

SERIFITON

MANUAL DO PROPRIETÁRIO

SINTETIZADOR PARA PRODUÇÃO MUSICAL

MOTIF ES6

MOTIF ES7

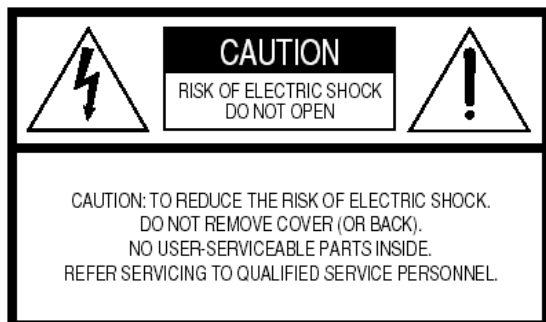
MOTIF ES8



YAMAHA

MENSAGEM ESPECIAL

INDICAÇÕES DE SEGURANÇA: Os produtos eletrônicos da Yamaha podem ter avisos similares aos mostrados abaixo (na forma de etiqueta ou gravado/moldado no corpo do equipamento). A explicação desses gráficos aparece nesta página. Favor observar todos os cuidados indicados nesta página, assim como todas as informações da seção sobre instruções de segurança.



O símbolo de exclamação dentro do triângulo tem o objetivo de alertar o usuário que existem instruções importantes de operação e manutenção (reparo) na literatura que acompanha o produto.



O símbolo do raio dentro do triângulo tem por objetivo alertar o usuário sobre a presença de voltagens perigosas não isoladas dentro do equipamento, que podem ter magnitude suficiente para constituir um risco de choque elétrico.

AVISO IMPORTANTE: Todos os produtos eletrônicos da Yamaha são testados e aprovados por um laboratório de teste de segurança para que você possa estar certo de que todos os riscos previstos estão eliminados, quando o equipamento é instalado e usado adequadamente na forma normal. NÃO modifique este equipamento nem solicite a terceiros para fazê-lo a não ser quando especificamente autorizado pela Yamaha, pois o desempenho e/ou segurança poderão ser comprometidos. As condições expressas na garantia do equipamento serão negadas caso o mesmo tenha sido modificado. As demais garantias também poderão ser afetadas.

ESPECIFICAÇÕES SUJEITAS A ALTERAÇÃO:

A informação contida neste manual foi assumida como correta na ocasião da sua publicação. Entretanto, a Yamaha reserva o direito de alterar ou modificar qualquer das especificações, sem obrigação de avisar ou de atualizar as unidades existentes.

QUESTÕES AMBIENTAIS:

A Yamaha se empenha em fabricar produtos que sejam tanto seguros para o usuário quanto adequados ao meio-ambiente. Nós acreditamos sinceramente que nossos produtos e métodos de produção atendem a esses objetivos. Em obediência tanto ao texto quanto às intenções da lei, gostaríamos que você atentasse para o seguinte:

Aviso sobre baterias: Este produto PODE conter uma bateria não recarregável pequena que (se for o caso) está soldada no circuito. A vida média deste tipo de bateria é de aproximadamente cinco anos. Quando for necessário substituí-la, entre em contato com a assistência técnica autorizada para efetuar o serviço.

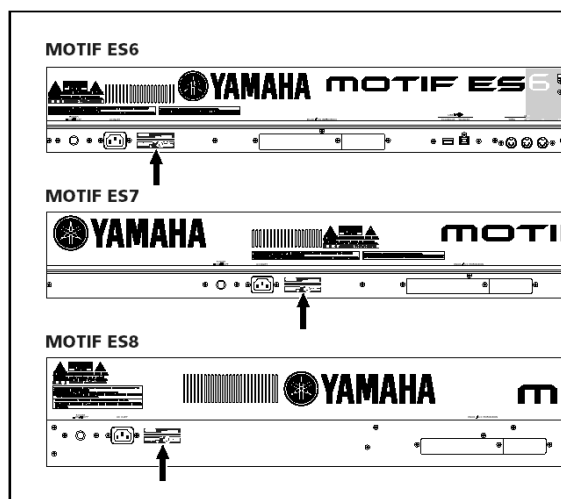
Aviso: Não tente desmontar nem coloque para incinerar a bateria. Mantenha-as longe do alcance de crianças. Desfaça-se das baterias usadas conforme os regulamentos da sua cidade. Verifique nas lojas que trabalham com baterias o que fazer para se desfazer delas.

Como se desfazer do produto: Caso este produto se danifique a ponto de não ter conserto, ou se por alguma razão sua vida útil for considerada expirada, favor observar as leis federais, estaduais e municipais que definem como se desfazer de produtos que contenham baterias, plásticos, chumbo, etc. Caso a loja não possa lhe informar, favor contatar diretamente a Yamaha.

NOTA: Os custos de serviços decorrentes do desconhecimento de como operar uma função ou efeito (quando o produto está operando como projetado) não estão cobertos pela garantia do fabricante, e são, portanto, de responsabilidade do proprietário. Favor ler este manual com atenção e consultar a loja antes de solicitar o serviço.

PLACA DE IDENTIFICAÇÃO:

A ilustração abaixo mostra a localização da placa de identificação. O número do modelo, o número de série, os requisitos de energia, etc, estão nessa placa. Anote o número do modelo, o número de série, e a data da compra nos campos abaixo e guarde este manual como registro permanente da sua compra.



Modelo: _____

Número de Série: _____

Data da compra: _____

INSTRUÇÕES IMPORTANTES DE SEGURANÇA

INFORMAÇÕES RELATIVAS A ACIDENTES PESSOAIS, CHOQUE ELÉTRICO, E POSSIBILIDADES DE ACIDENTES COM FOGO ESTÃO INCLUÍDAS NESTA LISTA.

ADVERTÊNCIA: sempre que usar qualquer produto elétrico ou eletrônico, algumas precauções básicas precisam sempre ser seguidas. Tais precauções incluem, não sendo porém limitadas, ao seguinte:

1. Leia todas as instruções sobre segurança, instruções de instalação, itens da seção de mensagens especiais, e as Instruções de Montagem encontradas no manual ANTES de efetuar qualquer conexão e ligar à fonte de energia.

2. Não tente fazer reparos neste produto além daquilo recomendado nas instruções de manutenção para o usuário. Qualquer outro reparo deve ser feito por pessoal autorizado.

3. Verificação da Energia Elétrica: Os produtos Yamaha são fabricados especificamente para a voltagem do local onde são comercializados. Se você tiver que se mudar, ou se tem dúvidas sobre a voltagem em sua região, entre em contato com o revendedor. A voltagem requerida está impressa na placa de identificação. Para localização da placa de identificação, verifique o desenho na seção de Mensagens Especiais, neste manual.

4. PERIGO - Instruções sobre Aterramento: Este produto precisa ser aterrado e portanto está equipado com uma tomada de três pinos. Se este produto funcionar mal, o pino terra proporciona um caminho de baixa resistência para a corrente elétrica, reduzindo o risco de choque elétrico. Se a tomada de energia onde você vai ligar o equipamento não aceita este tipo de tomada, procure um eletricitista para a substituição desta entrada conforme as normas de eletricidade do local. NÃO altere o plug nem troque-o por um tipo diferente!

5. ADVERTÊNCIA: Não coloque este produto ou qualquer objeto sobre seu cabo de alimentação ou posicione-o num local onde pessoas possam pisar ou tropeçar, ou possa ciar algo sobre as conexões ou cabos. O uso de fio ou cabo de extensão não é recomendado! Se for necessário utilizar uma extensão, a seção mínima para um fio de 7,5m (ou menos) é de 18 AWG. Nota: Quanto menor o número AWG, maior é sua capacidade para corrente. Para fios de comprimentos maiores, consulte um eletricitista.

6. Ventilação: Produtos eletrônicos, exceto quando especificamente projetados para instalações fechadas, devem ser posicionados em locais onde não haja interferência na ventilação natural. Se não houver instruções para instalação em local fechado, é imperativo que não haja obstrução da ventilação.

7. Considerações sobre temperatura: Produtos eletrônicos devem ser instalados em locais que não contribuam seriamente para sua temperatura de operação. Evite posicionar este produto próximo a

fontes quentes como radiadores, registros de aquecimento, etc.

8. Este produto não foi projetado para uso em locais molhados/úmidos e não deve ser utilizado próximo a água nem exposto a chuva. Exemplos de locais molhados/úmidos são: próximo a piscina, fontes, banheiras, pias, ou porão úmido.

9. Este produto deve ser utilizado somente com os componentes que o acompanham ou então com um carrinho, rack, ou suporte que seja recomendado pelo fabricante. Se o carrinho, rack, ou suporte for utilizado, observe todas as instruções de segurança que acompanham este produto acessório.

10. O cabo de alimentação (plug) deve ser desconectado da tomada quando o equipamento eletrônicos for ficar por longo período de tempo sem uso. Os cabos também devem ser desconectados quando houver grande possibilidade de ocorrerem raios e/ou tempestade elétrica.

11. Deve-se tomar cuidado para que não caiam objetos em cima do equipamento e que não seja derramado líquido que possa entrar pelas aberturas existentes.

12. O equipamento eletro-eletrônico deve ser consertado por pessoal autorizado quando:

- O cabo de alimentação tenha sido danificado; ou
- Algum objeto tenha sido introduzido nele ou caído sobre ele, ou algum líquido tenha sido derramado através de suas aberturas; ou
- O produto tenha sido exposto à chuva; ou
- O produto não funciona, exhibe mudança clara de desempenho; ou
- O produto tenha sido derrubado, ou sua estrutura tenha sido danificada.

13. Este produto isoladamente ou em combinação com um amplificador e fones de ouvido ou microfone (s), pode ser capaz de produzir um nível de som que pode causar perda permanente de audição. NÃO opere por períodos prolongados com nível alto de volume ou com um nível desconfortável. Se você perceber perda de audição ou ruídos no ouvido, consulte um audiólogo.

IMPORTANTE: Quanto mais alto o som, mais rápido ocorrem os danos.

14. Alguns produtos da Yamaha podem ter bancos ou estruturas fornecidas com o produto ou oferecidas como acessórios opcionais. Alguns desses itens foram projetados para serem montados ou instalados pela loja. Favor certificar-se de que os bancos estão firmes e estáveis e que qualquer estrutura opcional (quando for o caso) está segura ANTES de usar. Os bancos fornecidos pela Yamaha são projetados somente para se sentar. Não use-os para outros fins.

FAVOR GUARDAR ESTE MANUAL

PRECAUÇÕES

FAVOR LER COM ATENÇÃO ANTES DE PROSSEGUIR

Guarde este manual em lugar seguro para o caso de necessitar no futuro.

AVISO

Siga sempre as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de prejuízos sérios ou mesmo morte por choque elétrico, curto-circuito, danos, incêndio, ou outros riscos. Estas precauções incluem, mas não se limitam, ao seguinte:

Fonte de alimentação / adaptador AC

- Use somente a voltagem especificada como correta para o equipamento. A voltagem requerida está impressa na placa de identificação do equipamento.
- Verifique periodicamente a tomada e remova sujeira ou pó que possa estar acumulada nela.
- Use somente o cabo de alimentação fornecido com o equipamento.
- Não deixe o cabo de alimentação próximo a fontes de calor, como aquecedores ou radiadores. Não dobre-o excessivamente, não coloque objetos pesados sobre ele, nem deixe-o em posição que possa ser pisado ou que alguém possa tropeçar.

Não abra

- Não abra o equipamento, nem tente desmontar as partes internas ou modificá-las de qualquer maneira.

Advertência sobre água

- Não exponha o equipamento à chuva, nem use-o próximo à água ou em condições de umidade. Não coloque recipientes com líquido que possa ser derramado sobre suas aberturas.
- Nunca insira ou remova a tomada de energia com as mãos molhadas.

Advertência sobre fogo

- Não coloque produtos incandescentes, tais como velas, sobre o equipamento, pois isso pode causar incêndio.

Se perceber alguma anormalidade

- Se o cabo e a tomada de energia estiverem gastos ou danificados, ou se repentinamente ocorrer perda de som durante o uso do equipamento, ou se surgir algum odor diferente ou fumaça, desligue o equipamento imediatamente, desconecte a tomada da rede elétrica e leve o equipamento ao serviço de assistência técnica autorizada da Yamaha.

CUIDADO

Siga sempre as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de prejuízos sérios ou mesmo morte por choque elétrico, curto-circuito, danos, incêndio, ou outros riscos. Estas precauções incluem, mas não se limitam, ao seguinte:

Fonte de alimentação / adaptador AC

- Sempre conecte a tomada de alimentação de três pinos à uma tomada adequadamente aterrada (para mais informações sobre a alimentação de energia, veja página 26).
- Ao desconectar a tomada de energia da rede elétrica sempre puxe pela tomada, nunca pelo cabo.
- Desconecte a tomada da rede elétrica sempre que não estiver usando o equipamento, ou em caso de tempestade com descargas elétricas.
- Não conecte o equipamento à rede elétrica por meio de conector múltiplo (benjamim). Isso poderá prejudicar a qualidade do som ou causar sobreaquecimento na tomada.

Localização

- Não exponha o equipamento a poeira excessiva, nem a vibrações, nem ao calor ou frio extremos (tais como insolação direta, próximo a aquecedor, ou dentro do carro durante o dia), para evitar a possibilidade de deformação do painel ou danos aos componentes internos.
- Não use o equipamento próximo a equipamentos de TV, rádio, telefone celular, ou outros dispositivos, pois poderá gerar ruído.
- Não coloque o equipamento em posição instável onde possa cair acidentalmente.
- Antes de mover o equipamento desconecte o adaptador AC e demais cabos.
- Não coloque objetos na frente das aberturas do equipamento, pois isso pode prejudicar a ventilação adequada dos componentes internos, podendo resultar em sobreaquecimento do equipamento.

Conexões

- Desligue todos os equipamentos antes de conectar o equipamento a outros equipamentos. Antes de ligar os equipamentos, ajuste seus volumes para o mínimo. Aumente os volumes gradualmente enquanto toca o equipamento até obter o volume desejável.

Manutenção

- Para limpar o equipamento use um pano macio e seco. Não use removedores de tinta, solventes, fluidos de limpeza ou panos impregnados com produtos químicos.

Manuseio

- Não insira o dedo ou a mão em qualquer fenda do equipamento.
- Nunca insira papel, metais ou outros objetos nas fendas do painel. Se isso acontecer, desligue o equipamento imediatamente, retire a tomada da rede elétrica e leve o equipamento à assistência técnica autorizada Yamaha.
- Não coloque objetos de vinil, plástico ou borracha sobre o equipamento, pois isso pode descolorir o painel ou o teclado.
- Não coloque seu peso ou objetos pesados sobre o equipamento, e não use força excessiva nos botões, chaves e conectores.
- Não use o equipamento com volume alto ou desconfortável durante longo período de tempo, pois isso pode causar perda permanente da audição. Caso você perceba perda de audição ou zumbido nos ouvidos, consulte um audiólogo.

A Yamaha não se responsabiliza por danos decorrentes do uso impróprio ou de modificações efetuadas no equipamento, nem pela perda ou destruição de dados.

Armazenando dados

Salvando e guardando seus dados

- Os dados na memória DRAM (veja página 186) são perdidos quando você desliga o instrumento. Salve os dados em um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB.
- Nunca desligue o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória interna (durante a mensagem do tipo “Executando...” ou “Please keep power on...”). Desligando o equipamento nessas condições resultará na perda de todos os dados do usuário e poderá fazer o sistema travar (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo quando for ligado na próxima vez.

Backup em SmartMedia ou mídia externa

- Para proteger contra a perda de dados por causa de danos na mídia de armazenamento, recomendamos que você salve os dados importantes em dois cartões SmartMedia (ou outra mídia externa).

Sempre desligue o equipamento quando não o estiver usando.

Introdução

Parabéns e obrigado por adquirir o Sintetizador para Produção Musical Yamaha MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8!

Você agora possui o sintetizador que provavelmente tem a melhor sonoridade, maior versatilidade, e certamente o mais poderoso instrumento para produção musical do planeta.

Nós nos empenhamos para colocar em um só instrumento toda nossa tecnologia de sintetizadores e nosso conhecimento em fazer música - e tivemos sucesso. O novo MOTIF ES não só lhe traz os mais modernos e melhores timbres e ritmos (bem como a capacidade para você criar e samplear os seus), mas também lhe oferece ferramentas poderosas e fáceis de usar para tocar, combinar e controlar esses sons/ritmos dinâmicos - em tempo-real, enquanto você está tocando!

Leia este manual cuidadosamente. Ele contém informações importantes sobre como obter o máximo deste fascinante instrumento.

Leia os detalhes agora e divirta-se!

Acessórios

Os seguintes itens acompanham o seu MOTIF ES 6/MOTIF ES 7/MOTIF ES 8. Verifique se você tem tudo o que está listado aqui:

- Cabo de alimentação de energia
- 3 CD-ROMs
- Manual do Proprietário (este manual)
- Tabela de dados (Data List)
- Guia de Instalação (Installation Guide)

Sobre os CD-ROMs inclusos

Os seguintes CD-ROMs vêm incluídos no pacote do MOTIF ES:

- **TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8**

Este CD-ROM contém um software especial para ser usado com o instrumento.

Ele inclui a última versão do *SQ01 (V2)*, um completo seqüenciador e mixer de áudio/MIDI para produção musical, o *Voice Editor*, com ferramentas completas e intuitivas para edição de timbres, e o *Multi Part Editor*, para editar os parâmetros de mixagem de músicas e padrões.

Para detalhes, veja o Guia de Instalação (Installation Guide) a parte, ou os manuais *online* dentro dos softwares.

- **Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8**

Este CD-ROM contém vários tipos de dados para serem usados com o MOTIF ES. Para informações sobre o conteúdo, consulte o arquivo *List* no CD-ROM. Você pode usar os dados carregando-os através do modo *File*. Insira o CD-ROM em uma unidade de CD-ROM* conectada à tomada USB TO DEVICE e execute a operação de *Load*.

Opcionalmente, você pode acessar os dados a partir de um dispositivo de armazenamento USB (ex: disco rígido) ou um cartão SmartMedia (inserido na entrada CARD) para o qual os dados tenham sido copiados.

Para detalhes sobre como carregar cada tipo de dado, consulte as seguintes páginas:

- arquivos de timbres (Voices) extensão W7V página 87
- arquivos de padrões (Patterns) extensão W7P página 132
- arquivos de áudio (WAV) extensão WAV páginas 100 e 109

* Veja página 29 para informações sobre qual dispositivo USB (modelo, etc) pode ser usado com o MOTIF ES.

NOTA: Se você for carregar arquivos de áudio WAV, certifique-se de que os módulos de memória DIMM estão instalados no instrumento (para informações sobre compatibilidade de módulos DIMM, veja página 289). Além disso, quando for carregar dados de timbres (Voice) a partir do CD-ROM, certifique-se de que instalou os módulos de memória DIMM, porque os dados de timbres (Voice) contêm formas-de-onda do usuário. Se os módulos DIMM não estiverem instalados, aparecerá uma mensagem de erro quando você tentar carregar arquivos WAV ou Voice do CD-ROM.

- **TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System**

Este CD-ROM contém uma variedade de aplicativos para computador, incluindo o *Voice Editor* para edição de timbres das placas *Plug-in* opcionais. Para mais informações, consulte o arquivo "Readme" no CD-ROM.

- É estritamente proibido copiar os dados de seqüência musical e/ou arquivos de áudio digital disponíveis comercialmente, a não ser que seja para uso pessoal.

Recursos Principais

-
- Grande variedade de **timbres dinâmicos e autênticos**. Use a função **Category Search** para selecionar rapidamente os timbres que você deseja, baseado nos tipos de instrumentos. **Página 60**
-
- Modo **Performance**, que permite que você use quatro timbres (Voices) diferentes juntos — superpostos ou divididos. **Página 67**
-
- **Integrated Sampling Sequencer** — combina com facilidade gravações de áudio e de MIDI. **Página 172**
-
- Recursos completos para **gravação e edição de amostras**, e até 512 MB de memória de amostras (com módulos de DIMM opcionais). **Página 289**
-
- Ampla **compatibilidade de dados**, permitindo carregar arquivos AIFF e WAV, assim como amostras e dados de programas e timbres de outros samplers populares, como a série “A” da Yamaha. **Páginas 100, 270**
-
- Função **Resampling**, que permite que você faça amostras diretamente dos próprios sons do MOTIF ES. Toque suas próprias melodias, riffs e ritmos — e use-os como *samples*. **Página 99**
-
- Recurso **Slice**, que corta automaticamente em fatias os ritmos e riffs nos tempos e notas individuais. Isso possibilita que você manipule as partes que compõem os *loops* como se fossem dados MIDI, permitindo alterar facilmente o andamento e mesmo a “levada” do ritmo, sem prejudicar a afinação e a qualidade do som. **Página 107**
-
- Eficiente **processamento de efeitos**, com Reverbs (20 tipos), Chorus (49 tipos), oito blocos separados de Inserts **cada um com dois blocos** (total de 116 tipos), Efeito Master (8 tipos), e um equalizador digital (com 3 bandas no equalizador da parte e 5 bandas no equalizador Master). **Página 177**
-
- Extenso controle em tempo-real com **quatro botões rotativos e quatro deslizantes** — permitindo ajustar filtros, níveis, efeitos, EG, e outros, enquanto você toca. **Página 50**
-
- As funções do modo **Pattern** permitem que você molde riffs e seções rítmicas diferentes como elementos individuais — que podem ser facilmente combinadas de forma intuitiva em tempo-real para criar trilhas inteiras de ritmo. **Página 106**
-
- Além de poder criar timbres personalizados (User) no modo Voice, você pode criar **timbres mixados** para músicas e padrões. Esses timbres podem ser editados e armazenados no modo Song/Pattern, facilitando bastante a criação de timbres para uso em músicas e padrões. **Página 105**
-
- O recurso versátil de **Arpeggio** executa automaticamente uma variedade de frases seqüenciadas em resposta às teclas que você toca. Essa função é especialmente poderosa com timbres de bateria — permitindo a você chamar facilmente vários padrões de ritmos com uma única tecla, e oferecendo inspiração imediata para a criação de músicas e execuções. Quando usado com timbres comuns, a frase do Arpeggio é modificada harmônica e melodicamente junto com os acordes que você toca, dando-lhe controle intuitivo sobre os padrões enquanto compõe ou executa ao vivo. Os arpejos podem ser disparados não apenas pelas teclas que você toca, mas também de acordo com a força que você as toca — um potencial enorme para uso ao vivo. **Página 66**
-
- Depois de escolher todas as amostras e loops de áudio, dados MIDI e padrões que deseja para sua música, você pode usar o **Pattern Chain** para arranjar as partes em tempo-real. Esse recurso facilita ainda mais conseguir grandes idéias e músicas impressionantes. **Página 115**
-
- A **Song Scene** é outra ferramenta poderosa que permite que você pegue configurações instantâneas das pistas do seqüenciador (tais como pan, volume, mute, etc.). Depois, durante a execução ou gravação, você simplesmente escolhe dentre as cenas (Scenes) para obter as mudanças dinâmicas que preferir. **Página 123**
-
- **modo Master** — para usar o MOTIF ES como um teclado controlador (com regiões independentes), e para reconfigurar facilmente o instrumento entre os modos Voice/Performance e Song/Pattern em aplicações ao vivo. **Página 136**
-
- **Interface fácil de usar**, com dois conjuntos de botões de operação: [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]. **Página 47**
-
- **Controle Remoto** — para operar com seu software favorito de seqüenciamento a partir dos controles do painel. Você pode aplicar Mute nas pistas, controlar transporte (Play, Stop, Record, etc), mixar pistas de MIDI e de áudio (até 16) com estes botões rotativos e deslizantes, além de ajustar pan, controlar EQ, e alterar mandadas de efeito — tudo sem ter que tocar no mouse do computador. **Página 147**
-
- Três slots para placas do tipo **Modular Synthesis Plug-in System** permitem que você adicione ao MOTIF ES um novo sintetizador ou processador de som. Essa série de placas pode lhe oferecer mais timbres, mais efeitos, mais polifonia e mais partes instrumentais. Além disso, timbres especiais de Plug-ins já foram programados e armazenados no MOTIF ES, prontos para serem executados assim que você instalar uma placa apropriada. **Página 79**
-
- Um painel traseiro completo com conexões de entrada e saída que oferecem o máximo de flexibilidade. Elas incluem saídas endereçáveis, entradas com conversão A/D, MIDI, duas conexões USB e uma entrada para cartão de memória. Além disso, pode-se instalar uma placa opcional AIEB2 ou mLAN16E. A **interface mLAN** é particularmente poderosa — possibilitando transferir tanto dados de áudio digital quanto de MIDI através de um único cabo. **Página 39**
-
- O instrumento possui **duas conexões USB** — USB TO HOST para conectar a um computador, e USB TO DEVICE para conectar a dispositivos de armazenamento, tais como unidade de disco rígido ou flash disk. **Página 29**
-
- **Software incluso** — o CD-ROM que acompanham seu instrumento (Tools for MOTIF ES) contém uma variedade de programas poderosos para usar o MOTIF ES com um computador. Eles incluem o **Voice Editor** que oferece recursos fáceis de edição de parâmetros, e o **Multi Part Editor** para edição de parâmetros de mixagem de músicas/padrões pela tela do computador. **Página 142**
-

Como usar este manual

Controles e Conectores Pág. 16

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

Iniciando Pág. 26

Antes de passar para qualquer outra parte do manual, sugerimos que você primeiro leia esta seção. Ela lhe mostra como começar a tocar e usar seu novo instrumento.

Índice de Aplicações Pág. 9

Este índice especial está organizado não por palavras, mas por funções e aplicações —possibilitando a você rápida e facilmente descobrir como efetuar uma determinada operação ou explorar um tópico de seu interesse.

Estrutura Básica Pág. 154

Esta seção fornece uma visão geral detalhada de todas as funções e recursos deste instrumento, e mostra como elas se ajustam em conjunto.

Operação Básica Pág. 45

Esta seção apresenta as operações básicas do instrumento, tais como editar valores e alterar ajustes.

Guia Rápido Pág. 55

Nesta seção tutorial, você será guiado através de várias funções do instrumento, e obterá alguma experiência prática em como tocá-lo ou usá-lo.

Referência Pág. 188

É a enciclopédia do MOTIF ES. Esta seção explica com detalhes todos os parâmetros, ajustes, funções, modos e operações.

Solução de Problemas Pág. 279

Se o instrumento não funcionar como esperado, ou você tiver algum problema com o som ou a operação, consulte esta seção antes de procurar a assistência técnica. A maioria dos problemas comuns e suas soluções estão cobertas aqui de uma forma muito simples e fácil de entender.

Apêndice Pág. 275

Esta seção contém informação detalhada do instrumento, como as especificações e uma lista de mensagens de alerta, assim como instruções sobre instalação de equipamento opcional (ex: módulos DIMM, interfaces AIEB2 e mLAN16E, e placas Plug-in).

Listas de Dados (Data List - livreto separado)

Contém várias listas importantes, como lista de timbres (Voice List), lista de frases de padrões pré-programados (Preset Pattern Phrase List), lista de efeitos (Effect List), formatos dos dados MIDI (MIDI Data Format), e a tabela de implementação MIDI (MIDI Implementation Chart).

Guia de Instalação (Installation Guide - livreto separado)

Consulte este livreto para instruções sobre instalação do software que acompanha o instrumento (no CD-ROM "TOOLS for MOTIF ES6/MOTIF ES7/ MOTIF ES8").

Várias páginas e menus aparecem no visor LCD do instrumento, dependendo do modo ou função selecionada. No decorrer deste manual, são usadas setas nas instruções, indicando resumidamente o processo de selecionar determinadas telas e funções. As instruções exemplificadas abaixo indicam para: 1) pressionar o botão VOICE; 2) selecionar Voice normal; 3) pressionar o botão [EDIT]; 4) selecionar um elemento, 5) pressionar o botão [F1] OSC; e 6) pressionar o botão [SF2] OUTPUT.

[VOICE] → selecionar Voice normal → [EDIT] → selecionar elemento → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT

NOTA: Quando uma mensagem de confirmação (pág. 52) ou uma janela de Control Function (pág. 50) é mostrada no visor, pressione o botão [EXIT] para sair (cancelar) daquela condição, e então execute as instruções como no exemplo acima. Da mesma forma, pressione o botão REMOTE [ON/OFF] para sair do modo Remote Control, e então execute as instruções como no exemplo acima quando o MOTIF ES estiver no modo Remote Control.

* Apple e Macintosh são marcas da Apple Computer, Inc.

* Windows é marca registrada da Microsoft Corporation.

* Todas as demais marcas são propriedade de suas respectivas empresas.

* As ilustrações e telas do visor LCD mostrados neste manual têm objetivo meramente didático, e podem aparecer um pouco diferente do que aparece no instrumento.

Índice de Aplicações

Ouvindo o MOTIF ES

Ouvindo músicas e padrões de demonstração	Pág. 55
Ouvindo encadeamentos de músicas (Song Chain)	Pág. 59
Ouvindo encadeamentos de padrão (Pattern Chain)	Pág. 115
Ouvindo Arpeggios	Págs 66 (modo Voice), 70 (modo Performance), 105 (modo Song/Pattern)

Tocando o teclado

- Selecionando um timbre (Voice) e tocando no teclado Págs 60 (modo Voice), 102 (modo Song/Pattern)
- Selecionando um timbre (Voice) da placa Plug-in e tocando no teclado Págs 75 (Voice), 121 (Song/Pattern)
- Selecionando uma performance e tocando no teclado Pág. 67
- Usando o instrumento como teclado controlador Pág. 136
- Ouvindo o metrônomo [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = all Pág. 262
- Dividindo o teclado - configurando as regiões dos timbres Págs 70 (modo Performance), 141 (modo Master)
- Superposição de dois timbres (ou partes) juntos Págs 70 (modo Performance), 141 (modo Master)

Selecionando programas e fazendo ajustes no MOTIF ES

- Selecionando um timbre (Voice) Págs 60 (modo Voice), 102 (modo Song/Pattern)
Usando a função Category Search Pág. 62
- Selecionando uma Performance Pág. 67
- Selecionando uma música (Song) Pág. 56
- Selecionando um padrão (Pattern) Pág. 57
- Selecionando uma seção Pág. 57
- Selecionando uma frase (Phrase) e endereçando-a a uma pista de padrão (Pattern) Pág. 113
- Selecionando um modelo de mixagem para a música ou padrão Pág. 103
- Selecionando um Master Pág. 136
- Selecionando um tipo de Arpeggio Págs 66 (modo Voice), 70 (modo Performance), 105 (modo Song/Pattern)
- Selecionando uma forma-de-onda Pág. 174
- Selecionando um tipo de filtro Pág. 209
- Selecionando um tipo de efeito
- Selecionando um tipo de Reverb /Chorus /Insert
[VOICE] → seleciona Voice → [F3] EFFECT Pág. 194
[PERFORM] → seleciona Performance → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Pág. 215
[SONG] ou [PATTERN] → seleciona Song/Pattern → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT Pág. 235
- Selecionando um tipo de efeito Master
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF Pág. 262
[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF Pág. 214
[SONG] ou [PATTERN] → sel. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF Pág. 234
- Selecionando um tipo de Master EQ
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ Pág. 262
[PERFORM] → seleciona Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ Pág. 214
[SONG] ou [PATTERN] → sel. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] MEQ Pág. 234

Usando controles Págs 66 (modo Voice), 69 (modo Performance), 104 (modo Song/Pattern)

- Entendendo a organização e estrutura dos controles Pág. 154
- Endereçando funções e controles para cada timbre (Controller Set) Pág. 155
- Endereçando números de Control Change para cada controle Pág. 156
- Ajustando a faixa do Pitch Bend
[VOICE] → seleciona Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower Pág. 190
[SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Parte → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Up/PB Low .. Pág. 235
- Verificando os parâmetros do botão rotativo Págs. 81 (Voice), 90 (Performance), 129 (Song/Pattern)
- Verificando os parâmetros do controle deslizante (Slider - CS) Pág. 140
- Usando o pedal como sustain Pág. 42
- Iniciando/Parando a música ou padrão com o pedal [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Pág. 263
- Mudando timbre ou Performance com o pedal [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Pág. 263
- Ativando a execução do Arpeggio com o pedal [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW Pág. 263

- **Determinando como o som responde ao controle por sopro (Breath Controller)**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve Pág. 260
- **Preservando o efeito de um controle (Modulation, etc.), ao mudar de timbre**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlReset = hold Pág. 261

Ouvindo somente a parte ou o timbre especificado

- **Ligando/desligando cada elemento no modo Voice Edit** Pág. 79
- **Determinando se cada elemento é usado ou não no modo Voice Edit**
[VOICE] → [EDIT] → seleciona Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE → ElementSw = on/off Pág. 195
- **Determinando se cada parte é usada ou não no modo Performance**
[PERFORM] → seleciona Performance → [EDIT] → selec. Part → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → PartSw = on/off Pág. 216
- **Ligando e desligando cada pista (parte) de uma música ou padrão** Pág. 58
- **Desligando a execução de uma parte da música ou padrão, configurando o canal para Off**
[SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh Pág. 235

Ajustando o volume ou nível de saída

- **Geral**
 - Ajustando o volume Master de saída [MASTER VOLUME] Pág. 18
 - Ajustando o volume geral do bloco interno de geração de som do instrumento
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume Pág. 260
 - Ajustando o ganho de saída de cada conector [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT Pág. 261
- **No modo Voice**
 - Ajustando o equilíbrio de volume dos elementos de um timbre normal com os controles deslizantes (sliders)
[VOICE] → seleciona Normal Voice → [EDIT] → selec. Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level Pág. 81
 - Ajustando o volume geral do timbre selecionado (comum a todos os elementos/teclas)
[VOICE] → seleciona Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume Pág. 190
- **No modo Performance**
 - Ajustando o equilíbrio de volume das partes de uma Performance com os sliders
[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume Pág. 81
 - Ajustando o volume geral de uma Performance selecionada (comum a todas as partes)
[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEQ → [SF1] OUT → Volume Pág. 213
 - Ajustando o volume da entrada de áudio (de um microfone ou equipamento externo)
[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume Pág. 215
- **No modo Song / Pattern**
 - Ajustando o equilíbrio de volume das partes de uma música com os sliders
[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → selec. Part → [F1] VOL/PAN → VOLUME Pág. 130
 - Ajustando o volume da entrada de áudio (de um microfone ou equipamento externo)
[SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → Volume . Pág. 235

Entrando com áudio de um microfone, instrumento ou outro dispositivo

- **Organização das partes de entrada de áudio** Pág. 165
- **Conectando um microfone ao conector de entrada A/D INPUT**
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = mic Pág. 72
- **Conectando um equipamento de áudio ao conector A/D INPUT**
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/line = line Pág. 73
- **Configurando os parâmetros relativos a entrada de áudio**
[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN Pág. 214
[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN Pág. 235
- **Amostrando (gravando) áudio com um microfone** Pág. 94
- **Amostrando (gravando) áudio de um dispositivo de áudio** Pág. 98
- **Aplicando efeito de harmonização vocal ao som do microfone usando a placa Plug-in PLG100-VH** Pág. 78

Usando placas Plug-in

- **Instalando uma placa Plug-in** Pág. 283
- **Verificando se a placa Plug-in está devidamente instalada** [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS Pág. 75
- **Verificando a porta de recepção da placa Plug-in instalada** [UTILITY] → PLUG → [SF2] MIDI Pág. 75
- **Selecionando e tocando um timbre de uma placa Plug-in de uma só parte (PLG150-AN, PLG-150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, etc.)** Págs 75 (modo Voice), 121 (modo Song/Pattern)
- **Executando uma música XG usando uma placa Plug-in PLG100-XG** Pág. 77
- **Aplicando efeito de harmonia vocal ao som do microfone usando uma placa Plug-in PLG150-VH** Pág. 78

Criando Dados

- **Criando um timbre (Voice)**
 - Criando um timbre normal no modo Voice Edit Pág. 79
 - Criando um timbre de bateria no modo Voice Edit Pág. 82
 - Criando um timbre Plug-in no modo Voice Edit Pág. 84
 - Criando um timbre normal/bateria usando a função Sampling Pág. 94
 - Criando um timbre de amostra usando a função Sampling Pág. 107
 - Criando um timbre normal/bateria importando um arquivo WAV ou AIFF Pág. 100
 - Criando um timbre de amostra importando um arquivo WAV ou AIFF Pág. 109
 - Criando um timbre de mixagem especialmente para uma música ou padrão Pág. 105
- **Criando uma Performance** Pág. 87
- **Criando uma música**
 - Gravando sua execução no teclado numa pista da música — Realtime Recording Pág. 118
 - Gravando em cima (substituindo) de uma pista existente na música — Punch-in Recording
 - [SONG] → [O] → [F1] SETUP → Type = punch Pág. 119
 - Gravando material adicional na pista da música (sem apagar o material anterior) — Overdub Recording
 - [SONG] → [O] → [F1] SETUP → Type = overdub Pág. 119
 - Ouvindo o metrônomo durante a gravação [SONG] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Pág. 262
 - Gravando uma música usando uma Performance Pág. 120
 - Gravando uma música com os sons da placa Plug-in Pág. 121
 - Usando a função de gravação passo-a-passo [SONG] → [O] → [F1] SETUP → Type = step Pág. 238
 - Editando eventos MIDI para cada pista de uma música gravada [SONG] → [EDIT] → selec. pista Pág. 124
 - Inserindo alterações de andamento no meio da música [SONG] → [EDIT] → [F4] TR SEL Pág. 125
 - Inserindo troca de timbre [SONG] → [EDIT] → selec. pista → insere Bank Select MSB/LSB e Program Change Pág. 225
 - Editando ajustes de mixagem na música, como volume de uma parte [SONG] → [MIXING] Pág. 127
 - Usando “Jobs”, tais como Copy, Clear, Quantize [SONG] → [JOB] → seleciona Job Pág. 126
- **Criando um Padrão (Pattern)**
 - Endereçando uma frase pré-programada a cada pista de um padrão (função Patch) Pág. 113
 - Gravando seu ritmo favorito (áudio) numa pista do padrão para criar uma frase Pág. 107
 - Importando arquivos WAV ou AIFF para a pista do padrão para criar uma frase Pág. 109
 - Gravando sua execução do teclado numa pista do padrão para criar uma frase Pág. 110
 - Gravando um novo padrão rítmico de Arpeggio numa pista do padrão Pág. 112
 - Ouvindo o metrônomo na gravação [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode = rec Pág. 262
 - Usando a função de gravação passo-a-passo [PATTERN] → [O] → [F1] SETUP → Type = step Pág. 238
 - Editando eventos MIDI para cada pista de um padrão já gravado [PATTERN] → [EDIT] → selec. pista Pág. 124
 - Editando ajustes de mixagem do padrão, tais como volume de cada parte [PATTERN] → [MIXING] Pág. 127
 - Usando “Jobs”, tais como Copy, Clear, Quantize [SONG] → [JOB] → seleciona Job Pág. 126
 - Programando uma seqüência de uma seção para criar um encadeamento de padrão [PATTERN] → [F6] CHAIN .. Pág. 115
 - Convertendo um encad. de padrão em música [PATTERN] → selec. Pattern → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG Pág. 117
- **Criando um Master** Pág. 136
- **Criando um Arpeggio** Pág. 130
- **Criando uma forma-de-onda** Pág. 94

Armazenando/Salvando os dados

- **Armazenando um timbre na memória interna (Flash ROM) e salvando todos os timbres da memória interna para um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB** Pág. 85
- **Armazenando uma Performance na interna (Flash ROM) e salvando todas as Performances da memória interna para um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB** Pág. 91
- **Salvando os dados de música/padrão**
 - Armazenando ajustes de mixagem de música/padrão na memória interna (DRAM) Pág. 131
 - Armazenando todos os dados de música/Padrão em dispositivo SmartMedia/USB Pág. 132
- **Armazenando ajustes de mixagem na memória interna (Flash ROM) como modelo** Pág. 104
- **Armazenando um Master na memória interna (Flash ROM) e salvando todos os Masters da memória interna para um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB** Pág. 137
- **Salvando todos os Arpeggios da memória interna (Flash ROM) para um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB** Pág. 269
- **Salvando todas as Samples (criadas com a função Sampling) da memória interna (DRAM) para um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB** Pág. 97

Recuperando dados perdidos

- **Voice**
 - Comparando um timbre (Voice) original com o editado (função Compare) Pág. 80
 - Recuperando um timbre (Voice) recém-editado mas não armazenado (quando outro timbre foi selecionado) —função Recall Pág. 82
- **Performance**
 - Comparando a Performance original com a editada (função Compare) Pág. 89
 - Recuperando uma Performance recém-editada mas não armazenada (quando outra Performance foi selecionada) —função Recall Pág. 91
- **Song/Pattern**
 - Cancelando as alterações feitas na última sessão, para restaurar os dados ao estado anterior [SONG] ou [PATTERN] → [JOB] → [F1] UNDO Pág. 127
 - Comparando os ajustes originais da mixagem com o que foi editado (função Compare) Pág. 129
 - Recuperando os ajustes de mixagem recém-editados mas não armazenados (quando outra mixagem foi selecionada) —função Recall Pág. 129

Inicializando

- Restaurando a memória User para os ajustes originais de fábrica Pág. 44
- Formatando um cartão SmartMedia Pág. 268
- Inicializando um timbre [VOICE] → [JOB] → [F1] INIT Pág. 208
- Inicializando uma Performance [PERFORM] → [JOB] → [F1] INIT Pág. 219
- Inicializando um Master [MASTER] → [JOB] → [F1] INIT Pág. 273
- Inicializando os ajustes de mixagem [SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Pág. 236
- Inicializando os ajustes de mixagem de padrão [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F1] INIT Pág. 248

Ajustes referentes a afinação (Tune, Note Shift, etc.)

