1-24, Insertion Effect B Parameter 1-24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

### Depth (LFO Depth)

Define a profundidade do controle LFO Wave para cada Destination.

Configurações: 0-127

# Telas de Element Edit do Part Edit (AWM2)

Uma Normal Part (AWM2) consiste em até 128 elementos.

Part Edit (AWM2) inclui Part Common Edit (para definir parâmetros para toda a parte) e Element Edit (para definir parâmetros para cada elemento na parte).

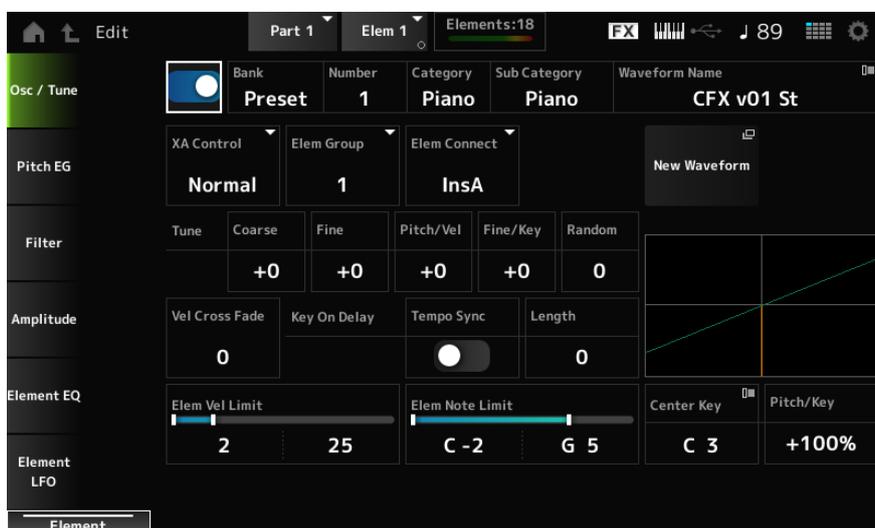
## Osc/Tune

Na tela Osc/Tune, você pode definir o oscilador do elemento.

Aqui você pode selecionar a forma de onda usada como base para o som e definir o intervalo de teclas e a velocidade do elemento.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Selecione Part → Selecione Element → Osc/Tune



### Element Switch

Ativa ou desativa o elemento selecionado.

Configurações: Off, On

### Bank (Waveform Bank)

### Number (Waveform Number)

### Category (Waveform Category)

### Sub Category (Waveform Sub Category)

### Waveform Name

Mostra o nome da forma de onda selecionada para o elemento.

Bank indica o tipo de forma de onda (Preset, User e Library) atribuída ao elemento.

Configurações: Consulte Data List

## XA Control

XA (Expanded Articulation) é uma função para criar sons realistas como os de instrumentos acústicos, bem como criar sons de sintetizador.

Você pode criar esses sons configurando o XA Control para especificar a maneira como o elemento é tocado.

Configurações: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw Off, A.Sw1 On, A.Sw2 On

**Normal:** reproduzido como um elemento normal.

**Legato:** reproduzido quando Mono/Poly está definido como Mono. Quando você toca em legato, o elemento definido como Legato será reproduzido em vez do elemento definido como Normal.

**Key Off:** reproduzido quando um dedo é retirado da tecla.

**Cycle:** reproduzido quando há uma série de elementos definidos em Cycle.

**Random:** reproduz os elementos aleatoriamente quando vários elementos estão definidos como Random.

**A.Sw Off:** reproduzido quando os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] estão desativados.

**A.Sw1 On:** reproduzido quando o botão [ASSIGN 1] está ativado.

**A.Sw2 On:** reproduzido quando o botão [ASSIGN 2] está ativado.

### Exemplo de configuração do XA Control

- Criação do legato suave  
Faça o elemento alternar entre um elemento com XA Control definido como Normal e outro elemento com XA Control definido como Legato.
- Criação do som produzido quando você solta uma tecla  
Crie um elemento com XA Control definido como Key Off.
- Criação aleatória para a mesma nota  
Crie o elemento com XA Control definido como Cycle e outro com XA Control definido como Random.
- Produção de sons exclusivos de instrumentos acústicos, como harmônicos e abafamento no violão, frullato na flauta e rasgado no saxofone  
Configure um elemento com XA Control definido como A.Sw Off, A.Sw1 On ou A.Sw2 On e controle dos botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] no painel superior.

#### OBSERVAÇÃO

Os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] podem ser ativados ou desativados enviando o número de alteração de controle definido em Control → Control Number na tela Common Edit em um dispositivo externo.

## Elem Group (Element Group Number)

Este parâmetro serve para classificar elementos com a mesma configuração XA Control em grupos.

Quando XA Control de todos os elementos está definido como Normal, essa configuração não é eficaz.

Configurações: 1–8

## Elem Connect (Element Connection Switch)

Define a saída do elemento para efeito de inserção A ou efeito de inserção B.

Definir essa opção como Thru ignora os efeitos de inserção.

Configurações: Thru, InsA, InsB

## New Waveform

Carrega um arquivo de áudio salvo em uma unidade Flash USB como forma de onda.

Edit Waveform aparece quando uma forma de onda é carregada.

## Edit Waveform

A tela Waveform Edit será aberta.

### Coarse (Coarse Tune)

Muda a afinação do elemento nos semitons.

Configurações: -48+0+48

### Fine (Fine Tune)

Ajusta com precisão a afinação do elemento.

Configurações: -64+0+63

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Define como a mudança de afinação responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -64+0-63

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será a afinação

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** quanto maior a velocidade, mais baixo será a afinação

### Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

Define como a mudança de afinação no ajuste de afinação responde à posição da tecla.

Configurações: -64+0-63

**Valor positivo:** a afinação diminui quando você pressiona uma tecla na seção de graves e aumenta quando você pressiona uma tecla na seção de agudos

**Valor negativo:** a afinação aumenta quando você pressiona uma tecla na seção de graves e diminui quando você pressiona uma tecla na seção de agudos

### Random (Random Pitch Depth)

Altera a afinação do elemento aleatoriamente cada vez que uma tecla é pressionada.

Defina o parâmetro com um valor maior para criar mais alterações de afinação. Quando o valor é definido como 0, a afinação permanece inalterada.

Configurações: 0-127

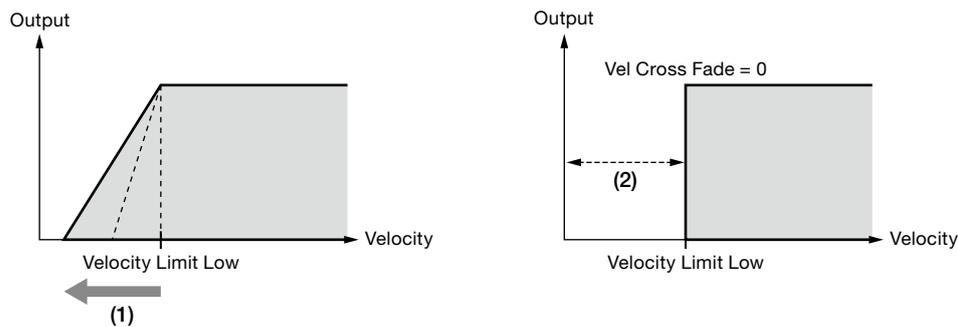
### Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Define o nível de saída do oscilador para diminuir à medida que os valores de velocidade de pressionamento de tecla fora do Velocity Limit se distanciam do valor definido em Velocity Limit.

Quanto maior o valor, mais gradualmente o nível de saída do oscilador diminui. Quando definido como 0, nenhum som será produzido se a velocidade estiver fora do limite de velocidade.

Configurações: 0-127

**Quando Level/Vel está definido como +0**



(1) Quando um valor maior é usado, a inclinação será deslocada para a esquerda.

(2) Quando definido como 0, nenhum som será produzido se a velocidade estiver fora do Velocity Limit.

### **Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)**

Define o tempo de Key On Delay para sincronizar com o tempo.

Configurações: Off, On

### **Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)**

Define o tempo de atraso desde o momento em que a tecla é pressionada até o momento em que o som é produzido.

Este parâmetro não está disponível quando Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) está definido como On.

Configurações: 0–127

### **Length (Key On Delay Note Length)**

Você pode definir o tempo para Key On Delay usando valores de notas musicais.

Este parâmetro está disponível quando Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) está definido como On.

Configurações: 1/16 (semicolcheias), 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8 (colcheias), 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4 (semínimas), 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2 (mínimas), Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 × 4 (quíáltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 1/4 × 5 (quíáltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 1/4 × 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 × 7 (quíáltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 1/4 × 8 (quíáltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida)

### **Velocity Limit**

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reproduzir a onda do elemento.

Quando definido de forma que o valor mais alto seja o primeiro e o valor mais baixo seja o segundo (por exemplo, 93 a 34), o elemento soa apenas as velocidades de 1 a 34 e 93 a 127.

Configurações: 1–127

### **Note Limit**

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) do elemento.

Quando a primeira nota especificada é mais alta que a segunda (por exemplo, C5 a C4), o elemento é tocado nos intervalos de C2 a C4 e de C5 a G8.

Configurações: C–G8

### **Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)**

Define a chave de referência (nota) para Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

A tecla definida com o número da nota aqui é tocada na afinação normal, independentemente da configuração Pitch/Key.

Configurações: C–G8

## Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Define a diferença de afinação entre duas teclas adjacentes. A nota de referência é especificada por Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Esse parâmetro é útil para tocar sons sem afinação, como efeitos especiais, ou para tocar um instrumento de percussão como uma parte normal, ou para quaisquer outros casos onde a diferença de afinação não precisa ser em semitons.

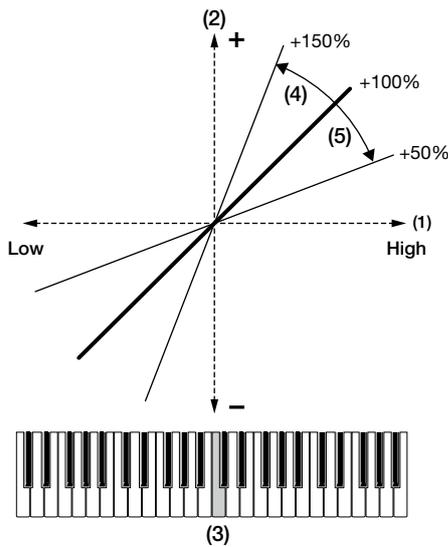
Configurações: -200%—+0%—+200%

**+100%** (configuração normal): a diferença de afinação entre as duas teclas próximas uma da outra é definida como um semitom

**0%**: não há diferença de afinação entre as duas teclas e todas as teclas são tocadas na afinação definida na tecla central

**Valor negativo**: define uma resposta de afinação oposta, de modo que notas mais baixas resultem em afinação mais alto e notas mais altas resultem em afinação mais baixa

### Pitch/Key e Center Key



(1) Tecla

(2) Quantidade de mudança na afinação

(3) Center Key

(4) A diferença de afinação entre as teclas adjacentes torna-se maior

(5) A diferença de afinação entre as teclas adjacentes torna-se menor

## Waveform Edit

Abre a tela Waveform Edit.

Aqui é possível definir os vários bancos de teclas que compõem uma forma de onda.

### ■ Bancos de teclas

Um banco de teclas são dados digitais compostos por um pequeno segmento de áudio, como vocais ou outros sons, carregados no instrumento. Ele tem as mesmas características de um arquivo .wav; porém, para evitar confusão, um nome diferente é usado para distingui-lo da forma de onda.

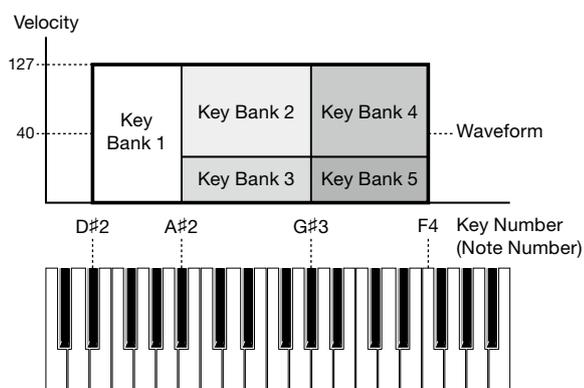
### ■ Bancos de teclas e formas de onda

Os bancos de teclas são sempre salvos como parte de uma forma de onda.

Uma forma de onda pode conter vários bancos de teclas, permitindo que você salve dezenas de bancos de teclas em uma única forma de onda.

No entanto, se todos os bancos de teclas soarem simultaneamente, isso se tornará incontrolável; por isso, você pode definir o intervalo de teclas (Note Limit) e o intervalo de velocidade (Velocity Limit) que soam para cada banco de teclas. Ao configurar vários bancos de teclas, você pode reproduzir vários sons de bancos de teclas, dependendo da seção do teclado que você usa e da intensidade do pressionamento da tecla.

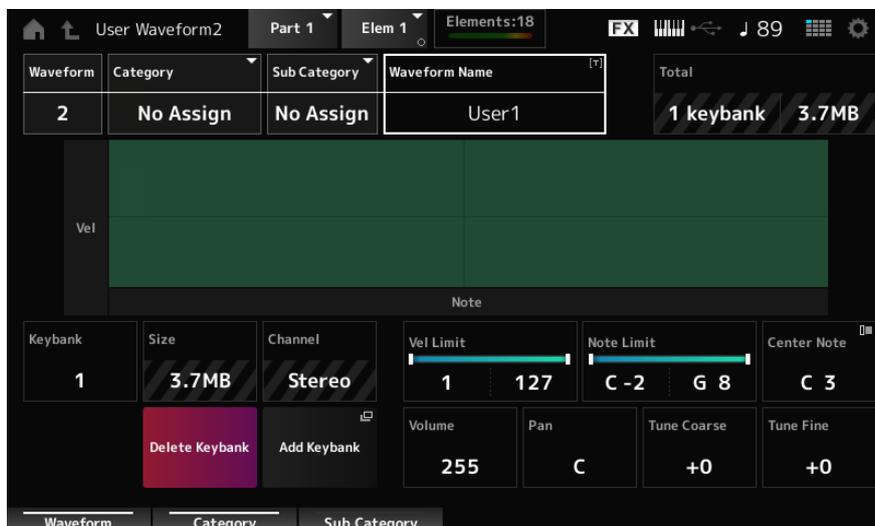
#### Exemplo de configuração de banco de teclas e forma de onda



### ■ Partes e formas de onda

Formas de onda podem ser incorporadas em partes e tocadas no teclado.

Você pode atribuir uma forma de onda por elemento a uma parte usando Part Edit (AWM2), Element Edit, Drum Part Edit (AWM2) e Key Edit.



**Waveform**

Mostra o nome da forma de onda selecionada.

**Category (Waveform Category)****Sub Category (Waveform Sub Category)**

Define a categoria principal e a subcategoria da forma de onda selecionada.

Configurações: Consulte Data List

**Name (Waveform Name)**

Você pode salvar a forma de onda que está editando com um novo nome. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

**Total**

Mostra o número de bancos de teclas na forma de onda e o tamanho total da capacidade de dados.

**Keybank (Keybank Number)**

Mostra o número do banco de teclas.

**Size (Keybank Size)**

Mostra o tamanho total da capacidade de dados.

**Channel (Keybank Channel)**

Mostra se o banco de teclas é estéreo ou monofônico.

**Velocity Limit**

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) para reproduzir o banco de teclas.

Configurações: 1–127

**Note Limit**

Define o intervalo de notas (notas mais baixas e mais altas) para reproduzir o banco de teclas.

Configurações: 1–127

**Center Note**

Define a tecla (afinação) dos dados da forma de onda original.

Configurações: C–2–G8

**Volume**

Define o volume do banco de teclas.

Configurações: 0–255

**Pan**

Define a posição Pan (no campo estéreo) do banco de teclas.

Configurações: L63–C (centro)–R63

**Tune Coarse (Coarse Tune)**

Muda a afinação do banco de teclas em semitons.

Configurações: –64–+63

**Tune Fine (Fine Tune)**

Para ajuste da afinação do banco de teclas.

Configurações: –64–+63

**Delete Keybank**

Exclui o banco de teclas.

**Add Keybank**

Adiciona um banco de teclas à forma de onda.

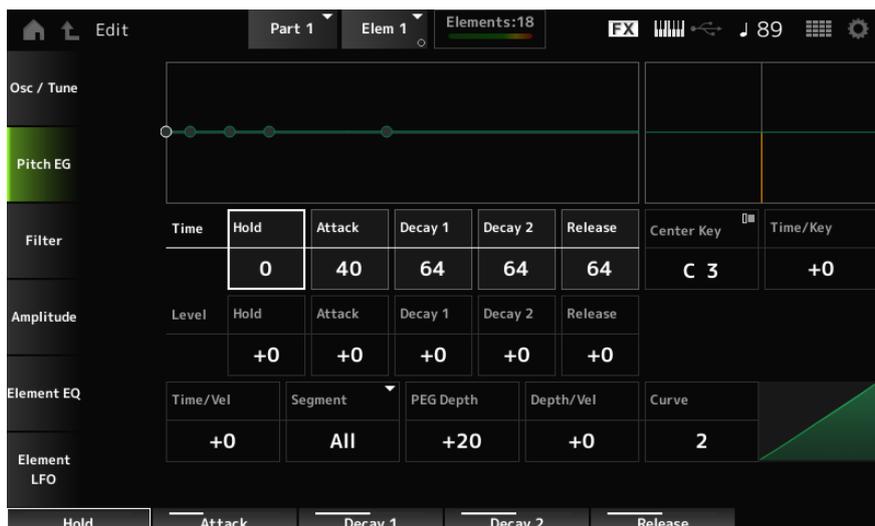
## Pitch EG

A tela Pitch EG permite que você defina o gerador de envelope do oscilador.

Ao definir o tempo e o nível do PEG (gerador de envelope de afinação) (a quantidade de mudança de afinação), você pode definir como o som muda desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando o som enfraquece até o total silêncio.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Pitch EG



#### Hold Time (PEG Hold Time)

Define o tempo que leva para manter a afinação em Hold Level (PEG Hold Level) a partir do momento em que você pressiona uma tecla do teclado.

Configurações: 0–127

#### Attack Time (PEG Attack Time)

Define o tempo que leva para a afinação mudar desde o final do Hold Time (PEG Hold Time) até o Attack Level (PEG Attack Level).

Configurações: 0–127

#### Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Define o tempo que leva para a afinação mudar do Attack Level (PEG Attack Level) para Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–127

#### Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Define o tempo que leva para a afinação mudar do Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) para Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Configurações: 0–127

#### Release Time (PEG Release Time)

Define a duração que leva para a afinação mudar desde o momento em que você soltou a tecla até atingir Release Level (PEG Release Level).

Configurações: 0–127

### Hold Level (PEG Hold Level)

Define o tom para o momento em que você pressiona a tecla.

Configurações: -128--+0--+127

### Attack Level (PEG Attack Level)

Define a mudança na afinação a partir do Hold Level ou no momento em que você pressiona uma tecla.

Configurações: -128--+0--+127

### Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Define o próximo valor de afinação a ser alterado a partir do Attack Level (PEG Attack Level).

Configurações: -128--+0--+127

### Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Define o próximo valor de afinação a ser alterado a partir do Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Configurações: -128--+0--+127

### Release Level (PEG Release Level)

Define a afinação final a ser alcançada após você soltar a tecla.

Configurações: -128--+0--+127

### Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Define a chave de referência (nota) para Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity).

Com a nota (tecla) definida aqui, o som resultante da mudança de afinação definida no PEG é reproduzido.

Configurações: C-2-G8

### Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Define como a velocidade da mudança de afinação no PEG responde à posição da tecla.

A velocidade de mudança em PEG é usada para a tecla especificada em Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

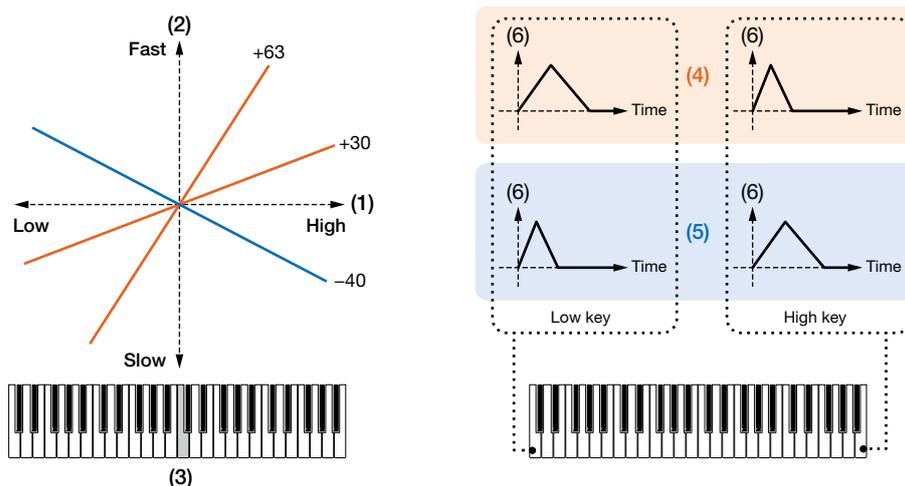
Configurações: -64--+0--+63

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais lenta será a mudança no PEG; quanto mais alta for a tecla tocada, mais rápida será a mudança no PEG.

**0:** nenhuma alteração no PEG, independentemente da posição da tecla

**Valor negativo:** quanto mais alta for a tecla pressionada, mais lenta será a mudança de afinação do PEG

#### Center Key e Time/key



- (1) Tecla
- (2) A velocidade da mudança de afinação no PEG
- (3) Center Key
- (4) Quando Time/Key for positivo
- (5) Quando Time/Key for negativo
- (6) Afinação

## Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)

### Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Define como o tempo da mudança de afinação no PEG responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Primeiro, defina o valor do tempo em Segment e depois o valor de sensibilidade a velocidade em Time/Vel.

Configurações: Time/Vel: -64+0+63

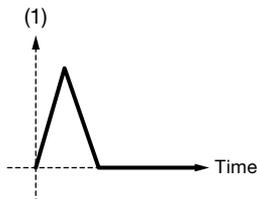
**Valor positivo:** quanto mais rápida a velocidade, mais rápidas serão as mudanças de afinação no PEG

**0:** nenhuma alteração de PEG, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** quanto mais rápida a velocidade, mais lentas serão as mudanças de afinação no PEG

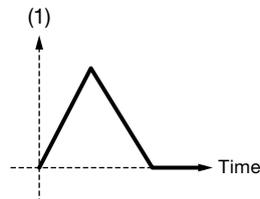
#### Quando o valor é positivo

Velocidade rápida (a mudança de afinação é rápida)



(1) Afinação

Velocidade lenta (a mudança de afinação é lenta)



Configurações: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time

**Atk+Dcy:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time e Decay1Time

**Decay:** o valor Time/Vel afeta o tempo de enfraquecimento

**Atk+Rls:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time e Release Time

**All:** o valor Time/Vel afeta as configurações relacionadas ao tempo no PEG

## PEG Depth

Define a quantidade de mudança de afinação controlada pelo PEG. Quanto mais longe a profundidade estiver do valor 0, mais amplo se tornará o intervalo de mudança de afinação.

Configurações: -64+0+63

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** a mudança de afinação é invertida

## Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

### Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Define como o intervalo de profundidade da mudança de afinação controlada pelo PEG responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Além disso, com a configuração Curve, você pode definir como PEG Depth responde à velocidade. O eixo vertical representa a velocidade enquanto o eixo horizontal representa a pista de profundidade da mudança de afinação.

Configurações: Depth/Vel: -64+0+63

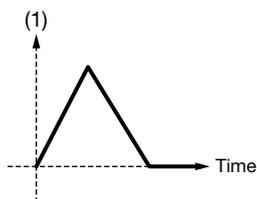
**Valor positivo:** valores de velocidade mais rápidos ampliam a faixa de profundidade da mudança de afinação controlada pelo PEG, enquanto valores mais lentos estreitam a faixa de profundidade

**0:** nenhuma alteração de PEG, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** valores de velocidade mais rápidos estreitam a faixa de profundidade da mudança de afinação controlada pelo PEG, enquanto valores mais lentos ampliam a faixa de profundidade

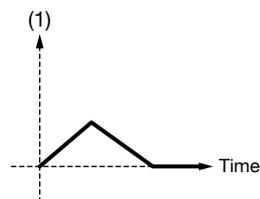
#### Quando o valor é positivo

Velocidade rápida (o intervalo de profundidade na mudança de afinação é mais ampla)



(1) Profundidade da afinação

Velocidade lenta (o intervalo de profundidade na mudança de afinação é mais estreita)



Configurações: Curve: 0-4

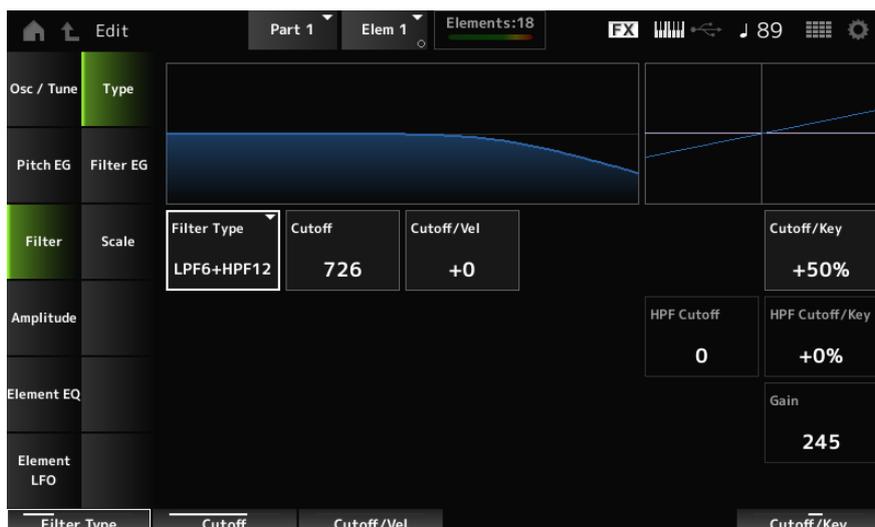


## Type

Na tela Type, você pode selecionar um tipo de filtro para o elemento. Os parâmetros disponíveis diferem dependendo do tipo de filtro selecionado aqui.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Selecione Part → Selecione Element → Filter → Type



## Filter Type

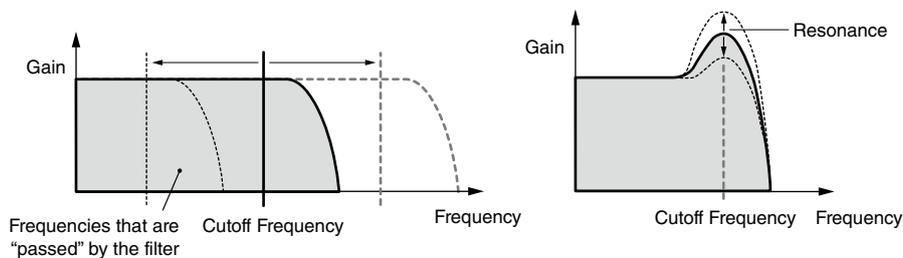
Define o filtro para o elemento. Os filtros disponíveis neste instrumento são agrupados em quatro tipos: LPF, HPF, BPF e BEF.

Configurações: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

- **LPF (Low Pass Filter, Filtro passa-baixas)**

Corta os sinais acima do valor definido em frequência de corte. É muito popular e útil na produção de sons de sintetizador clássicos. O som fica mais leve à medida que você aumenta a frequência de corte, pois mais sinais passam pelo filtro. O som fica mais pesado à medida que você diminui a frequência de corte, pois os sinais são cortados ou bloqueados pelo filtro.

Você pode produzir um som “estridente” distinto aumentando a ressonância ou o nível do sinal próximo à frequência de corte.



**LPF24D:** Um LPF dinâmico de 4 polos (−24dB/oct) com um som digital característico. Comparado com o tipo LPF24A, esse filtro pode produzir um efeito de ressonância mais acentuado

**LPF24A:** Um LPF dinâmico digital com características semelhantes a um filtro de sintetizador analógico de 4 polos (−24dB/oct)

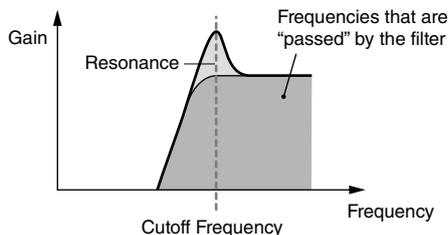
**LPF18:** LPF de 3 polos (−18dB/oct)

**LPF18s:** LPF de 3 polos (−18dB/oct). A curva de frequência é mais suave que o LPF18

- **HPF (High Pass Filter, Filtro passa-altas)**

Um tipo de filtro que passa somente sinais acima da frequência de corte.

Você pode produzir um som “estridente” distinto aumentando a ressonância ou o nível do sinal próximo à frequência de corte.



**LPF12+HPF12:** uma combinação de um LPF e HPF de 2 polos (-12dB/oct) conectados em série. Quando esse tipo de filtro está selecionado, é possível definir HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) e HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

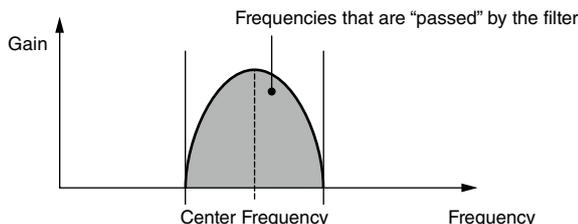
**LPF6+HPF12:** Uma combinação de um LPF -6dB/oct e -12dB/oct conectados em série. Quando esse tipo de filtro está selecionado, é possível definir HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) e HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

**HPF24D:** um HPF dinâmico de -24dB/oct com um som digital característico. Esse filtro pode produzir um efeito de ressonância acentuado

**HPF12:** Um HPF dinâmico -12dB/oct

- **BPF (Band Pass Filter)**

Um tipo de filtro que passa apenas sinais para uma faixa de frequência de corte definida e corta todos os outros sinais.

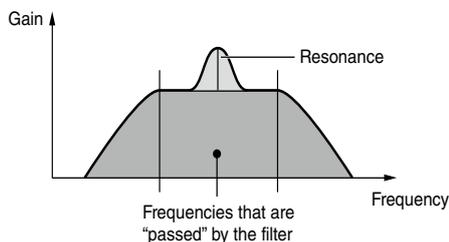


**BPF12D:** a combinação de um HPF e LPF de -12dB/oct com um som digital característico

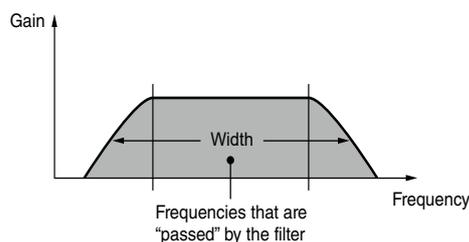
**BPFw:** a combinação de um HPF e LPF de -12dB/oct. Permitem configurações de largura de banda mais amplas

**BPF6:** a combinação de um HPF e LPF de -6dB/oct

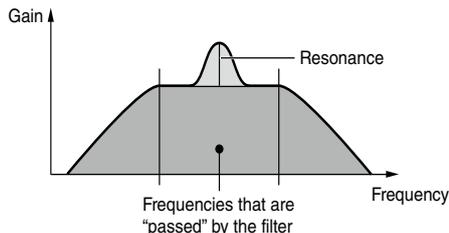
**BPF12D**



**BPFw**

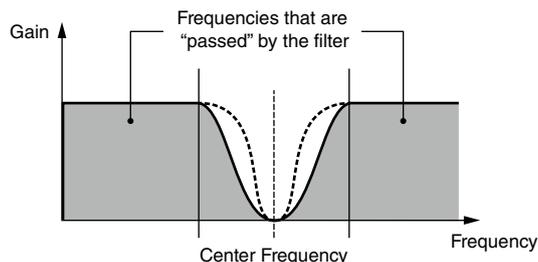


**BPF6**



- **BEF (Filtro de eliminação da faixa)**

Tem um efeito oposto no som quando comparado ao BPF (filtro passa-faixa). Um tipo de filtro que corta sinais próximos à frequência de corte definida e passa sinais em outras bandas de frequência.



**BEF12:** -12dB/oct BEF

**BEF6:** -6dB/oct BEF

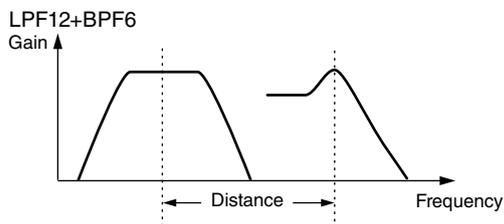
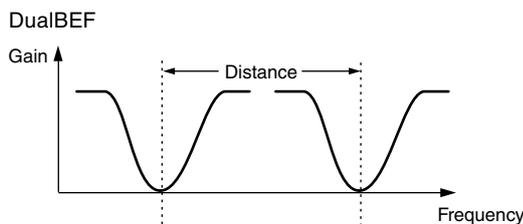
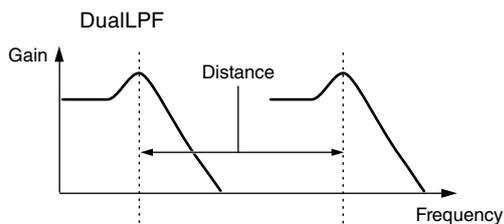
**DualLPF:** Dois LPF de -12dB/oct conectados em paralelo. Define a distância entre as frequências de corte para os dois filtros com Distance. A frequência limite inferior é definida na tela e a frequência limite superior é determinada automaticamente em conjunto

**DualHPF:** Dois HPF de -12dB/oct conectados em paralelo

**DualBPF:** Dois BPF de -6dB/oct conectados em paralelo

**DualBEF:** Dois BEF de -6dB/oct conectados em série

**LPF12+BPF6:** Uma combinação de um LPF de -12dB/oct e um BPF de -6dB/oct conectados em paralelo. Define a distância entre as frequências de corte para os dois filtros com Distance. A frequência limite inferior é definida na tela e a frequência limite superior é determinada automaticamente em conjunto



### Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Define a frequência de corte.

A frequência definida aqui é usada pelo filtro definido em Type.

Configurações: 0-1023

### Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Define como a frequência de corte responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -64-+0-+63

**Valor positivo:** quanto mais rápida for a velocidade, maior será o valor da frequência de corte

**0:** a frequência de corte não responde à velocidade

**Valor negativo:** quanto mais lenta for a velocidade, maior será o valor da frequência de corte

## **Resonance (Filter Resonance)**

### **Width (Filter Width)**

O parâmetro mostrado aqui varia dependendo da configuração Filter Type. Resonance é mostrado para LPF, HPF, BPF (excluindo BPFw) ou BEF e Width é mostrada para BPFw.

Para Resonance, esse parâmetro indica a intensidade da ressonância. Pode ser usado com o parâmetro Cutoff para adicionar mais personalidade ao som.

No caso do BPFw, Width é usado para ajustar a largura das frequências passadas pelo filtro.

Configurações: 0–127

### **Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

Define como o nível de ressonância responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Esse parâmetro pode não estar disponível dependendo do Filter Type.

Configurações: –64–+0–+63

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, maior se torna a ressonância

**0:** o valor da ressonância não muda em resposta à velocidade

**Valor negativo:** quanto menor a velocidade, maior se torna a ressonância

### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)**

Define como o nível de frequência de corte do filtro responde à posição da tecla.

O ponto de referência é a frequência de corte para a tecla definida em Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

Configurações: –200%–0%–+200%

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais baixa será a frequência de corte; quanto mais alta for a tecla tocada, mais alta será a frequência de corte

**Valor negativo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais baixa será a frequência de corte; quanto mais alta for a tecla tocada, mais alta será a frequência de corte

## **Distance**

Define a distância entre as frequências de corte para os tipos Dual Filter e o filtro LPF12 + BPF6.

Esse parâmetro pode não estar disponível dependendo do Filter Type.

Configurações: –128–+0–+127

### **HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)**

Define a frequência central para as funções que controlam o corte do filtro e a rapidez com que o FEG muda de acordo com a configuração de acompanhamento de tecla do HPF.

Aumentar o valor resulta em uma frequência de corte mais alta e os sinais de baixa frequência são cortados ou bloqueados para tornar o som mais leve. Diminuir o valor resulta em uma frequência de corte mais baixa, permitindo que mais componentes graves passem para tornar o som mais rico e profundo.

Esse parâmetro não está disponível quando Filter Type está definido como LPF12+HPF12 ou LPF6+HPF12.

Configurações: 0–1023

### **HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)**

Define o nível da frequência de corte do HPF de acordo com a posição da tecla.

Esse parâmetro não está disponível quando Filter Type está definido como LPF12+HPF12 ou LPF6+HPF12.

Configurações: –200%–+0–+200%

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais baixa será a frequência de corte; quanto mais alta for a tecla tocada, mais alta será a frequência de corte

**Valor negativo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais baixa será a frequência de corte; quanto mais alta for a tecla tocada, mais alta será a frequência de corte

### **Gain (Filter Gain)**

Define o ganho (sinais enviados para a unidade de filtro).

Diminuir o valor diminui o volume do elemento.

Configurações: 0–255

## Filter EG

Na tela Filter EG, você pode definir o gerador de envelope de filtro (FEG) do elemento.

O FEG permite definir o grau (ou nível) das alterações na frequência de corte e como essas alterações evoluem ao longo do tempo, desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Filter → Filter EG



#### Hold Time (FEG Hold Time)

Define o tempo necessário para manter a frequência de corte em Hold Level (FEG Hold Level) a partir do momento em que você pressiona uma tecla do teclado.

Configurações: 0–127

#### Attack Time (FEG Attack Time)

Define o tempo que leva para a frequência de corte mudar desde o final do Hold Time (FEG Hold Time) até o Attack Level (FEG Attack Level).

Configurações: 0–127

#### Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Define o tempo que leva para a frequência de corte mudar do Attack Level (FEG Attack Level) até o Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–127

#### Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Define o tempo que leva para a frequência de corte mudar do Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level) até o Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level).

Configurações: 0–127

#### Release Time (FEG Release Time)

Define a duração que leva para a frequência de corte mudar desde o momento em que você tira o dedo da tecla até atingir Release Level (FEG Release Level).

Configurações: 0–127

### Hold Level (FEG Hold Level)

Define a frequência de corte no momento em que você pressiona a tecla.

Configurações: -128--+0--+127

### Attack Level (FEG Attack Level)

Define o valor da frequência de corte para mudar após pressionar a tecla.

Configurações: -128--+0--+127

### Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)

Define o próximo valor de frequência de corte a ser alterado a partir do Attack Level (FEG Attack Level).

Configurações: -128--+0--+127

### Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)

Define a frequência de corte mantida enquanto a tecla é pressionada.

Configurações: -128--+0--+127

### Release Level (FEG Release Level)

Define o próximo valor de frequência de corte após você tirar o dedo da tecla.

Configurações: -128--+0--+127

### Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Define a chave de referência (nota) para Time/Key.

Com a tecla (nota) definida aqui, a velocidade de mudança na frequência de corte definida no FEG é usada como está.

Configurações: C-2-G8

### Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)

Define o grau em que a velocidade da mudança na frequência de corte causada pelo FEG aumenta ou diminui dependendo da afinação da tecla.

A velocidade de mudança em FEG é usada para a tecla especificada em Center Key.

Configurações: -64--+63

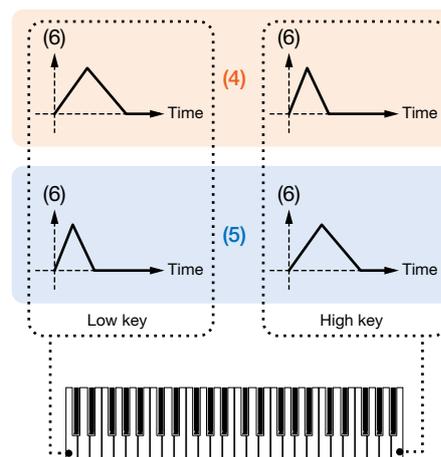
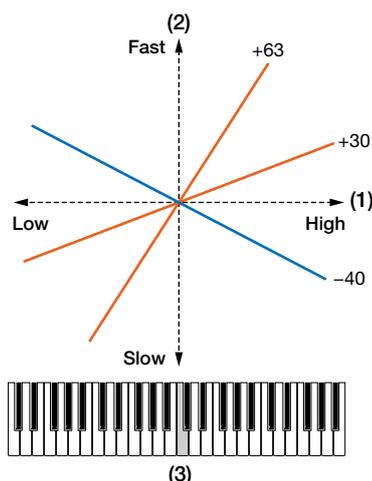
**Valor positivo:** quanto mais grave for a tecla tocada, mais lenta será a mudança na frequência de corte controlada

pelo FEG; quanto mais aguda for a tecla tocada, mais rápida será a mudança

**0:** nenhuma alteração no FEG, independentemente da posição da tecla

**Valor negativo:** quanto mais grave for a tecla tocada, mais rápida será a mudança na frequência de corte controlada pelo FEG; quanto mais aguda for a tecla tocada, mais lenta será a mudança

#### Center Key e Time/key



- (1) Tecla
- (2) Velocidade da frequência de corte pelo FEG
- (3) Center Key
- (4) Quando Time/Key for positivo
- (5) Quando Time/Key for negativo
- (6) Frequência de corte

## Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity) Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Define como a frequência de corte responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla. Primeiro, defina o valor do tempo em Segment e depois o valor de sensibilidade a velocidade em Time/Vel.

Configurações: Time/Vel: -64+0+63

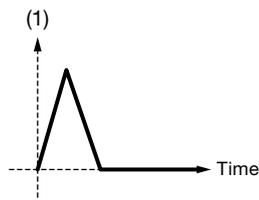
**Valor positivo:** quanto mais rápida for a velocidade, mais rápida será a mudança na velocidade de corte pelo FEG; quanto mais lenta for a velocidade, mais lenta será a mudança

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** quanto mais rápida for a velocidade, mais lenta será a mudança na velocidade de corte pelo FEG; quanto mais lenta for a velocidade, mais rápida será a mudança

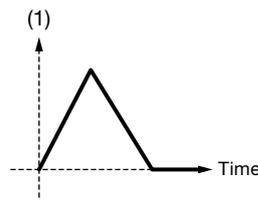
### Quando o valor é positivo

Velocidade rápida (mudança rápida na frequência de corte)



(1) Frequência de corte

Velocidade lenta (mudança lenta na frequência de corte)



Configurações: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time

**Atk+Dcy:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time e Decay1Time

**Decay:** o valor Time/Vel afeta o tempo de enfraquecimento

**Atk+Rls:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time e Release Time

**All:** o valor Time/Vel afeta as configurações relacionadas ao tempo no FEG

## FEG Depth

Define o intervalo de profundidade para a mudança de frequência de corte controlada pelo FEG. O intervalo de profundidade da alteração da frequência de corte torna-se mais amplo quanto mais longe a configuração estiver do valor 0.

Configurações: -64+0+63

**0:** nenhuma alteração na frequência de corte controlada pelo FEG

**Valor negativo:** as alterações na frequência de corte são revertidas

## Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) define como a profundidade do intervalo da alteração da frequência de corte controlada pelo FEG responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Com a configuração Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve), você pode definir como FEG Depth responde à velocidade. O eixo vertical representa a velocidade enquanto o eixo horizontal representa o intervalo de profundidade da mudança da frequência de corte.

Configurações: Depth/Vel: -64+0+63

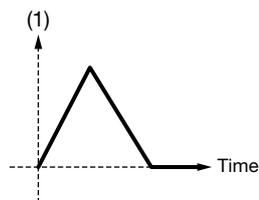
**Valor positivo:** quanto mais rápida for a velocidade, mais amplo será o intervalo de profundidade na mudança de frequência de corte pelo FEG; quanto mais lenta for a velocidade, mais estreito será o intervalo de profundidade

**0:** a frequência de corte não responde à velocidade

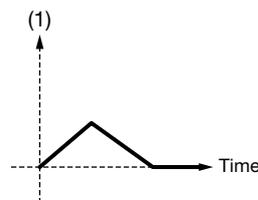
**Valor negativo:** Quanto mais rápida for a velocidade, mais estreito será o intervalo de profundidade na mudança de frequência de corte pelo FEG; quanto mais lenta for a velocidade, mais amplo será o intervalo de profundidade

### Quando o valor é positivo

Velocidade rápida (o intervalo de profundidade na mudança de frequência de corte é mais amplo)

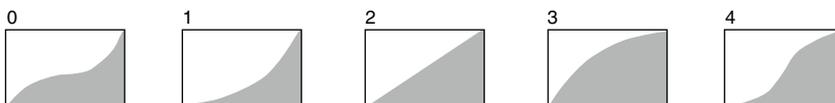


Velocidade lenta (o intervalo de profundidade na mudança da frequência de corte é mais estreita)



(1) Intervalo de profundidade na mudança de frequência de corte

Configurações: Curve: 0-4



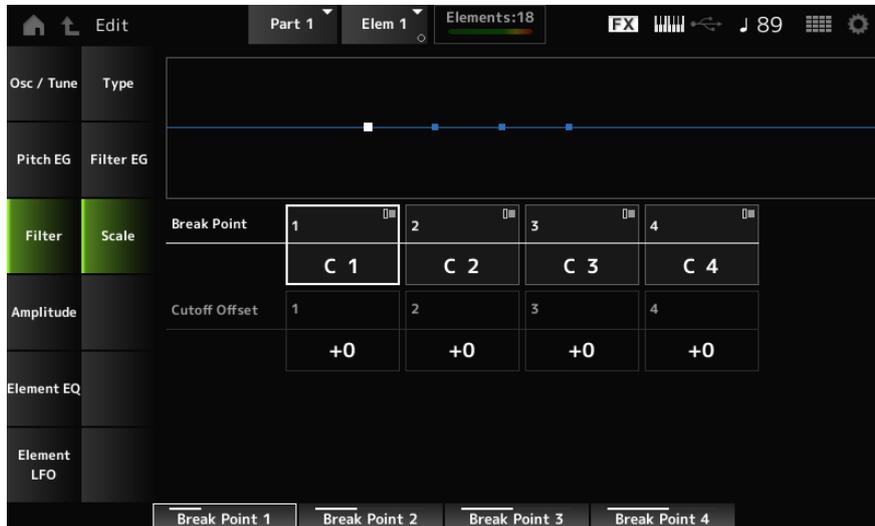
## Scale

Na tela Scale, você pode definir a escala do filtro para o elemento.

A função Filter Scale permite alterar a frequência de corte do filtro dependendo da afinação.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Filter → Scale



### Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4

Define os números das notas de quatro pontos a serem definidos como Cutoff Offset.

Configurações: C–2–G8

#### OBSERVAÇÃO

Os números das notas de Break Point 1 a 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente.

### Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1–4

Define o valor que aumenta ou diminui o Cutoff em Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4.

Configurações: –128–+0–+127

#### OBSERVAÇÃO

- Quando o valor de deslocamento é definido acima ou abaixo do valor de Cutoff, a frequência de corte nunca ultrapassa as configurações.
- Para quaisquer notas abaixo de Break Point 1, o valor será definido como a frequência de corte de 1. Para quaisquer notas acima de Break Point 4, o valor será definido como a frequência de corte de 4.

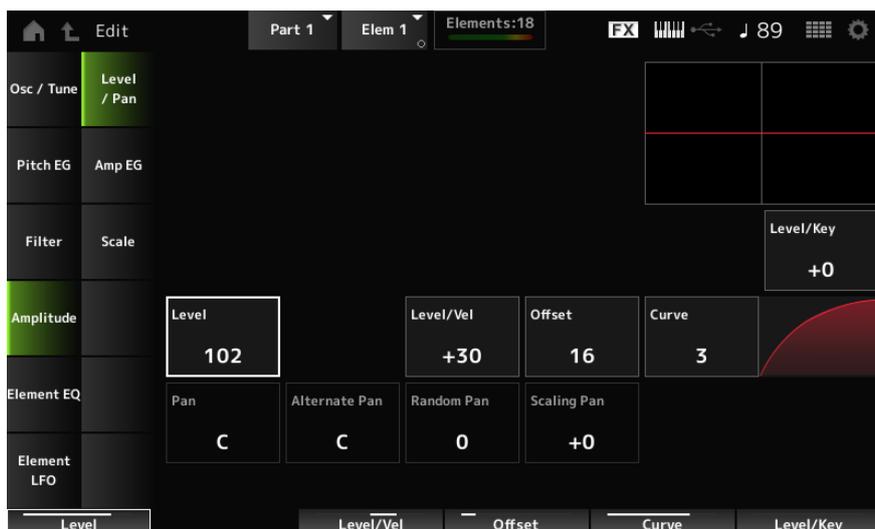
# Amplitude

## Level/Pan

Na tela Level/Pan, você pode definir o nível e a panorâmica (posição no campo estéreo) para cada elemento.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/EDIT] → Seleccione Part → Seleccione Element → Amplitude → Level/Pan



### Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Define como o volume de cada elemento responde à posição da tecla.

O ponto de referência é o volume especificado em Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Configurações: -64+0+63

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais suave fica o volume; quanto mais alta for a tecla tocada, mais alto será o volume.

**Valor negativo:** quanto mais grave for a nota tocada, mais alto será o volume; quanto mais agudo for a nota tocada, mais baixo será o volume.

### Level (Element Level)

Define o nível de saída (volume) para cada elemento.

Configurações: 0-127

## Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

### Offset (Level Velocity Offset)

### Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) define como o volume de cada elemento responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Offset (Level Velocity Offset) ajusta todas as configurações especificadas em Level/Vel. Quando o valor excede 127, a velocidade é definida como 127.

Com a configuração Curve (Level Sensitivity Key Curve), você pode definir como o volume responde à velocidade. O eixo vertical representa a velocidade enquanto o eixo horizontal representa o intervalo para as alterações de volume.

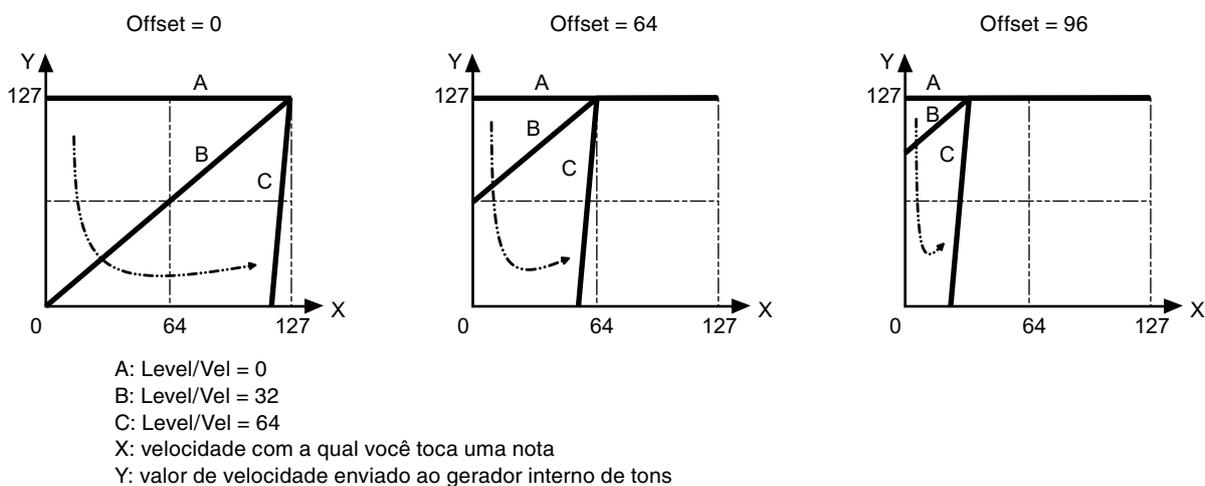
Configurações: Level/Vel: -64--+0--+63

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será o volume

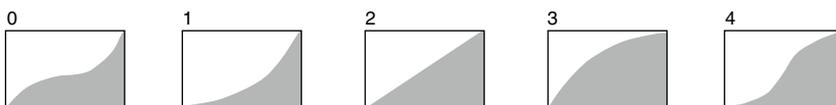
**Valor negativo:** quanto mais lenta for a velocidade, mais alto será o volume

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

Configurações: Offset: 0-127



Configurações: Curve: 0-4



## Pan (Element Pan)

Define a posição pan (no campo estéreo) do elemento.

Quando há configurações de panorâmica direita e esquerda para os elementos de uma parte, pode ser difícil ouvir o resultado da configuração Pan.

Configurações: L63-C (centro)-R63

### **Alternate Pan (Alternate Pan Depth)**

Define como o som é deslocado alternadamente para a esquerda e para a direita para cada tecla tocada.

O valor definido em Pan (Element Pan) é a posição central para o movimento direito e esquerdo da panorâmica.

Configurações: L63–C (centro)–R63

### **Random Pan (Random Pan Depth)**

Define como o som é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada tecla tocada.

O valor definido em Pan (Element Pan) é a posição central no campo estéreo.

Configurações: 0–127

### **Scaling Pan (Scaling Pan Depth)**

Define como a posição da tecla pressionada afeta a posição da configuração Pan.

O valor definido em Pan (Element Pan) é a posição de C3.

Configurações: –64–+0–+63

**Valor positivo:** a posição pan é dimensionada para a esquerda para teclas mais baixas e para a direita para teclas mais altas

**Valor negativo:** a posição pan é dimensionada para a direita para teclas mais baixas e para a esquerda para teclas mais altas

## Amp EG

Na tela Amp EG, você pode definir o tempo do gerador de envelope de amplitude (AEG) do elemento. Ao definir o Amp EG, você pode definir como o volume muda desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Amplitude → Amp EG



### Attack Time (AEG Attack Time)

Define a duração que leva para o volume mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o volume atinge o valor definido em Attack Level (AEG Attack Level).

Configurações: 0–127

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar de Attack Level (AEG Attack Level) para Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–127

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar de Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) para Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Configurações: 0–127

### Release Time (AEG Release Time)

Define o tempo que leva para o som enfraquecer após você soltar a tecla.

Configurações: 0–127

### Initial Level (AEG Initial Level)

Define o volume para o momento em que você pressiona a tecla.

Configurações: 0–127

### Attack Level (AEG Attack Level)

Define o volume a ser alterado após você pressionar uma tecla.

Configurações: 0–127

### Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Define o próximo valor de volume a ser alterado a partir do Attack Level (AEG Attack Level).

Configurações: 0–127

### Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

Define o volume mantido enquanto a tecla é pressionada.

Configurações: 0–127

### Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Define a chave de referência (nota) para Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Com a nota (tecla) definida aqui, o som resultante da mudança de afinação definida em Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) é reproduzido.

Configurações: C–2–G8

### Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Define como a velocidade das mudanças de volume no AEG responde à posição da tecla.

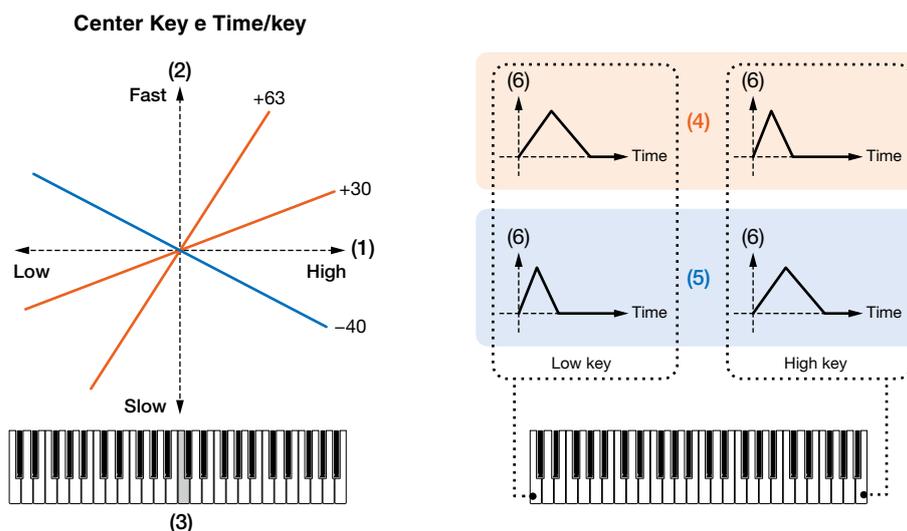
A velocidade de mudança em AEG é usada para a tecla especificada em Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Configurações: –64–+0–+63

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais lentamente o volume do AEG muda; quanto mais alta for a tecla tocada, mais rápido o volume do AEG muda

**0:** nenhuma alteração no volume do AEG, independentemente da posição da tecla

**Valor negativo:** quanto mais grave for a tecla tocada, mais rápido o volume do AEG muda; quanto mais agudo for a tecla tocada, mais lento o volume do AEG muda



### Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Ajusta a sensibilidade de Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) até o AEG Release.

Quanto menor o valor, menor será a sensibilidade.

Configurações: 0–127

**127:** Mesmo Time/Key que Decay 1 e Decay 2

**0:** O Time/Key não afeta o AEG Release

## Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)

### Segment (AEG Time Velocity Segment)

Define o tempo que as alterações de volume no AEG levam para responder à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Primeiro, defina o valor do tempo em Segment e depois o valor de sensibilidade a velocidade em Time/Vel.

Configurações: Time/Vel: -64--+0--+63

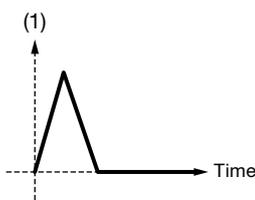
**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais rápido o volume do AEG muda

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** valores de velocidade rápida resultam em alterações de volume de AEG mais lentas, enquanto valores de velocidade lenta resultam em alterações de volume de AEG mais rápidas

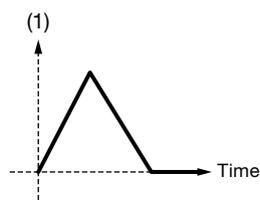
#### Quando o valor é positivo

Velocidade rápida (mudança rápida de volume)



(1) Volume

Velocidade lenta (mudança lenta de volume)



Configurações: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

**Attack:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time

**Atk+Dcy:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time e Decay1Time

**Decay:** o valor Time/Vel afeta o tempo de enfraquecimento

**Atk+Rls:** o valor Time/Vel afeta o Attack Time e Release Time

**All:** o valor Time/Vel afeta as configurações relacionadas ao tempo no AEG

## Half Damper (Half Damper Switch)

Ao definir esta chave como On, você pode conectar um pedal FC3A vendido separadamente ao conector [SUSTAIN] no painel traseiro e usar a função de meia sustentação para sua Performance no teclado.

A função de meia sustentação oferece maior controle expressivo sobre o enfraquecimento do som, permitindo que você use a operação do pedal de sustentação como faria em um piano acústico, continuamente e não apenas como um botão liga/desliga.

Configurações: Off, On

### Time (Half Damper Time)

Define o tempo desde o momento em que você soltou uma tecla enquanto pressiona o pedal FC3A totalmente até o momento em que o som enfraquece quando Half Damper (Half Damper Switch) está definido como On. Esse parâmetro não é mostrado quando definido como Off.

Você pode ajustar o tempo de enfraquecimento do Half Damper Time até o Release Time (AEG Release Time) alterando a quantidade de pressão no pedal.

Quando você solta o pedal, o Release Time (AEG Release Time) é usado para enfraquecer o som. Definindo o Release Time com um valor pequeno e Half Damper Time com um valor grande, você pode tocar um som com enfraquecimento natural, como em um piano acústico.

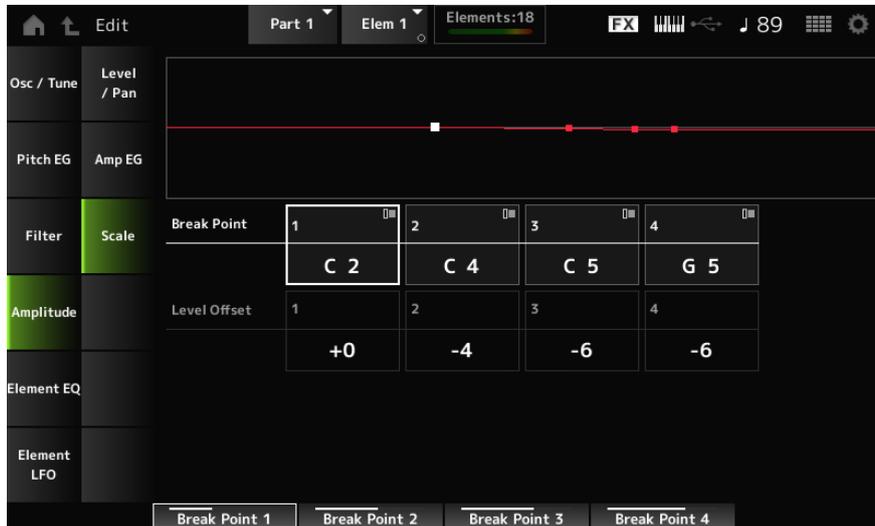
Configurações: 0-127

## Scale

Na tela Scale, você pode definir a escala de amplitude do elemento. Isso altera o volume de acordo com a posição da tecla no teclado.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Amplitude → Scale



### Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4

Define o número da nota para Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4.

Configurações: C–2–G8

### OBSERVAÇÃO

Os números das notas de Break Point 1 a 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente.

### Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4

Define o valor que aumenta ou diminui o Level em Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4.

Configurações: –128–+0–+127

## Element EQ

Na tela Element EQ, você pode definir o equalizador do elemento.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Element EQ



### EQ Type (Element EQ Type)

Seleciona o tipo de EQ desejado.

Configurações: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

**2-band:** EQ de realce que aumenta ou corta a banda de sinais acima ou abaixo de determinada frequência (Low Freq ou High Freq)

**P.EQ:** EQ paramétrico que aumenta ou reduz o nível do sinal (Gain) em torno da frequência central (Freq)

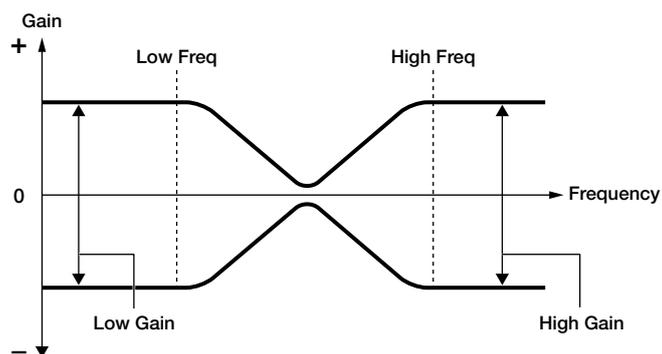
**Boost6:** aumenta o nível em 6 dB

**Boost12:** aumenta o nível em 12 dB

**Boost18:** aumenta o nível em 18 dB

**Thru:** passa os sinais sem aplicar efeitos

### ■ Quando EQ Type está definido como 2-band



### EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Define o nível do sinal da banda Low.

Configurações: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

### EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Define a frequência da banda Low.

Configurações: 50,1 Hz – 2,00 kHz

### **EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)**

Define o nível do sinal da banda High.

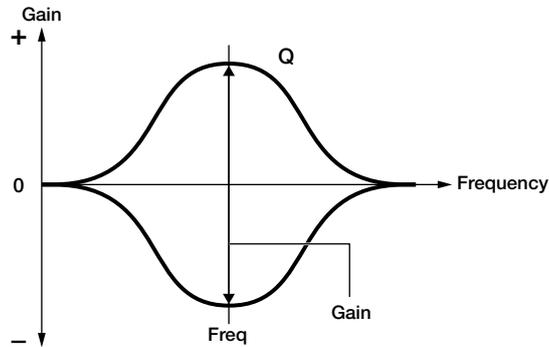
Configurações: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

### **EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)**

Define a frequência da banda High.

Configurações: 503,8 Hz–10,1 kHz

## **■ Quando EQ Type está definido como P.EQ**



### **EQ Gain (Element EQ Gain)**

Define o nível do sinal para a faixa de frequência definida em EQ Freq (Element EQ Frequency).

Configurações: -12,00 dB – +0,00 dB – +12,00 dB

### **EQ Freq (Element EQ Frequency)**

Define a frequência a ser cortada ou aumentada.

Configurações: 139,7 Hz – 12,9 kHz

### **EQ Q (Element EQ Q)**

Aumentando ou cortando o nível do sinal da frequência definida em EQ Freq (Element EQ Frequency), você pode criar várias curvas de resposta de frequência.

Configurações: 0.7–10.3

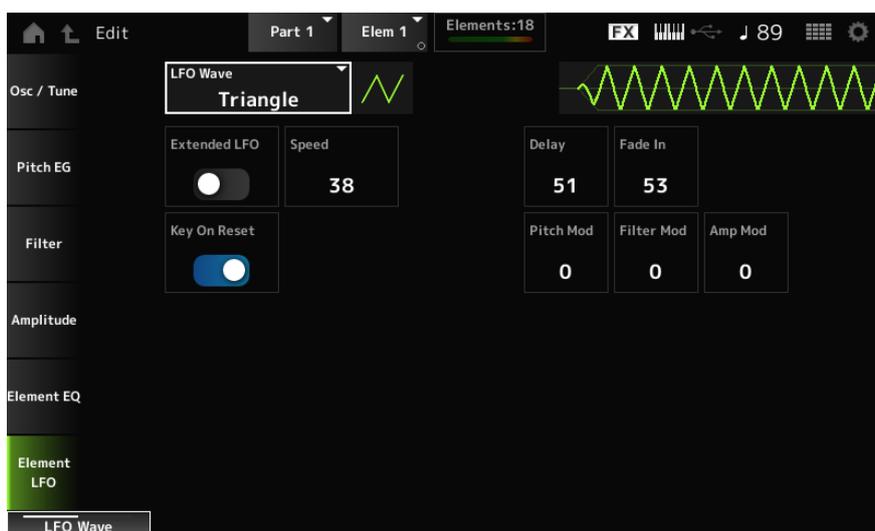
## Element LFO

Na tela Element LFO, você pode definir o LFO (oscilador de baixa frequência) do elemento.

O LFO (oscilador de baixa frequência) do elemento gera sinais na banda de graves e você pode usá-lo para modulação (variação cíclica) de afinação, filtro e amplitude.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Element LFO

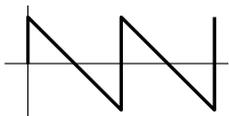


### LFO Wave

Selecione uma onda de LFO. Ao usar a onda selecionada aqui, você pode criar vários tipos de modulação.

Configurações: Saw, Triangle, Square

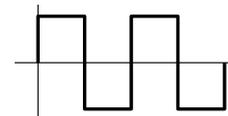
Saw (Onda dente de serra)



Triangle (Onda triangular)



Square (Onda quadrada)



### Extended LFO

Altera entre o antigo conjunto de configurações Speed (LFO Speed) (Off: 0–63) e um novo conjunto de configurações com resolução mais alta (On: 0–415) para a velocidade (velocidade de LFO).

Para manter a compatibilidade dos dados criados com as configurações antigas, defina este parâmetro como Off.

Configurações: Off, On

### Speed (LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças de LFO Wave. Quanto maior o valor desse parâmetro, mais rápida se torna a velocidade.

Configurações: 0–63 (Extended LFO definido como Off), 0–415 (Extended LFO definido como On)

### Delay (LFO Delay Time)

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

Configurações: 0–127

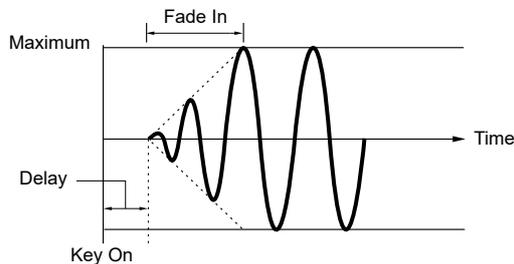
### Fade In (LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay (LFO Delay Time) ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

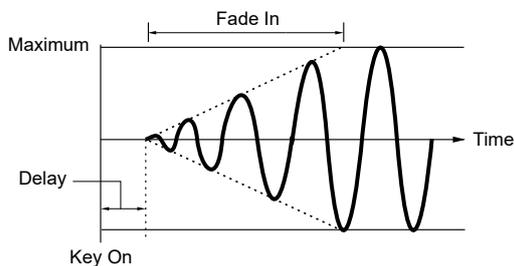
Configurações: 0–127

0: o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

#### Quando o valor é pequeno



#### Quando o valor é grande



### Key On Reset (LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On

### Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

Esse parâmetro cria um efeito de vibrato (mudanças cíclicas na afinação) usando ondas de LFO.

Definir o parâmetro para valores maiores resulta em maior alteração no volume.

Configurações: 0–127

### Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

Esse parâmetro cria um efeito de wah (alterações cíclicas na frequência de corte do filtro) usando ondas de LFO.

Valores maiores resultam em maior intervalo para alterações de frequência de corte.

Configurações: 0–127

### Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Esse parâmetro cria um efeito de trêmulo (mudanças cíclicas no volume) usando ondas de LFO.

Definir o parâmetro para valores maiores resulta em maior alteração no volume.

Configurações: 0–127

# Telas de Part Common Edit do Drum Part Edit (AWM2)

A Drum Part (AWM2) consiste em 73 teclas de bateria.

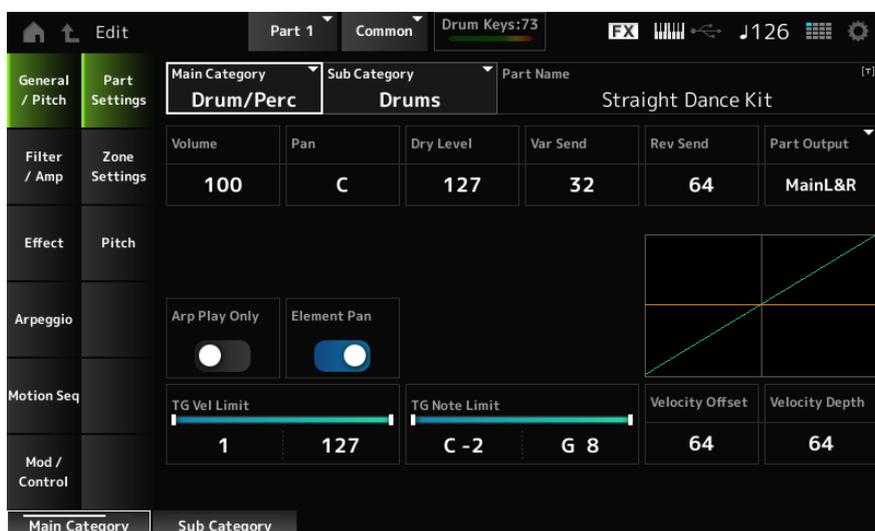
Drum Part Edit (AWM2) inclui Part Common Edit (para definir parâmetros para toda a parte) e Key Edit (para definir parâmetros para teclas de bateria individuais).

## General/Pitch

### Part Settings

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/EDIT] → General/Pitch → Part Settings



#### Main Category (Part Main Category)

#### Sub Category (Part Sub Category)

Define a categoria principal e a subcategoria da parte seleccionada.

Configurações: Consulte Data List

#### Part Name

Você pode salvar a parte que está editando com um novo nome e usar até 20 caracteres alfanuméricos.

#### Volume

Define o volume da parte seleccionada.

Configurações: 0–127

#### Pan

Ajusta a posição Pan (no campo estéreo) da parte seleccionada.

Configurações: L63–C (centro)–R63

### **Dry Level**

Define o nível seco da parte selecionada.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R ou Drum.

Configurações: 0–127

### **Var Send (Variation Send)**

Define o envio de variação da parte selecionada.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R ou Drum.

Configurações: 0–127

### **Rev Send (Reverb Send)**

Define a emissão de reverberação da parte selecionada.

Este parâmetro está disponível somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R ou Drum.

Configurações: 0–127

### **Part Output (Part Output Select)**

Define o destino de saída dos sinais de áudio da parte selecionada.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off, Drum

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R]

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST]

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST]

**Off:** nenhuma saída do sinal de áudio para a parte

**Drum:** você pode definir a saída para cada tecla de bateria

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

### **Arp Play Only (Arpeggio Play Only)**

Define a parte a ser reproduzida somente com o arpejo.

Qualquer parte definida como On (Ativa) será reproduzida pelas mensagens de nota ligada enviadas do arpejo.

Configurações: Off, On

### **Element Pan (Element Pan Switch)**

Define Pan como On ou Off em Key Edit.

Quando definido como desativado, a panorâmica em Key Edit será definida como C (centro).

Configurações: Off, On

### **Velocity Limit**

Define o intervalo de velocidade (valores mais baixos e mais altos) da parte.

Configurações: 1–127

### **Note Limit**

Define o intervalo de notas (as notas mais graves e mais agudas) da parte.

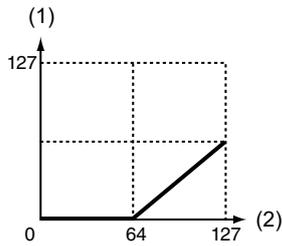
Configurações: C–2–G8

### Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

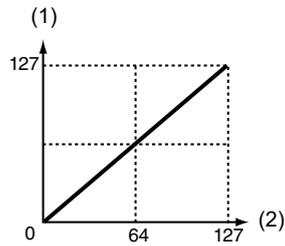
Aumenta ou diminui o valor da velocidade que é enviado ao gerador de sons interno.

Configurações: 0–127

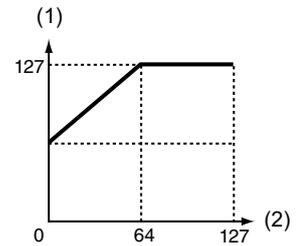
Quando Velocity Depth = 64  
e Velocity Offset = 32



Quando Velocity Depth = 64  
e Velocity Offset = 64



Quando Velocity Depth = 64  
e Velocity Offset = 96



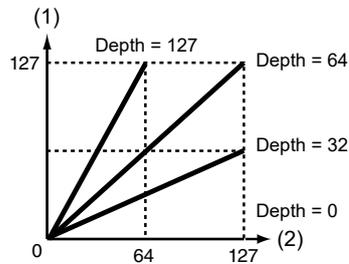
(1) Velocidade real resultante (afetando o gerador de tom)  
(2) Velocidade com a qual você toca uma nota

### Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Define como o nível do valor de velocidade (enviado ao gerador de sons interno) responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: 0–127

Quando Velocity Depth = 64



(1) Velocidade real resultante (afetando o gerador de tom)  
(2) Velocidade com a qual você toca uma nota

## Zone Settings

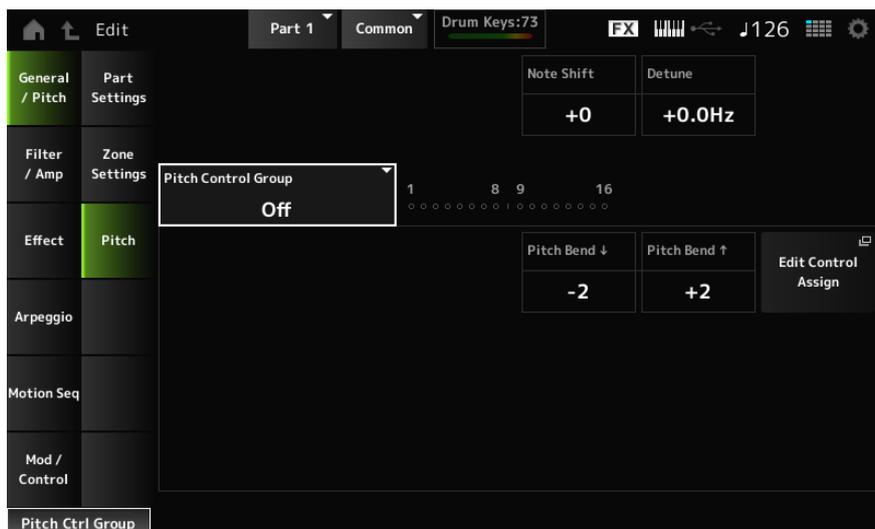
O mesmo que General/Pitch → Zone Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Pitch

Na tela Pitch, você pode definir a afinação da parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch



### Note Shift

Ajusta a afinação em semitons.

Configurações: -48-+0-+48

### Detune

Ajusta a afinação da parte selecionada em incrementos de 0,1 Hz.

Mudando ligeiramente o tom, você pode desafinar o som.

Configurações: -12,8 Hz-+0,0 Hz-+12,7 Hz

### Pitch Control Group

As partes atribuídas ao mesmo grupo recebem a mesma afinação.

Contudo, Portamento, Mono/Poly e Micro Tuning não estão disponíveis para a parte da bateria.

### Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)

### Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Define o intervalo das alterações criadas com o controle giratório da curva de afinação em semitons.

Configurações: -48-+0-+24

## Filter/Amp

### Filter

---

O mesmo que Filter/Amp → Filter na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Amp EG

---

O mesmo que Filter/Amp → Amp EG na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

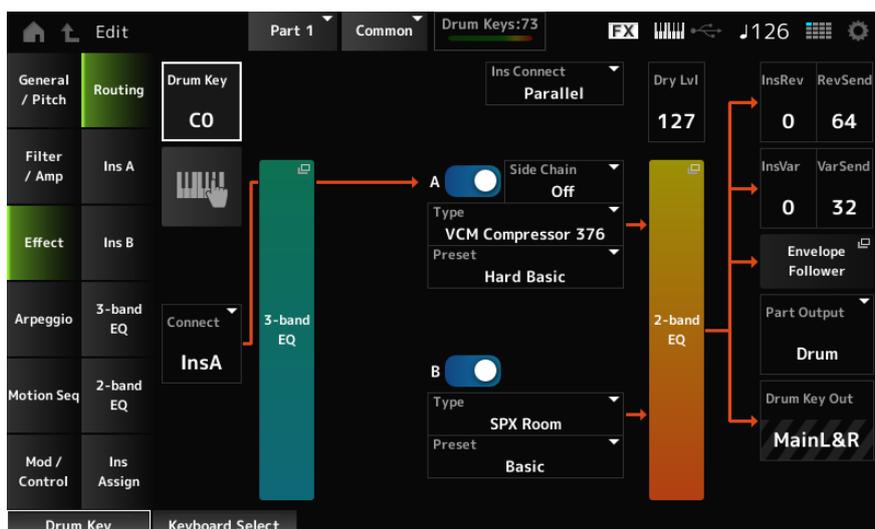
# Effect

## Routing

Na tela Routing, você pode definir o roteamento do efeito da parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Routing



A tela aqui é basicamente a mesma que a aberta em Effect → Routing na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit; porém, os parâmetros adicionados a Drum Part Edit (AWM2) são mostrados abaixo.

### Drum Key (Drum Key Select)

Mostra o nome da tecla de bateria selecionada.

Configurações: C0–C6

### Keyboard Select

Ativa ou desativa a configuração de seleção do teclado.

Quando esse parâmetro está definido como On, você pode selecionar a tecla de bateria desejada para edição pressionando uma tecla no teclado.

Configurações: Off, On

### Connect (Drum Key Connection Switch)

Define a tecla a ser enviada para o efeito de inserção A (InsA) ou efeito de inserção (InsB), ou ignora os efeitos de inserção (Thru).

Configurações: Thru, InsA, InsB

### **InsRev (Insertion to Reverb Send Level)**

### **InsVar (Insertion to Variation Send Level)**

Define o nível dos sinais da tecla de bateria enviados ao efeito de inserção A ou ao efeito de inserção B para o efeito de reverberação ou variação.

Essa configuração é aplicada a toda a parte da bateria (todas as teclas de bateria).

Esse parâmetro só está disponível quando Connect (Drum Key Connection Switch) está definido como InsA ou InsB e Part Output (Part Output Select) está definido como MainL&R ou Drum.

Configurações: 0–127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

Define o nível dos sinais da tecla de bateria enviados por meio do efeito de inserção A ou do efeito de inserção B para o efeito de reverberação ou variação.

Esse parâmetro pode ser definido para cada tecla de bateria.

Este parâmetro está disponível somente quando Connect (Drum Key Connection Switch) está definido como Thru, Part Output (Part Output Select) e está definido como MainL&R, ou quando Part Output está definido como Drum e Drum Key Out está definido como MainL&R.

Configurações: 0–127

### **Drum Key Out (Drum Key Output Select)**

Define o destino de saída para cada tecla de bateria.

Este parâmetro é mostrado somente quando Part Output (Part Output Select) está definido como Drum.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R]

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST]

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST]

### **OBSERVAÇÃO**

- As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.
  - AsgnL&R
  - USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
  - USB mono: USB9 – USB30
  - AsgnL
  - AsgnR
- Connect (Drum Key Connection Switch) está definido como InsA/InsB, esse parâmetro está fixado como MainL&R.

## Ins A, Ins B

---

Nas telas Ins A e Ins B, você pode definir os efeitos de inserção.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Effect → Ins B

O mesmo que Audio In → Ins A e Ins B na tela Common Edit.

## 3-band EQ

---

O mesmo que Effect → 3-band EQ na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 2-band EQ

---

O mesmo que Effect → 2-band EQ na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Ins Assign

---

O mesmo que Effect → Ins Assign na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

# Arpeggio

## Common

---

O mesmo que Arpeggio → Common na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Individual

---

O mesmo que Arpeggio → Individual na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Advanced

---

A tela aqui é basicamente a mesma que foi aberta em Arpeggio → Advanced na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit; porém, o parâmetro mostrado abaixo foi adicionado.

### **Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)**

Quando este parâmetro está ativado, a reprodução do arpejo usa C1 para o bumbo e D1 para a caixa.

A maioria dos kits de bateria atribui o bumbo ao C1 e a caixa ao D1, mas alguns kits de bateria podem atribuir notas diferentes. Portanto, dependendo da combinação do kit de bateria selecionado e do tipo de arpejo, o som pode não soar natural. Ativar esse parâmetro pode resolver esse som não natural.

Configurações: Off, On

## Motion Seq

### Common

---

O mesmo que Motion Seq → Common na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Lane

---

O mesmo que Motion Seq → Lane na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Mod/Control

### Control Assign

---

Além da configuração Destination, igual a Mod/Control → Control Assign na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.  
Para a lista de configurações Destination, consulte Control List em Data List.

### Tx/Rx Switch

---

O mesmo que Mod/Control → Tx/Rx Switch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Settings

---

O mesmo que Mod/Control → Control Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

# Tela Drum Part Edit (AWM2) Key Edit

A Drum Part (AWM2) consiste em 73 teclas de bateria.

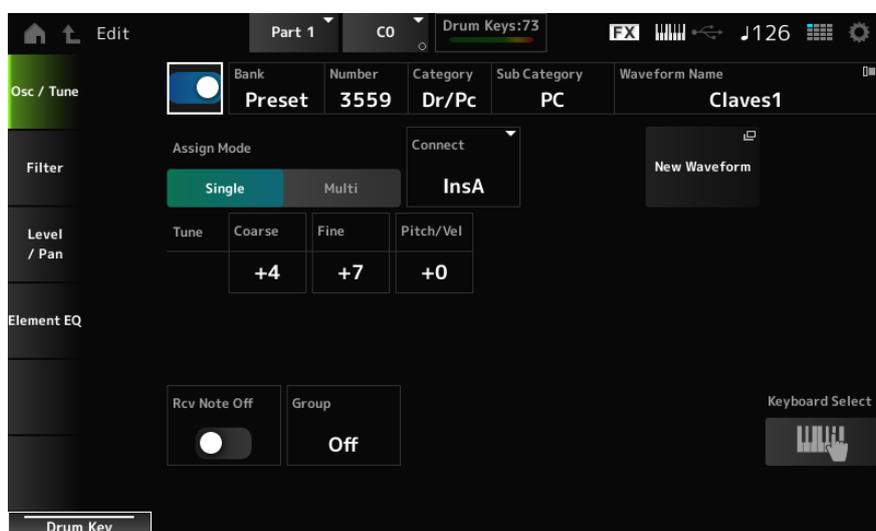
Drum Part Edit (AWM2) inclui Part Common Edit (para definir parâmetros para toda a parte) e Key Edit (para definir parâmetros para teclas de bateria individuais).

## Osc/Tune

Na tela Osc/Tune, você pode definir o oscilador para cada tecla da parte da bateria.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↶] → Seleccione Part → Seleccione Key → Osc/Tune



### Drum Key Switch

Define a tecla de bateria selecionada para uso.

Configurações: Off, On

### Bank (Waveform Bank)

### Number (Waveform Number)

### Category (Waveform Category)

### Sub Category (Waveform Sub Category)

### Waveform Name

Mostra o nome da forma de onda selecionada para a tecla de percussão.

Bank indica o tipo de forma de onda (Preset, User e Library) atribuída ao elemento.

Configurações: Consulte Data List

### Assign Mode (Key Assign Mode)

Define como o som é produzido quando o gerador de sons interno recebe mensagens de nota ativada do mesmo som duas (ou mais) consecutivas. Essa configuração Multi faz com que as rolagens soem naturais, especialmente pratos de ataque ou outros instrumentos de percussão com um longo enfraquecimento.

Configurações: Single, Multi

**Single:** interrompe a primeira nota e toca a mesma nota novamente.

**Multi:** toca a segunda nota sobre a primeira nota

### Connect (Drum Key Connection)

Define a tecla a ser enviada para o efeito de inserção A (InsA) ou efeito de inserção (InsB), ou ignora os efeitos de inserção (Thru).

Este parâmetro é basicamente é igual a Effect → Routing Connect (Drum Key Connection Switch) na tela Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Configurações: Thru, InsA, InsB

### New Waveform

Carrega um arquivo de áudio salvo em uma unidade Flash USB como forma de onda.

Edit Waveform aparece quando uma forma de onda é carregada.

### Edit Waveform

A tela Waveform Edit será aberta.

### Coarse (Coarse Tune)

Muda a afinação da forma de onda atribuída à tecla de bateria.

Configurações: -48+0+48

### Fine (Fine Tune)

Ajusta com precisão a afinação da onda atribuída à tecla de bateria.

Configurações: -64+0+63

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Define como a mudança de afinação responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -64+0-63

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será a afinação

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** quanto maior a velocidade, mais baixo será a afinação

### Rcv Note Off (Receive Note Off)

Define a tecla da bateria para receber mensagens MIDI de desativação. Defina como On para que os sons de instrumentos de percussão durem sem enfraquecimento.

Configurações: Off, On

**Ativada:** o som para quando você solta a tecla

**Desativado:** o som diminui depois que você solta a tecla

### Group (Alternate Group)

Essa configuração ajuda a evitar que combinações impróprias ou não naturais de teclas de bateria sejam tocadas juntas.

Por exemplo, você pode atribuir chimbais abertos e fechados ao mesmo grupo para evitar que sejam tocados juntos.

Para teclas de bateria que podem ser tocadas naturalmente com qualquer combinação, defina esse parâmetro como Off.

Configurações: Off, 1-127

### **KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)**

### **KeyVar (Drum Key Variation Send Level)**

Define o nível dos sinais da tecla de bateria enviados por meio do efeito de inserção A ou do efeito de inserção B para o efeito de reverberação ou variação. Esse parâmetro pode ser definido para cada tecla de bateria.

Esse parâmetro não está disponível dependendo das configurações Connect (Drum Key Connection Switch), Part Output (Part Output Select) e Drum Key Out (Drum Key Output Select).

Configurações: 0–127

### **Drum Key Out (Drum Key Output Select)**

Define o destino de saída para a tecla de bateria.

Esse parâmetro não está disponível dependendo das configurações Connect (Drum Key Connection Switch) e Part Output (Part Output Select).

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB Mono

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R]

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST]

**USB Mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST]

### **OBSERVAÇÃO**

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

### **Keyboard Select**

Ativa ou desativa a configuração de seleção do teclado.

Quando esse parâmetro está definido como On, você pode selecionar a tecla de bateria desejada para edição pressionando uma tecla no teclado.

Configurações: Off, On

## Filter

Define o filtro para a parte da bateria. Você pode alterar a qualidade do tom usando um filtro passa-baixas e um filtro passa-altas em cada tecla de bateria.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Key → Filter



#### Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Define a frequência de corte do filtro passa-baixas.

Configurações: 0–1023

#### Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Define a sensibilidade da velocidade para a frequência de corte do filtro passa-baixas.

Para valores positivos desse parâmetro, quanto mais forte (maior velocidade) você toca a tecla, mais alta se torna a frequência de corte.

Para valores negativos desse parâmetro, quanto mais forte você tocar a tecla, mais baixa será a frequência de corte.

Configurações: -64–+0–+63

#### Resonance (LPF Resonance)

Define o nível do efeito de ressonância no filtro passa-baixas.

Configurações: 0–127

#### HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Define a frequência de corte do filtro passa-altas.

Configurações: 0–1023

## Level/Pan

Define o nível e a panorâmica (posição no campo estéreo) para cada tecla de bateria.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Key → Level/Pan



### Attack Time (AEG Attack Time)

Define a duração que leva para o volume mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o volume atinge o valor definido em Level (Drum Key Level).

Configurações: 0–127

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Define o tempo que leva para o volume mudar de Level (Drum Key Level) para Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–127

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Define o tempo que leva para o volume enfraquecer após atingir o volume definido em Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–126, Hold

### Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

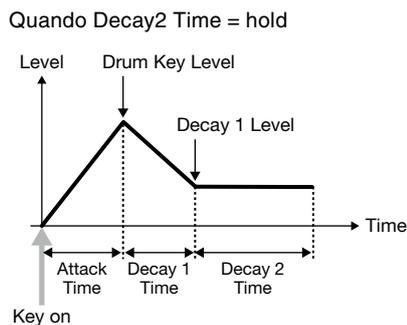
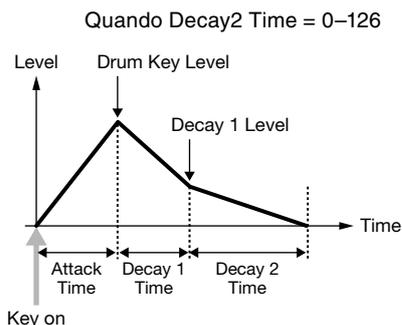
Define o próximo valor de volume a ser alterado a partir do Level (Drum Key Level).

Configurações: 0–127

### Level (Drum Key Level)

Define o nível de saída da tecla de percussão. Esse parâmetro permite ajustar o equilíbrio do nível entre as teclas da bateria.

Configurações: 0–127



### **Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)**

Define como o nível (volume) responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -64- +0-+63

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será o volume

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** quanto mais lenta for a velocidade, mais alto será o volume

### **Pan**

Define o Pan (localização no campo sonoro) da tecla da bateria. Você pode ajustar a posição no campo estéreo da parte da bateria (conjunto de bateria).

Configurações: L63-C (centro)-R63

### **Alternate Pan (Alternate Pan Depth)**

Define como o som é deslocado alternadamente para a esquerda e para a direita para cada tecla tocada.

O valor definido em Pan é a posição central para o movimento direito e esquerdo da panorâmica.

Configurações: L63-C (centro)-R63

### **Random Pan (Random Pan Depth)**

Define como o som é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada tecla tocada.

O valor definido em Pan é a posição central no campo estéreo.

Configurações: 0-127

## Element EQ

Igual a Element EQ na tela Part Edit (AWM2) Element Edit.

# Telas de Part Common Edit do Part Edit (FM-X)

A Normal Part (FM-X) consiste em oito operadores.

Part Edit (FM-X) inclui Part Common Edit (para definir parâmetros para toda a parte) e Operator Edit (para definir parâmetros para operadores individuais).

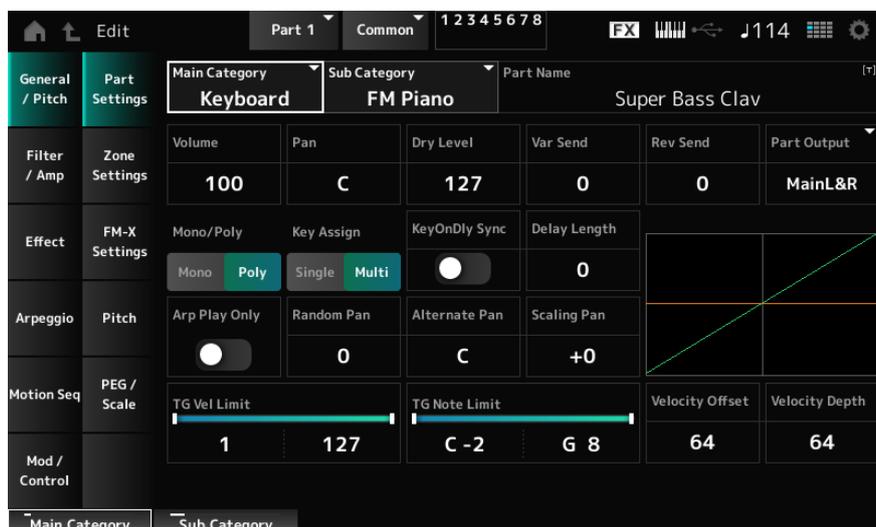
## General/Pitch

### Part Settings

Na tela Part Settings, você pode definir parâmetros gerais (como nomes das partes e sistema de geração de tons) para a parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings



A tela aqui é a mesma que foi aberta na tela General/Pitch → Part Settings on the Part Edit (AWM2) Part Common Edit; porém, o parâmetro mostrado abaixo foi adicionado.