- **Geral**
 - Alterando o ajuste de oitava do teclado [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave Pág. 63
 - Transpondo as notas do teclado [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Transpose Pág. 63
 - Transpondo as notas do gerador de timbres [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → NoteShift Pág. 260
 - Ajustando a afinação com outros instrumentos [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Tune Pág. 260
- **No modo Voice**
 - Configurando o sistema de afinação para o timbre [VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo. Pág. 190
 - Ajustando em semitons a afinação de cada elemento do timbre editado [VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. elemento → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Coarse Pág. 196
 - Ajustando com precisão a afinação de cada elemento do timbre editado [VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. elemento → [F2] PITCH → [SF1] TUNE → Tune Pág. 196
 - Configurando todas as notas (teclas) para a mesma afinação [VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. elemento → [F2] PITCH → [SF4] KEY FLW → PitchSens = 0 Pág. 197
- **No modo Performance**
 - Transpondo as notas de cada parte da Performance editada [PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → selec. Parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift Pág. 218
 - Ajustando com precisão a afinação de cada parte da Performance editada [PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → selec. Parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Pág. 218
- **Nos modos Song / Pattern**
 - Transpondo as notas de cada parte da música/padrão atual [SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift Pág. 236
 - Ajustando com precisão a afinação de cada parte da música/padrão atual [SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE → Detune Pág. 236
- **No modo Master**
 - Transpondo as notas de cada zona do Master [MASTER] → selec. Master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → selec. Zone → [F2] NOTE → Octave Pág. 272
 - Ajustando com precisão a afinação de cada zona do Master [MASTER] → selec. Master → [F2] MEMORY → ZoneSwitch = on → [EDIT] → Zone → [F2] NOTE → Transpose Pág. 272

Conectando a um computador ou instrumento MIDI externo

- **Determinando o conector a ser usado (MIDI, USB TO HOST ou mLAN)**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT Pág. 265
- **Usando os sons do MOTIF ES na execução de um seqüenciador MIDI** Pág. 36
- **Configurando a recepção de dados MIDI em Bulk Dump**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → RevBulk = on/protect Pág. 264
- **Ouvindo somente o instrumento MIDI externo e desativando o gerador interno de timbres**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl = off Pág. 264
- **Sincronizando com computador ou instrumento MIDI externo**
 - Usando o MOTIF ES como transmissor de sincronismo MIDI**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out Pág. 36
 - Usando o MOTIF ES como receptor de sincronismo MIDI**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in Pág. 36
 - Usando o MOTIF ES como receptor de sincronismo MTC**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in Pág. 37
- **Desabilitando a sincronização com computador ou instrumento MIDI externo**
 - Mantendo a execução normal de um seqüenciador MIDI externo, mesmo ao iniciar/para a execução de música/padrão no MOTIF ES**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = internal, Seqctrl = off Pág. 264
 - Mantendo a execução normal de Song/Pattern no MOTIF ES, mesmo ao iniciar/para a execução de um seqüenciador MIDI externo**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → Seqctrl = off Pág. 264
- **Sincronizando a velocidade do LFO do timbre a um computador ou instrumento MIDI externo**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI Pág. 264
[VOICE] → selec. Voice normal → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO → [SF1] WAVE → TempoSync = on Pág. 193
- **Configurando os eventos MIDI que serão transmitidos ou reconhecidos através dos conectores MIDI, USB TO HOST, e mLAN**
[SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER Pág. 262
- **Configurando o canal de transmissão MIDI**
 - Configurando o canal de transmissão MIDI do teclado nos modos Voice/Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh Pág. 64
 - Configurando o canal de transmissão e a porta MIDI para cada pista de uma música/padrão**
[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL Pág. 221
 - Configurando o canal de transmissão MIDI para execução de Arpeggio**
[UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH → TransmitCh Pág. 262
- **Configurando o canal de recepção MIDI**
 - Configurando o canal de recepção MIDI do teclado nos modos Voice/Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh Pág. 263
 - Configurando o canal de recepção MIDI para cada parte da música/padrão**
[SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh Pág. 235
- **Configurando parâmetros para transmissão/reconhecimento de Program Change**
 - Habilitando ou não a transmissão de mensagens de Bank Select e Program Change, quando se seleciona um timbre ou Performance**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange Pág. 264
 - Habilitando ou não a seleção de timbres/Performances do MOTIF ES a partir de um dispositivo MIDI externo**
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → BankSel, PgmChange Pág. 264
 - [SONG] ou [PATTERN] → Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F5] RCV SW → BankSel, PgmChange** Pág. 235
 - Configurando parâmetros para que as mensagens MIDI geradas pela execução da música/padrão não sejam transmitidas via MIDI**
[SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER Pág. 262
- **Definindo se cada pista comanda o gerador de timbres interno ou um sintetizador externo**
[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW Pág. 222

Outras dicas

- **Carregando um arquivo do dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB automaticamente quando o instrumento é ligado** Pág. 135
- **Configurando qual o modo de operação que será usado sempre que o instrumento é ligado**
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode Pág. 261
- **Configurando um conector individual de saída para cada tecla de timbre de bateria ou para cada parte da Performance/música/padrão** Pág. 31

Conteúdo

Introdução	6
Acessórios	6
Recursos Principais	7
Como usar este manual	8
Índice de Aplicações	9
Controles e Conectores	16
Painel Frontal	16
Painel Traseiro	22
Iniciando	26
Fonte de alimentação	26
Armazenamento de dados em cartões	
SmartMedia™ e dispositivos USB	27
Perda de dados e dados retidos quando	
o instrumento é desligado	27
Usando cartões SmartMedia™	28
Usando dispositivos USB	29
Conexões	31
Conectando a equipamento de áudio externo	31
Conectando a instrumentos MIDI externos	34
Conectando a um computador	38
Conectando vários controles	42
Ligando e desligando o instrumento	43
Procedimento para ligar	43
Ligando e desligando o MOTIF ES	43
Restaurando a memória User para os	
ajustes originais de fábrica	44
Operação Básica	45
Modos	45
Estrutura dos modos	45
Tabela de modos	46
Funções e Sub-Funções	47
Selecionando um Programa	47
Movendo o cursor e ajustando parâmetros	49
Controles rotativo (knob) e deslizante (slider)	50
Controle rotativo (Knob - KN)	50
Controle deslizante (Slider - CS)	51
Sobre as funções de edição	51
Indicador de Edição	51
Função Compare	52
Função Edit Recall	52
Mensagem de Confirmação	52
Tela de informação	53
Ajustes de Notas (teclas)	53
Nomeando	53

Guia Rápido - Tocando o MOTIF ES	55
Tocando músicas/padrões de demonstração	55
Tocando o teclado (modo Voice Play)	60
Selecionando um timbre	60
Usando Controles	64
Usando o recurso de Arpeggio	66
Tocando o teclado (modo Performance Play)	67
Selecionando uma Performance	67
Usando Controles	69
Usando o recurso de Arpeggio	70
Endereçando timbres para cada parte	70
Usando a entrada de áudio A/D	72
Usando placa Plug-in	74
Placas Plug-in disponíveis	74
Usando uma placa Plug-in de uma só parte	75
Usando uma placa Plug-in de várias partes	77
Usando uma placa Plug-in de efeito	78
Guia Rápido - Curso Avançado	79
Editar um timbre	79
Editar um timbre normal	79
Editar um timbre de bateria	82
Editar um timbre Plug-in	85
Armazenando/salvando o timbre	85
Editar uma Performance	87
Armazenando/salvando a Performance	91
Criando um timbre com a função Sampling	94
Amostrando sua voz com um microfone e criando um timbre	
normal	94
Amostrando o som de um dispositivo de áudio para criar um	
timbre de bateria	98
Criando uma música no MOTIF ES	102
Gravando sua execução no teclado	102
Criando um padrão	106
Criando uma música	117
Armazenando/salvando a música/padrão	131
Usando como teclado controlador	136
Selecionando um Master	136
Memorizando um Master	137
Usando Zonas (regiões do teclado)	137
Guia Rápido - Aplicações no computador	142
Configurando	142
Controlando o instrumento pelo computador	143
Usando um seqüenciador para executar vários	
timbres do MOTIF ES	143
Usando o <i>Multi Part Editor</i> para criar/editar	
ajustes de mixagem	144
Usando o <i>Voice Editor</i> para criar/editar Voices	145
Usando o <i>TWE Wave Editor</i> para editar samples	146
Controlando o computador pelo instrumento	147
Configurando para controle remoto	148
Funções endereçadas aos botões do painel	
no modo Remote Control	150

Estrutura Básica 154

Estrutura Interna (visão geral do sistema).....	154
Bloco dos controles	154
Bloco do gerador de sons	157
Bloco do seqüenciador	165
Bloco de amostragem	172
Bloco de efeitos	177
Sobre MIDI	181
Canais de MIDI	181
Mensagens MIDI transmitidas/reconhecidas por este sintetizador	181
Memória Interna e Gerenciamento de Arquivos	185
Gerenciando dados	185

Referência..... 188

Modo Voice	188
Modo Voice Play	188
Modo Voice Edit	189
Modo Voice Store	208
Modo Voice Job	208
Modo Performance	212
Modo Performance Play	212
Modo Performance Edit	213
Modo Performance Job	219
Modo Performance Store	220
Modo Song	221
Modo Song Play	221
Modo Song Record	222
Modo Song Edit	225
Modo Song Job	226
Modo Song Mixing	233
Modo Song Mixing Edit	234
Modo Song Mixing Job	236
Modo Song Mixing Store	237
Modo Pattern	241
Modo Pattern Play	241
Modo Pattern Record	243
Modo Pattern Edit	244
Modo Pattern Job	244
Modo Pattern Mixing	248
Modo Pattern Mixing Edit	248
Modo Pattern Mixing Job	248
Modo Pattern Mixing Store	248
Modo Mixing Voice	249
Modo Mixing Voice Edit	249
Modo Mixing Voice Store	250
Modo Mixing Voice Job	250
Modo Sampling	251
Modo Sampling Record	251
Modo Sampling Edit	255
Modo Sampling Job	256
Modo Utility	260
Modo Utility	260
Modo Utility Job	265
Modo File	266
Modo File	266
Modo Master	271
Modo Master Play	271
Modo Master Edit	271
Modo Master Job	273
Modo Master Store	274

Apêndice 275

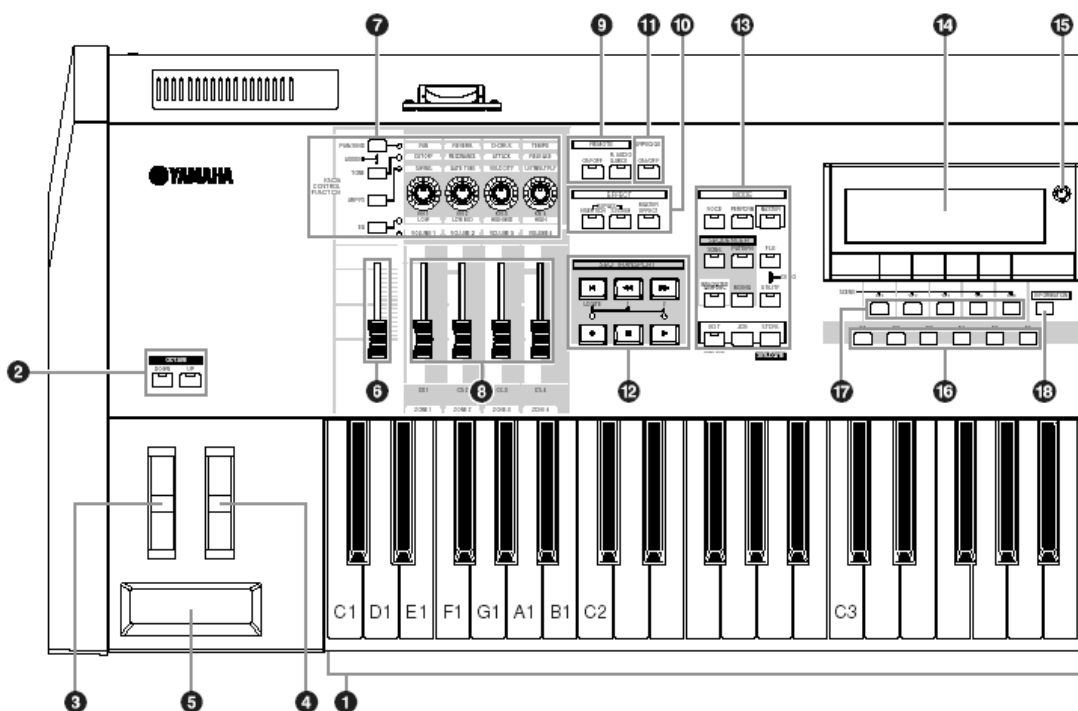
Telas de Informação	275
Mensagens no Visor	277
Solução de Problemas	279
Instalando Hardware Opcional	282
Dispositivos disponíveis	282
Localizações das instalações.....	282
Precauções nas instalações	282
Instalação de placa Plug-in opcional	283
Instalação dos opcionais AIEB2 ou mLAN16E	285
Instalação de memória DIMM opcional	289
Glossário	290
Especificações	292

Índice 294

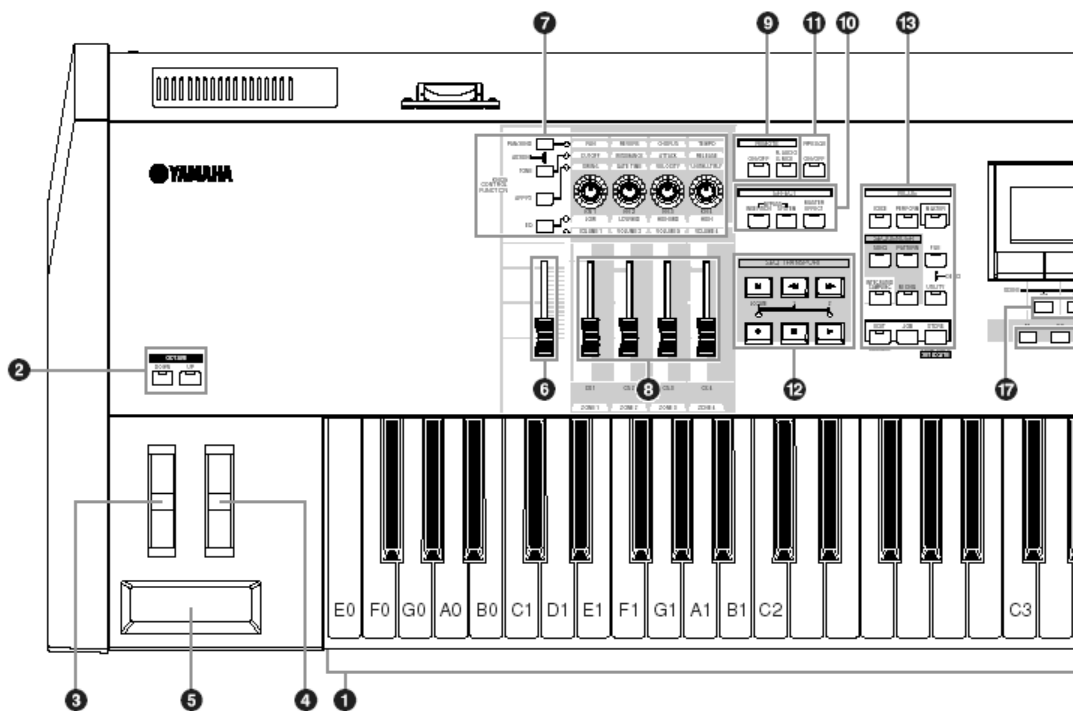
Controle e Conectores

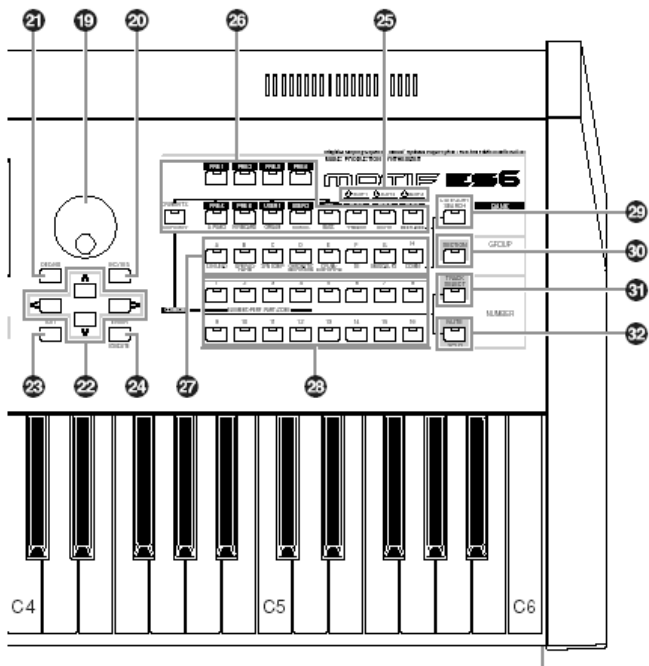
Painel Frontal

MOTIF ES6

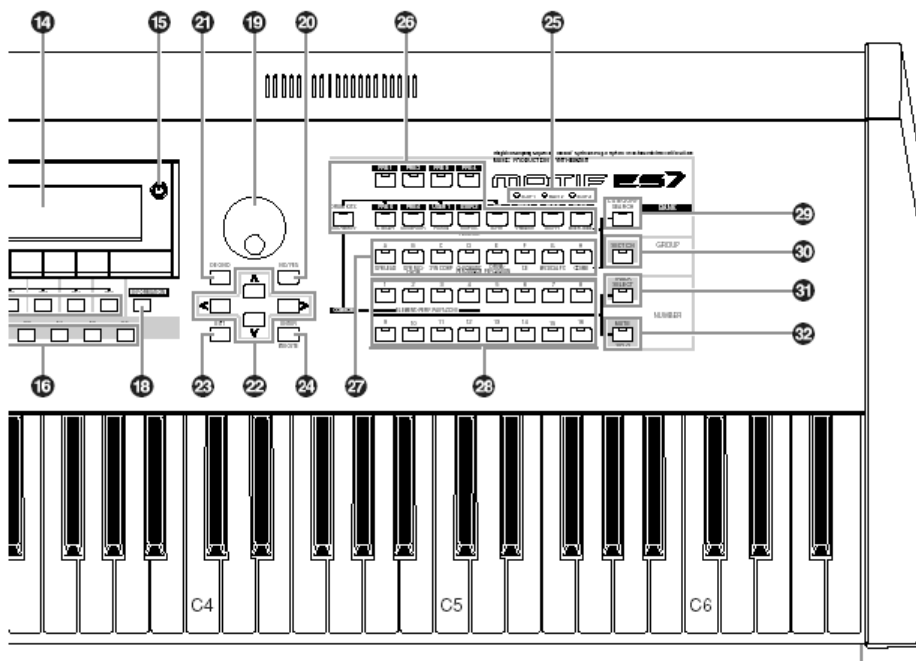


MOTIF ES7

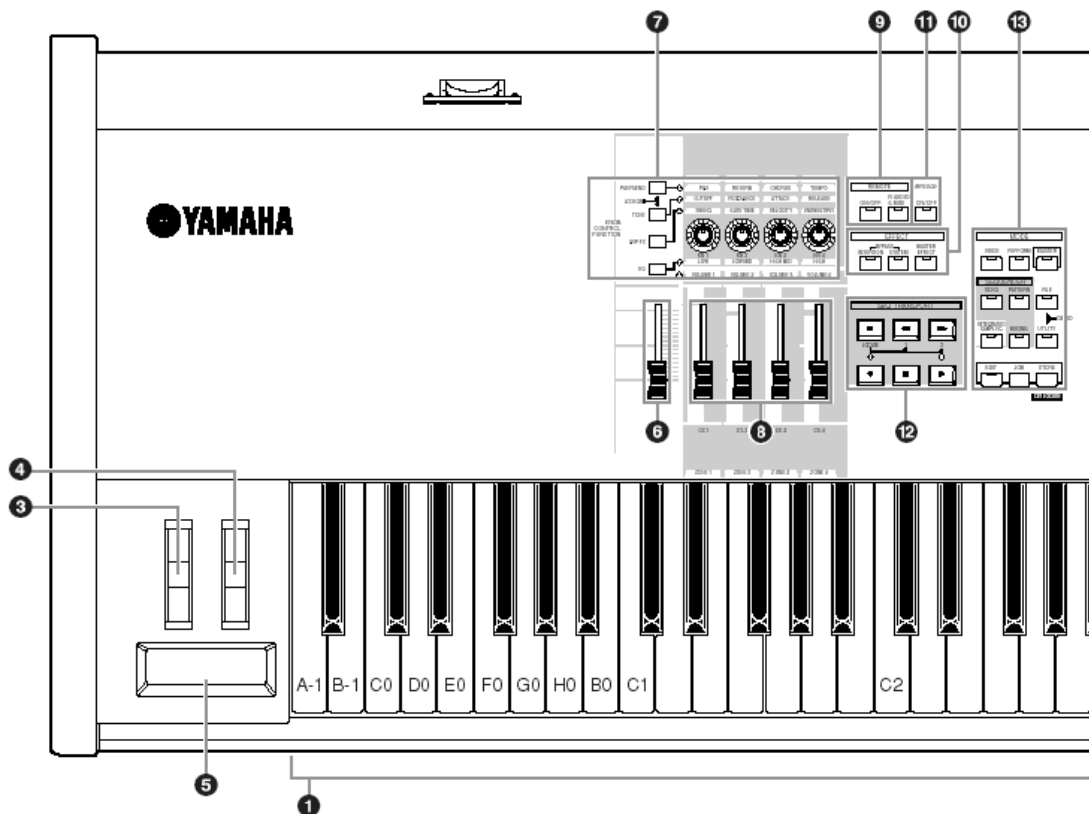




NOTA: Quando ambos os botões [OCTAVE] estão desligados, cada tecla corresponde à nota cujo nome é mostrado nas ilustrações. Consulte estas ilustrações ao ajustar parâmetros que tenham nome de nota (ex: Note Limit).



MOTIF ES8



1. Teclado

O MOTIF ES6 possui um teclado de 61 teclas, enquanto o MOTIF ES7 possui 76 teclas e o MOTIF ES8 possui 88 teclas. Todos são dotados de recurso de resposta ao toque (inicial e *aftertouch*). No toque inicial, o instrumento detecta a força com que você toca as teclas, e pode usar essa força de toque para afetar o som de várias maneiras, dependendo do timbre que está selecionado. Com o *aftertouch*, o instrumento detecta a pressão que você faz sobre as teclas enquanto você as está tocando, e usa essa pressão para afetar o som de várias formas, dependendo do timbre que está selecionado. Além disso, muitas funções podem ser associadas ao *aftertouch* para cada timbre.

2. Botões OCTAVE [UP] / [DOWN] - Pág.63

Use estes botões para alterar a extensão do teclado. Para restaurar o ajuste normal, pressione ambos os botões simultaneamente.

NOTA: Pelo fato de já possuir um teclado de grande extensão, o MOTIF ES8 não possui os botões OCTAVE.

3. Roda de Pitch bend - Pág. 64

Controla o efeito de pitchbend (alteração da afinação). Você também pode associar outras funções a este controle.

4. Roda de Modulação - Pág.64

Controla o efeito de modulação. Você também pode associar outras funções a este controle.

5. Fita de controle - Pág.65

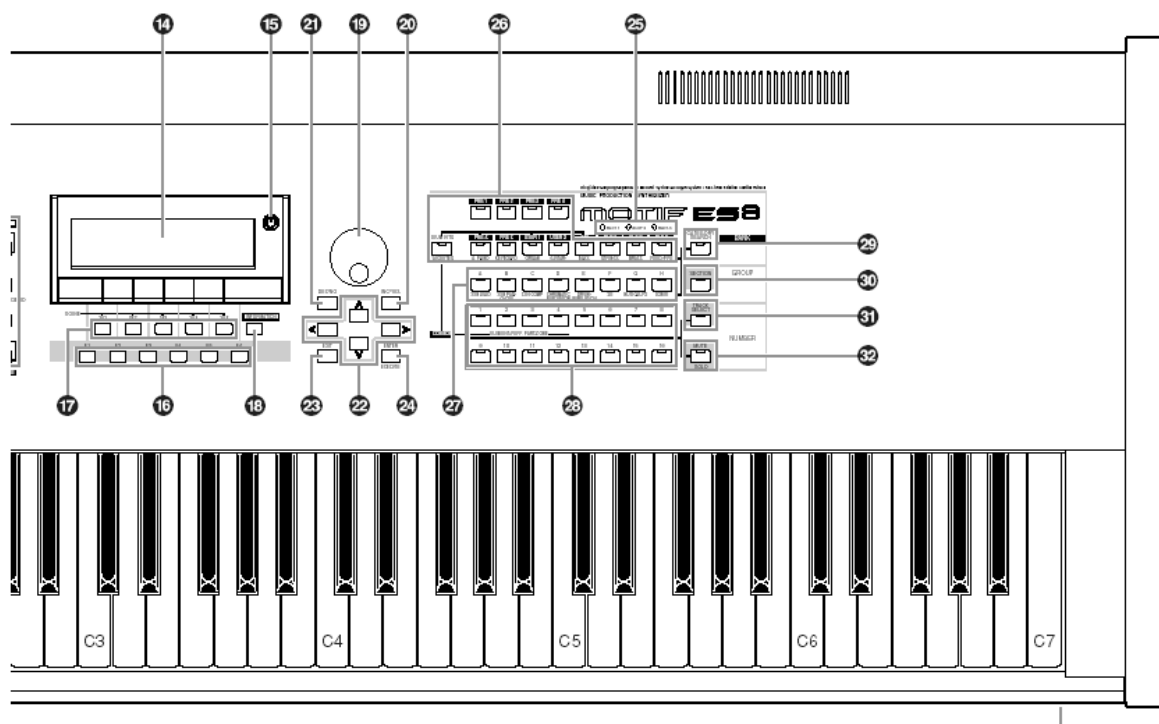
Este controle é sensível ao toque, e é controlado passando o dedo levemente sobre sua superfície. Você também pode associar várias funções a este controle.

6. MASTER VOLUME

Ajusta o volume geral do som que sai pelos conectores OUTPUT L/MONO e R do painel traseiro e pelo conector PHONES.

7. Quatro teclas KNOB CONTROL FUNCTION e quatro botões - Pág.50

Esses quatro botões rotativos permitem a você ajustar vários aspectos ou parâmetros do timbre em execução. Use as teclas [KNOB CONTROL FUNCTION] para alterar o conjunto de parâmetros associados aos botões. A luz correspondente acende indicando qual grupo de parâmetros está ativo.



8. [CS1] a [CS4] (Control Slider) - Pág.51

Estes controles deslizantes (sliders) controlam o volume dos 4 elementos de um timbre normal no modo Voice, o volume de 4 partes no modo Performance, o volume de 4 partes incluindo a parte atual no modo Song/Pattern, ou o volume de 4 zonas no modo Master.

NOTA: Se todos os Sliders estiverem no mínimo, você poderá não ouvir som no instrumento, mesmo quando tocando o teclado ou música/ padrão. Se for o caso, aumente os sliders para um nível apropriado.

NOTA: O slider de [MASTER VOLUME] ajusta o nível de saída do instrumento. Por outro lado, o Control Slider ajusta o valor do volume MIDI para o elemento ou parte correspondente.

9. Teclas REMOTE - Pág.147

O modo Remote permite que você controle um software seqüenciador no computador a partir dos controles do instrumento. Aperte a tecla [ON/OFF] para entrar no modo Remote. Você pode usar a tecla [R-AUDIO/G-MIDI] para escolher o controle de pistas de áudio (luz vermelha) ou pistas de MIDI (luz verde), quando o Modo A ou B está em "General" ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE).

NOTA: Ao ajustar o parâmetro MIDI IN/OUT para "MIDI" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER) ou ajustar os Modo A e Mode B para "off" ([UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF4] REMOTE), você não pode entrar no modo Remote mesmo pressionando a tecla REMOTE [ON/OFF]. Ajuste esses parâmetros para os valores apropriados (pág.148) e então entre no modo Remote.

10. Teclas EFFECT - Pág.177

A seção de efeitos do instrumento oferece efeitos de Insert (oito conjuntos, com duas unidades de efeitos por conjunto), efeitos de sistema (Reverb e Chorus), e efeitos globais.

Os efeitos podem ser aplicados aos timbres executados no teclado e aos timbres executados na música/padrão. Três dessas teclas permitem ligar/desligar com um único toque os blocos de efeitos correspondentes (conforme impresso no painel). Lembre-se de que as teclas [INSERTION] e [SYSTEM] atuam como "bypass", enquanto a tecla [MASTER EFFECT] é do tipo liga/desliga. A distinção é importante —quando a luz das teclas [INSERTION] ou [SYSTEM] está acesa, o efeito está desativado ("bypassado"). A tecla [MASTER EFFECT] atua de forma oposta: quando a luz está acesa, significa que o efeito global está ativado. Além disso, para acessar a tela de configuração do efeito global, mantenha pressionada a tecla [MASTER EFFECT] por cerca de dois segundos.

11. Tecla [ARPEGGIO ON/OFF] - Pág.66

Pressione esta tecla para habilitar ou desabilitar a execução do Arpeggio para cada timbre, Performance, música, ou padrão. No entanto, se o parâmetro Arpeggio Switch da parte selecionada estiver ajustado para "off" no modo Performance/Song/Pattern, esta tecla não terá qualquer atuação.

12. Teclas SEQ TRANSPORT - Pág.56

Esses botões controlam a gravação e reprodução de música/padrão.

[|<] Tecla Top

Retorna instantaneamente ao início da música ou padrão atual (isto é, ao primeiro tempo do primeiro compasso).

[<<] Tecla Reverse

Pressione brevemente para retornar um compasso de cada vez, ou mantenha pressionada para retornar continuamente.

[>>] Tecla Forward

Pressione brevemente para avançar um compasso de cada vez, ou mantenha pressionada para avançar continuamente.

[O] Tecla Record

Pressione para habilitar a gravação (frase de música ou padrão). A luz se acende.

[•] Tecla Stop

Pressione para parar a gravação ou a reprodução.

[>] Tecla Play

Pressione para iniciar a reprodução a partir do ponto em que está a música ou padrão. Durante a gravação ou reprodução, a luz pisca no andamento.

13. Teclas MODE - Pág.45

Essas teclas selecionam o modo de operação (ex: modo Voice).

14. Visor LCD

Este visor LCD grande e iluminado mostra os parâmetros e valores referentes à operação ou ao modo que está selecionado.

15. Controle de contraste do visor - Pág.43

Use este controle para ajustar o visor LCD de forma a ter melhor visualização.

16. Teclas [F1] a [F6] - Pág.47

Esses botões localizados diretamente abaixo do visor LCD acessam as respectivas funções indicadas na tela. Na hierarquia do visor, as funções [F] vêm logo abaixo dos modos.

17. Teclas [SF1] a [SF5] - Pág.47

Esses botões localizados diretamente abaixo do visor LCD acessam as respectivas sub-funções indicadas na tela. Na hierarquia do visor, as funções [SF] vêm logo abaixo das funções [F]. Essas teclas também podem ser usadas para armazenar ou chamar o tipo de Arpeggio no modo Play e no modo Song / Pattern Record. Elas também podem ser usadas para armazenar ou chamar Song Scene (pág.123) nos modos Song Play / Song Record / Pattern Chain Record.

18. Tecla [INFORMATION] - Pág.53

Para chamar um recurso especial de “ajuda” que mostra informação sobre o modo que está selecionado. Você pode voltar a tela anterior pressionando esta tecla novamente ou qualquer outra tecla. Dependendo da tela que está selecionada, esta tecla pode ser usada para chamar uma janela para entrar com caracteres (pág.54), entrar números (pág.49), selecionar duração de notas (pág.49), ou selecionar nomes de teclas ou notas (pág.53).

19. Dial Data - Pág.49

Para editar o parâmetro ora selecionado. Para aumentar o valor, gire o dial para a direita (sentido horário); para diminuir o valor, gire o dial para a esquerda (sentido anti-horário). Se for selecionado um parâmetro com uma faixa de valores muito ampla, você pode alterar o valor mais rápido girando o dial rapidamente.

20. Tecla [INC/YES] - Pág.49

Para incrementar o valor do parâmetro ora selecionado. Use-o também para efetivar a execução de uma operação de Job ou Store.

21. Tecla [DEC/NO] - Pág.49

Para decrementar o valor do parâmetro ora selecionado. Use-o também para cancelar a execução de uma operação de Job ou Store.

NOTA: Você também pode usar as teclas de [INC/YES] e [DEC/NO] para mover rapidamente através de valores de parâmetros em passos de dez unidades, sobretudo os valores de faixa muito ampla. Simplesmente mantenha pressionada uma das teclas (no sentido que deseja variar), e pressione simultaneamente o outro. Por exemplo: para saltar no sentido positivo, mantenha pressionada a tecla [INC/ YES] e pressione [DEC/NO].

22. Teclas de Cursor - Pág.49

As teclas de cursor movem o “cursor” dentro da tela do visor LCD, destacando e selecionando os vários parâmetros.

23. Tecla [EXIT] - Pág.46

Os menus e janelas deste sintetizador estão organizados conforme uma estrutura hierarquizada. Pressione esta tecla para sair da janela atual e voltar para a anterior na hierarquia.

24. Tecla [ENTER]

Use esta tecla para executar uma operação de Job ou Store. Use-a também para entrar com um número ao selecionar uma posição na memória ou banco para um timbre ou Performance. No modo File, use esta tecla para ir para o próximo nível abaixo do que está o diretório selecionado.

25. Luzes SLOT 1-3 - Pág.284

Estas três luzes mostram a situação das placas Plug-in. Se a placa Plug-in estiver instalada corretamente, a luz do slot correspondente estará acesa.

NOTA: A placa "Vocal Harmony" (PLG100-VH) só pode ser instalada no slot 1, não podendo ser instalada nos slots 2 ou 3.

NOTA: A placa "Multi Part" (PLG100-XG) só pode ser instalada no slot 3, não podendo ser instalada nos slots 1 ou 2.

26. Teclas BANK - Pág.60

Cada um destas teclas seleciona um banco de timbre ou Performance. Quando a tecla [CATEGORY SEARCH] está ativada, estas teclas podem ser usadas para selecionar a categoria desejada (impressa abaixo de cada tecla). Quando a tecla [SECTION] está ativada, no modo Pattern, estas teclas pode ser usada para selecionar a seção desejada.

27. Teclas GROUP [A] a [H] - Pág.48

Cada uma destas teclas seleciona um grupo de timbre ou Performance. Quando a tecla [CATEGORY SEARCH] está ativada, estas teclas podem ser usadas para selecionar a categoria desejada (impressa abaixo de cada tecla). Quando a tecla [SECTION] está ativada, no modo Pattern, estas teclas pode ser usada para selecionar a seção desejada.

28. Teclas NUMBER [1] a [16] - Pág.48

O uso destas teclas varia conforme o estado das teclas [TRACK SELECT] e [MUTE].

	Funções das teclas NUMBER [1] a [16]		
	[TRACK SELECT] ativada	[MUTE] ativada	[TRACK SELECT] e [MUTE] ativadas
Modo Voice Play	Config. do canal de transmissão do teclado	---	Seleção de timbre, conforme Groups A - H
Modo Voice Edit	Seleção de Elemento (1 - 4) e Config. de Mute de Elemento (9 - 12)	---	---
Modo Performance Play	Config. do canal de transmissão do teclado	Parte da Performance	Seleção de Performance ou timbre (se o cursor estiver localizado no nome do timbre), conforme Groups A - H
Modo Performance Edit	Seleção da Parte da Performance (1 - 4)	Configuração do Mute (1 - 4)	---
Modo Master Play	Config. do canal de transmissão do teclado (ao memorizar o modo Voice ou Performance no Master atual) ou seleção de pista de Song/Pattern (ao memorizar o modo Song ou Pattern no Master atual)	---	Seleção do Master, conforme Groups A - H
Modo Master Edit	seleção de Zona (1 - 4)	---	---
Modo Song/Pattern Play	Seleção de Song/Pattern	Config. de Mute de pista de Song/Pattern	---
Modo Song/Pattern Mixing	Seleção de parte de Song/Pattern	Config. de Mute da parte de Song/Pattern	---
Modo Mixing Voice Edit	Seleção de elemento (1- 4) e config. de Mute de elemento (9- 12)	---	---

29. Tecla [CATEGORY SEARCH] - Pág.62

Quando esta tecla é ativada no modo Performance, a fileira inferior das teclas [BANK] (indicadas por A.PIANO a REED/PIPE) e teclas [GROUP] podem ser usadas para selecionar categorias de Performance. Quando esta tecla é ativada em outro modo, a fileira inferior das teclas [BANK] (indicadas por A.PIANO a REED/PIPE) e as teclas [GROUP] podem ser usadas para selecionar categoria de timbre.

30. Tecla [SECTION] - Pág.57

Quando esta tecla é ativada no modo Pattern, as teclas GROUP [A] a [H] podem ser usadas para selecionar Pattern Section A a H e as teclas [PRE5] a [PLG3] das teclas BANK podem ser usadas para selecionar Pattern Section I a P.

31. Tecla [TRACK SELECT] - Pág.58

Ativando esta tecla no modo Song/Pattern habilita as teclas NUMBER [1] a [16] para seleção das respectivas pistas de músicas/padrões. O estado desta tecla afeta as teclas NUMBER [1] a [16] de formas diferentes, dependendo do modo que está selecionado. (veja item 28 "teclas NUMBER [1] a [16]").

32. Tecla [MUTE] - Pág.58

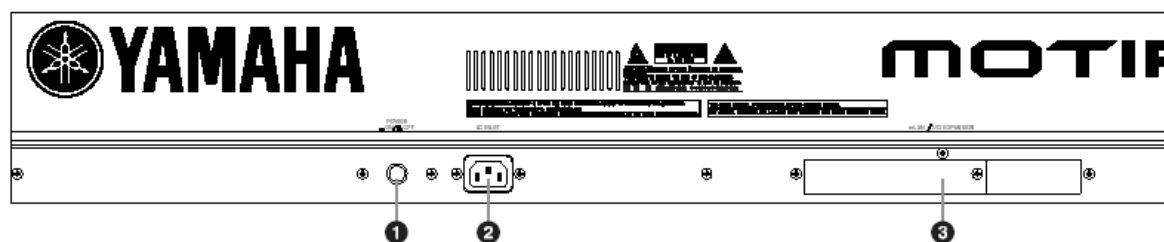
Ativando esta tecla no modo Song/Pattern habilita as teclas NUMBER [1] a [16] para efetuar Mute das respectivas pistas de músicas/padrões. Pressione uma das teclas NUMBER [1] a [16] enquanto mantém pressionada esta tecla para colocar em solo a respectiva pista da música/padrão atual. O estado desta tecla afeta as teclas NUMBER [1] a [16] de formas diferentes, dependendo do modo que está selecionado. (veja item 28 "teclas NUMBER [1] a [16]").

Painel Traseiro

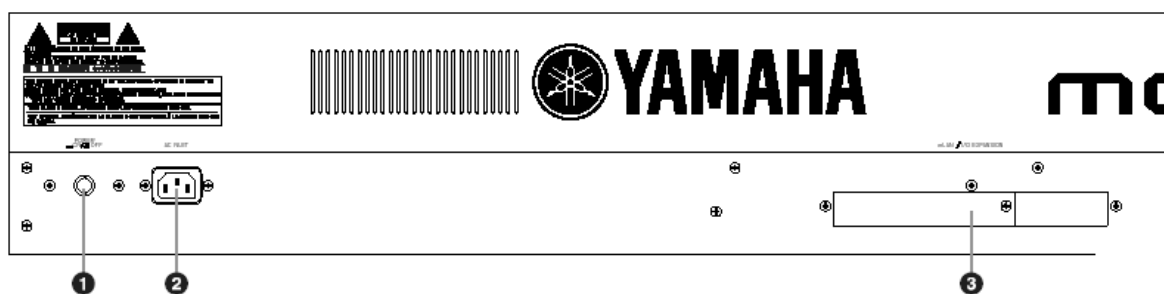
MOTIF ES6

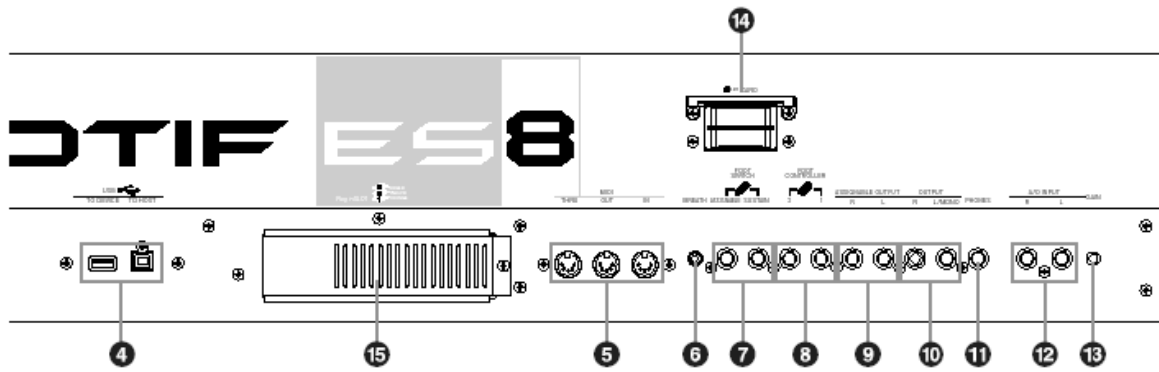
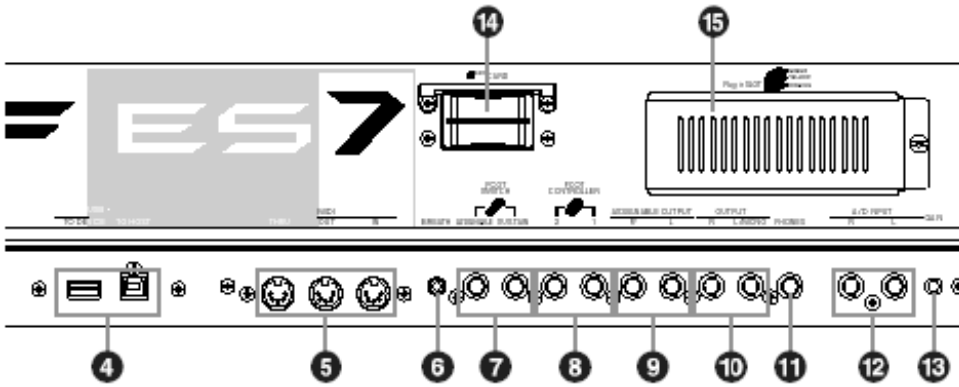
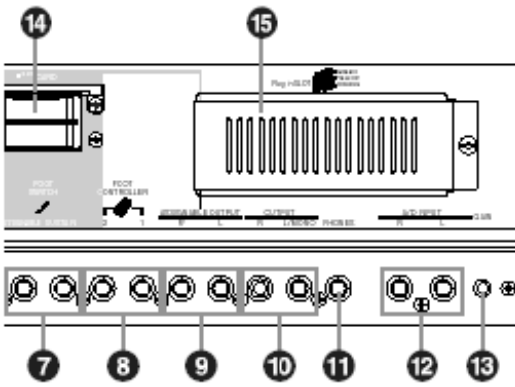


MOTIF ES7



MOTIF ES8





1. Chave POWER - Pág.43

Pressione para ligar ou desligar o instrumento.

2. AC INLET (conexão de energia) - Pág.26

Certifique-se de que o cabo de energia está conectado ao instrumento antes de conectá-lo na tomada de energia. Use somente o cabo de energia fornecido com o instrumento. Caso este cabo tenha sido perdido ou danificado, e for necessário substituí-lo, entre em contato com o revendedor Yamaha. O uso de um cabo inadequado poderá trazer risco de incêndio ou choque elétrico.

3. Tampa da placa de expansão mLAN (mLAN16E) ou I/O (AIEB2) - Pág.25

Pode-se instalar no instrumento uma placa de expansão mLAN (mLAN16E) ou uma placa de expansão de entrada/saída (AIEB2), vendidas separadamente. Com a placa mLAN16E, você pode conectar seu MOTIF ES a outros equipamentos e instrumentos compatíveis com mLAN. A placa AIEB2 oferece opções extras de entrada/saída digitais, destacando conexões do tipo óptico e coaxial. Além disso, a placa também inclui três pares de saídas estéreo endereçáveis (seis conectores analógicos).

4. Conectores USB - Pág.29

Este instrumento é equipado com dois tipos de conectores USB no painel traseiro – USB TO HOST e USB TO DEVICE. O USB TO HOST é usado para conectar o instrumento a um computador usando um cabo USB. A conexão USB entre o instrumento e o computador só pode ser usada para transferir dados de MIDI. Não é possível transferir áudio digital por USB.

O conector USB TO DEVICE é usado para conectar este instrumento a um dispositivo de armazenamento (unidade de disco rígido, de CD-ROM, etc) compatível com USB. Isso permite que você salve num dispositivo de armazenamento externo os dados criados no instrumento. As operações de Save/Load podem ser efetuadas no modo File.

NOTA: Veja detalhes sobre USB na pág. 29.

USB

USB (Universal Serial Bus). É uma interface serial para conectar o computador com dispositivos periféricos, e permite transferência de dados rápida, se comparada à conexão serial convencional.

5. Conectores MIDI IN/OUT/THRU - Pág.34

O conector MIDI In é usado para receber dados de controle e execução de outro dispositivo MIDI, como um seqüenciador externo. O conector MIDI Thru simplesmente redireciona os dados MIDI que são recebidos (por MIDI In), possibilitando o encadeamento de instrumentos MIDI. O MIDI Out é usado para transmitir todos os dados de controle e execução do MOTIF para outro equipamento MIDI.

6. Conector BREATH Controller - Pág.42

Conecte aqui um controlador de sopro Yamaha BC3 para obter expressividade usando o sopro.

7. Conectores FOOT SWITCH - Pág.42

Servem para conectar pedais de chave do tipo liga/desliga (Yamaha FC4 ou FC5). Quando um pedal desse tipo é conectado em SUSTAIN, ele controla o recurso de sustain. Quando um pedal é conectado em ASSIGNABLE, ele pode controlar uma dentre as várias funções diferentes, endereçáveis.

8. Conectores FOOT CONTROLLER - Pág.42

Servem para conexão de pedais opcionais do tipo "controle contínuo" (Yamaha FC7, etc.). Cada conector permite que você controle continuamente uma dentre as várias funções endereçáveis, tais como volume, tonalidade, afinação, e outros parâmetros do som.