### Random Pan (Random Pan Depth)

Define como o som é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada tecla tocada.

O valor definido em Pan é a posição central no campo estéreo.

Configurações: 0–127

### Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Define como o som é deslocado alternadamente para a esquerda e para a direita para cada tecla tocada.

O valor definido em Pan é a posição central para o movimento direito e esquerdo da panorâmica.

Configurações: L63–C (centro)–R63

### Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Define como a posição da tecla pressionada afeta a posição da configuração Pan. O número da nota C3 é o ponto de referência para a panorâmica e a posição neste momento é o valor definido em Pan.

Ao definir este parâmetro com um valor positivo, a panorâmica é definida para a esquerda para teclas mais baixas e para a direita para teclas mais altas.

Quando este parâmetro é definido como 0, não haverá alterações na configuração Pan. Quando o parâmetro é definido com um valor negativo, a panorâmica é definida para a esquerda para teclas mais baixas e para a direita para teclas mais altas.

Configurações: –64–+0–+63

### **KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)**

Define o tempo de Key On Delay para sincronizar com o tempo.

Configurações: Off, On

### **Delay Length (Key On Delay Time Length)**

Define o tempo de atraso desde o momento em que a tecla é pressionada até o momento em que o som é produzido.

Este parâmetro não está disponível quando KeyOnDly Sync está definido como On.

Configurações: 0–127

### **Delay Length (Key On Delay Note Length)**

Este parâmetro está disponível quando KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync) está definido como On. Você pode definir o tempo para Key On Delay usando valores de notas musicais.

Configurações: 1/16 (semicolcheias), 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8 (colcheias), 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4 (semínimas), 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2 (mínimas), Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 × 4 (quíáltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 1/4 × 5 (quíáltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 1/4 × 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 × 7 (quíáltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 1/4 × 8 (quíáltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida)

## Zone Settings

O mesmo que General/Pitch → Zone Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## FM-X Settings

Na tela FM-X Settings, você pode definir os parâmetros FM Color fornecido como uma ferramenta de edição conveniente para os sons FM-X, bem como para o algoritmo (ou como os operadores são organizados).

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → FM-X Settings



### FM Attack

Controla o tempo de ataque do EG que altera a profundidade da modulação de frequência ao longo do tempo.

Configurações: -99+0+99

### FM Decay

Controla o tempo de enfraquecimento do EG que altera a profundidade da modulação de frequência ao longo do tempo.

Configurações: -99+0+99

### FM Sustain

Controla o nível de sustentação do EG que altera a profundidade da modulação de frequência ao longo do tempo.

Configurações: -99+0+99

### FM Release

Controla o tempo de liberação do EG que altera a profundidade da modulação de frequência ao longo do tempo.

Configurações: -99+0+99

### Algorithm (Algorithm Number)

Altera o algoritmo.

Configurações: Consulte Data List

### Feedback (Feedback Level)

O feedback faz com que o operador se module enviando de volta alguns dos sinais de saída.

Aqui com este parâmetro você pode definir o grau dessa modulação.

Configurações: 0-7

## FM Depth

Altera a profundidade da modulação de frequência.

Configurações: -99+0+99

## FM Harmonics

Altera a frequência dos tons harmônicos da síntese FM.

Configurações: -99+0+99

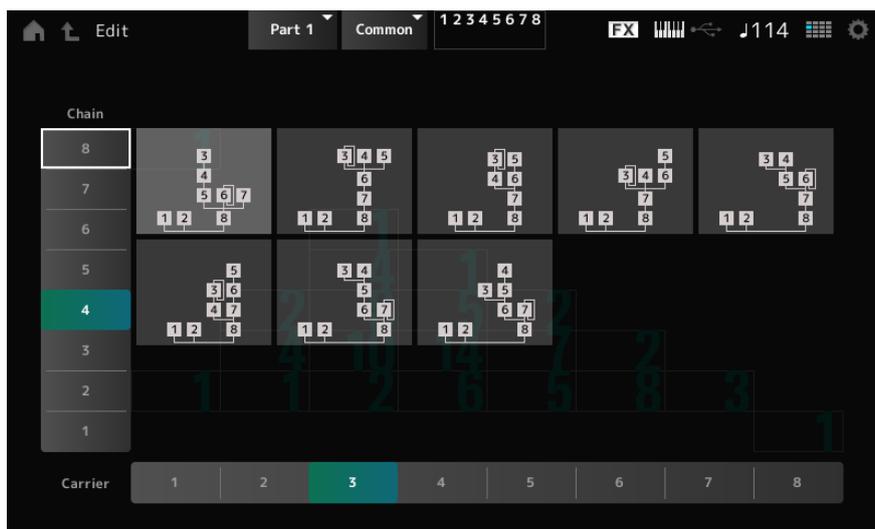
## FM Texture

Altera a textura da síntese FM.

Configurações: -99+0+99

## Algorithm Search

Abre a tela Algorithm Search.



- **Chain**  
Filtra os algoritmos disponíveis com base no comprimento máximo dos operadores conectados em série.
- **Carrier**  
Filtra os algoritmos disponíveis com base no número de portadoras.

## Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Altera o som definindo a frequência de corte do filtro. Quando o filtro passa-baixas é selecionado, valores maiores aqui resultam em um som mais leve e valores menores resultam em um som mais pesado.

Este parâmetro é especificado como um valor de deslocamento para a frequência de corte do filtro.

Configurações: -64+0+63

## Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Adiciona características especiais ao som ajustando o nível do sinal próximo à frequência de corte.

É especificado como um valor de deslocamento para a ressonância do filtro.

Configurações: -64+0+63

## Filter Offset FEG Depth

Define o intervalo de profundidade para a mudança de frequência de corte controlada pelo FEG.

Configurações: -64+0+63

## Filter Type

A tela Filter Type será aberta.

## Filter EG

A tela Filter EG será aberta.

## Pitch

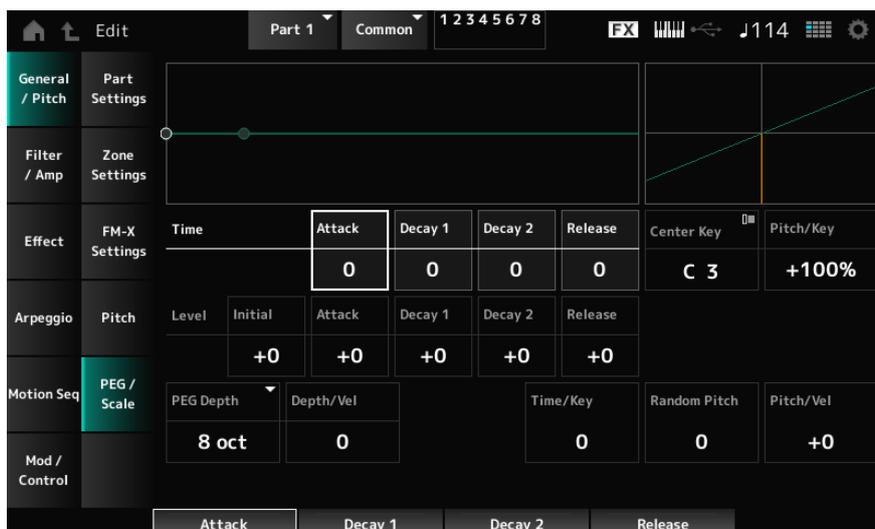
A tela aqui é a mesma que foi aberta em General/Pitch → Pitch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit, exceto que o Legato Slope (Portamento Legato Slope) está desabilitado.

## PEG/Scale

Na tela PEG/Scale, você pode definir o gerador de envelope de afinação e a escala da parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → PEG/Scale



### Attack Time (PEG Attack Time)

Define a duração que leva para a afinação mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que a afinação atinge o valor definido em Attack Level (PEG Attack Level).

Configurações: 0–99

### Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Define o tempo que leva para a afinação mudar do Attack Level (PEG Attack Level) para Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–99

### Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Define o tempo que leva para a afinação mudar do Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) para Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Configurações: 0–99

### Release Time (PEG Release Time)

Define a duração que leva para a afinação mudar desde o momento em que você soltou a tecla até atingir Release Level (PEG Release Level).

Configurações: 0–99

### Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Define a tecla de referência para Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

Configurações: C–2–G8

### Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Define a diferença de afinação entre duas teclas adjacentes. A nota definida em Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) é usada como referência.

Configurações: -200%—+0%—+200%

**+100% (padrão):** a diferença de afinação entre as duas teclas próximas uma da outra é definida como um semitom  
**0%:** não há diferença de afinação entre as duas teclas e todas as teclas são tocadas na afinação definida em Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

**Valor negativo:** define uma resposta de afinação oposta, de modo que notas mais baixas resultem em afinação mais alto e notas mais altas resultem em afinação mais baixa.

### Initial Level (PEG Initial Level)

Define o tom para o momento em que você pressiona a tecla.

Configurações: -50—+0—+50

### Attack Level (PEG Attack Level)

Define a afinação para mudar de Initial Level (PEG Initial Level) após você ter pressionado uma tecla.

Configurações: -50—+0—+50

### Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Define o próximo valor de afinação a ser alterado a partir do Attack Level (PEG Attack Level).

Configurações: -50—+0—+50

### Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Define o próximo valor de afinação a ser alterado a partir do Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Configurações: -50—+0—+50

### Release Level (PEG Release Level)

Define a afinação final a ser alcançada após você soltar a tecla.

Configurações: -50—+0—+50

### PEG Depth

Define a quantidade de mudança de afinação controlada pelo PEG.

Configurações: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

### OBSERVAÇÃO

Quando este parâmetro é definido como 8 oct, você pode especificar o menor valor para o nível do gerador de envelope de afinação para criar uma mudança de afinação de -4 oitavas, enviando o valor de afinação 0 para o gerador de sons interno e especificando o maior valor para criar uma mudança de afinação de +4 oitavas.

### Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Define como o tempo da mudança de afinação no PEG responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: 0—7

### Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Define como a velocidade da mudança de afinação no PEG responde à posição da tecla.

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key): A mudança de velocidade em PEG é usada para a tecla especificada em C3.

Configurações: 0—7

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais lenta será a mudança no PEG; quanto mais alta for a tecla tocada, mais rápida será a mudança no PEG

**0:** nenhuma alteração no PEG, independentemente da posição da tecla

### Random Pitch (Random Pitch Depth)

Altera a afinação do elemento aleatoriamente cada vez que a tecla é pressionada.

Configurações: 0—127

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Define como a afinação responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -64—+0—+63

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será a afinação

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** quanto maior a velocidade, mais baixo será a afinação

### Filter Type

---

O mesmo que Filter → Type na tela Part Edit (AWM2) Element Edit.

### Filter EG

---

O mesmo que Filter → Filter EG na tela Part Edit (AWM2) Element Edit.

### Filter Scale

---

O mesmo que Filter → Scale na tela Part Edit (AWM2) Element Edit.

### Amp EG

---

O mesmo que Filter/Amp → Amp EG na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Routing

---

A tela aqui é quase a mesma aberta em Effect → Routing na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit, com as exceções listadas abaixo.

- Nenhuma configuração de saída para cada Element
- Não é possível selecionar Parallel para Ins Connect

## Ins A, Ins B

---

O mesmo que Effect → InsA e InsB na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 3-band EQ

---

O mesmo que Effect → 3-band EQ na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 2-band EQ

---

O mesmo que Effect → 2-band EQ na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Ins Assign

---

O mesmo que Effect → Ins Assign na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

# Arpeggio

## Common

---

O mesmo que Arpeggio → Common na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Individual

---

O mesmo que Arpeggio → Individual na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Advanced

---

O mesmo que Arpeggio → Advanced na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Motion Seq

### Common

---

O mesmo que Motion Seq → Common na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Lane

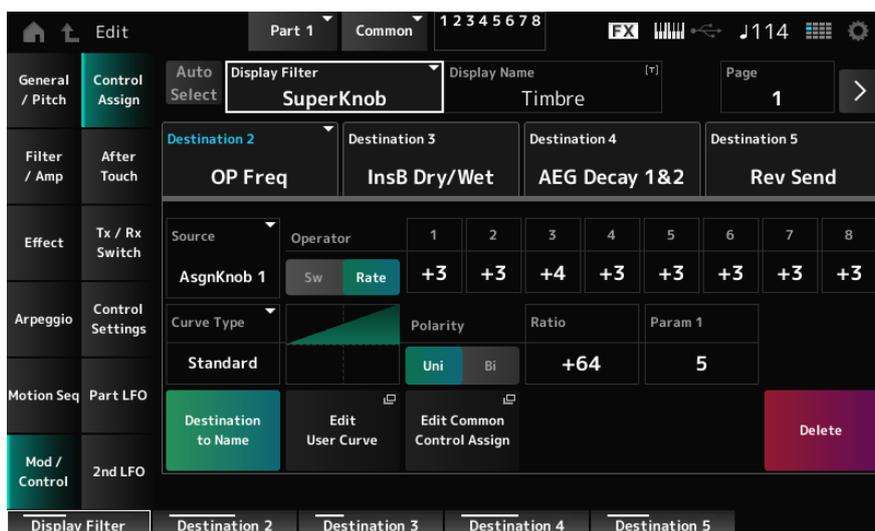
---

O mesmo que Motion Seq → Lane na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Control Assign

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↻] → Mod/Control → Control Assign



Além da configuração Destination, igual a Mod/Control → Control Assign na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit. Para obter uma lista de configurações, consulte a Data List.

Use os parâmetros mostrados abaixo, em vez de ElementSw e outros.

### Operator Sw 1–8 (Operator Switch)

Você pode ativar ou desativar a configuração do controlador para cada operador. Este parâmetro é mostrado somente quando Destination selecionado está relacionado a operadores.

Configurações: Off, On

### Sw/Rate

Alterna a exibição entre Operator Sw e Operator Rate.

Esse parâmetro é mostrado somente quando Destination está definido como OP Freq ou OP AEG Offset.

Configurações: Off, On

### Operator Rate 1–8

Define a sensibilidade do controlador selecionado para Destination.

Esse parâmetro é mostrado somente quando Destination está definido como OP Freq ou OP AEG Offset.

Configurações: -7→+0→+7

## After Touch

Além da configuração Destination, igual a Mod/Control → After Touch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Tx/Rx Switch

O mesmo que Mod/Control → Tx/Rx Switch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Control Settings

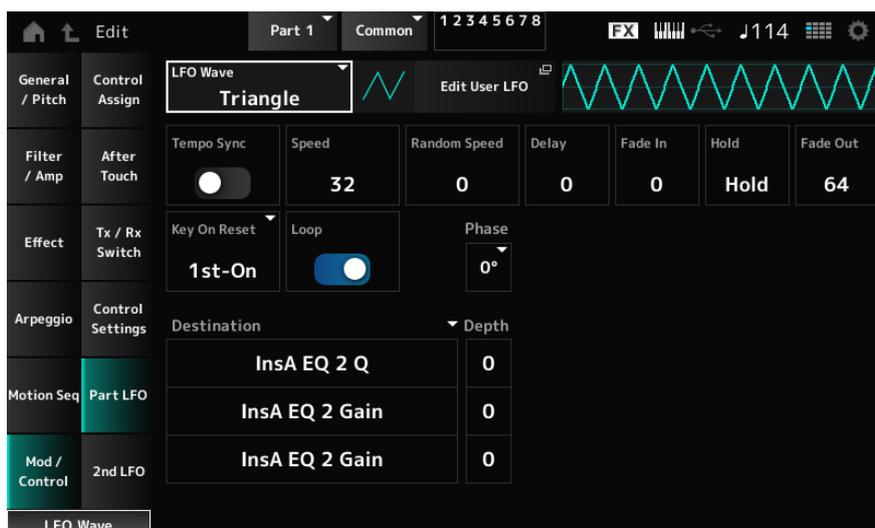
O mesmo que Mod/Control → Control Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Part LFO

Na tela Part LFO, você pode definir o Part LFO.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Mod/Control → Part LFO



### LFO Wave

Selecione a onda de LFO e defina o tipo de mudanças cíclicas nos LFOs.

Configurações: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

### Edit User LFO

A tela User LFO Edit será aberta.

Você pode criar uma forma de onda de LFO de até 16 passos.

## Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Define a velocidade das alterações de LFO Wave para sincronizar com a reprodução de arpejo ou música.

Configurações: Off (não sincronizado), On (sincronizado)

### • Quando definido como Off

## Speed (LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças de LFO Wave.

Este parâmetro não está disponível quando Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está definido como On.

Configurações: 0–63

## Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Altera LFO Speed aleatoriamente.

Este parâmetro não está disponível quando Tempo Sync (LFO Tempo Sync) está definido como On.

Configurações: 0–127

### • Quando definido como On

## Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Define a velocidade das mudanças de LFO Wave usando valores de notas musicais.

Configurações: 1/16 (semicolcheias), 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8 (colcheias), 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4 (semínimas), 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2 (mínimas), Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 x 4 (quíaltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 1/4 x 5 (quíaltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 1/4 x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 x 7 (quíaltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 1/4 x 8 (quíaltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida), 1/4 x 16 (dezesseis-semínimas para a batida), 1/4 x 32 (trinta e duas semínimas para a batida), 1/4 x 64 (sessenta e quatro semínimas para a batida)

## Delay (LFO Delay Time)

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

Quanto maior o valor, maior será o tempo de atraso para o LFO entrar em vigor.

Configurações: 0–127

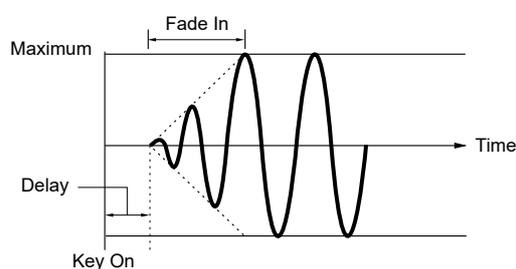
## Fade In (LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay (LFO Delay Time) ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

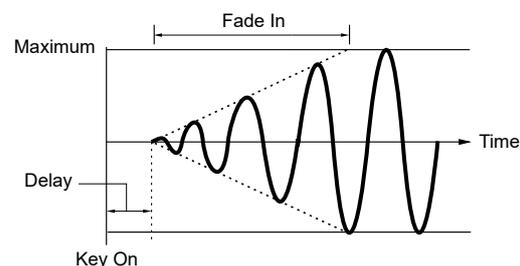
Configurações: 0–127

0: o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

### Quando o valor é pequeno



### Quando o valor é grande

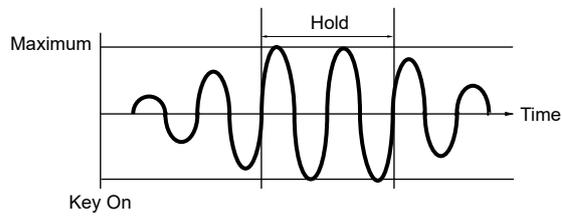


### Hold (LFO Hold Time)

Define o tempo para manter o efeito LFO após o nível máximo ter sido atingido.

Configurações: 0–126, Hold

**Hold:** não apresenta redução gradual

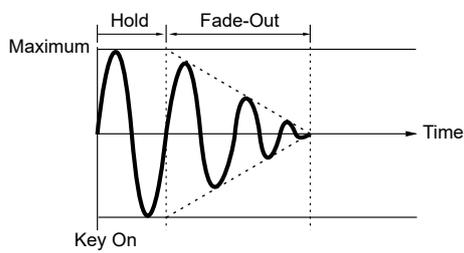


### Fade Out (LFO Fade Out time)

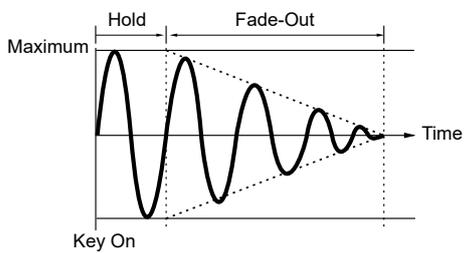
Define a quantidade de tempo para o efeito LFO desaparecer gradualmente após o tempo de manutenção definido em Hold (LFO Hold Time) ter chegado ao fim. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO desaparecer.

Configurações: 0–127

**Quando o valor é pequeno**



**Quando o valor é grande**



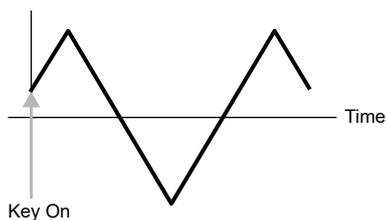
### Key On Reset (LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, Each-on, 1st-on

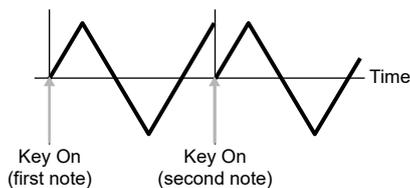
#### Quando definido como Off

Não zera a oscilação do LFO. Pressionar uma tecla inicia a onda de LFO em qualquer fase em que o LFO esteja no momento.



#### Quando definido como Each-on

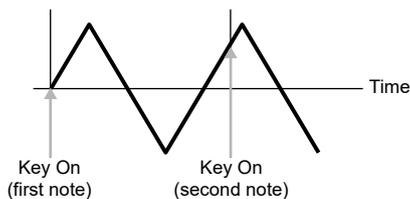
Redefine a oscilação do LFO toda vez que uma tecla é pressionada e inicia a forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase.



#### Quando definido como 1st-on

Redefine a oscilação do LFO toda vez que uma tecla é pressionada e inicia a forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase.

Quando a segunda nota é tocada enquanto a primeira nota é mantida, a reprodução não será reiniciada.



### Loop (LFO Loop Switch)

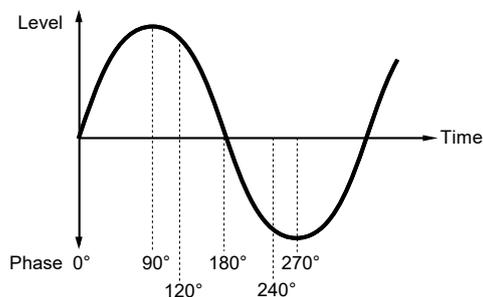
Define LFO Wave para reprodução em loop (repetição) ou reprodução única.

Configurações: Off, On

### Phase (LFO Phase)

Você pode definir a fase inicial para o momento em que a onda de LFO Wave é redefinida.

Configurações: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



### Destination (LFO Destination)

Define a função a ser controlada por LFO Wave.

Configurações: Insertion Effect A Parameter1-24, Insertion Effect B Parameter1-24 (dependendo do efeito de inserção)

### Depth (LFO Depth)

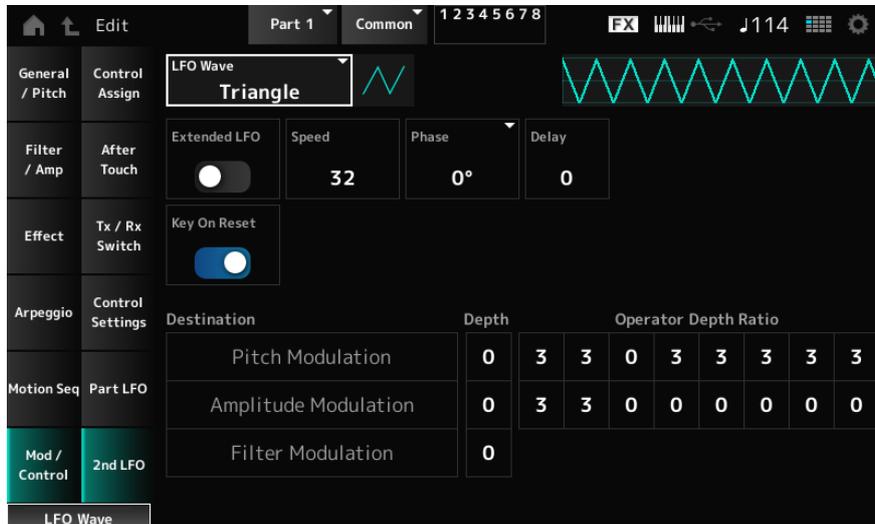
Define a profundidade do controle LFO Wave para cada Destination.

Configurações: 0-127

## 2nd LFO

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Mod/Control → 2nd LFO



### LFO Wave (2nd LFO Wave)

Selecione o 2nd LFO.

Configurações: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

### OBSERVAÇÃO

A fase de Amplitude Modulation é deslocada com Sine.

### Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Alterna entre o antigo conjunto de configurações Speed (2nd LFO Speed) (Off: 0–99) e um novo conjunto de configurações com resolução mais alta (On: 0–415) para a velocidade (velocidade de LFO).

Para manter a compatibilidade dos dados criados com as configurações antigas, defina este parâmetro como Off.

Configurações: Off, On

### Speed (2nd LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças de LFO Wave (2nd LFO Wave).

Configurações: 0–99 (quando Extended LFO está definido como Off), 0–415 (quando Extended LFO está definido como On)

### Phase (2nd LFO Phase)

Você pode definir a fase inicial para o momento em que a onda de LFO Wave (2nd LFO Wave) é redefinida.

Configurações: 0°, 90°, 180°, 270°

### Delay (2nd LFO Delay Time)

Define a duração do efeito 2nd LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay ter decorrido.

Configurações: 0–99

### Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do 2nd LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On

### **Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)**

Este parâmetro cria um efeito vibrato (mudanças cíclicas na afinação) usando a LFO Wave (2nd LFO Wave) e permite especificar a profundidade da modulação do filtro pelo LFO.

Configurações: 0–99

### **Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)**

Define a profundidade da modulação pelos sinais LFO definidos em Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth).

Configurações: 0–7

### **Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)**

Este parâmetro cria alterações cíclicas no volume usando LFO Wave (2nd LFO Wave) e permite especificar a profundidade da modulação do filtro pelo LFO.

Configurações: 0–99

### **Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)**

Define a profundidade da modulação pelos sinais LFO definidos em Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth).

Configurações: 0–7

### **Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)**

Este parâmetro cria alterações cíclicas na frequência de corte do filtro usando LFO Wave (2nd LFO Wave) e permite especificar a profundidade da modulação do filtro pelo LFO.

Configurações: 0–99

# Telas de Operator Edit do Part Edit (FM-X)

A Normal Part (FM-X) consiste em oito operadores.

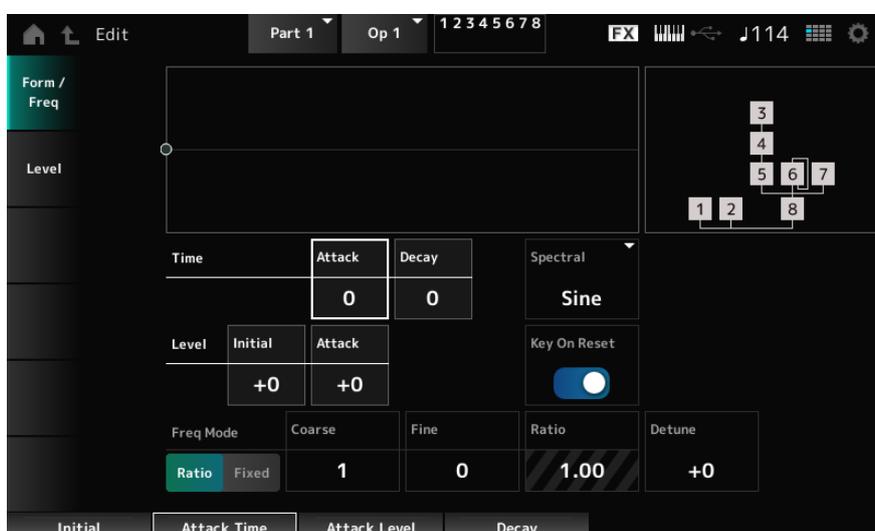
Part Edit (FM-X) inclui Part Common Edit (para definir parâmetros para toda a parte) e Operator Edit (para definir parâmetros para operadores individuais).

## Form/Freq

Na tela Form/Freq, você pode definir a forma de onda e a frequência do operador.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Operator → Form/Freq



### Attack Time (PEG Attack Time)

Define a duração que leva para a afinação mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que a afinação atinge o valor definido em Attack Level (PEG Attack Level).

Configurações: 0–99

### Decay Time (PEG Decay Time)

Define a duração que leva para a afinação mudar do valor definido no Attack Level (PEG Attack Level) até o momento em que o PEG passa para o valor 0.

Configurações: 0–99

### Initial Level (PEG Initial Level)

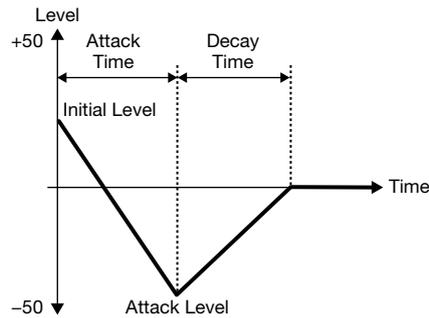
Define o tom para o momento em que você pressiona a tecla.

Configurações: –50–+0–+50

### Attack Level (PEG Attack Level)

Define a afinação para mudar de Initial Level (PEG Initial Level) após você ter pressionado uma tecla.

Configurações: -50+0+50



### Spectral (Spectral Form)

Define a forma de onda do operador selecionado.

Configurações: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

**Sine:** onda senoidal sem conotações harmônicas

**All 1:** onda com tons harmônicos em uma ampla variedade de Spectral

**All 2:** onda com tons harmônicos em uma estreita variedade de Spectral

**Odd 1:** onda contendo harmônicos ímpares em uma ampla variedade de Spectral

**Odd 2:** onda contendo harmônicos ímpares em uma estreita variedade de Spectral

**Res 1:** onda com pico em determinado harmônico em uma ampla variedade de Spectral

**Res 2:** onda com pico em determinado harmônico em uma estreita variedade de Spectral

### Skirt (Spectral Skirt)

Define a largura da faixa de transição (barra). Quanto menor o valor, mais estreita fica a barra para reforçar determinado harmônico.

Este parâmetro não está disponível quando Spectral (Spectral Form) está definido como Sine.

Configurações: 0-7

## Resonance (Spectral Resonance)

Define a sensibilidade do efeito de ressonância em Spectral.

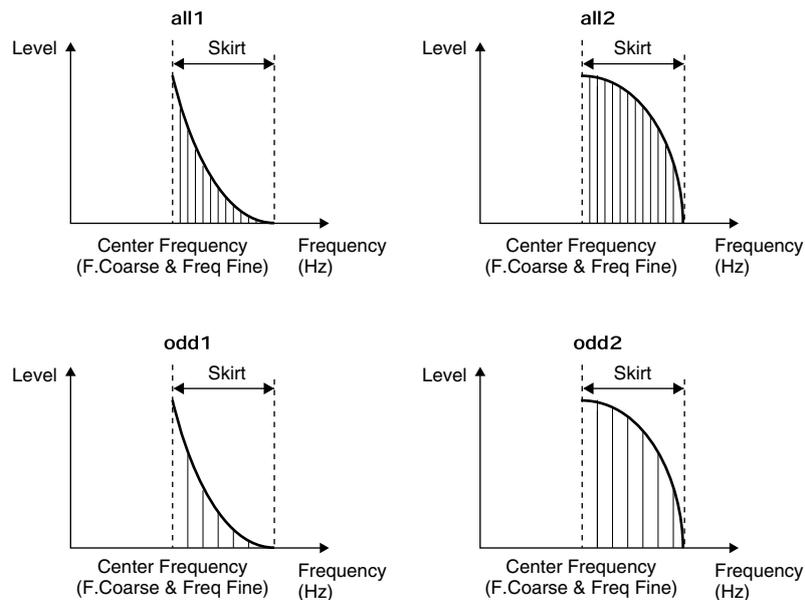
A frequência central será deslocada para harmônicos de ordem superior, para que você possa criar o efeito de ressonância ou adicionar características especiais ao som.

Este parâmetro está disponível somente quando Spectral (Spectral Form) está definido como Res 1 ou Res 2.

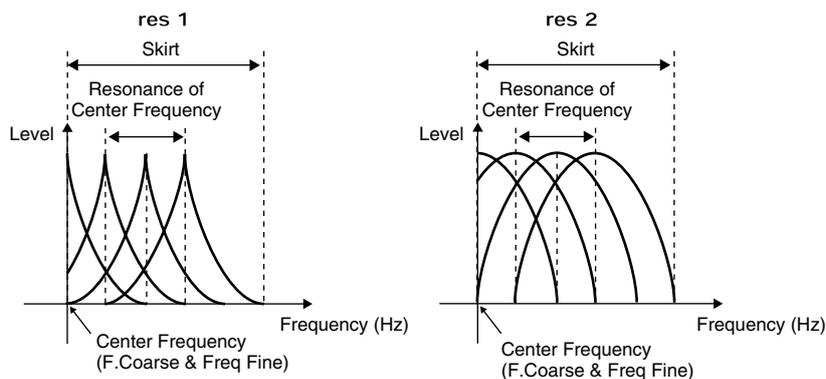
Configurações: 0–99

Sine é uma forma de onda simples contendo apenas a onda fundamental sem harmônicos, enquanto outras formas de onda contêm tons harmônicos. Portanto, quando você definir a forma para uma onda diferente de Sine, os parâmetros relacionados aos harmônicos e seus valores de “pico” (formantes) estarão disponíveis.

Veja abaixo alguns parâmetros específicos para controlar cada onda explicados em Spectral.



Você pode aumentar o número de tons harmônicos definindo um valor Skirt maior para expandir o intervalo do espectro.



Definir um valor Resonance maior mudará a frequência central para harmônicos de ordem superior.  
Resonance está definido como 0: muda para o primeiro harmônico.  
Resonance está definido como 99: muda para o 100º harmônico.

### Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Redefine a oscilação do oscilador quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On

**Off:** Se você tocar uma tecla sem redefinir o oscilador, a forma de onda do sinal começará independentemente da fase naquele momento

### Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Define como a afinação responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Este parâmetro está disponível somente quando Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) está definido como Fixed.

Configurações: -7--+0--+7

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será a afinação

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** quanto maior a velocidade, mais baixo será a afinação

### Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Define a afinação de saída do operador.

Configurações: Ratio, Fixed

**Ratio:** define a afinação de saída de acordo com a tecla

**Fixed:** define a afinação conforme a configuração Coarse ou Fine, independentemente da afinação da tecla que está sendo pressionada

### Coarse (Coarse Tune)

Ajusta o tom de saída de cada operador.

Configurações: Quando Freq Mode está definido como Ratio: 0-31, quando Freq Mode está definido como Fixed: 0-21

### Fine (Fine Tune)

Ajusta com precisão o tom de saída de cada operador.

Configurações: Quando Freq Mode está definido como Ratio: 0-99, quando Freq Mode está definido como Fixed: 0-127

### Detune

Define a afinação de saída de cada operador como um valor ligeiramente superior ou inferior.

Quando o mesmo valor é definido como Coarse (Coarse Tune) ou Fine (Fine Tune), o operador com a configuração

Detune terá pequenas diferenças de afinação. Como resultado, você pode criar um som mais caloroso ou efeito de coro.

Configurações: -15--+0--+15

### Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Define a diferença de afinação entre duas teclas adjacentes. Este parâmetro está disponível somente quando Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) está definido como Fixed.

Configurações: 0-99

**0:** não há diferença de afinação entre as duas teclas adjacentes e todas as teclas são tocadas na afinação definida em Coarse ou Fine

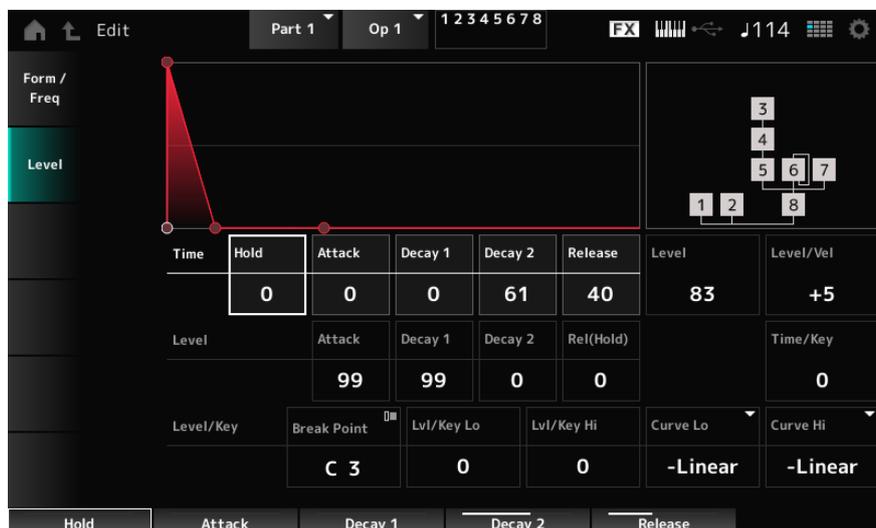
**99:** a diferença de afinação entre duas teclas adjacentes é definida como um semitom

# Level

Na tela Level, você pode definir os parâmetros gerais do operador.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Operator → Level



### Hold Time (AEG Hold Time)

Define a duração que leva para o valor mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o valor atinge o Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Configurações: 0–99

### Attack Time (AEG Attack Time)

Define a duração que leva para o valor mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o valor atinge o Attack Level (AEG Attack Level).

Configurações: 0–99

### Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Define o tempo que leva para o valor mudar de Attack Level (AEG Attack Level) para Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Configurações: 0–99

### Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Define o tempo que leva para o valor mudar de Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) para Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Configurações: 0–99

### Release Time (AEG Release Time)

Define a duração que leva para o valor mudar desde o momento em que você solta a tecla até o momento em que o valor atinge Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Configurações: 0–99

### Attack Level (AEG Attack Level)

Define o valor a ser alterado após uma tecla ser pressionada.

Configurações: 0–99

### Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Define o próximo valor a ser alterado a partir do Attack Level (AEG Attack Level).

Configurações: 0–99

### Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

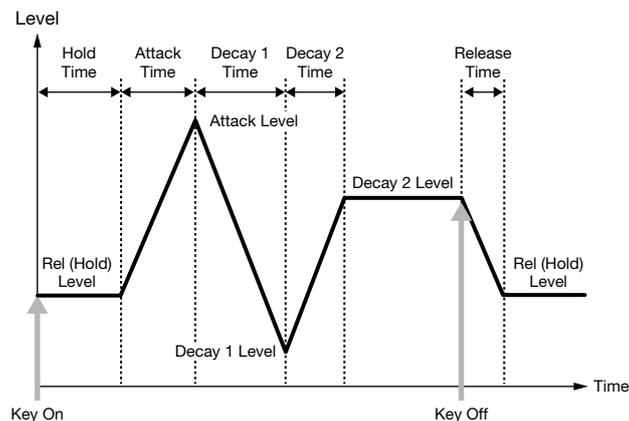
Define o valor mantido enquanto a tecla é pressionada.

Configurações: 0–99

### Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Define o valor final a ser alcançado após você soltar a tecla.

Configurações: 0–99



### Level (Operator Level)

Define o nível de saída do operador.

Configurações: 0–99

### Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Define como o nível responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -7-+0-+7

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais alto será o volume

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** quanto mais lenta for a velocidade, mais alto será o volume

### Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Define como a velocidade da mudança de nível no AEG responde à posição da tecla.

Configurações: 0–7

**Valor positivo:** quanto mais baixa for a tecla tocada, mais lentamente o volume do AEG muda; quanto mais alta for a tecla tocada, mais rápido o volume do AEG muda

**0:** nenhuma alteração no volume do AEG, independentemente da posição da tecla

### Break Point (Level Scaling Break Point)

Define o número da nota para a quebra de linha da escala de amplitude.

Configurações: A-1–C8

### Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)

### Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Define a inclinação da curva de mudança.

Configurações: 0–99

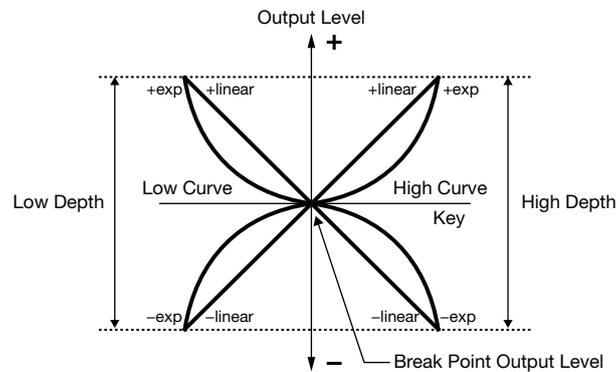
### Curve Lo (Level Scaling Low Curve)

### Curve Hi (Level Scaling High Curve)

Define a curva de alteração para escala de amplitude.

Configurações: -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

O teclado é dividido em dois no Break Point. Defina Curve Lo da inclinação da curva no lado esquerdo e Lvl/Key Lo da inclinação da curva no lado direito. Da mesma forma, defina Curve Hi para selecionar a curva do lado direito e Lvl/Key Hi como a inclinação da curva.



A tecla no Break Point é a mesma que o nível de saída definido no Level (Operator Level).

Com as teclas do lado esquerdo do Break Point, o nível de saída é corrigido para a curva definida em Curve Lo e Lvl/Key Lo. Com as teclas do lado direito do ponto de quebra, o nível de saída é corrigido para a curva definida em Curve Hi e Lvl/Key Hi.

O nível de saída das curvas Exp muda exponencialmente, enquanto o nível de saída das curvas Linear muda linearmente. Em ambos os casos, quanto mais longe do Break Point, maiores serão as alterações no nível de saída.

# Telas de Part Common Edit do Part Edit (AN-X)

A parte normal (AN-X) consiste em três osciladores e ruído.

Part Edit (AN-X) inclui Part Common Edit para definir parâmetros para toda a parte, Oscillator Edit para definir parâmetros para cada oscilador e Noise Edit para editar o ruído.

## General/Pitch

### Part Settings

O mesmo que General/Pitch → Part Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Zone Settings

O mesmo que General/Pitch → Zone Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### AN-X Settings

Na tela AN-X Settings, você pode definir os parâmetros específicos do mecanismo de som AN-X.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → AN-X Settings



#### Unison

Cria espessura ao sobrepor vários sons.

Configurações: Off, 2, 4

#### Unison Detune

Define como a afinação do som em camadas será alterada.

Configurações: 0–15

#### Unison Spread

Define como os sons em camadas são distribuídos no campo estéreo.

Configurações: 0–15

## OSC Reset

Especifica como redefinir o oscilador.

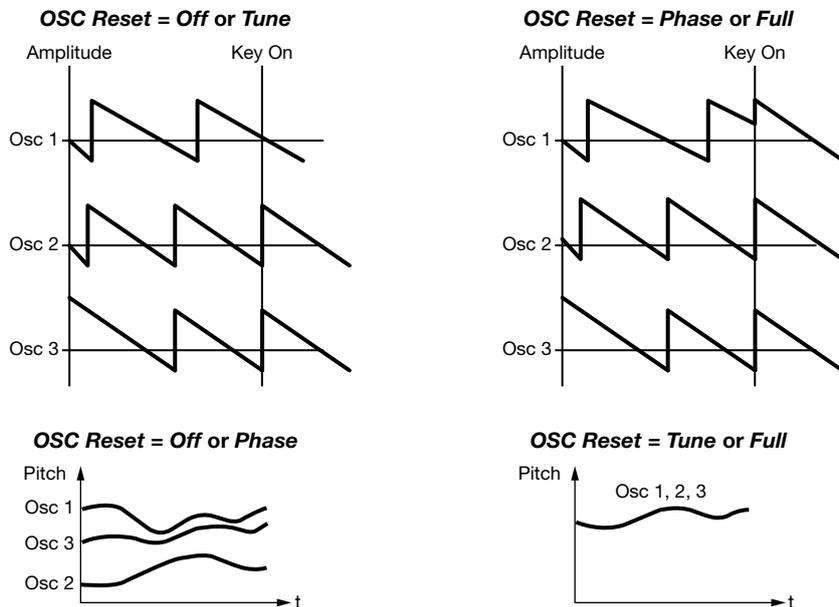
Configurações: Off, Phase, Tune, Full

**Off:** não redefine.

**Phase:** redefine a fase do OSC 1–3 ao pressionar a tecla.

**Tune:** torna o tom do OSC 1–3 uniforme.

**Full:** ativa Phase e Tune simultaneamente



## Voltage Drift

Especifica a afinação do oscilador e a variação de Filter Cutoff. Essas variações também são afetadas por Ageing.

Configurações: 0–127

**0:** Sem variação

**64:** Standard

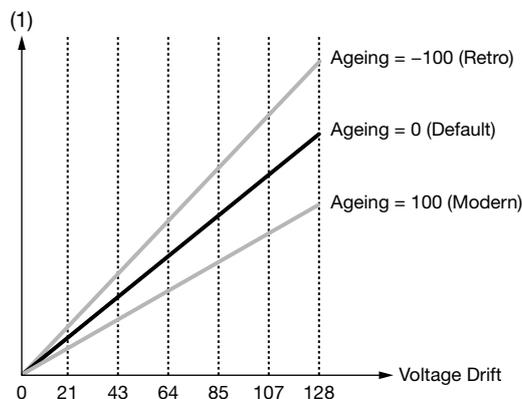
**127:** Variação máxima

## Ageing

Ajusta a resposta de frequência, bem como OSC Pitch, Filter Cutoff e EG Time de acordo com a idade virtual do modelo do instrumento.

Configurações: -100 (antigo) – +100 (novo)

## ■ Voltage Drift e Ageing



(1) Variações em Cutoff ou Pitch

### **Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)**

Altera o som definindo a frequência de corte do filtro. Quando o filtro passa-baixas é selecionado, valores maiores aqui resultam em um som mais leve e valores menores resultam em um som mais pesado.

Este parâmetro é especificado como um valor de deslocamento para a frequência de corte do filtro.

Configurações: -64--+0--+63

### **Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)**

Adiciona características especiais ao som ajustando o nível do sinal próximo à frequência de corte.

É especificado como um valor de deslocamento para a ressonância do filtro.

Configurações: -64--+0--+63

### **Filter Offset FEG Depth**

Define o intervalo de profundidade para a mudança de frequência de corte controlada pelo FEG.

Configurações: -64--+0--+63

### **Filter Type**

A tela Filter Type será aberta.

### **Filter EG**

A tela Filter EG será aberta.

### **AEG Offset Attack (AEG Attack Time)**

Define o tempo que leva para o volume mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando ele atinge o máximo.

Define o valor de deslocamento como Attack (Amplitude EG Attack Time).

Configurações: -64--+0--+63

### **AEG Offset Decay (AEG Decay Time)**

Define o tempo que leva para o volume mudar depois de atingir o máximo.

Define o valor de deslocamento como Decay (Amplitude EG Decay Time).

Configurações: -64--+0--+63

### **AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)**

Define o volume que é mantido após o tempo de enfraquecimento.

Define o valor de deslocamento como Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Configurações: -64--+0--+63

### **AEG Offset Release (AEG Release Time)**

Define o tempo que leva para o som enfraquecer após você soltar a tecla.

Define o valor de deslocamento como Release (Amplitude EG Release Time).

Configurações: -64--+0--+63

### **Amp EG**

A tela Amp EG será aberta.

## Pitch

A tela aqui é a mesma que foi aberta em General/Pitch → Pitch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit, exceto que o Legato Slope (Portamento Legato Slope) está desabilitado.

## Pitch EG

Na tela Pitch EG, você pode configurar o gerador de envelope de afinação.

Você pode usá-lo para definir como o som muda ao longo do tempo, desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando o som diminui.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Pitch EG



### Attack (Pitch EG Attack Time)

Define a duração que o EG leva para mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até atingir o máximo.

Configurações: 0–255

### Decay (Pitch EG Decay Time)

Define a duração que leva para o EG mudar do máximo para Sustain (Pitch EG Sustain Level).

Configurações: 0–255

### Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Define o nível de sustentação.

Configurações: 0–511

### Release (Pitch EG Release Time)

Define o tempo que leva para o EG atingir o valor 0 após você soltar a tecla.

Configurações: 0–255

### Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Define como a velocidade muda o EG ao longo do tempo.

Quanto maior o valor, mais rápidas serão as mudanças de EG ao longo do tempo quando as teclas são tocadas com velocidade rápida.

Configurações: -255→0→+255

### PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Define a quantidade máxima de alteração de afinação para o EG (em cents). Quanto mais longe a profundidade estiver do valor 0, mais amplo se tornará o intervalo de mudança de afinação.

Configurações: -4800 cent – +0 – +4800 cent

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** a mudança de afinação é invertida.

### PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

Define como o intervalo de profundidade da mudança de afinação controlada pelo PEG responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -255 – +0 – +255

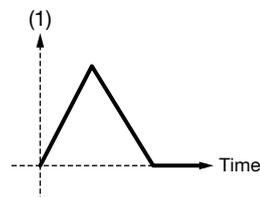
**Valor positivo:** valores de velocidade mais rápidos ampliam a faixa de profundidade da mudança de afinação controlada pelo PEG, enquanto valores mais lentos estreitam a faixa de profundidade

**0:** nenhuma alteração de PEG, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** valores de velocidade mais rápidos estreitam a faixa de profundidade da mudança de afinação controlada pelo PEG, enquanto valores mais lentos ampliam a faixa de profundidade

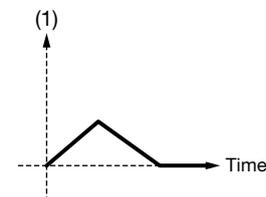
#### Quando o valor é positivo

Velocidade rápida (o intervalo de profundidade na mudança de afinação é mais ampla)



(1) Profundidade da afinação

Velocidade lenta (o intervalo de profundidade na mudança de afinação é mais estreita)



## Pitch LFO

Na tela Pitch LFO, você pode definir o Pitch LFO.

### Operação

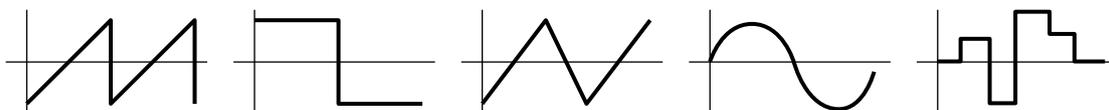
[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → General/Pitch → Pitch LFO



### Wave (Pitch LFO Wave)

Selecione a onda de LFO e define o tipo de mudanças cíclicas nos LFOs.

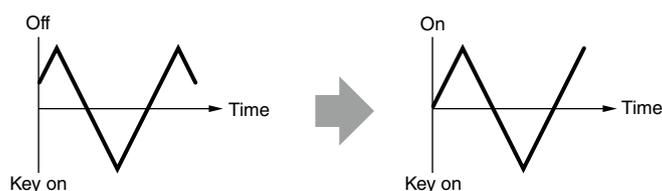
Configurações: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Redefine a fase do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On



### Speed (Pitch LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças do LFO.

Configurações: 0–415

### Delay (Pitch LFO Decay Time)

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

Configurações: 0–127

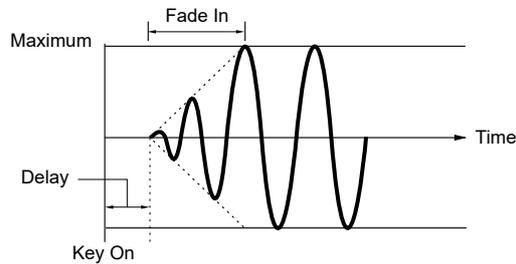
### Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

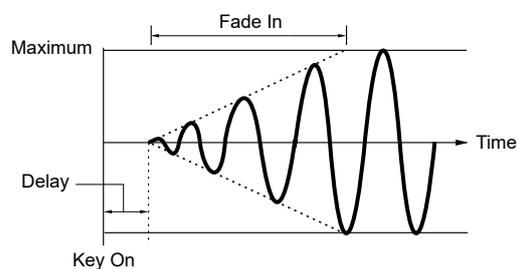
Configurações: 0–214

**0:** o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

#### Quando o valor é pequeno



#### Quando o valor é grande

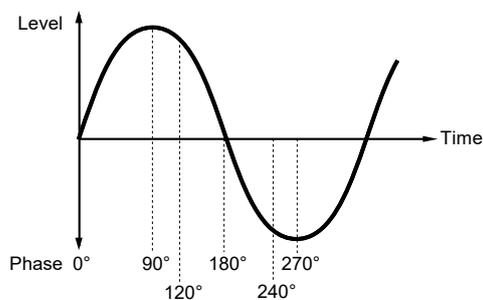


### Phase (Pitch LFO Phase)

Define a fase para redefinir a onda quando uma tecla é pressionada.

Configurações: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

#### Fase da onda



### Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

Define o intervalo de profundidade da mudança de afinação controlada pelo LFO. Quanto mais longe a profundidade estiver do valor 0, mais amplo se tornará o intervalo de mudança de afinação.

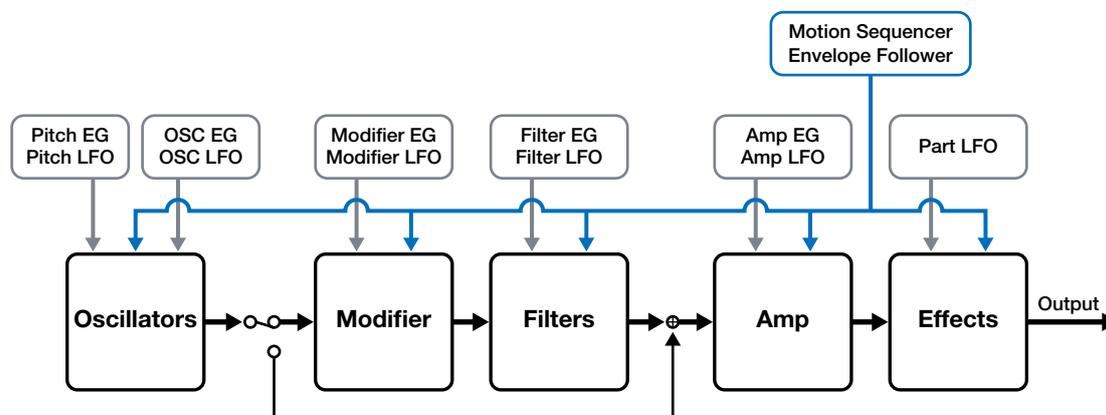
Configurações: –4800 cent – +0 – +4800 cent

**0:** mantido inalterado

**Valor negativo:** a mudança de afinação é invertida

## Modifier

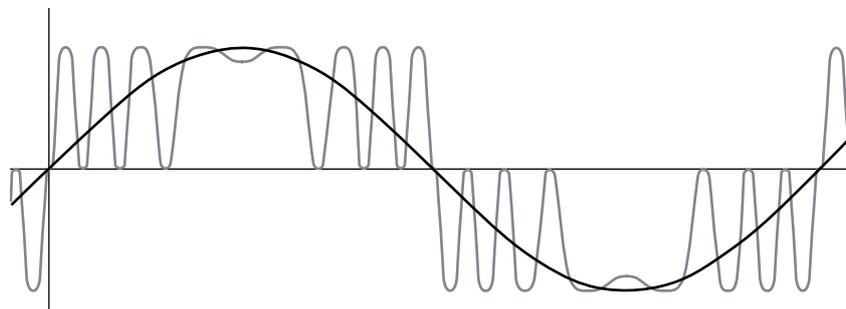
Modifier é um bloco de função para adicionar distorção à saída de sinal do bloco OSC e para adicionar harmônicas ao som.



## Wave Folder

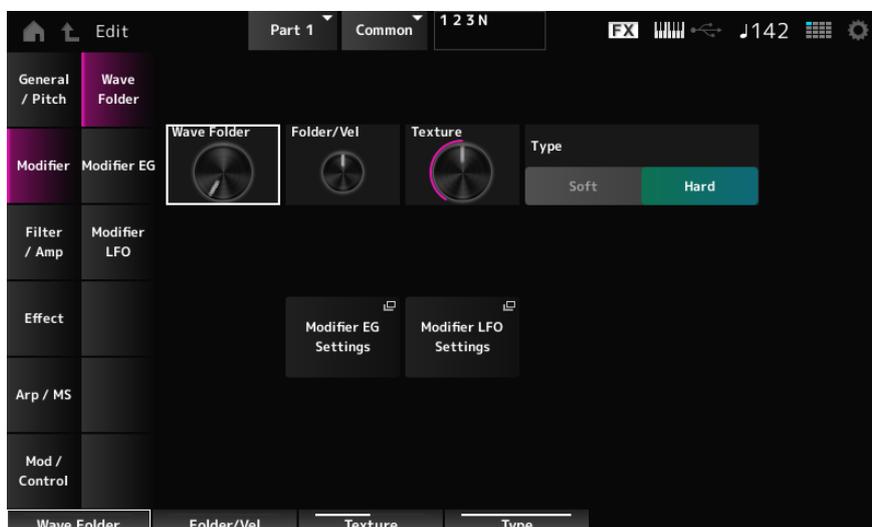
Wave Folder é um efeito criado dobrando formas de onda de acordo com o valor especificado. Esse efeito permite criar mudanças suaves, desde distorções delicadas até destruição sonora. Com o mecanismo de som AN-X, você pode usar esse efeito em cada nota de forma independente.

Vários controladores, incluindo EG, LFO, Velocity e Polyphonic Aftertouch estão disponíveis para controlar esse efeito em tempo real.



## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Modifier → Wave Folder



**Wave Folder (Modifier Wave Folder)**

Especifica o grau de dobramento da onda.

Configurações: 0–255

**Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)**

Define como Wave Folder responde à velocidade.

Configurações: –255→0→+255

**Texture (Modifier Wave Folder Texture)**

Altera a textura do Wave Folder.

Configurações: 0–255

**Folder Type (Modifier Wave Folder Type)**

Altera o tipo Wave Folder.

Configurações: Soft, Hard

**Modifier EG Settings**

A tela Modifier EG será aberta.

**Modifier LFO Settings**

A tela Modifier LFO será aberta.

## Modifier EG

Na tela Modifier EG, você pode configurar o Gerador de envelope do Modifier.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↶] → Modifier → Modifier EG



#### Attack (Modifier EG Attack Time)

Define a duração que o EG leva para mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até atingir o máximo.

Configurações: 0–255

#### Decay (Modifier EG Decay Time)

Define a duração que leva para o EG mudar do máximo para Sustain (Modifier EG Sustain Level).

Configurações: 0–255

#### Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Define o nível de sustentação.

Configurações: 0–511

#### Release (Modifier EG Release Time)

Define o tempo que leva para o EG atingir o valor 0 após você soltar a tecla.

Configurações: 0–255

#### Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Define como a velocidade muda o EG ao longo do tempo.

Quanto maior o valor, mais rápidas serão as mudanças de EG ao longo do tempo quando as teclas são tocadas com velocidade rápida.

Configurações: -255→0→+255

#### EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Define como Wave Folder responde a Modifier EG.

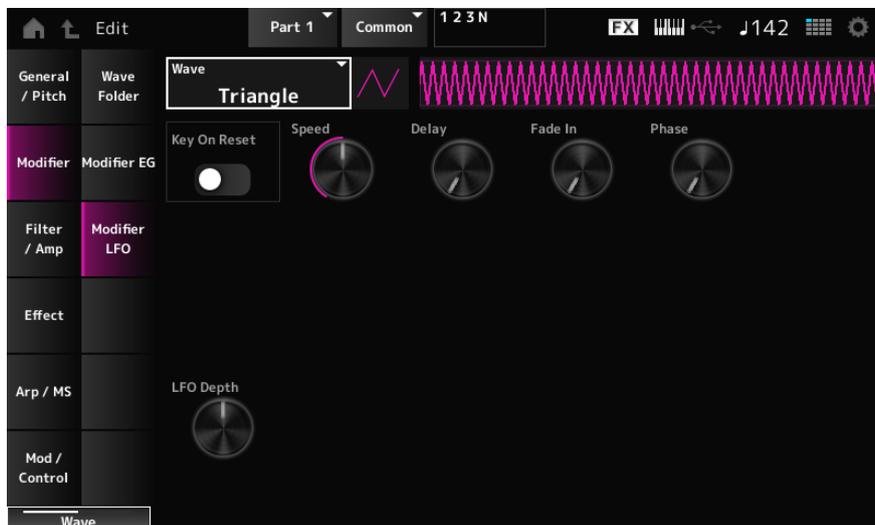
Configurações: -127→0→+127

## Modifier LFO

Na tela Modifier LFO, você pode definir Modifier LFO.

### Operação

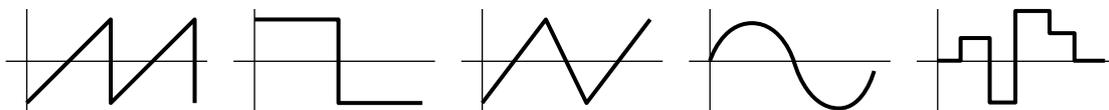
[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → Modifier → Modifier LFO



### Wave (Modifier LFO Wave)

Selecione a onda de LFO e define o tipo de mudanças cíclicas nos LFOs.

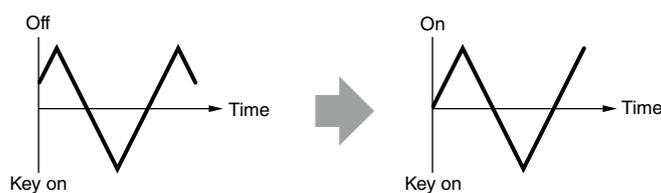
Configurações: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Modifier LFO Key On Reset)

Redefine a fase do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On



### Speed (Modifier LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças do LFO.

Configurações: 0–415

### Delay (Modifier LFO Decay Time)

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

Configurações: 0–127

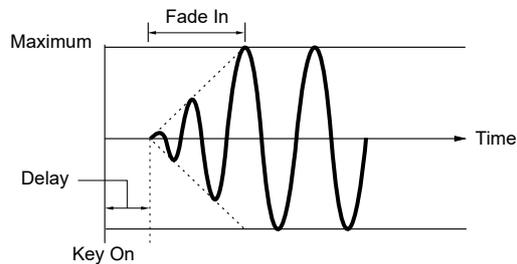
### Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

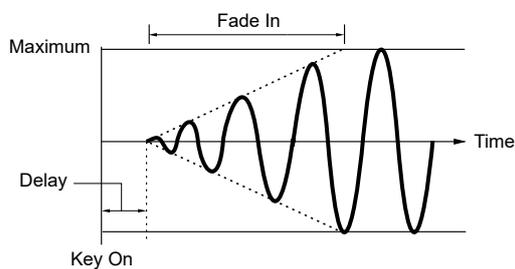
Configurações: 0–214

**0:** o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

#### Quando o valor é pequeno



#### Quando o valor é grande

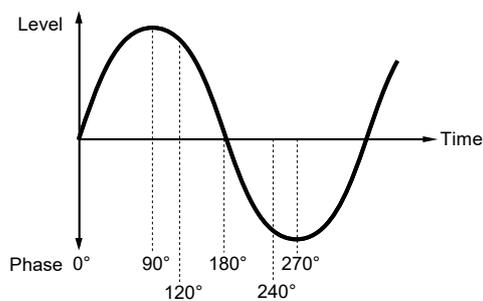


### Phase (Modifier LFO Phase)

Define a fase para redefinir a onda quando uma tecla é pressionada.

Configurações: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

#### Fase da onda



### LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Define como Wave Folder responde a Modifier LFO. Quanto mais longe a profundidade estiver do valor 0, mais amplo se tornará o intervalo de mudança de afinação.

Configurações: -127+0+127

**0:** mantido inalterado

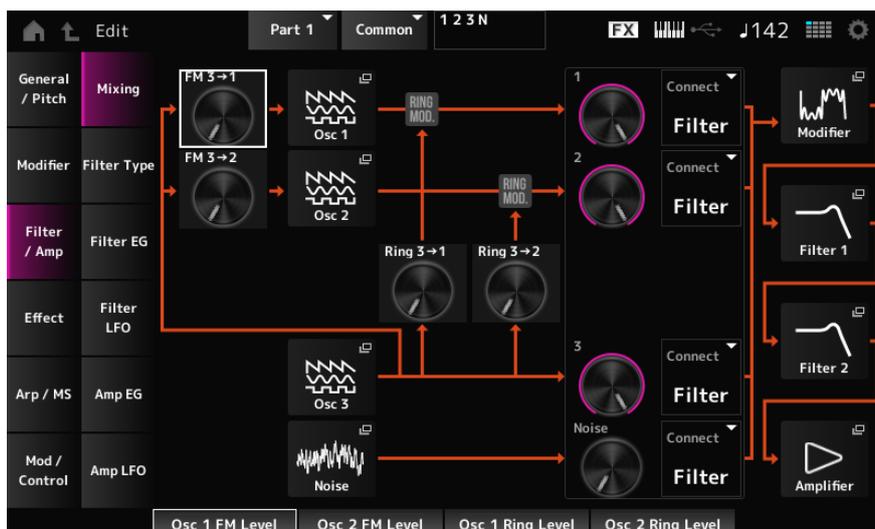
**Valor negativo:** a mudança de afinação é invertida

## Mixing

Na tela Mixing, você pode definir a saída de cada oscilador enquanto verifica o diagrama de fluxo de sinal da parte AN-X.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/EDIT] → Filter/Amp → Mixing



### FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)

### FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)

Define como OSC3 modula OSC1 e OSC2 usando modulação de frequência (FM).

Configurações: 0–255

### Osc 1 (Oscillator 1)

### Osc 2 (Oscillator 2)

### Osc 3 (Oscillator 3)

Abre a tela OSC/Tune de Oscillator Edit.

### Noise

A tela Noise aparece.

Útil para criar vários sons SFX usando filtros como VCF e HPF nos sinais de ruído.

### Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)

### Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)

Define como OSC3 modula OSC1 e OSC2 usando modulação de anel.

Configurações: 0–255

### 1 (Oscillator 1 Out Level)

### 2 (Oscillator 2 Out Level)

### 3 (Oscillator 3 Out Level)

### Noise (Noise Out Level)

1, 2 e 3 servem para definir o volume do oscilador.

Noise serve para ajustar o nível da saída do sinal da unidade de ruído. Você pode controlar o equilíbrio do nível com outros sinais, como OSC 1, OSC 2 e modulador de anel.

Configurações: 0–511

**Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)**  
**Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)**  
**Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)**  
**Noise Connect (Noise Out Select)**

Define o destino de saída para os osciladores e o ruído.

Configurações: Filter, Amp

**Modifier**

Modifier → Wave Folder será exibida.

**Filter 1**

**Filter 2**

Filter/Amp → Filter Type será exibida.

**Amplifier**

Filter/Amp → Amp EG será exibida.

## Filter Type

Na tela Filter Type, você pode selecionar o tipo de filtro.

Os parâmetros disponíveis diferem dependendo do tipo de filtro selecionado aqui.

**Operação**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Filter Type



**Filter 1 Type**

**Filter 2 Type**

Define o filtro.

Os filtros disponíveis para o AN-X são agrupados em três tipos: LPF, HPF e BPF (Desativado).

Configurações: Thru, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

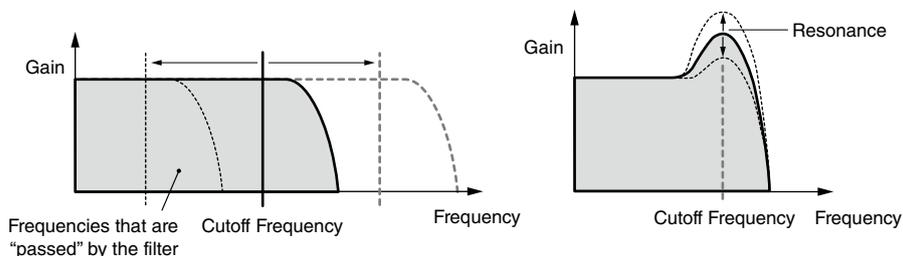
- **LPF**

Corta os sinais acima do valor definido em frequência de corte. É muito popular e útil na produção de sons de sintetizador clássicos.

O som fica mais leve à medida que você aumenta a frequência de corte, pois mais sinais passam pelo filtro.

O som fica mais pesado à medida que você diminui a frequência de corte, pois os sinais são cortados ou bloqueados pelo filtro.

Você pode produzir um som “estridente” distinto aumentando a ressonância ou o nível do sinal próximo à frequência de corte.

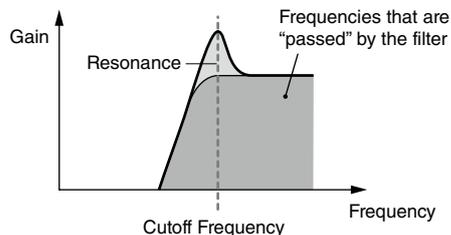


- LPF24:** -24 dB/oct
- LPF18:** -18 dB/oct
- LPF12:** -12 dB/oct
- LPF6:** -6 dB/oct

- **HPF**

Um tipo de filtro que passa somente sinais acima da frequência de corte.

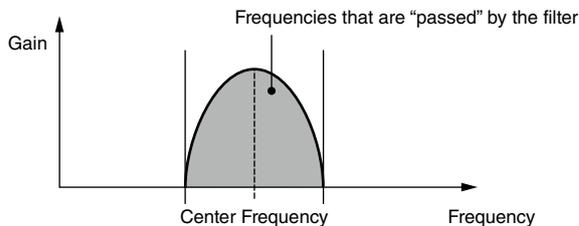
Você pode produzir um som “estridente” distinto aumentando a ressonância ou o nível do sinal próximo à frequência de corte.



- HPF24:** -24 dB/oct
- HPF18:** -18 dB/oct
- HPF12:** -12 dB/oct
- HPF6:** -6dB/oct

- **BPF**

Um tipo de filtro que passa apenas sinais para uma banda de frequência específica (frequência de corte) e corta todos os outros sinais.



- BPF12:** -12dB/oct
- BPF6:** -6dB/oct

### **Cutoff (Filter Cutoff)**

Define a frequência de corte. A frequência definida aqui é usada pelo filtro definido em Filter Type.

Configurações: 0–1023

### **Resonance (Filter Resonance)**

Define a abrangência da ressonância. Esse parâmetro pode não estar disponível dependendo do Filter Type.

Configurações: 0–255

### **Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)**

Define como a frequência de corte responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: –255–+0–+255

**Valor positivo:** quanto mais rápida for a velocidade, maior será o valor da frequência de corte

**0:** a frequência de corte não responde à velocidade

**Valor negativo:** quanto mais lenta for a velocidade, maior será o valor da frequência de corte

### **Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)**

Define como o nível de ressonância responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla. Esse parâmetro pode não estar disponível dependendo do Filter Type.

Configurações: –255–+0–+255

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, maior se torna a ressonância

**Valor negativo:** quanto menor a velocidade, maior se torna a ressonância

**0:** o valor da ressonância não muda em resposta à velocidade

### **Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)**

Define como o nível de frequência de corte do filtro responde à posição da tecla. Quando o valor é definido como 1oct, tanto a afinação quanto a frequência de corte mudam na mesma proporção.

Configurações: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

### **Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)**

### **Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)**

Define a quantidade de distorção controlada pela seção Saturator do filtro.

Configurações: 0,0 dB–60,0 dB (em unidades de 0,75 dB)

### **Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

### **Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)**

Define como Drive responde à velocidade.

Configurações: –255–+0–+255

### **F1 Out Level (Filter 1 Out Level)**

### **F2 Out Level (Filter 2 Out Level)**

Define o nível de saída do filtro.

Configurações: –12,000 – +0,000 – +12,000 (dB) (em unidades de 0,375 dB)

## Filter EG

Na tela Filter EG, você pode configurar o Gerador de envelope de filtro (FEG).

O FEG permite definir o grau (ou nível) das alterações na frequência de corte e como essas alterações evoluem ao longo do tempo, desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até o momento em que o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter EG



#### Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Define a duração que o EG leva para mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até atingir o máximo.

Configurações: 0–255

#### Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Define a duração que leva para o EG mudar do máximo para Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level).

Configurações: 0–255

#### Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Define o nível de sustentação.

Configurações: 0–511

#### Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Define o tempo que leva para o EG atingir o valor 0 após você soltar a tecla.

Configurações: 0–255

#### Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Define como a frequência de corte responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -255→+0→+255

**Valor positivo:** quanto mais rápida a velocidade, mais rápidas serão as mudanças no FEG

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** valores de velocidade rápida resultam em alterações de FEG mais lentas, enquanto valores de velocidade lenta resultam em alterações de FEG mais rápidas.

## FEG Depth - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth)

Define o intervalo de profundidade para a mudança de frequência de corte controlada pelo FEG em 50 unidades de cent. O intervalo de profundidade da alteração da frequência de corte torna-se mais amplo quanto mais longe a configuração estiver do valor 0.

Configurações: -9600 – +0 – +9600 (cent)

**0:** nenhuma alteração na frequência de corte pelo FEG

**Valor negativo:** as alterações na frequência de corte são revertidas

## FEG Depth/Vel - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Define como a frequência de corte controlada pelo FEG responde à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: -255 – +0 – +255

**Valor positivo:** quanto mais rápida for a velocidade, mais amplo será o intervalo de profundidade na mudança de frequência de corte pelo FEG; quanto mais lenta for a velocidade, mais estreito será o intervalo de profundidade

**0:** a frequência de corte não responde à velocidade

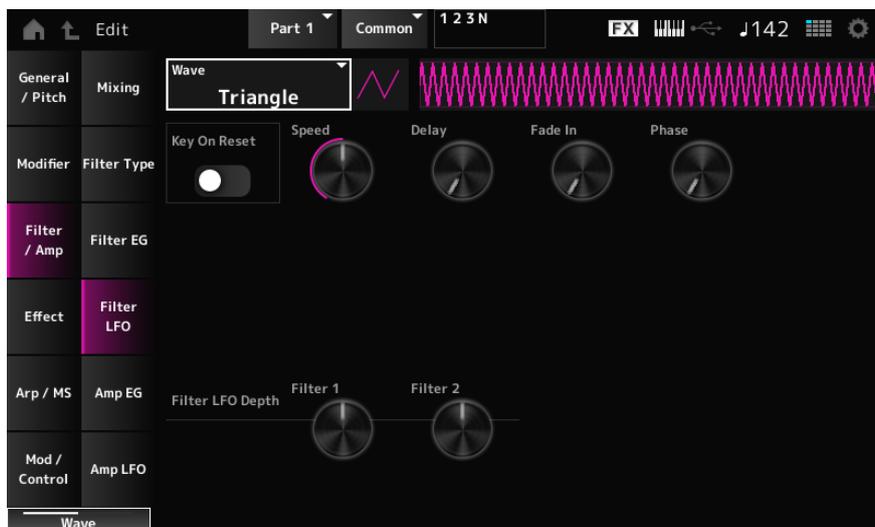
**Valor negativo:** Quanto mais rápida for a velocidade, mais estreito será o intervalo de profundidade na mudança de frequência de corte pelo FEG; quanto mais lenta for a velocidade, mais amplo será o intervalo de profundidade

## Filter LFO

Na tela Filter LFO, você pode definir o Filter LFO.

### Operação

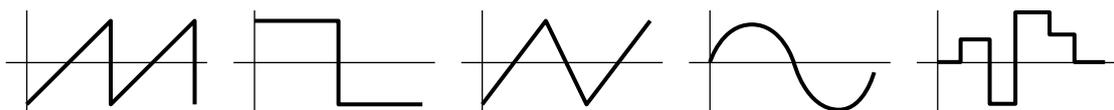
[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↺] → Filter/Amp → Filter LFO



### Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Selecione uma onda de LFO. Usando a onda selecionada aqui, você pode criar vários tipos de modulação.

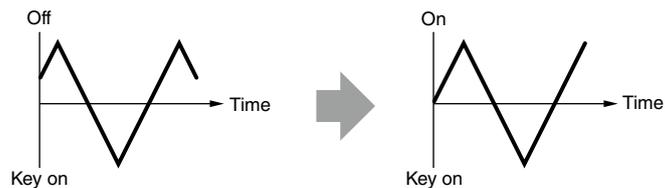
Configurações: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On



### Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças do LFO.

Configurações: 0–415

### Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor. Quanto maior o valor, maior será o tempo de atraso para o LFO entrar em vigor.

Configurações: 0–127

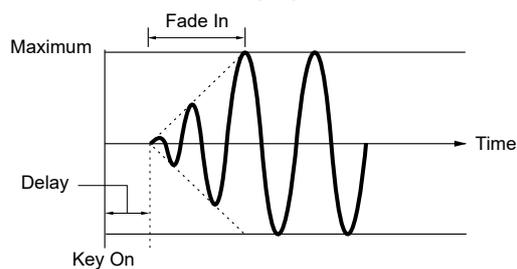
### Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

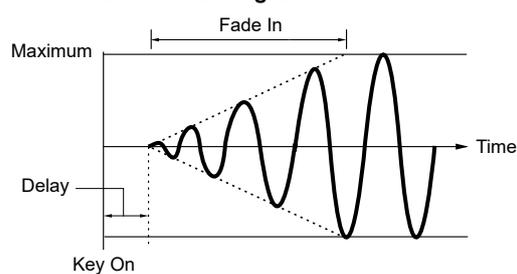
Configurações: 0–214

0: o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

#### Quando o valor é pequeno



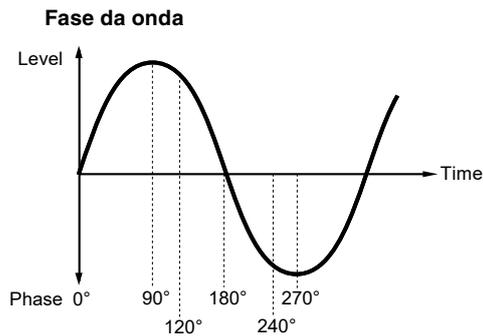
#### Quando o valor é grande



## Phase (Modifier LFO Phase)

Você pode definir a fase inicial para o momento em que a onda de LFO é redefinida.

Configurações: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)



## Filter LFO Depth - Filter 1–2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Define a profundidade do controle LFO Wave para Filter 1 e Filter 2 em unidades de 50 cent.

Configurações: -9600 - +0 - +9600 (cent)

## Amp EG

Na tela Amp EG, você pode configurar o AEG (Gerador de envelope de filtro).

Ao definir o Amp EG, você pode definir como o volume muda desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando o som enfraquece.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp EG



## Attack (Amplitude EG Attack Time)

Define o tempo que leva desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até quando Level (Amplitude Level) é atingido.

Configurações: 0–255

### **Decay (Amplitude EG Decay Time)**

Define o tempo que leva para o volume mudar de Level (Amplitude Level) para Sustain (Amplitude EG Sustain Level).  
Configurações: 0–255

### **Sustain (Amplitude EG Sustain Level)**

Define o volume mantido enquanto a tecla é pressionada.  
Configurações: 0–511

### **Release (Amplitude EG Release Time)**

Define o tempo que leva após você soltar a tecla até o som diminuir.  
Configurações: 0–255

### **Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)**

Define o tempo que as alterações de volume no AEG levam para responder à velocidade ou à intensidade do pressionamento de tecla.

Configurações: –255–+0–+255

**Valor positivo:** quanto maior a velocidade, mais rápido o volume do AEG muda

**0:** nenhuma alteração, independentemente da configuração de velocidade

**Valor negativo:** valores de velocidade rápida resultam em alterações de volume de AEG mais lentas, enquanto valores de velocidade lenta resultam em alterações de volume de AEG mais rápidas

### **Level (Amplitude Level)**

Define o nível de volume da amplitude.  
Configurações: 0–511

### **Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)**

Define como o nível de amplitude responde à velocidade.  
Configurações: –255–+0–+255

### **Level/Key (Amplitude Level Key Follow)**

Define como Amp Level responde à afinação.

Quando Amplitude Level Key está definido como 127, Amp Level diminui 6 dB à medida que o tom sobe uma oitava.  
Configurações: 0–127

### **Drive (Amplitude Saturator Drive)**

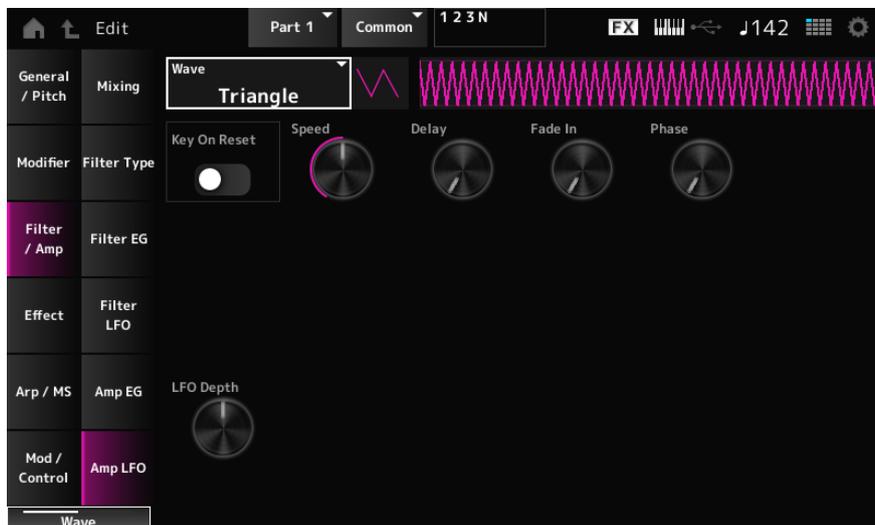
Define a quantidade de distorção controlada pelo saturador da seção Amplitude.  
Configurações: 0,0 dB–60,0 dB (em unidades de 0,75 dB)

## Amp LFO

Na tela Amp LFO, você pode definir o Amplitude LFO.

### Operação

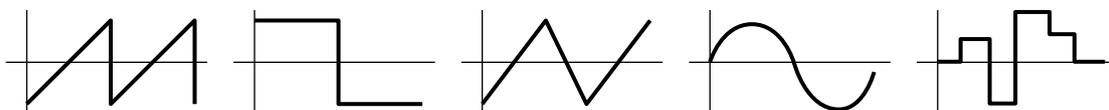
[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → [EDIT/↶] → Filter/Amp → Amp LFO



### Wave (Amplitude LFO Wave)

Selecione uma onda de LFO. Usando a onda selecionada aqui, você pode criar vários tipos de modulação.

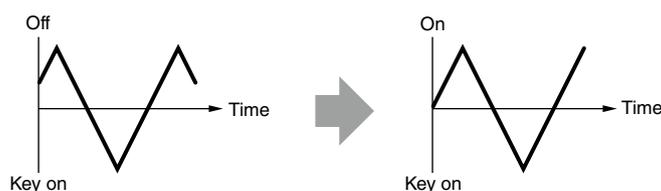
Configurações: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On



### Speed (Amplitude LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças do LFO.

Configurações: 0–415

### Delay (Amplitude LFO Decay Time)

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor. Quanto maior o valor, maior será o tempo de atraso para o LFO entrar em vigor.

Configurações: 0–127

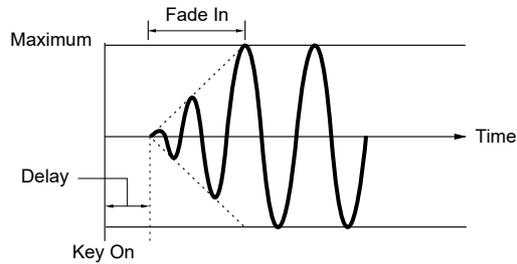
### Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay ter decorrido. Quanto maior o valor, mais tempo leva para o efeito LFO atingir o máximo.

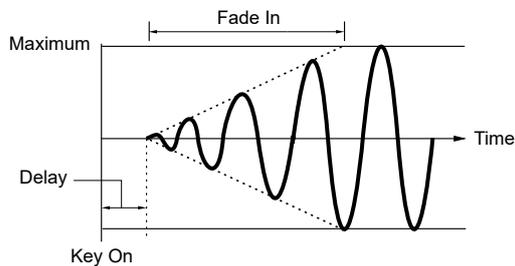
Configurações: 0–214

0: o LFO muda para o valor máximo sem aparecimentos graduais.

#### Quando o valor é pequeno



#### Quando o valor é grande

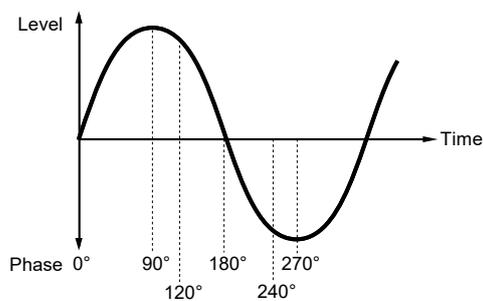


### Phase (Amplitude LFO Phase)

Você pode definir a fase inicial para o momento em que a onda de LFO é redefinida.

Configurações: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

#### Fase da onda



### Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Define a faixa de profundidade das alterações de volume controladas pelo LFO.

Configurações: -127–+0–+127

## Routing

---

A tela aqui é quase a mesma aberta em Effect → Routing na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit, com as exceções listadas abaixo.

- Nenhuma configuração de saída para cada Element
- Não é possível selecionar Parallel para Ins Connect

## Ins A, Ins B

---

O mesmo que Effect → Ins A e Ins B na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 3-band EQ

---

O mesmo que Effect → 3-band EQ na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## 2-band EQ

---

Na tela 2-band EQ, você pode definir o EQ de parte. O EQ pode ser definido após o efeito de inserção.

## Ins Assign

---

O mesmo que Effect → Ins Assign na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Arp Common

---

O mesmo que Arpeggio → Common na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Individual

---

O mesmo que Arpeggio → Individual na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Advanced

---

O mesmo que Arpeggio → Advanced na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## MS Common

---

O mesmo que Motion Seq → Common na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

## Lane

---

O mesmo que Motion Seq → Lane na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Assign

---

Além da configuração Destination, igual a Mod/Control → Control Assign na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit. Use os parâmetros mostrados abaixo, em vez de ElementSw e outros.

#### Oscillator Sw (Oscillator Switch)

Você pode ativar ou desativar a configuração do controlador para cada oscilador. Esse parâmetro é mostrado somente quando Destination selecionado está relacionado a osciladores.

Em geral, há três opções mostradas, mas quando Destination está definido como OSC FM ou OSC Ring, apenas dois deles serão mostrados.

Configurações: Off, On

#### Filter Sw

Você pode ativar ou desativar a configuração do controlador para cada filtro.

Este parâmetro é mostrado somente quando Destination está relacionado a filtros.

Configurações: Off, On

### After Touch

---

Além da configuração Destination, igual a Mod/Control → After Touch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Tx/Rx Switch

---

O mesmo que Mod/Control → Tx/Rx Switch na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Control Settings

---

O mesmo que Mod/Control → Control Settings na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

### Part LFO

---

A tela aqui é a mesma que foi aberta em Mod/Control → Part LFO na tela Part Edit (AWM2) Part Common Edit, exceto que só a configuração Destination é Ins.

# Telas de Part Edit (AN-X) do Oscillator Edit

A parte normal (AN-X) consiste em três osciladores e ruído.

Part Edit (AN-X) inclui Part Common Edit para definir parâmetros para toda a parte, Oscillator Edit para definir parâmetros para cada oscilador e Noise Edit para editar o ruído.

## Osc/Tune

Na tela Osc/Tune, você pode definir os parâmetros gerais do oscilador.

As funções de modulação e modelagem de onda disponíveis nesta tela são FM (Frequency Modulation), Ring Modulation, Oscillator Sync, Pulse Width e Wave Shaper.

### Operação

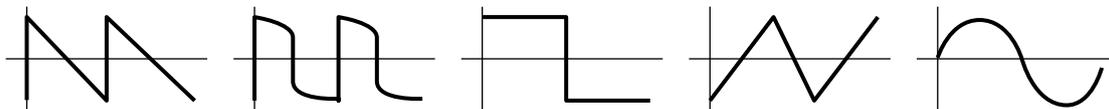
[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → Selecione Oscillator → Osc/Tune



### Wave (Oscillator Wave)

Define a forma de onda do oscilador.

Configurações: Saw1, Saw2 (variação de Saw1 com som mais denso), Square, Triangle, Sine



### Out Level (Oscillator Out Level)

Define o volume dos osciladores.

Configurações: 0–511

### Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

Define como o volume do oscilador responde à velocidade.

Configurações: -255→0→+255

### **Invert (Oscillator Out Invert Enable)**

Executa inversão negativa/positiva da saída do oscilador.

Configurações: Off, On

### **Connect (Oscillator Out Select)**

Define o destino de saída para os osciladores.

Configurações: Filter, Amp

### **Octave (Oscillator Octave)**

Define a afinação do oscilador em oitavas.

Configurações: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

### **Pitch (Oscillator Pitch)**

Ajusta com precisão a afinação do oscilador.

Configurações: -1200 – +0 – +1200(cent)

## ■ **FM (Frequency Modulation)**

Modula a frequência do oscilador usando outro oscilador.

### **FM Level (Oscillator FM Level)**

Define o nível da modulação de frequência.

Configurações: 0–255

### **FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)**

Define como a modulação de frequência responde à velocidade.

Configurações: -255→+0→+255

## ■ **Modulação de anel**

Ao mixar dois sinais do oscilador, você pode criar um som metálico não harmônico.

### **Ring Level (Oscillator Ring Level)**

Define o nível da modulação de anel.

Configurações: 0–255

### **Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)**

Define como a modulação de anel responde à velocidade.

Configurações: -255→+0→+255

## ■ **Oscillator Sync**

O Oscillator Sync é um sistema que cria ondas complexas forçando a sincronização de dois osciladores.

O mecanismo de som AN-X permite que cada oscilador defina seu tempo de sincronização, para que você possa usar um único oscilador para criar formas de onda complexas.

### **Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)**

Define o nível da sincronização do oscilador 25 unidades de cent.

Configurações: 0–4800 (cent)

### **Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)**

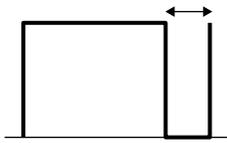
Define como Sync Pitch responde à velocidade.

Configurações: -255→+0→+255

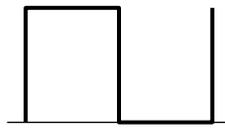
## ■ Pulse Width

Pulse Width é a razão entre as partes negativas e positivas da onda Square.

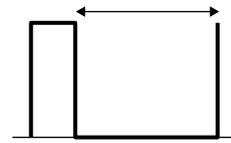
Quando Pulse Width está definido como um valor pequeno



Quando Pulse Width está definido como 50%



Quando Pulse Width está definido como um valor grande



O mecanismo de som AN-X permite que você use Pulse Width e não apenas em ondas Square, mas também outras ondas.

A modulação do LFO usando Pulse Width é chamada de Pulse Width Modulation (PWM), que permite criar um som vertiginoso característico.

Com o mecanismo de som AN-X, você pode usar PWM usando Osc EG e Osc LFO e especificar o nível de PWM na tela Osc EG e na tela Osc LFO.

### **Pulse Width (Oscillator Pulse Width)**

Define Pulse Width da onda.

Configurações: 1.0%–50.0%–99.0%

### **PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)**

Define como Pulse Width responde à velocidade.

Configurações: -255--+0--+255

## ■ Wave Shaper

Cria uma distorção característica e altera o conteúdo harmônico alterando a forma da onda.

### **Shaper (Oscillator Wave Shaper)**

Define o nível do Wave Shaper. Ao usar o Wave Shaper, a onda muda dinamicamente.

Configurações: 0–255

### **Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)**

Define como Wave Shaper responde à velocidade.

Configurações: -255--+0--+255

## **Pitch EG Settings**

General/Pitch → Pitch EG é mostrada na tela Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

## **Pitch LFO Settings**

General/Pitch → Pitch LFO é mostrada na tela Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

## **Osc 1–3 EG Settings**

A tela Osc EG aparece.

## **Osc 1–3 LFO Settings**

A tela Osc LFO aparece.

## Osc EG

Na tela Osc EG, você pode configurar o Gerador de envelope do oscilador.

Você pode definir como Sync, Pulse Width e Wave Shaper mudam ao longo do tempo, desde o momento em que você pressiona uma tecla do teclado até o momento em que o som diminui.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → Seleccione Oscillator → Osc EG



#### Attack (Oscillator EG Attack Time)

Define o tempo que o EG leva para mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até atingir o valor definido no nível de ataque.

Configurações: 0–255

#### Decay (Oscillator EG Decay Time)

Define o tempo que o EG leva para mudar desde o momento em que você pressiona uma tecla no teclado até atingir o valor definido no nível de enfraquecimento.

Configurações: 0–255

#### Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Define o nível de sustentação.

Configurações: 0–511

#### Release (Oscillator EG Release Time)

Define o tempo que leva para o EG atingir o valor 0 após você soltar a tecla.

Configurações: 0–255

#### Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Define como Sync responde a Osc EG.

Configurações: –4800 – +0 – +4800 (cent)

#### Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Define como Pulse Width responde a Osc EG.

Configurações: –127–+0–+127

#### Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

Define como Shaper responde a Osc EG.