9. Conectores ASSIGNABLE OUT L/R - Pág.31

Saídas de áudio com nível de "linha" (plug de 1/4") por onde saem os sons do instrumento. Estas saídas são independentes da saída principal (conectores L/MONO e R, descritos abaixo), e podem ser endereçadas livremente a qualquer das teclas de timbre de bateria ou partes. Isso possibilita que você enderece determinados timbres ou sons para serem processados externamente. Podem ser endereçadas a estes conectores:

- tecla de timbre de bateria associada a um instrumento de percussão - Pág.203
- qualquer parte de uma performance* - Pág.218
- qualquer parte de uma música* - Pág.235
- qualquer parte de um padrão* - Pág.235

* Inclusive a entrada de áudio

10. Conectores OUTPUT L/MONO e R - Pág.31

São saídas de áudio com nível de "linha" (plug de 1/4") por onde saem os sons do instrumento. Para uso em mono, use apenas o conector L/MONO.

11. Conector PHONES - Pág.31

Serve para conectar um fone de ouvido estéreo.

12. Conector A/D INPUT - Pág.33

Estes conectores servem para entrar com sinais de áudio externos (plug de 1/4"). Pode-se conectar vários tipos de dispositivos, tais como microfone, guitarra, baixo, toca-discos de CD, ou sintetizador. O sinal que entra neste conector é endereçado à parte AUDIO IN nos modos Performance, Song, ou Pattern. No modo Sampling, estes conectores são usados para capturar o áudio para a amostra (sample). Para sinais estéreo (como de equipamentos de áudio), use os dois conectores; para sinais mono (microfone, guitarra), use somente o conector L.

13. Botão GAIN - Pág.73

Para ajustar o ganho de entrada do áudio nos conectores A/D INPUT. Dependendo do dispositivo conectado (microfone, toca-discos CD, etc), pode ser preciso ajustar aqui para obter o nível ideal.

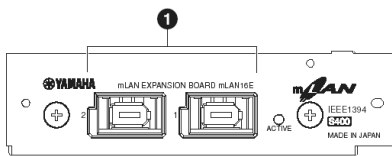
14. CARD (entrada de cartão) - Pág.27

Insira aqui um cartão SmartMedia (memória) para transferir dados de/para o instrumento. Leia com atenção as precauções quanto ao uso de SmartMedia (Pág.28) antes de inserir o cartão.

15. Tampa da placa Plug-in - Pág.283

Instalando uma placa Plug-in opcional neste instrumento permite a você expandir as sonoridades. Até três placas podem ser instaladas no painel traseiro.

• Com a placa opcional mLAN16E instalada:



1. Conectores mLAN (IEEE1394) 1, 2

Para conectar dispositivos compatíveis com mLAN ou IEEE1394 (FireWire) usando cabo padrão IEEE1394 (6 pinos).

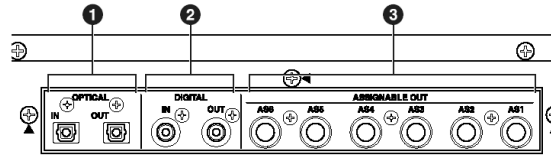


mLAN
"mLAN" é uma rede digital desenvolvida para aplicações musicais. Ela usa e expande o padrão IEEE1394, um barramento serial de alto desempenho. Para detalhes, consulte o Guia da mLAN16E.

* O nome "mLAN" e seu logo (acima) são marcas registradas.

NOTA: O áudio digital que sai pelo conector mLAN possui resolução fixa de 24 bits/44.1 kHz.

• Com a placa opcional AIEB2 instalada:



1. Conectores OPTICAL IN, OUT - Págs.33, 34

Use estes conectores para entrada e saída de sinais digitais em cabos de fibra óptica. Você pode usar a entrada OPTICAL IN para gravar sinais digitais com frequências de amostragem de 48kHz, 44.1kHz ou 32kHz. A saída OPTICAL OUT envia sinal digital em 44.1kHz.

2. Conectores DIGITAL IN, OUT - Págs.33, 34

Use estes conectores para entrada e saída de sinais digitais em cabos coaxiais (plug RCA). O formato do áudio digital é CD/DAT (S/PDIF). Você pode usar a entrada DIGITAL IN para gravar sinais digitais com frequências de amostragem de 48kHz, 44.1kHz ou 32kHz. A saída DIGITAL OUT envia sinal digital em 44.1kHz.

3. Conectores ASSIGNABLE OUT - Pág.31

Saídas de áudio com nível de "linha" (plug de 1/4") por onde saem os sons do instrumento. Estas saídas são independentes da saída principal (conectores L/MONO e R, descritos abaixo), e podem ser endereçadas livremente a qualquer das teclas de timbre de bateria ou partes. Isso possibilita que você enderece determinados timbres ou sons para serem processados externamente. Podem ser endereçadas a estes conectores:

- tecla de timbre de bateria associada a um instrumento de percussão - Pág.203
- qualquer parte de uma - Pág.218
- qualquer parte de uma música* - Pág.235
- qualquer parte de um padrão* - Pág.235

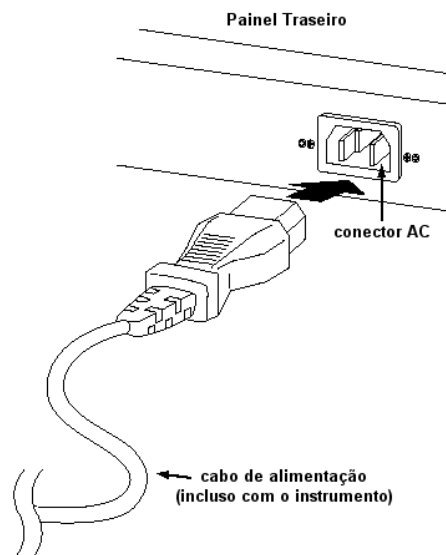
* Inclusive a entrada de áudio

NOTA: A resolução do sinal de áudio digital que sai pelos conectores OPTICAL OUT e DIGITAL OUT pode ser configurada para 20 bits ou 24 bits na função [UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT. A frequência de amostragem, no entanto, é fixa em 44.1 kHz.

Iniciando

Por favor, leia com atenção esta seção antes de usar seu novo MOTIF ES. Esta seção explica como conectar seu MOTIF ES à tomada de energia, a equipamentos externos de áudio e a de MIDI, e a um sistema com computador. Só ligue o MOTIF ES após ter efetuado todas as conexões necessárias (página 43).

Alimentação



- 1 Certifique-se de que a chave POWER do MOTIF ES está na posição OFF.
- 2 Conecte na entrada AC INLET do painel traseiro o cabo de alimentação fornecido com o instrumento.
- 3 Conecte a outra extremidade do cabo de alimentação à tomada de energia. Certifique-se de que o seu MOTIF ES está especificado para voltagem da sua localidade.

⚠ AVISO

Certifique-se de que seu MOTIF ES está adequado para a voltagem AC que é fornecida no local onde ele será usado (como indicado no painel traseiro). Se você conectar o instrumento à rede elétrica inadequada poderá causar sérios danos aos circuitos internos e até mesmo correr o risco de choque elétrico!

⚠ AVISO

Use somente o cabo de alimentação fornecido com o MOTIF ES. Caso o cabo fornecido tenha sido perdido ou danificado, e precise ser substituído, entre em contato com o revendedor Yamaha. O uso de um cabo inadequado poderá criar risco de incêndio e choque elétrico!

⚠ AVISO

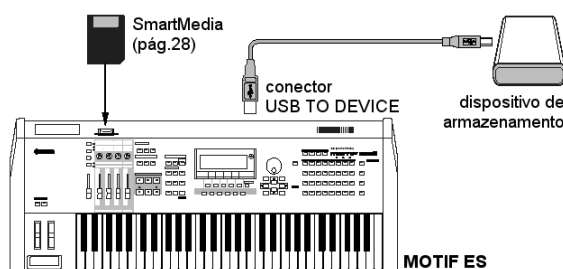
O tipo de cabo de alimentação fornecido com o MOTIF ES pode ser diferente, dependendo do país onde ele foi adquirido (pode haver um terceiro pino no plug de alimentação, para aterramento). A conexão imprópria do condutor de aterramento pode criar risco de choque elétrico. NÃO modifique o plug do cabo de alimentação fornecido com o MOTIF ES. Caso o plug não encaixe na tomada, solicite a um eletricitista qualificado a instalação de uma tomada apropriada. Não use um adaptador de tomada que elimine o condutor de aterramento.

Armazenamento de dados em cartões SmartMedia e dispositivos USB

Quando você cria música neste instrumento, gera uma enorme variedade de dados —tais como dados de timbres personalizados (incluindo timbres, Performances, etc), dados de seqüenciamento MIDI (músicas, padrões, arpejos), e dados de forma-de-onda (usando a função Sampling).

Naturalmente, para sua segurança você desejará salvar esses dados para um uso no futuro, e o instrumento é equipado com uma variedade de opções de armazenamento. Você pode salvar seus dados em um cartão SmartMedia (inserido na entrada CARD) ou em um dispositivo de armazenamento externo, via USB (conectado ao conector USB TO DEVICE). Para recuperar os dados, use a função Load (as operações de Save e Load são efetuadas no modo File; veja página 266).

Lembre-se de que certos tipos de dados são perdidos quando você desliga o instrumento, e devem ser salvos apropriadamente. Lembre-se também que havendo várias opções de armazenamento (incluindo cartão SmartMedia, disco rígido, flash disk, etc), você deve sempre ter a mão a mídia adequada formatada ANTES de começar a criar ou editar os dados.



NOTA: As operações de Save/Load no modo File pode ser executada entre o cartão SmartMedia inserido na entrada CARD do painel traseiro, ou entre o dispositivo de armazenamento conectado no conector USB TO DEVICE e o instrumento. Por favor, lembre-se de que as operações Save/Load no modo File não podem ser executadas entre o cartão SmartMedia inserido na entrada CARD e o dispositivo de armazenamento USB conectado em USB TO DEVICE. Em resumo, os dados podem ser salvos/carregados entre a mídia de armazenamento e o instrumento, mas não entre duas mídias de armazenamento.

Dados perdidos e dados retidos ao desligar o instrumento

A tabela abaixo lista os tipos de dados que você pode criar no instrumento e os locais de memória onde eles são armazenados, permanente ou temporariamente.

⚠ CUIDADO

Antes de desligar o instrumento, certifique-se de que salvou no cartão SmartMedia ou no dispositivo de armazenamento USB todos os dados que estavam na memória DRAM, caso contrário os dados serão perdidos.

Tipos de Dados	Pág.	Modo em que o dado é criado	Tipo de memória interna onde o dado fica armazenado
Voice	79	modo Voice	Flash ROM
Mixing Voice	105	modo Mixing Voice	DRAM → é perdido quando o instrumento é desligado!
Performance	87	modo Performance	Flash ROM
Song*	117	modo Song	DRAM → é perdido quando o instrumento é desligado!
Song Chain	59	modo Song Chain	DRAM → é perdido quando o instrumento é desligado!
Pattern*	106	modo Pattern	DRAM → é perdido quando o instrumento é desligado!
Pattern Chain	115	modo Pattern Chain	DRAM → é perdido quando o instrumento é desligado!
Phrase (Pattern)	110	modo Pattern	DRAM → é perdido quando o instrumento é desligado!
Arpeggio	130	modo Song, modo Pattern	Flash ROM
Master	136	modo Master	Flash ROM
Waveform**	94	modo Sampling	DIMM (DRAM) → é perdido quando o instrumento é desligado!
Mixing Template***	103	modo Song Mixing, modo Pattern Mixing	Flash ROM
System settings	185	modo Utility	Flash ROM

* Inclui as configurações de mixagem (págs. 103, 127)

** Se você criar timbres do usuário (User Voices) ou timbres amostrados (Sample Voices) usando a função Sampling, as formas-de-onda correspondentes podem ser salvas automaticamente ao salvar os dados de User Voice ou os dados de música/padrão no dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB.

*** Os dados de mixagem de música / mixagem de padrão podem ser armazenados como dados de música/padrão e como uma formatação de mixagem (que não está associado com uma determinada música/padrão).

NOTA: Consulte o tópico “Estrutura da Memória”, na página 186, para detalhes sobre os tipos de dados que você pode criar no instrumento, as posições de memória que você pode armazená-los, e os tipos de arquivos que são usados ao salvar os dados em dispositivos SmartMedia/USB.

⚠ CUIDADO

Os dados de até 128 MB podem ser salvos em um cartão SmartMedia inserido na entrada CARD do painel traseiro. A Yamaha recomenda o uso de dispositivos de armazenamento USB de grande capacidade, uma vez que você pode querer salvar mais do que 128 MB —especialmente se você tiver instalado memória DIMM opcional (página 289) e estiver usando o recurso de Sampling.

Usando cartões SmartMedia™*

Manuseie os cartões SmartMedia com cuidado. Siga as recomendações importantes abaixo.

* SmartMedia é marca registrada da Toshiba Corporation.

● Tipos compatíveis de cartão SmartMedia

Podem ser usados os cartões SmartMedia de 3.3V (3V). Os cartões SmartMedia do tipo 5V não são compatíveis com este instrumento.

● Capacidade de Memória

Existem sete tipos de cartões SmartMedia: 2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB, 64MB, e 128MB. Lembre-se de que só podem ser usados os cartões SmartMedia que atendem ao padrão SSFDC (contendo o logo SmartMedia).

● Inserindo/Removendo cartões SmartMedia

Inserindo um cartão SmartMedia

Com o lado dos contatos virado para baixo, insira o cartão firmemente mas com cuidado na entrada CARD, até onde ele pode ir. Tenha cuidado para não enfiar o cartão de cabeça para baixo. Não insira nesta abertura algo que não seja um cartão SmartMedia.

Removendo o cartão SmartMedia

Antes de remover o cartão SmartMedia, tenha a certeza de que o mesmo não está em uso, nem está sendo acessado pelo instrumento. Então puxe devagar o cartão para fora com a mão. Se o cartão estiver sendo acessado*, aparecerá no visor do instrumento uma mensagem de que ele está em uso.

* Isso inclui todas as operações de Save, Load, Format, Delete e Create Directory para o cartão SmartMedia. Observe também que o instrumento pode acessar automaticamente o cartão SmartMedia para verificar o tipo de mídia quando ele já está inserido ao se ligar o instrumento.



CUIDADO

Nunca tente remover o cartão SmartMedia ou desligar o instrumento quando o cartão está sendo acessado. Isso poderá destruir dados no instrumento e no cartão, e até danificar o próprio cartão SmartMedia.

● Formatando cartões SmartMedia

O cartão SmartMedia precisa ser formatado antes de ser usado em seu instrumento. Quando ele é formatado, todos os dados que estiverem nele serão apagados. Antes de formatar, certifique-se de que não há dados importantes no cartão.

NOTA: Os cartões SmartMedia formatados em seu instrumento podem não ser aceitos em outros instrumentos ou dispositivos.

● Sobre os cartões SmartMedia

Manuseie o cartão SmartMedia com cuidado!

- Os cartões SmartMedia são muito sensíveis e podem ser danificados por eletricidade estática. Antes de manusear o cartão, tome o cuidado de descarregar a eletricidade estática do seu corpo tocando em algum material metálico, como a maçaneta de uma porta ou esquadria de alumínio.
- Remova o cartão do instrumento quando ele ficar sem ser usado por muito tempo.
- Não exponha o cartão diretamente aos raios solares, temperatura extremamente alta ou baixa, ou a umidade excessiva, poeira e líquidos.
- Não amasse, não faça pressão, e nem coloque objetos pesados sobre o cartão.
- Nunca toque os contatos dourados com seus dedos nem deixe-os em contato com metais ou objetos duros.
- Não exponha o cartão a campos magnéticos tais como os produzidos por televisores, alto-falantes, motores, etc, pois o campo magnético pode apagar parcial ou totalmente os dados do cartão.
- Não cole nada no cartão, a não ser as etiquetas fornecidas especificamente para isso. Tenha cuidado em colar a etiqueta no local apropriado.

Protegendo seus dados ("write-protect")

Para evitar que dados importantes sejam apagados inadvertidamente, cole no círculo indicado no cartão o selo de proteção contra escrita ("write-protect") fornecido junto com o cartão. Se você quiser salvar dados no cartão, não se esqueça de remover o selo de proteção. Não reutilize um selo que tenha sido removido; ele pode não colar direito e fazer o cartão não entrar corretamente.

● Data Backup

Para maior segurança dos dados, a Yamaha recomenda que você tenha duas cópias dos dados importantes, em cartões SmartMedia separados. Isso lhe dará uma garantia se um dos cartões for danificado ou perdido.

● Trava contra roubo

O instrumento é equipado com uma trava contra roubo para o cartão SmartMedia. Caso haja necessidade, instale a trava no instrumento.

Para instalar a trava contra roubo:

- 1 Remova a parte metálica usando uma chave do tipo Phillips.
- 2 Gire a parte metálica para baixo e recolque-a nesta nova posição.

Usando dispositivos de armazenamento USB

Quando for usar dispositivos de armazenamento USB, tome o cuidado usar o conector USB TO DEVICE do instrumento, e siga as recomendações importantes abaixo.

● Dispositivos USB compatíveis

Conecte ao conector USB TO DEVICE somente dispositivos de armazenamento USB (unidade de disco rígido, CD-ROM, flash-disk, etc). Não conecte ali outros tipos de dispositivos, tais como teclado de computador ou mouse.

Podem ser usados tanto dispositivos alimentados pelo cabo ("bus-powered") quanto dispositivos alimentados externamente.

O MOTIF ES não suporta necessariamente todos os dispositivos de armazenamento USB que estão disponíveis no mercado. A Yamaha não pode garantir a operação de dispositivos que você tenha adquirido. Antes de adquirir um dispositivo de armazenamento USB, favor consultar o revendedor ou distribuidor Yamaha (veja lista no final deste manual) para obter informações, ou acesse o site:

<http://www.yamahasyth.com/>

NOTA: Embora possa se usar uma unidade de CD-R/W para carregar dados para o instrumento, ela não poderá ser usada para salvar dados. No entanto, você pode transferir dados para um computador e nele salvar os dados para um CD-ROM, usando o gravador de CD-ROM do computador.

● Formatando a mídia de armazenamento

Quando um dispositivo de armazenamento USB ou a mídia de armazenamento é inserida, poderá aparecer no visor LCD a mensagem "Disk or card unformatted", indicando que o dispositivo ou mídia deve ser formatado para uso. Execute a operação de Format no modo File (página 268).

Precauções ao usar o conector USB TO DEVICE

⚠ CUIDADO

- Nunca ligue/desligue o dispositivo USB e nunca conecte/desconecte o cabo USB quando o dispositivo USB é do tipo auto-alimentado. Isso poderá acarretar em "congelamento" da operação do sintetizador.
- Enquanto o instrumento estiver acessando os dados (como nas operações de Save, Load e Delete do modo File), NÃO desconecte o cabo USB, NÃO remova a mídia do dispositivo, e NÃO desligue a alimentação de qualquer dos equipamentos. Isso poderá destruir dados em ambos os equipamentos.

● Protegendo seus dados ("write-protect")

Para evitar que dados importantes sejam apagados inadvertidamente, aplique a proteção contra escrita fornecida com o dispositivo e/ou mídia de armazenamento. Quando você quiser salvar dados no dispositivo de armazenamento USB, não se esqueça de remover esta proteção contra escrita.

Tipos de conector USB

Existem dois tipos de conector USB, e o painel traseiro do instrumento possui os dois. Tome cuidado para não confundir os dois.

● Conector USB TO HOST

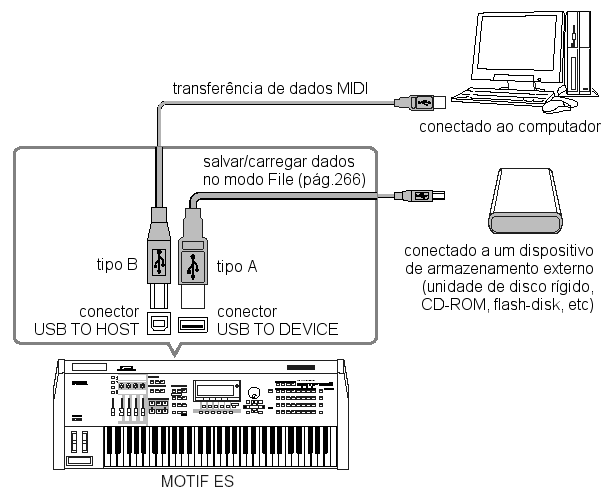
Este tipo é usado para conectar o instrumento a um computador, e permite que você transfira dados MIDI entre os dispositivos. Diferentemente do MIDI, o USB pode manipular múltiplas portas através de um único cabo.

Os cabos USB possuem conectores diferentes em cada extremidade: o tipo A e o tipo B. Conecte o tipo A ao computador e o tipo B ao conector USB TO HOST do instrumento.

● Conector USB TO DEVICE

Este tipo é usado para conectar o instrumento a um dispositivo de armazenamento USB, e permite que você salve no dispositivo os dados que foram criados no instrumento, e também carregar dados do dispositivo para o instrumento. As operações de Save e Load são executadas no modo File.

Os cabos USB possuem conectores diferentes em cada extremidade: o tipo A e o tipo B. Conecte o tipo A ao conector USB TO DEVICE e o tipo B ao dispositivo de armazenamento USB.



NOTA: O computador não pode acessar o dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE do MOTIF ES, mesmo com as conexões mostradas acima. Somente pelo modo File do próprio instrumento é que você pode acessar os dados do dispositivo de armazenamento USB conectado em USB TO DEVICE.

NOTA: Embora o MOTIF ES suporte o padrão USB 1.1, você poderá conectar e usar com ele um dispositivo de armazenamento USB 2.0. No entanto, a velocidade de transferência será dentro do padrão USB 1.1.

Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB

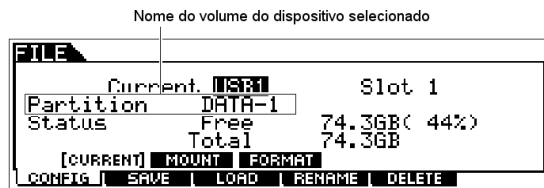
- 1 Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File.
- 2 Pressione a tecla [SF1] CURRENT para verificar qual o dispositivo que está selecionado.

Quando Current está indicando "CARD"

O instrumento reconhece o cartão SmartMedia inserido na entrada CARD.

Quando Current está indicando "USB"

O instrumento reconhece o dispositivo de armazenamento USB.



- 3 Configure Current para "CARD" se você deseja acessar o cartão SmartMedia, ou para "USB" se deseja acessar o dispositivo de armazenamento USB.

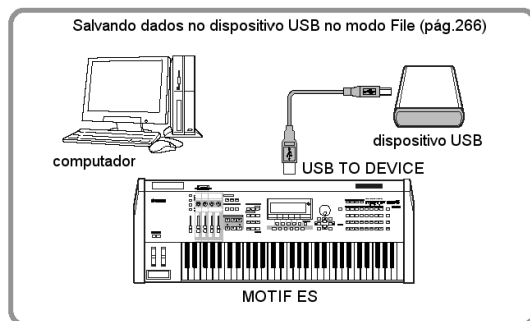
Se o dispositivo de armazenamento USB suporta múltiplos tipos de mídia, você terá que configurar o número do Slot após configurar Current para "USB". Para verificar qual o tipo de mídia que corresponde a qual número USB (1 ou 2) e qual o número do Slot, veja o nome do Volume ou a configuração de Partition nesta tela do visor.

Uma vez efetuadas as configurações acima, você pode efetuar quaisquer das demais operações de File (opções na parte de baixo do visor, acessadas pelas teclas [F2] a [F5]).

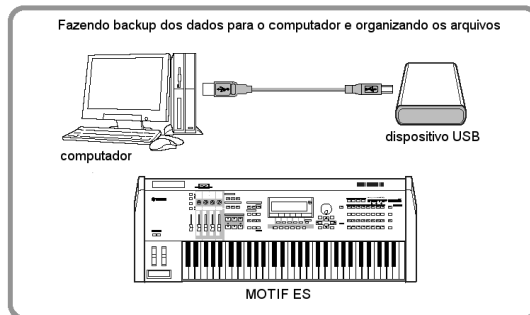
NOTA: Quando um dispositivo USB é conectado ou a mídia de armazenamento é inserida, poderá aparecer a mensagem "Disk or card unformatted" no visor LCD, indicando que o dispositivo ou mídia deve ser formatado para uso. Execute a operação de Format no modo File (página 268).

DICA: Salvando seus dados no computador

- **Fazendo backup para um computador**
Estando os dados já salvos em um cartão SmartMedia ou em um dispositivo de armazenamento USB, você poderá copiá-los para o disco rígido do seu computador, e então arquivá-los e organizar os arquivos como desejar. Simplesmente reconecte o dispositivo como mostrado abaixo.



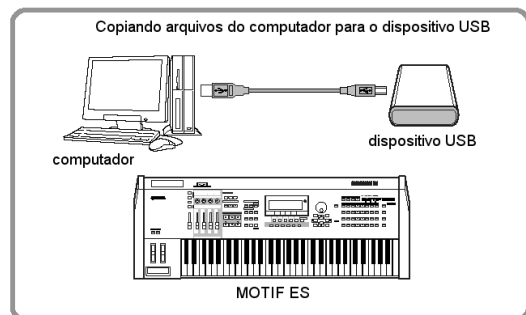
Desconecte o dispositivo USB do sintetizador e conecte-o ao computador



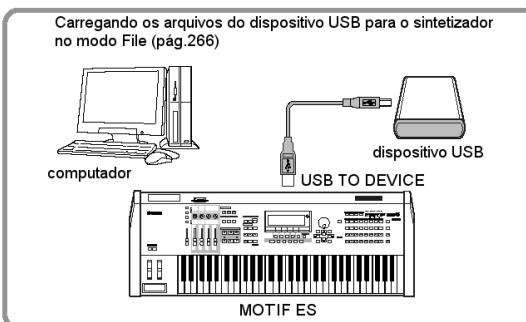
NOTA: Embora o exemplo mostre o uso de um dispositivo de armazenamento USB, você pode fazer backup de seus dados que estão salvos em um cartão SmartMedia que esteja inserido na abertura CARD.

- **Carregando os dados do computador para o MOTIF ES**

Os dados e arquivos contidos no disco rígido do computador podem ser carregados para o MOTIF ES copiando-os primeiro para a mídia de armazenamento, e em seguida transferindo-os para o instrumento. Dessa forma, você pode usar com o MOTIF ES os dados criados no computador ou outro instrumento. Por exemplo, você pode carregar seqüências Standard MIDI Files para o instrumento como dados de música/padrão, ou importar arquivos de áudio WAV ou AIFF para usar como dados de forma-de-onda.



Desconecte o dispositivo USB do computador e conecte-o ao sintetizador



Conexões

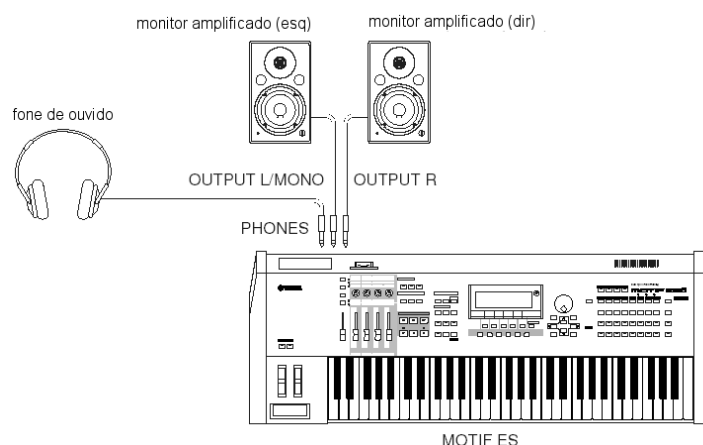
Conectando a equipamento externo de áudio

Como o MOTIF ES não possui alto-falantes próprios, você precisará de um sistema de áudio externo ou um fone de ouvido para ouvir sua execução. As ilustrações a seguir mostram vários exemplos de conexões; siga o exemplo que mais se assemelhe ao seu caso.

Saída de áudio

● Conectando um par de caixas amplificadas (saída analógica)

Para uma ótima reprodução da riqueza dos sons e efeitos do instrumento, e total imagem estereofônica, use um par de caixas amplificadas. Conecte essas caixas aos conectores OUTPUT L/MONO e R do painel traseiro do MOTIF ES.



NOTA: Ao usar somente uma caixa amplificadora, conecte-a à saída OUTPUT L/MONO do painel traseiro do MOTIF ES.

● Conectando a um mixer

Existem mais saídas de áudio além dos conectores OUTPUT (L/MONO e R). Conecte essas saídas a um mixer para controlar separadamente os sons individuais de peças da bateria ou de partes (de Performance, de música, ou de padrão). Você pode expandir a capacidade de saída instalando uma placa opcional de entradas/saídas (AIEB2) ou uma interface mLAN16E. Instalando a AIEB2 você adiciona mais seis conectores de saída (OUTPUT), enquanto instalando a mLAN16E você expande a capacidade de saída com 14 saídas digitais, através de um cabo FireWire (IEEE1394). Para detalhes sobre como configurar os endereçamentos de parte/saída, consulte a tabela abaixo.

Saída de notas (peças) separadas de um timbre de bateria	Determinada pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo) como dado de Drum Voice. [VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → selec. Drum Key → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel Esta configuração está disponível para a parte cujo parâmetro OutputSel este configurado como "drum" em outro modo (Performance or Song).	Pág. 203
Saída de partes separadas de uma Performance	Determinada pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo). [PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel O endereçamento de uma entrada de áudio que é parte de uma Performance para uma saída é feito pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo). [PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Pág. 218
Saída de partes separadas de uma música (Song)	Determinada pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo). [SONG] → selec. Song [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel O endereçamento de uma entrada de áudio que é parte de uma música para uma saída é feito pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo). [SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Pág. 235
Saída de partes separadas de um padrão	Determinada pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo). [PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel O endereçamento de uma entrada de áudio que é parte de um padrão para uma saída é feito pelo parâmetro OutputSel (como mostra abaixo). [PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN → [SF1] OUTPUT → OutputSel	Pág. 235

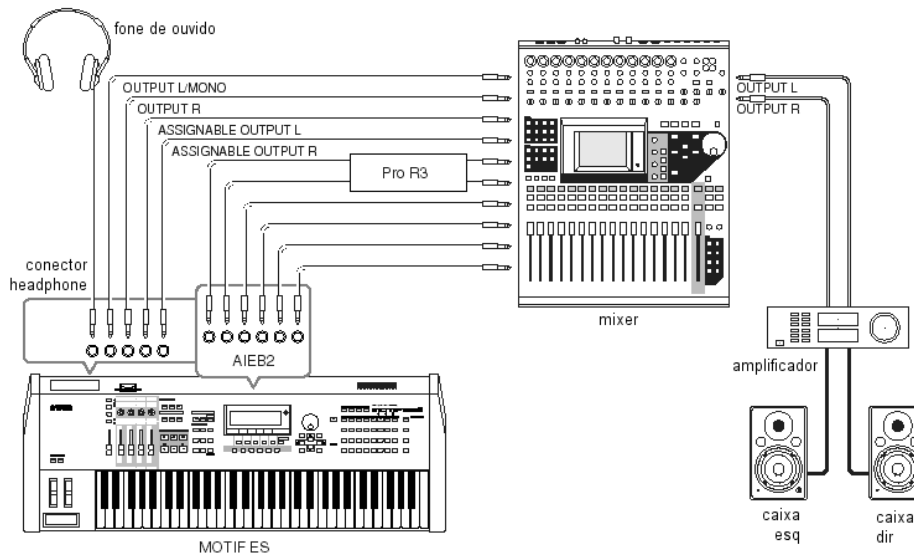
As seguintes configurações podem ser efetuadas a partir das páginas de parâmetros listadas acima.

LCD	Conexões de saída	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L & R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L & R	Stereo
as1&2	ASSIGNABLE OUTPUT 1 & 2	Stereo (1: L, 2: R) *
as3&4	ASSIGNABLE OUTPUT 3 & 4	Stereo (3: L, 4: R) *
as5&6	ASSIGNABLE OUTPUT 5 & 6	Stereo (5: L, 6: R) *
as7&8	ASSIGNABLE OUTPUT 7 & 8	Stereo (7: L, 8: R) **
as9&10	ASSIGNABLE OUTPUT 9 & 10	Stereo (9: L, 10: R) **
as11&12	ASSIGNABLE OUTPUT 11 & 12	Stereo (11: L, 12: R) **
as13&14	ASSIGNABLE OUTPUT 13 & 14	Stereo (13: L, 14: R) **

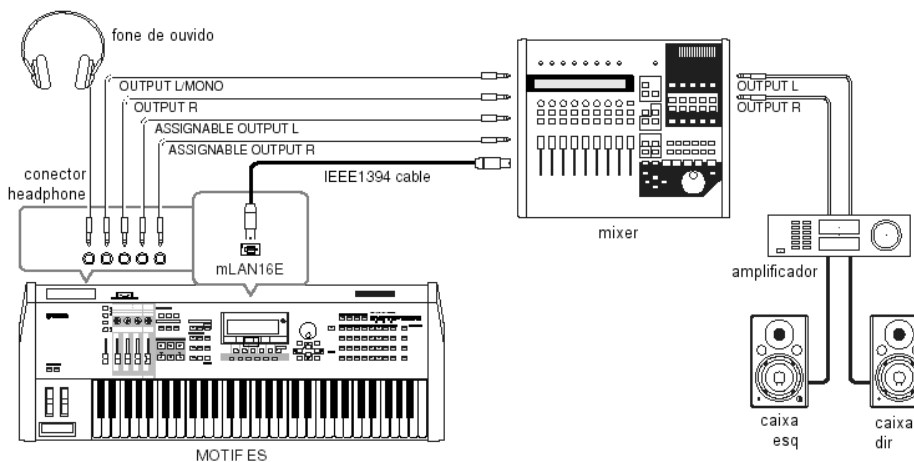
LCD	Conexões de saída	Stereo/Mono
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
as1	ASSIGNABLE OUTPUT 1	Mono *
:	:	:
as6	ASSIGNABLE OUTPUT 6	Mono *
as7	ASSIGNABLE OUTPUT 7	Mono **
:	:	:
as14	ASSIGNABLE OUTPUT 14	Mono **

* Disponível somente quando há uma placa opcional AIEB2 ou mLAN16E instalada.
 ** Disponível somente quando há uma placa opcional mLAN16E instalada.

Exemplo de conexão quando há uma placa opcional AIEB2 instalada (saída analógica)



Exemplo de conexão quando há uma placa opcional mLAN16E instalada (saídas analógicas e digitais)

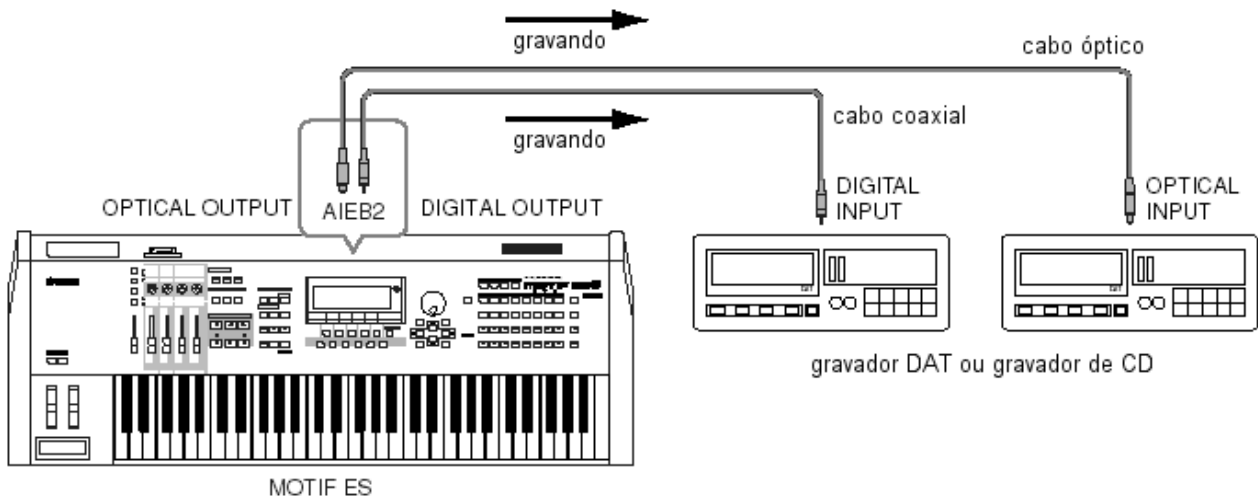


NOTAS: Sobre os conectores de saída endereçáveis "Assignable Output"

- Conectando um fone de ouvido no conector PHONES não afeta o som que sai em OUTPUT L/MONO e R. O som monitorado através do fone é idêntico ao som que sai por OUTPUT L/MONO e R.
- Quaisquer partes endereçadas para os conectores ASSIGNABLE OUTPUT (inclusive as das placas opcionais AIEB2 ou mLAN16E) não serão endereçadas aos conectores OUTPUT L/MONO e R, nem PHONES.
- Os efeitos de System (Reverb, Chorus), a EQ Master, e o efeito Master não são aplicados ao som que sai pelos conectores ASSIGNABLE OUTPUT (inclusive as das placas opcionais AIEB2 ou mLAN16E). Somente a EQ da parte e o efeito de Insert são aplicados.

● Saída digital usando a placa opcional AIEB2

Quando uma placa opcional AIEB2 é instalada no painel traseiro, o som que sai em formato analógico pelos conectores OUTPUT também pode ser direcionado em formato digital para os conectores digitais OPTICAL OUTPUT e DIGITAL OUTPUT. Usando essas saídas digitais, você pode gravar digitalmente sua execução do teclado ou a execução de músicas ou padrões deste sintetizador em uma mídia digital externa (ex: gravador MD), com qualidade de áudio muito alta.

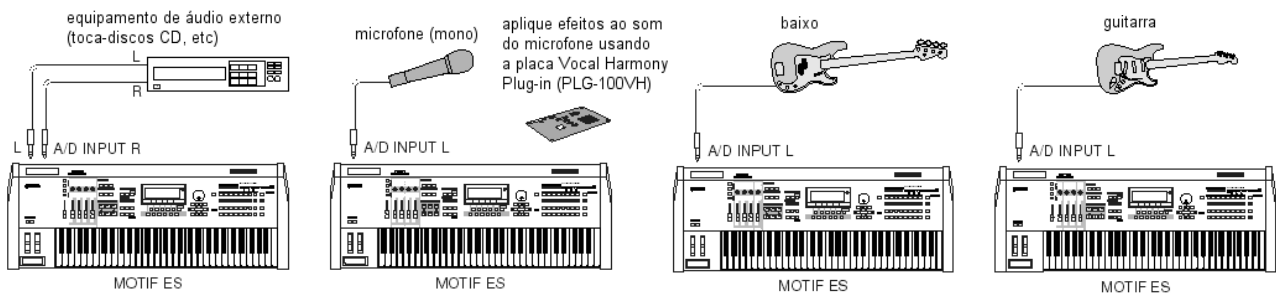


NOTA: A resolução da saída digital da placa opcional AIEB2 pode ser configurada no modo UTILITY com a seguinte operação.
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT (Página 261)

Entrada de áudio

● Conectando um microfone ou outro equipamento aos conectores A/D INPUT (entrada analógica)

Você pode conectar instrumentos e equipamentos de áudio externos, tais como microfone, guitarra, baixo, toca-discos de CD ou sintetizadores às entradas A/D INPUT. Este sinal de áudio pode ser usado como entrada na parte AUDIO IN nos modos Performance, Song ou Pattern, e pode ser usado para criar amostras com a função Sampling (pág. 172). Usando uma placa Plug-in opcional PLG100-VH, você pode também aplicar um efeito de harmonização vocal automática ao som do microfone.



NOTA: Dependendo do equipamento conectado, altere as configurações de parâmetros no modo Utility conforme necessário, por meio das seguintes operações:

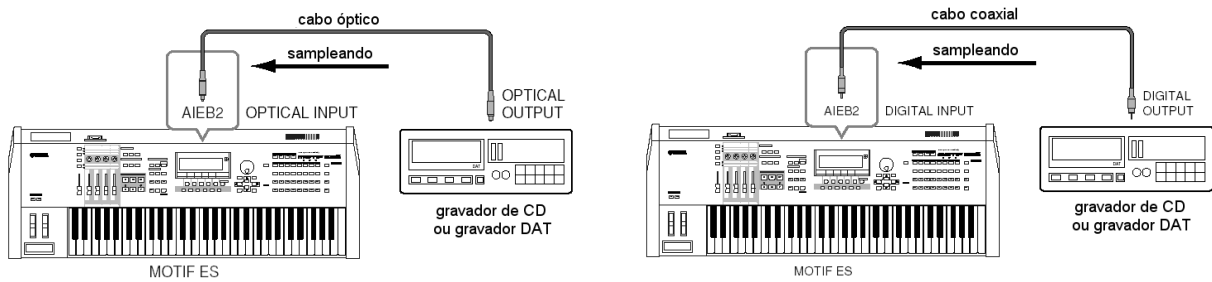
- Quando o nível de saída do equipamento for baixo (ex: microfone, guitarra, contrabaixo):
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = mic
- Quando o nível de saída do equipamento for alto (ex: sintetizador, teclado, toca-discos CD):
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Mic/Line = line

NOTA: Depois de completar as conexões acima, você talvez precise ajustar o ganho na entrada da fonte de áudio usando o botão GAIN (pág. 73).

NOTA: O som da entrada de áudio não está disponível no modo Voice porque este modo não possui uma parte AUDIO.

- **Entrada digital usando a placa opcional AIEB2**

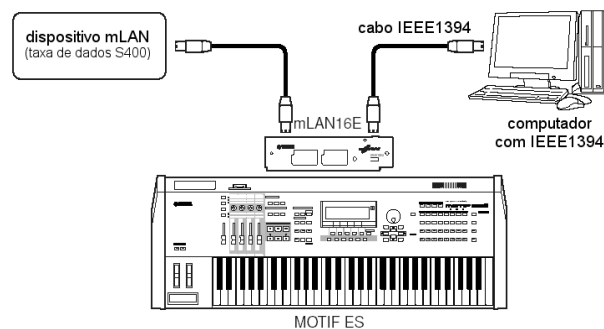
Instalando uma placa opcional AIEB2 I/O, você pode gravar diretamente áudio digital de fontes digitais —tais como toca-discos de CD, DVD ou gravador DAT. Para obter máxima compatibilidade e flexibilidade, a placa AIEB2 inclui dois tipos de entradas diferentes: OPTICAL (fibra óptica) e DIGITAL (cabo coaxial).



NOTA: Qualquer um dos conectores (OPTICAL ou DIGITAL) pode ser usado; entretanto, não é possível usar ambos ao mesmo tempo. Selecione no modo Utility qual o conector que será usado para entrada digital, com a seguinte operação:
[UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital (Página 261)

- **Entrada digital usando a placa opcional mLAN16E**

A placa opcional mLAN16E permite que você conecte este instrumento a um computador ou dispositivo mLAN, possibilitando uma transferência de dados de áudio e de MIDI em alta velocidade através de um único cabo IEEE1394.



Conectando instrumentos MIDI externos

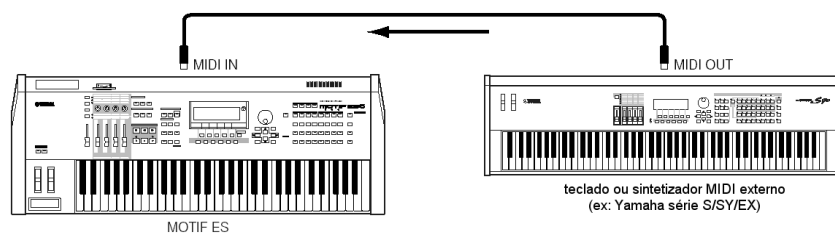
Com um cabo MIDI comum (não incluso), você pode conectar um dispositivo MIDI externo, e controlá-lo a partir do MOTIF ES.

Da mesma forma, você pode usar um dispositivo MIDI externo (como um teclado ou seqüenciador) para controlar os sons do MOTIF ES. Abaixo estão ilustrados vários exemplos diferentes de conexão MIDI; siga o exemplo que mais se assemelhe ao seu caso.

NOTA: Qualquer destas interfaces pode ser usada para a transmissão/recepção de dados MIDI: os conectores MIDI, o conector mLAN (se houver uma placa de interface mLAN16E instalada), ou o conector USB. Entretanto, eles não podem ser usados ao mesmo tempo. Selecione no modo Utility qual o conector que será usado para a transferência de dados MIDI, com a seguinte operação:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT

- **Controlando a partir de um teclado MIDI externo**

Use um teclado externo para selecionar e tocar os timbres (Voices) do MOTIF ES.



Canal de Transmissão e Canal de Recepção MIDI

Certifique-se de que configurou o canal de transmissão MIDI do instrumento externo com o canal de recepção MIDI do MOTIF ES. Consulte o manual do equipamento externo para detalhes sobre configuração do seu canal de transmissão MIDI. Para detalhes sobre a configuração do canal de recepção MIDI do MOTIF ES, verifique os seguintes itens:

• Nos modos Voice/Performance (usando o MOTIF ES como um gerador de um único timbre)

Verifique o canal básico de recepção MIDI com a seguinte operação:

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

Se necessário, altere este parâmetro para o mesmo número do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo.

• Nos modos Song/Performance (usando o MOTIF ES como um gerador multi-timbral)

Verifique o canal de recepção MIDI de cada parte da música/padrão com a seguinte operação:

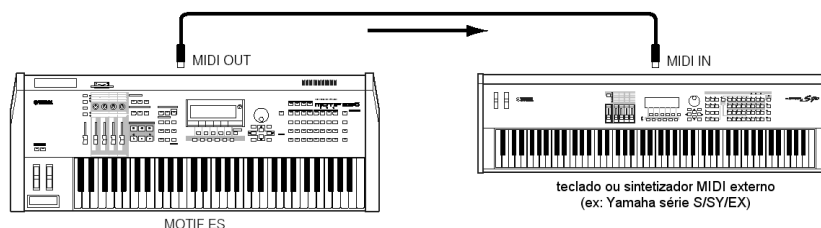
[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selecione Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

Altere as configurações das partes desejadas para adequar às configurações de canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo. Favor observar que todas as partes que tiverem os canais de recepção MIDI iguais aos canais de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo serão controladas pela sua execução no teclado.

NOTA: As funções do gerador interno de timbres podem ser diferentes dependendo do modo selecionado: modo Voice/Performance (um único timbre, controle por teclado) ou modo Song/Pattern (multi-timbral, controlado por seqüenciador). Para detalhes, veja página 163.

• Controlando um teclado MIDI externo a partir deste sintetizador

Esta conexão permite que você controle o som de geradores externos de timbres (sintetizadores, módulos, etc) tocando pelo MOTIF ES ou executando uma música/padrão do MOTIF ES. Use esta conexão quando desejar tocar os sons do outro instrumento e também do MOTIF ES.



DICA: Dividindo o som entre o MOTIF ES e um gerador externo pelo canal de MIDI (Parte 1)

Usando o exemplo de conexão mostrado acima, você pode tocar ambos os instrumentos mas cada um tocando partes diferentes —por exemplo, a sua execução no teclado do MOTIF ES controla os sons do sintetizador externo enquanto a execução de Song/Pattern toca os timbres do próprio MOTIF ES. Verifique os seguintes itens:

• Nos modos Voice/Performance

Você pode verificar o canal de transmissão MIDI no canto direito da tela acessada por [F1] PLAY nos modos Voice Play ou Performance Play. Se necessário, você pode alterar o canal de transmissão MIDI pressionando a tecla [TRACK SELECT] e entrando com o valor desejado, usando as teclas [NUMBER].

Se você só quiser fazer soar o gerador de timbres externo, configure o volume Master para "0" ou configure o parâmetro Local Control para "off", conforme a operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl

Consulte o manual do instrumento externo para saber como configurar o canal de recepção MIDI.

• Nos modos Song/Pattern

Você pode verificar o canal de transmissão MIDI de cada pista da música/padrão atual com a seguinte operação (altere as configurações conforme precisar): [SONG] ou [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL

Outra alternativa é você configurar a saída de destino (gerador de timbres interno ou externo) para cada pista, a partir da seguinte operação: [SONG] ou [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUTSW

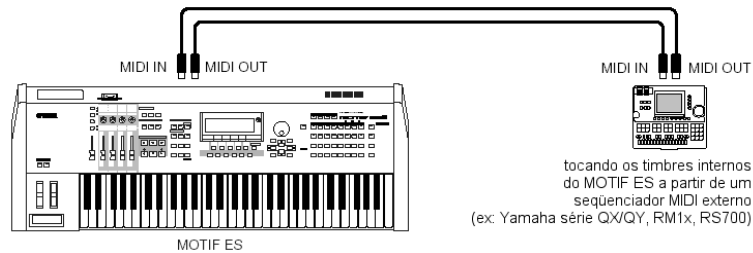
Neste caso, você precisará configurar o gerador externo para operação multi-timbral e configurar o canal de recepção MIDI de cada parte. Para detalhes, consulte o manual do instrumento externo.

Uma outra alternativa é você ter a execução do seu teclado dividida e associada a canais MIDI diferentes, usando as configurações de Zone no modo Master (veja página 137).

NOTA: As funções do gerador interno de timbres podem ser diferentes dependendo do modo selecionado: modo Voice/Performance (um único timbre, controle por teclado) ou modo Song/Pattern (multi-timbral, controlado por seqüenciador). Para detalhes, veja página 163.

● Gravando e executando usando um seqüenciador MIDI externo

Neste exemplo de conexão, os dados da música no seqüenciador MIDI externo executam os sons do gerador de timbres do MOTIF ES. Os dados da música externa também podem ser gravados em pistas de música/padrão do MOTIF ES.



Neste caso, certifique-se de que o MOTIF ES está configurado para modo Song ou modo Pattern. Se o instrumento estiver configurado para modo Voice ou modo Performance em que mensagens MIDI em vários canais não possam ser reconhecidas, os dados do seqüenciador externo (contendo múltiplos canais) não executarão adequadamente no MOTIF ES. Além disso, poderá ser preciso efetuar certas configurações de sincronização MIDI (veja a seguir).

Sincronizando com instrumentos MIDI externos (*Master e Slave*)

As músicas e padrões deste instrumento podem ser sincronizados à execução de um seqüenciador MIDI externo. Para isso, um equipamento deve ser configurado para operar com seu *clock* interno e o outro (e os demais equipamentos a serem controlados) configurado para operar com *clock* externo. O equipamento configurado para *clock* interno serve de referência para todos os equipamentos conectados, e é denominado como "master" (mestre). Os equipamentos conectados a ele e configurados para *clock* externo são denominados como "slaves" (escravos).

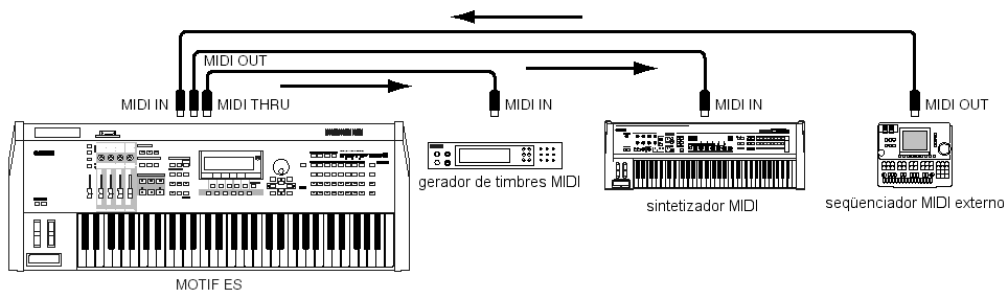
Ao gravar a execução dos dados de um seqüenciador MIDI externo em uma música/padrão do MOTIF ES usando a conexão do exemplo acima, certifique-se de que configurou o parâmetro de sincronização MIDI para uso com *clock* externo, o que é efetuado no modo Utility conforme a operação abaixo:

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

NOTA: Veja a página 143 para detalhes sobre como gravar a execução dos dados de um seqüenciador MIDI externo numa música do MOTIF ES.

● Controlando outro instrumento MIDI via MIDI THRU

Se você possui mais sintetizadores e geradores de timbres do que portas MIDI, poderá usar a conexão de MIDI THRU para conectar e controlar os equipamentos adicionais. Neste exemplo, os dados executados por um seqüenciador MIDI são usados para tocar os sons de outro instrumento MIDI (conectado no MIDI THRU) assim como os sons do MOTIF ES. O conector MIDI THRU simplesmente redireciona os dados MIDI recebidos (via MIDI IN) para o instrumento a ele conectado.



Neste caso, certifique-se de que o MOTIF ES está no modo Song ou Pattern; se ele estiver no modo Voice ou Performance em que as mensagens de MIDI em múltiplos canais não são reconhecidas, os dados da seqüência externa (em múltiplos canais) não serão tocados corretamente no MOTIF ES. Além disso, você talvez tenha que efetuar algumas configurações de sincronização MIDI (veja a seguir). Da mesma forma, certifique-se de que o gerador de timbres (conectado em MIDI THRU) está configurado para operar em modo multitimbral. Por outro lado, você precisará configurar os parâmetros referentes a sincronização MIDI no MOTIF ES para usar o *clock* externo, conforme a seguinte operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MIDI

DICA: Dividindo o som entre o MOTIF ES e um gerador externo pelo canal de MIDI (Parte 2)

No exemplo de conexão mostrado acima você pode dividir a execução da seqüência entre o MOTIF ES e outro instrumento conectado pelo MIDI THRU e tê-los tocando partes diferentes.

Por exemplo, no MOTIF ES enderece as partes da música/padrão para os canais de recepção MIDI 1 a 9 usando a operação abaixo, e configure as demais partes (que não devem soar) para "Off".

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

No gerador de timbres externo, as partes que devem tocar devem ser endereçadas para os canais de recepção MIDI 10 a 16, e as demais devem ser configuradas para "Off".

● Usando uma interface mLAN (com uma placa opcional mLAN16E instalada)

O exemplo de conexão mostrado na página 32 permite que você transfira mensagens MIDI e também dados de áudio digital. A conexão mLAN para o computador (página 39) permite que você transfira tanto dados de áudio quanto de MIDI entre o MOTIF ES e o computador.

● Conectando a um gravador multi-pistas (MTR)

Como este sintetizador pode receber MTC (MIDI Time Code) e pode transmitir MMC (MIDI Machine Control), você pode produzir música sincronizando com um gravador multi-pistas compatível com MTC ou MMC.

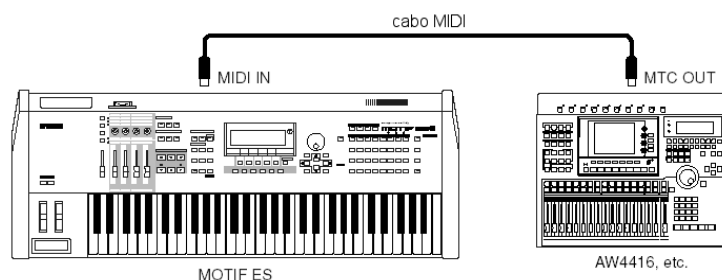
Você pode usar dois tipos de controle de gravador multi-pistas (ilustrados abaixo) configurando o sincronismo MIDI para MTC, no modo Utility, conforme a seguinte operação:

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync = MTC

NOTA: MTC e MMC só estão disponíveis no modo Song.

● Sincronizando o MOTIF ES às mensagens de MTC vindas de um gravador multi-pistas externo

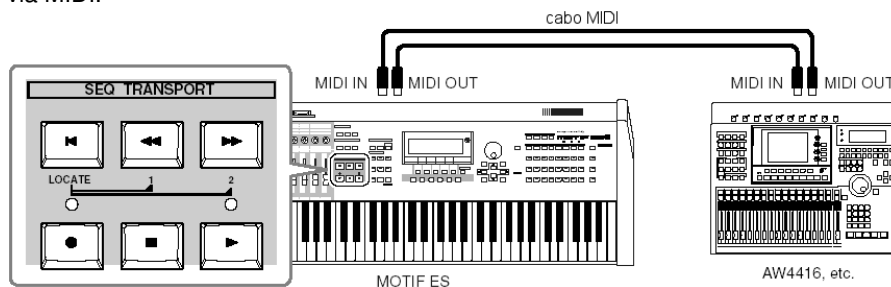
Após receber as mensagens MTC transmitidas pelo gravador externo (quando a reprodução deste é iniciada), a música do MOTIF ES é iniciada no momento em que ocorre o tempo de MTC Start Offset (configurado na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MTC StartOffset (modo Utility).



NOTA: O código de tempo MTC (MIDI Time Code) permite a sincronização simultânea de vários dispositivos de áudio através de cabos MIDI. O código contém dados correspondentes a horas, minutos, segundos e quadros (frações de segundos). O MOTIF ES não transmite MTC. É necessário que um equipamento como o Yamaha AW4416 atue como "master" de código MTC.

● Controlando um gravador multi-pistas usando MMC transmitido pelo MOTIF ES

Você pode controlar as operações de tocar, parar, avançar e voltar (Start, Stop, FastForward, Rewind) em gravadores multi-pistas compatíveis com MMC usando os botões SEQ TRANSPORT no painel do MOTIF ES, enviando as mensagens MMC via MIDI.



NOTA: O MMC (MIDI Machine Control) possibilita o controle remoto de gravadores multi-pistas, seqüenciadores MIDI, etc. Um gravador compatível com MMC, por exemplo, responderá automaticamente às operações de tocar, parar, avançar e voltar executadas no seqüenciador controlador, mantendo, assim as execuções do seqüenciador e do gravador sincronizadas.

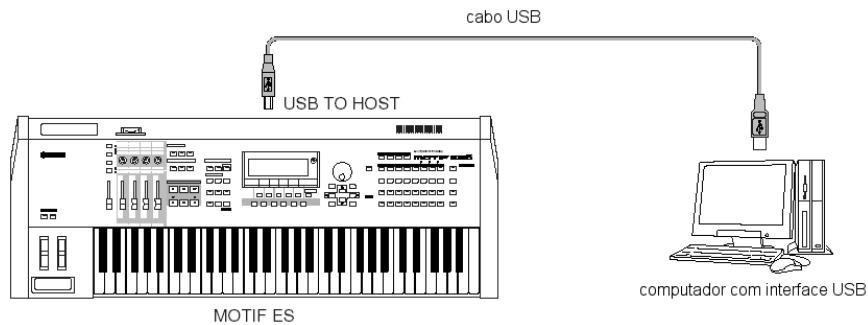
Conectando a um Computador

Ao conectar este instrumento a um computador via MIDI abre-se um mundo inteiro de possibilidades musicais —como usar um software seqüenciador para gravar e executar composições com os sons do MOTIF ES ou usar um software de edição de timbres para criar e editar seus próprios timbres.

NOTA: Se for conectar a um computador Macintosh (e não estiver usando o Mac OS X), certifique-se de que instalou o sistema OMS no computador, bem como o software desejado (seqüenciador, editor, etc). Para detalhes, consulte o guia de instalação, a parte).

Usando o conector USB TO HOST

Ao conectar usando este método, certifique-se de que configurou o seguinte parâmetro para “USB”:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = USB



NOTA: Os cabos USB possuem conectores diferentes em cada extremidade: o tipo A e o tipo B. Quando conectar este sintetizador a um computador, conecte o tipo A ao computador e o tipo B ao conector USB TO HOST.

NOTA: Quando conectar a um computador (Windows/Macintosh) via USB, certifique-se de instalar o respectivo driver USB-MIDI no computador, bem como o software desejado (seqüenciador, editor, etc). Para detalhes, consulte o guia de instalação, a parte).

NOTA: Se você estiver usando as funções de Remote Control para controlar as operações de um seqüenciador no computador, deve fazer conexões com um cabo USB.

Canal MIDI e porta MIDI

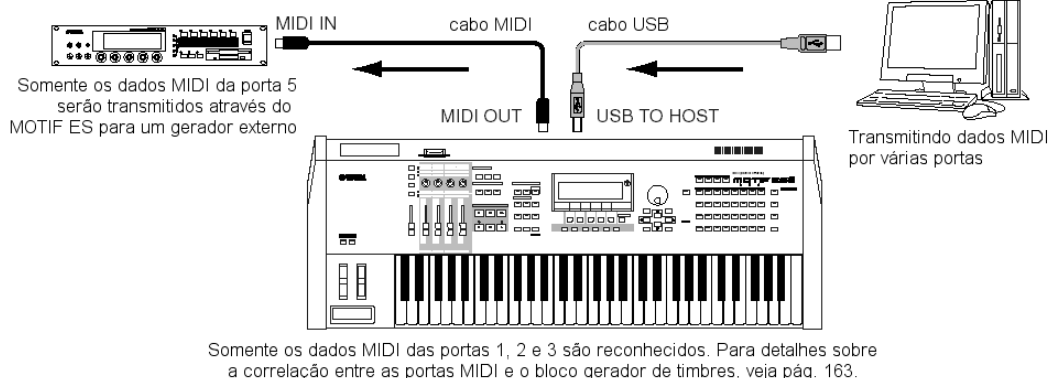
Enquanto um cabo MIDI pode transferir mensagens MIDI de 16 canais simultâneos, um cabo USB pode transferir mensagens MIDI de mais de 16 canais simultâneos. Os dados MIDI são endereçados a um dos 16 canais, e este sintetizador é capaz de tocar 16 partes simultâneas, através dos 16 canais MIDI. Entretanto, o limite de 16 canais pode ser ultrapassado usando-se “portas” MIDI separadas, cada uma suportando 16 canais. Um cabo USB pode manipular dados MIDI de até 8 portas, possibilitando que você use até 128 canais MIDI (8 portas x 16 canais) em seu computador.

NOTA: Este sintetizador pode reconhecer e usar até três portas ao mesmo tempo.

NOTA: Ao usar a conexão USB, certifique-se de que designou adequadamente a porta de transmissão MIDI com a porta de recepção MIDI, da mesma forma que os canais de transmissão MIDI e de recepção MIDI.

DICA: Configuração da porta Thru

As portas MIDI podem ser usadas para dividir a execução entre vários sintetizadores, bem como expandir a capacidade de canais MIDI para mais de 16. No exemplo abaixo, um sintetizador separado conectado ao MOTIF ES é controlado por dados MIDI enviados pela porta 5, configurado no parâmetro ThruPort conforme a seguinte operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → ThruPort = 5



Precauções ao usar o conector USB TO HOST

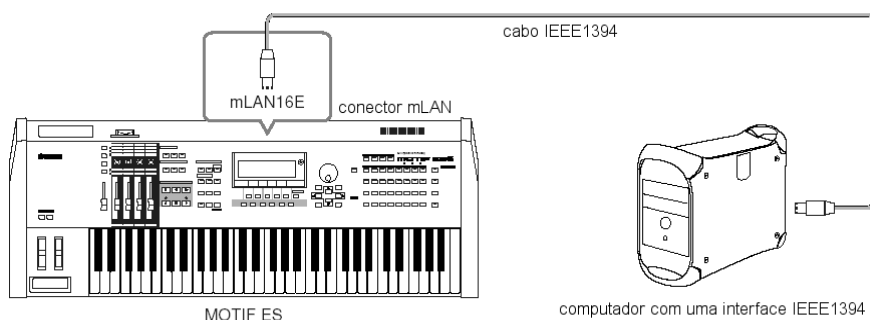
⚠ CUIDADO

- Ao conectar o computador ao conector USB TO HOST, observe os tópicos a seguir. Se você não observar esses pontos, há risco de “travar” o computador, corromper e perder os dados. Caso o computador ou o instrumento “trave”, desligue o instrumento e reinicie o computador.
- Antes de conectar o computador ao conector USB TO HOST, desative todos os recursos de economia de energia do computador.
- Antes de ligar o instrumento, conecte o computador ao conector USB TO HOST.
- Execute os seguintes procedimentos antes de ligar/desligar o instrumento ou conectar/desconectar o cabo USB no conector USB TO HOST.
 - Finalize qualquer aplicativo do computador que esteja aberto (ex: Voice Editor, Multi Part Editor, e SQ01).
 - Assegure-se de que nenhum dado esteja sendo transmitido pelo instrumento (os dados são transmitidos somente ao se tocar notas no teclado ou ao se executar uma música).
- Enquanto o dispositivo USB estiver conectado ao instrumento, você deverá esperar por três segundos ou mais entre essas operações: desligar o instrumento e depois ligá-lo novamente; conectar/desconectar o cabo USB.

Usando uma interface IEEE1394 (com a placa opcional mLAN16E instalada)

Instalando a placa opcional mLAN16E, você pode conectar a um computador (dotado de interface IEEE1394) usando um único cabo. Ao usar este tipo de conexão, certifique-se de que configurou o seguinte parâmetro para “mLAN”:

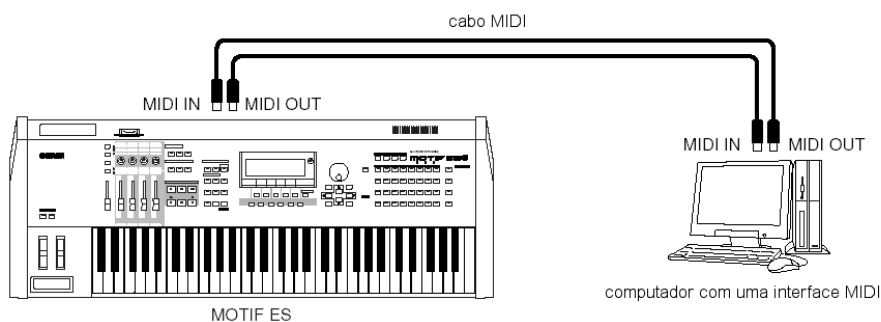
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER → MIDI IN/OUT = mLAN



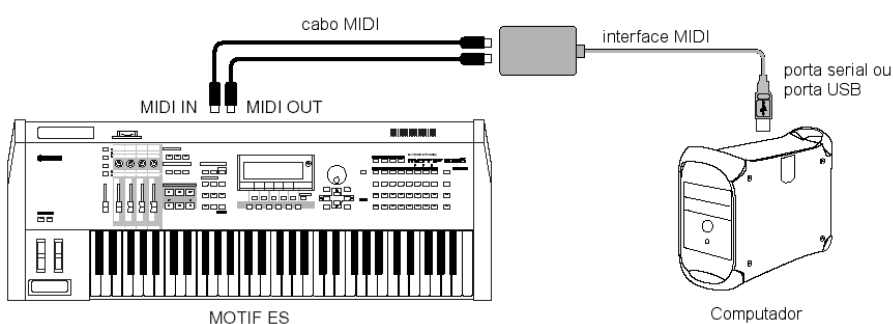
A conexão mLAN usando cabo IEEE1394 permite transferir tanto dados de MIDI quanto dados de áudio digital. Por exemplo, você pode gravar a sua execução no teclado e a reprodução de música/padrão no disco rígido do computador como dados de áudio (pág. 153).

Usando uma interface MIDI

• Usando a interface MIDI do computador



• Usando uma interface MIDI externa



NOTA: Favor usar a interface MIDI apropriada para seu computador.

NOTA: Se você estiver usando um computador que possui interface MIDI USB, certifique-se de que conectou o computador e este sintetizador pela USB (a taxa de transferência de dados é mais rápida do que a do MIDI, e você poderá acessar múltiplas portas MIDI).

Selecionando timbres pelo computador

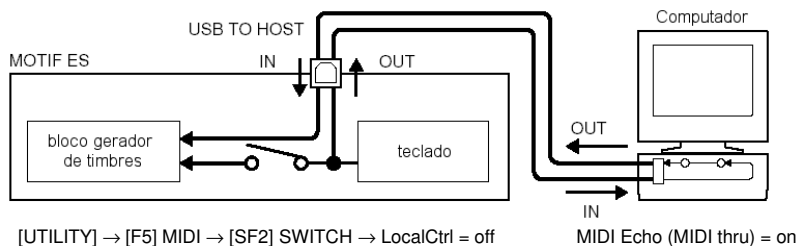
Você pode selecionar timbres deste instrumento a partir do software do computador especificando as seguintes mensagens MIDI:

- Bank Select MSB
- Bank Select LSB
- Program Change

Para detalhes sobre quais os valores que são endereçados aos bancos e números de timbre deste sintetizador, consulte o manual Data List, a parte.

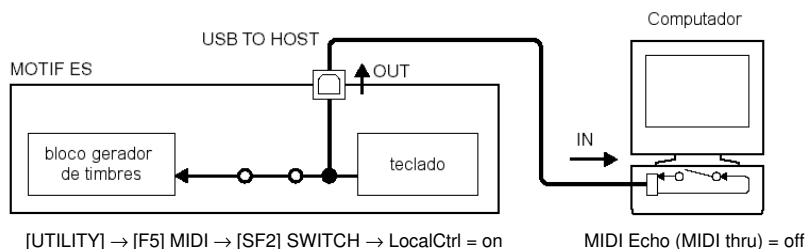
Local On/Off – quando conectado a um computador

Ao conectar este sintetizador a um computador, os dados de execução do teclado são enviados ao computador, e então retornam do computador e executam as notas no bloco gerador de timbres. Se o parâmetro Local Control no modo Utility estiver configurado como “on”, poderá resultar um som “dobrado”, pois o gerador de timbres estará recebendo os dados de execução tanto diretamente do teclado como também pelo computador. Use as sugestões de configuração a seguir como orientação; as instruções específicas podem ser diferentes dependendo do seu computador e do software que está sendo usado.



NOTA: Ao transmitir ou receber dados de System Exclusive (como na função Bulk Dump), use o exemplo de configuração abaixo, certificando-se de que o recurso de MIDI “Echo” no computador está configurado para “off”

• Quando MIDI “Echo” está configurado para “off” no software/computador:



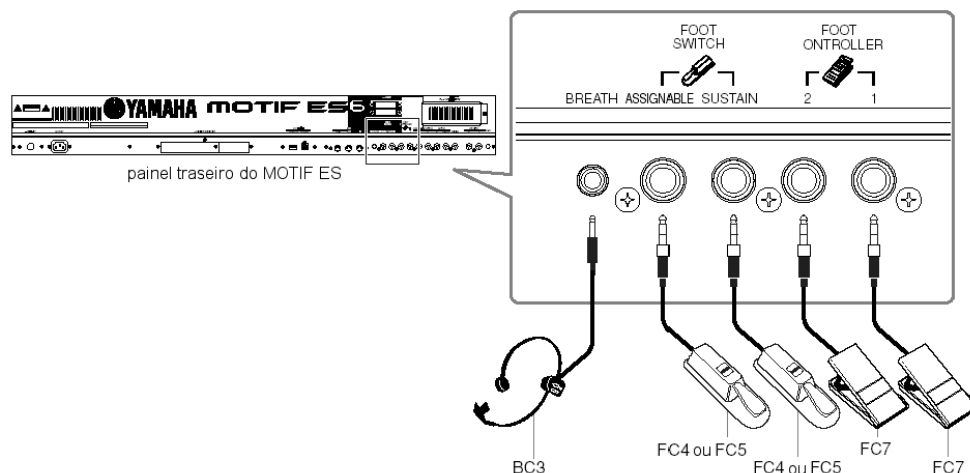
NOTA: Embora não esteja indicado na figura acima, o MOTIF ES na verdade recebe e responde os dados MIDI do software do computador (seqüenciador), independentemente da configuração de Local Control no MOTIF ES.

* MIDI “Echo” é uma função nos seqüenciadores que “ecoa” para a saída MIDI OUT qualquer dado recebido pela entrada MIDI IN. Em alguns softwares esta função é designada por “MIDI Thru.”

NOTA: Para detalhes sobre MIDI Echo, consulte o manual do seu software.

Conectando vários controles

O MOTIF ES possui no painel traseiro conectores para vários tipos de controles —possibilitando a você controlar vários aspectos do som, independentemente, com dispositivos controladores opcionais.



● Controlador por sopro (“breath controller”)

Você pode conectar um controlador por sopro (BC3) no conector BREATH do painel traseiro, e então usá-lo para controlar um grande número de parâmetros do sintetizador, particularmente aqueles controlados pelo instrumentista de sopro: dinâmica, timbre, afinação, etc. O controle por sopro é bastante adequado para obter uma expressividade realista com timbres de instrumentos de sopro.

NOTA: Os parâmetros do controle por sopro podem ser configurados para cada timbre (pág. 192).

● Pedal controlador liga/desliga - configurável (“footswitch - assignable”)

Um pedal opcional Yamaha FC4 ou FC5 conectado ao conector FOOT SWITCH ASSIGNABLE pode ser endereçado para uma enorme gama de parâmetros. Ele é adequado para controles do tipo liga/desliga, tais como ativar/desativar Portamento, incrementar/decrementar número do timbre ou da Performance, iniciar/para o seqüenciador, e ativar/desativar o Arpeggiator.

NOTA: O parâmetro endereçado ao Footswitch é configurado no modo Utility (página 263).

● Pedal de sustain (“footswitch - sustain”)

Um pedal opcional FC4 ou FC5 conectado ao conector SUSTAIN do painel traseiro permite controlar o sustain — particularmente útil quando se toca timbres de piano ou orquestra de cordas. Lembre-se de que alguns timbres podem não ser adequados para o uso do pedal de sustain em todas as situações. Por exemplo, nos timbres de órgão que possuem um decaimento natural, o som continuará no mesmo nível ao se pressionar o pedal de sustain. Por outro lado, muitos timbres ficam bem com o pedal de sustain, como o piano, que possui um decaimento natural quando a nota é sustentada. Usando o pedal de sustain nesses tipos de timbres você obtém uma terminação suave e um controle de expressividade em sua execução.

NOTA: O nível do sustain no EG de Amplitude (página 162) é mantido enquanto se pressiona o pedal de sustain, mesmo tirando os dedos das teclas.

NOTA: Você não pode configurar outra função ao controle conectado em SUSTAIN.

● Pedal controlador contínuo (“foot controller”)

Controladores por pedal opcionais (ex: FC7) conectados aos conectores FOOT CONTROLLER no painel traseiro podem ser endereçados a um enorme número de parâmetros. Usando um pedal para controlar parâmetros você libera as mãos para tocar o teclado (ou ajustar outros controles) —isso é extremamente conveniente em uso ao vivo.

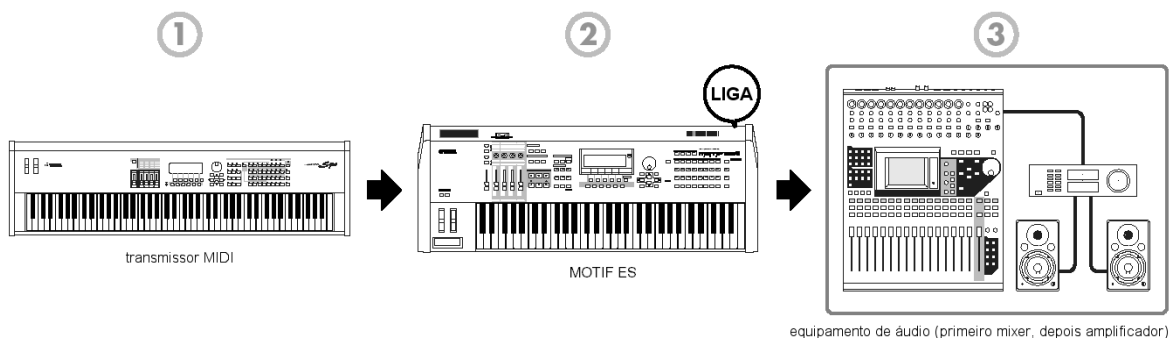
NOTA: Os parâmetros do pedal controlador podem ser configurados em cada timbre (página 192).

Ligando e desligando

Procedimento para ligar

Uma vez efetuadas todas as conexões necessárias entre o MOTIF ES e os demais dispositivos, certifique-se de que todos os ajustes de volume estão todos no mínimo. Em seguida, ligue todos os equipamentos do seu sistema, primeiro os equipamentos que transmitem MIDI, depois os equipamentos que recebem MIDI, e em seguida os equipamentos de áudio (mixers, amplificadores, caixas, etc). Isso assegura um fluxo suave do sinal do primeiro dispositivo até o último (primeiro MIDI, depois áudio). Para desligar o sistema, primeiro diminua os volumes de cada equipamento, e em seguida desligue os equipamentos, na ordem inversa (primeiro áudio, depois MIDI).

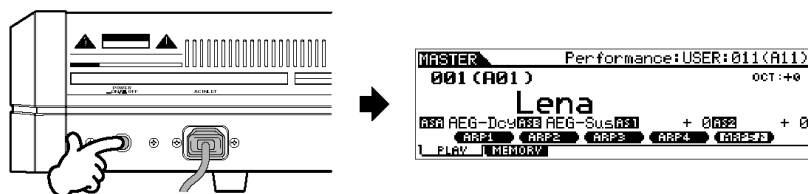
Ao usar o MOTIF ES como receptor MIDI:



Ligando e desligando o MOTIF ES

Estas explicações se aplicam quando o equipamento de áudio (amplificador e caixas) está conectado ao MOTIF ES.

- 1 Certifique-se de que o equipamento externo de áudio está conectado ao MOTIF ES adequadamente. Também certifique-se de que o volume do MOTIF ES e do equipamento externo de áudio está no mínimo.
- 2 Pressione a chave POWER no painel traseiro do MOTIF ES para ligá-lo.
Aparecerá por um breve momento no visor uma tela inicial (junto com uma mensagem que confirma o estado da instalação da placa Plug-in), e em seguida aparecerá o modo Master.



NOTA: O sintetizador vem configurado para apresentar a tela do modo Master ao ser ligado. Você pode alterar a tela inicial, conforme a seguinte operação: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode (pág. 261).

NOTA: Pelo fato do sintetizador vir de fábrica com o parâmetro Auto Load ativado (pág. 135), ele leva um pouco de tempo antes de assumir o estado normal de operação (quando você pode tocar o teclado). Você pode alterar o estado do Auto Load efetuando a operação [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER (pág. 135).

- 3 Ligue os demais equipamentos de áudio.
- 4 Aumente gradualmente o volume dos equipamentos de áudio e do MOTIF ES até um nível razoável.
- 5 Se necessário, ajuste a legibilidade do visor LCD usando o controle de contraste.
- 6 Depois de desligar os equipamentos de áudio ou diminuir seus volumes, desligue o MOTIF ES.

Restaurando a memória User para os ajustes originais

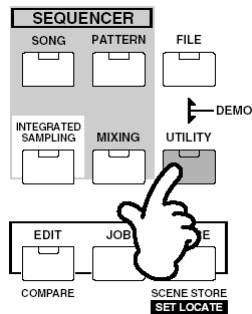
Os ajustes originais (que vêm de fábrica) da memória User (pág. 186) deste sintetizador podem ser restaurados de seguinte maneira:

⚠ CUIDADO

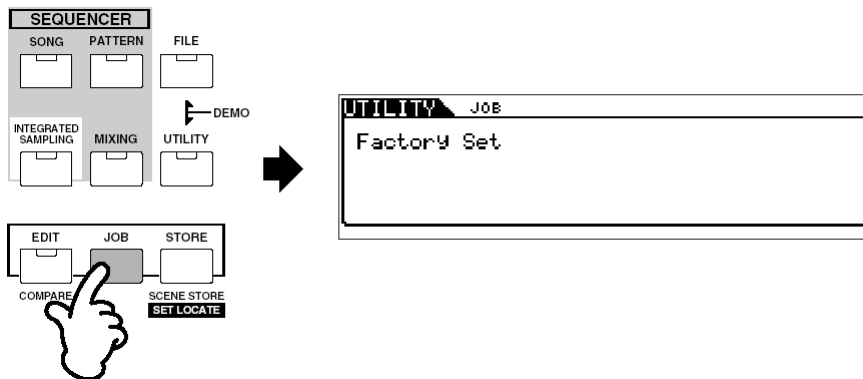
Quando os ajustes originais de fábrica são restaurados, todas as configurações de Voice, Performance, Song, Pattern, e System no modo Utility que você criou serão apagadas.

Antes de executar este procedimento, certifique-se de que salvou todos os dados importantes em SmartMedia ou em um dispositivo de armazenamento USB (páginas 85, 91 e 131).

- 1 Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility (a luz se acende).



- 2 Pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Utility Job ("tarefa").



- 3 Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada uma confirmação no visor).

NOTA: Para cancelar o Job, pressione a tecla [DEC/NO].

- 4 Pressione a tecla [INC/YES] para executar o Job.

Após completar o Job, aparecerá a mensagem "Completed" no visor, e a operação retorna à tela original.

⚠ CUIDADO

Aparecerá uma mensagem "Executing..." ou "Please keep power on" no visor quando o Job demora um pouco mais de tempo. Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM (durante a mensagem "Executing..." ou "Please keep power on"). Se o equipamento for desligado nessa situação ocorrerá perda de todos os dados e poderá causar "travamento" do sistema (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não mais ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo ao ser ligado novamente.

NOTA: Todas as configurações do modo Utility que estão relacionadas com as placas Plug-in são armazenadas somente nas memórias dessas placas, e não na memória User do sintetizador. Por isso, ao se restaurar os dados originais de fábrica, não são restaurados os dados dessas placas.

Operação Básica

Nesta seção, apresentaremos as convenções fundamentais de operação do MOTIF ES. Aqui você aprenderá o básico – como selecionar modos, chamar várias funções, alterar ajustes e editar valores de parâmetros. Dedique um pouco de tempo para se familiarizar com essas operações fundamentais, e você estará apto para dominar o instrumento. Antes de ler adiante, familiarize-se com os termos básicos usados no MOTIF ES, apresentados na tabela abaixo.

Termo	Descrição	Página
Voice	Timbres do instrumento	158
Performance	Registro de memória em que vários timbres são combinados juntos	158
Song	Dados de execução de música contendo eventos MIDI	166
Pattern	Dados de padrões de ritmo contendo eventos MIDI usados para execução em loop	167
Sampling	Função que permite gravar dados de áudio (ex: sua própria voz, ou sons de CD) e reproduzir esses sons como timbres no sintetizador	172
Master	Registro de memória com configurações de cada modo – Voice, Performance, Song e Pattern	136
File	Conjunto de configurações para o armazenamento e gerenciamento dos dados que você criou	186

Modos

Estrutura dos Modos

Este sintetizador está organizado em vários modos, cada um cobrindo um conjunto diferente de operações e funções. Lembre-se de que existem dois modos básicos, dependendo do estado do bloco gerador de timbres. O primeiro tipo inclui os modos Voice e Performance, e o gerador de timbres é usado em operação com um só timbre —o que significa que é usado apenas um timbre, ou um canal de MIDI. O segundo tipo inclui os modos Song e Pattern, e o gerador interno é usado em operação multitimbral —o que significa que são usadas vários timbres, ou vários canais de MIDI. Junto com esses modos existem sub-modos —o modo Sampling e o modo Utility. Lembre-se de que a tela no visor e os parâmetros específicos desses dois modos são diferentes, dependendo do tipo de modo (Voice/Performance ou Song/Pattern) que estava ativo antes de ser chamado o sub-modo. Além do que foi mencionado acima, existem ainda dois modos especiais. O modo Master permite que você memorize as configurações de cada modo (Voice/Performance/Song/Pattern) e chame-as instantaneamente a qualquer momento que precisar, pressionando uma só tecla. O modo File permite que você gere os dados que foram criados.

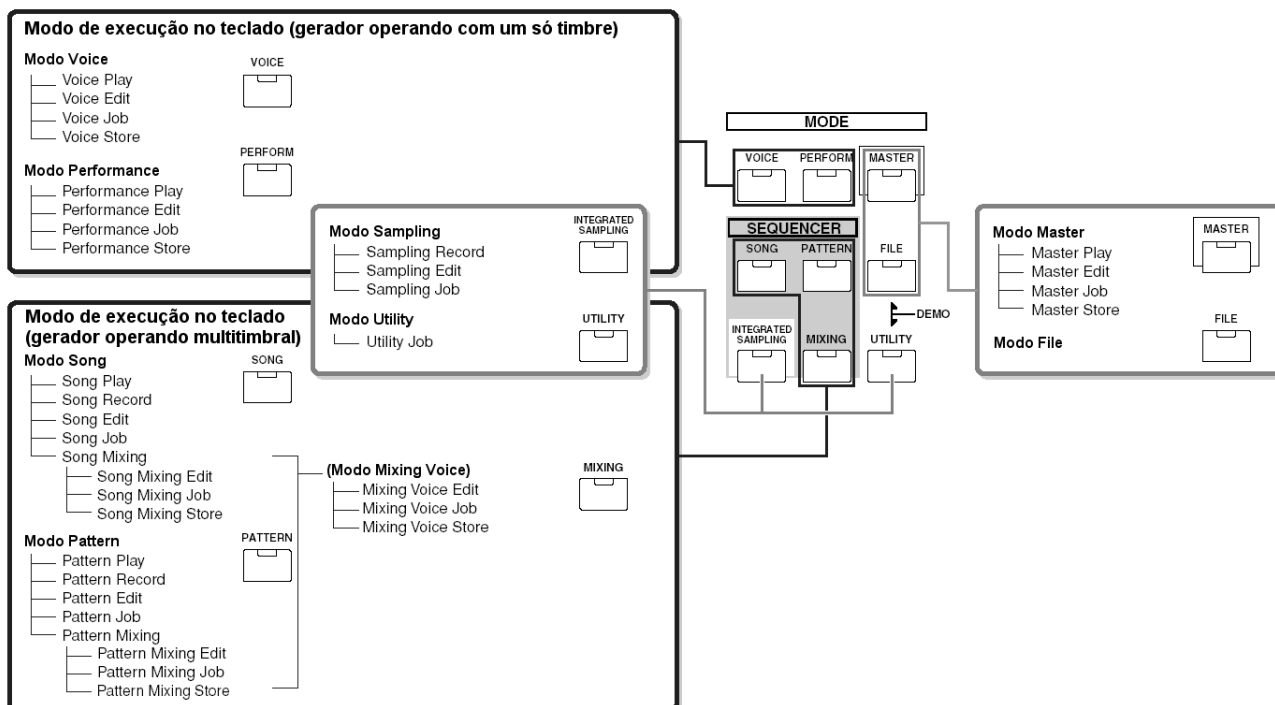


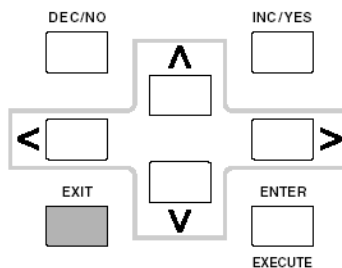
Tabela de Modos

A tabela abaixo mostra as funções de cada modo e como entrar em cada modo.