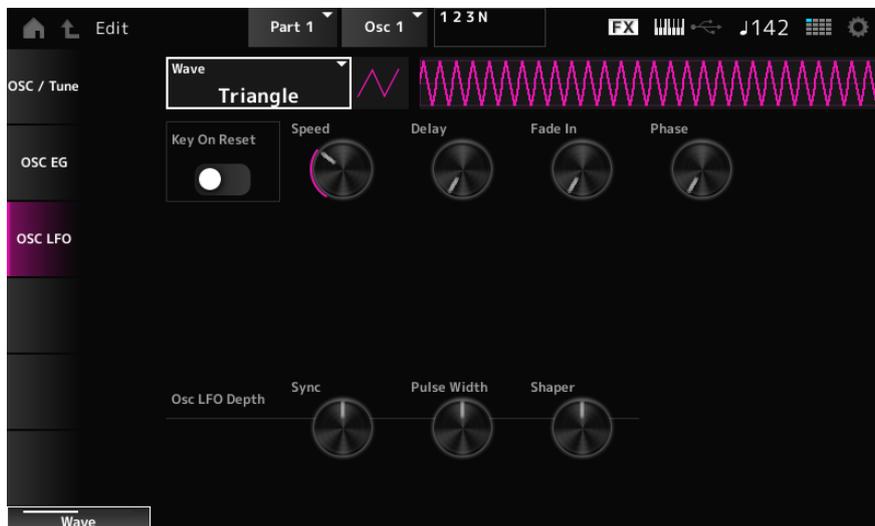
Configurações: –127–+0–+127

## Osc LFO

Na tela Osc LFO, você pode definir o LFO do oscilador.

### Operação

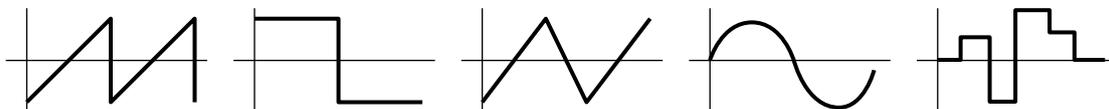
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → Seleccione Oscillator → Osc LFO



### LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Selecione uma onda de LFO. Usando a onda selecionada aqui, você pode criar vários tipos de modulação.

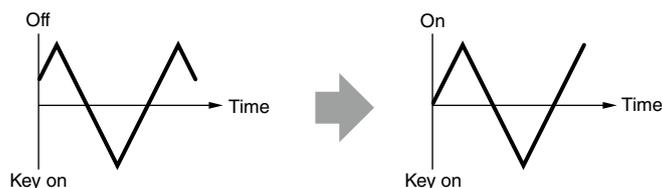
Configurações: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



### Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Redefine a oscilação do LFO quando uma tecla é pressionada.

Configurações: Off, On



### Speed (Oscillator LFO Speed)

Define a velocidade das mudanças do LFO.

Configurações: 0–415

**Delay (Oscillator LFO Delay Time)**

Define o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

Configurações: 0–127

**Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)**

Define a duração do efeito LFO para aparecer gradualmente após você soltar a tecla e o tempo de atraso definido em Delay ter decorrido.

Configurações: 0–214

**Oscillator LFO Phase**

Define a fase do LFO para redefinir a onda quando uma tecla é pressionada.

Configurações: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

**Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)**

Define como Sync responde a Osc LFO.

Configurações: –4800 – +0 – +4800 (cent)

**Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)**

Define como Pulse Width responde a Osc LFO.

Configurações: –127–+0–+127

**Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)**

Define como Shaper responde a Osc LFO.

Configurações: –127–+0–+127

# Telas de Part Edit (AN-X) do Noise Edit

A parte normal (AN-X) consiste em três osciladores e ruído.

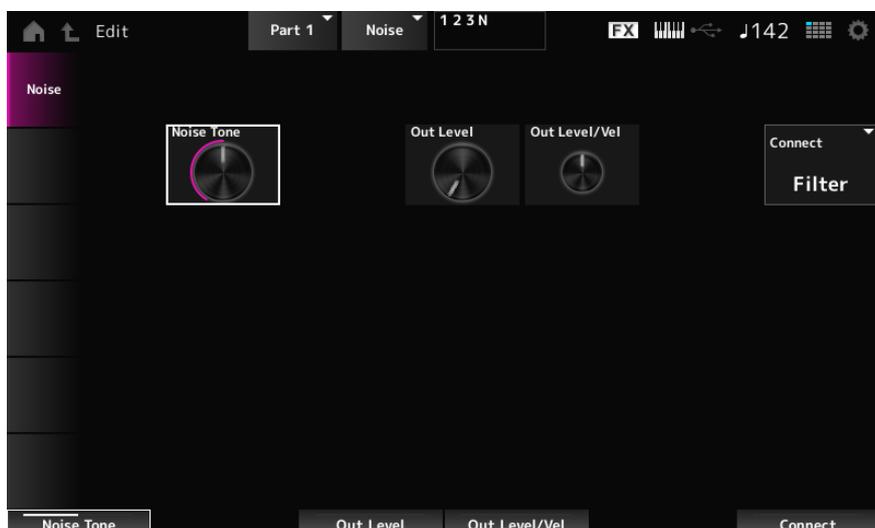
Part Edit (AN-X) inclui Part Common Edit para definir parâmetros para toda a parte, Oscillator Edit para definir parâmetros para cada oscilador e Noise Edit para editar o ruído.

## Noise

Na tela Noise, você pode definir Noise Generator.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → Seleccione Oscillator → Noise



### Noise Tone (Noise Generator Tone)

Define a resposta de frequência para Noise.

Configurações: 0–64–127

**0–63:** corta os agudos

**64:** ruído branco

**65–127:** corta os graves

### Out Level (Noise Generator Out Level)

Define o volume do Noise.

Configurações: 0–511

### Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Define como o volume Noise responde à Velocity.

Configurações: –255→+0→+255

### Connect (Noise Generator Out Select)

Define o destino de saída para Noise.

Configurações: Filter, Amp

# Telas Category Search

Category Search é uma função conveniente que permite encontrar rapidamente uma Performance, parte, arpejo ou forma de onda específica que você deseja usar em uma categoria específica.

## Performance Category Search

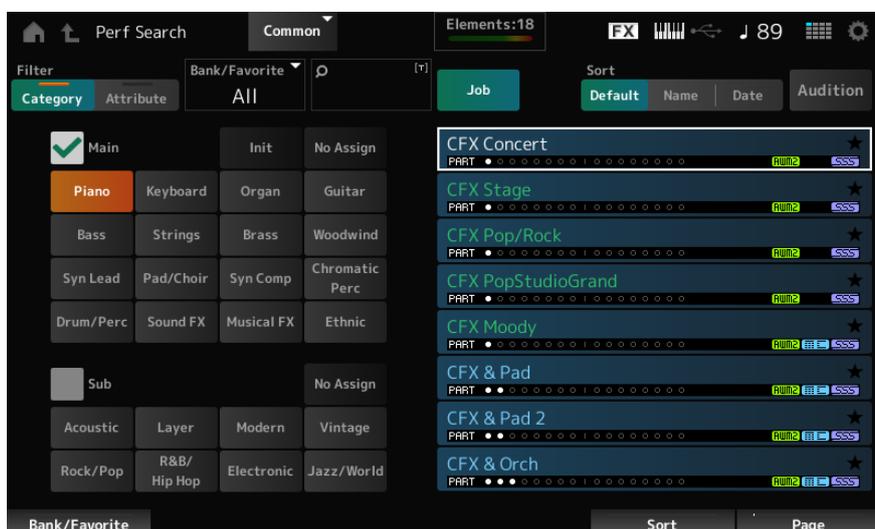
Na tela Performance Category Search, você pode pesquisar e selecionar Performances.

Enquanto a tela de Pesquisa de categoria estiver sendo exibida, você pode usar os botões no painel superior para alterar as configurações de Part Select ou Mute.

### Operação

Pressione o botão [CATEGORY]

Toque no nome da Performance e selecione Category Search no menu de contexto



### Filter

Selecione um filtro para usar em uma pesquisa.

Configurações: Category, Attribute

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

Filtra por categoria.

Ao desmarcar a caixa de seleção Main ou Sub, você pode cancelar a filtragem por categoria.

Configurações: Consulte Data List

### Attribute

Filtra por atributo.

Ao desmarcar a caixa de seleção Attribute, você pode cancelar a filtragem por atributo.

Configurações: AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS V1.0

## Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco ou favoritos.

Quando Favorite estiver selecionado, apenas as Performances com sinalizadores de favoritos aparecerão na lista.

Quando a tela de pesquisa de categoria for exibida, você pode pressionar o botão [CATEGORY] para alternar o banco na ordem de All → Favorite → Preset → User → Nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado).

Ao manter pressionado o botão [CATEGORY], a seleção será redefinida como All.

Configurações: All, Favorite, Preset, User, nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado)

## Name Search

Permite inserir determinados caracteres incluídos no nome para facilitar a pesquisa. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

## Job

Abre o menu Job.

- **Delete**  
Exclui o conteúdo selecionado.  
Esse parâmetro está disponível somente quando uma Performance no banco do usuário é selecionada.
- **Rename**  
Altera o nome do conteúdo selecionado.  
Esse parâmetro está disponível somente quando uma Performance no banco do usuário é selecionada.
- **Favorite All Clear**  
Limpa todos os sinalizadores de favoritos das Performances.  
Esse parâmetro não está disponível quando não há Performances com sinalizadores de favoritos.

## Sort

Define a ordem de classificação da lista de Performances.

Configurações: Default, Name, Date

**Name:** classifica por nome. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem crescente (A a Z). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** classifica pela data em que a configuração foi armazenada. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem decrescente (do novo para o antigo). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem crescente.

## Audition

Ativa ou desativa a reprodução da frase de audição.

Este parâmetro não está disponível quando Audition Lock está definido como On em [UTILITY] → Settings → Advanced.

Configurações: Off, On

## Lista de apresentações

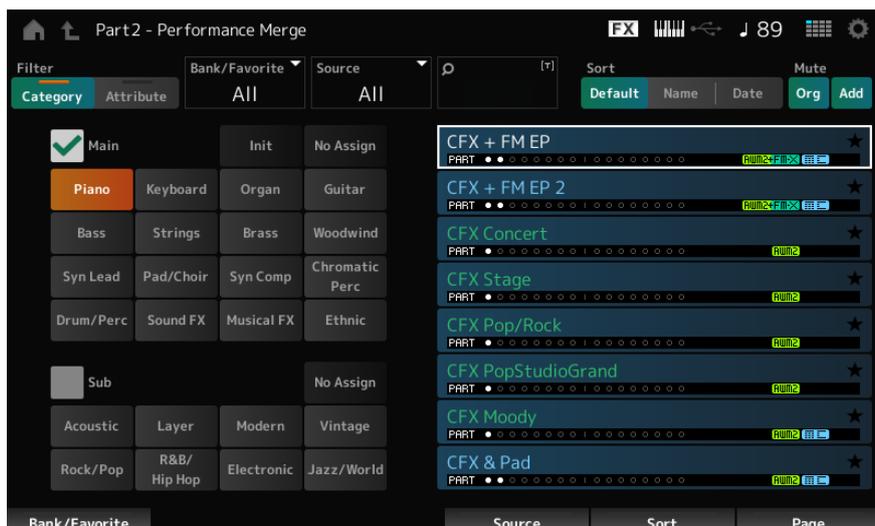
Mostra o nome da Performance, juntamente com suas partes ativas, atributos e status do sinalizador de favoritos.

## Performance Merge

A tela Performance Merge permite atribuir diversas partes da Performance selecionada a partes vazias de outra Performance. Por exemplo, você pode sobrepor uma Performance de piano de quatro partes e uma Performance de cordas de duas partes para criar uma Performance rica de seis partes.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte (se a parte selecionada e todas as partes subsequentes estiverem vazias) → Toque em [+]



### Source

Ao selecionar uma Performance, o som da parte especificada aqui é atribuído à parte atualmente selecionada.

Configurações: All, Part 1–16

**All:** todas as partes da Performance selecionada são atribuídas a partes vazias da outra Performance selecionada (tanto quanto possível)

**Part 1–16:** somente o som da parte especificada será atribuído à outra parte selecionada

### Mute Org (Original Part Mute)

Quando definido como Off, as partes que foram exibidas antes da tela Performance Merge ser aberta ficarão silenciadas.

Configurações: Off, On

### Mute Add (Additional Part Mute)

Quando definido como Off, as partes adicionadas na tela Performance Merge ficarão silenciadas.

Configurações: Off, On

## Part Category Search

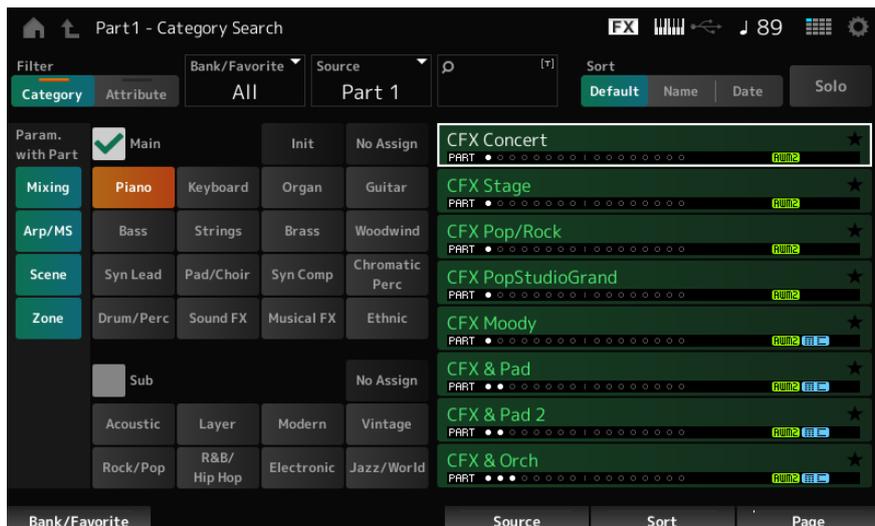
Na tela Part Category Search, você pode pesquisar e selecionar partes.

### Operação

[SHIFT] + [CATEGORY]

(Ao selecionar uma parte à qual um som já foi atribuído) Toque no nome da Performance e selecione Category Search no menu de contexto

(Ao selecionar uma parte vazia à qual um som já foi atribuído) Toque em [+]



### Source (Source Part)

Ao selecionar uma Performance, o som da parte especificada aqui é atribuído à parte atualmente selecionada.

A configuração inicial é Part 1.

Configurações: Part 1–16

### Solo

Ativa ou desativa a função Solo.

Quando essa chave está ligada, a parte selecionada é definida como solo.

Configurações: Off, On

### Param. with Part (Parameter with Part)

Carrega um grupo de valores de parâmetros quando uma Performance é selecionada.

Os grupos de parâmetros definidos como Off manterão suas configurações atuais mesmo quando uma nova Performance for selecionada.

Grupos de parâmetros: Mixing, Arp/MS, Scene, Zone

Configurações: Off, On

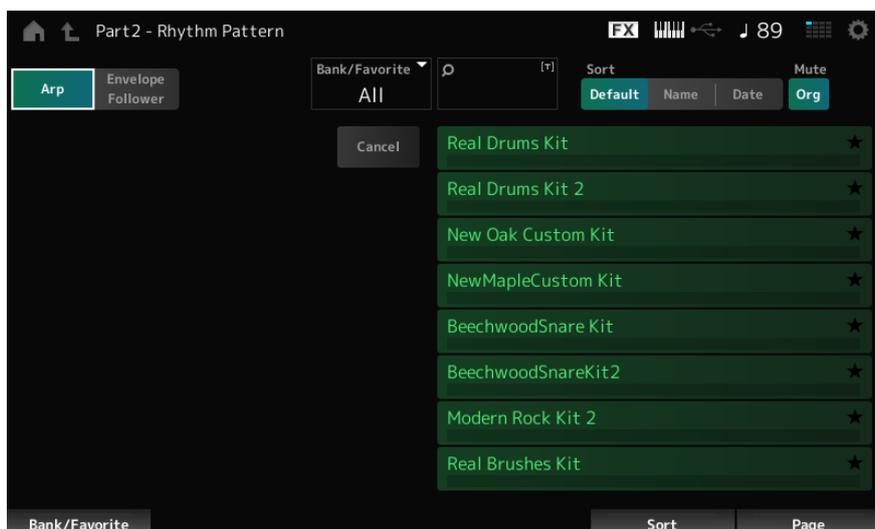
# Rhythm Pattern

Na tela Rhythm Pattern, você pode procurar e selecionar padrões rítmicos.

A função Rhythm Pattern permite adicionar instantaneamente uma parte rítmica à Performance atual. Além disso, combinando padrões rítmicos com efeitos de acompanhamento de envelope, você pode alterar ainda mais o som.

## Operação

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



### Arp (Arpeggio)

#### Envelope Follower

Seleciona o visor Arpeggio ou visor Envelope Follower.

#### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco ou favoritos.

Quando Favorite estiver selecionado, somente os padrões rítmicos com sinalizadores de favoritos aparecerão na lista.

Configurações: All, Favorite, Preset, User, nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado)

#### Name Search

Permite inserir determinados caracteres incluídos no nome para facilitar a pesquisa. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

#### Sort

Define a ordem de classificação da lista de padrões rítmicos.

Configurações: Default, Name, Date

**Name:** classifica por nome. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem crescente (A a Z). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** classifica pela data em que a configuração foi armazenada. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem decrescente (do novo para o antigo). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem crescente.

#### Mute Org (Original Part Mute)

Quando definido como Off, as partes que foram exibidas antes da tela Rhythm Pattern ser aberta ficarão silenciadas.

Configurações: Off, On

#### Mute Add (Additional Part Mute)

Quando definido como Off, as partes adicionadas na tela Rhythm Pattern ficarão silenciadas.

Configurações: Off, On

#### Lista de padrões rítmicos

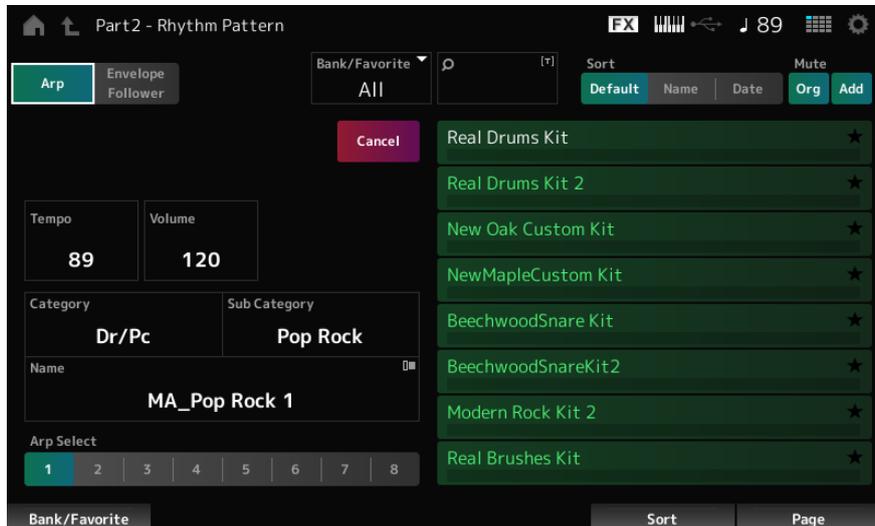
Mostra a lista de padrões rítmicos.

## Cancel

Cancela a operação.

## ■ Quando Arp está definido como ativado

Os parâmetros usados com frequência para configurações de arpejo são exibidos no lado esquerdo da tela.



## Tempo

Define o tempo.

Configurações: 5–300

## Volume

Define o volume do padrão rítmico.

Configurações: 0–127

## Category (Arpeggio Main Category)

### Sub Category (Arpeggio Sub Category)

### Name

Mostra a categoria de arpejo, subcategoria e nome atualmente selecionados.

Ao tocar no nome, você verá o menu de contexto para Arpeggio Category Search e inserir números.

Configurações: Consulte Data List

## Arp Select (Arpeggio Select)

Seleciona o arpejo.

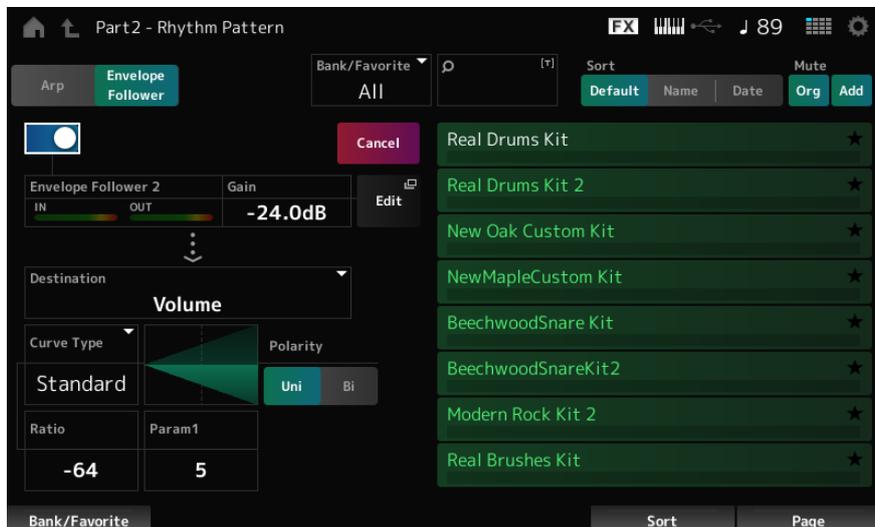
Configurações: 1–8

## ■ Quando Envelope Follower está definido como ativado

Os parâmetros usados com frequência para as configurações de Envelope Follower são mostrados no lado esquerdo da tela.

Permite a edição rápida de parâmetros frequentemente usados em padrões rítmicos.

Quando desejar alterar outros parâmetros, use Edit para abrir a tela Envelope Follower Edit.



### Quick Assign

Ativa o Envelope Follower.

Configurações: Off, On

### Gain (Envelope Follower Gain)

Define o ganho de entrada para a fonte de entrada.

Configurações: -24,0 dB – 0,0 dB – 24,0 dB

### Destination

Define o destino do Envelope Follower.

Configurações: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

### Curve Type

#### Polarity (Curve Polarity)

#### Ratio (Curve Ratio)

#### Param1 (Curve Parameter 1)

#### Param2 (Curve Parameter 2)

Igual à tela Control Assign.

### Edit

A tela Envelope Follower Edit aparece.

## Como usar a função Rhythm Pattern

Aqui mostraremos um exemplo de como adicionar o padrão rítmico 8Z Trance Basics 1 à Performance Supertrance e depois modificar o som com o Envelope Follower.

Primeiro, adicione uma parte rítmica.

**1. Selecione a performance à qual você deseja adicionar uma parte rítmica.**

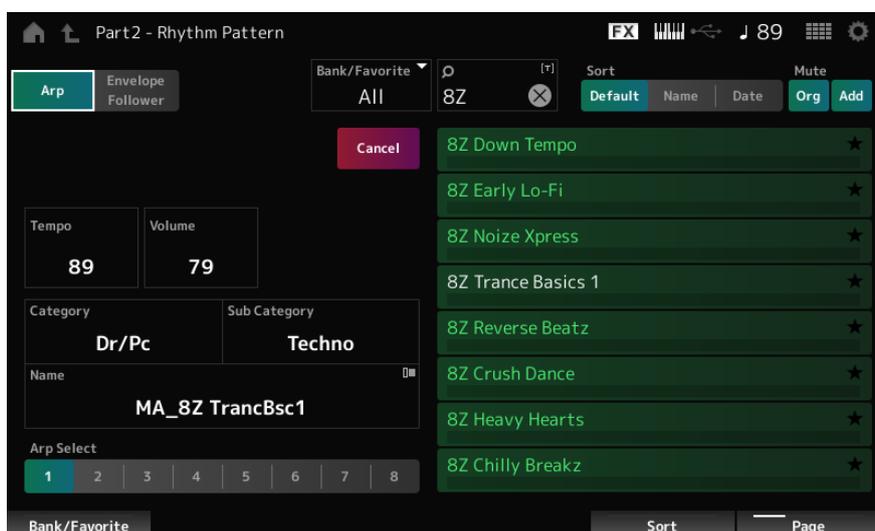
Selecione Supertrance.

**2. Pressione [SHIFT]+[SONG/PATTERN] para abrir a tela Rhythm Pattern.**

Quando todas as partes 1 a 8 estiverem sendo usadas PartFull será mostrado e nenhum padrão rítmico poderá ser adicionado.

**3. Toque no kit de padrões rítmicos que deseja usar na lista de padrões rítmicos.**

Toque em 8Z Trance Basics 1.



A parte rítmica foi adicionada.

**4. Pressione a tecla para tocar o ritmo.**

**5. Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] ou o botão [EXIT] para confirmar o padrão rítmico.**

A tela Rhythm Pattern será fechada.

**OBSERVAÇÃO**

Você também pode confirmar a seleção tocando no ícone HOME (🏠).

**6. Para interromper o padrão rítmico, pressione o botão [ARP] ou o botão [■] (Parar).**

Depois, defina o Envelope Follower. Para obter informações sobre o Envelope Follower, consulte "Como usar o Envelope Follower".

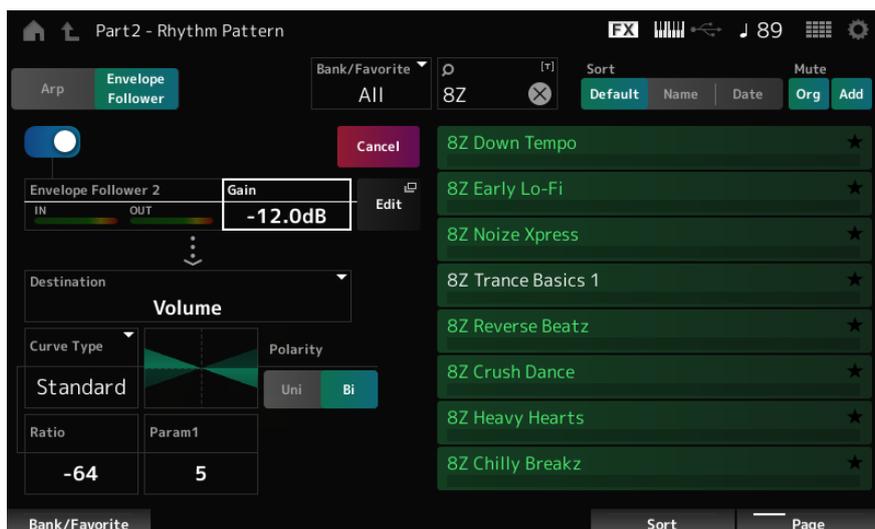
**7. Pressione [SHIFT]+[SONG/PATTERN] para abrir a tela Rhythm Pattern e toque em Envelope Follower.**

**8. Definido Quick Assign como On.**

Você pode tocar o teclado para ouvir o som com o Envelope Follower habilitado.

## 9. As configurações podem ser ajustadas conforme necessário.

Aqui, neste exemplo, defina Polarity como Bi, Ratio como -64, e Gain como -12,0 dB.



Para fazer ajustes mais finos, abra Envelope Follower Edit em Edit na tela.

Quando desejar alterar o kit de padrão rítmico ou o tipo de arpejo, pressione [SHIFT]+[SONG/PATTERN] para retornar à tela Rhythm Pattern. As configurações do Envelope Follower são mantidas mesmo após o kit ou o tipo de arpejo ter sido alterado.

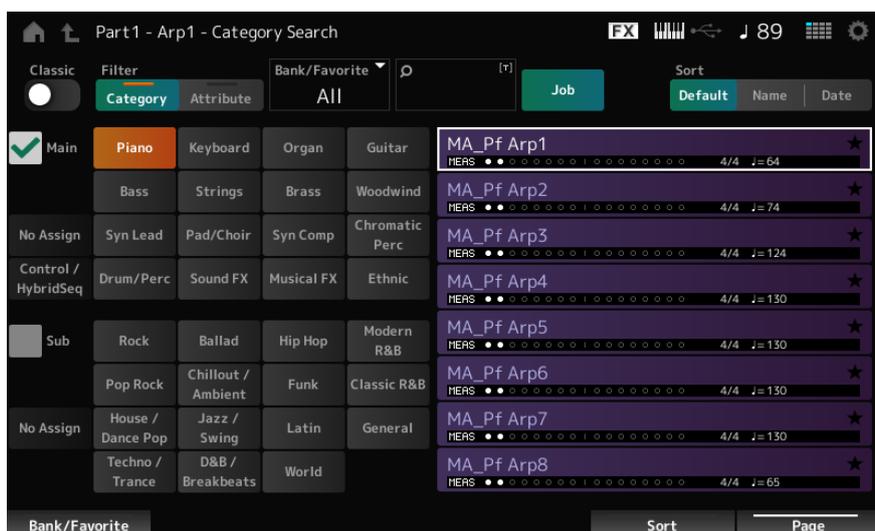
# Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Na tela Arp Category Search, você pode procurar e selecionar tipos de arpejo.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part Common → [EDIT/↺] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → Arp / MS → Arp Overview → Seleção da parte → [CATEGORY]



### Classic (Classic Switch)

Ativa ou desativa o visor Classic.

No visor Classic, apenas arpejos comuns são listados, e nenhum filtro está disponível para pesquisa.

Configurações: Off, On

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

Filtra por categoria.

Ao desmarcar a caixa de seleção Main ou Sub, você pode cancelar a filtragem por categoria.

Configurações: Consulte Data List

### Attribute

Filtra por atributo.

Ao desmarcar a caixa de seleção Attribute, você pode cancelar a filtragem por atributo.

Configurações: Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, número de compassos, fórmula de compasso, tempo

### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco ou favoritos.

Quando Favorite estiver selecionado, somente os tipos de arpejo com os sinalizadores de favoritos aparecerão na lista.

Configurações: All, Favorite, Preset, User, nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado)

## Name Search

Permite inserir determinados caracteres incluídos no nome para facilitar a pesquisa. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

## Job

Abre o menu Job.

- **Delete**  
Exclui o conteúdo selecionado.  
Esse parâmetro está disponível somente quando o arpejo no banco do usuário é selecionado.
- **Rename**  
Altera o nome do conteúdo selecionado.  
Esse parâmetro está disponível somente quando o arpejo no banco do usuário é selecionado.
- **Favorite All Clear**  
Limpa todos os sinalizadores de favoritos da lista de arpejos.  
Este parâmetro não está disponível quando não há tipos de arpejo com sinalizadores de favoritos.

## Sort

Define a ordem de classificação da lista de tipos de arpejo.

Configurações: Default, Name, Date

**Name:** classifica por nome. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem crescente (A a Z). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** classifica pela data em que a configuração foi carregada. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem decrescente (do novo para o antigo). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem crescente.

## Lista de arpejos

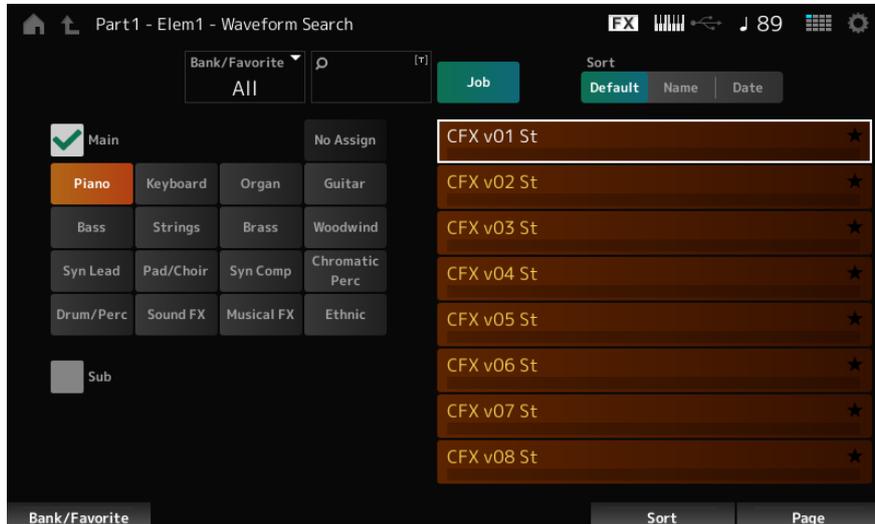
Mostra o nome do arpejo, número de compassos, fórmula de compasso, tempo recomendado, atributos e status do sinalizador de favoritos.

# Waveform Search (Waveform Category Search)

Na tela Waveform Search, você pode pesquisar e selecionar formas de onda.

## Operação

Tela relacionada à forma de onda → Seleção da parte → Seleção da forma de onda → [CATEGORY]



### Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Filtra por banco ou favoritos.

Quando Favorite estiver selecionado, apenas as formas de onda com sinalizadores de favoritos aparecerão na lista. Configurações: All, Favorite, Preset, User, nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado)

### Name Search

Permite inserir determinados caracteres incluídos no nome para facilitar a pesquisa. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

### Main (Main Category)

#### Sub (Sub Category)

Filtra por categoria. Ao desmarcar a caixa de seleção Main ou Sub, você pode cancelar a filtragem por categoria.

Configurações: Consulte Data List (Lista de dados)

### Job

Abre o menu Job.

- **Delete**  
Exclui o conteúdo selecionado.  
Este parâmetro só está disponível quando uma forma de onda no banco do usuário é selecionada.
- **Rename**  
Altera o nome do conteúdo selecionado.  
Este parâmetro só está disponível quando uma forma de onda no banco do usuário é selecionada.
- **Favorite All Clear**  
Limpa todos os sinalizadores de favoritos das formas de onda.  
Este parâmetro não está disponível quando não há formas de onda com sinalizadores de favoritos.

## Sort

Define a ordem de classificação da lista de formas de onda.

Configurações: Default, Name, Date

**Name:** classifica por nome. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem crescente (A a Z). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** classifica pela data em que a configuração foi armazenada. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem decrescente (do novo para o antigo). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem crescente.

## Lista de formas de onda

Mostra a lista de formas de onda.

# Telas Live Set

A função Live Set é uma maneira conveniente de mudar instantaneamente entre diferentes Performances enquanto você toca músicas de um setlist, por exemplo.

## Live Set

Na tela Live Set, você pode acessar uma Performance.

Ao pressionar [SHIFT] + [EDIT/↻] enquanto User Bank estiver selecionado, uma caixa de diálogo será mostrada e então você poderá copiar ou trocar páginas ou bancos.

### Operação

Pressione o botão [LIVE SET]

Toque no ícone LIVE SET (☰)



### Bank (Bank Name)

Seleciona o banco Live Set.

Configurações: Preset, User 1–8 (configurações padrão de fábrica), nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado)

### Page

Seleciona a página Live Set.

### Edit

A tela Live Set Edit aparece.

Edit aparecerá somente quando User Bank estiver selecionado.

### Live Set Slot 1–16

Exibe uma lista de Performances registradas na página Live Set selecionada.

### Category Search

A tela Performance Category Search será aberta.

**Current Performance Name**

Mostra o nome da Performance registrada no Slot selecionado.

**Current Slot Name**

Mostra o nome do Slot selecionado.

Quando um padrão, uma música ou um áudio é atribuído a um Slot, o nome do padrão, da música ou do arquivo de áudio será mostrado.

**Performance Attribute**

Mostra os atributos da Performance registrados no Slot selecionado.

Na tela Live Set, o ícone PTN muda para PTN CHAIN quando um Padrão com cadeia ativada é atribuído a um Slot.

**PTN:** exibido para um Slot ao qual um padrão está atribuído.

**PTN CHAIN:** exibido para um Slot ao qual um padrão com cadeia ativada está atribuído.

**SONG:** exibido para um Slot ao qual uma música está atribuída.

**AUDIO:** exibido para um Slot ao qual um áudio está atribuído.

# Live Set Register

Na tela Live Set Register, você pode registrar Performances em slots Live Set.

## Operação

[SHIFT] + [LIVE SET]

Enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], toque no ícone LIVE SET na barra de navegação



### Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

Armazena a Performance atual como uma nova Performance e a registra no Slot selecionado.

### Jump to Data Utility

A tela Data Utility aparece.

### Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

Armazena a nova Performance sobre a Performance existente e a registra no Slot selecionado.

### Register

Registra Performances.

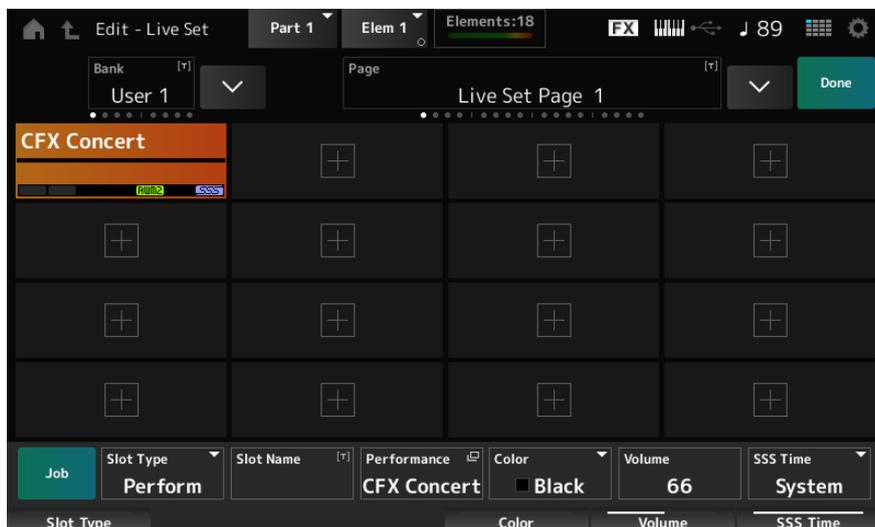
Enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], pressione Register para registrar uma Performance inserindo-a entre slots.

# Live Set Edit

Na tela Live Set Edit, você pode editar Live Sets.  
Somente Live Sets no banco de usuários podem ser editados.

Operação

[LIVE SET] → [EDIT/↺]



## Bank (Bank Name)

Salva o banco Live Set selecionado com um novo nome. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

## Page (Page Name)

Salva a página do Live Set selecionado com um novo nome. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

## Done

Toque para fechar Live Set Edit e mostrar a tela Live Set.

## Live Set Slot 1–16

Exibe uma lista de Performances registradas no Live Set selecionado.

## [+] (Add)

Toque para registrar a Performance selecionada nesse Slot.

## Job

Abre o menu Job.

- **Copy**  
Ativa a função de cópia.  
Você pode copiar configurações selecionando um Slot para copiar, tocando Copy e selecionando o slot para onde copiar.  
Configurações: Off, On
- **Exchange**  
Ativa a função de troca.  
Você pode trocar configurações selecionando o primeiro Slot, tocando em Exchange e selecionando o segundo Slot.  
Configurações: Off, On
- **Delete**  
Selecione o Slot e toque em Delete para excluir quaisquer Performances registradas e outras configurações do Slot.
- **Delete & Move**  
Selecione o Slot e toque em Delete & Move para excluir quaisquer Performances registradas e outras configurações do slot e mover os slots subsequentes para cima.

## Slot Type

Seleciona o tipo de Slot.

Configurações: Perform, Song, Audio, Pattern

**Perform:** registra apenas a Performance no Slot

**Song:** registra a Performance e a música no Slot

**Audio:** registra a Performance e o arquivo de áudio no Slot

**Pattern:** registra a Performance e o padrão no Slot

## Slot Name

### Song Name

### Audio Name

### Pattern Name

Mostra Slot Name quando Slot Type é Perform.

Tocar no nome acessa o teclado na tela, permitindo que você insira um nome para o Slot atual. Você pode usar até 20 caracteres alfanuméricos.

Quando Slot Type é Pattern, Pattern Name será exibido; e quando Song, Song Name será exibido; e quando Audio, Audio Name será exibido. O padrão, música ou áudio registrado será mostrado. Ao tocar no nome, a tela Utility Load aparece. Em seguida, você pode selecionar o padrão, a música ou o áudio a ser registrado.

## Performance (Performance Name)

Mostra o nome da Performance registrada no Slot selecionado.

Toque para exibir a tela Performance Category Search.

## Color

Define a cor do Slot selecionado.

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

## Volume

Define o volume da Performance registrada no Slot selecionado.

## SSS Time

Ajusta SSS Time do Slot selecionado. Se você definir SSS Time, mesmo que você altere a Performance enquanto toca, se o som tocado estiver definido como Note Off, o som desaparecerá gradualmente após o tempo definido.

Configurações: 0.0sec – 30sec, Hold, System

## Reprodução do padrão, da música ou do arquivo de áudio na tela Live Set

---

### Operação

[LIVE SET] (ou toque no ícone LIVE SET no painel superior) → Seleção do banco do usuário → Seleção do slot → Botão [▶] (Reproduzir)

### OBSERVAÇÃO

- A Performance e o slot não podem ser alterados enquanto o padrão ou a música estiver sendo reproduzido. Se você tentar alterá-los, uma mensagem de erro aparecerá.
- Quando você pressiona o botão [▶] (Reproduzir) enquanto o padrão, a música ou o arquivo de áudio é reproduzido, a tela de reprodução do padrão, da música ou do arquivo de áudio será aberta.

# Utility Telas

A tela Utility é usada para definir itens comuns para todo o instrumento.

## Settings

### Sound

A tela Sound é usada para definir a saída de som do instrumento.

#### Operação

[UTILITY] → Settings → Sound



#### Tone Generator Volume

Define o volume geral da saída de som do instrumento.

Configurações: 0–127

#### Tone Generator Note Shift

Ajusta a afinação do som geral produzido pelo motor sonoro do instrumento em semitons.

Configurações: –24→+0→+24

#### Tone Generator Tune

Ajusta a afinação do som geral produzido pelo motor sonoro do instrumento em semitons. Você pode ajustar a afinação em unidades de centésimos.

Configurações: –102.4→+0.0→+102.3

#### SSS Time

Ajusta SSS Time do som geral produzido pelo bloco gerador de tom do instrumento. Quando selecionado, Live Set Slot's SSS Time será aplicado.

Configurações: 0.0sec – 30sec, Hold, System

## Keyboard Octave Shift

Muda a afinação do teclado nas oitavas. Está vinculado aos botões [OCTAVE] no painel superior.

Configurações: -3--+0--+3

### OBSERVAÇÃO

A configuração Keyboard Octave Shift será definida como 0 na próxima vez que você iniciar o programa.

## Keyboard Transpose

Muda a afinação do teclado em semitons.

Configurações: -11semi a +0semi a +11semi

### OBSERVAÇÃO

- Se a afinação exceder o intervalo (C -2 a G8) que a seção de fonte sonora da unidade pode tocar, uma nota uma oitava acima (ou abaixo) será emitida.
- A configuração Keyboard Transpose será definida como +0semi na próxima vez que você iniciar o programa.

## Keyboard Velocity Curve

Define a curva de velocidade para determinar como a velocidade é expressa em relação à força com que as teclas são tocadas.

O eixo horizontal do gráfico exibido na tela do instrumento indica a intensidade com que as teclas são tocadas, e o eixo vertical indica a velocidade de saída das teclas.

Configurações: Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed

**Normal:** a curva mais comum, onde a intensidade e a velocidade do toque da tecla são proporcionais

**Soft 1:** fornece resposta aumentada

**Soft 2:** a curva entre Soft 1 e Normal

**Hard 1:** fornece resposta reduzida

**Hard 2:** a curva entre Hard 1 e Normal

**Wide:** uma curva que suprime a velocidade com um toque leve e a torna mais acentuada com um toque forte. Transmite a sensação de um intervalo dinâmico mais amplo.

**Fixed:** usado quando você deseja criar uma fonte sonora com velocidade constante, independentemente da intensidade das teclas pressionadas. O valor definido em Keyboard Fixed Velocity é usado como o valor de velocidade

## Keyboard Fixed Velocity

Envia uma velocidade fixa para o gerador de tom, independentemente da intensidade do toque ao teclado.

Isso só é válido se você definir o parâmetro Keyboard Velocity Curve como Fixed.

Configurações: 1-127

## Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Selecione o tipo de pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [SUSTAIN] no painel traseiro.

### • FC3, FC3A (recurso de meia sustentação habilitado)

Selecione FC3A (Half On). Se você não precisar usar o recurso de meia sustentação, selecione FC3A (Half Off).

### • FC4, FC4A, FC5

Selecione FC4A ou FC5. O recurso de meia sustentação não está disponível com FC4, FC4A e FC5.

### • Pedal com polaridade reversa

Selecione Reverse Polarity. O recurso de meia sustentação não está disponível.

Configurações: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity

### OBSERVAÇÃO

Se você estiver usando alterações de controle de um dispositivo MIDI externo para tocar meia sustentação, a configuração Sustain Pedal (Sustain Pedal Select) não é necessária.

### **Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)**

Quando esse parâmetro está ativado, as configurações de microafinação nas configurações globais têm prioridade sobre as configurações de microafinação de cada parte da Performance. Aplica-se a todas as partes, exceto a parte de bateria.

Configurações: Off, On

#### **OBSERVAÇÃO**

A configuração Global Tuning (Global Micro Tuning Switch) será definida como Off na próxima vez que você iniciar o programa.

### **Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)**

Mostra o nome da microafinação selecionada. Tocar no nome permite acessar o menu para selecionar a microafinação.

Configurações: **Preset:** Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3

**User:** Init Tuning1–8

**Library:** nome da biblioteca (quando um arquivo de biblioteca é carregado)

### **Root (Global Micro Tuning Root)**

Define a nota tônica para a microafinação. Esse parâmetro não é mostrado se o tipo selecionado em Micro Tuning Name não requer uma nota tônica.

Configurações: C–B

### **Edit User Tuning**

Abre a janela de configurações da microafinação do usuário.

## Quick Setup

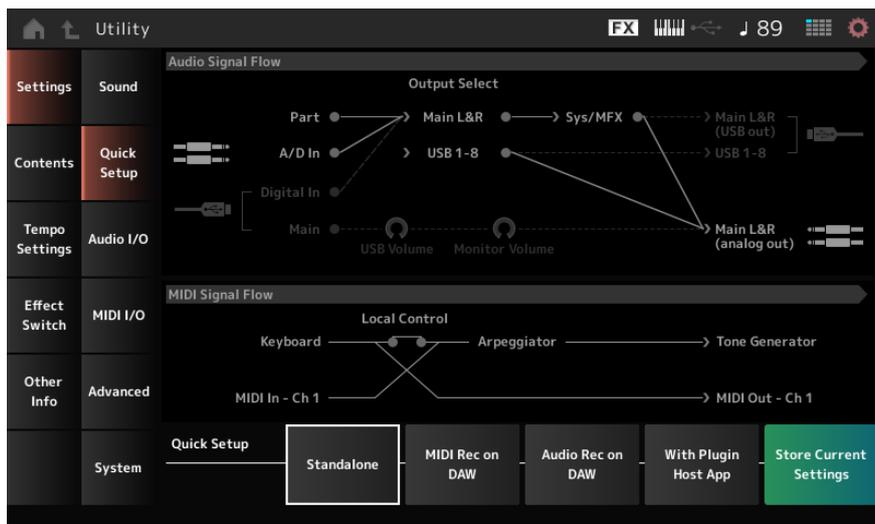
Esta função permite definir todas as configurações necessárias para conectar o dispositivo externo aos valores ideais, simplesmente selecionando um grupo de configurações.