Modo	Função	Como acessar
Voice	Voice Play	Tocar um timbre
	Voice Edit	Editar/Criar um timbre
	Voice Job	Inicializar um timbre, etc.
	Voice Store	Armazenar um timbre na memória interna
Performance	Performance Play	Tocar uma Performance
	Performance Edit	Editar/Criar uma Performance
	Performance Job	Inicializar uma Performance, etc.
	Performance Store	Armazenar uma Performance na memória interna
Song	Song Play	Executar uma música
	Song Record	Gravar uma música
	Song Edit	Editar eventos MIDI da música
	Song Job	Converter e transformar dados da música
	Song Mixing	Configurar parâmetros do gerador de timbres
	Song Mixing Edit	Configurar parâmetros do gerador de timbres em detalhes
	Song Mixing Job	Inicializar uma mixagem de música, etc.
	Song Mixing Store	Armazenar uma mixagem de música na memória interna
Pattern	Pattern Play	Tocar um padrão
	Pattern Record	Gravar um padrão
	Pattern Edit	Editar os eventos MIDI de um padrão
	Pattern Job	Converter e transformar dados de um padrão
	Pattern Mixing	Configurar parâmetros do gerador de timbres
	Pattern Mixing Edit	Configurar parâmetros do gerador de timbres em detalhes
	Pattern Mixing Job	Inicializar uma mixagem de padrão, etc.
	Pattern Mixing Store	Armazenar uma mixagem de padrão na memória interna
(Mixing Voice)	Mixing Voice Edit	Editar/Criar um timbre dedicado para uma música ou padrão
	Mixing Voice Job	Inicializar um timbre de mixagem, etc.
	Mixing Voice Store	Armazenar um timbre de mixagem na memória interna
Sampling	Sampling Record	Gravar uma amostra (sample)
	Sampling Edit	Editar uma amostra (sample)
	Sampling job	Converter e transformar dados de amostra (sample)
Utility	Utility	Configurar parâmetros referentes ao sistema
	Utility Job	Restaurar memória User para as configurações originais de fábrica
Master	Master Play	Executar um Master
	Master Edit	Editar/Criar um Master
	Master Job	Inicializar um Master, etc.
	Master Store	Armazenar um Master na memória interna
File	File	Gerenciar arquivos e pastas (diretórios)

• Como sair da tela atual do visor

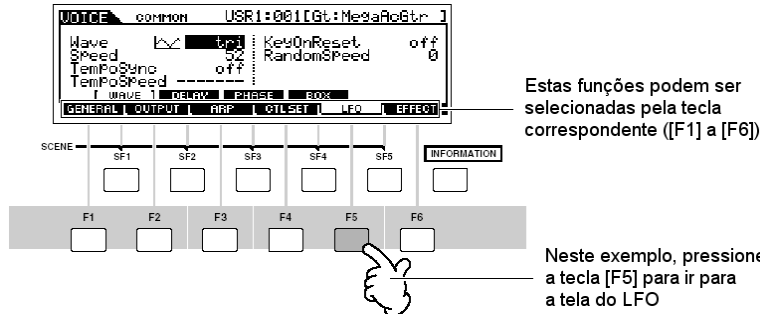
Para a maioria das operações ou telas do visor (exceto para os modos File, Song/Pattern Record, e Remote Control), ao se pressionar a tecla [EXIT] fará sair da tela atual e retornar para a anterior. Você pode retornar para qualquer um dos modos —Voice Play, Performance Play, Song Play, Pattern Play, e Master Play —pressionando a tecla [EXIT] várias vezes no respectivo modo.



Funções e Sub-Funções

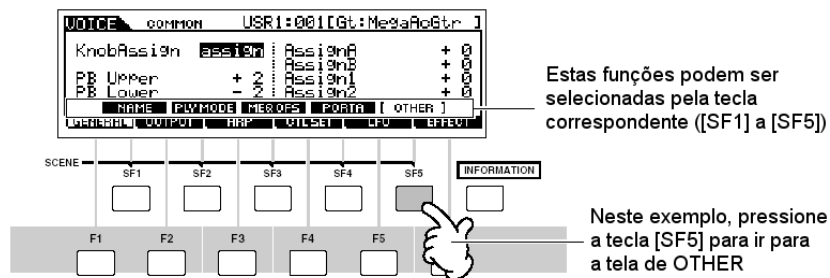
Cada modo descrito acima contém várias telas, com várias funções e parâmetros. Para navegar através dessas telas e selecionar a função desejada, use as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]. Quando você seleciona um modo, as telas ou menus disponíveis aparecem diretamente acima dos botões da base do visor (como mostrado abaixo).

Usando as teclas de Função [F1] a [F6]



Dependendo do modo que estiver selecionado, até seis funções podem estar disponíveis e podem ser acessadas usando as teclas [F1] a [F6]. Lembre-se de que as funções disponíveis são diferentes, dependendo do modo que estiver selecionado.

Usando as teclas de Sub-Função [SF1] a [SF5]



Dependendo do modo que estiver selecionado, até cinco funções (sub-funções) podem estar disponíveis e podem ser acessadas usando as teclas [SF1] a [SF5]. Lembre-se de que as funções disponíveis são diferentes, dependendo do modo que estiver selecionado (algumas telas podem não ter sub-funções para esses botões).

Selecionando um Programa

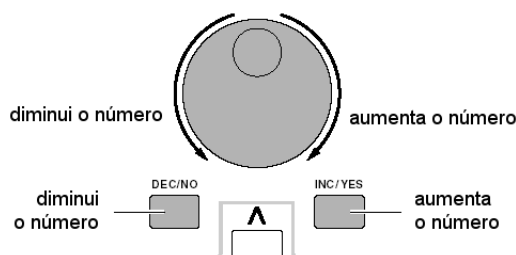
Para poder tocar o MOTIF ES você precisará selecionar um de seus programas, isto é, um timbre, uma Performance, uma música (Song), um padrão, ou um Master.

Estes programas podem ser selecionados em cada modo Play usando o seguinte procedimento.

- **Usando as teclas de [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados**

As teclas [INC/YES] e [DEC/NO] permitem que você chame os números dos programas para cima ou para baixo em qualquer dos modos Play (Voice, Performance, Song, Pattern, e Master).

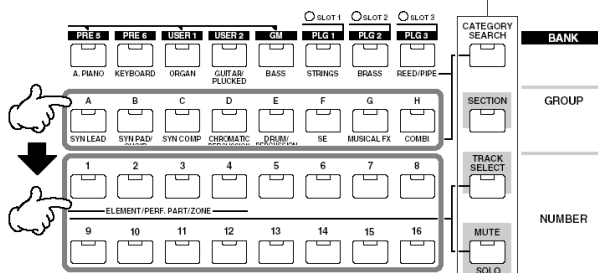
Girando o dial de dados para a direita (sentido horário) aumenta o número do programa, enquanto girando-o para a esquerda (anti-horário) diminui o número. Esse controle atua da mesma forma que as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], mas possibilita passar os números mais rapidamente.



● **Usando as teclas [GROUP] e [NUMBER]**

Como mostrado abaixo, você pode selecionar um número de programa pressionando qualquer das teclas GROUP [A] a [H] e pressionando qualquer das teclas NUMBER [1] a [16].

Estas explicações se aplicam quando as luzes destes quatro botões estão apagadas



NOTA: A função Category Search (página 62) permite que você localize e selecione facilmente, por tipo, os timbres que deseja.

Os números de programas de timbre e os grupos/números correspondentes estão listados abaixo.

No. do Programa	Grupo	Número	No. do Programa	Grupo	Número	No. do Programa	Grupo	Número	No. do Programa	Grupo	Número
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

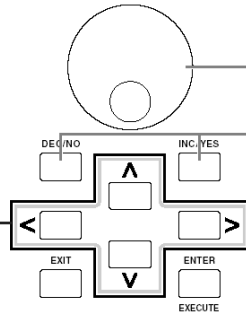
NOTA: Ao selecionar um timbre, é necessário pressionar uma das teclas [BANK] antes de pressionar as teclas [GROUP] e [NUMBER].

NOTA: A quantidade de números difere dependendo do programa. Por exemplo, enquanto a faixa de números dos timbres normais, Performances, e Masters vai de 001 a 128, a faixa de números de Song e Pattern vai de 001 a 064.

Movendo o Cursor e Ajustando Parâmetros

Movendo o cursor

Use estas quatro teclas para navegar no visor, movendo o cursor por entre os vários itens e parâmetros selecionáveis na tela. Ao ser selecionado, o item é destacado (o cursor aparece como um bloco escuro, com caracteres na cor invertida). Você pode alterar o valor de um item (parâmetro) onde o cursor está localizado usando o dial de dados, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

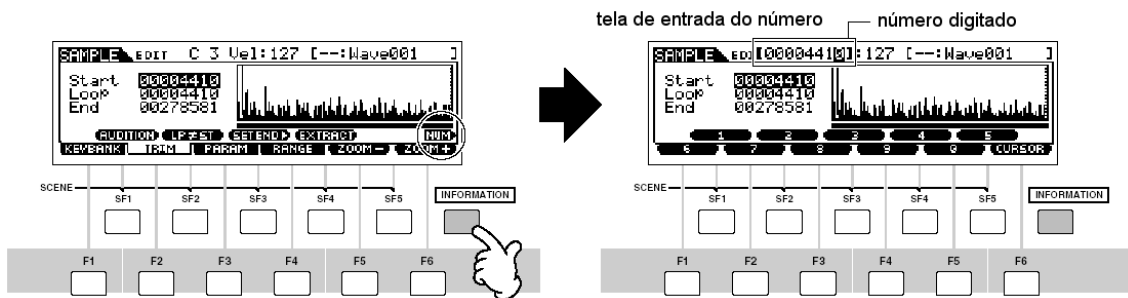


Alterando (editando) valores de parâmetros

Girando o dial de dados para a direita (sentido horário) aumenta o valor, enquanto girando para a esquerda (anti-horário) diminui o valor. Para parâmetros com uma faixa de valores extensa, você pode aumentar o valor de dez em dez, mantendo pressionada a tecla [INC/YES] e pressionando a tecla [DEC/NO]. Para diminuir o valor de dez em dez, faça o oposto: mantenha pressionada a tecla [DEC/NO] e pressionando a tecla [INC/YES].

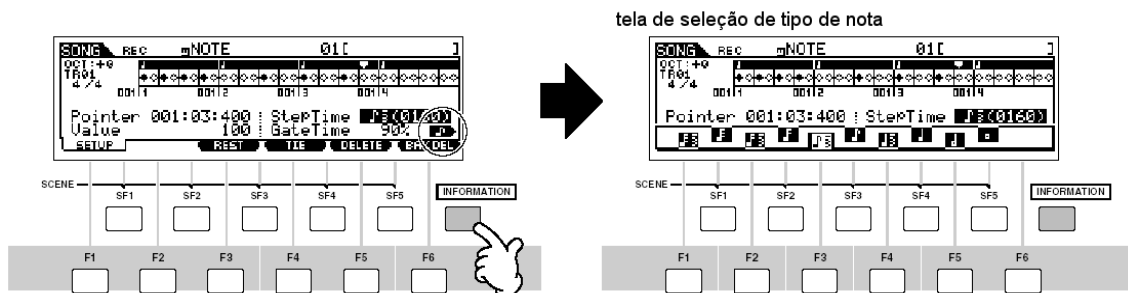
● Entrando um número diretamente

Para parâmetros com faixas grandes de valores (tais como pontos de início e de fim de uma amostra), você também pode entrar com o valor diretamente, usando as teclas abaixo do visor como se fossem um teclado numérico. Quando o cursor está localizado neste tipo de parâmetro, o ícone [NUM] aparece no canto inferior direito do visor, indicando que a tela de entrada de número pode ser chamada pressionando a tecla [INFORMATION]. Nesta tela, você pode digitar o número pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]. Primeiro, pressione a tecla [F6] para que o cursor apareça no campo de entrada do número (entre chaves). Mova o cursor para o dígito desejado usando as teclas de [→] e [←], então digite o número do dígito selecionado. Após completar a digitação do número, pressione a tecla [ENTER] para efetivar a entrada do número. Pressione a tecla [EXIT] para voltar à tela anterior.



● Selecionando um tipo de nota

Quando o cursor está localizado no parâmetro para o qual deve ser configurada uma nota, o ícone de nota aparece no canto inferior direito indicando que a tela de seleção de tipo de nota pode ser chamada pressionando a tecla [INFORMATION]. Você pode especificar a nota pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]. Após selecionar um dos tipos de nota, pressione a tecla [ENTER] para efetivar a seleção. Pressione a tecla [EXIT] para voltar à tela anterior.



Controle rotativos (KN) e deslizantes (CS)

Controle rotativo (KN)

Você pode alterar em tempo-real o brilho e as características tonais da timbre ou Performance atual usando os botões rotativos enquanto toca no teclado. Girando para a direita (sentido horário) aumenta o valor do parâmetro, enquanto girando para a esquerda (sentido anti-horário) diminui o valor. Você pode selecionar um dentre sete conjuntos de funções para ser controlado pelos botões. Isso é feito pressionando a tecla [KNOB CONTROL FUNCTION] apropriado.

Conjuntos de funções endereçadas aos botões rotativos (KN)

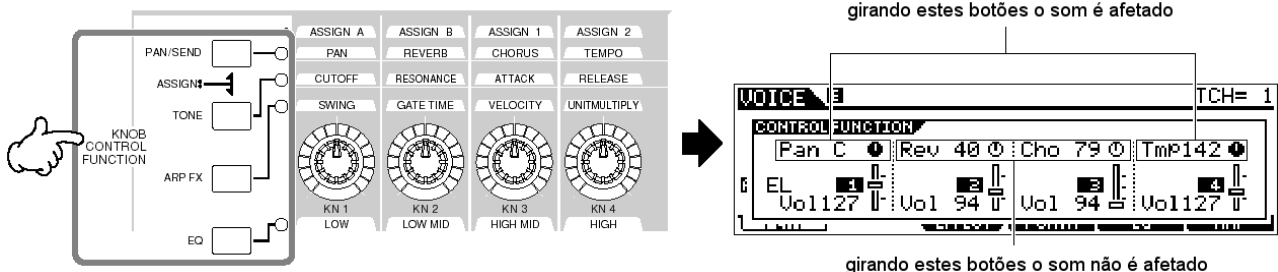
Operação	Tecla cuja lâmpada se acende	Funções controladas por cada botão			
		KN1 (botão 1)	KN2 (botão 2)	KN3 (botão 3)	KN4 (botão 4)
Pressionando a tecla [PAN/SEND]	[PAN/SEND]	Pan (posição no stereo) do timbre/Performance	Nível de mandada do Reverb	Nível de mandada do Chorus	Andamento da música/padrão/Arpeggio
Pressionando a tecla [TONE]	[TONE]	Freqüência de corte do filtro (brilho)	Ressonância (nível do sinal na região da freqüência de corte)	Tempo de ataque do som	Tempo de liberação do som (decaimento após a tecla ter sido solta)*
Pressionando a tecla [ARP FX]	[ARP FX]	Swing na execução do Arpeggio	Tempo do Gate (extensão) da execução do Arpeggio	Velocidade da execução do Arpeggio	Tempo de execução do Arpeggio
Pressionando a tecla [EQ]	[EQ]	Faixa de graves do Master EQ no modo Voice/Performance, EQ da parte no modo Song/Pattern	Faixa de graves do Master EQ no modo Voice/Performance, faixa de médios do EQ da parte no modo Song/Pattern	Faixa de médio-agudos do Master EQ no modo Voice/Performance (não disponível no modo Song/Pattern)	Faixa de agudos no Master EQ no modo Voice/Performance, EQ da parte no modo Song/Pattern
Pressionando as teclas [PAN/ SEND] e [TONE] ao mesmo tempo	[PAN/SEND] [TONE]	Função designada através do procedimento: [UTILITY] → [F2] CTLASN → [SF2] ASSIGN no modo Utility (pág. 263)		Função designada para cada timbre através do procedimento (pág. 155): [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTLSET	
Pressionando as teclas [TONE] e [ARP FX] ao mesmo tempo**	Todas as teclas estão apagadas	Função designada para cada Master através do procedimento (pág. 140): [MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F5] KN/CS			
Pressionando as teclas [ARP FX] e [EQ] ao mesmo tempo	[ARP FX] [EQ]	Função designada para os parâmetros do efeito Master através do procedimento: [UTILITY] → [F4] CTLASN → [SF5] MEF			

* Para timbres de bateria isso afeta o tempo de liberação de todas as notas executadas, pressionadas ou soltas.

**Disponível somente quando Zone Switch está configurado para "on" no modo Master (pág. 137)

Pressionando-se qualquer das teclas [KNOB CONTROL FUNCTION], a(s) luz(es) se acenderá(ão) conforme a tabela acima e os estados dos botões rotativos e sliders (funções e valores atuais) são mostrados no visor LCD.

A aparência do botão no visor indica o estado do controle atual do botão. Quando um botão está representado em preto, significa que ele afeta o som. Quando um botão está representado em branco, significa que ao movê-lo ele não afetará o som até que o valor atual seja atingido (a partir de então o botão passa a ser representado em preto, indicando controle normal).



Controle deslizante (CS)

Você pode ajustar o volume da Voice/Performance que toca no teclado, ou o volume de uma determinada parte (pista) de uma música/padrão, usando para isso os controles deslizantes (CS - Control Sliders). No modo Master, várias funções além do volume podem ser endereçadas para os controles deslizantes (CS) quando o parâmetro Zone Switch está configurado para "on" (pág. 137).

Conjuntos de funções endereçadas para os controles deslizantes Control Slider (CS)

Modo		Funções controladas por cada controle deslizante (Slider)			
		CS1	CS2	CS3	CS4
Voice	Quando um timbre normal está selecionado (pág.60)	Volume do elemento 1	Volume do elemento 2	Volume do elemento 3	Volume do elemento 4
	Quando um timbre de bateria está selecionado (pág. 61)	Volume de todo o timbre (movendo qualquer controle produz o mesmo volume)			
Performance		Volume da Parte 1	Volume da Parte 2	Volume da Parte 3	Volume da Parte 4
Song/Pattern	Quando as pistas (Partes) 1 - 4 estão selecionadas	Volume da pista 1 (Parte 1)	Volume da Pista 2 (Parte 2)	Volume da Pista 3 (Parte 3)	Volume da Pista 4 (Parte 4)
	Quando as pistas (Partes) 5 - 8 estão selecionadas	Volume da Pista 5 (Parte 5)	Volume da Pista 6 (Parte 6)	Volume da Pista 7 (Parte 7)	Volume da Pista 8 (Parte 8)
	Quando as pistas (Partes) 9 - 12 estão selecionadas	Volume da Pista 9 (Parte 9)	Volume da Pista 10 (Parte 10)	Volume da Pista 11 (Parte 11)	Volume da Pista 12 (Parte 12)
	Quando as pistas (Partes) 13 - 16 estão selecionadas	Volume da Pista 13 (Parte 13)	Volume da Pista 14 (Parte 14)	Volume da Pista 15 (Parte 15)	Volume da Pista 16 (Parte 16)
Master	Quando Zone Switch está em "on" (pág.137)	Função endereçada para cada Master (pág. 140): [MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F4] KN/CS			

NOTA: O controle [MASTER VOLUME] ajusta o nível geral do sinal de saída do instrumento, enquanto que os controles deslizantes controlam o ajuste de volume MIDI do elemento ou parte correspondente.

Sobre as funções de edição

Existem três tipos de método para se criar dados – editando parâmetros (Voice, Performance, etc), gravando dados MIDI (música, padrão, etc), e gravando dados de áudio (Sampling).

Nesta seção, explicaremos as operações básicas para editar as configurações de Voice, Performance, mixagem de música, mixagem de padrão, e mixagem de Voice.

NOTA: Para detalhes sobre gravação MIDI, veja as páginas 118 (Song) e 110 (Pattern). Para detalhes sobre gravação de dados de áudio (Sampling), veja as páginas 94 e 107.

NOTA: A função Song Edit (para editar dados de seqüência MIDI em música) e a função Pattern Edit (para editar dados de seqüência MIDI no padrão) não são apresentados aqui. Veja página 124.

Indicador de edição

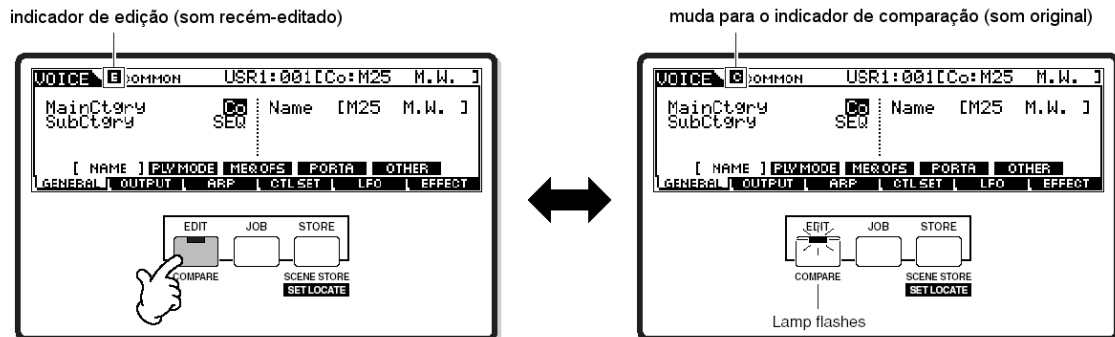
Você pode ajustar vários parâmetros usando o dial de dados, as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], os botões rotativos e deslizantes nos modos Voice (Play/Edit), Performance (Play/Edit), Song Mixing, Pattern Mixing e Mixing Voice. Ao alterar o valor do parâmetro nesses modos, aparece a letra "E" (indicador de edição) no canto superior esquerdo do visor LCD. Isso indica que o programa atual foi modificado mas ainda não foi armazenado. Se você quiser armazenar o som obtido pela operação de edição, não esqueça de armazená-lo na memória interna (User) por meio do modo Store, antes de selecionar outro programa.



Função Compare

Esta conveniente função permite alternar entre o som editado e o seu original (antes da edição) – possibilitando a você ouvir a diferença entre os dois e perceber como a edição está afetando o som.

Por exemplo, ao editar uma Voice no modo Voice Edit, aparece o indicador de edição “E”. Nesta condição, pressionando a tecla [COMPARE] reverte para o som original, não editado (a luz da tecla pisca e é mostrado no visor o indicador de comparação “C”). Pressione a tecla [COMPARE] novamente para voltar ao som editado.



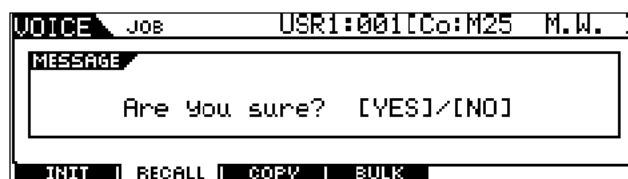
Função Edit Recall

Se você está editando um programa e seleciona um outro programa diferente sem ter armazenado aquele que estava editando, todas as edições serão apagadas. No entanto, o programa que estava sendo editado fica memorizado em um registro de memória chamado “Recall buffer” (página 187). Para restaurar os dados da última edição, use a função Edit Recall no modo Job.

Modo Job	Como acessar a tela de Edit Recall
Voice	[VOICE] → [JOB] → [F2] RECALL
Performance	[PERFORM] → [JOB] → [F2] RECALL
Song Mixing	[SONG] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Pattern Mixing	[PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F2] RECALL
Mixing Voice	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB] → [F2] RECALL

Mensagem de Confirmação

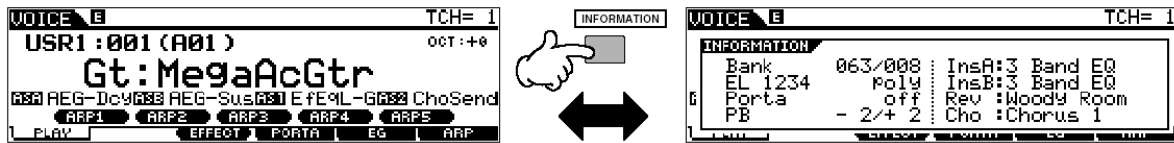
Quando você executa determinadas operações, tais como as dos modos Job, Store, e File, o sintetizador mostra uma mensagem de confirmação no visor. Isso permite a você executar de fato ou cancelar a operação, se desejar.



Se aparecer uma mensagem de confirmação (como a ilustrada acima), pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelá-la.

Tela de Informação

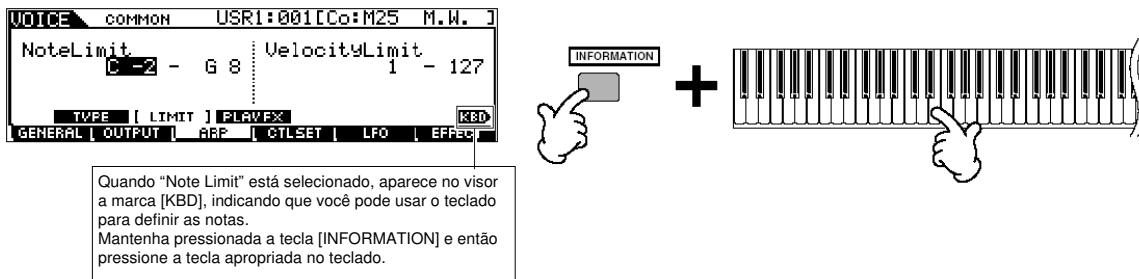
Esta conveniente função permite a você verificar detalhes relevantes sobre o modo que está selecionado – simplesmente pressionando a tecla [INFORMATION]. Por exemplo, quando o modo Voice está ativado, você pode rapidamente verificar as informações sobre qual dos bancos de timbres está selecionado, qual modo Play que está sendo usado (poly ou mono), quais os efeitos que estão sendo aplicados, etc.



Para detalhes, veja a página 275.

Configurações de Nota (Tecla)

Vários parâmetros permitem que você configure a região de notas para uma função – por exemplo, ao configurar o ponto de divisão do teclado – especificando os valores das notas. Você pode usar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados para ajustar esses valores, ou pode digitar os valores, pressionando as teclas apropriadas (como mostrado abaixo).



NOTA: Veja a página 16 para saber os nomes das notas associadas a cada tecla.

Nomeando

Você pode dar nomes livremente aos dados criados para Voice e arquivos salvos no cartão SmartMedia e no dispositivo de armazenamento USB. A tabela abaixo lista os tipos de dados que podem ser nomeados e as operações usadas para acessar as telas onde se pode nomeá-los.

Dados que podem ser nomeados	Como chamar a tela para nomear	Pág.
Voice (timbre)	[VOICE] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	80
Performance	[PERFORM] → [EDIT] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	89
Song (música)	[SONG] → [JOB] → [F6] SONG → 04: Song Name	233
Pattern (padrão)	[PATTERN] → [JOB] → [F6] PATTERN → 05: Pattern Name	248
Mixing Template (modelo de mixagem)	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE	237
Mixing Voice (timbre de mixagem)	[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCEED → [F1] GENERAL → [SF1] NAME	106
Phrase (frase)	[PATTERN] → [JOB] → [F4] PHRASE → 09: Phrase Name	246
Master	[MASTER] → [EDIT] → [F1] NAME	138
Waveform (forma-de-onda)	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → [F2] WAVE → 04: NAME	259
Arpeggio	[SONG] → [JOB] → [F5] TRACK → 07: Put Track To Arp	130
	[PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 06: Put Track To Arp	130
Nome do volume do SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB	[FILE] → [F1] CONFIG → [SF3] FORMAT	266
Arquivo/pasta salvo no SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB	[FILE] → [F2] SAVE ou [F4] RENAME	132

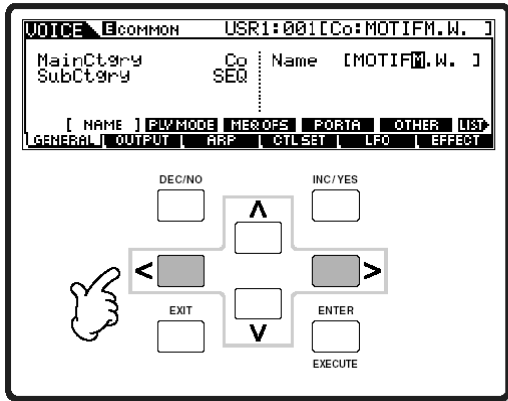
Primeiro, acesse a tela usada para nomear os dados, de acordo com a tabela acima, e em seguida mova o cursor (usando as teclas de cursor) até a posição onde deseja entrar com um caracter. Veja abaixo para detalhes.

NOTA: Como o nome do programa é parte dos dados, não se esqueça de salvar o programa após nomeá-lo.

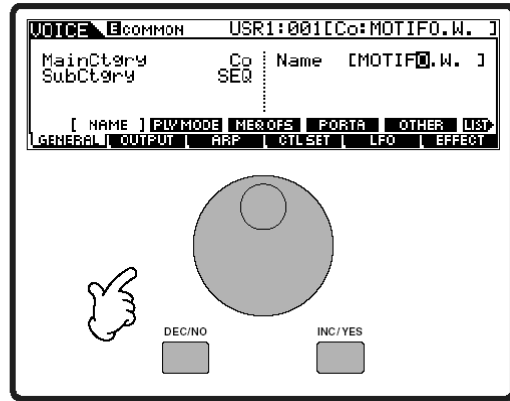
● **Operação básica para nomear**

Como mostrado abaixo, você pode criar o nome repetindo as duas operações – mover o cursor para a posição desejada (usando as teclas de cursor) e selecionar o caractere, usando o dial de dados, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

Mover o cursor para a posição desejada no nome

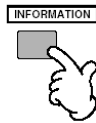
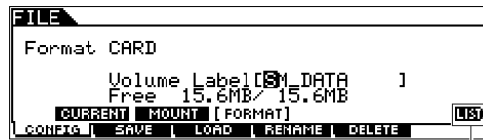


Selecionar o caractere para aquela posição do cursor



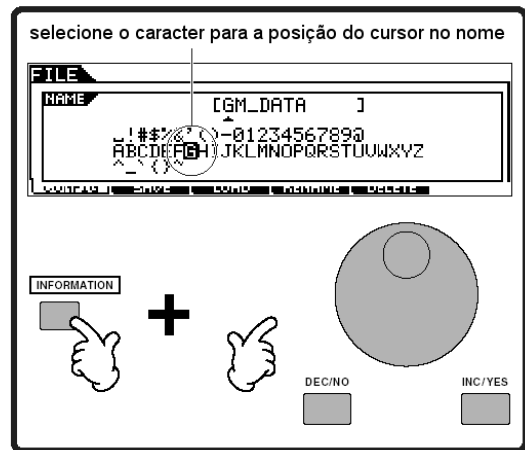
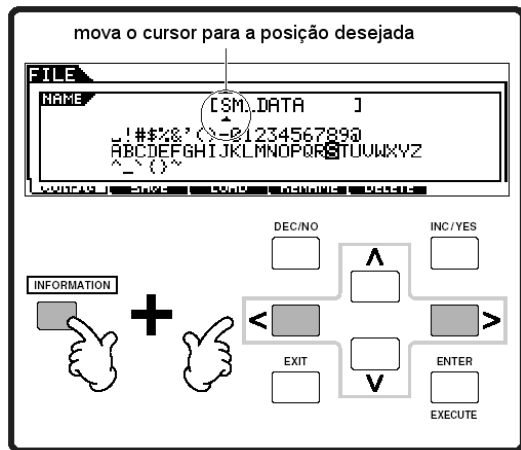
● **Usando a lista de caracteres**

Se você achar difícil selecionar os caracteres desejados com o método acima, pode usar o seguinte método alternativo –selecionando os caracteres de uma lista.



Quando o cursor estiver localizado em Name, aparece este ícone [LIST], e você pode acessar a tela com a lista de caracteres pressionando a tecla [INFORMATION]. Solte a tecla [INFORMATION] para voltar à tela anterior.

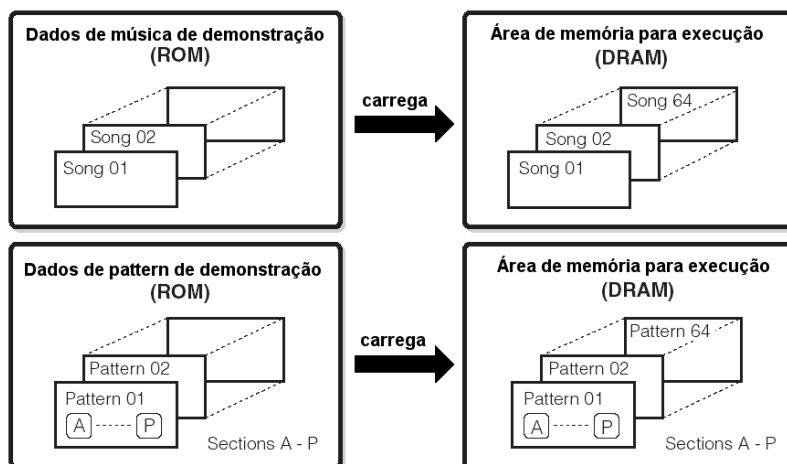
Efetue as operações abaixo enquanto mantém pressionada a tecla [INFORMATION].



Guia Rápido - Tocando o MOTIF ES

Tocando as demonstrações de música e padrões

Este é o melhor lugar para começar suas explorações no MOTIF ES. As demonstrações de músicas e padrões foram especialmente programadas para que você possa ouvir como os sons são impressionantes, e perceber o quanto o instrumento é poderoso —para criação de música, execução ao vivo ou produção. Para poder tocar as demonstrações, é necessário carregar os dados de demonstração (armazenados em memória ROM) para o registro de memória DRAM, como ilustrado abaixo.



NOTA: Para detalhes sobre ROM e DRAM, veja a página 187.

⚠ CUIDADO

Quando os dados de demonstração de música/padrão são carregados, os dados que estavam anteriormente na área de memória para execução são apagados, e as seguintes configurações de Utility serão alteradas para que se possa executar adequadamente as demonstrações de música/padrão.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → CtrlRest

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPAS

Os dados importantes devem ser sempre copiados para um cartão SmartMedia ou um dispositivo de armazenamento USB.

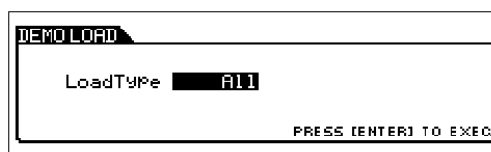
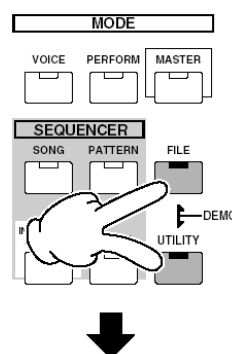
Em alguns casos como os que estão listados abaixo, os dados de demonstração de música/padrão serão carregados automaticamente quando o instrumento for ligado.

- Ao ligar o instrumento sem qualquer cartão SmartMedia inserido na entrada CARD, estando o instrumento no estado em que veio de fábrica ou após ter sido executada uma operação de Factory Set (pág. 44).
- Ao ligar o instrumento com um cartão SmartMedia inserido na entrada CARD que contenha arquivos do tipo Auto Load (carga automática), estando o instrumento no estado em que veio de fábrica ou após ter sido executada uma operação de Factory Set (pág. 44).

Nos casos acima, os passos 1 a 3 são desnecessários. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song, e em seguida execute as instruções a seguir, a partir do passo 4.

NOTA: Este instrumento possui a função Auto Load, pela qual os dados de demonstração de música/padrão ou os arquivos especificados no cartão SmartMedia inserido na entrada CARD serão carregados automaticamente quando o instrumento é ligado. Para detalhes sobre a função Auto Load, veja pág. 135.

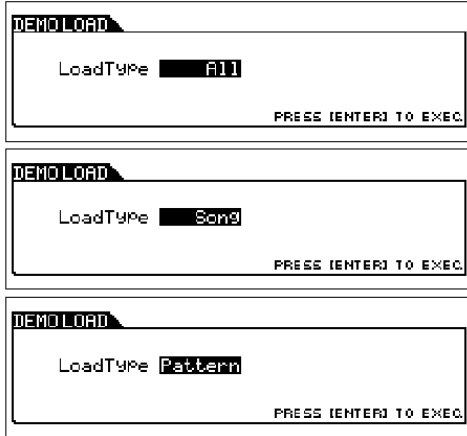
1. Pressione simultaneamente as teclas [FILE] e [UTILITY].



2. Configure o LoadType para "All".

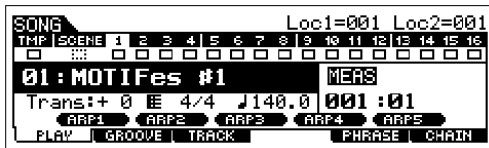
Você pode selecionar um dos três tipos de carregamento ("Load Types") listados abaixo. Aqui, selecionaremos "All".

All	Carrega dados de demonstr. de músicas e padrões.
Song	Carrega apenas dados de demonstração de músicas.
Pattern	Carrega apenas dados de demonstração de padrão.



3. Pressione a tecla [ENTER] para carregar os dados de demonstração.

Após os dados terem sido carregados, aparece automaticamente a tela de Song Play.

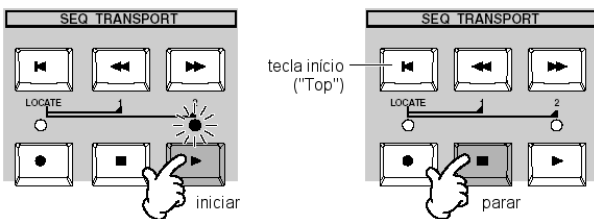


Se tiver sido selecionado "Pattern" no passo 2 acima, aparecerá automaticamente a tela de Pattern Play quando os dados tiverem sido carregados.

NOTA: Lembre-se de que os exemplos mostradas neste manual têm apenas objetivo didático, e o conteúdo (ex: nomes de músicas/padrões de demonstração) podem ser diferentes daqueles que aparecem em seu instrumento.

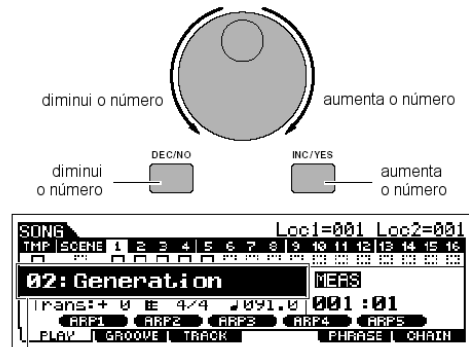
4. Pressione a tecla Start [>] para iniciar a execução da música.

A música pára automaticamente quando chega no fim da execução. Você pode parar a música a qualquer momento durante a execução pressionando a tecla Stop [•]. Isso faz a música parar na posição atual. Para continuar a execução da música a partir deste ponto, pressione a tecla Play [>] novamente. Para retornar instantaneamente ao início da música, pressione a tecla Top [||<].

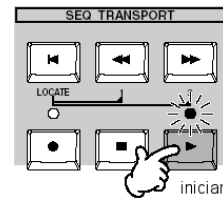


5. Selecione e execute outra música de demonstração.

Mova o cursor para o número/nome da música (usando as teclas de cursor) e então selecione outra música usando o dial de dados ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

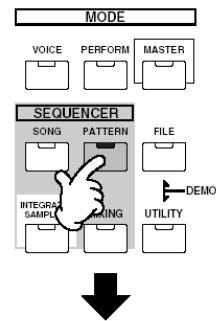


Número: Nome da música



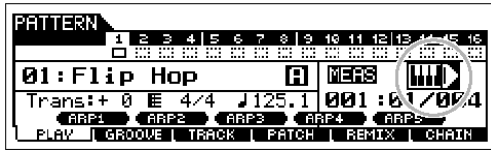
A seguir, vamos executar um padrão de demonstração.

6. Pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern.



7. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a execução do padrão.

Existe outra forma de iniciar a execução do padrão – pressionando as notas no teclado. Mova o cursor na tela até o ícone de teclado e pressione a tecla [INC/YES] para que a marca “F” apareça. Nesta condição, pressione qualquer nota do teclado para iniciar a execução do padrão.

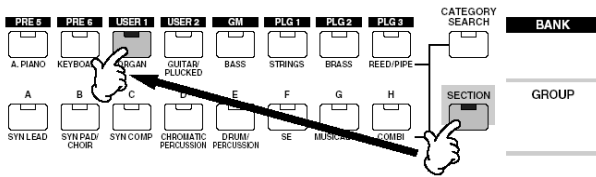


Pressione a tecla [DEC/NO] com o cursor localizado no ícone de teclado para apagar a marca “F”.

8. Selecione seções diferentes no padrão.

Certifique-se de que a luz da tecla [SECTION] está acesa (pressione a tecla se necessário), e então pressione qualquer das teclas mostradas abaixo para selecionar e executar as várias seções contidas em um padrão.

Pressionando-se as teclas [A] a [H] selecionam-se as seções A a H e pressionando-se as teclas [PRE5] a [PLG3] selecionam-se as seções I a P. Experimente as diversas variações de ritmo, mudando as seções.

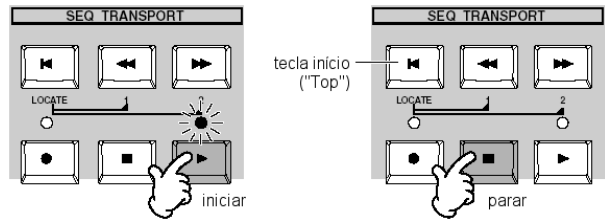


NOTA: Algumas seções do padrão de demonstração podem não conter dados. Por isso, ao selecionar algumas seções poderá não aparecer qualquer som.

9. Pressione a tecla Stop [•] para parar a execução do padrão.

Diferentemente da execução da música, a execução do padrão permanece indefinidamente em loop, até que a tecla Stop [•] seja pressionada.

Você pode parar o padrão a qualquer momento, durante a execução pressionando a tecla Stop [•]. Isso faz o padrão parar na posição atual. Para continuar a execução do padrão a partir deste ponto, pressione a tecla Play [>] novamente. Para retornar instantaneamente ao início do padrão, pressione a tecla Top [| <].



10. Selecione e execute outro padrão de demonstração.

A seleção de um padrão é feita da mesma forma que a seleção de uma música. Consulte o passo 5 acima.

Parâmetros no modo Song Play

SONG (Loc1=001 Loc2=001)

TMP SCENE 1 2 M 4 5 M S 8 9 10 11 12 13 14 15 16

03: New Song 1 MEAS

Trans: + 2 E 16/16 J 120.0 001:01

ARP1 ARP2 ARP3 ARP4 ARP5

PLAY GROOVE TRACK PHRASE CHAIN

03 : New Song 1
 número da música nome da música

1 2 M 4 5 M S 8 9

Número da pista da música e estado de Mute/Solo

estado dos dados da pista

indica pista em Mute

indica pista em Solo (pág.58)

indica que a pista não tem dados gravados nela

indica pista de amostra (pág. 168) contém Sample Voice (pág. 173)

indica pista MIDI (pág.168) contendo dados de MIDI

Pontos de locação da música

Compasso : Tempo (do ponto de locação atual)

ARP1-ARP5
 Use as teclas [SF1] a [SF5] para escolher o tipo de Arpeggio e Song Scene associada a cada tecla (pág. 123).

Transposição (para toda a música)

Andamento da música

Compasso da música (você pode alterar este valor colocando o cursor aqui e usando as teclas [INC/YES] / [DEC/NO], ou o dial de dados.

Encadeamento de músicas

Esta função permite encadear músicas (Song Chain) para que sejam executadas seqüencialmente. Nesta seção, experimente usar o recurso de encadeamento de músicas com as músicas de demonstração.

1. Pressione a tecla [F6] CHAIN para acessar a tela de encadeamento de músicas.

Nesta tela você pode programar e executar sua própria seqüência de músicas.



2. Programe a ordem desejada para as músicas.

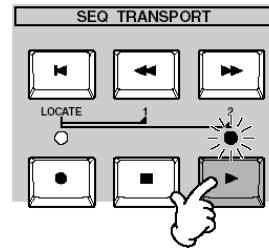
Mova o cursor para "001" usando as teclas de cursor e selecione a música Song usando o dial de dados, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Da mesma forma, indique as músicas para as posições 002, 003, 004, etc..

Os seguintes parâmetros também podem ser configurados na função de encadeamento de músicas.

skip	Pula (ignora) o número selecionado e continua a executar a partir do próximo número da cadeia.
stop	Interrompe a execução naquele número da cadeia. Você pode reiniciar a execução a partir da próxima música da cadeia, pressionando a tecla Play [➤].
end	Indica o fim do encadeamento.

3. Execute o encadeamento de músicas.

Mova o cursor para o topo da tela Song Chain, e pressione a tecla Play [➤] para iniciar a execução da música.



Quando o encadeamento (programado no passo 2) chega ao fim, a execução é interrompida automaticamente. Para interromper a execução do encadeamento, pressione a tecla Stop [•].

NOTA: O encadeamento de músicas só pode ser executado quando se está na tela Song Chain, e em nenhuma outra tela.

Parâmetros no modo Pattern Play

PATTERN screen annotations:

- padrão e seção selecionados:** Indica o padrão e a seção selecionados.
- Transposição (para o padrão inteiro):** Indica a transposição para o padrão inteiro.
- Compasso do padrão selecionado (você pode alterar movendo o cursor para cá e usando teclas [INC/YES]/[DEC/NO] e o dial):** Indica o compasso do padrão selecionado.
- andamento do padrão selecionado:** Indica o andamento do padrão selecionado.
- Quando aparece a marca >, pressionando qualquer nota do teclado inicia a execução do padrão (pág. 57):** Indica o ponto de partida da execução do padrão.
- Compasso: Tempo (posição atual):** Indica o compasso e tempo (posição atual).
- ARP1-ARP5 Use as teclas [SF1] a [SF5] para chamar o tipo de Arpeggio (pág. 123):** Indica o tipo de Arpeggio.

01 : New Pattern A breakdown:

- 01:** número do padrão
- New Pattern:** nome do padrão
- A:** seção

Pattern Play track indicators:

- 1 2 M 4 5 M 8:** número da pista do padrão e estado de Mute/Solo.
- estado dos dados da pista:** Indica o estado dos dados da pista.
- indica pista em Mute:** Indica pista em Mute.
- indica pista em solo (pág. 58):** Indica pista em solo.
- indica que a pista não possui dados (nenhuma frase associada):** Indica que a pista não possui dados.
- Indica uma pista de amostra (pág. 168) contendo uma Sample Voice (pág. 173):** Indica uma pista de amostra contendo uma Sample Voice.
- Indica uma pista de MIDI (pág. 168) contendo dados de seqüência MIDI:** Indica uma pista de MIDI contendo dados de seqüência MIDI.

Encadeamento de padrão

A função de encadeamento de padrão (Pattern Chain) permite que você encadeie várias seções diferentes para montar uma única música (Song). Para informações sobre a estrutura do encadeamento de padrão, veja a página 168. Para informações sobre como criar dados de encadeamento de padrão, veja a página 115.

Tocando o teclado (modo Voice Play)

O modo Voice Play é o que você seleciona para tocar os timbres (voices) deste sintetizador.

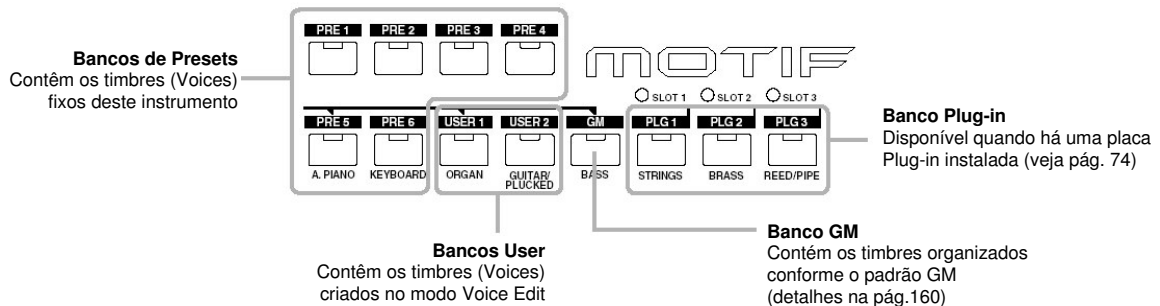
Selecionando um timbre (Voice)

Selecionando um timbre normal (Normal Voice)

Internamente, existem dois tipos de timbres: timbre normal (Normal Voice) e timbre de bateria (Drum Voice). Os timbres normais são instrumentos musicais com afinação, que podem ser executados em toda a região do teclado. Os timbres de bateria são principalmente instrumentos de percussão e tambores que são endereçados a notas individuais do teclado. Nesta seção, mostraremos como selecionar um timbre normal.

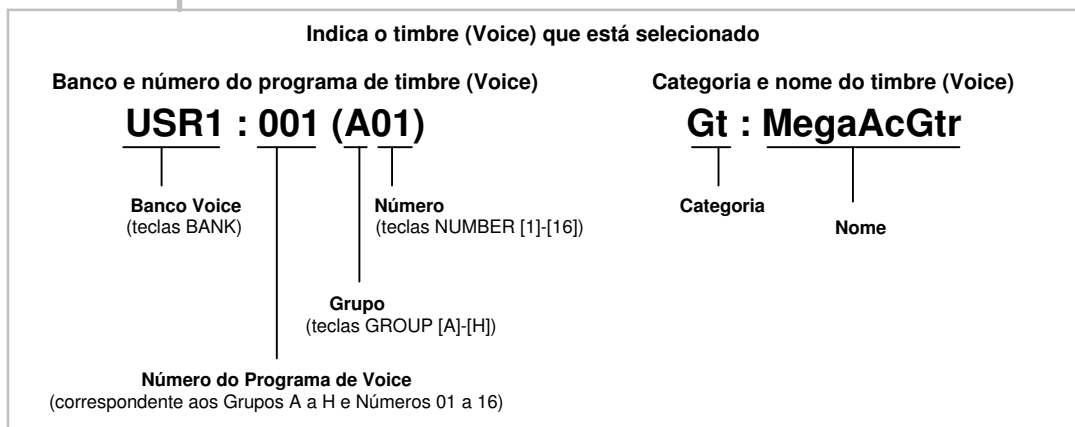
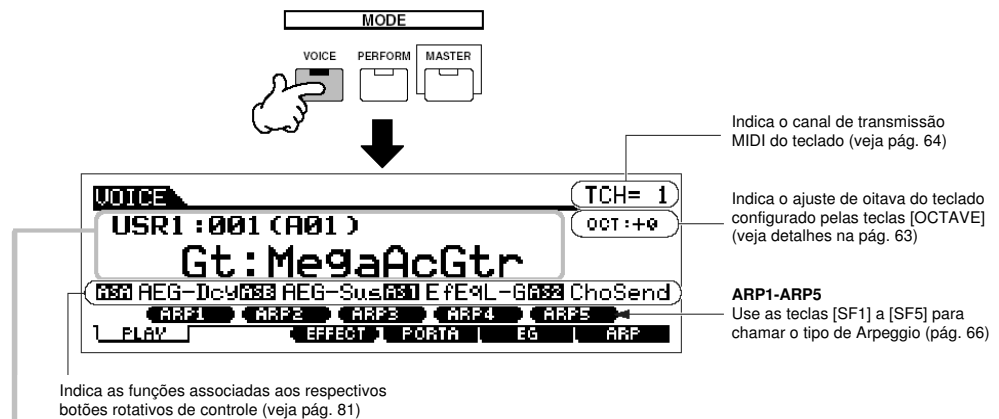
Você pode selecionar o timbre desejado a partir de vários bancos de Voices (Preset 1a 6, User 1a 2, Preset GM, Plug-in 1a 3), como mostrado abaixo.

Bancos de Timbres (Voice Banks)



1. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

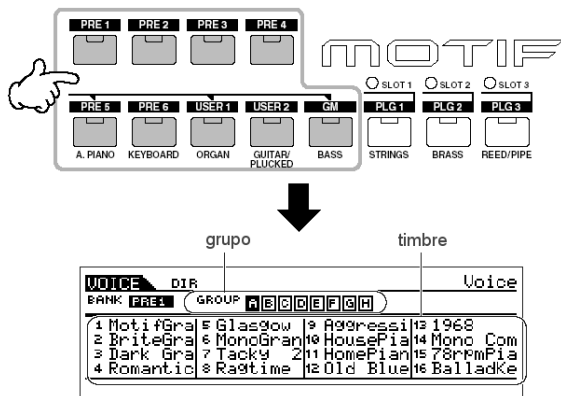
Nesta condição, ao tocar no teclado você ouve o timbre que está indicado no visor. Os parâmetros mostrados no modo Voice Play são explicados rapidamente a seguir.



NOTA: Lembre-se de que os exemplos mostrados neste manual têm objetivo meramente didático, e o conteúdo (ex: nome da Voice) pode ser diferente no seu instrumento.

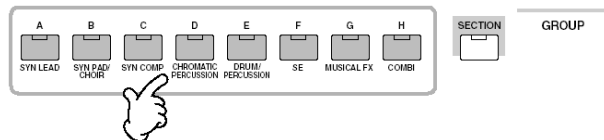
2. Selecione um banco de timbres normais.

Selecione um dos bancos dentre Preset 1 a 6, User 1 a 2, ou GM.



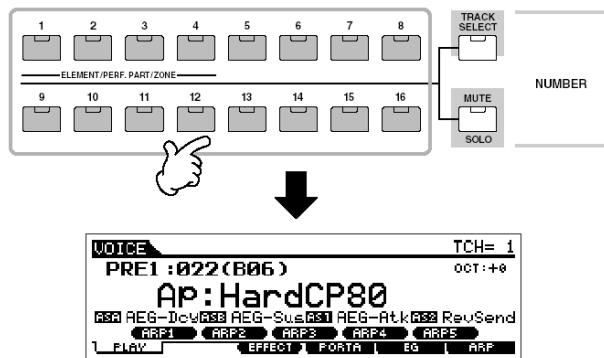
3. Selecione um grupo de timbres normais.

Os timbres em cada banco estão divididos em grupos [A] a [H]. Selecione um grupo para mostrar os timbres (Voices) que pertencem àquele grupo.



4. Selecione o número de um timbre normal.

Pressione uma das teclas NUMBER [1] a [16].



5. Toque no teclado.



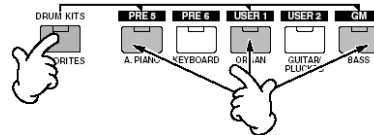
Selecione um timbre de bateria (Drum Voice)

Internamente, existem dois tipos de timbres: timbre normal (Normal Voice) e timbre de bateria (Drum Voice). Os timbres normais são instrumentos musicais com afinação, que podem ser executados em toda a região do teclado. Os timbres de bateria são principalmente instrumentos de percussão e tambores que são endereçados a notas individuais do teclado. Nesta seção, mostraremos como selecionar um timbre de bateria (Drum Voice).

1. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

2. Selecione um banco de timbres de bateria.

Mantenha pressionada a tecla [DRUM KITS] e simultaneamente pressione uma das teclas indicadas por setas: [PRE5] (Preset Drum), [USER1] (User Drum), ou [GM] (GM Drum).



3. Selecione um timbre de bateria de um grupo.

Esta operação é basicamente a mesma da seleção de um timbre normal. Você pode selecionar um grupo de A a D para selecionar um banco de timbres de Presets de bateria, no passo 2. Você pode selecionar o grupo A ou B para selecionar um banco de timbres de bateria da memória User, no passo 2. Você pode somente selecionar o banco A ao selecionar um banco de timbres de bateria GM, no passo 2.

4. Selecione o número de um timbre de bateria.

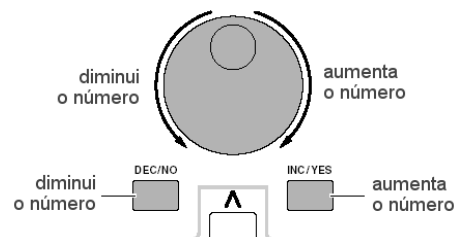
Da mesma forma que se seleciona um timbre normal.

5. Toque o teclado e verifique qual instrumento está associado a cada tecla.

NOTA: Para detalhes sobre o endereçamento de instrumentos para as teclas, consulte a tabela no livreto Data List, à parte.

Usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial

Nos passos 3 e 4 acima, você pode selecionar o número do timbre usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] ou o dial.



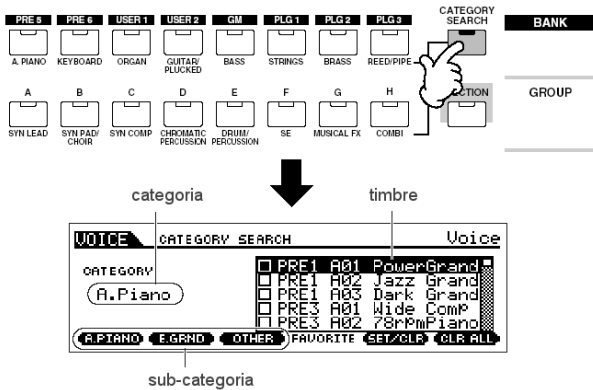
NOTA: O procedimento de seleção de timbres em outros modos é diferente do acima. Para detalhes sobre como selecionar timbres no modo Performance, veja pág. 71. Para detalhes sobre como selecionar timbres no modo Song/Pattern, veja página 102.

Usando a função Category Search

Este sintetizador possui a função poderosa de Category Search, que lhe dá rápido acesso aos timbres que você quer, independente dos bancos onde estão localizados. Simplesmente selecione uma categoria de timbres, tal como A. PIANO ou SYN LEAD, e você pode procurar dentre todos os timbres afins, um por um – e ouvi-los, também. Se você tiver uma placa Plug-in instalada, os timbres dela serão automaticamente incluídos na procura. Além disso, você pode usar a categoria especial de “Favorites” para armazenar os timbres que usa mais.

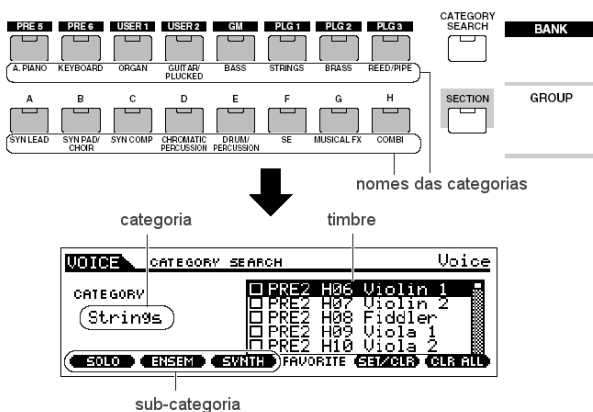
1. Ative a função Category Search pressionando a tecla [CATEGORY SEARCH].

Nesta condição, com a tecla acesa, você pode usar as teclas BANK e GROUP para especificar a categoria. Pressione a tecla [CATEGORY SEARCH] novamente para desativar esta função.

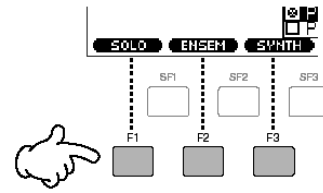


2. Selecione uma categoria.

Pressione uma das teclas BANK e GROUP para chamar o nome da categoria selecionada e a lista de timbres. Será escolhido o primeiro timbre da categoria selecionada.



Todas as categorias estão divididas em duas ou três sub-categorias, para facilitar ainda mais a seleção. Os nomes das sub-categorias são mostrados na base da tela de Category Search. Pressione as teclas [F1] a [F3] para selecionar o primeiro timbre na sub-categoria correspondente.

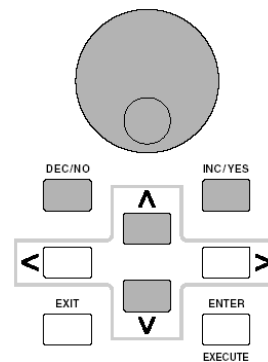


NOTA: Uma forma alternativa de se selecionar categorias é usar as teclas de cursor para selecionar e destacar o nome da categoria na tela, e em seguida usar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial para selecionar a categoria. Então mova o cursor para a lista de timbres (Voices) na direita da tela para selecionar o timbre (veja passo 3 abaixo).

NOTA: Alguns timbres como os da memória User Voices podem não estar registrados em categoria alguma. Você pode procurar esses timbres indicando a categoria como "-----".

3. Selecione um timbre da lista de timbres (Voice List) na tela.

Passé pelos timbres disponíveis usando o dial. Você também pode usar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], ou as teclas de cursor [v], [^].



4. Pressione a tecla [CATEGORY SEARCH] para desativar esta função e voltar à tela anterior.

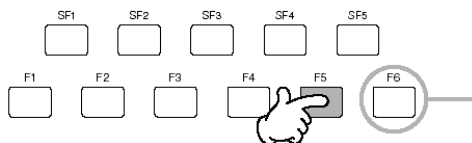
NOTA: Você também pode usar a tecla [ENTER] ou a tecla [EXIT] para sair da função Category.

● Categoria Favorites

Use esta conveniente função para armazenar todos os seus timbres (Voices) favoritos ou mais usados em uma área da memória onde você possa acessar facilmente – e selecionar pressionando a tecla [FAVORITES]. Selecione qualquer timbre que quiser, de qualquer categoria, e coloque-os na categoria Favorites. Dessa forma, você pode ir diretamente aos timbres que mais usa, sem ter que ficar procurando em outras categorias – uma grande ajuda quando se toca ao vivo.

1. Ative a função Category Search pressionando a tecla [CATEGORY SEARCH].
2. Especifique a categoria e a sub-categoria, e então selecione um timbre (página 62).
3. Registre o timbre selecionado no passo 2 para a categoria Favorites, pressionando a tecla [F5] SET/CLR para marcar o quadrado junto ao nome do timbre (Voice).

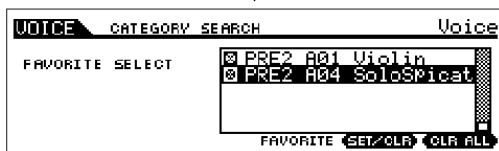
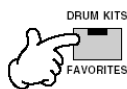
Você pode desmarcá-lo pressionando a tecla [F5] novamente.



Pressionando [F5] alterna entre os dois estados: marcado ou desmarcado

Para remover todos os timbres marcados da categoria Favorite, simplesmente pressione a tecla [F6] CLR ALL.

4. Registre outros timbres para a categoria Favorites com o procedimento dos passos 2 e 3.
5. Pressione a tecla [FAVORITES] para ver os timbres que estão na categoria Favorites. Você pode usar as teclas [F5] SET/CLR e [F6] CLR ALL também nessa tela para registrar/remover timbres para/da categoria Favorites.



6. Pressione a tecla [FAVORITES] novamente para retornar à tela de Category Search.

7. Pressionando a tecla [CATEGORY SEARCH] para sair da tela Category Search automaticamente faz armazenar as configurações da categoria Favorites na memória interna Flash ROM.

⚠ CUIDADO

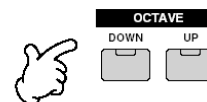
Não deixe de executar o passo 7. As configurações efetuadas nos passos 3 a 4 serão perdidas se você desligar o instrumento sem executar o passo 7.

⚠ CUIDADO

Nunca desligue o equipamento enquanto os dados (ex: Voice) estiverem sendo escritos na memória Flash ROM interna (durante a mensagem "Please keep power on..."). Desligando o equipamento nessas condições não só poderá causar travamento do sistema (devido à corrupção dos dados na memória) como poderá impedir uma iniciação normal quando o equipamento for ligado na próxima vez, assim como a perda de todos os dados do usuário.

Ajuste de oitava do teclado (MOTIF ES6 / MOTIF ES7)

Às vezes, ao tocar um timbre, você pode querer executar numa região de oitava acima ou abaixo do original. Por exemplo, você pode querer deslocar a afinação para baixo de forma a alcançar notas mais graves, ou para cima para conseguir notas mais agudas para solos. Os controles de Octave Up/Down permitem que você faça isso rápida e facilmente. Toda vez que você pressiona a tecla [OCTAVE UP] do painel, a afinação global do timbre sobe uma oitava. Da mesma forma, toda vez que você pressiona a tecla [OCTAVE DOWN] a afinação desce uma oitava. A faixa vai de -3 a +3, com o 0 sendo a afinação padrão. Quando a afinação está alterada para cima, a luz da tecla [OCTAVE UP] fica acesa, e quando ela está alterada para baixo, a luz da tecla [OCTAVE DOWN] fica acesa. O ajuste atual de oitava é mostrado no canto direito do visor. Você pode restaurar a afinação original (0) instantaneamente pressionando ambas as teclas [OCTAVE UP] e [OCTAVE DOWN] (as duas luzes ficarão apagadas).

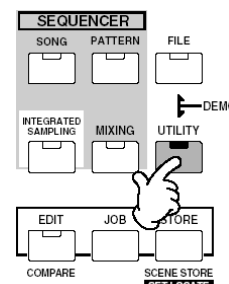


NOTA: O ajuste feito aqui afeta automaticamente o parâmetro idêntico de Octave do modo Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Este ajuste está disponível em todos os modos.

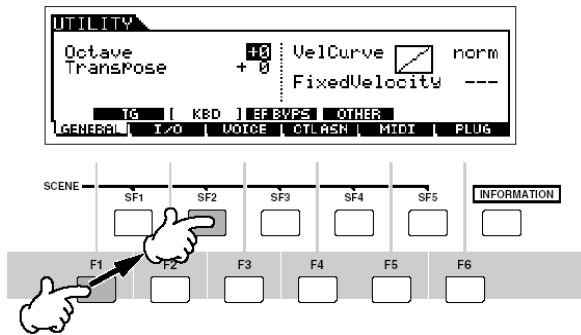
DICA: Ajuste de transposição do teclado

Você pode ajustar em quantos semitons o teclado será deslocado, para cima ou para baixo, assim como o ajuste de oitava.

1. Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility.



2. Pressione a tecla [F1] GENERAL, e então a tecla [SF2] KBD.



3. Mova o cursor para "Transpose" usando a tecla de cursor.
4. Altere o valor de Transpose usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.
5. Pressione a tecla [STORE] para armazenar a configuração de Transpose na memória interna Flash ROM.

⚠ CUIDADO

Não deixe de executar o passo 5. As configurações efetuadas nos passos 4 serão perdidas se você desligar o instrumento sem executar o passo 5.

⚠ CUIDADO

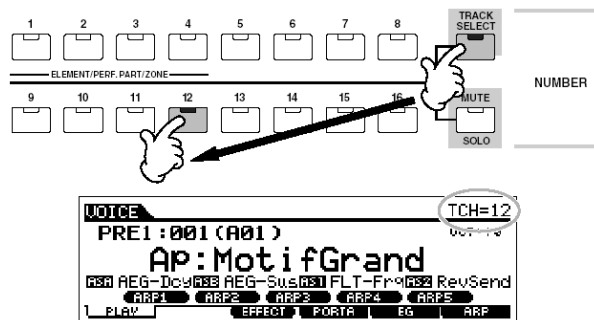
Nunca desligue o equipamento enquanto os dados (ex: Voice) estiverem sendo escritos na memória Flash ROM interna (durante a mensagem "Please keep power on..."). Desligando o equipamento nessas condições não só poderá causar travamento do sistema (devido à corrupção dos dados na memória) como poderá impedir uma iniciação normal quando o equipamento for ligado na próxima vez, assim como a perda de todos os dados do usuário.

NOTA: O ajuste de transposição está disponível em todos os modos.

Configuração do canal de transmissão MIDI

Esta função é especialmente conveniente quando se quer gravar com um seqüenciador externo ou controlando outro instrumento via MIDI.

Ela permite que você altere facilmente o canal de transmissão pressionando poucas teclas. Pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz se acende), e então pressione a tecla NUMBER ([1] - [16]) apropriada. O canal de transmissão é mostrado no canto superior direito do visor.

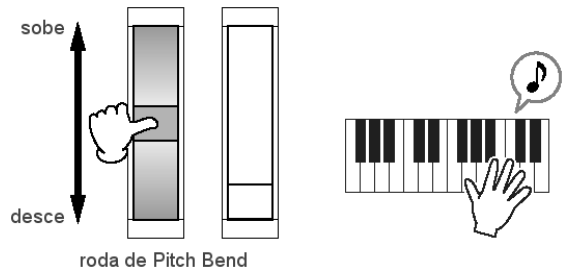


NOTA: Você também pode configurar o canal de transmissão MIDI do teclado a partir do modo Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Este parâmetro está disponível nos modos Voice e Performance mas não nos modos Song e Pattern.

Usando controles

Roda de Pitch Bend

Use a roda de Pitch Bend para alterar a altura das notas para cima (gire a roda para frente) ou para baixo (gire para trás) enquanto toca o teclado. A roda é centrada e retorna à afinação normal quando é solta. Experimente usar a roda de Pitch Bend tocando notas no teclado.



roda de Pitch Bend

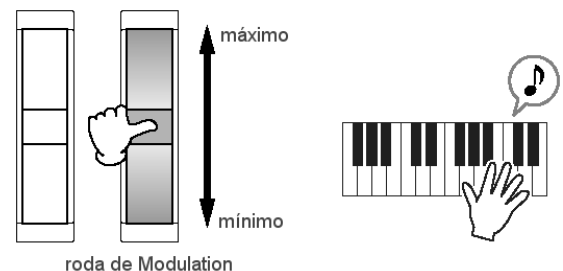
NOTA: Cada timbre pré-programado (Preset Voice) possui seu próprio ajuste de faixa de Pitch Bend. O ajuste de faixa de Pitch Bend de cada timbre pré-programado pode ser alterado na tela [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF5] OTHER e armazenado na memória User como um timbre do usuário (User Voice) através do modo Voice Store. Nesta tela você pode também inverter a função do Pitch Bend —de forma que movendo a roda para frente faça baixar a afinação, e movendo para trás faça subir a afinação.

NOTA: Pode-se associar outras funções para a roda do Pitch Bend, pela tela [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET. Essas configurações podem ser armazenadas como um timbre do usuário (User Voice) no modo Voice Store. Mesmo que uma função diferente tenha sido associada, a função de Pitch Bend fica disponível e são transmitidas mensagens MIDI de Pitch Bend quando a roda é movida.

NOTA: Ao mover a roda de Pitch Bend são transmitidas as mesmas mensagens MIDI para os equipamentos externos, independentemente da função associada pelo modo Voice Edit.

Roda de Modulation

Ainda que a roda de Modulation seja usada convencionalmente para aplicar vibrato ao som, muitos dos timbres pré-programados (Preset Voices) têm outras funções e efeitos associados àquela roda. Quanto mais você move a roda para frente, maior é o efeito aplicado ao som. Experimente usar a roda de Modulation com vários timbres pré-programados enquanto toca no teclado.



roda de Modulation

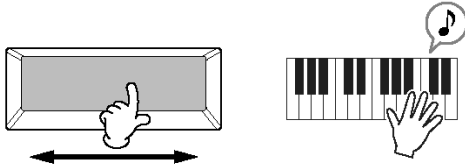
NOTA: Para evitar que sejam aplicados efeitos acidentalmente ao timbre que está em uso, sempre verifique se a roda de Modulation está posicionada no mínimo antes de começar a tocar.

NOTA: Várias funções podem ser associadas à roda de Modulation, pela tela [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET. Essas configurações podem ser armazenadas como um timbre do usuário (User Voice) no modo Voice Store.

NOTA: Ao mover a roda de Modulation são transmitidas as mesmas mensagens MIDI para os equipamentos externos, independentemente da função associada pelo modo Voice Edit.

Fita de controle

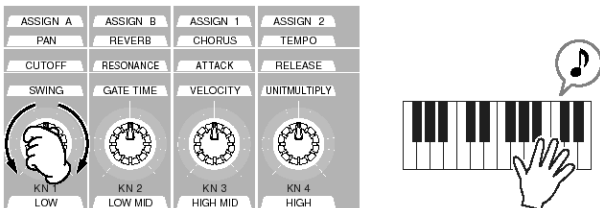
A fita de controle (ribbon controller) é sensível ao toque e é usada passando o dedo sobre sua superfície. Os timbres pré-programados (Preset Voices) têm várias funções e efeitos associados a ela. Experimente usar a fita de controle com diferentes timbres pré-programados enquanto toca no teclado.



NOTA: Você pode configurar a fita para controlar nos equipamentos MIDI externas funções diferentes daquela associada ao próprio instrumento. Você também pode determinar se o valor do parâmetro controlado pela fita retorna ao centro ou permanece no valor correspondente ao ponto onde você tirou o dedo. Esses ajustes podem ser efetuados no modo Utility ([UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN).

Botões de controle rotativos (KN)

Estes botões permitem que você modifique vários aspectos do timbre em tempo-real – enquanto toca. Gire um botão para a direita para aumentar o valor ou para a esquerda para diminuir o valor. Para cada timbre pré-programado (Preset Voice), várias funções estão associadas aos quatro botões. Experimente usar estes botões com vários timbres pré-programados enquanto toca no teclado.



Você pode alterar as funções ou parâmetros que estão associados aos botões pressionando qualquer das teclas [KNOB CONTROL FUNCTION]. Para detalhes, veja a página 81.

NOTA: Em certas situações, o som pode não ser afetado ao se girar os botões. Para mais informações, consulte a página 50 na seção Operação Básica.

Indicador de Edição

Girando-se os botões de controle no modo Voice faz alterar diretamente os parâmetros do timbre. Sempre que qualquer parâmetro do timbre é modificado, o indicador de edição [E] aparece no canto superior esquerdo do visor. Isso mostra que o timbre atual foi modificado mas não foi ainda armazenado.



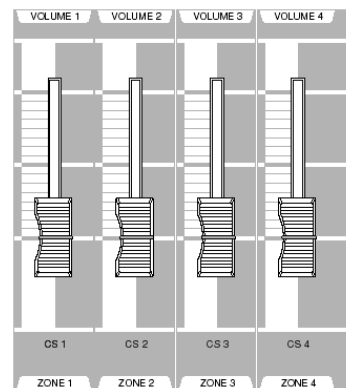
Se você está satisfeito com as alterações efetuadas no resultado do som, pode memorizar essas alterações como um timbre do usuário (User Voice), usando o modo Voice Store (pág. 85).

⚠ CUIDADO

Se você selecionar outro timbre durante a edição, o indicador de edição [E] desaparecerá e todas as alterações serão perdidas. Uma boa idéia é armazenar o timbre editado usando o modo Voice Store (pág. 85). Mesmo que você tenha perdido os dados do timbre editado, poderá recuperá-los usando a função Edit Recall (pág. 82).

Controles deslizantes

No modo Voice, os quatro controles deslizantes (Sliders) permitem que você ajuste os níveis dos elementos de um timbre normal (Normal Voice) ou as teclas de um timbre de bateria (Drum Voice). Quando é selecionado um timbre normal, você pode ajustar o equilíbrio de volume entre os quatro elementos.



NOTA: O uso inadvertido dos controles deslizantes pode resultar em nenhum som. Se isso ocorrer, mova os controles deslizantes para o máximo.

Usando o recurso de Arpeggio

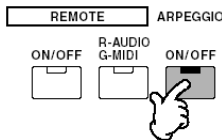
Esta função permite a você disparar padrões de ritmos, riffs e frases usando o timbre (Voice) atual, simplesmente tocando notas no teclado.

Como os timbres pré-programados (Preset Voices) já possuem seus próprios tipos de Arpeggio designados, tudo o que você precisa fazer é selecionar o timbre desejado e ligar a função Arpeggio. Experimente selecionando timbres diferentes e verifique os vários tipos de Arpeggio.

NOTA: Para detalhes sobre Arpeggio, veja página 169.

1. Pressione a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] para ativar a função Arpeggio.

Para certos timbres, simplesmente selecionando o timbre irá ativar a função Arpeggio.



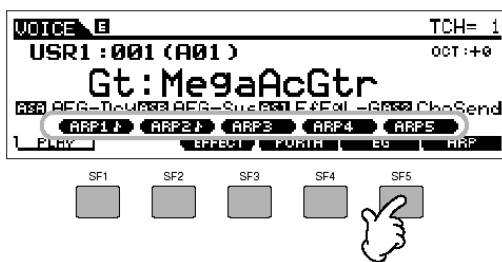
2. Toque uma ou mais notas no teclado para disparar a execução do Arpeggio.

O tipo específico de padrão rítmico ou frase que é executada depende das notas ou acordes que você toca, assim como do tipo de Arpeggio selecionado. Para detalhes, consulte a página 169 na seção Operação Básica.

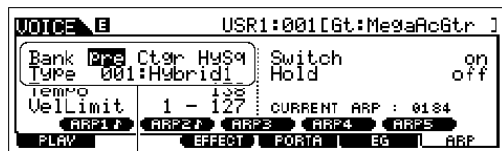


• Mudando o tipo de Arpeggio durante a execução no teclado

Cada uma das teclas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5 está associada a um tipo diferente de Arpeggio para cada timbre pré-programado (Preset Voice). Quando aparece um ícone de nota musical à direita de cada número de Arpeggio (veja abaixo), a tecla correspondente está associada a um tipo de Arpeggio. Experimente vários tipos de Arpeggio pressionando as teclas [SF1] a [SF5].



Você pode confirmar no visor o tipo de Arpeggio que está selecionado usando a tecla [F6] ARP.



Tipo de Arpeggio selecionado

Bank	indica "pre" (pré-programado) ou "usr" (do usuário)
Ctgr	veja página 169
Type	consulte o livreto Data List, à parte

Associe seus tipos favoritos de Arpeggio às teclas [SF1] a [SF5]

Você pode alterar as configurações de fábrica e associar qualquer tipo de Arpeggio que desejar às teclas [SF1] a [SF5]. A indicação do Arpeggio selecionado é destacada em branco. Se duas teclas estiverem associadas ao mesmo tipo, ambos vão aparecer em branco. As configurações podem ser salvas como um User Voice pelo modo Voice Store.

1. Pressione a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] para ativar a função Arpeggio.
2. Selecione o tipo de Arpeggio desejado na tela [VOICE] → [F6] ARP.
3. Mantenha pressionada a tecla [STORE], e então pressione uma das teclas [SF1] a [SF5].
O tipo de Arpeggio selecionado é associado à tecla pressionada. Se você executar esta operação com a luz [ARPEGGIO ON/OFF] apagada, nenhum tipo de Arpeggio será associado à tecla pressionada.
4. Repita os passos 2 a 3, se necessário.
5. Pressione e solte a tecla [STORE] para entrar no modo Voice Store e armazenar a configuração como timbre do usuário (User Voice - pág. 85).

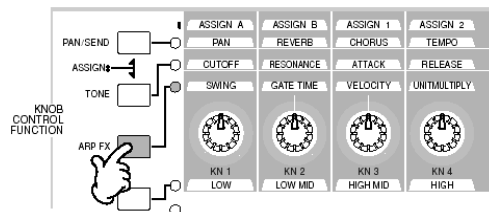
NOTA: Lembre-se de que pressionando e soltando a tecla [STORE] SEM pressionar uma tecla [SF1] a [SF5] fará entrar no modo Voice Store, em vez de memorizar o tipo de Arpeggio.

• Controlando a execução do Arpeggio usando os botões rotativos

Você pode ajustar parâmetros relativos ao Arpeggio, tais como volume e andamento, usando os botões rotativos. Se você ficou satisfeito com o resultado, pode memorizar as alterações como um timbre do usuário (User Voice), pelo modo Voice Store.

1. Pressione a tecla KNOB CONTROL FUNCTION [ARP FX] (a luz se acende).

Em alguns timbres, a luz se apaga automaticamente.



2. Gire os botões enquanto o Arpeggio é executado.

Veja a página 81 para detalhes sobre quais funções estão associadas a aos botões quando a luz de [ARP FX] está acesa.

3. Estando satisfeito com o resultado, você pode memorizar as alterações como um timbre User Voice, pelo modo Voice Store (pág. 85).

Tocando o teclado (no modo Performance Play)

Assim como o modo Voice Play, o modo Performance Play é onde você selecione e toca os sons de instrumentos neste sintetizador.

Em uma Performance, você pode misturar vários timbres diferentes, superpostos ou divididos através da extensão do teclado, ou mesmo configurar uma combinação de superposição e divisão. Cada Performance pode conter até quatro partes diferentes.

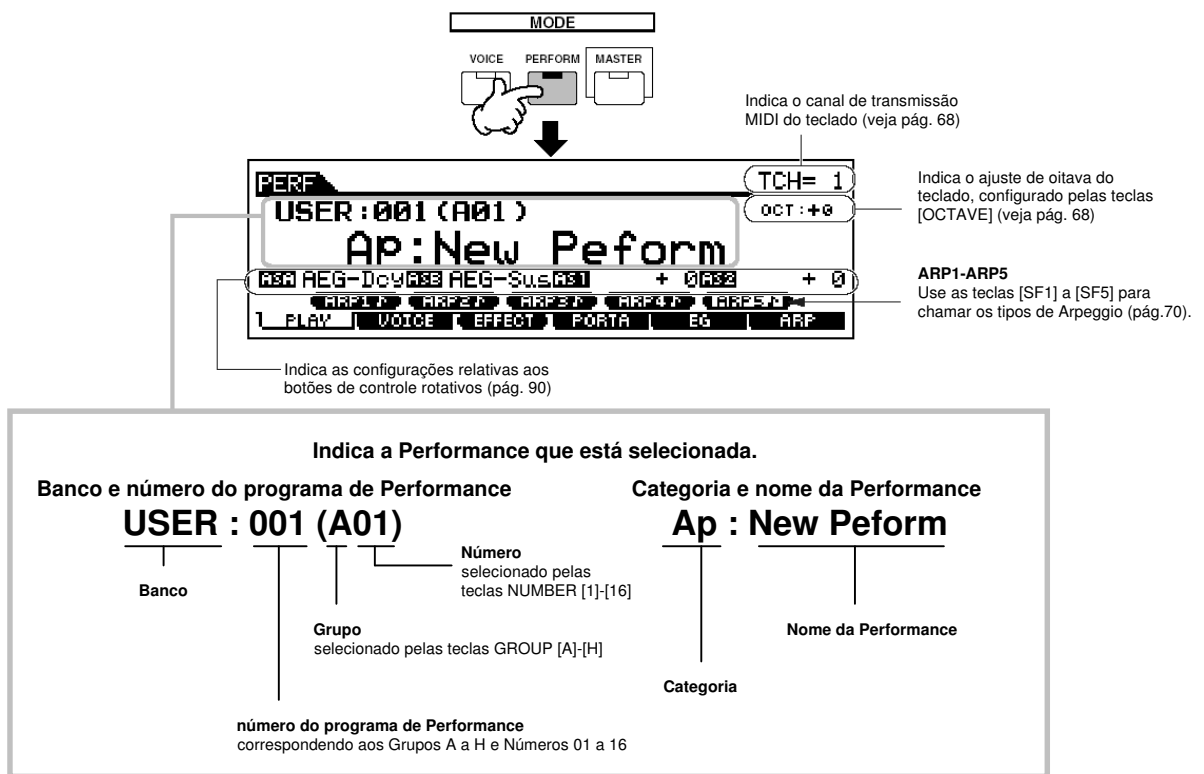
Selecionando uma Performance

Existem 128 Performances (1 banco) na memória interna User (Flash ROM). No modo Performance Play, você pode selecionar e tocar Performances individuais da memória User. Como só há um banco de Performances, você não precisa selecionar o banco.

1. Pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance Play.

Nesta condição, ao tocar o teclado você ouve a Performance indicada no visor.

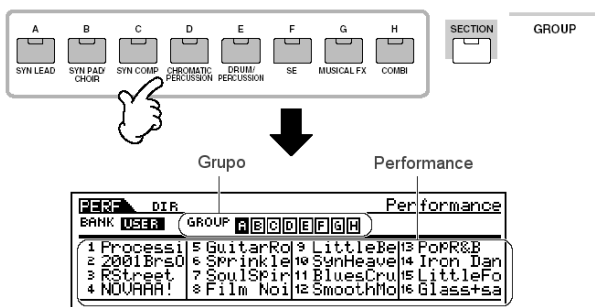
Os parâmetros mostrados no modo Performance Play são explicados resumidamente abaixo.



NOTA: Lembre-se de que as telas de exemplo mostradas neste manual têm o objetivo meramente didático, e o conteúdo (ex: nome da Performance) pode ser diferente do que aparece no seu instrumento.

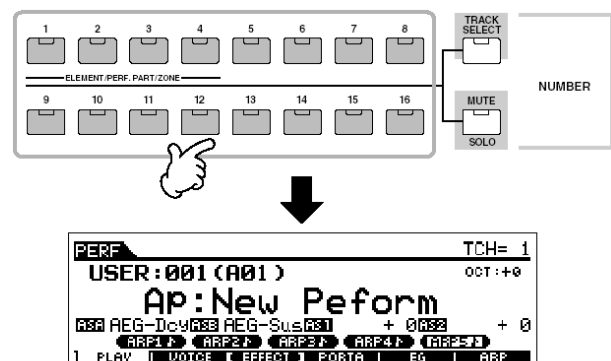
2. Selecione um grupo de Performance.

As Performances estão divididas em grupos, de [A] a [H]. Selecione o grupo para mostrar uma lista das Performances.



3. Selecione um número de Performance

Pressione uma das teclas NUMBER [1] a [16].

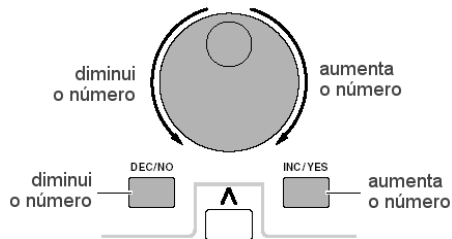


4. Toque o teclado.



Usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial

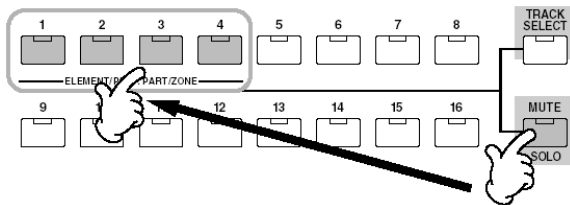
Ao invés de usar as teclas BANK/NUMBER descritas nos passos 2 e 3 acima, você pode selecionar uma Performance usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial de dados.



Mute/Solo de partes da Performance

Cada Performance pode conter um máximo de quatro partes, e cada uma delas pode ser ligada ou desligada independentemente.

A seleção de Mute e Solo das partes é feita da mesma forma descrita para as pistas de música/padrão (veja pág. 58).



Usando a função Category Search

Da mesma forma que no modo Voice Play, você também pode usar a função Category Search e Favorites no modo Performance Play. Para detalhes sobre como usar estas funções, veja a página 62.

Ajuste de oitava do teclado (MOTIF ES6 / MOTIF ES7)

Da mesma forma que no modo Voice Play, você também pode usar a tecla [OCTAVE UP/DOWN] para deslocar o teclado em oitavas para cima ou para baixo.

NOTA: O ajuste feito aqui afeta automaticamente o parâmetro idêntico de Octave do modo Utility ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave). Este ajuste está disponível em todos os modos.

DICA: Ajuste de transposição do teclado

Da mesma forma que no modo Voice Play, você também pode ajustar a quantidade de semitons que a região do teclado será deslocado para cima ou para baixo no modo Utility.

NOTA: O ajuste de transposição está disponível em todos os modos.

Configuração do canal de transmissão MIDI

Da mesma forma que no modo Voice Play, você também pode alterar o canal de transmissão MIDI do teclado. Pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz se acende), e então pressione a tecla NUMBER ([1] a [16]) apropriada. A configuração do canal de transmissão MIDI é mostrada no canto superior direito do visor.

NOTA: Você também pode configurar o canal de transmissão MIDI do teclado a partir do modo Utility ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh). Este parâmetro está disponível nos modos Voice e Performance mas não nos modos Song e Pattern.

Usando controles

Roda de Pitch Bend

Funciona basicamente como no modo Voice Play (veja pág. 64).

NOTA: faixa de atuação da roda de Pitch Bend depende da configuração do timbre (feita no modo Voice) de cada parte.

NOTA: As funções associadas à roda de Pitch Bend dependem da configuração do timbre (feita no modo Voice) de cada parte.

NOTA: Mesmo que uma função diferente tenha sido associada, a função de Pitch Bend fica disponível e são transmitidas mensagens MIDI de Pitch Bend quando a roda é movida.

Roda de Modulation

Funciona basicamente como no modo Voice Play (veja pág. 64).

NOTA: Para evitar que sejam aplicados efeitos acidentalmente ao timbre que está em uso, sempre verifique se a roda de Modulation está posicionada no mínimo antes de começar a tocar

NOTA: As funções associadas à roda de Modulation dependem da configuração do timbre (feita no modo Voice) de cada parte.

NOTA: Ao usar a roda de Modulation são transmitidas as mesmas mensagens MIDI para os equipamentos externos, independentemente das funções que tenham sido associadas à roda no modo Voice Edit.

Fita de controle

Funciona basicamente como no modo Voice Play (veja pág. 65).

NOTA: As funções associadas à fita de controle dependem da configuração do timbre (feita no modo Voice) de cada parte.

NOTA: Você pode configurar a fita para controlar nos equipamentos MIDI externos funções diferentes daquela associada ao próprio instrumento na Performance. Você também pode determinar se o valor do parâmetro controlado pela fita retorna ao centro ou permanece no valor correspondente ao ponto onde você tirou o dedo. Esses ajustes podem ser efetuados no modo Performance Edit ([PERFORM] → selec. a Performance → [EDIT] → COMMON → [F4] CTL ASN).