Os parâmetros em diversas telas de configuração podem ser definidos de uma só vez para atender à finalidade pretendida.

### Operação

[QUICK SETUP]

[UTILITY] → Settings → Quick Setup



### Audio Signal Flow

Exibe o diagrama de fluxo do sinal de áudio atual.

O fluxo do sinal representado muda dependendo da conexão no terminal USB [TO HOST] e das outras configurações do instrumento.

### MIDI Signal Flow

Exibe o diagrama de fluxo do sinal MIDI atual.

O diagrama de fluxo do sinal muda dependendo das configurações do instrumento.

### Quick Setup (Quick Setup Select)

Seleciona Quick Setup.

Configurações: Standalone, MIDI Rec on DAW (Setup No.1), Audio Rec on DAW (Setup No.1), With Plugin Host App (Setup No.3)

Os parâmetros armazenados em cada configuração rápida são os seguintes:

<b>Audio settings</b>	Direct Monitor
<b>MIDI settings</b>	Local Control
<b>Configurações de Performance</b>	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

Consulte Audio I/O para parâmetros de configuração de áudio e MIDI I/O para parâmetros de configuração MIDI.

## Configurações iniciais de Quick Setup

### • Standalone

Configurações para usar o instrumento sozinho e para operar o dispositivo externo a partir do instrumento

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Ativado	Ativado	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

### • MIDI Rec on DAW

Configurações para gravar sua Performance em MIDI no software DAW

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Ativado	Desativado	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

### • Audio Rec on DAW

Configurações para gravar cada parte no gerador de sons interno para software DAW como uma trilha de áudio individual

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Desativado	Ativado	Different for each Part	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

### • With Plugin Host App

Configurações para usar o gerador de sons interno com um plug-in de gerador de som em um computador

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Ativado	Ativado	Main L&R	Part 1–5: On Part 6–8: Desativado	Part 1–4: Int Part 5–16: Ext	Part 1–4: Ch 1–4 Part 5–8: Ch 1–4 Part 9–16: Ch 9–16

## Store Current Settings

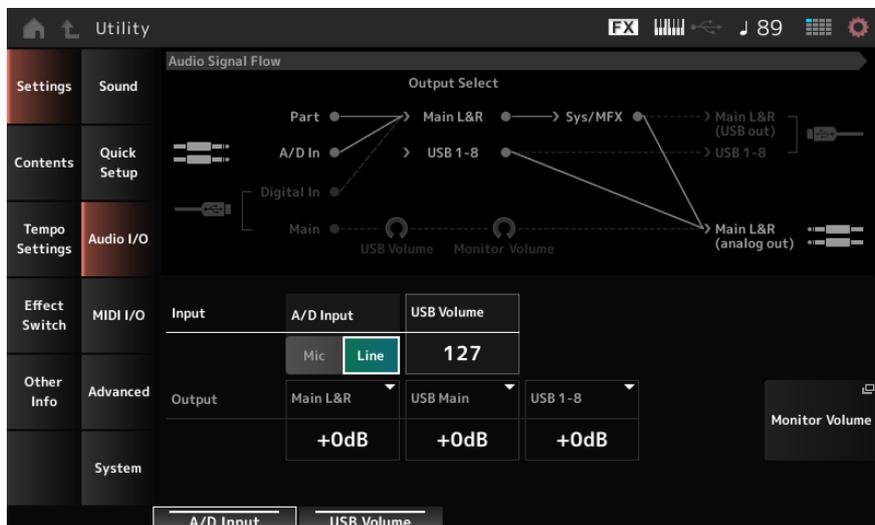
Você pode salvar as configurações atuais em qualquer um dos Setup No.1–3 de Quick Setup.

## Audio I/O

Na tela Audio I/O, você pode definir a entrada e saída do sinal de áudio.

### Operação

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



### Audio Signal Flow

Exibe o diagrama de fluxo do sinal de áudio atual.

O fluxo do sinal representado muda dependendo da conexão no terminal USB [TO HOST] e das outras configurações do instrumento.

### A/D Input (A/D Input Gain)

Define o ganho de entrada do conector A/D INPUT para Mic ou Line.

Configurações: Mic, Line

**Mic:** destinado a um dispositivo com baixo nível de saída, como um microfone.

**Line:** destinado a um dispositivo com alto nível de saída, como um sintetizador ou dispositivo de áudio.

### OBSERVAÇÃO

Um violão ou baixo com captadores ativos pode ser conectado diretamente. Por outro lado, ao usar um captador passivo, conecte o instrumento por meio de uma unidade de efeitos ou caixa direta.

### USB Volume (USB Input Volume)

Ajusta o volume da entrada do sinal de áudio do terminal USB [TO HOST].

Configurações: 0–127

### OBSERVAÇÃO

O volume de entrada USB é armazenado como uma configuração de todo o sistema e não por performance.

### Direct Monitor

Define a saída do sinal de áudio dos canais Main L&R, USB Main ou USB 1–8 para o dispositivo externo (como um computador) para que também sejam reproduzidos nesse instrumento (monitoramento direto).

Quando definido como On, os sinais de áudio enviados para os canais Main L&R, USB Main e USB 1–8 também são enviados para os conectores OUTPUT [L/MONO] e [R] e para o conector [PHONES] do instrumento. Quando não há conexão USB, isso é ativado automaticamente.

Configurações: Off, On

**Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)**

Define o ganho de saída dos terminais OUTPUT [L/MONO] e [R].

Configurações: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**USB Main (USB Main L&R Output Gain)**

Define o ganho de saída do canal Main L&R do terminal USB [TO HOST].

Configurações: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**USB 1-8 (USB Individual Output Gain)**

Define o ganho de saída dos canais 1 a 8 do terminal USB [TO HOST].

Configurações: -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**Monitor Volume**

A tela Monitor Volume aparece.

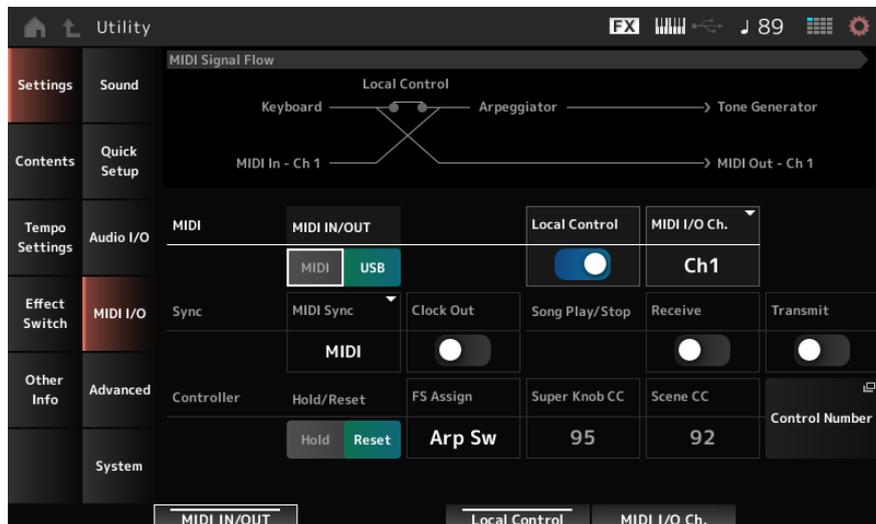
## MIDI I/O

A entrada e saída MIDI são definidas na tela MIDI I/O.

### Operação

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Toque no ícone Quick Setup



### MIDI Signal Flow

Exibe o diagrama de fluxo do sinal MIDI atual. O diagrama de fluxo muda dependendo das configurações do instrumento. Ao tocar próximo à chave Local Control no MIDI Signal Flow, você pode ativar ou desativar o Local Control.

### MIDI IN/OUT

Seleciona os terminais para transmissão e recepção de mensagens MIDI.

Configurações: MIDI, USB

### MIDI Thru

Especifica se o terminal MIDI [OUT] é usado como um terminal MIDI Thru.

Configurações: Off, On

### Local Control

Ativa ou desativa o controle local.

Quando o Local Control estiver definido como Off, o bloco de controladores do instrumento e o bloco gerador de tom serão desconectados, e nenhum som será produzido quando você tocar o teclado.

Contudo, independentemente dessa configuração, os dados de execução do teclado neste instrumento são transmitidos como mensagens MIDI. Além disso, as mensagens de entrada MIDI são processadas pelo bloco gerador de tom.

Configurações: Off, On

### MIDI I/O Channel

Define o canal MIDI para entrada e saída de Common e a parte com Keyboard Control Switch a ser definida como On.

Configurações: Ch1–Ch16

## MIDI Sync

Define os parâmetros relacionados à sincronização com o dispositivo externo conectado.

Selecione o relógio interno desse instrumento ou o relógio MIDI externo do software DAW no computador ou no dispositivo MIDI externo, ou a entrada do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT para reproduzir arpejos, sequenciador de movimentos, músicas e padrões.

Configurações: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

**Internal:** sincroniza com o relógio interno. Para usar este instrumento sozinho ou como fonte de relógio principal para outros dispositivos sincronizarem.

**MIDI:** sincroniza com o relógio MIDI recebido do dispositivo MIDI externo. Para usar o dispositivo externo como fonte de relógio principal.

**A/D In (ABS):** Opera extraindo o tempo da entrada do sinal de áudio do terminal A/D INPUT usando a função Audio Beat Sync.

## Clock Out (MIDI Clock Out)

Define as mensagens de relógio MIDI a serem transmitidas.

Configurações: Off, On

## Receive (Receive Sequencer Control)

Recebe as mensagens MIDI para iniciar e parar a música.

Configurações: Off, On

## Transmit (Transmit Sequencer Control)

Transmite as mensagens MIDI para iniciar e parar a música.

Configurações: Off, On

## Controller Hold/Reset

Define se serão usadas as configurações atuais dos controladores, como botão de rolagem de modulação, após toque, controlador de pedal e controlador de vibração (Hold) ou serão redefinidos suas configurações iniciais (Reset) quando você alterna entre Performances.

Configurações: Hold, Reset

Quando definido como Reset, os controladores serão reiniciados quando você alternar entre Performances conforme mostrado abaixo:

Curva de afinação	Centro
Botão de rolagem de modulação	Mínimo
Após toque	Mínimo
Controlador de pedal	Máximo
Pedal	Desativado
Controlador de fita	Centro
Controlador de vibração	Máximo
Expressão	Máximo
Chaves atribuíveis 1 e 2	Desativado
Botão [KEYBOARD HOLD]	Desativado
Cada pista do sequenciador de movimentos	Quando Motion Seq Polarity da pista está definido como Unipolar: o valor é 0 (mínimo) Quando Motion Seq Polarity da pista está definido como Bipolar: o valor é 64 (centro)

## FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Define o número de alteração de controle gerado pela operação do pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Quando esse instrumento recebe uma mensagem MIDI com o mesmo número de alteração de controle especificado aqui do dispositivo MIDI externo, o instrumento agirá como se o pedal tivesse sido operado.

Configurações: Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo

### **Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)**

Define o número de alteração de controle gerado pela operação do botão giratório Super.

Quando esse instrumento recebe a mensagem MIDI com o mesmo número de alteração de controle especificado aqui do dispositivo externo, o instrumento agirá como se o botão giratório Super tivesse sido operado.

Configurações: Off, 1–95

#### **OBSERVAÇÃO**

Quando esse parâmetro está definido como Off, o System Exclusive (SysEx) é usado para lidar com mensagens MIDI.

### **Scene CC (Scene Control Change Number)**

Define o número de alteração de controle gerado quando você alterna entre cenas.

Além disso, a cena mudará quando uma mensagem MIDI com o mesmo número de alteração de controle definido aqui for recebida do dispositivo MIDI externo.

Configurações: Off, 1–95

#### **OBSERVAÇÃO**

- Dependendo do número da alteração de controle, uma das cenas 1 a 8 será selecionada.  
0–15: Scene 1, 16 – 31: Scene 2, 32 – 47: Scene 3, 48 – 63: Scene 4, 64 – 79: Scene 5, 80 – 95: Scene 6, 96 – 111: Scene 7, 112 – 127: Scene 8
- Se os números de Super Knob CC number and the Scene CC estiverem definidos com o mesmo valor, um ponto de exclamação aparecerá na frente do número. Nesse caso, a alteração de controle de cena tem prioridade e a alteração de controle do botão giratório Super é desabilitada.

### **Control Number**

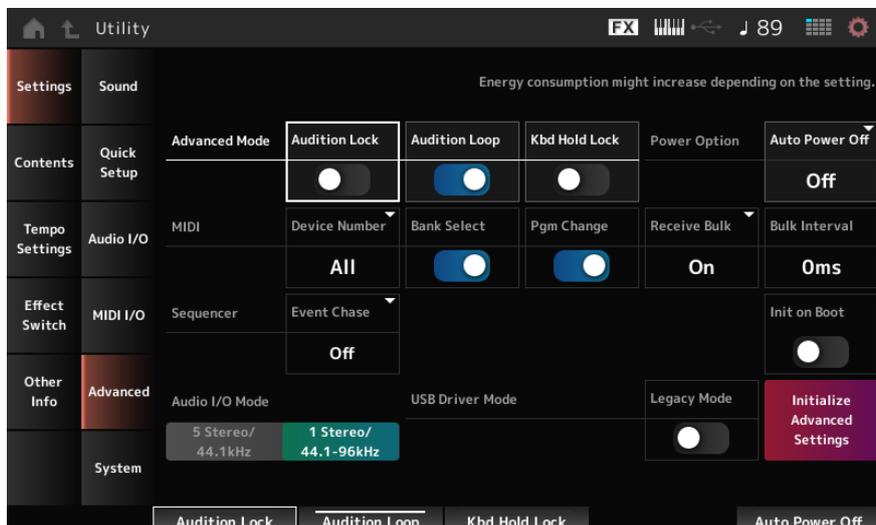
Abre Control → Control Number na tela Common Edit.

## Advanced

Na tela Advanced, você pode definir as configurações detalhadas do instrumento.

### Operação

[UTILITY] → Settings → Advanced



#### Audition Lock

Ativa ou desativa o bloqueio de audição. Quando ativado, a função de audição é desativada.

Configurações: Off, On

#### Audition Loop

Quando definido como On, a frase de audição será reproduzida em loop.

Quando definido como Off, a reprodução da frase de audição parará automaticamente após ela ter sido tocada até o fim.

Configurações: Off, On

#### Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

Ativa ou desativa a função Keyboard Hold. Quando ativado, a função Keyboard Hold é desativada.

Funciona em conjunto com o botão [KEYBOARD HOLD].

Configurações: Off, On

#### Auto Power Off (Auto Power Off Time)

O desligamento automático é uma função que desliga automaticamente a energia se a unidade não for operada por determinado período, a fim de evitar consumo desnecessário de energia caso a unidade seja deixada ligada acidentalmente.

Aqui você pode definir a duração até que o instrumento seja desligado automaticamente.

Configurações: Off (Auto Power Off desativado), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min

#### Device Number

Define o número do dispositivo MIDI. Para enviar e receber mensagens exclusivas do sistema, como dump em massa e alteração de parâmetros de/para um dispositivo MIDI externo, você precisa definir esse número para corresponder ao número do dispositivo do outro dispositivo.

Configurações: 1–16, All, Off

### **Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)**

Define a recepção e transmissão de mensagens de seleção de banco entre o instrumento e o dispositivo MIDI externo. Quando ativado, o instrumento receberá ou reconhecerá mensagens de seleção de banco enviadas do dispositivo MIDI externo.

Configurações: Off, On

### **Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)**

Define a recepção e transmissão de mensagens de alteração de programa entre o instrumento e o dispositivo MIDI externo.

Quando ativado, o instrumento receberá ou reconhecerá mensagens de alteração de programa enviadas do dispositivo MIDI externo.

Configurações: Off, On

### **Receive Bulk**

Define a recepção de mensagens de dump em massa.

Configurações: Protect (Não receber), On (Receber)

### **Bulk Interval**

Define o intervalo de tempo para transmissão de dados em massa quando esse instrumento recebe a mensagem de solicitação em massa do dispositivo externo.

Configurações: 0–900ms

### **Sequencer Event Chase (Song Event Chase)**

Garante que os eventos especificados sejam reconhecidos corretamente quando, por exemplo, uma música é reproduzida a partir do meio ou com as operações Avançar (avanço rápido) e Back (retroceder).

Os eventos definidos com MIDI Event Chase funcionarão corretamente com as operações Forward e Back.

Configurações: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

### **Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)**

Define se os dados do usuário são inicializados (On) ou não (Off) ao iniciar a configuração.

Configurações: Off, On

### **Audio I/O Mode**

Altera o modo de saída do sinal de áudio do terminal USB [TO HOST].

O instrumento deve ser reinicializado para que essa configuração seja efetiva.

Configurações: 5 Stereo/44.1kHz, 1 Stereo/44.1–192kHz

**5 Stereo/44.1kHz:** Até 10 canais (5 canais estéreo) com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz

**1 Stereo/44.1-192kHz:** Até 2 canais (1 canal estéreo) com uma frequência de amostragem de 44,1 kHz a 192 kHz

### **OBSERVAÇÃO**

Quando definido como 1 Stereo/44.1-192kHz, as frequências disponíveis são: 44.1/48/96/192kHz.

### **Legacy Mode**

Defina como On se quiser usar MIDI 1.0 em vez de MIDI 2.0.

O instrumento deve ser reinicializado para que essa configuração seja efetiva.

Configurações: Off, On

### **Initialize Advanced Settings**

Inicializa as configurações na tela Advanced.

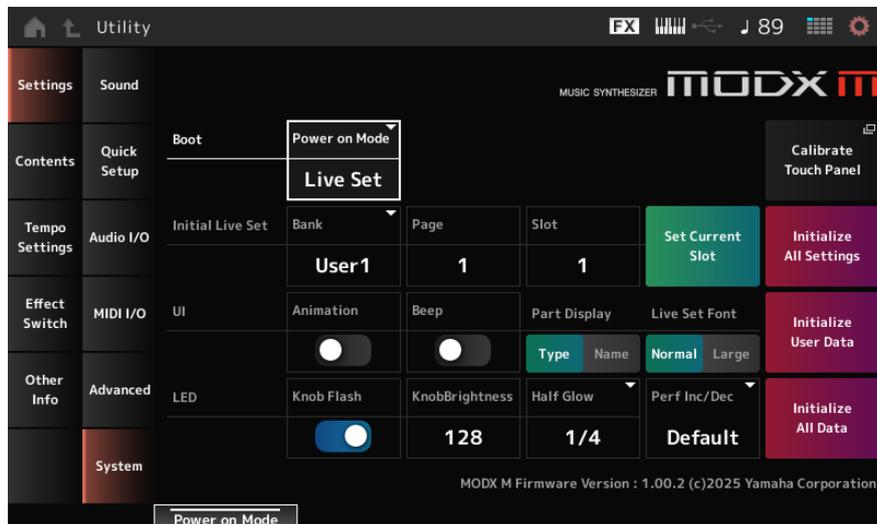
## System

Na tela System, você pode definir os parâmetros relacionados a todo o instrumento.

### Operação

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ Configuração Calibrate Touch Panel)



### Power on Mode

Define a tela a ser exibida no visor quando o instrumento é ligado.

Configurações: Perform, Live Set

### Calibrate Touch Panel

Abre a tela para calibração da tela sensível ao toque. Use-o quando a tela sensível ao toque não responder corretamente.

### Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)

### Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)

### Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Quando Power on Mode está definido como Live Set, determina o slot do live set a ser selecionado imediatamente após a inicialização.

### OBSERVAÇÃO

Você também pode definir o Slot selecionando uma Performance na tela Live Set, abrindo essa tela e tocando no botão Set Current Slot.

### Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Define a Performance atual para o Slot Live Set selecionado após a inicialização.

### Initialize All Settings

Inicializa todas as configurações de tela Utility.

### Animation

Define se a animação está ativada ou desativada quando a tela alterna.

Configurações: Off, On

## **Beep**

Ativa ou desativa o som de operação da tela sensível ao toque.

Configurações: Off, On

## **Part Display**

Define o Part Name para mostrar a categoria e o tipo de parte ou apenas o nome da parte.

Configurações: Type, Name

## **Live Set Font**

Determina o tamanho da fonte dos nomes de conteúdo e de categorias na tela Live Set e na tela Category Search.

Configurações: Normal, Large

## **Initialize User Data**

Inicializa todos os dados da área do usuário na memória do usuário (performance, sequências de movimento, live sets etc.) e todas as configurações na tela Utility.

## **Knob Flash (Super Knob LED Blink)**

Ativa ou desativa o piscar do botão giratório Super.

Configurações: Off, On

## **KnobBrightness**

Define o brilho da iluminação no botão giratório Super.

Configurações: 0–128

## **Half Glow (LED Half Glow Brightness)**

Controla o escurecimento das lâmpadas dos botões.

Configurações: Off, 1/4, 1/2

## **Perf Inc/Dec**

Define como a performance é alternada na tela Home.

Configurações: Default, Live Set

**Default:** Alterna na ordem da lista de performances na tela Performance Category Search

**Live Set:** Alterna na ordem dos slots do Live Set

## **Initialize All Data**

Inicializa todos os dados na memória do usuário e nas configurações da tela Utility.

## **Product Info**

Mostra a versão do firmware do instrumento.

## **AVISO**

**A inicialização substituirá todos os dados de destino e configurações do sistema para as configurações de fábrica. Tenha cuidado para não perder dados importantes. Também é recomendável salvar previamente as configurações necessárias em uma unidade Flash USB.**

# Contents

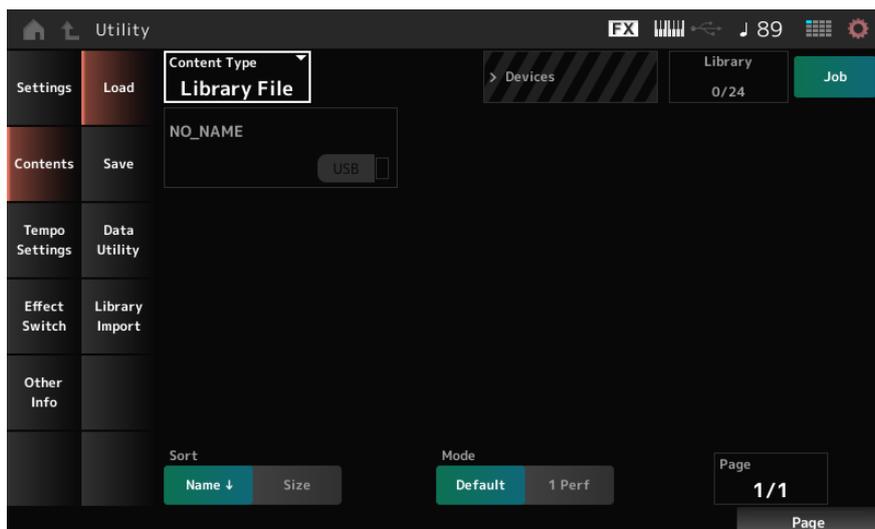
## Load

Arquivos e dados internos são carregados usando a tela Load.

### Operação

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



### Content Type

Todos os dados ou um conjunto específico de dados são carregados a partir de um único arquivo salvo em uma unidade Flash USB ou configuração armazenada no instrumento. Aqui você pode selecionar qual conjunto de dados em um arquivo será carregado.

As configurações disponíveis variam dependendo do caminho que você segue para abrir a tela.

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

Tipo de conteúdo	Tipo de dispositivo	Extensão do arquivo	Descrição
User File	Arquivo	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	<ul style="list-style-type: none"><li>Os arquivos do usuário salvos em uma unidade USB são carregados na área do usuário da memória do usuário.</li><li>Se o arquivo do usuário tiver sido dividido, tanto o .Y2U quanto o .Y2W deverão ser armazenados na unidade USB.</li><li>As configurações a seguir estão incluídas em um arquivo de usuário. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings (somente .Y2U), Quick Setup (somente .Y2U)</li></ul>
Library File	Arquivo	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	<ul style="list-style-type: none"><li>Os arquivos da biblioteca salvos em uma unidade USB são carregados na área Library da memória do usuário.</li><li>Se um arquivo de biblioteca tiver sido dividido, .Y2L e .Y2M deverão ser salvos na unidade USB.</li><li>As configurações a seguir estão incluídas em um arquivo de biblioteca. Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (somente para banco 1), Microtuning, Waveform, Audition</li></ul>

Tipo de conteúdo	Tipo de dispositivo	Extensão do arquivo	Descrição
Backup File	Arquivo	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	<ul style="list-style-type: none"> <li>Os arquivos de backup salvos em uma unidade USB são carregados na memória do usuário.</li> <li>Um arquivo de backup inclui tudo nas áreas User e Library, bem como músicas e padrões.</li> <li>Se um arquivo de backup tiver sido dividido, tanto .Y2A quanto .Y2B deverão ser salvos na unidade USB.</li> </ul>
Song&Perf (Song & Performance)	Dados internos		<ul style="list-style-type: none"> <li>Somente a música especificada é carregada a partir das músicas armazenadas na área User da memória do usuário.</li> <li>Ambas as sequências MIDI e Performances podem ser carregadas.</li> </ul>
Song	Dados internos		<ul style="list-style-type: none"> <li>Somente a música especificada é carregada a partir das músicas armazenadas na área User da memória do usuário.</li> <li>Somente sequências MIDI podem ser carregadas.</li> </ul>
.mid File	Arquivo	.MID	Arquivos MIDI padrão (SMF) salvos em uma unidade USB são carregados (no formato 0 ou formato 1).
.wav File	Arquivo	.WAV	Os arquivos de áudio salvos em uma unidade USB são carregados.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Dados internos		<ul style="list-style-type: none"> <li>Somente o padrão especificado é carregado a partir dos padrões armazenados na área User da memória do usuário.</li> <li>Ambas as sequências MIDI e Performances podem ser carregadas.</li> </ul>
Pattern	Dados internos		<ul style="list-style-type: none"> <li>Somente o padrão especificado é carregado a partir dos padrões armazenados na área User da memória do usuário.</li> <li>Somente sequências MIDI podem ser carregadas.</li> </ul>
Audio File*	Arquivo	.WAV .AIF	Os arquivos de áudio salvos em uma unidade USB são carregados como formas de onda. Exemplo: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/↺] → Seleccione Part → Seleccione Element → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	Dados internos		Somente a sequência especificada é carregada a partir das sequências de movimentos salvas (armazenadas) na área User da memória do usuário.
Smart Morph*	Dados internos		Somente os dados do Smart Morph são carregados a partir da Performance salva (armazenada) na área User da memória do usuário.

### OBSERVAÇÃO

Os tipos de conteúdo marcados com um asterisco (\*) não são exibidos quando essa tela é aberta na tela Utility.

### Parent Folder Name

#### Current Folder Name

Indica o nome da pasta pai e o nome da pasta atual.

Depois de tocar no nome da pasta pai, ela será a pasta atual.

### Job

Define se a função Job está habilitada (On) ou desabilitada (Off).

Quando este parâmetro está ativado, tocar no arquivo, pasta ou conteúdo atual abrirá o menu de contexto Rename ou Delete.

Ao tocar na unidade Flash USB conectada, será aberto o menu de contexto Format.

Configurações: Off, On

## Free Storage

Indica a capacidade utilizada e a capacidade total do armazenamento selecionado.

A indicação difere dependendo do tipo de conteúdo.

## Seleção de arquivo de pasta

Indica as pastas e arquivos dentro da pasta atual.

## Sort

Defina a ordem de classificação dos arquivos na seleção de arquivos.

Configurações: Name, Size, Date, Default (dependendo do tipo de conteúdo)

**Name:** classifica por nome. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem crescente (A a Z). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem decrescente.

**Size:** classifica em ordem de tamanho dos dados. A seta para baixo indica que a lista está em ordem crescente (de pequeno para grande). A seta para cima indica que a lista está em ordem decrescente. Inválido para tipos de conteúdo Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph.

**Date:** classifica pela data em que a configuração foi armazenada. A seta para baixo indica que a lista está organizada em ordem decrescente (do novo para o antigo). A seta para cima indica que a lista está organizada em ordem crescente. Só está disponível quando o tipo de conteúdo é Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph.

**Default:** classifica em ordem crescente do número do conteúdo. Só está disponível quando o tipo de conteúdo é Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq, Smart Morph.

## Mode

Seleciona o modo de carregamento.

É exibido apenas para um User File ou Library File.

Configurações: Default, 1 Perf

**Default:** carrega todas as Performances

**1 Perf:** carrega apenas uma Performance especificada

## Key (Center Key)

Selecione a tecla à qual o WAV ou AIFF carregado será atribuído.

É mostrado apenas para arquivos de áudio.

Configurações: Keyboard Select (C-2 -G8), All

## Keyboard Select

Defina se Center Key é atualizado pela operação do teclado.

É mostrado apenas para arquivos de áudio.

## Page

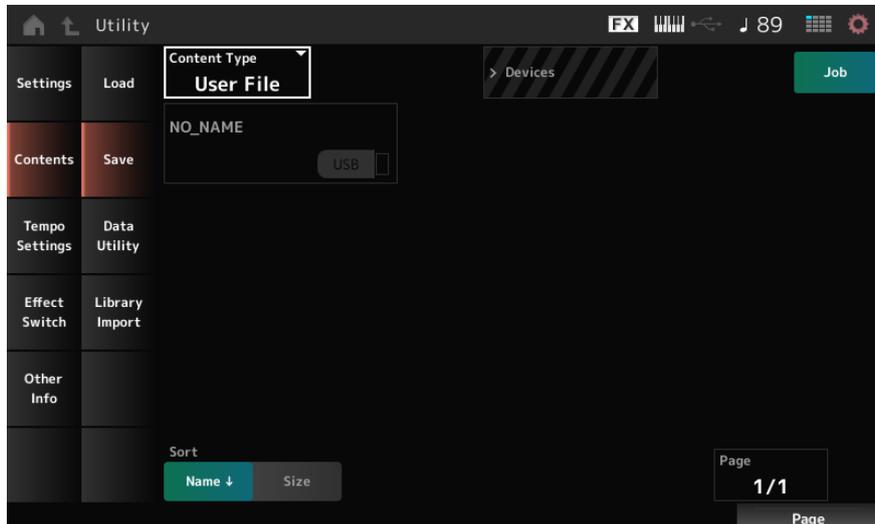
Se os arquivos que aparecem na seleção de arquivos não couberem em uma única página, um botão de rolagem aparecerá para permitir que você selecione uma página. Como alternativa, você pode usar o botão giratório do visor para selecionar uma página.

## Save

Na tela Save, você pode salvar arquivos e dados internos.  
É basicamente igual à tela Load.

### Operação

[UTILITY] → Contents → Save



### Content Type

Todos os dados ou uma parte específica de dados de arquivos armazenados em uma unidade USB ou na unidade principal podem ser recuperados e carregados no instrumento.

Aqui você pode definir quais dados armazenar ou salvar.

As configurações disponíveis variam dependendo do caminho que você segue para abrir a tela.

Configurações: a tabela a seguir mostra os tipos de conteúdo que podem ser armazenados ou salvos.

Tipo de conteúdo	Tipo de dispositivo	Extensão do arquivo	Descrição
Performance	Dados internos		Salva (armazena) a Performance na área User da memória do usuário.
User File	Arquivo	.Y2U (.Y2W)	<ul style="list-style-type: none"><li>As configurações salvas (armazenadas) na área do usuário da memória do usuário são salvas em uma unidade USB como um arquivo do usuário.</li><li>As configurações a seguir estão incluídas em um arquivo de usuário: Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings, Quick Setup</li><li>Quando o tamanho do arquivo exceder 2 GB e o arquivo tiver sido dividido, .Y2U e .Y2W deverão ser tratados como um conjunto.</li></ul>
Library File	Arquivo	.Y2L (.Y2M)	<ul style="list-style-type: none"><li>As configurações salvas (armazenadas) na área Library da memória do usuário são salvas em uma unidade USB como um arquivo de biblioteca.</li><li>As configurações contidas no arquivo de biblioteca são as seguintes (as mesmas do arquivo de usuário, exceto pelas configurações do utilitário): Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (somente para banco 1), Microtuning, Waveform, Audition</li><li>Quando o tamanho do arquivo exceder 2 GB e o arquivo tiver sido dividido, .Y2L e .Y2M deverão ser tratados como um conjunto.</li></ul>

Tipo de conteúdo	Tipo de dispositivo	Extensão do arquivo	Descrição
Backup File	Arquivo	.Y2A (.Y2B)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As configurações armazenadas na memória do usuário são salvas em uma unidade USB como um arquivo de backup.</li> <li>• Um arquivo de backup inclui tudo nas áreas User e Library, bem como músicas e padrões.</li> <li>• Quando o tamanho do arquivo exceder 2 GB e o arquivo tiver sido dividido, .Y2A e .Y2B deverão ser tratados como um conjunto.</li> </ul>
.mid File	Arquivo	.MID	Os dados MIDI armazenados na área Song e Pattern da memória do usuário são salvos em uma unidade USB como um arquivo MIDI padrão (SMF; somente no formato 1).
Motion Seq (Motion Sequence)*	Dados internos		Armazena (salva) a sequência de movimentos que está sendo editada na área do usuário.

### OBSERVAÇÃO

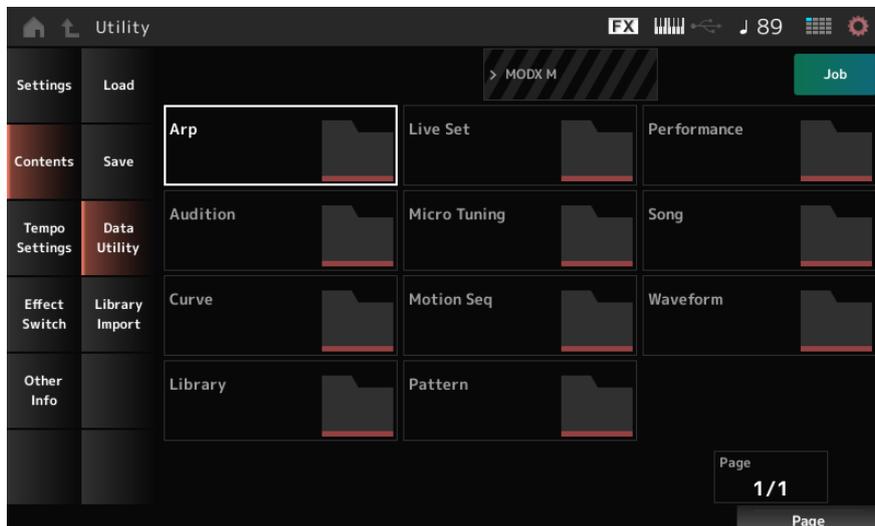
Os tipos de conteúdo marcados com um asterisco (\*) não são exibidos quando essa tela é aberta na tela Utility.

## Data Utility

Na tela Data Utility, você pode gerenciar arquivos e dados na memória do usuário. É basicamente igual à tela Load.

### Operação

[UTILITY] → Contents → Data Utility



### Seleção de pasta

Mostra os tipos de conteúdo na memória do usuário como pastas. Toque na pasta para abrir.

**Tipo de conteúdo:** Arp, Audition, Curve, Library, Live Set, Micro Tuning, Motion Seq, Pattern, Performance, Song, Waveform

### Seleção de conteúdo

Tocar no conteúdo abre o menu de contexto Rename, Delete.

Quando Job está ativado, os três itens a seguir são exibidos.

### Select All

Seleciona todo o conteúdo da pasta.

Exibido quando nada foi selecionado.

### Unselect All

Desmarca todo o conteúdo da pasta.

Exibido quando algum conteúdo foi selecionado.

### Delete

Exclui todo o conteúdo selecionado.

Exibido quando algum conteúdo foi selecionado.

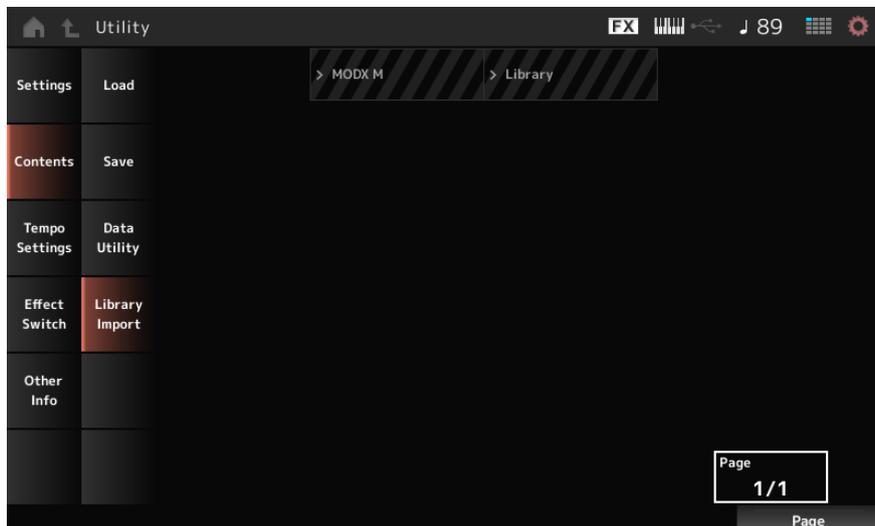
## Library Import

---

Esta função seleciona uma performance específica da biblioteca e a copia para o banco do usuário. É basicamente igual à tela Load.

### Operação

[UTILITY] → Contents → Library Import



### Select All

Seleciona todas as Performances na pasta da biblioteca atual. Exibido apenas quando nenhuma Performance foi selecionada.

### Unselect All

Desmarca todas as Performances na pasta da biblioteca atual. Exibido somente quando alguma Performance tiver sido selecionada.

### Import to User Bank

Copia a Performance selecionada no banco do usuário.

Quando essa operação é realizada, as formas de onda e os arpejos do usuário, as curvas do usuário, a microafinação do usuário e as audições do usuário usadas na Performance selecionada também são copiadas para o banco do usuário. Exibido somente quando alguma Performance tiver sido selecionada.

## Tempo Settings

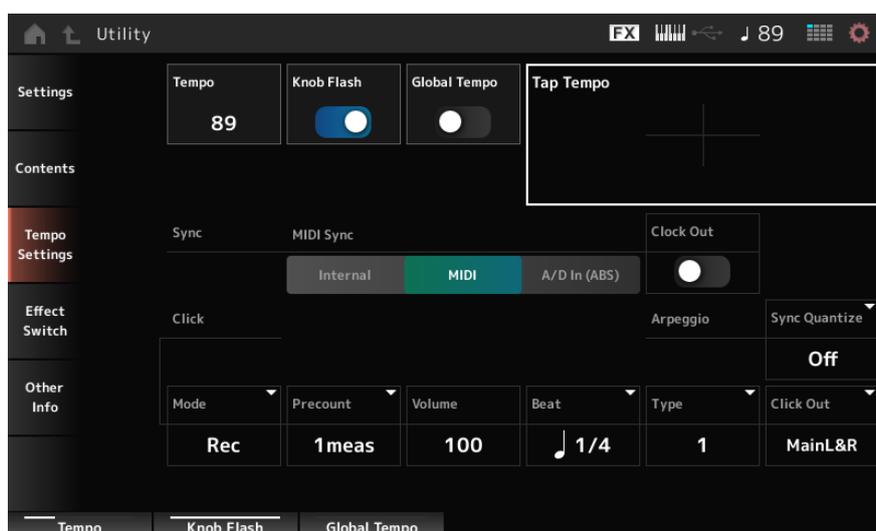
Na tela Tempo Settings, você pode definir os parâmetros relacionados ao tempo e à sincronização.

### Operação

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

Toque no ícone TEMPO SETTINGS



### Tempo

Define o tempo da Performance.

Se MIDI Sync está definido como MIDI ou A/D In (ABS) e sincronizado com um dispositivo externo, Ex.Tempo será mostrado em vez do valor de configuração.

Configurações: 5–300

### Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Ativa ou desativa o piscar do botão giratório Super.

Configurações: Off, On

### Global Tempo

Quando esse parâmetro está desativado, a configuração Tempo para cada Performance é usada.

Quando ativado, o tempo atual é mantido mesmo quando você altera a Performance.

Configurações: Off, On

### Tap Tempo

Ao tocar nesta área ou pressionar (tocar) o botão [ENTER] enquanto o cursor estiver presente, você pode definir o tempo do toque ou da pressão.

Ou você pode usar o botão [TEMPO/TAP] para definir o tempo da mesma maneira.

Contudo, esse parâmetro não está disponível quando MIDI Sync está definido como MIDI e o instrumento está configurado para sincronizar com um dispositivo externo.

### OBSERVAÇÃO

Se MIDI Sync está definido como “A/D In (ABS)”, o tempo é alterado com a batida servindo como início da batida.

## MIDI Sync

Define os parâmetros relacionados à sincronização com o dispositivo externo conectado.

Você pode escolher se deseja tocar Arpeggio, Motion Sequencer e Song usando o relógio interno do instrumento, usando o relógio (relógio externo) do software DAW ou dispositivos MIDI conectados a esta unidade, ou usando sinais de áudio de entrada do terminal A/D INPUT.

Configurações: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

**Internal:** sincroniza com o relógio interno. Para usar esse instrumento sozinho ou como fonte de relógio principal para outros dispositivos.

**MIDI:** sincroniza com o relógio MIDI recebido do dispositivo MIDI externo. Para usar o dispositivo externo como fonte de relógio principal.

**A/D In (ABS):** opera extraindo o tempo da entrada do sinal de áudio do terminal A/D INPUT usando a função Audio Beat Sync.

## Clock Out (MIDI Clock Out)

Define as mensagens de relógio MIDI a serem transmitidas.

Configurações: Off, On

## Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Ajusta o tempo para iniciar o próximo arpejo ao reproduzir um arpejo para múltiplas partes. Quando definido como Off, o arpejo é reproduzido quando a parte é tocada no teclado.

Configurações: "Off, 60 (fusa), 80 (terceto de semicolcheia), 120 (semicolcheia), 160 (terceto de colcheia), 240 (colcheia), 320 (terceto de semínima), 480 (semínima)"

## Mode (Click Mode)

Defina o tempo em que o som do clique (som do metrônomo) será reproduzido.

Configurações: Off, Rec, Rec/Play, Always

**Off:** nenhum som de clique é reproduzido.

**Rec:** o som do clique é reproduzido durante a gravação de uma música ou padrão.

**Rec/Play:** o som do clique é reproduzido durante a gravação e reprodução de uma música ou padrão.

**Always:** o som do clique é sempre reproduzido.

## OBSERVAÇÃO

O som do clique é reproduzido usando um gerador interno de tons e, por isso, parte da saída sonora simultânea será consumida.

## Precount (Click Precount)

Define o número de medidas de contagem a partir do momento em que o [▶] (Reproduzir) é pressionado até que a gravação realmente comece ao gravar uma música ou padrão.

Configurações: Off (a gravação começa quando você pressiona o botão [▶] (Reproduzir)), 1meas–8meas

## Volume (Click Volume)

Define o volume do som do clique.

Configurações: 0–127

## Beat (Click Beat)

Define a batida na qual o som do clique é reproduzido.

Configurações: 1/16 (semicolcheias), 1/8 (colcheias), 1/4 (semínimas), 1/2 (mínimas), Whole (semibreves)

## Type (Click Type)

Seleciona o tipo de som de clique.

Configurações: 1–10

## Click Out (Click Output Select)

Define o destino de saída para o som do clique.

Configurações: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

**MainL&R:** processa a saída em estéreo (dois canais) para os conectores OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R]

**USB Stereo:** processa a saída em estéreo (canais 1 e 2, para canais 7 e 8) para o terminal USB [TO HOST]

**USB mono:** processa a saída em mono (canais 1 a 8) no terminal USB [TO HOST]

## OBSERVAÇÃO

As configurações para compatibilidade de dados com o MONTAGE M são mostradas abaixo. Elas são consideradas Off quando definidas.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

## Effect Switch

Na tela Effect Switch, você pode definir os parâmetros relacionados ao desvio de efeito.

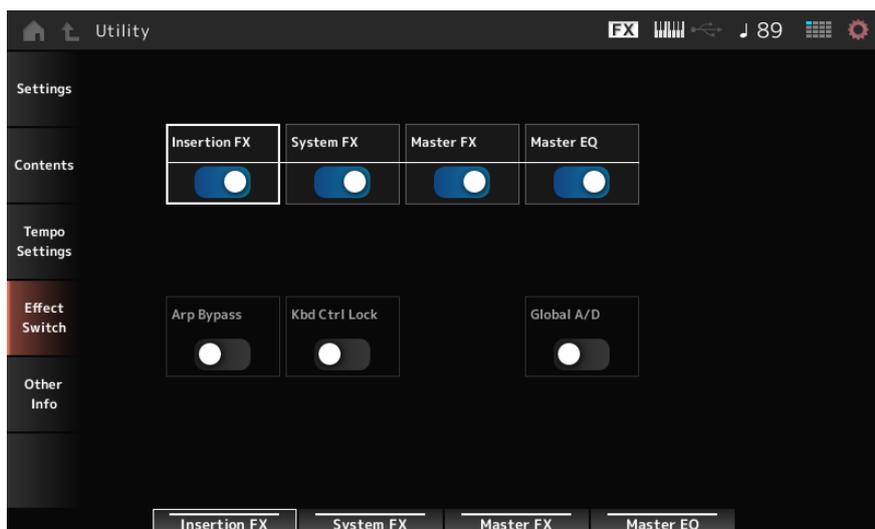
As configurações nessa tela não são salvas (armazenadas); portanto, as configurações são redefinidas para o padrão quando o instrumento é reiniciado.

### Operação

[UTILITY] → Effect Switch

Toque no ícone EFFECT ([FX])

[SHIFT] + [QUICK SETUP]



### Insertion FX (Insertion Effect)

Ativa ou desativa o efeito de inserção.

Configurações: Off, On

### System FX (System Effect)

Ativa ou desativa o efeito do sistema.

Configurações: Off, On

### Master FX (Master Effect)

Ativa ou desativa o efeito principal.

Configurações: Off, On

### Master EQ

Ativa ou desativa o equalizador principal.

Configurações: Off, On

### Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Ativa ou desativa o desvio de arpejo. Quando esse parâmetro está ativado, todas as operações de arpejo são desativadas.

Configurações: Off, On

### OBSERVAÇÃO

- Quando Arp Bypass está ativado, o botão [ARP] pisca.
- Quando Arp Bypass está definido como On, se você alterar a chave Arpeggio de cada parte, Arp Bypass será definido como Off.
- As músicas gravadas usando a função Arpeggio terão a sequência de arpejo incluída nos dados. Se você continuar editando os dados da música no software DAW, definir Arp Bypass como On impede que o arpejo tenha um efeito duplo.