Botões de controle rotativos (KN)

Estes botões permitem que você modifique vários aspectos do timbre em tempo-real – enquanto toca. Gire um botão para a direita para aumentar o valor ou para a esquerda para diminuir o valor. Para cada Performance, várias funções estão associadas aos quatro botões. Experimente usar estes botões com várias Performances enquanto toca no teclado.

Você pode alterar as funções ou parâmetros que estão associados aos botões pressionando qualquer das teclas [KNOB CONTROL FUNCTION]. Para detalhes, veja a página 90.

NOTA: Em certas situações, o som pode não ser afetado ao se girar os botões. Para mais informações, consulte a página 50 na seção Operação Básica.

Indicador de Edição

Girando-se os botões de controle no modo Performance faz alterar diretamente os parâmetros da Performance. Sempre que qualquer parâmetro da Performance é modificado, o indicador de edição [E] aparece no canto superior esquerdo do visor. Isso mostra que a Performance atual foi modificada mas não foi ainda armazenada.



Se você está satisfeito com as alterações efetuadas no resultado do som, pode memorizar essas alterações como uma Performance, usando o modo Performance Store (pág. 91).

⚠ CUIDADO

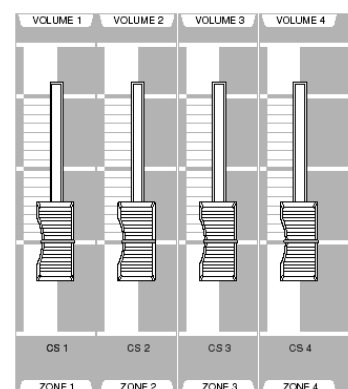
Se você selecionar outra Performance durante a edição, o indicador de edição [E] desaparecerá e todas as alterações serão perdidas. Uma boa idéia é armazenar a Performance editada usando o modo Performance Store (pág. 91). Mesmo que você tenha perdido os dados da Performance editada, poderá recuperá-los usando a função Edit Recall (pág. 91).

⚠ CUIDADO

Este sintetizador vem programado de fábrica com um conjunto completo de 128 Performances no banco User. Você pode editar e armazenar essas Performances no modo Performance Store. Você também pode restaurar as programações originais de fábrica pressionando a tecla [ENTER] na tela [UTILITY] → [JOB] (pág. 44).

Controles deslizantes

No modo Performance, os quatro controles deslizantes permitem que você ajuste independentemente os níveis das partes da Performance. Você pode ajustar o equilíbrio de volume entre as quatro partes.



NOTA: O uso inadvertido dos controles deslizantes pode resultar em nenhum som. Se isso ocorrer, mova os controles deslizantes para o máximo.

NOTA: Dependendo da situação, os controles deslizantes podem não afetar qualquer parâmetro do som. Para mais informações, consulte a página 50, na seção Operação Básica.

Usando o recurso de Arpeggio

Da mesma forma que no modo Voice Play, você também pode usar o recurso de Arpeggio no modo Performance. No modo Performance, você pode fazer configurações independentes de execução de Arpeggio para cada parte da Performance—inclusive ligar/desligar, assim como o tipo de Arpeggio e parâmetros a ele relacionado. Isso significa que você pode configurar a Performance de tal maneira que uma ou todas as partes possam ser usadas para disparar a execução do Arpeggio. Uma aplicação útil disso seria endereçar um timbre de bateria a uma parte e usar a execução do Arpeggio somente naquela parte—de forma que você poderia ter um padrão rítmico de acompanhamento enquanto você toca um outro timbre.

Como as Performances já vêm de fábrica com seus próprios tipos de Arpeggio pré-definidos, tudo o que você precisa fazer é selecionar a Performance desejada e ligar a função Arpeggio. Experimente selecionar Performances diferentes e verificar vários tipos de Arpeggio.

NOTA: Tipos diferentes de Arpeggio não podem ser executados para cada parte.

NOTA: Para detalhes sobre Arpeggio, veja a página 169.

● Alterando o tipo de Arpeggio durante a sua execução

Da mesma forma que no modo Voice Play (página 66), o modo Performance Play também permite que você associe tipos de Arpeggio às teclas [SF1] a [SF5]. O tipo de Arpeggio para a Performance atual pode ser selecionado na tela [PERFORM] → [F6] ARP ou [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP.

Se você associar tipos de Arpeggio às teclas [SF1] a [SF5], armazene as configurações em uma Performance, usando o modo Performance Store (página 91).

● Controlando a execução do Arpeggio com os botões rotativos

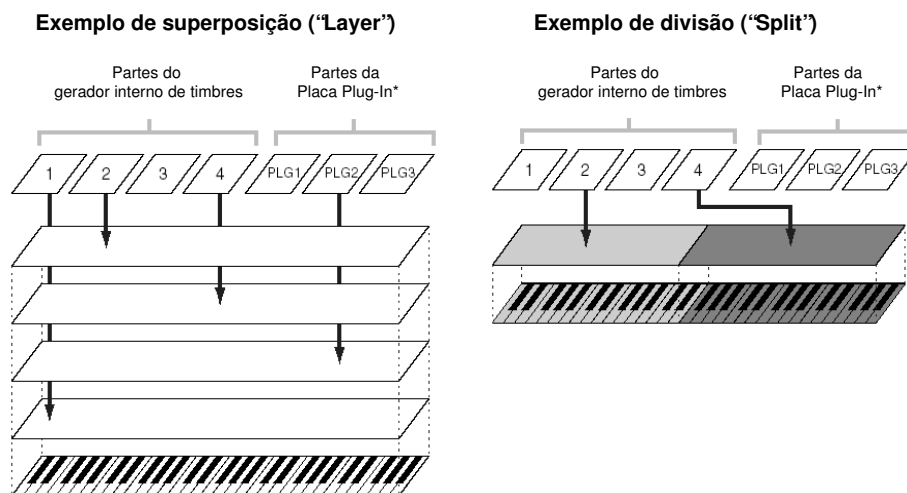
Você pode ajustar parâmetros do Arpeggio, tais como volume e andamento, usando para isso os botões rotativos.

Se você está satisfeito com as alterações efetuadas no resultado do som, pode memorizar essas alterações como uma Performance, usando o modo Performance Store. Para informações sobre o uso dos botões rotativos, consulte o modo Voice Play (página 66).

Endereçando timbres a cada parte

Uma Performance pode conter até quatro partes (com timbres - Voices), selecionadas das partes 1 a 4 do gerador interno de timbres e das partes 1 a 3 da placa Plug-in (opcional).

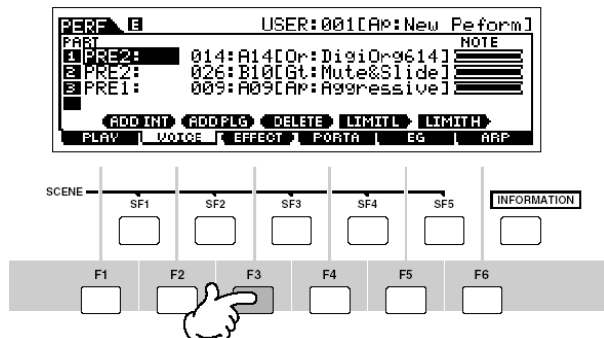
Você pode criar uma Performance superpondo (“layer”) vários timbres, ou dividindo (“split”) os timbres em regiões separadas do teclado. Você pode armazenar até 128 Performances editadas por você na memória interna (User).



*Disponível quando a placa Plug-in (opcional) está instalada.

1. Pressione a tecla [F2] VOICE no modo Performance Play.

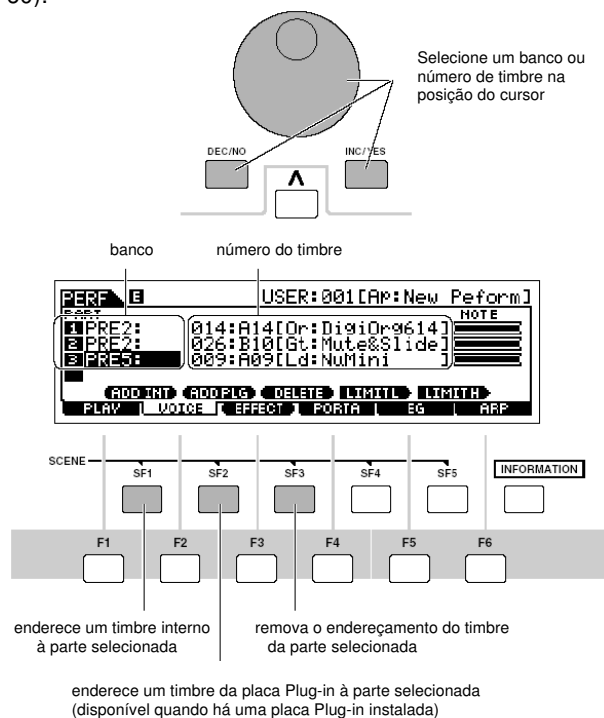
Isso chama a lista indicando qual timbre (Voice) está endereçado a qual parte da Performance atual.



2. Enderece o timbre desejado a cada parte.

Mova o cursor para a parte desejada. Se já houver um timbre (Voice) endereçado para a parte selecionada, altere o banco e o número do timbre usando o dial, ou as teclas [INC/YES] ou [DEC/NO]. Quando não há um timbre endereçado para a parte selecionada, pressione a tecla [SF1] ADD INT ou [SF2] ADD PLG para executar o endereçamento, e em seguida mude o banco ou número do timbre.

Você pode selecionar um banco/número de timbre usando as teclas BANK, GROUP, e NUMBER (página 60).



NOTA: Os timbres da placa Plug-in PLG100-XG não podem ser endereçados para partes de Performance.

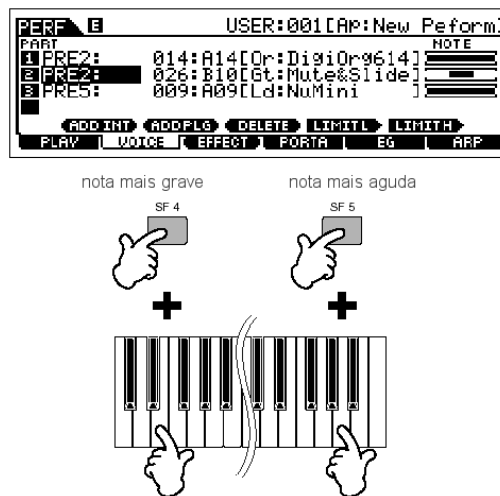
Quando um timbre normal é endereçado a uma parte, os seguintes bancos de timbres estão disponíveis:

PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)	Bancos 1 a 6 de timbres normais (Normal Voices) pré-programados. Correspondem às teclas [PRE1] a [PRE6] no modo Voice.
USER1 ~ USER2	Bancos 1 a 2 de timbres normais (Normal Voices) editáveis pelo usuário. Correspondem às teclas [USER1] a [USER2] no modo Voice.
GM	Banco de timbres normais padrão GM. Corresponde à tecla [GM] no modo Voice.
PDR (Preset Drum)	Banco de timbres de bateria (Drum Voice) pré-programados. É acessado pressionando as teclas [DRUM KITS] e [PRE5] simultaneamente.
GMDR (GM Drum)	Banco de timbres de bateria padrão GM. É acessado pressionando as teclas [DRUM KITS] e [GM] simultaneamente.
UDR (User Drum)	Banco de timbres de bateria (Drum Voices) editáveis pelo usuário. É acessado pressionando as teclas [DRUM KITS] e [USER1] simultaneamente.

Quando um timbre de uma placa Plug-in é endereçado a uma parte, os bancos de timbres disponíveis são diferentes, dependendo da placa instalada. Para detalhes, consulte o manual da placa Plug-in.

3. Especifique a faixa de notas de cada parte, como desejar.

Você pode definir os limites inferior e superior da região de notas que o timbre da parte selecionada poderá tocar. Para definir a nota mais grave, pressione simultaneamente a tecla [SF4] e a nota desejada; para definir a nota mais aguda, pressione simultaneamente a tecla [SF5] e a nota desejada.



4. Altere o volume de cada parte e ajuste o equilíbrio relativo entre as quatro partes usando os controles deslizantes.

5. Armazene as configurações como uma Performance do usuário usando o modo Performance Store.

Pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Performance Store, selecione o número da Performance de destino e em seguida pressione a tecla [ENTER] para executar a operação de armazenamento. Para detalhes sobre o modo Performance Store, veja a página 91.

Usando a entrada de áudio A/D

Um dos enormes benefícios do modo Performance é que você pode ter a entrada de áudio A/D —com sua voz captada por microfone, ou uma guitarra, baixo, ou um toca-discos de CD —endereçada a uma das quatro partes de uma Performance. Vários parâmetros, tais como volume, pan, e efeitos podem ser configurados para esta parte, w o som da parte é mixado e mandado para a saída junto com as demais partes da Performance. Esses parâmetros são configurados e armazenados usando o modo Performance Store para cada Performance.

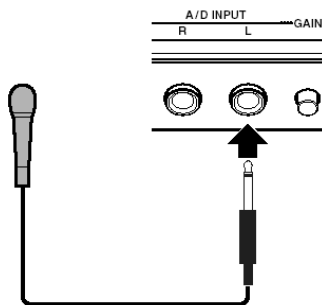
NOTA: A parte de entrada de áudio está disponível também nos modos Song e Pattern, mas não está disponível no modo Voice. O procedimento e as explicações apresentadas aqui aplicam-se também aos modos Song e Pattern. Os parâmetros relativos a microfone (passo 8 abaixo) referentes aos modos Song/Pattern são editados nos modos Song Mixing e Pattern Mixing.

Conectando um microfone à entrada A/D INPUT

A explicação abaixo se aplica especificamente a equipamentos de baixo nível de sinal, como microfones, guitarras e baixos.

1. Certifique-se de que desligou o MOTIF ES e ajustou o botão de ganho no painel traseiro para o valor mínimo.

2. Conecte o microfone à entrada A/D INPUT no painel traseiro.

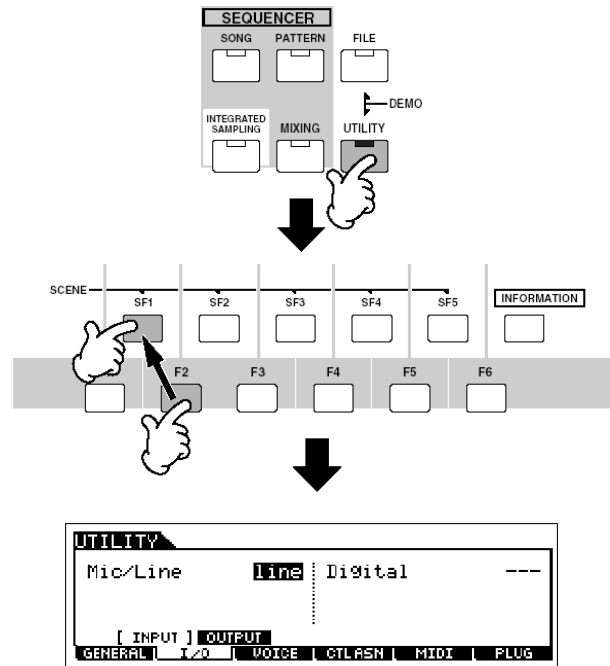


NOTA: É recomendado um microfone comum do tipo “dinâmico” (o MOTIF ES não pode ser usado com microfones do tipo “condenser”, que requerem alimentação “phantom power”).

3. Ligue o MOTIF ES.

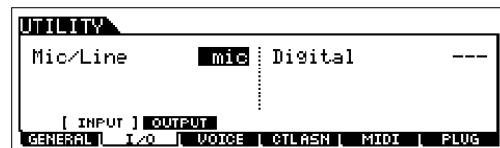
4. Pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance Play e selecione a Performance desejada.

5. Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, pressione a tecla [F2] I/O, e em seguida pressione a tecla [SF1] INPUT.



6. Configure Mic/Line para “mic”.

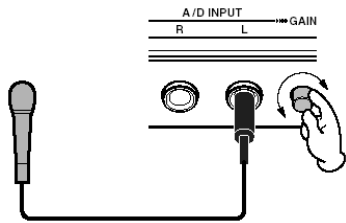
Mova o cursor para o parâmetro “Mic/Line” usando a tecla Cursor, e configure-o para “mic”, usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] ou o dial.



NOTA: Quando o nível de saída do equipamento que está conectado (ex: microfone, guitarra, baixo) é baixo, configure este parâmetro para “mic”. Quando o nível do equipamento (ex: sintetizador, toca-discos CD) é alto, configure este parâmetro para “line”.

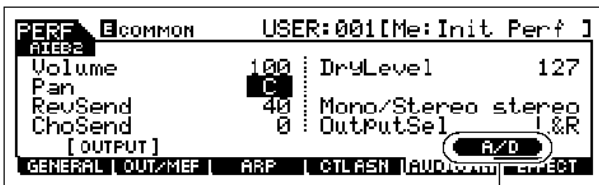
NOTA: Esta configuração está disponível em todos os modos. Se você desejar armazenar esta configuração, pressione a tecla [STORE].

- Ajuste o nível de entrada do microfone usando o botão GAIN no painel traseiro.



- Configure os parâmetros referentes à entrada de áudio conforme necessário, através da tela AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Para detalhes sobre cada parâmetro, consulte a página 214 na seção “Referência”.



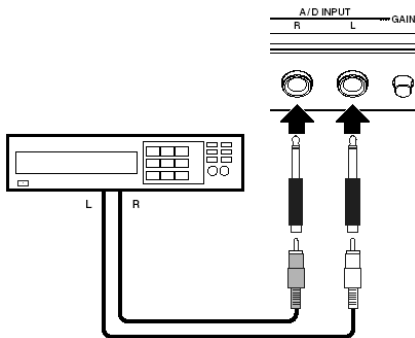
Quando há uma interface opcional AIEB2 ou mLAN16E, o menu [F5] AUDIO IN possui duas indicações: “A/D” e “AIEB2” ou “mLAN16E”. Aqui, acesse a tela A/D pressionando a tecla [SF5].

- Armazene as configurações como uma Performance do usuário, através do modo Performance Store (página 91).

Conectando equipamento de áudio à entrada A/D INPUT

A explicação abaixo se aplica em particular a equipamentos de áudio com nível alto de sinal, tais como toca-discos de CD, sintetizadores, teclados, etc.

- Certifique-se de que desligou o MOTIF ES e o equipamento de áudio em questão.
- Conecte o equipamento de áudio à entrada A/D INPUT no painel traseiro.



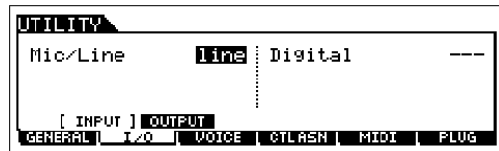
- Ligue o equipamento de áudio conectado, e em seguida o MOTIF ES.

- Pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance Play e selecione a Performance desejada.

- Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, pressione a tecla [F2] I/O, e em seguida pressione a tecla [SF1] INPUT.

- Configure Mic/Line para “line”.

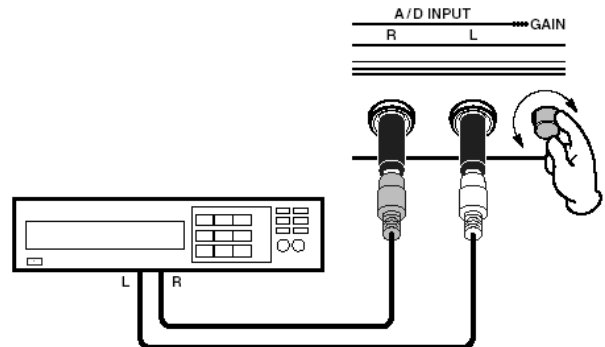
Mova o cursor para o parâmetro “Mic/Line” usando a tecla Cursor, e configure-o para “line”, usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] ou o dial.



NOTA: Quando o nível de saída do equipamento que está conectado (ex: microfone, guitarra, baixo) é baixo, configure este parâmetro para “mic”. Quando o nível do equipamento (ex: sintetizador, toca-discos CD) é alto, configure este parâmetro para “line”.

NOTA: Esta configuração está disponível em todos os modos. Se você desejar armazenar esta configuração, pressione a tecla [STORE].

- Ajuste o nível de entrada do sinal de áudio usando o botão GAIN no painel traseiro.



- Configure os parâmetros referentes à entrada de áudio conforme necessário, através da tela AUDIO IN ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

Para detalhes sobre cada parâmetro, consulte a página 214 na seção “Referência”. Caso haja uma interface opcional AIEB2 ou mLAN16E instalada, pressione a tecla [SF5] para acessar a tela A/D.

- Armazene as configurações como uma Performance do usuário, através do modo Performance Store (página 91).

NOTA: Os sinais de áudio entrando pelas conexões OPTICAL INPUT e DIGITAL INPUT (caso haja uma interface opcional AIEB2 instalada) ou pela conexão mLAN (caso haja uma interface opcional mLAN16E instalada) também podem ser manipulados como partes de entrada de áudio. Para detalhes, consulte a página 165.

Usando uma placa Plug-in

As placas Plug-in lhe oferecem uma enorme quantidade de flexibilidade e potencial sonoro. Quando instaladas no MOTIF ES, elas funcionam de forma prática e transparente dentro do seu sintetizador – o que significa que você pode usar seus timbres e funções como se fossem recursos presentes no equipamento desde que saiu da fábrica.

As placas que estão disponíveis e podem ser instaladas em seu sintetizador são descritas abaixo.

Podem ser instaladas até três placas ao mesmo tempo no MOTIF ES. Essas placas não são simplesmente mais bancos de timbres; elas são geradores de timbres (sintetizadores) completos e ampliam as capacidades do sistema, como, por exemplo, a polifonia máxima. Além disso, elas permitem que você use outros processos de síntese além do AWM2. Você pode tocar os timbres Plug-in como se fossem timbres (Voices) comuns ou usá-los como partes de músicas, padrões ou Performances.

Este sintetizador é compatível com o sistema Modular Synthesis Plug-in (veja abaixo).

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Sobre o sistema MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN

O sistema Modular Synthesis Plug-in da Yamaha oferece uma poderosa capacidade de expansão e atualização a sintetizadores, módulos e placas de som que sejam compatíveis com esse recurso. Isso possibilita que você fácil e eficientemente tire vantagem de tecnologias sofisticadas de síntese e efeitos, permitindo manter-se atualizado com os avanços rápidos e diversificados da moderna produção musical.

Placas Plug-in disponíveis

Existem três tipos de placas compatíveis com o Modular Synthesis Plug-in System: *Single Part*, *Multi-Part* e *Effect Plug-in*. Com essas opções, você pode montar seu próprio sistema, baseado nos timbres que precisa.

Placas do tipo *Single Part*

As placas do tipo Single Parte permitem que você adicione um sintetizador ou gerador de timbres completamente diferente (pág. 162) e toque seus timbres usando uma única parte deste sintetizador. Algumas placas permitem que você use processos de síntese diferentes do AWM2.

- **Analog Physical Modeling Plug-in Board (PLG150-AN)**

Na síntese Analog Physical Modeling (AN), é usada a mais recente tecnologia para reproduzir com precisão os sons de sintetizadores analógicos. Com esta placa instalada, você tem controle em tempo-real sobre a execução de timbres de sintetizadores "vintage", bem como os timbres mais modernos usados em música para dançar.

- **Piano Plug-in Board (PLG150-PF)**

Uma imensa quantidade de memória é dedicada a reprodução de timbres de piano. A placa oferece 136 timbres em estéreo, inclusive vários pianos acústicos e elétricos, e até 64 notas de polifonia. Você pode até instalar duas placas destas e dobrar a polifonia para 128 notas.

- **Advanced DX/TX Plug-in Board (PLG150-DX)**

Os timbres do DX7 estão disponíveis nesta placa. Diferentemente dos sintetizadores PCM, esta placa usa um sistema de síntese FM poderoso – o mesmo encontrado nos sintetizadores da série DX – para um potencial extraordinariamente versátil e dinâmico para a criação de sons. Os timbres são compatíveis com os do DX7, e a placa pode inclusive receber dados do DX7 transferidos via MIDI SysEx.

- **Virtual Acoustic Plug-in Board (PLG150-VL)**

Com a síntese Virtual Acoustic (VA), os sons de instrumentos reais são modelados (simulados) em tempo-real, oferecendo um grau de realismo que não pode ser obtido com técnicas de síntese PCM convencional. Tocando esses sons com um controlador MIDI de sopro opcional (WX5), você pode executar com a expressividade dos instrumentos de sopro.

- **Drum Plug-in Board (PLG150-DR) / Percussion Plug-in Board (PLG150-PC)**

Uma vez conectada e instalada, a placa PLG150-DR/PLG150-PC se transforma em uma fonte adicional de timbres AWM2 para o sintetizador ou módulo hospedeiro – oferecendo um total de 88 timbres de bateria e percussão. Graças ao poder de processamento de efeitos embutido, a placa PLG150-DR/PLG150-PC possui dois blocos de efeitos separados – Insertion e Reverb – que podem ser aplicados a cada kit.

Placas do tipo *Multi-Part*

As placas do tipo Multi-Part permitem que você adicione ao MOTIF ES um gerador multitimbral independente (pág. 162) —expandindo a capacidade de timbres e de polifonia do instrumento com mais dezesseis partes adicionais.

- **XG Plug-in Board (PLG100-XG)**

Esta placa é um gerador de timbres XG com 16 partes. Você pode executar seqüências XG/GM usando a rica variedade de timbres e efeitos desta placa.

Placas do tipo *Effect*

As placas do tipo Effect permitem a você adicionar ao sintetizador hospedeiro um bloco de efeitos completamente diferente.

- **Vocal Harmony Plug-in Board (PLG100-VH)**

Com esta placa instalada, você pode adicionar harmonias às partes selecionadas usando quatro tipos de efeitos. Podem ser criadas automaticamente partes de *corais* para vocais a partir de acordes que tenham sido preparados e armazenados na forma de dados MIDI. Você também pode usar este sintetizador como um *vocoder*, conectando e usando um microfone enquanto toca no teclado.

Usando uma placa Plug-in do tipo Single Part

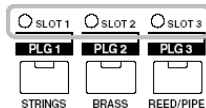
Instale qualquer placa Plug-in do tipo Single Part (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-DX, PLG150-VL, PLG150-DR ou PLG150-PC) no MOTIF ES e toque um timbre Plug-in no modo Voice Play.

1. Com o MOTIF ES desligado, instale a placa Plug-in do tipo Single Part.

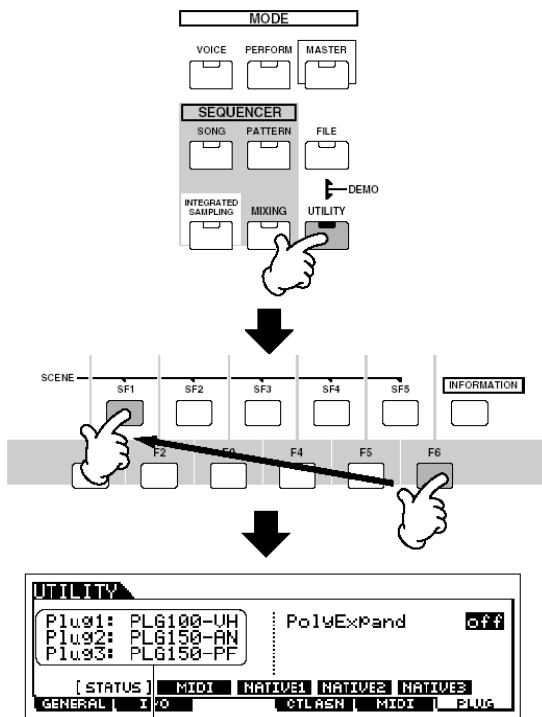
Veja página 283.

2. Ligue o MOTIF ES.

O indicador no canto superior do painel frontal correspondente ao slot onde foi instalada a placa se acende. Isso indica que a placa foi instalada com sucesso.



3. Verifique o estado das placas Plug-in instaladas, usando a tela [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.



É mostrado o nome da placa Plug-in instalada

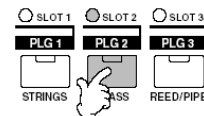
4. Configure para "2" ou "3" a porta MIDI da placa Plug-in que foi instalada, usando a tela [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



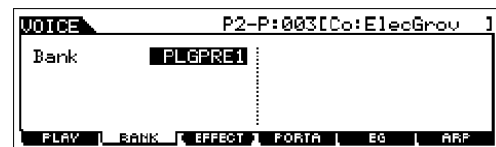
NOTA: Se o número da porta MIDI aqui está configurado para "1" ou "off", o timbre Plug-in poderá soar simultaneamente com o timbre interno, ao serem executados dados de música ou padrão. Para evitar que isso aconteça, certifique-se de que o número da porta MIDI da placa Plug-in está configurado para "2" ou "3" —especialmente quando usando o modo Song/Pattern. Para evitar um problema semelhante ao usar uma placa Plug-in Single Part junto com uma placa Plug-in Multi Part, configure cada placa para um número diferente de porta MIDI.

5. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play e selecionar um timbre Plug-in.

A seleção de um timbre Plug-in é feita da mesma maneira que um timbre normal (página 60) com a exceção de que você seleciona um dos bancos PLG (Plug-in). Pressione a tecla PLG que corresponde ao slot no qual está instalada a placa Plug-in.



Você também precisará selecionar um banco dentro da placa Plug-in. Pressione a tecla [F2] BANK para acessar a tela de seleção de banco Plug-in, e em seguida selecione o banco desejado.



NOTA: Para detalhes sobre a estrutura dos bancos de cada placa Plug-in, consulte o manual de cada placa. No que se refere ao banco PLGPRE (Plugin Preset), consulte a lista de timbres Plug-in. No que se refere ao banco de timbres mostrado como "035/000", consulte a lista/mapa de timbres (Voice Map/List). Os bancos PLGUSR (Plug-in User) contêm os timbres que você pode editar e armazenar como timbres do usuário (User Voices).

6. Toque o teclado.



NOTA: Não sairá som ao tocar timbres dos bancos Plug-in User (PLG1USR, PLG2USR, PLG3USR), caso a placa Plug-in tenha acabado de ser instalada. Esses bancos só ficam disponíveis após você editar um timbre e armazená-lo como um timbre do usuário (User Plug-in).

Timbres "Plug-in" e Timbres "Board"

Os timbres (Voices) de uma placa Plug-in do tipo Single Part instalada neste sintetizador podem ser divididos em dois tipos: timbres "Board" e timbres "Plug-in". Os timbres Board são aqueles inalterados e que não foram processados – o material "bruto" usado para os timbres Plug-in. E os timbres Plug-in, por sua vez, são os timbres Board editados – especialmente programados e processados para uso otimizado com o sintetizador hospedeiro. Como o MOTIF ES inclui timbres Plug-in pré-programados ("Preset Plug-in Voices") para todas as placas Plug-in, você poderá selecionar e tocar timbres apropriados para cada placa imediatamente após a ter instalado.

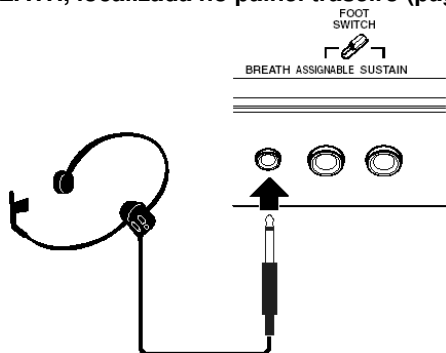
NOTA: Os timbres Plug-in podem ser editados no modo Voice Edit.

NOTA: Os timbres Board podem ser editados no computador usando o software fornecido com cada placa Plug-in.

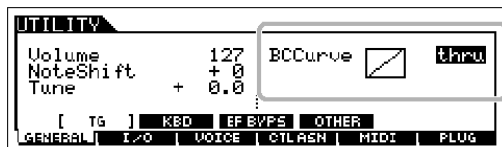
DICA: Executando sons da placa PLG150-VL com o controlador por sopro

Graças ao processo de síntese Virtual Acoustic (VA), a placa PLG150-VL possui sons de instrumentos reais modelados (simulados) em tempo-real, com um grau de realismo que não pode ser obtido com o uso da síntese convencional do tipo PCM. Ao tocar esses timbres usando um controlador por sopro, você pode produzir algumas características de sensação e expressividade dos instrumentos de sopro acústicos.

1. Com o MOTIF ES desligado, instale a placa PLG150-VL.
2. Conecte o controlador por sopro BC3 à entrada BREATH, localizada no painel traseiro (pág. 42).

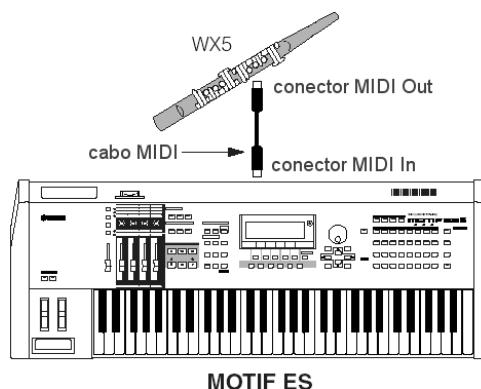


3. Ligue o MOTIF ES.
4. Configure os parâmetros referentes à placa Plug-in no modo Utility, correspondendo aos passos 3 e 4 das instruções da página anterior.
5. Configure a curva do controlador de sopro no parâmetro [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → BCCurve (página 260).



6. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play, e em seguida selecione um timbre Plug-in da placa PLG150-VL.
7. Toque o timbre e sopre no controlador por sopro para alterar o som com expressividade.

Você também pode usar o Yamaha WX5, um controlador por sopro via MIDI, para executar os timbres Plug-in da placa PLG150-VL. Conecte o WX5 ao MOTIF ES usando um cabo MIDI.



Usando uma placa Plug-in do tipo Multi Part

Nesta seção, explicaremos como reproduzir uma música em formato XG, usando a placa Plug-in PLG100-XG. Naturalmente, para aproveitar ao máximo estas instruções, você deverá ter uma música XG (arquivo Standard MIDI File) armazenada no cartão SmartMedia ou no dispositivo de armazenamento USB.

1. Com o MOTIF ES desligado, instale a placa Plug-in Multi Part PLG100-XG no slot 3.

Veja detalhes na página 283.

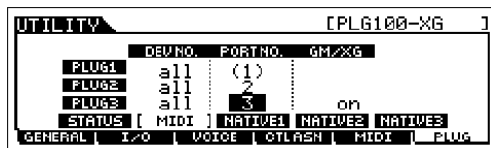
2. Ligue o MOTIF ES.

3. Verifique o estado das placas Plug-in instaladas, na tela [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

São mostrados os nomes das placas Plug-in instaladas



4. Configure a porta MIDI da PLG100-XG para "2" ou "3", na tela [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI.



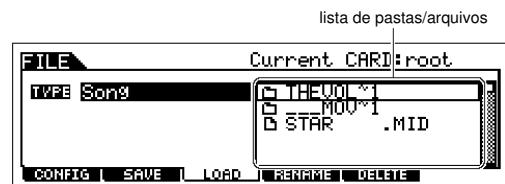
NOTA: Se o número da porta MIDI aqui estiver configurado para "1" ou "off", o timbre Plug-in poderá soar simultaneamente com o timbre interno, ao serem executados dados de música ou padrão. Para evitar que isso aconteça, certifique-se de que o número da porta MIDI da placa Plug-in está configurado para "2" ou "3" —especialmente quando usando o modo Song/Pattern. Para evitar um problema semelhante ao usar uma placa Plug-in Single Part junto com uma placa PLG100-XG, configure cada placa para um número diferente de porta MIDI.

5. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song, e em seguida pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File.

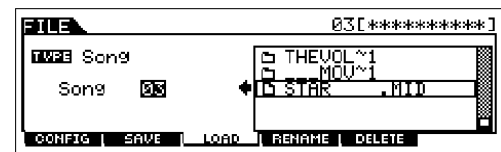
6. Carregue o arquivo de música XG (Standard MIDI file) do cartão SmartMedia ou do dispositivo de armazenamento USB para o MOTIF ES, através da tela [FILE] → [F3] LOAD, conforme descrito nas sub-instruções abaixo:

- Insira na entrada CARD o cartão SmartMedia que contém os arquivos de música XG, ou use um dispositivo de armazenamento USB (conectado em USB TO DEVICE) que contém os arquivos de música XG.

- Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida configure os parâmetros básicos. Consulte o tópico "Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB", na página 30.
- Configure o parâmetro [FILE] → [F3] LOAD → TYPE para "Song".



- Mova o cursor para a lista de arquivos a serem carregados, selecione o arquivo desejado, e em seguida pressione a tecla [ENTER].



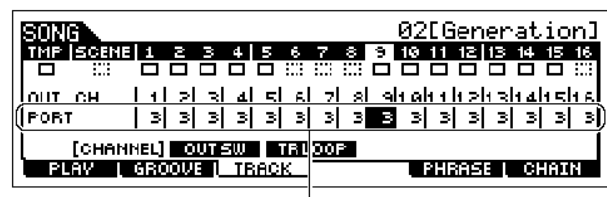
- Especifique o número de destino da música, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para carregar a música (operação de Load).

⚠ CUIDADO

Ao carregar dados neste sintetizador, automaticamente são apagados e substituídos os dados existentes na memória do usuário (User). Certifique-se de que salvou os dados importantes em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de carregar os dados.

7. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play, e em seguida selecione o número da música onde foi carregado o arquivo XG.

8. Na tela [SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL, configure a porta de transmissão MIDI de todas as pistas para o mesmo número definido no passo 4 anterior.



Configure as portas de transmissão MIDI

9. Pressione a tecla Play [>] para executar a música XG.

Usando uma placa Plug-in de efeito

No exemplo abaixo é usada a placa Plug-in PLG100-VH Vocal Harmony para aplicar efeitos de harmonização ao som do microfone no modo Performance.

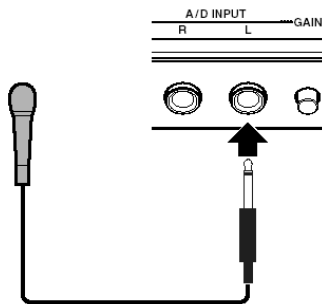
NOTA: Para música e padrões, os parâmetros referentes à placa Plug-in de efeitos (que correspondem aos passos 6 e 7 abaixo) podem ser editados nos modos Song Mixing ou Pattern Mixing.

NOTA: Favor observar que a placa Plug-in de efeito não pode ser usada no modo Voice.

1. Com o MOTIF ES desligado, instale a placa Plug-in PLG100-VH no slot 1.

Veja detalhes na página 283.

2. Conecte um microfone na entrada A/D INPUT localizada no painel traseiro (página 72).



NOTA: É recomendado um microfone comum do tipo "dinâmico" (o MOTIF ES não pode ser usado com microfones do tipo "condenser" que requerem alimentação "phantom power").

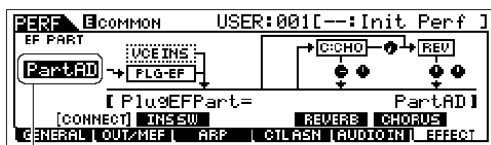
3. Ligue o MOTIF ES.

4. Pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance Play, selecione a Performance desejada, e em seguida configure os parâmetros referentes ao microfone.

Para detalhes, consulte os passos 4 a 9 na página 72.

5. Verifique o estado das placas Plug-in instaladas, acessando a tela [UTILITY] → [F6] PLUG → [SF1] STATUS.

6. Selecione "PartAD" para a parte à qual será inserido o efeito da placa Plug-in, acessando para isso a tela CONNECT ([PERFORM] → [F3] EFFECT → [SF1] CONNECT).

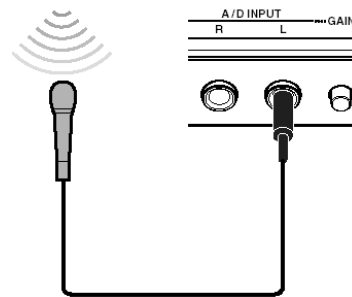


mova o cursor para cá e selecione a parte

7. Configure os respectivos parâmetros (tais como tipo de efeito, etc.) na tela Plug-in Effect ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF3] PLG-EF).

Para detalhes, consulte o manual da placa PLG100-VH.

8. Cante ou fale ao microfone para verificar o efeito sobre o som, e ajuste as configurações conforme necessário.



9. Se desejar, armazene as configurações do microfone e da placa PLG100-VH como uma Performance, usando o modo Performance Store (página 91).

Guia Rápido - Curso Avançado

Editando um timbre (Voice)

O modo Voice Edit ([VOICE] → [EDIT]) lhe fornece ferramentas suficientes para você criar seus próprios timbres originais, seja a partir do “zero”, alterando sons básicos, seja ajustando os parâmetros de um timbre já existente. Você pode criar seus timbres selecionando um timbre pré-programado (Preset Voice) e editando-o como desejar. Os parâmetros disponíveis e os métodos para edição são diferentes, dependendo do tipo de timbre.

• Edição de timbre normal (Normal Voice Edit)

Um timbre normal pode conter até quatro “elementos”. Existem dois tipos de telas de edição de timbre: as telas de edição comum (Common Edit), que servem para editar configurações de todos os quatro elementos, e as telas de edição individual de cada elemento.

• Edição de timbre (Drum Voice Edit)

Cada timbre de bateria consiste de várias amostras sonoras (Waves) e/ou timbres normais (Normal Voices), endereçados individualmente às notas ao longo do teclado, desde o dó-0 (C0) ao dó-6 (C6).

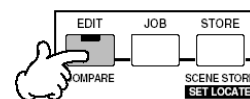
Existem dois tipos de telas de edição de timbres de bateria: as telas comuns (Common Edit), que servem para editar configurações que se aplicam a todas as peças de bateria/percussão daquele timbre, e as telas de edição individual de cada peça (nota).

• Edição de timbre Plug-in (Plug-in Voice Edit)

Este processo é basicamente o mesmo da edição de um timbre normal (Normal Voice Edit). Diferentemente dos timbres normais, os timbres Plug-in só possuem um elemento para edição.

Edição de timbre normal (Normal Voice Edit)

1. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice, e em seguida selecione o timbre normal a ser editado.
2. Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Voice Edit.
3. Acesse a tela de edição comum (Common Edit) ou a tela de edição de elemento (Element Edit).



Se você quiser editar os sons que compõem um timbre (Voice) e os parâmetros básicos do som, como oscilador, afinação, filtro, amplitude e gerador de envoltória, acesse a tela de edição do elemento (Element Edit). Se você quiser editar parâmetros globais relacionados ao timbre como um todo e como ele é processado, tais como Arpeggio, controles e efeitos, então acesse a tela de edição comum (Common Edit).

No modo Voice Edit, você pode alternar entre a tela de edição comum (Common Edit) e a tela de edição de elemento (Element Edit).

Acessando a tela de edição comum

Pressione a tecla [COMMON] para acessar a tela de edição comum (Common Edit). No modo de edição, a tecla [DRUM KITS] funciona como a tecla [COMMON].

indica a tela de edição comum

Acessando a tela de edição de elemento

Pressione o número do elemento desejada, usando as teclas ELEMENT (1) a (4)

indica a tela de edição do elemento 1

Common Edit

Para ativar ou desativar cada elemento (para ouvir como cada um afeta o som global), use as teclas [9] a [12]. Você também pode solar um elemento pressionando simultaneamente as teclas [MUTE] e a tecla do número do elemento desejado ([9] a [12]). Para cancelar o solo, pressione a tecla [MUTE] novamente.

4. Selecione o menu que deseja editar pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5], e em seguida edite os parâmetros.

Os itens abaixo descrevem resumidamente os parâmetros principais do timbre (Voice).

- **Parâmetros básicos para criar um som**
seleciona elemento → [F1] a [F6]

Se você deseja editar os parâmetros básicos de geração e ajuste do som do timbre, tais como oscilador, afinação, filtro, amplitude e gerador de envoltória, use a tela de edição comum (Common Edit).

[F1] OSC (Oscillator)	páginas 160, 195
[F2] PITCH	páginas 160, 196
[F3] FILTER	páginas 161, 197
[F4] AMP (Amplitude)	páginas 162, 199
[F5] LFO	páginas 162, 201
[F6] EQ (Equalizer)	páginas 178, 201

- **Parâmetros relativos a efeitos Pág 177 e 194**
[COMMON] → [F6] EFFECT

Os efeitos usam DSP (processamento digital de sinal) para alterar e incrementar a sonoridade de um timbre. Os efeitos são aplicados nos estágios finais da edição, permitindo que você altere o som que foi criado. A tela de edição comum (Common Edit) permite que você edite os parâmetros relativos a efeitos.