### **Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)**

Ativa ou desativa o bloqueio do controle do teclado.

Quando definido como On, o bloqueio é ativado e o Keyboard Control de todas as partes fica desativado. Desativá-lo desbloqueia o controle do teclado.

É útil para criar ou editar cada pista MIDI separadamente, por exemplo, ao usar o instrumento como um módulo de som multitimbral de 16 partes com o software DAW.

Configurações: Off, On

### **OBSERVAÇÃO**

Quando o Kbd Ctrl Lock está ativado, se você alterar o Keyboard Control SW de cada parte, Kbd Ctrl Lock será definido como Off.

### **Global A/D**

Quando este parâmetro é definido como On, o volume da parte A/D não muda ao alternar entre performances, e outros parâmetros relacionados à parte A/D não mudam. Quando este parâmetro é definido como Off, o volume muda para uma configuração específica da performance ao alternar entre performances, e outros parâmetros relacionados à parte A/D serão alterados.

Master FX e Master EQ são ativados e desativados simultaneamente.

Configurações: Off, On

## Other Info

Outras informações são exibidas na tela Other Info.

## Shift Function

---

Mostra a lista de operações de atalho para pressionar simultaneamente o botão [SHIFT] e outros botões.

## Legal Notices

---

Mostra conteúdo como direitos autorais.

# Telas mostradas pressionando botões específicos

---

## Bloqueio do painel

Usar a função de bloqueio do painel evita operação acidental durante Performances ao vivo.

### Operação

Quando a tela Home ou a tela Live Set for exibida, pressione [SHIFT] + [TEMPO/TAP]

#### ■ Operações válidas

Teclado, pedais, volume principal, botão giratório Super, controle giratório da curva de afinação, botão de rolagem de modulação, controlador de fita e desbloqueio do painel

#### ■ Operação inválida

Todas as outras operações, incluindo operações de tela sensível ao toque

## Como desativar o bloqueio do painel

---

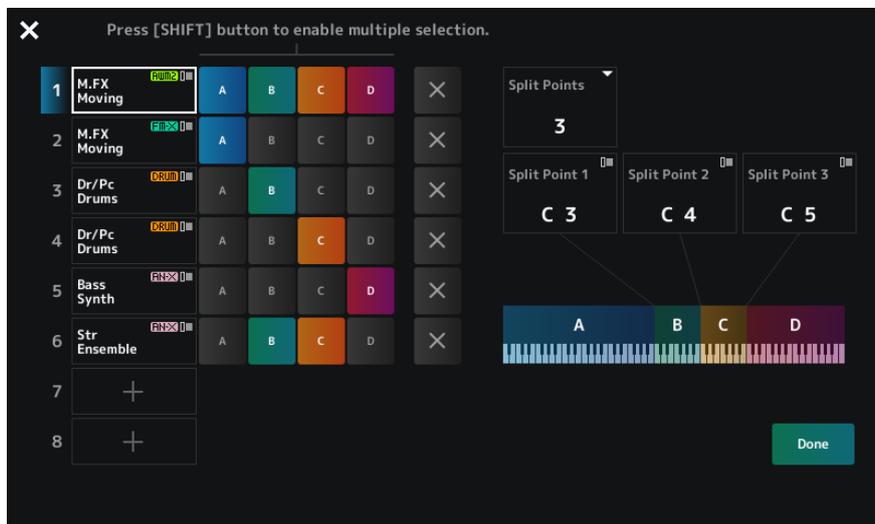
Para desbloquear o painel, segure o botão [SHIFT] novamente enquanto toca no botão [TEMPO/TAP] para desbloquear o painel.

## Split Job

Define a divisão.

### Operação

Pressione o botão [SPLIT].



### Split Points

Especifica o número de pontos de divisão.

Configurações: Off, 1–3

### Split Point 1–3

Especifica a tecla do ponto de divisão.

Quando Keyboard está definido como On, você também pode especificar a posição do ponto de divisão usando o teclado.

Configurações: C#–2 – G8

### Part Name

Tocar no nome da parte abre o menu de contexto para Category Search e Delete.

### [+](Add)

Toque para exibir a tela Part Category Search ou Performance Merge, que permite adicionar uma parte.

### Group A–D

Pressione um botão Group para atribuir a parte ao grupo.

Toque nos botões de grupo enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] para atribuir uma única parte a vários grupos.

### × (Cancel)

Cancela tarefas de grupo.

### Done

Confirma as configurações e fecha a tela.

### OBSERVAÇÃO

Tocar em × (fechar) no canto superior esquerdo fecha a tela sem confirmar as configurações, exceto adicionar, excluir ou alterar partes.

## Note Range

### Operação

[SHIFT] + [SPLIT]



A exibição Part - Note é mostrada na tela Home.

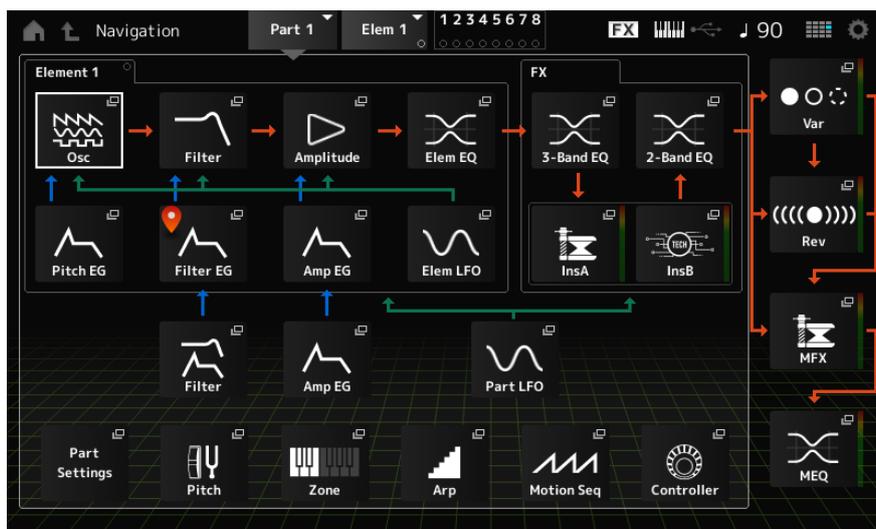
O cursor se moverá para TG Note Limit Low da parte selecionada e você pode inserir o limite inferior do intervalo de notas no teclado.

## Navigation

### Operação

Pressione o botão [NAVIGATION]

(Com a tela (Home View Mode definida como Default) Toque na Navigation exibida na tela



Tocar nos ícones acessa as telas de configuração correspondentes.

Pressionar o botão [NAVIGATION] durante a edição acessa o ícone de localização atual (📍).

Na tela Navigation, você pode pular não apenas para os elementos, mas também para Part Common's Filter e Amp EG.

## FX Overview

Na tela FX OVERVIEW, você pode verificar o status das configurações de efeitos e acessar facilmente as telas para configurações avançadas.

### Operação

[SHIFT] + [NAVIGATION]

(Com a tela Home View Mode definida como Default) Toque na Fx Overview exibida na tela



### Switching Parts for display

Muda as partes a serem exibidas.

Configurações: 1-4, 5-8, 9-12, 13-16, A/D In

### All Ins

Ativa ou desativa todos os efeitos de inserção (A e B).

Configurações: Off, On

### Var + Rev

Ativa ou desativa os efeitos de variação e reverberação.

Configurações: Off, On

### Ins A, Ins B, Var, Rev, MFX, MEQ

Mostra a tela correspondente para configurações detalhadas.

### Chave do efeito

Ativa ou desativa cada efeito.

Configurações: Off, On

### Type

Define o tipo para cada efeito.

Configurações: Consulte os tipos de efeito

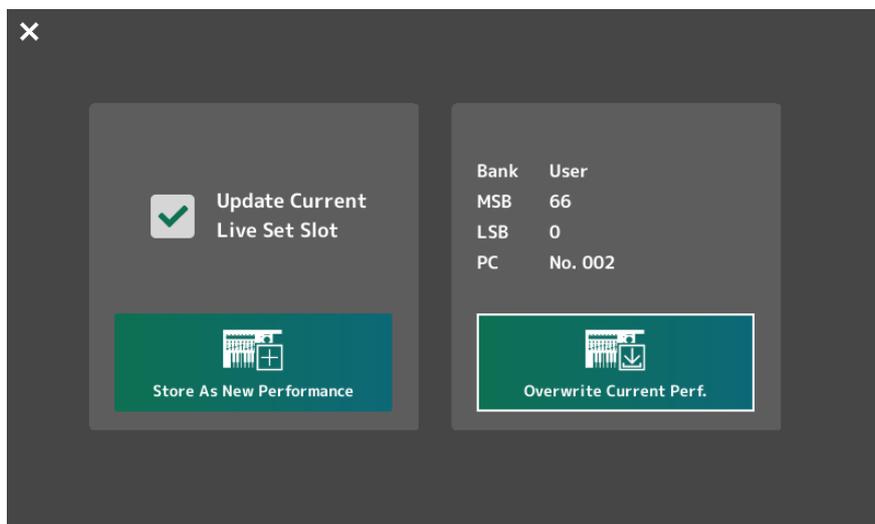
### Preset

Define a predefinição para cada efeito.

Configurações: Consulte Data List

## Store

Esta é a tela de confirmação ao salvar (armazenar) a Performance atual na área User.



### Store As New Performance

Registra como uma nova Performance.

### Update Current Live Set Slot

Quando um Slot no banco User Live Set for selecionado, uma mensagem confirmando a atualização do Slot Live Set aparecerá. Para prosseguir com a atualização, marque a caixa e selecione Store As New Performance.

### Overwrite Current Perf.

Salva a Performance que você está editando sobre as configurações existentes (banco, MSB, LSB e número de mudança de programa) mostradas no visor.

### Jump to Data Utility

Exibido quando não é possível salvar devido a um erro como Performance full.

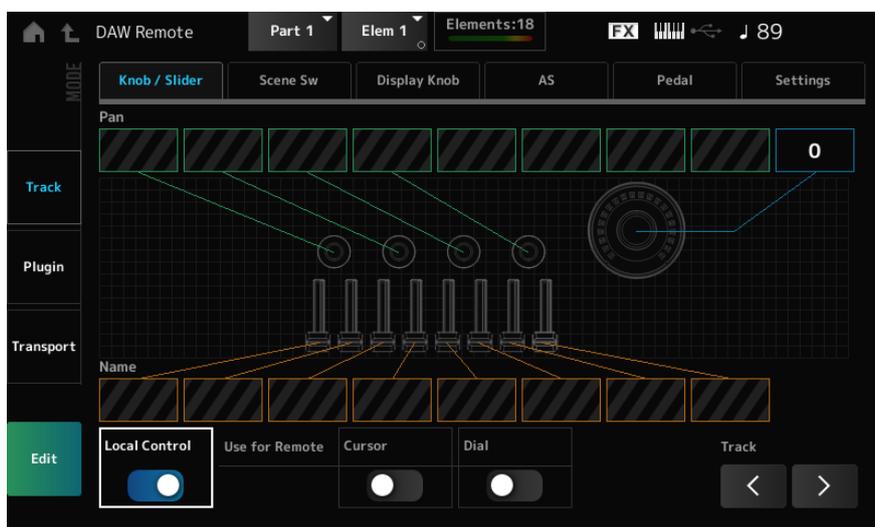
Use [UTILITY] → Contents → Data Utility para exibir a tela.

## DAW Remote

Pressionar o botão [DAW REMOTE] ativa a função remota DAW, permitindo que você controle convenientemente seu DAW preferido com os controladores do instrumento.

### Operação

[DAW REMOTE]



### Mode (Remote Control Mode)

Selecione a função remota DAW entre três modos de operação.

Configurações: Track, Plugin, Transport

**Track:** modo para controlar várias pistas no DAW ao mesmo tempo. As operações do botão giratório e do controle deslizante são enviadas como protocolos compatíveis com Mackie Control da porta 2.

**Plugin:** modo para controlar um plug-in específico no DAW. As operações do botão giratório e do controle deslizante são enviadas como mensagens no formato CC Number para funções Remote da porta 1.

**Transport:** modo para tocar o teclado enquanto reproduz os dados gravados no DAW ou grava sua Performance no teclado no DAW. Você pode usar os botões de transporte do sequenciador para iniciar ou parar a reprodução no DAW. Todos os controladores, exceto os botões de transporte do sequenciador, funcionam normalmente.

### Alternância de telas

Abre a tela de configurações de cada controlador e da função remota.

Configurações: Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS, Pedal, Settings

### Local Control

Ativa ou desativa o controle local.

É o mesmo que pode ser definido em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

### Use for Remote Cursor / Dial

Define se o dial de dados e os botões do cursor no painel superior devem ser usados para controlar o DAW.

**Ativada:** para controlar o DAW.

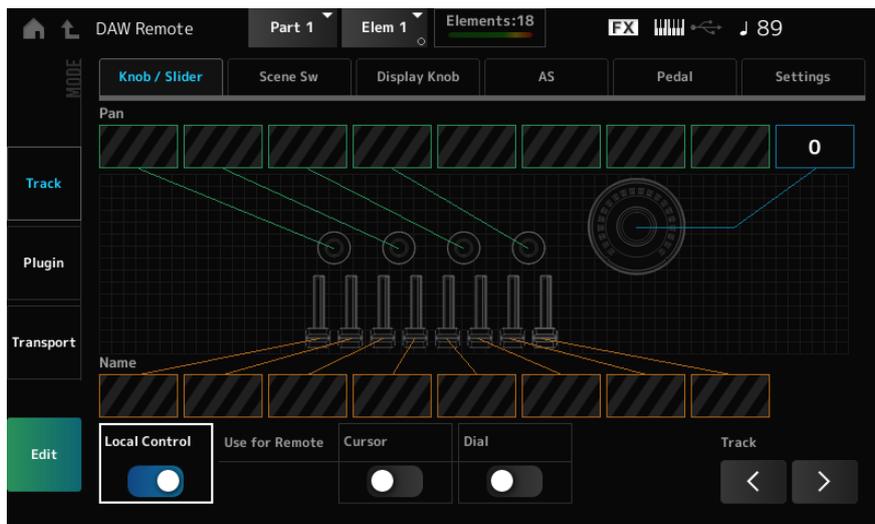
**Desativada:** para controlar o Visor principal no painel superior.

### Track (Track Select)

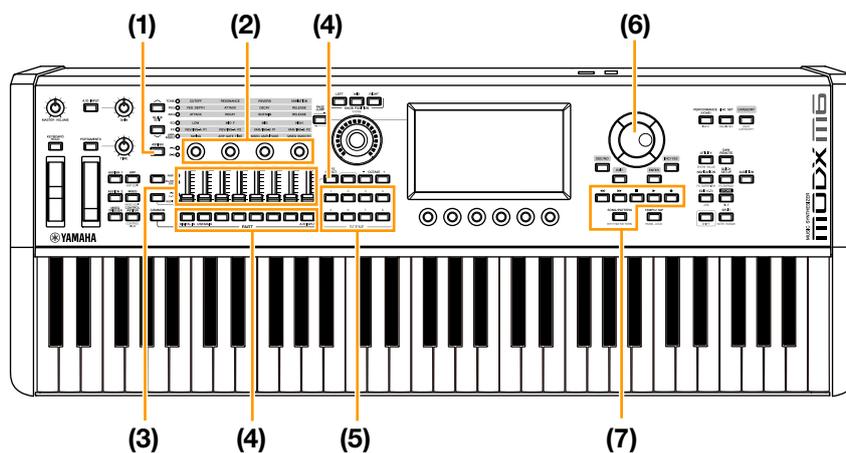
Produz a seleção do grupo de pistas (por oito pistas por vez).

## Para usar controladores

### ■ Modo Track



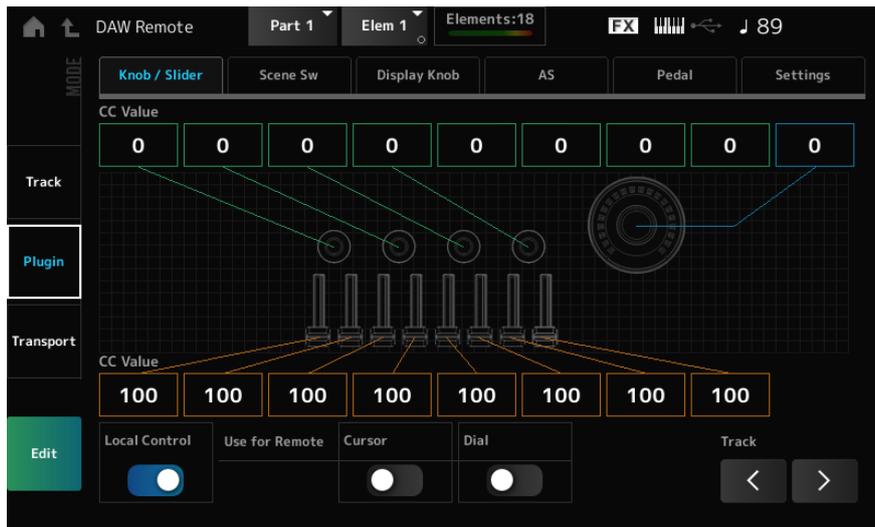
### Controladores



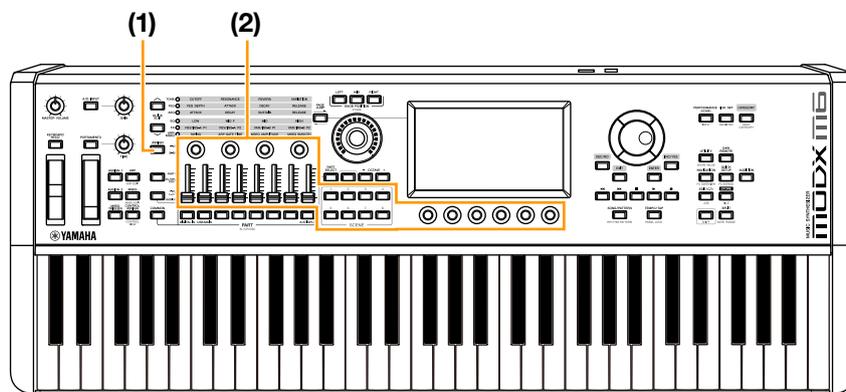
	Controladores	Operação do DAW
(1)	Botão [ASSIGN]	Seleção de pan (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Botão giratório 1 – 4 (5 – 8)	A panorâmica da faixa é emitida pela Port2
(3)	Controles deslizantes 1–8	O volume da faixa é emitido pela Port2
(4)	Botão PART, botão [PART SELECT]	Seleciona pistas e ativa ou desativa o modo sem áudio e solo das pistas selecionadas
(5)	Botões SCENE	As funções 1 a 8 são emitidas pela Port2
(6)	Dial de dados, botões do cursor	Movê a posição do cursor ou a posição da música
(7)	Botão de transporte do sequenciador Botão [SONG/PATTERN]	Controla as ações de transporte (gravação e reprodução)

Outros controladores estão configurados para enviar mensagens de alteração de controle configuradas no modo remoto.

## ■ Modo Plugin



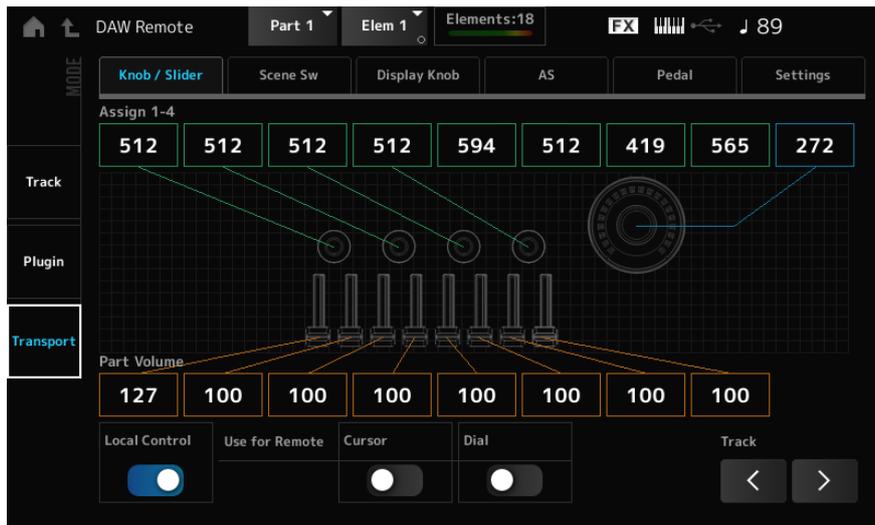
## Controladores



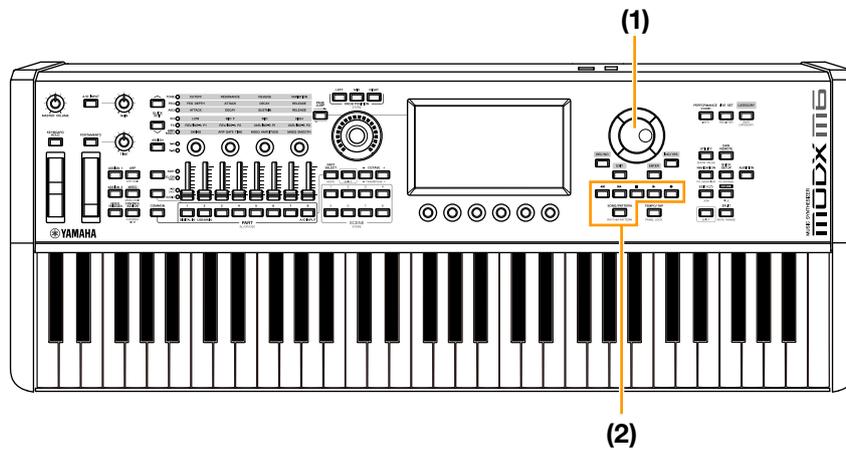
	Controladores	Operação do DAW
(1)	Botão [ASSIGN]	Seleção do botão giratório (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Botões giratórios 1 – 4 (5 – 8), controles deslizantes 1 – 8, botão SCENE, botão giratório Display	Qualquer alteração de controle que você selecionou (O número CC definido em Edit na tela DAW Remote será emitido.)

Botões PART, [PART SELECT], [KEYBOARD CONTROL], dial de dados, botões do cursor, botões de transporte do sequenciador, botões BANK e botões PAGE se comportam da mesma maneira que no modo Track.

## ■ Modo Transport



## Controladores



	Controladores	Operação do DAW
(1)	Dial de dados, botões do cursor	Move a posição do cursor ou a posição da música
(2)	Botão de transporte do sequenciador Botão [SONG/PATTERN]	Controla as ações de transporte (gravação e reprodução)

Outros controladores operam normalmente.

## Durante Edit

---

### Edit

Define a mensagem de mudança de controle, como o número de controle e o modo do canal, que é emitida pela porta 1. As configurações em cada guia são as seguintes:

#### ■ Common

##### **Local (Local Control)**

Ativa ou desativa o controle local.

É o mesmo que pode ser definido em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

##### **Use for Remote Cursor / Dial**

Define se o dial de dados e os botões do cursor no painel superior devem ser usados para controlar o DAW.

**Ativada:** para controlar o DAW.

**Desativada:** para controlar o Visor principal no painel superior.

#### ■ Knob / Slider

##### **CC Num. (Control Change Number)**

Define o número de controle dos botões e controles deslizantes.

Configurações: 1–95

#### ■ Scene SW

##### **Scene1–8CC# (Scene 1–8 Control Number)**

Define o número de controle dos botões SCENE.

Configurações: 1–95

##### **Latch/Momentary (Scene 1–8 Switch Mode)**

Alterna o modo de operação dos botões SCENE.

Configurações: Momentary, Latch

#### ■ Display Knob

##### **DispKnob 1–6CC# (Display Knob 1–6 Control Number)**

Define o número de controle dos botões giratórios do visor.

Configurações: 1–95

#### AS

##### **Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)**

Define o número de controle do botão [PORTAMENTO].

Configurações: 1–95

##### **Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)**

Alterna o modo de operação do botão [PORTAMENTO].

Configurações: Momentary, Latch

##### **Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)**

Define o número de controle do botão giratório PORTAMENTO [TIME].

Configurações: 1–95

**AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)****AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)****MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)**

Define os números de controle para o botão [ASSIGN 1], botão [ASSIGN 2] e botão [MSEQ TRIGGER].

Configurações: 1–95

**Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)****Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)****MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)**

Alterna o modo de operação do botão [ASSIGN 1], botão [ASSIGN 2] e botão [MSEQ TRIGGER].

Configurações: Momentary, Latch

**■ Pedal****FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)****FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)**

Define o número de controle para o controlador de pedal 1 e o controlador de pedal 2.

Configurações: 1–95

**FS CC# (Foot Switch Control Number)**

Mostra o número de controle do pedal.

Configurações: 1–95

**Latch/Momentary (Foot Switch Mode)**

Alterna o modo de operação do pedal.

Configurações: Momentary, Latch

**■ Settings****DAW**

Seleciona o DAW específico para uso com esse instrumento.

Configurações: Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live

**MIDI I/O Ch.**

Define o canal MIDI para entrada e saída de Common e a parte com Keyboard Control Switch a ser definida como On.

O canal MIDI definido aqui também é usado para enviar a mensagem de DAW Remote.

É o mesmo que pode ser definido em [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

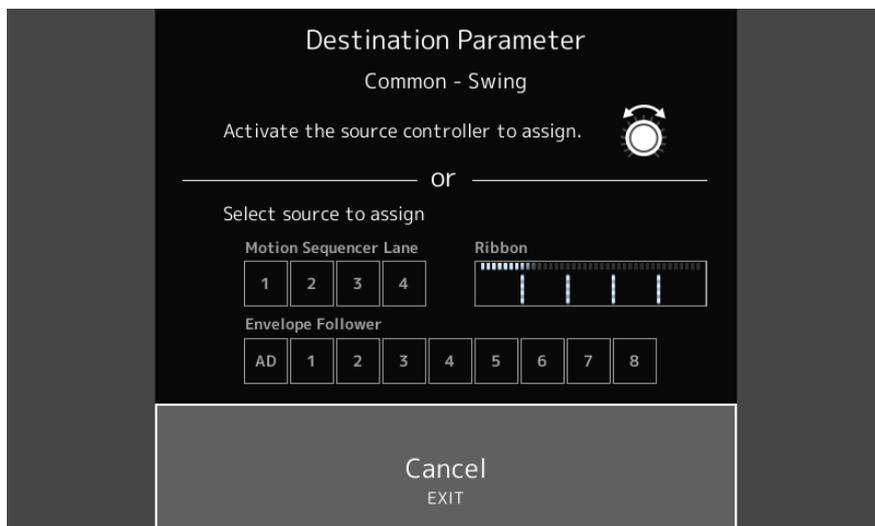
Configurações: Ch1–Ch16

## Control Assign

Registre a combinação de Source e Destination no Controller Set.

### Operação

Pressione o botão [CONTROL ASSIGN] enquanto seleciona os parâmetros que podem ser atribuídos ao controlador na tela.



Opere o controlador usado para ajustar o parâmetro de destino ou selecione Motion Sequencer Lane, Envelope Follower, ou Ribbon na tela.

### OBSERVAÇÃO

- Quando você move o botão giratório Super, mas não há botões giratórios atribuíveis não utilizados para prosseguir com a configuração, uma mensagem de erro aparecerá.
- Quando um parâmetro Part for selecionado, pressione o botão [COMMON] enquanto opera o botão atribuível para selecionar o botão atribuível para Common.

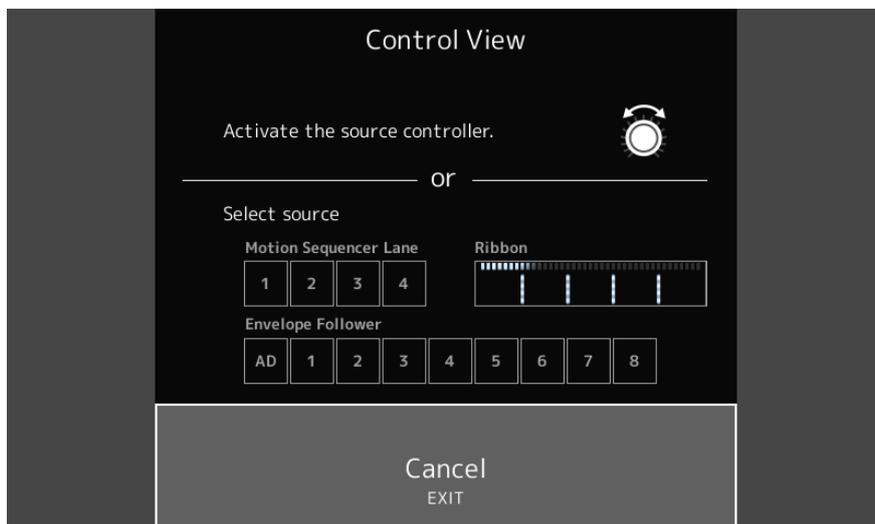
## Control View

Você pode verificar as configurações do controlador que está sendo operado.

### Operação

[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]

(Com a tela Home View Mode definida como Default) Toque na Control View exibida na tela.



Opere o controlador que deseja verificar ou selecione Motion Sequencer Lane, Envelope Follower, ou Ribbon na tela. A tela Control Assign será aberta. Nela, você poderá visualizar as informações de configuração.

# 7. Outras informações

## Tipos de efeito

No Effect	Desativa os efeitos. Não emite o som.
Thru	Define o efeito como Thru. O som de entrada é emitido sem a aplicação de quaisquer efeitos.

### Reverb

HD Hall	Simula a acústica natural de uma sala de concertos.
REV-X Hall	Reverberação de sala de concertos usando o algoritmo de reverberação REV-X.
R3 Hall	Reverberação de sala de concertos usando o algoritmo de reverberação do processador de reverberação digital ProR3.
SPX Hall	Reverberação de sala de concertos do clássico SPX1000.
HD Room	Simula a acústica natural de um cômodo.
REV-X Room	Reverberação de cômodo usando o algoritmo de reverberação REV-X.
R3 Room	Reverberação de cômodo usando o algoritmo de reverberação do processador de reverberação digital ProR3.
SPX Room	Reverberação de cômodo do clássico SPX1000.
HD Plate	Simula uma reverberação de placa.
R3 Plate	Reverberação de placa usando o algoritmo de reverberação do processador de reverberação digital ProR3.
SPX Stage	Reverberação de palco do clássico SPX1000.
Space Simulator	Permite especificar a largura, a altura e a profundidade do tamanho da sala.
Gated Reverb	Produz uma reverberação sintética.
Reverse Reverb	Produz reprodução reversa de uma reverberação sintética.
Shimmer Reverb	Cria efeitos trêmulos místicos adicionando sons de reverberação com mudança na afinação.

### Delay

Cross Delay	O feedback do som atrasado em cada um dos dois canais é direcionado para o canal oposto. Produz sons atrasados alternados à direita e à esquerda.
Tempo Cross Delay	Retardo cruzado sincronizado com o tempo.
Tempo Delay Mono	Retardo mono sincronizado com o tempo.
Tempo Delay Stereo	Retardo estéreo sincronizado com o tempo.
Control Delay	Retardo para criar sons de arranhamento alterando a duração do retardo em tempo real.
Delay LR	Produz dois sons retardados à esquerda e à direita, com dois retardos de feedback.
Delay LCR	Produz três sons retardados à esquerda, centro e direita.
Analog Delay Retro	Simula um retardo analógico com brigada do balde, definido como retardo curto.
Analog Delay Modern	Simula um retardo analógico com brigada do balde, definido como retardo longo.

## Chorus

G Chorus	Cria um som profundo com modulação complexa.
2 Modulator	Permite definir a modulação de afinação e a modulação de amplitude. Espalha o som naturalmente.
SPX Chorus	Efeito de coro que usa um LFO trifásico para adicionar modulação e amplitude ao som.
Symphonic	Multiplexa as modulações para criar mais espaço.
Ensemble Detune	Efeito de coro sem modulação, criado pela adição de um som com afinação ligeiramente distorcida.

## Flanger

VCM Flanger	Flanger usando tecnologia VCM.
Classic Flanger	Flanger com sons vertiginosos típicos.
Tempo Flanger	Flanger com LFO sincronizado com tempo.
Dynamic Flanger	Flanger que controla a modulação do retardo em tempo real dependendo do nível do som de entrada.
Control Flanger	Permite operação manual em vez do LFO.

## Phaser

VCM Phaser Mono	Phaser mono usando tecnologia VCM.
VCM Phaser Stereo	Phaser estéreo usando tecnologia VCM.
Tempo Phaser	Phaser com LFO sincronizado com tempo.
Dynamic Phaser	Efeito que controla a fase em tempo real dependendo do nível do som de entrada.
Control Phaser	Permite operação manual em vez do LFO.

## Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Move a panorâmica para a esquerda e para a direita.
Tremolo	Cria mudanças cíclicas no volume.
Rotary Speaker 1	Simula um alto-falante giratório.
Rotary Speaker 2	Simula um alto-falante rotativo incluindo um amplificador.
VCM Rotary Speaker Classic	Efeito de alto-falante giratório padrão usando tecnologia VCM. Adequado para órgãos.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Efeito de alto-falante giratório usando tecnologia VCM. Simula o som distorcido de um alto-falante giratório com um pré-amplificador de transistor conectado.
VCM Rotary Speaker Studio	Efeito de alto-falante giratório com tecnologia VCM, com rotação tridimensional.

## Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Simula um amplificador de violão.
Amp Simulator 2	Simula um amplificador de violão.
Comp Distortion	Combina compressor e distorção.
Comp Distortion Delay	Combina compressor, distorção e retardo.
U.S. Combo	Simulador de amplificador combinado americano.
Jazz Combo	Simulador de amplificador combinado para jazz.
U.S. High Gain	Simulador de amplificador americano de alto ganho.
British Lead	Simulador britânico de amplificador de conjunto.
Multi FX	Processador multiefeito para violões.
Small Stereo	Distorção estéreo de sons de violão.
British Combo	Simulador britânico de amplificador combinado.
British Legend	Simulador britânico de amplificador de conjunto.

## Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Compressor usando tecnologia VCM.
Classic Compressor	Compressor simples e fácil de usar. Adequado para instrumentos de solo.
Multi-band Comp	Divide o som em três bandas e aplica o compressor separadamente nelas.
Uni Comp Down	Compressor com algoritmo descendente que suprime sons altos.
Uni Comp Up	Compressor com algoritmo ascendente que amplifica sons suaves.
Parallel Comp	Compressor que aplica processamento paralelo dos sons comprimidos e sons secos.

## Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah usando tecnologia VCM. Cria mudanças cíclicas na frequência central do filtro.
VCM Touch Wah	Touch Wah usando tecnologia VCM. Altera a frequência central do filtro dependendo do nível do som de entrada.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah usando tecnologia VCM. Altera a frequência central do filtro operando controladores, como um pedal.

## Lo-Fi

Lo-Fi	Reduz a qualidade da entrada de áudio para um som de baixa fidelidade.
Noisy	Adiciona ruído ao som.
Digital Turntable	Adiciona ruído de toca-discos ao som.
Bit Crusher	Produz distorção reduzindo a resolução ou a largura de banda do som digital.

## Tech

Ring Modulator	Muda a entrada para um som metálico.
Dynamic Ring Modulator	O parâmetro OSC Freq para o Ring Modulator é controlado em tempo real dependendo do nível do som de entrada.
Dynamic Filter	A frequência de corte do filtro é controlada em tempo real dependendo do nível do som de entrada.
Auto Synth	Ressintetiza o sinal de entrada usando atraso e modulação.
Spiralizer P	Filtro especial baseado em phaser com mudanças de afinação aparentemente intermináveis.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer com LFO sincronizado com o tempo.
Spiralizer F	Filtro especial baseado em flanger com mudanças de afinação aparentemente intermináveis.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer com LFO sincronizado com o tempo.
Isolator	Controla o volume de cada banda usando um filtro poderoso.
Slice	Corta o EG de amplitude do som de entrada.
Tech Modulation	Aplica modulação especial.
Control Filter	Um filtro que permite a operação manual da frequência de corte.
Vinyl Break	Faz com que o tom diminua gradualmente para criar o efeito sonoro de um toca-discos parado manualmente ou desligando o dispositivo.
Beat Repeat (even)	Cria batidas mecânicas reproduzindo repetidamente sons amostrados. A duração da repetição é especificada como uma fração de uma batida com um denominador de um número par, como 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 e assim por diante.
Beat Repeat (triplet)	Cria batidas mecânicas reproduzindo repetidamente sons amostrados. A duração da repetição é especificada como uma fração de uma batida com um denominador tendo múltiplos de três, como 1/3, 1/6, 1/12 e assim por diante.
Beat Repeat (even+tri.)	Cria batidas mecânicas reproduzindo repetidamente sons amostrados. Contém configurações pares e triplas.
Beat Repeat (free)	Cria batidas mecânicas reproduzindo repetidamente sons amostrados. A duração da repetição é especificada como um número decimal.

## Misc

VCM EQ 501	EQ de 5 bandas usando tecnologia VCM.
Presence	Dá maior presença sonora ao som de entrada.
Harmonic Enhancer	Adiciona tons harmônicos para destacar o som de entrada.
Stereophonic Optimizer	Ajusta a localização do estéreo no campo sonoro.
Talking Modulator	Ressintetiza o som de entrada para criar formantes vocálicos.
Wave Folder	Controla os tons harmônicos para criar um som rico que muda com o tempo.
VCM Mini Filter	Filtro que adiciona espessura e profundidade ao som. Simula circuitos de sintetizador analógico.
VCM Mini Booster	Booster com características distintas. Simula circuitos de sintetizador analógico.
Damper Resonance	Simula a ressonância das notas de cordas abertas de um piano acústico.
Pitch Change	Muda a afinação do som de entrada.
Early Reflection	Um efeito criado isolando os primeiros reflexos de reverberação.
Vocoder	Extraí características do som do microfone e as aplica à parte tocada no teclado. O som do instrumento muda para soar como a voz de um robô.
NoiseGate+Comp+Eq	Contém ponte de ruído, compressor e EQ de 3 bandas. Adequado principalmente para vocais.

# Parâmetros de efeitos

## A

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
AEG Phase	AEG Phase	Slice	Altera a fase do EG de amplitude.
AM Depth	AM Depth	2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb	Define a profundidade da modulação em amplitude.
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	Define a velocidade da modulação em amplitude.
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	Define a fase da modulação de amplitude para o canal direito.
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	Define a fase da modulação de amplitude entre os canais L e R.
AM Speed	AM Speed	Noisy, Auto Synth	Define a velocidade da modulação em amplitude.
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	Seleciona a onda para modulação em amplitude.
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	Seleciona a onda para modulação em amplitude.
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	Seleciona o tipo de amplificador a ser simulado.
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	Adiciona as características de um flanger analógico ao som.
Attack	Attack	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Define o tempo que o compressor leva para atingir o máximo.
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	Define a duração que leva para o efeito de wah ser aplicado.
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define o tempo de ataque do Envelope Follower.
		Beat Repeat	Define o tempo de Attack do Gate aplicado a todo o som.

## B

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Balance	Balance	U.S. Combo	Ajusta o equilíbrio entre graves e agudos.
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Ajusta a qualidade de tom dos graves.
Bit	Bit	Bit Crusher	Reduz a precisão do bit.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Define como o Word Length é aplicado ao som.
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	Define o nível da configuração Side que segue o valor Mid quando M/S está ativado.
BPF 1–10 Gain	BPF1–10 Gain	Vocoder	Define o Gain de BPFs 1–10 do efeito Vocoder.
Break	Break	Vinyl Break	Define Break como On.
Brilliant	Brilliant	British Combo	Ajusta o volume do som do qual os graves são cortados.

**C**

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Chorus	Chorus	Jazz Combo	Seleciona o tipo de coro.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	Define a frequência do som do clique a ser repetido.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	Define o nível de clique.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	Define o nível de distorção do Clipper que determina o nível máximo para limitar a onda.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	Seleciona o sinal ao qual o efeito Clipper é aplicado.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Define a modulação em fase fixa.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	Define o tempo de liberação (o tempo que leva para o efeito do compressor desaparecer) usado normalmente em três bandas.
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Define a duração para o compressor ser aplicado.
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	Ajusta o nível de saída do compressor.
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	Define o nível de saída do compressor.
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	Define a taxa do compressor.
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	Define a duração que leva até que o efeito do compressor desapareça.
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX, Small Stereo	Ajusta a duração da sustentação do compressor.
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	Liga ou desliga o compressor.
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Define o nível de entrada para o efeito a ser aplicado.
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	Define o limite (ou o nível mínimo de entrada) para o compressor ser aplicado.
Compression	Compression	Parallel Compressor	Define a extensão a que o compressor é aplicado.
Control Type	Control Type	Control Delay	Quando definido como Normal, o efeito de retardo é sempre aplicado ao som. Quando definido como Scratch, o efeito de retardo não será aplicado se o valor 0 do controlador for definido como Delay Time. O retardo é aplicado a outros casos.
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	Define o balanço do som com afinação distorcida no primeiro roteamento e o som afinado no segundo roteamento para ser enviado ao roteamento oposto para o feedback do som com afinação distorcida.
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Define como a precisão do bit é reduzida.
Cut	Cut	British Combo	Define a curva de velocidade até o final do som.
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	Corta as altas frequências.
		VCM Mini Filter	Define a frequência de corte do filtro para o som do efeito.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	Define a frequência de corte do filtro.

## D

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	Define a quantidade de ressonância de sustentação do piano.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	Controla a forma como o som de reverberação enfraquece.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Ajusta a profundidade ou quantidade do efeito definido como Delay Sw.
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Define o nível de entrada para o retardo.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	Define o nível do som com retardo.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	Define o nível de som com retardo do canal central.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	Define o nível de mixagem do som com retardo.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	Define o valor de deslocamento para a modulação de retardo.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	Define o tipo de retardo ou o tipo de modulação.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Especifica a duração do retardo na duração da nota.
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Define a duração do retardo.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	Define a duração do retardo para o canal central.
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Define a duração do retardo para o canal esquerdo.
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Define o tempo de atraso para que o som entrando pela esquerda seja emitido pela direita.
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Define a duração do retardo para o canal direito.
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Define o tempo de retardo para que o som que entra pela esquerda seja emitido pela direita.
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Define o deslocamento para a duração do retardo do canal direito.
Density	Density	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Define a densidade da reverberação.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Define a densidade dos reflexos.
Depth	Depth	Space Simulator	Define a profundidade da sala simulada.
		VCM Flanger	Define a amplitude da onda de LFO que controla a mudança cíclica da modulação de retardo.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Define o valor de amplitude da onda de LFO que controla a mudança cíclica da modulação de fase.
		Jazz Combo	Define a profundidade do coro/vibrato.
Device	Device	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Define o dispositivo para criar sons de distorção.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb	Define a dispersão da reverberação.
		Tempo Phaser, Early Reflection	Define a dispersão do efeito selecionado.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define a direção da modulação controlada pelo seguidor do envelope.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define a direção da mudança de afinação.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	Controla a quantidade da distorção.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	Alterna o tipo de EQ para ajustar a qualidade do tom da distorção.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	Ajusta a qualidade do tom para cada tipo de distorção.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	Define o tipo de distorção.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	Ajusta a qualidade do tom da distorção.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	Define o tipo de distorção.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	Define o nível de distorção.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Define a frequência Mid/High para dividir em três bandas.
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Define a frequência Low/Mid para dividir em três bandas.
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	Define o nível mínimo da seção fatiada.
Divide Type	Divide Type	Slice	Especifica o tempo de divisão por duração da nota.
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define o nível de distorção.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	Define o nível do efeito.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	Define a profundidade da modulação gerada pela rotação do horn (agudos).
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	Define a profundidade da modulação gerada pela rotação do rotor (woofer).
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	Define o nível do som seco.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Define a frequência a ser cortada usando o filtro passa-baixas aplicado ao som seco.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	Define o nível do som seco.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	All	Define o balanço do som seco e do som com efeito.

## E

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Edge	Edge	Comp Distortion	Configura a curva que determina como o som será distorcido.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	Define a alteração das características de alta frequência.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	Define a frequência de corte do EQ1 (Low Shelving).
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	Define o ganho do EQ1 (Low Shelving).
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	Define a frequência central do EQ2.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	Define o ganho do EQ2.
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	Define o Q do EQ2.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	Define a frequência central do EQ3.
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	Define o ganho do EQ3.
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	Define o Q do EQ3.
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	Define a frequência central do EQ4.
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	Define o ganho do EQ4.
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	Define o Q do EQ4.
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	Define a frequência de corte do EQ5 (High Shelving).
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	Define o ganho do EQ5 (High Shelving).
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	Define a frequência para reforçar ou atenuar usando o EQ.
		VCM Mini Booster	Define a frequência do EQ definido como Type.
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	Define o ganho para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Define a frequência da banda de agudos para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Define o ganho da banda de agudos para reforçar ou atenuar usando o EQ.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Define a frequência da banda de graves para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Define o ganho da banda de graves para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Define a frequência da banda de médios para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Define o ganho da banda de médios para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Define a largura da banda de médios para reforçar ou atenuar usando o EQ.
EQ Width	EQ Width	Noisy	Define a largura para reforçar ou atenuar usando o EQ.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Define o equilíbrio de nível da reflexão inicial e do som de reverberação.

**F**

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	Define a profundidade da panorâmica na frente e atrás (disponível quando PAN Direction está definido como L Turn ou R Turn).
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	Define o deslocamento para a atenuação de agudos no canal direito.
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	Ajusta a atenuação do som de alta frequência usando o som de feedback. Quanto menor o valor, mais rápida será a atenuação dos sons de alta frequência.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Define o deslocamento para a quantidade de feedback no canal direito.
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	Define a duração do feedback para o retardo esquerdo.
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	Define a duração do feedback para o retardo direito.
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define o nível do sinal de saída retornado ao bloco de efeitos.
Feedback	Feedback Level	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Define o nível de feedback do retardo inicial.
		Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation	Define o nível do som de retardo a ser enviado de volta à entrada (a fase é invertida para valores negativos).
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Define o nível de feedback do som com retardo.
		Tempo Phaser, Dynamic Phaser	Define o nível do sinal de saída do phaser e retornado à entrada (a fase é invertida para valores negativos).
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	Define o nível de feedback do som retardado no primeiro roteamento.
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	Define o nível de feedback do som retardado no segundo roteamento.
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR, Comp Distortion Delay	Define a duração do retardo do feedback.
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	Seleciona o tipo de efeito.
		Dynamic Filter, Control Filter	Define o tipo de filtro.
		Beat Repeat	Define o tipo de filtro para o som do efeito.
Fine 1	Fine 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Ajusta a afinação no primeiro roteamento.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Fine 2	Fine 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Ajusta a afinação no segundo roteamento.
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	Define o valor de retardo (o valor de Comb Filter da modulação do retardo).
Fold	Fold	Wave Folder	Distorce o som.
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	Selecione o nível de distorção.
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Adiciona o valor de deslocamento à frequência de corte do BPF para a entrada do som do instrumento.
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Muda a frequência de corte de cada BPF para a entrada do som do instrumento.
Freeze	Freeze	Beat Repeat	Quando esse parâmetro está definido como On, a batida é repetida.

## G

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Gain	Gain	U.S. High Gain	Define o ganho do pré-amplificador.
		VCM Mini Booster	Ajusta Gain de ShelfEQ.
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	Muda o ganho do amplificador de potência.
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Define o nível de Gain máximo.
Gate Time	Gate Time	Slice	Define o tempo de gate de uma fatia.
		Beat Repeat	Define o tempo de Gate de todo o som.

## H

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Height	Height	Space Simulator	Define a altura da sala simulada.
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall, HD Room, HD Plate	Ajusta a atenuação da banda de agudos.
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	Define a duração para o compressor ser aplicado na banda de agudos.
High Cut	High Cut	U.S. Combo	Corta a banda de agudos.
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	Define o nível de saída da banda de agudos.
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de High após o ajuste do som estéreo (canal L).
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de High após o ajuste do som estéreo (canal R).
High Level	High Level	Isolator	Define o nível da banda de agudos.
High Mute	High Mute	Isolator	Muda o mudo para a banda de agudos.
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate	Ajusta a taxa das altas frequências.
		Multi Band Comp	Define a taxa de compressão para a banda de agudos.
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	Define o nível de entrada mínimo para o efeito ser aplicado à banda de agudos.
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Ajusta a qualidade do tom na frequência superior à configuração Treble.
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define como a rotação da horn (agudos) muda de Slow para Fast.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define como a rotação da horn (agudos) muda de Fast para Slow.
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a velocidade de rotação da horn (agudos) para a configuração Fast.
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define o volume do horn (agudo).
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a velocidade de rotação da horn (agudos) para a configuração Slow.
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Define o tempo de transição para a velocidade de rotação da horn (agudos) mudar de Slow para Fast.
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Define a baixa frequência a ser cortada usando o HPF.
		Vocoder	Define a frequência de corte do filtro passa-altas aplicado à entrada de som do microfone.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	Define o nível de mixagem da saída do filtro passa-altas com a saída de Vocoder.

**I**

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	Define o tempo de retardo para as reflexões iniciais.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	Define a duração do retardo da primeira série de efeitos.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	Define a duração do retardo da segunda série de efeitos.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	Define a duração do retardo do canal esquerdo.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	Define a duração do retardo do canal direito.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Define o nível de entrada.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	Seleciona se o som de entrada é monofônico ou estéreo.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Seleciona uma entrada.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Define o nível de entrada do som do instrumento.

**K**

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Define a curva em torno do Threshold. Quanto maior o valor, mais rasa é a curva.

**L**

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	Define a profundidade da panorâmica esquerda e direita.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Define a diferença do atraso à direita e à esquerda para criar espaço.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Define uma duração de retardo adicional aplicada ao som retardado especificado por uma duração de nota.
Length	Length	Beat Repeat	Define a duração de uma repetição.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define o valor de deslocamento adicionado à saída do seguidor de envelope.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	Define a profundidade da modulação.
		Tempo Phaser	Define a profundidade da fase.
		Wave Folder	Ajusta a profundidade do efeito LFO.
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	Ajusta a forma do LFO.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	Define a frequência da modulação.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	Especifica a velocidade da modulação por duração da nota.
		Auto Pan	Define a frequência da panorâmica automática.
		Wave Folder	Ajusta a velocidade de LFO.
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger, Ring Modulator	Seleciona a onda para modulação.
		Auto Pan	Define a curva panorâmica.
		VCM Auto Wah	Seleciona a onda: seno ou quadrado.
Liveness	Liveness	Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection	Define a atenuação das reflexões iniciais.
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Quantiza a duração de alteração do parâmetro Length.
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	Define a duração para o compressor ser aplicado na banda de graves.
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	Corta a banda de graves.
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	Define o nível de saída da banda de graves.
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Low após o ajuste do som estéreo (canal L).
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Low após o ajuste do som estéreo (canal R).
Low Level	Low Level	Isolator	Define o nível da banda de graves.
Low Mute	Low Mute	Isolator	Muda o mudo para a banda de graves.
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall, REV-X Room	Define o ajuste das frequências baixas.
		Multi Band Comp	Define a taxa de compressão para a banda de graves.
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	Define o nível de entrada mínimo para o efeito ser aplicado à banda de graves.
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Define o valor máximo para o intervalo variável do filtro Wah.
		Control Flanger	Define o valor máximo para o intervalo variável do Flanger Control.
		Control Phaser	Define o valor máximo para o intervalo variável do Phase Control.
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Define o intervalo de alta frequência cortado pelo filtro passa-baixas.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Adiciona características à entrada do filtro passa-baixas.

## M

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
M/S	M/S	Bit Crusher	Quando esse parâmetro está ativado, cada som localizado no centro, à esquerda e à direita muda individualmente.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Ajusta o nível da saída do sinal do compressor.
Manual	Manual	VCM Flanger	Define o valor de deslocamento da modulação de retardo.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Define o valor do deslocamento da modulação em fase.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	Ajusta o ganho do amplificador de potência.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	Define o nível de entrada do microfone.
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define o ângulo L/R do microfone para extrair som da saída.
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Desativado: sempre passa a saída de HPF e a saída de Noise Generator. On: sempre passa a saída de HPF e a saída de Noise Generator quando há entrada de áudio do som do instrumento.
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2	Define a posição relativa do microfone em relação ao alto-falante.
Mid	Middle	British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Define a qualidade do tom da banda de médios.
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Mid1 após o ajuste do som estéreo (canal L).
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Mid1 após o ajuste do som estéreo (canal R).
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Mid2 após o ajuste do som estéreo (canal L).
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Mid2 após o ajuste do som estéreo (canal R).
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Mid3 após o ajuste do som estéreo (canal L).
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Define o ganho resultante da banda de Mid3 após o ajuste do som estéreo (canal R).
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	Define a duração para o compressor ser aplicado na banda de médios.
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	Corta as frequências médias.
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	Define o nível de saída da banda de médios.
Mid Level	Mid Level	Isolator	Define o nível das médias frequências.
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	Muda o mudo para as frequências médias.
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	Define a taxa de compressão para a banda de médios.
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	Ajusta o intervalo de frequência no qual as médias frequências são cortadas.
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	Define o nível de entrada mínimo para o efeito ser aplicado à banda de médios.
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	Define a largura de banda para as médias frequências.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Mix	Mix	VCM Flanger, Control Flanger	Define o volume do som do efeito.
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	Define o nível do som de efeito mixado com o som seco.
Mod Depth	Mod Depth	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Define a profundidade da modulação.
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	Define a profundidade das mudanças cíclicas no volume.
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	Define o deslocamento para a profundidade da modulação do canal R.
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	Define o nível de feedback para a modulação.
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	Define o nível de ganho da modulação.
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Define a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicado ao som modulado.
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	Adiciona características ao som modulado usando o filtro passa-baixas.
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy, Tech Modulation	Define o equilíbrio da mixagem do som modulado.
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	Define a diferença da fase L/R da onda modulada.
Mod Speed	Mod Speed	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Define a velocidade da modulação.
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	Seleciona o tipo de onda da modulação.
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Define um elemento para alterar o tipo de phaser ou, mais especificamente, o fator para formar o efeito do phaser.
		British Combo	Muda o pré-amplificador.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Define o nível do modulador.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Define quanto tempo leva para mudar para o som especificado pelo parâmetro Vowel.

## N

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a quantidade de ruído de fundo.
	Noise Level	Vocoder	Define o nível da entrada de ruído.
		Digital Turntable	Define o nível de ruído.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Define a ressonância do filtro passa-baixas aplicado ao ruído.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Ativa ou desativa o ruído de fundo.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Define a qualidade do tom do ruído.
Normal	Normal	British Combo	Ajusta o volume do som com resposta de equalização plana.
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Define a duração para a ponte de ruído ser aplicada.
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	Define a duração para a ponte de ruído ficar inativa.
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Define o nível de entrada mínimo para a ponte de ruído ser aplicada.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Define a frequência a ser cortada usando o filtro passa-baixas aplicado ao ruído.
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	Define a profundidade da modulação de ruído.
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	Define a velocidade da modulação de ruído.

## O

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Offset	Filter Offset	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define o valor inicial da afinação em semitons.
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define o tempo de transição para o valor de deslocamento mudar para o novo valor.
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	Ativa ou desativa o isolador.
		Stereophonic Optimizer	Ativa ou desativa o efeito.
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	Define a frequência para modular a onda de entrada.
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	Ajusta com precisão a frequência para modular a onda de entrada.
Output	Output	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Define o nível de saída.
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	Define o nível de saída do filtro.
	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Define o nível de saída.
		Vocoder	Define o nível de saída do Vocoder.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	Define o nível de saída no primeiro roteamento.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	Define o nível de saída no segundo roteamento.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Define o nível de distorção.

**P**

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	Define a panorâmica no primeiro roteamento.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	Define a panorâmica no segundo roteamento.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	Define o nível mínimo do EG de amplitude aplicado ao som panorâmico.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	Define o tipo de EG de Amplitude aplicado ao som panorâmico.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	Define a profundidade da panorâmica.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	Define o tipo de panorâmica automática.
Pan Type	Pan Type	Slice	Define o tipo de panorâmica.
Panning	Panning	Jazz Combo	Define a dispersão do coro/vibrato.
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	Controla a frequência de corte do filtro Wah.
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	Define a profundidade da fase.
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger, Tremolo	Define a diferença da fase L/R da onda modulada. (Sem diferença de fase para 0 graus ou valor 64.)
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice	Define como a fase inicial do LFO é redefinida.
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	Define o valor do deslocamento da modulação em fase.
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	Define o tipo de phaser.
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Define a afinação do primeiro roteamento em semitons.
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Define a afinação do segundo roteamento em semitons.
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	Define o equilíbrio do volume do som com afinação distorcida no primeiro roteamento e do som com afinação distorcida no segundo roteamento.
P1&P2 Dly Ofs	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	Define o valor de deslocamento de atraso do som com afinação distorcida no primeiro roteamento e do som com afinação distorcida no segundo roteamento.
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	Define a panorâmica do som com afinação distorcida no primeiro roteamento e do som com afinação distorcida no segundo roteamento.
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	Define a afinação a ser modificada gradualmente em cada repetição.
Plate Type	Plate Type	HD Plate	Define como o som ressoa.
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	Define a velocidade da reprodução.
PM Depth	PM Depth	G Chorus, 2 Modulator, Tremolo	Define a profundidade da modulação de afinação.
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor, Downward Compressor	Define a frequência de corte do filtro passa-altas que acompanha o compressor.
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Define a frequência de corte do filtro passa-altas antes da aplicação da modulação.
Preamp	Preamp	British Lead	Define o ganho do pré-amplificador.
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	Define o tempo de retardo para as reflexões iniciais.
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	Define a frequência de corte do filtro passa-baixas para cortar a frequência alta.
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	Adiciona características à entrada do filtro passa-baixas.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Presence	Presence	Presence	Define o nível do efeito.
		Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend	Reforça as altas frequências.

## R

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Define o equilíbrio do volume da horn (agudos) e do rotor (woofer).
Random	Random	Beat Repeat	Cria repetição aleatória.
Ratio	Ratio	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Define a taxa do compressor.
Release	Release	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Define a duração que leva até que o efeito do compressor desapareça.
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define a curva de liberação do seguidor do envelope.
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define o tempo de liberação do seguidor do envelope.
		Beat Repeat	Define o tempo de Release do Gate aplicado a todo o som.
Repeat	Repeat	Beat Repeat	Ativa ou desativa a repetição.
Resonance	Resonance	Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Adiciona características ao filtro.
		Beat Repeat	Define a ressonância do filtro para o som do efeito.
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Define o valor de deslocamento para a ressonância.
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Define o ciclo para reativar a Repeat.
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Define o tempo de atraso desde as primeiras reflexões até a reverberação.
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate	Define a duração da reverberação.
Room Size	Room Size	REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb	Define o tamanho do cômodo.
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a velocidade de rotação do rotor (woofer) para mudar de Slow para Fast.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a velocidade de rotação do rotor (woofer) para mudar de Fast para Slow.
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a velocidade de rotação do rotor (woofer) para a configuração Fast.
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define o volume do rotor (woofer).
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define a velocidade de rotação do rotor (woofer) para a configuração Slow.
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Define o tempo de transição para a velocidade de rotação do rotor (woofer) mudar de Slow para Fast.
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	Define o tempo de Attack do Gate aplicado a todo o som.
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	Define o tempo de Gate de todo o som.
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Quando esse parâmetro está definido como On, o som é repetido no início do compasso definido no sequenciador integrado.
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	Define o tempo de Release do Gate aplicado a todo o som.

## S

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Diminui a Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Controla a frequência de amostragem.
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor, Upward Compressor	Define a frequência do EQ usado para detectar o nível do compressor.
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Define o ganho do EQ usado para detectar o nível do compressor.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Define o Q do EQ usado para detectar o nível do compressor.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define como criar alterações quando Step Mode está definido como Scale.
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Especifica a largura de variação em semitons quando Step Mode está definido como Semitone.
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Define o nível do sinal seco enviado ao efeito de ruído.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define a sensibilidade da modulação aplicada à alteração de entrada.
		VCM Touch Wah	Define a sensibilidade da alteração do filtro Wah aplicada à alteração de entrada.
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	Ajusta a velocidade do sequenciador integrado.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	Ajusta a profundidade do efeito no sequenciador integrado.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	Selecione o padrão no sequenciador integrado.
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	Define o modo para redefinir o sequenciador integrado.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	Altera o comportamento do sequenciador integrado.
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	Ajusta o nível de feedback do som com afinação distorcida.
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	Ajusta o nível do som com afinação distorcida.
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	Define a frequência de corte do filtro passa-altas para cortar a frequência baixa do som com afinação distorcida.
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	Define a frequência de corte do filtro passa-baixas para cortar a frequência alta do som com afinação distorcida.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Reduz a precisão do bit para a cadeia lateral.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	Liga ou desliga o EQ usado para detectar o nível do compressor.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	Define o nível da entrada para o circuito de controle do Side Chain.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Reduz a Sample Rate do Side.
Size	Size	Shimmer Reverb	Define o tamanho aparente do espaço de reverberação.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	Define o nível da configuração Side que segue o valor Mid quando M/S está ativado.
Space Type	Space Type	Space Simulator	Seleciona o tipo de simulação de espaço.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	Enfatiza as características do gabinete do alto-falante.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Seleciona o tipo de simulação de alto-falante.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	Define o tipo de alto-falante.
Speed	Speed	VCM Flanger	Define a frequência da onda de LFO que controla a mudança cíclica da modulação de retardo.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Define a frequência da onda de LFO que controla a mudança cíclica da modulação de fase.
		VCM Auto Wah	Define a velocidade do LFO.
		Vinyl Break	Define a duração para o som parar.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	Ajusta com precisão a velocidade.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Muda a velocidade de rotação (Slow/Fast).
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Muda a velocidade de rotação (Slow/Stop/Fast).
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Ativa ou desativa o LFO.

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define a velocidade da mudança de afinação.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define o ciclo padrão para alterar a afinação em etapas.
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Define como o som se espalha.
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	Define o número de etapas para o comutador de fase.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define a afinação para mudar continuamente (suavemente) ou em etapas.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Define o tempo de transição para a mudança da afinação em etapas.
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Diminui a Sample Rate.
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Controla a frequência de amostragem.

## T

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Cria várias alterações na textura do efeito.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Define o nível de entrada para o efeito a ser aplicado.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Define o nível mínimo no qual o seguidor do envelope é iniciado.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	Cria uma mudança gradual na duração com cada repetição.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Define o controle de tom.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	Muda a característica do controle de tom.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Define a velocidade de transição para alterar o Delay Time atual para o novo valor Delay Time.
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Ajusta a qualidade de tom dos agudos.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	Seleciona o tipo de flanger.
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Seleciona o tipo de Wah.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Seleciona o tipo de reflexão.
		US High Gain, British Lead	Seleciona o tipo de amplificador.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Define o caráter do retardo.
		Parallel Compressor	Define o tipo de compressor.
		Mini Filter, Mini Boost	Define o tipo de filtro.

## U

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCN Pedal Wah	Define o valor máximo para o intervalo variável do filtro Wah.
		Control Flanger	Define o valor máximo para o intervalo variável do Flanger Control.
		Control Phaser	Define o valor máximo para o intervalo variável do Phase Control.

## V

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	Define a velocidade do vibrato. Disponível quando Chorus está definido como Vib.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Define o valor de ataque da saída do Vocoder.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Define o valor de liberação da saída do Vocoder.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	Define o nível do pré-amplificador.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	Seleciona um tipo de vogal.

## W

Nome para exibição	Nome do parâmetro	Tipos de efeitos usando o parâmetro	Descrição
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	Define a posição do pedal de wah.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	Define o tipo de Wah.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	Define o tipo de parede da sala simulada. Valores mais altos produzem reflexões mais difusas.
Width	Width	Space Simulator	Define a largura da sala simulada.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	Ajusta o equilíbrio estéreo da banda de High.
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Ajusta o equilíbrio estéreo da banda de Low.
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Ajusta o equilíbrio estéreo da banda de Mid1.
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Ajusta o equilíbrio estéreo da banda de Mid2.
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Ajusta o equilíbrio estéreo da banda de Mid3.
Word Length	Word Length	Lo-Fi	Define a resolução do som ou quão bruto é o som.

# Atalhos e operações especiais

Além das operações de atalho usando o botão [SHIFT] etc., operações especiais também podem ser executadas pressionando um botão duas vezes ou mantendo-o pressionado.

## Atalhos

Operação	Função
[SHIFT] + botão giratório 1 a 4 (5 a 8)	Muda o botão giratório para o modo de alta precisão (mudanças de valor mais lentas) Isso é útil quando você deseja ajustar um valor.
[SHIFT] + [EDIT/↺]	Acessa a tela Copy/Exchange.
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Registra o valor Assign 1–8 atribuído ao botão giratório ao botão KNOB POSITION [LEFT].
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Registra o valor Assign 1–8 atribuído ao botão giratório ao botão KNOB POSITION [MID].
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Registra o valor Assign 1–8 atribuído ao botão giratório ao botão KNOB POSITION [RIGHT].
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Altera os parâmetros que podem ser alternados com o botão [QUICK EDIT] para corresponder aos parâmetros exibidos atualmente na tela.
[SHIFT] + [PART SELECT]	Ativa os botões PART para ativar ou desativar a configuração mute (sem áudio).
[SHIFT] + grupo de parte [1–8/9–16]	Permite que os botões PART e controles deslizantes alternem entre as partes 9–16.
[SHIFT] + [COMMON]	Seleciona Comum para elementos, operadores e osciladores.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	Seleciona um entre elemento 1–8, operador 1–8, oscilador 1–3 e ruído.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Define o valor de transposição como -1 (redução).
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Define o valor de transposição como +1 (aumento).
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Define o valor de transposição como 0 (redefinição).
[SHIFT] + SCENE [1] – [8]	Registra a cena criada em um dos botões SCENE [1]–[8].
[SHIFT] + [DEC/NO]	Define o valor do parâmetro selecionado como -10 (redução). Retorna à página anterior na tela Live Set.
[SHIFT] + [INC/YES]	Define o valor do parâmetro selecionado como +10 (aumento). Move para a próxima página na tela Live Set.
[SHIFT] + [ARP]	Abre a tela Arp Edit.
[SHIFT] + [MSEQ]	Abre a tela Motion Seq Edit.
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Abre a tela Control View.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Acessa a tela info (tela property) (apenas tela Home).
[SHIFT] + [LIVE SET]	Move para a tela Live Set Register.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Abre a tela Part Category Search para a parte selecionada.
[SHIFT] + [UTILITY]	Exibe o valor do parâmetro.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Abre a tela FX Overview.
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Abre a tela Effect Switch.
[SHIFT] + [STORE]	Abre a tela Load.
[SHIFT] + [SPLIT]	Abre a tela Home com a exibição Part-Note selecionada.
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Abre a tela Rhythm Pattern.
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Ativa ou desativa a função de bloqueio do painel (apenas na tela Home ou Live Set).
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Abre a tela Audio In Mixing.
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Abre a tela Pitch Edit.
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Abre a tela Control Settings.
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Seleciona o Calibration Touch Panel.
OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Redefine a mudança de oitava.

## Outras operações

Operação	Função
<b>Pressione rapidamente o botão PART duas vezes</b>	Alterna entre Internal e External. Quando alternado para External, o nome da parte é exibido em azul.
<b>Mantenha pressionado o botão [CATEGORY]</b>	Redefine Bank/Favorite (Bank/Favorite Select) como All.

# Lista de mensagens

Mensagem	Descrição	Operação necessária
<b>** library will be overwritten.</b>	O arquivo da biblioteca com o mesmo nome já foi carregado quando você tentou carregar uma biblioteca. Os dados existentes serão substituídos quando os novos dados forem carregados. O nome do arquivo de biblioteca que você está tentando carregar é exibido no lugar de **.	
<b>** Control Assign full.</b>	Não foi possível realizar a operação porque não há nenhum conjunto de controladores disponível. O nome da peça que você está tentando adicionar ao conjunto de controladores é exibido no lugar de “***”.	Exclua o conjunto de controladores desnecessário e refaça a operação.
<b>** will be deleted.</b>	Os dados serão excluídos como resultado desta operação.	
<b>** will be loaded to Pattern.</b>	O arquivo .mid será carregado no padrão.	
<b>** will be loaded to Song.</b>	O arquivo .mid será carregado na música.	
<b>** will be loaded.</b>	O arquivo será carregado.	
<b>** will be overwritten.</b>	Ao salvar, já há uma Performance, arquivo, pasta ou Quick Setup com o mesmo nome. Os dados existentes serão substituídos pelos dados que estão sendo salvos. O nome da Performance, arquivo, pasta ou configuração rápida que você está tentando salvar é exibido no lugar de “**.”	
<b>Activate the source controller to assign.</b>	Você pode atribuir parâmetros ao controlador que está prestes a operar.	Opere o controlador que você deseja atribuir.
<b>Advanced settings will be initialized.</b>	Inicializa as configurações da guia [UTILITY] → Settings → Advanced.	
<b>All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.</b>	Restaura as configurações padrão de fábrica.	Recomenda-se salvar antecipadamente todas as configurações necessárias que você deseja manter em uma unidade Flash USB.
<b>All data is initialized upon power-on.</b>	O instrumento foi configurado para restaurar os padrões de fábrica quando o instrumento é ligado.	
<b>All data will be overwritten by **</b>	Quando o carregamento for executado, todos os dados serão sobrescritos. O nome do arquivo de backup que você está tentando carregar é exibido no lugar de “**.”	
<b>All Favorite Marks will be cleared.</b>	Todas as marcas de favoritos serão excluídas.	
<b>All settings will be initialized. User data is kept.</b>	As configurações do instrumento serão inicializadas. Os dados do usuário não serão excluídos.	
<b>All sound will be stopped during optimization.</b>	A memória interna será restaurada.	
<b>All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.</b>	A área do usuário na memória do usuário será inicializada.	Recomenda-se salvar antecipadamente todas as configurações necessárias que você deseja manter em uma unidade Flash USB.
<b>Arpeggio bypass disabled.</b>	Arpeggio Bypass está desativado.	

<b>Mensagem</b>	<b>Descrição</b>	<b>Operação necessária</b>
<b>Arpeggio full.</b>	Não foi possível realizar a operação porque Arpeggio está cheio.	Exclua dados desnecessários de User Arpeggio na tela [UTILITY] → Contents → Data Utility.
<b>Assignable knob full.</b>	Não foi possível realizar a operação porque todos os botões atribuíveis são usados no conjunto de controladores.	Exclua qualquer conjunto de controladores desnecessário que tenha um botão atribuível definido como fonte e refaça a operação.
<b>Audio file is not found.</b>	O arquivo de áudio especificado não pode ser encontrado.	
<b>Audio Rec stopped due to lack of memory space.</b>	A gravação de áudio foi interrompida automaticamente porque a unidade Flash USB está cheia.	Use uma nova unidade Flash USB ou exclua os arquivos desnecessários e tente essa operação novamente.
<b>Audition full.</b>	Não foi possível realizar a operação porque os dados de User Audition estão cheios.	Exclua dados desnecessários de User Audition na tela [UTILITY] → Contents → Data Utility.
<b>Auto power off disabled.</b>	A função Auto Power Off foi desativada.	
<b>Bulk data protected.</b>	Os dados em massa não podem ser recebidos por causa da configuração.	
<b>Can't process.</b>	Não é possível processar a operação solicitada.	
<b>Can't register unstored performance.</b>	Não é possível registrar a Performance no Live Set porque o banco ou número do programa que está sendo editado ainda não foi definido.	
<b>Completed.</b>	As tarefas de carregamento, gravação, formatação ou outra especificada foram concluídas.	
<b>Connecting to USB device...</b>	Conectando a unidade Flash USB ao instrumento.	
<b>Converting Pattern to Song.</b>	O padrão está sendo convertido.	
<b>CPU Fan Error</b>	A ventoinha de resfriamento integrada parou.	Esta condição pode fazer com que a temperatura interna suba e o instrumento possa parar de funcionar. Faça backup imediatamente de todos os dados necessários, desligue o instrumento e entre em contato com seu revendedor Yamaha.
<b>Current user data will be overwritten by **.</b>	Os dados do usuário já existem no destino do arquivo a ser carregado. Se você continuar, os dados do usuário existentes serão substituídos. O nome do arquivo de usuário que você está tentando carregar é exibido no lugar de “**.”	
<b>Curve full</b>	Não foi possível realizar a operação porque os dados de User Curve estão cheios.	Exclua dados desnecessários de User Curve na tela [UTILITY] → Contents → Data Utility.
<b>Data memory full.</b>	(Ao carregar um arquivo de biblioteca) Os dados do conteúdo da biblioteca não podem ser salvos porque a memória do instrumento está cheia.	
<b>Device number is off.</b>	Os dados em massa não podem ser enviados ou recebidos porque o número do dispositivo está desativado.	
<b>Device number mismatch.</b>	Os dados em massa não podem ser enviados ou recebidos porque o número do dispositivo não corresponde.	

Mensagem	Descrição	Operação necessária
<b>Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.</b>	Não é possível executar porque não há espaço na Performance criada usando Divide Drum Track.	
<b>Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.</b>	Uma nova Performance será criada usando Divide Drum Track. Esta operação não pode ser desfeita.	
<b>File is not found.</b>	Não há arquivos para o tipo selecionado.	
<b>File or folder already exists.</b>	Já existe um arquivo ou pasta com o mesmo nome.	
<b>File or folder path is too long.</b>	Não é possível abrir o arquivo ou pasta especificado porque o nome do caminho é muito longo.	
<b>Folder is not empty.</b>	Você está tentando excluir uma pasta que contém dados.	
<b>Folder is too deep.</b>	A pasta não pode ser aberta porque a hierarquia de pastas é muito profunda.	
<b>Illegal bulk data.</b>	Ocorreu um erro ao receber dados ou solicitações em massa.	
<b>Illegal file name.</b>	O nome do arquivo é inválido.	
<b>Illegal file.</b>	O arquivo especificado não pode ser manipulado ou carregado neste instrumento.	
<b>Illegal parameters.</b>	Foram especificados parâmetros incorretos.	
<b>Illegal sample data.</b>	Os dados de amostra especificados não são compatíveis.	
<b>Illegal smart morph data.</b>	Os dados de Smart Morph especificados não são compatíveis.	
<b>Keybank full.</b>	Durante o carregamento, o número total de bancos de tecla excede o número máximo.	
<b>Keyboard control lock disabled.</b>	Keyboard Lock está desativado.	
<b>Knob value stored.</b>	O Knob Value foi armazenado.	
<b>Library full.</b>	O número total de bibliotecas excede o número máximo.	
<b>Micro Tuning full.</b>	Não foi possível executar porque os dados do User Micro Tuning estão cheios.	Exclua dados desnecessários de User Micro Tuning na tela [UTILITY] → Contents → Data Utility.
<b>MIDI buffer full.</b>	Não foi possível processar porque uma quantidade excessivamente grande de dados MIDI foi recebida de uma só vez.	
<b>MIDI checksum error.</b>	O checksum da mensagem exclusiva do sistema recebida está incorreta.	
<b>No data.</b>	Não há dados na pista selecionada ou no intervalo especificado. Selecione o intervalo novamente.	
<b>No read/write authority to the file.</b>	Nenhuma permissão de leitura ou gravação para este arquivo.	
<b>Note ranges will be initialized.</b>	O intervalo de notas será inicializado.	
<b>Now initializing all data...</b>	As configurações de fábrica estão sendo restauradas.	
<b>Now initializing...</b>	Alguns dados estão sendo inicializados.	
<b>Now loading...</b>	O arquivo está sendo carregado.	

Mensagem	Descrição	Operação necessária
<b>Now receiving MIDI bulk data...</b>	O instrumento está recebendo dados MIDI em massa.	
<b>Now saving...</b>	O arquivo está sendo salvo.	
<b>Now transmitting MIDI bulk data...</b>	O instrumento está enviando dados MIDI em massa.	
<b>Panel unlocked.</b>	O bloqueio do painel foi desativado.	
<b>Part *** will be overwritten.</b>	Já existe uma parte no destino da cópia. Se você continuar a operação, a parte existente no destino da cópia será substituída.	
<b>Part full.</b>	Não foi possível abrir a tela Rhythm Pattern porque não havia partes disponíveis.	Exclua as partes desnecessárias e refaça a operação.
<b>Pattern full.</b>	Não foi possível realizar a operação porque o padrão está cheio.	
<b>Pattern will be converted to Song.</b>	O padrão será convertido em uma música.	
<b>Performance data in *** will be loaded.</b>	Os Performance Data no arquivo de um modelo anterior serão carregados.	
<b>Performance full.</b>	Não foi possível realizar a operação porque Performance está cheio.	
<b>Please connect USB device.</b>	Conecte uma unidade Flash USB.	
<b>Please keep power on.</b>	Gravando dados na flash ROM.	Não desligue o instrumento enquanto essa mensagem for exibida. Se o instrumento for desligado enquanto isso for exibido, os dados do usuário poderão ser perdidos ou o sistema poderá ser corrompido, impedindo que o sistema seja iniciado corretamente na próxima vez que o instrumento for ligado.
<b>Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.</b>	Reinicie o instrumento para ativar as alterações nas configurações de entrada e saída de áudio.	
<b>Please reboot to enable the new USB Driver Mode.</b>	Reinicie o instrumento para ativar as alterações nas configurações do modo do driver USB.	
<b>Please reboot to maintain internal memory.</b>	Reinicie o instrumento para reparar a memória do instrumento.	
<b>Please stop audio play/rec.</b>	Pare a gravação ou reprodução de áudio e tente novamente.	
<b>Please stop sequencer.</b>	Pare o sequenciador (padrão ou música) e tente novamente.	
<b>Please store the pattern to change the chain play mode.</b>	Armazene o padrão antes de alterar o modo de reprodução encadeada.	
<b>Please wait...</b>	Em processamento.	Aguarde.
<b>Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.</b>	O bloqueio do painel foi ativado. Pressione [SHIFT] + [TEMPO/TAP] para desbloquear o painel.	
<b>Quick Setup ** is loaded.</b>	Quick Setup foi carregado.	
<b>Recall latest edits.</b>	Recupera os dados de Performance editados mais recentes e os coloca no buffer de edição.	
<b>Redo **.</b>	Executa novamente a operação (Refazer) que foi desfeita. O nome da operação é exibido no lugar de " ** "	

<b>Mensagem</b>	<b>Descrição</b>	<b>Operação necessária</b>
<b>Sample is protected.</b>	A amostra está protegida e não pode ser alterada.	
<b>Sample is too long.</b>	O tamanho da amostra é muito grande e não pode ser carregado.	
<b>Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.</b>	Para registrar uma função em uma cena, Memory (Memory Switch) para a função deve ser ativada antecipadamente.	Abra a tela em [PERFORMANCE (HOME)] → Scene e ligue a chave.
<b>Undo **.</b>	Cancela a ação imediatamente anterior (desfazer). O nome da operação é exibido no lugar de “**”.	
<b>Unsupported USB device.</b>	Este dispositivo USB não é compatível com este instrumento.	
<b>USB connection terminated.</b>	A unidade Flash USB foi desligada devido a um fluxo de corrente anormal.	Desconecte a unidade Flash USB e pressione qualquer botão no painel superior.
<b>USB device is full.</b>	A unidade Flash USB está cheia e os arquivos não podem ser salvos.	Use uma nova unidade Flash USB ou exclua os arquivos desnecessários e tente essa operação novamente.
<b>USB device is write-protected.</b>	A unidade Flash USB que você está usando está protegida contra gravação.	
<b>USB device read/write error.</b>	Ocorreu um erro durante a leitura/gravação na unidade Flash USB.	
<b>USB device will be formatted.</b>	A unidade Flash USB será formatada.	
<b>User auditions will be overwritten with stored songs.</b>	O User Audition existente será substituído pela música atualmente armazenada.	
<b>VCM Rotary is disabled except in Part 1.</b>	O VCM Rotary pode ser usado somente com a parte 1. Ele não pode ser usado em outras partes.	
<b>Voice data in *** will be loaded.</b>	Os Voice Data no arquivo de um modelo anterior serão carregados.	
<b>Waveform full.</b>	O número total de formas de onda excede o número máximo.	

# Quando há um problema

---

Sem som? Som errado? Quando ocorrer um problema como esse, verifique a seção de solução de problemas antes de presumir que o produto está com defeito.

Muitos problemas podem ser resolvidos ao executar Initialize All Data, depois de fazer backup de seus dados em uma unidade Flash USB.

Caso o problema persista, consulte o seu revendedor Yamaha.

## A resposta da tela sensível ao toque é ruim

---

- **O cursor está apontando para o local exato em que você tocou na tela sensível ao toque?**

Caso contrário, calibre a tela sensível ao toque.

[UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

[UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

## Sem som

---

- **Os controles deslizantes de 1 a 8 estão na configuração mais baixa?**

Tente mover os controles deslizantes de 1 a 8 para alterar suas posições.

- **Há amplificadores, alto-falantes ou fones de ouvido conectados ao instrumento?**

Como esse instrumento não possui alto-falantes integrados, é necessário conectar amplificadores, alto-falantes ou fones de ouvido para ouvir qualquer som.

- **Esse instrumento e todos os dispositivos conectados estão ligados?**

- **Você fez todas as configurações de nível apropriadas, incluindo o volume principal no instrumento e as configurações de volume no dispositivo conectado?**

Quando um controlador de pedal estiver conectado ao conector FOOT CONTROLLER, tente mover o pedal.

- **O controle local está desativado?**

Quando Local Control está definido como Off, nenhum som é produzido quando você toca o teclado.

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

- **Há uma parte vazia selecionada?**

Em caso afirmativo, atribua um som à parte ou selecione outra parte.

- **A chave Mudo de cada parte está ligada?**

Quando a chave Mudo está ligada, nenhum som é produzido quando você toca o teclado.

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → Mute

- **A Keyboard Control Switch de saída de cada parte está desativada?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → Keyboard Control Switch

- **Arp Play Only da parte selecionada está ativado?**

Quando Arp Play Only está ligado, a parte correspondente produz som somente por meio da reprodução de arpejo.

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↵] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↵] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- **As configurações de volume ou expressão MIDI estão muito baixas quando o controlador externo é usado?**

- **As configurações de efeito e filtro são apropriadas?**

Caso você esteja usando um filtro, altere a frequência de corte. Algumas configurações de corte podem filtrar todo o som.

[SHIFT] + [NAVIGATION]

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↵] → Effect

**Para partes normais (AWM2) e partes da bateria**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Element ou Drum Key → Filter

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Effect

**Para partes normais (FM-X) e partes normais (AN-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Filter / Amp

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Effect

- **Vocoder está selecionado como o tipo de efeito de inserção da parte?**

Nesse caso, defina os parâmetros relacionados aos conectores A/D INPUT com os valores apropriados e toque o teclado enquanto fala ou canta no microfone conectado a esse instrumento. Verifique se o botão A/D INPUT [GAIN] no painel superior está definido com um valor diferente de 0.

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↵] → Audio In

- **As configurações de volume ou nível estão muito baixas?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↵] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Part Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Part Settings → Dry Level

**Para partes normais (AWM2) e partes da bateria**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Element ou Drum Key → Amplitude → Level/Pan → Level

**Para partes normais (FM-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Operator → Level → Level

**Para a parte normal (AN-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Oscillator → OSC/Tune → Out Level

- **As configurações de chave de elemento, limite de notas, limite de velocidade e deslocamento de velocidade são apropriadas?**

**Para partes normais (AWM2) e partes da bateria**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Part Settings

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Element ou Drum Key → Osc/Tune

**Para partes normais (FM-X) e partes normais (AN-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Part Settings

- **A chave Mudo de cada elemento ou operador está ligada?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part Common → Status de Element, Operator ou Oscillator na barra de navegação

- **Com uma parte normal (FM-X), o nível de portadora está definido como “0”?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↶↷] → Selecione Operator → Level → Level

- **A configuração de saída de cada parte está desativada?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↶↷] → General/Pitch → Part Settings → Part Output

- **As configurações do controlador estão apropriadas?**

Quando Destination está definido como Volume ou Cutoff, nenhum som é produzido dependendo da configuração e do status do controlador.

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↶↷] → Mod/Control → Control Assign

## Sem som pelos conectores A/D INPUT

---

- **O microfone conectado está ligado?**

- **Há um microfone dinâmico conectado ao instrumento?**

- **O cabo entre o microfone ou o equipamento de áudio e este instrumento está conectado corretamente?**

- **O botão giratório A/D INPUT [GAIN] está ajustado no mínimo?**

- **O botão [A/D INPUT] está ligado (aceso)?**

- **Verifique se a conexão do cabo aos conectores A/D INPUT corresponde às configurações Mono/Stereo do conector.**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↶↷] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode

- **As configurações de microfone ou linha são apropriadas?**

Defina como Mic quando um microfone ou qualquer dispositivo com baixo nível de saída estiver conectado. Defina como Line quando um dispositivo de áudio, instrumento eletrônico ou qualquer dispositivo com alto nível de entrada estiver conectado.

[UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input

- **As configurações de volume da parte de entrada A/D estão muito baixas?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↶↷] → Audio In → Mixing → A/D In Volume

- **As configurações de efeitos para a parte de entrada A/D são apropriadas?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↶↷] → Audio In → Routing

- **A configuração de saída da parte de entrada A/D é apropriada?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Common → [EDIT/↶↷] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select

- **Verifique se o efeito do Vocoder está selecionado.**

Se o efeito de inserção estiver definido para usar vocoder, o som de entrada do conector A/D INPUT pode não produzir som, a menos que o teclado seja tocado.

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing

## A reprodução continua sem parar

---

- Quando o botão [KEYBOARD HOLD] estiver ativado, tente desativá-lo.
- Quando o botão [ARP] estiver ativado, tente desativá-lo.
- Para a tela Pattern/Song/Audio, pressione o botão [■] (Parar).
- Quando um som de efeito (como Delay) continua e não para, altere a configuração do efeito ou selecione uma Performance diferente.
- Quando o som do clique continua, verifique a configuração a seguir.

Se definido como Always, o som do clique sempre soará. Defina este parâmetro com um valor diferente de Always.

[UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

## Som distorcido

---

- **O volume está muito alto?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

[UTILITY] → Settings → Audio I/O

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↺] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↺] → General/Pitch → Part Settings → Volume

### Para partes normais (AWM2)

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↺] → Seleccione Element → Amplitude → Level/Pan → Level

### Para partes da bateria

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↺] → Seleccione Key → Level/Pan → Level

### Para partes normais (FM-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↺] → Seleccione Operator → Level → Level

### Para a parte normal (AN-X)

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↺] → Seleccione Oscillator → OSC/Tune → Out Level

## O som está cortado

---

- **O som inteiro está excedendo a polifonia máxima?**

- AWM2 (ondas predefinidas): 128 sons (formas de onda estéreo e monofônica)
- AWM2 (formas de onda de usuário ou biblioteca): 128 sons (formas de onda estéreo e monofônica)
- FM-X: 128
- AN-X: 12

## Somente o som de uma nota é reproduzido por vez

---

- **Verifique se o modo de geração de tom está definido como Mono.**

Caso você queira tocar acordes, configure esse parâmetro como Poly.

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

## Afinação errada

---

- **A configuração de Tune está muito longe de 0?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

- **A mudança de nota ou a desafinação de cada parte está definida com um valor diferente de 0?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Pitch → Detune

- **Se a parte estiver desafinada, um temperamento especial é selecionado na configuração de microafinação?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

- **Você definiu um temperamento especial em Global Tuning?**

[UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

- **Quando a parte produz uma afinação errada, a LFO Pitch Modulation Depth definida está muito alta?**

**Para partes normais (AWM2)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Element → Element LFO → Pitch Mod

**Para partes normais (FM-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

**Para a parte normal (AN-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

- **Se a parte estiver desafinada, a afinação bruta e o ajuste de afinação estão desalinhadas?**

**Para partes normais (AWM2) e partes da bateria**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Element ou Drum Key → Osc/Tune → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Element ou Drum Key → Osc/Tune → Fine

**Para partes normais (FM-X)**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Operator → Form/Freq → Coarse

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Seleccione Operator → Form/Freq → Fine

- **Se a parte estiver desafinada, o destino do controlador está definido como afinação?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → Mod/Control → Control Assign → Destination

- **Para uma parte AN-X, Voltage Drift está definido com um valor excessivamente grande?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↵] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

## Nenhum efeito é aplicado

---

Verifique as configurações de efeito usando [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **A chave de efeito está desligada?**

[UTILITY] → Effect Switch

- **Os valores de envio de variação e de reverberação estão definidos no nível mais baixo?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing → Var Send

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing → Rev Send

- **Os valores de retorno de variação e de retorno de reverberação estão definidos no nível mais baixo?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing → Var Return

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Common → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing → Rev Return

- **O efeito de inserção em todos os elementos ou todas as teclas da parte está definido como Thru?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect → Routing → Connect ou Element 1–8

- **(Para efeitos do sistema) O tipo de efeito selecionado para cada efeito definido como No Effect?**

- **(Para efeitos de inserção) O tipo de efeito selecionado para cada efeito está definido como Thru?**

- **A configuração da chave de inserção é apropriada?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Effect → Ins A ou Ins B

## Não é possível iniciar o arpejo

---

- **O botão [ARP] está ativado?**

Verifique o número de partes para as quais a chave Arpeggio está ativada. Você pode reproduzir simultaneamente arpejos de até oito partes.

- **As configurações de limites de notas de arpejo e limites de velocidade são apropriadas?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Arpeggio → Common

- **O tipo de arpejo está definido como Off?**

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleccione Part → [EDIT/↶↷] → Arpeggio → Individual → Name

- **Verifique as configurações da chave Arpeggio para cada parte.**

Quando a chave Arpeggio estiver desligada, o arpejo não será reproduzido mesmo quando você ativar o botão [ARP] no painel superior.

[PERFORMANCE (HOME)] → Part → Seleccione [EDIT/↶↷] → Arpeggio → Common, Individual ou Advanced → Arp Part

## Não é possível parar o arpejo

---

- Se você não conseguir parar a reprodução do arpejo tirando o dedo da tecla, coloque a chave Arpeggio Hold na posição Off.

[PERFORMANCE (HOME)] → Selecione Part → [EDIT/↶] → Arpeggio → Common → Hold

- Desligue o botão [KEYBOARD HOLD] no painel superior.

## A reprodução de padrão ou música não começa pressionando o botão [▶] (Reproduzir)

---

- Há algum dado no padrão ou música selecionado?

## Não é possível gravar o áudio do padrão ou da música

---

- Existe algum espaço de memória disponível para gravar um padrão ou música?

O espaço de memória do instrumento pode conter até 128 padrões e 128 músicas. Se você tentar gravar mais de 128 músicas ou padrões, receberá uma mensagem de Song full e não será possível gravar mais.

## A comunicação de dados entre o instrumento e o computador conectado não está funcionando corretamente

---

- A configuração da porta no computador é apropriada?
- Você selecionou o terminal adequado (MIDI ou USB) na tela Utility?

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

## A transmissão ou recepção de dados de Efeito de voice (som) MIDI não está funcionando corretamente

---

- Receive Bulk está protegido?

Definido MIDI Receive Bulk como On.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk

- Para ativar a recepção de dados gravados usando a função de Efeito de voice (som) desse instrumento, você deve definir o mesmo número de dispositivo para transmissão e recepção.

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

- O mesmo número de dispositivo está definido para o dispositivo MIDI conectado?

[UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

## Não é possível salvar na unidade Flash USB

---

- **A unidade Flash USB está protegida contra gravação?**
- **Há espaço livre suficiente na unidade flash USB?**

Abra a tela Content e configure o dispositivo para uma unidade Flash USB. Verifique se o espaço de armazenamento livre mostrado no canto superior direito da tela é de 0,0 KB.

[UTILITY] → Contents → Save

- **Você está usando uma unidade Flash USB que foi confirmada para funcionar com esse instrumento?**

Verifique o seguinte URL para obter a lista de dispositivos USB que foram confirmados para funcionar com este instrumento.

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

## No visor, existem alguns pontos pretos (apagados) ou pontos brancos (sempre acesos)

---

Essa é uma característica dos LCDs coloridos e não é um defeito.

## Como restaurar as configurações padrão de fábrica (Initialize All Data)

### AVISO

Quando a função Initialize All Data é executada, todas as Performances e músicas armazenadas na memória do usuário, bem como as configurações de todo o instrumento na tela Utility, serão restauradas às configurações padrão de fábrica. É recomendável salvar com antecedência quaisquer dados importantes que você deseja manter em uma unidade Flash USB.

#### 1. Abra a tela de configurações em [UTILITY] → Settings → System.

Isso chama a tela de configurações para todo o instrumento.

#### 2. Toque em Initialize All Data.

A tela de confirmação será exibida.

Para cancelar a operação, toque no botão Cancel(NO) na tela ou pressione o botão [DEC/NO] no painel superior.

#### 3. Toque no botão Initialize(YES) na tela ou pressione o botão [INC/YES] no painel superior.

A operação Initialize All Data é realizada.