- **Parâmetros relativos a controles Pág 155 e 192**

Para cada timbre (Voice), você pode endereçar várias funções a controles do sintetizador, como rodas de Pitch Bend e de Modulation, fita de controle, botões rotativos (ASSIGN1 e 2), aftertouch do teclado e dispositivos opcionais, como pedais e controlador por sopro. Essas configurações podem ser editadas na tela de edição comum (Common Edit).

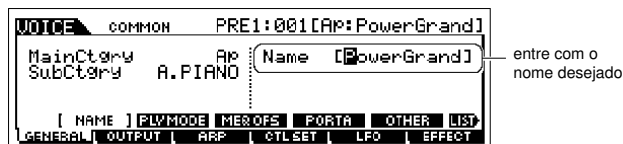
- **Parâmetros relativos ao Arpeggio ... Pág 169 e 191**
[COMMON] → [F3] ARP (Arpeggio)

Para cada timbre, você pode configurar os parâmetros relativos ao Arpeggio, tais como tipo de Arpeggio e andamento. Eles podem ser editados na tela de edição comum (Common Edit).

5. Repita os passos 3 e 4, conforme desejar.

6. Nomeie o timbre editado.

Entre com um nome para o timbre, usando a tela NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Para instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte a página 53 da seção Operação Básica.



7. Armazene na memória interna (User) o timbre editado (pág. 187).

O timbre editado pode ser armazenado usando o modo Voice Store. Veja detalhes na página 85.

8. Se desejar, salve em cartão SmartMedia ou dispositivo USB os timbres que estão armazenados na memória.

Lembre-se de que os dados de um timbre editado são armazenados na memória interna do usuário (Flash ROM) e permanecem armazenados mesmo quando o instrumento é desligado.

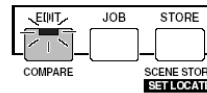
Não é necessário salvar os dados em cartão SmartMedia ou outro dispositivo; entretanto, você pode querer salvar os dados em algum outro lugar, por questões de segurança. Para mais informações, veja a página 85.

Função Compare

Esta conveniente função permite que você alterne entre o timbre editado e o original (não editado) – possibilitando ouvir as diferenças entre os dois e perceber melhor como a edição afetou o som.

1. No modo Voice Edit (indicador [EDIT] aceso), pressione a tecla [EDIT] para que seu indicador pisque.

O indicador [C] é mostrado no alto do visor (no lugar do indicador [E]), e o timbre original, não editado, é restaurado para monitoração.



2. Pressione a tecla [EDIT] novamente para desabilitar a função “Compare” e restaurar as configurações do timbre editado.

Compare o timbre editado com o não editado repetindo os passos 1 e 2.

NOTA: Se a função Compare estiver ativa, você não pode fazer edição no timbre (Voice).

DICA: Editando um timbre usando os botões rotativos (knobs - KN)

Os quatro botões rotativos (knobs) do lado esquerdo do instrumento não servem só para ajustar o som enquanto você toca —você também pode usá-los para editar um timbre, tanto no modo Voice Play quanto no modo Voice Edit.

● Quando o indicador [PAN/SEND] está aceso:

PAN	Determina a posição do timbre no campo estéreo.	[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Pan	Pág. 190
REVERB	Determina a quantidade de efeito de Reverb que é aplicada ao timbre.	[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → RevSend	Pág. 191
CHORUS	Determina a quantidade de efeito de Chorus que é aplicada ao timbre.	[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → ChoSend	Pág. 191
TEMPO	Determina o andamento do Arpeggio associado ao timbre selecionado.	[VOICE] → selec. Voice → [F6] ARP → Tempo	Pág. 189

● Quando o indicador [TONE] está aceso:

CUTOFF	Aumenta o diminui a frequência de corte do filtro para ajustar o brilho do timbre.	[VOICE] → Selec. Voice → [F5] EG → CUTOFF	Pág. 189
RESONANCE	Enfatiza ou atenua o nível do sinal na região em torno da frequência de corte do filtro.	[VOICE] → Selec. Voice → [F5] EG → RESO	Pág. 189
ATTACK	Determina o tempo de ataque do som. Por exemplo, você pode ajustar um timbre de orquestra de cordas de forma que o som cresça gradualmente, usando para isso um tempo de ataque lento – simplesmente girando o botão para a direita.	[VOICE] → Selec. Voice → [F5] EG → ATK (AEG)	Pág. 189
RELEASE	Determina o tempo de liberação do som. Girando o botão para a direita ajusta um tempo longo de liberação e (dependendo do timbre selecionado) permite que o som se sustente após a tecla ter sido solta. Para produzir uma liberação rápida, na qual o som cai abruptamente, ajuste um tempo de liberação curto.	[VOICE] → Selec. Voice → [F5] EG → REL (AEG)	Pág. 189

NOTA: Os ajustes acima são aplicados em cima dos ajustes já existentes do AEG e do FEG, no modo Voice Edit.

● Quando o indicador [ARP FX] está aceso:

SWING	Ajusta a levada de "swing" na execução do Arpeggio.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pág. 192
GATE TIME	Ajusta o tempo de duração das notas do Arpeggio.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pág. 192
VELOCITY	Ajusta a intensidade das notas do Arpeggio.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pág. 192
UNIT MULTIPLY	Ajusta o tempo de execução do Arpeggio baseado no andamento.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pág. 192

● Quando o indicador [EQ] está aceso:

LO	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências graves do EQ Master.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Pág. 190
LO MID	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências médias-graves do EQ Master.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Pág. 190
HI MID	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências médias-altas do EQ Master.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Pág. 190
HI	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências altas do EQ Master.	[VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Pág. 190

NOTA: Os ajustes acima são aplicados em cima dos ajustes já existentes do EQ, na tela [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ.

● Quando os indicadores [PAN/SEND] e [TONE] estão acesos (pressionando-os simultaneamente):

ASSIGN A	Ajusta os parâmetros endereçados a esses botões pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Pág. 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Ajusta os parâmetros endereçados a esses botões pela tela [VOICE] → Selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	Pág. 192
ASSIGN 2		

NOTA: Além das funções acima, os parâmetros relativos ao efeito Master (configurado pela tela [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF2] MEF) pode ser endereçado a esses quatro botões pressionando-se as teclas [ARP FX] e [EQ] simultaneamente. Os parâmetros específicos endereçados aos quatro botões podem ser configurados pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

DICA: Editando um timbre usando os controles deslizantes (sliders - CS)

No modo Voice, os quatro controles deslizantes permitem que você ajuste independentemente os níveis dos elementos de um timbre normal ou das peças de um timbre de bateria. Quando é selecionado um timbre normal, você pode ajustar o equilíbrio de volume entre os quatro elementos.

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Level

NOTA: O uso inadvertido dos controles deslizantes pode fazer com que não saia som. Caso isso aconteça, mova os controles para o máximo.

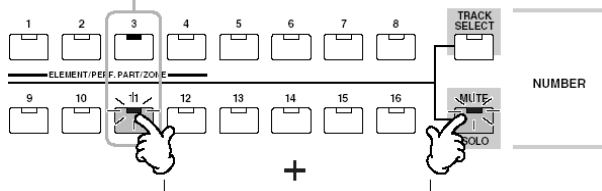
Para solar um elemento para edição

Este recurso é útil para isolar o som de um único elemento, de forma a facilitar a edição.

1. No modo Voice Edit, pressione simultaneamente a tecla [MUTE] com uma das teclas NUMBER [9] a [12] correspondente ao elemento que se quer solar.

Uma vez selecionado o elemento para solo, a luz da tecla [MUTE] pisca, indicando que a função Solo está ativa e apenas o elemento selecionado pode ser editado.

neste exemplo, apenas o elemento 3 está ativado e pode ser editado



2. Para solar outro elemento, simplesmente pressione o botão com o respectivo número ([9] a [12]).
3. Para sair da função Solo, pressione a tecla [MUTE] novamente.

Recuperação da Edição

Se você está editando um timbre e seleciona outro timbre sem ter salvo aquele que estava editando, todas as edições que haviam sido feitas serão perdidas. Se isso acontecer, você pode usar a função de recuperação da edição (Edit Recall) para restaurar o timbre com as últimas edições, intactas.

1. Pressione a tecla [JOB] no modo Voice para entrar no modo Voice Job.
2. Pressione a tecla [F2] RECALL para acessar a tela de Recall.

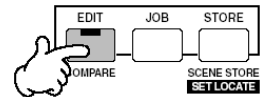
3. Pressione a tecla [ENTER] (será pedida uma confirmação na tela).

Se você quiser cancelar a operação, pressione a tecla [DEC/NO].

4. Pressione a tecla [INC/YES] para executar a recuperação da edição (Edit Recall), e restaurar o timbre que estava sendo editado.

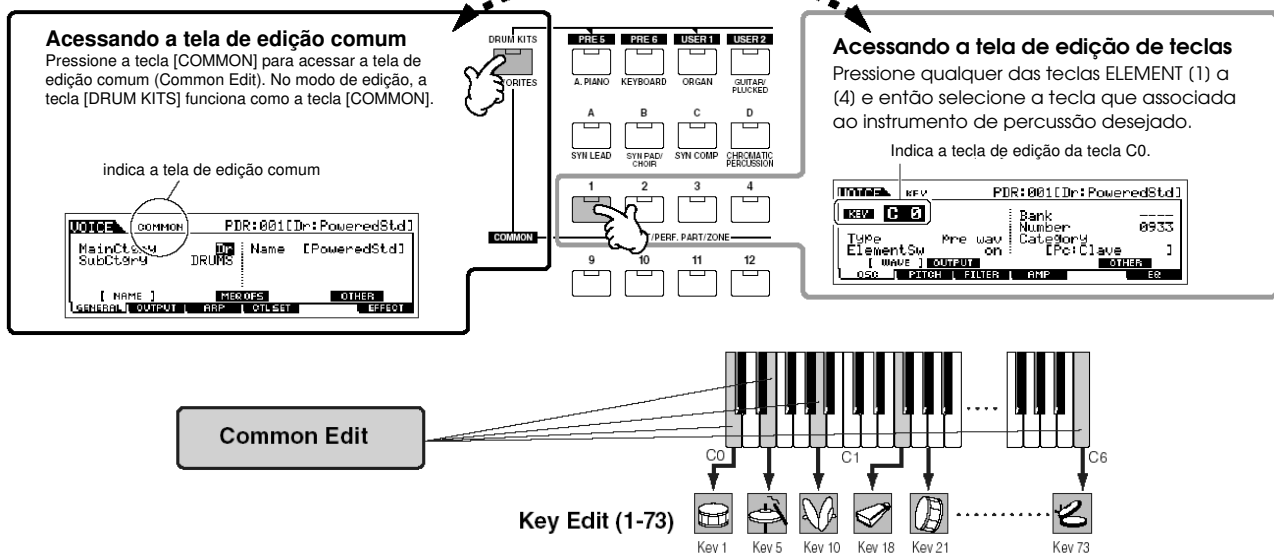
Edição de timbre de bateria

1. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice, e em seguida selecione um timbre de bateria para ser editado.
2. Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Voice Edit.
3. Acesse a tela de edição comum (Common Edit) ou de edição de tecla (Key Edit).



Se você quiser editar os sons que compõem um timbre de bateria (Drum Voice) e os parâmetros básicos que determinam o som, tais como oscilador, afinação, filtro, amplitude e gerador de envoltória, acesse a tela de edição de teclas (Key Edit). Para editar parâmetros mais globais relacionados ao timbre como um todo e como ele é processado, tais como Arpeggio, controles e efeitos, acesse na tela de edição comum (Common Edit).

No modo Voice Edit, você pode alternar entre a tela de edição comum (Common Edit) e a tela de edição de teclas (Key Edit).



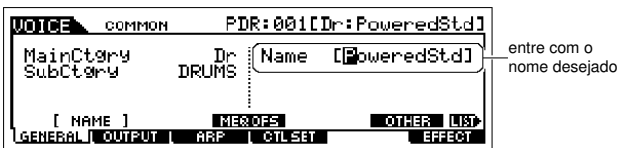
4. Selecione o menu de edição desejado pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5], e em seguida edite os parâmetros.

Os principais parâmetros disponíveis são basicamente os mesmos de um timbre normal (página 80). O que é chamado de “edição de tecla” (Key Edit) no timbre de bateria corresponde a “edição de elemento” (Element Edit) no timbre normal. Lembre-se que os parâmetros de LFO não estão disponíveis no timbre de bateria.

5. Repita os passos 3 a 4, se desejar.

6. Nomeie o timbre de bateria que foi editado.

Entre com um nome para o timbre de bateria, usando a tela NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Para instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte a pág. 53 da seção Operação Básica.



7. Armazene na memória interna (User) o timbre que foi editado (página 186).

O timbre editado pode ser armazenado usando o modo Voice Store. Veja detalhes na página 85.

8. Se desejar, salve em cartão SmartMedia ou dispositivo USB os timbres que estão armazenados na memória.

Lembre-se de que os dados de um timbre editado são armazenados na memória interna do usuário (Flash ROM) e permanecem armazenados mesmo quando o instrumento é desligado.

Não é necessário salvar os dados em cartão SmartMedia ou outro dispositivo; entretanto, você pode querer salvar os dados em algum outro lugar, por questões de segurança. Para detalhes, veja página 85.

DICA: Associando instrumentos de bateria/percussão a teclas individuais

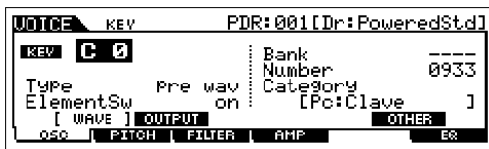
[VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → selec. tecla → [F1] OSC → [SF1] WAVE

No modo Drum Voice Edit, você pode criar seus próprios kits de bateria associando sons de instrumentos específicos a teclas individuais —na ordem que quiser —e editar parâmetros detalhados para o som de cada tecla.

1. Entre na tela de edição de tecla (Key Edit) no modo Voice Edit.

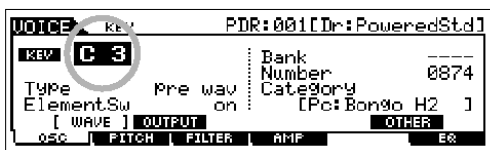
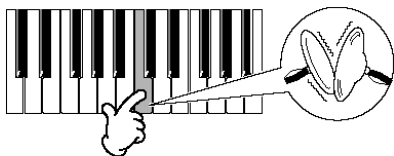
Consulte o passo 3 na página 82.

2. Acesse a tela [F1] OSC → [SF1] WAVE.



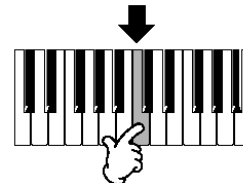
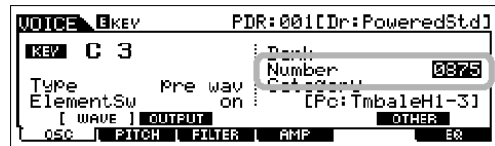
3. Pressione a tecla a qual deseja associar um som.

Soará o instrumento de percussão associado à tecla pressionada.



4. Selecione a amostra sonora a ser associada.

Mova o cursor para “Number” e altere o valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Em seguida, pressione de novo a mesma tecla configurada no passo 3 para confirmar o som do instrumento selecionado.



Você também pode selecionar uma categoria diferente de sons (ex: percussão ou mesmo timbre normal), movendo o cursor para “Category” e alterando a configuração.

5. Crie seu kit de bateria original repetindo os passos 3 e 4.

6. Armazene na memória interna (User) como timbre de bateria o kit que foi editado (pág.186).

O timbre editado pode ser armazenado usando o modo Voice Store. Veja detalhes na página 85.

7. Se desejar, salve em cartão SmartMedia ou dispositivo USB os timbres que estão armazenados na memória.

DICA: Configurando a tecla para sons independentes de contra-tempo aberto e fechado

[VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → selec. tecla → [F1] OSC → [SF5] OTHER → AltnateGroup

Em uma bateria real, alguns sons não podem ser tocados fisicamente ao mesmo tempo, como é o caso do contra-tempo aberto e fechado.

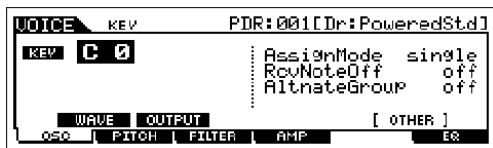
Você pode evitar que certos instrumentos de bateria e percussão possam ser executados simultaneamente associando-os para o mesmo grupo Alternate.

Os timbres de bateria pré-programados possuem vários desses grupos Alternate para assegurar uma sonoridade mais autêntica e natural. Ao criar seu timbre de bateria, você pode usar este recurso —seja para garantir a sonoridade real, seja para criar um efeito especial, de forma que ao tocar um som o outro é cancelado.

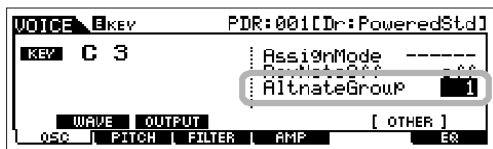
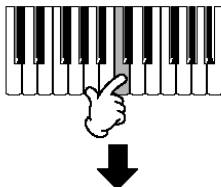
1. Acesse a tela de edição de tecla (Key Edit) no modo Voice Edit.

Consulte o passo 3 da página 82.

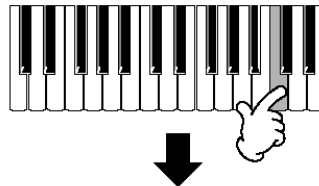
2. Acesse a tela [F1] OSC → [SF5] OTHER.



3. Pressione a tecla que corresponde ao som de “Hi-Hat Open” (contra-tempo aberto) e configure-a para o grupo Alternate “1.”



4. Pressione a tecla que corresponde ao som de “Hi-Hat Close” (contra-tempo fechado) e configure-a para o mesmo grupo Alternate (1) do passo 3.



5. Confirme se o grupo Alternate foi configurado adequadamente.

Imediatamente após pressionar a tecla de “Hi-Hat Open”, pressione a tecla de “Hi-Hat Close”. Ao pressionar a segunda tecla, o primeiro som deve ser cortado.

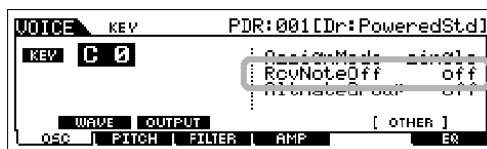
Como as configurações acima são incluídas nos dados do timbre de bateria, armazene-as como tal (Drum Voice), usando o modo Voice Store.

DICA: Determinando como o som de bateria responde quando uma tecla é solta

[VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → selec. tecla → [F1] OSC → [SF5] OTHER → RcvNoteOff

Você pode determinar se um som de bateria associado a uma tecla responde ou não à mensagem MIDI Note Off.

Configurando o parâmetro Receive Note Off para “off” pode ser útil para sons de pratos e outros sons sustentados. Isso permite que os sons se sustentem conforme seu decaimento natural – mesmo que a tecla seja solta, ou quando seja recebida uma mensagem MIDI correspondente de Note Off. Se este parâmetro for configurado para “on”, o som irá cessar imediatamente quando a tecla for solta ou quando for recebida a mensagem MIDI de Note Off.



DICA: Configurando a saída de áudio para cada som de bateria / percussão

[VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → selec. tecla → [F1] OSC → [SF2] OUTPUT → OutputSel

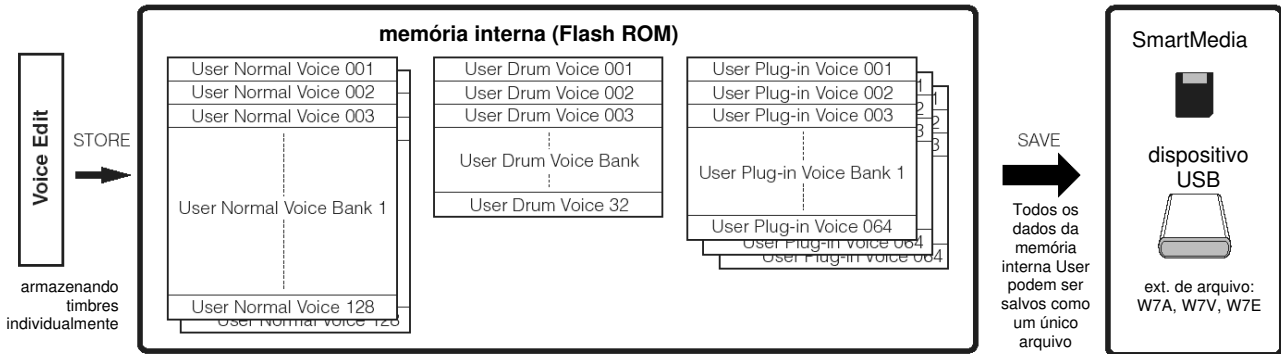
Você pode escolher por qual conector de áudio do painel traseiro sairá o som de cada instrumento individual de bateria / percussão. Esta função é útil quando você deseja aplicar um efeito a um determinado som do conjunto da bateria, usando um processador externo. Para detalhes, veja a página 31.

Edição de timbre Plug-in

Os timbres Plug-in (disponíveis quando se instala no instrumento uma placa Plug-in opcional) podem ser editados de forma similar aos timbres normais (página 79). Diferentemente dos timbres normais, no entanto, os timbres Plug-in só possuem um elemento para ser editado. Além disso, alguns dos parâmetros podem não estar disponíveis. Consulte a página 205, na seção “Referência”.

Armazenando/salvando um timbre que foi criado

São necessários dois passos para se armazenar (salvar) seu timbre – armazenar o timbre na memória interna ou salvá-lo em cartão SmartMedia ou dispositivo USB.



O arquivo do tipo W7E pode ser carregado no computador, no software Voice Editor.

Lembre-se de que os dados do timbre editado são armazenados na memória interna (User) e permanece memorizado mesmo quando o instrumento é desligado. Por isso não é necessário salvar os dados em cartão SmartMedia ou outro dispositivo; entretanto, você pode querer salvar os dados em algum outro lugar, por questões de segurança, usando a função Save. Para detalhes, veja página 86.

Armazenando o timbre na memória interna como User Voice

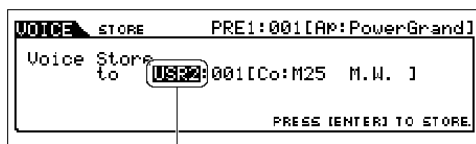
[VOICE] → [STORE]

1. Depois de editar o timbre, pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Voice Store.

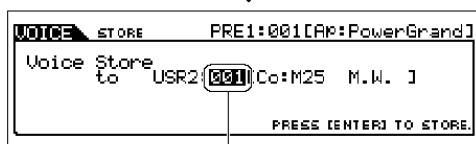
Certifique-se de efetuar o armazenamento antes de selecionar outro timbre.

2. Selecione a posição de destino na memória.

Selecione um banco User (“USR1” ou “USR2” quando for armazenar um timbre normal; “UDR” quando for armazenar um timbre de bateria; “P1-U” a “P3-U” quando for armazenar um timbre Plug-in) e o número do timbre na memória. Use o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].



selecione um banco



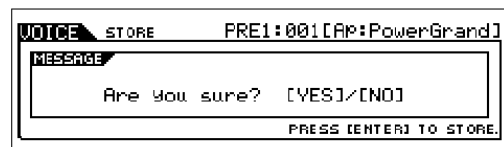
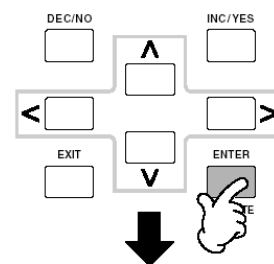
selecione um número de timbre (Voice)

⚠ CUIDADO

Quando você armazena dados na memória, as configurações que estavam armazenadas lá anteriormente são substituídas. Os dados importantes devem ser sempre copiados para um cartão SmartMedia ou um dispositivo de armazenamento USB.

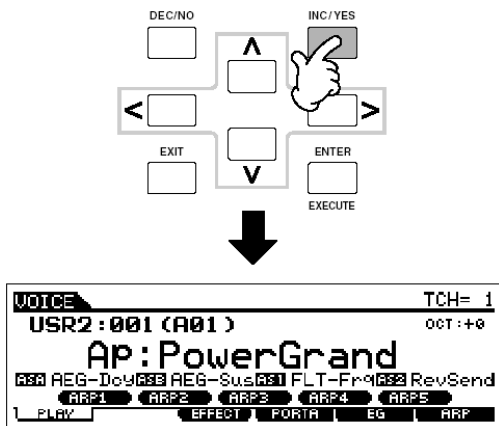
3. Pressione a tecla [ENTER].

Será pedida uma confirmação na tela. Para cancelar a operação de armazenamento, pressione a tecla [DEC/NO].



4. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar o armazenamento na memória.

Após o timbre ter sido armazenado, será mostrada no visor a mensagem “Completed” e a tela volta para o modo Voice Play.



⚠ CUIDADO

Lembre-se de que a operação de armazenamento leva um pequeno espaço de tempo para ser executada, durante a qual pode aparecer no visor uma mensagem do tipo “Executing...” ou “Please keep power on”. Nunca desligue o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM, enquanto este tipo de mensagem estiver sendo mostrado. Desligando o equipamento nessas condições não só poderá causar travamento do sistema (devido à corrupção dos dados na memória) como poderá impedir uma iniciação normal quando o equipamento for ligado na próxima vez.

⚠ CUIDADO

Se você selecionar outro timbre sem ter armazenado o atual que foi editado, este será perdido. Certifique-se de que armazenou o timbre editado antes de selecionar outro.

Salvando os timbres editados em SmartMedia ou dispositivo USB

[FILE] → [F2] SAVE

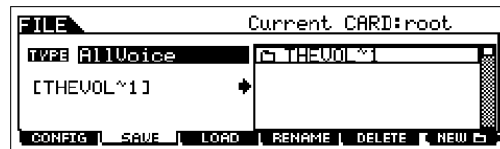
O procedimento de salvar dados é o mesmo para cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Insira o cartão SmartMedia (entrada CARD) ou conecte o dispositivo USB e siga as instruções abaixo.

1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione a tecla [F2] SAVE para acessar a tela Save.

3. Configure o parâmetro Type para “All Voice”.

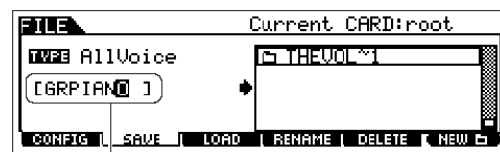


Mova o cursor até TYPE, e então selecione o tipo de arquivo usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Os tipos de arquivos que podem ser usados para salvar dados de timbres são descritos abaixo. Neste caso, selecione o tipo “All Voice”.

All	Todos os dados que foram criados e estão na memória interna - inclusive os timbres do usuário (User Voices) - são salvos em um único arquivo, com extensão W7A.
All Voice	Todos os dados de timbres do usuário (User Voices) são salvos em um único arquivo, com extensão W7V.
Voice Editor	Todos os dados de timbres do usuário (User Voices) são salvos em um único arquivo, com extensão W7A, que pode ser lido pelo software Voice Editor, que vem no CD-ROM que acompanha o sintetizador.

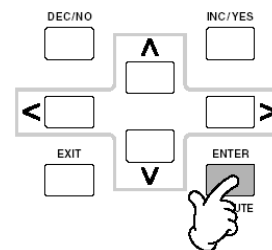
4. Entre com um nome para o arquivo.

Mova o cursor para o local do nome do arquivo, e entre com o nome desejado. Para instruções detalhadas sobre como nomear arquivos, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.



nome do arquivo

5. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo (operação Save).



Se já houver um arquivo com o mesmo nome, aparecerá no visor um pedido de confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação.

⚠ CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo salvos, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

Carregando dados de timbres de SmartMedia ou dispositivo USB

[FILE] → [F3] LOAD

Na seção anterior, vimos como salvar dados de timbre como um arquivo do tipo “All Voice” em um cartão SmartMedia ou dispositivo USB. Aqui, iremos recuperar esses dados de timbres e carregá-los novamente na memória do instrumento, usando a operação de Load.

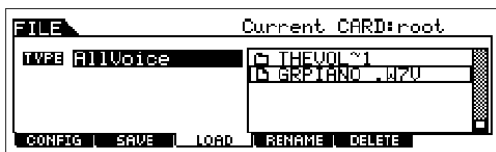
1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione a tecla [F3] LOAD para acessar a tela Load.

3. Selecione o tipo de arquivo a ser carregado.

O arquivo que foi salvo na operação da página anterior possui todos os timbres do usuário (User Voices). Se você quiser carregar todos os timbres, selecione o tipo para “All Voice”. Se quiser carregar apenas um timbre específico, selecione o tipo para “Voice”.

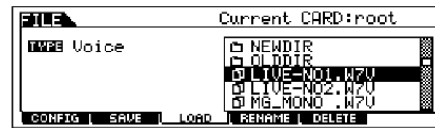


4. Selecione um arquivo () a ser carregado.

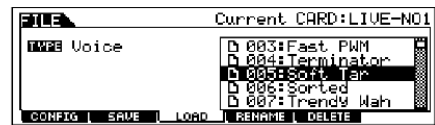
Mova o cursor para o nome do arquivo (extensão W7V) que foi salvo na operação da página anterior. Se você selecionou o tipo como “AllVoice” no passo 3, vá para o passo 5. Se você selecionou o tipo para “Voice” no passo 3, execute operações a seguir, e depois vá para o passo 5.

Quando o arquivo é do tipo “Voice”:

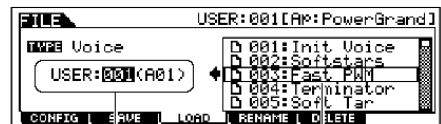
Quando é selecionado o tipo de arquivo “Voice”, você pode especificar e carregar um determinado timbre (Voice) do arquivo (com extensão W7V ou W7A).



Mova o cursor até o nome do arquivo (extensão W7V) que foi salvo na operação da página anterior.



Todos os timbres (Voices) contidos no arquivo selecionado são listados no visor. Mova o cursor até o timbre desejado.



Selecione o timbre a ser carregado

Selecione o destino do timbre (banco e número)

⚠ CUIDADO

Ao carregar dados neste sintetizador, automaticamente são apagados e substituídos os dados existentes na memória do usuário (User). Certifique-se de que salvou os dados importantes em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de carregar os dados.

5. Pressione a tecla [ENTER] para carregar.

Após os dados terem sido carregados, é mostrada no visor a mensagem “Completed” e a tela volta para o estado anterior.

⚠ CUIDADO

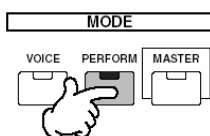
Enquanto os dados estão sendo salvos, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

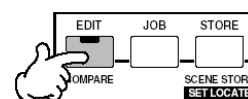
Editando uma Performance

O modo Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT]) permite que você crie suas próprias Performances —contendo até quatro partes (timbres) diferentes —editando vários parâmetros. Os timbres podem ser selecionados do gerador interno ou das placas Plug-in instaladas. Após endereçar timbres diferentes para regiões diferentes do teclado, edite os parâmetros detalhados usando o modo Performance Edit.

1. Pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance, e em seguida selecione uma Performance para editar.

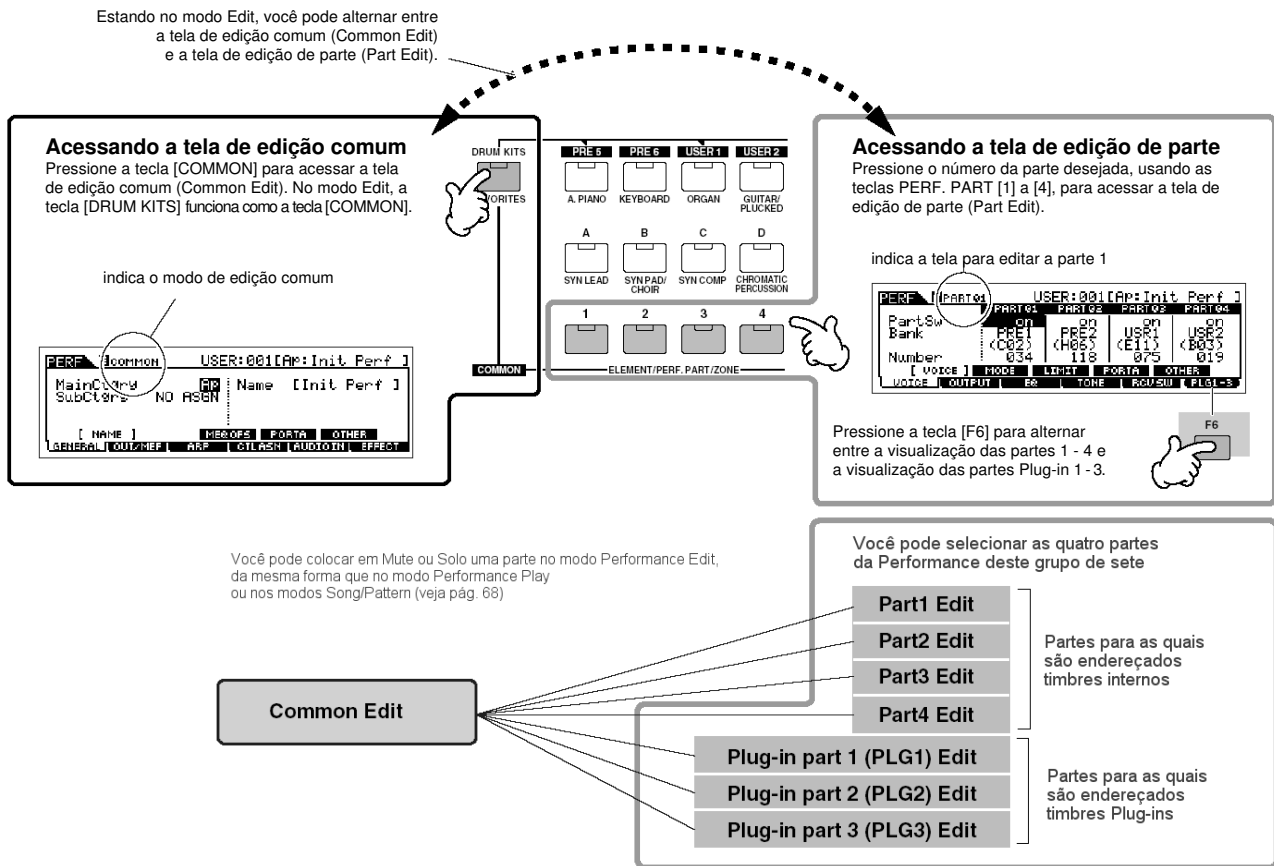


2. Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Performance Edit.



3. Acesse a tela de edição comum (Common Edit) ou de edição de parte (Part Edit).

Use a edição de parte para editar os parâmetros de cada parte. Use a edição comum para editar os parâmetros comuns a todas as partes.



4. Selecione o menu que deseja editar pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5], e então edite os parâmetros.

O procedimento a seguir descreve resumidamente os parâmetros principais da Performance.

- **Parâmetros do timbre de cada parte ... Pág.216**

Selec. parte → [F1] VOICE

O timbre associado a cada parte e sua faixa de notas podem ser configurados também no modo Performance Play (pág. 71). Além dos parâmetros disponíveis no modo Performance Play, o modo Performance Edit também permite que você configure o Portamento (glide) e ativação do Arpeggio (o que determina se o Arpeggio é usado ou não em uma parte).

- **Parâmetros básicos do som Pág. 218**

Selec. parte → [F4] TONE

Se quiser editar os parâmetros básicos do sintetizador, como afinação, filtro, e amplitude, use a tela Part Edit.

- **Parâmetros da parte Audio Input Pág. 214**

[COMMON] → [F5] AUDIO IN

O sinal de áudio que entra por A/D INPUT (ou pelas entradas opcionais de áudio) pode ser manipulado como a parte Audio Input. Você pode configurar vários parâmetros desta parte, como volume, pan, efeitos — da mesma forma que nas outras partes. Os parâmetros relativos à parte Audio Input podem ser alterados na edição comum de cada Performance.

- **Parâmetros relativos às saídas de áudio de cada parte Pág. 218**

Selec. parte → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT → OutputSel

Você pode endereçar o timbre de cada parte para sair através de uma conexão de áudio separada no painel traseiro. Esta função é útil quando se quer enviar o som de uma parte para um amplificador/caixa separado ou para ser processado com um efeito externo.

● **Parâmetros relativos a efeitos ...** Págs 177 e 215

[COMMON] → [F6] EFFECT

[COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF (Master Effect)

Os efeitos usam DSP (processamento digital de sinal) para alterar e aprimorar o som de uma Performance. A tela de edição comum (Common Edit) permite que você configure os parâmetros relativos a efeitos.

● **Parâmetros da EQ Master** Págs 178 e 214

Estes parâmetros permitem que você use o equalizador Master de quatro bandas para processar o som global da Performance. O EQ Master também possui parâmetros separados de formato de EQ para as bandas de graves e agudos, assim como controles de frequência, ganho e Q de cada banda.

● **Parâmetros de controles** Págs 155 e 214

[COMMON] → [F4] CTL ASN (Controller Assign)

Para cada Performance, você pode endereçar um número de mensagem MIDI de Control Change para recursos internos, tais como fita de controle, botões rotativos (ASSIGN1 e 2), aftertouch do teclado e dispositivos opcionais, como pedais e controle por sopro.

NOTA: As funções endereçadas aos controles dependem das configurações do timbre de cada parte, que são editadas no modo Voice Edit.

● **Parâmetros do Arpeggio** Págs 169 e 214

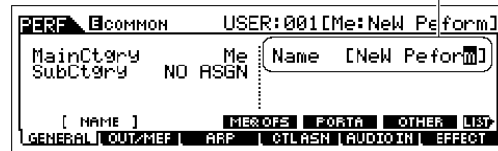
Para cada Performance, você pode configurar parâmetros relativos ao Arpeggio, tais como tipo de Arpeggio e andamento da execução. Isso pode ser editado na tela de edição comum (Common Edit).

5. Repita os passos 3 e 4, se desejar.

6. Nomeie a Performance que foi editada.

Entre com um nome para a Performance usando a tela NAME ([COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME). Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.

Entre com o nome desejado para a Performance



7. Armazene a Performance na memória interna User (pág. 186).

A Performance que foi editada pode ser armazenada usando o modo Performance Store. Veja detalhes na página 91.

8. Se desejar, salve em cartão SmartMedia ou dispositivo USB as Performances que foram editadas e estão armazenadas na memória interna.

Lembre-se de que os dados de uma Performance editada são armazenados na memória interna do usuário (Flash ROM) e permanecem armazenados mesmo quando o instrumento é desligado.

Não é necessário salvar os dados em cartão SmartMedia ou outro dispositivo; entretanto, você pode querer salvar os dados em algum outro lugar, por questões de segurança. Para detalhes, veja página 91.

Função Compare

Da mesma forma que no modo Voice Edit, você pode usar a função Compare também no modo Performance Edit. Esta conveniente função permite alternar entre o som editado e o seu original (antes da edição) – possibilitando a você ouvir a diferença entre os dois e perceber como a edição está afetando o som.

1. No modo Performance Edit (com a luz indicadora [EDIT] aceso), pressione a tecla [EDIT] para que a luz indicadora pisque.

O indicador [C] é mostrado na parte de cima do visor (no lugar do indicador [E]), e a Performance original - não editada - é restaurada para você ouvi-la.

2. Pressione a tecla [EDIT] novamente para desabilitar a função Compare e restaurar as configurações da Performance editada

Compare o som editado com o som não editado quantas vezes quiser, repetindo os passos 1 e 2.

NOTA: Enquanto a função Compare estiver ativa, não é possível editar a Performance.

DICA: Editando uma Performance usando os botões rotativos (knobs - KN)

Os quatro botões rotativos (knobs) do lado esquerdo do instrumento não servem só para ajustar o som enquanto você toca —você também pode usá-los para editar uma Performance, tanto no modo Performance Play quanto no modo Performance Edit.

● Quando o indicador [PAN/SEND] está aceso:

PAN	Determina a posição da Performance no campo estéreo.	[PERFORMANCE] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → Pan	Pág. 213
REVERB	Determina a quantidade de efeito de Reverb que é aplicada à Performance.	[PERFORMANCE] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → RevSend	Pág. 213
CHORUS	Determina a quantidade de efeito de Chorus que é aplicada à Performance.	[PERFORMANCE] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF1] OUT → ChoSend	Pág. 213
TEMPO	Determina o andamento do Arpeggio associado à Performance selecionada.	[PERFORMANCE] → selec. Performance → [F6] ARP → Tempo	Pág. 213

● Quando o indicador [TONE] está aceso:

CUTOFF	Aumenta o diminui a frequência de corte do filtro para ajustar o brilho do timbre.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [F5] EG → CUTOFF	Pág. 213
RESONANCE	Enfatiza ou atenua o nível do sinal na região em torno da frequência de corte do filtro.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [F5] EG → RESO	Pág. 213
ATTACK	Determina o tempo de ataque do som. Por exemplo, você pode ajustar um timbre de orquestra de cordas de forma que o som cresça gradualmente, usando para isso um tempo de ataque lento – simplesmente girando o botão para a direita.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [F5] EG → ATK (AEG)	Pág. 213
RELEASE	Determina o tempo de liberação do som. Girando o botão para a direita ajusta um tempo longo de liberação e (dependendo do timbre endereçado à Performance selecionada) permite que o som se sustente após a tecla ter sido solta. Para produzir uma liberação rápida, na qual o som cai abruptamente, ajuste um tempo de liberação curto.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [F5] EG → REL (AEG)	Pág. 213

NOTA: Os ajustes acima são aplicados em cima dos ajustes já existentes do AEG e do FEG, no modo Performance Edit.

● Quando o indicador [ARP FX] está aceso:

SWING	Ajusta a levada de "swing" na execução do Arpeggio.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pág. 214
GATE TIME	Ajusta o tempo de duração das notas do Arpeggio.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pág. 214
VELOCITY	Ajusta a intensidade das notas do Arpeggio.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pág. 214
UNIT MULTIPLY	Ajusta o tempo de execução do Arpeggio baseado no andamento.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pág. 214

● Quando o indicador [EQ] está aceso:

LO	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências graves do EQ Master.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW	Pág. 213
LO MID	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências médias-graves do EQ Master.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → LOW MID	Pág. 213
HI MID	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências médias-altas do EQ Master.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH MID	Pág. 213
HI	Determina a quantidade de ganho ou atenuação aplicada à faixa de frequências altas do EQ Master.	[PERFORMANCE] → Selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] MEQ OFS → HIGH	Pág. 213

NOTA: Os ajustes acima são aplicados em cima dos ajustes já existentes do EQ, na tela [PERFORMANCE] → selec. Performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF2] MEQ (Master EQ).

● Quando os indicadores [PAN/SEND] e [TONE] estão acesos (pressionando-os simultaneamente):

ASSIGN A	Ajusta os parâmetros endereçados a esses botões pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Pág. 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Depende das configurações do timbre endereçado à Performance selecionada.	Pág. 192
ASSIGN 2		

NOTA: Além das funções acima, os parâmetros relativos ao efeito Master (configurado pela tela [PERFORMANCE] → selec. Performance → [COMMON] → [F2] OUT/MEF → [SF3] MEF) podem ser endereçados a esses quatro botões pressionando-se as teclas [ARP FX] e [EQ] simultaneamente. Os parâmetros específicos endereçados aos quatro botões podem ser configurados pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

DICA: Editando uma Performance usando os controles deslizantes (sliders - CS)

No modo Performance, os quatro controles deslizantes permitem que você ajuste independentemente os níveis das partes (timbres), possibilitando equilibrar o volume entre elas.

[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → selec. Parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

NOTA: O uso inadvertido dos controles deslizantes pode fazer com que não saia som. Caso isso aconteça, mova os controles para o máximo.

Recuperação da Edição

Se você está editando uma Performance e seleciona outra Performance sem ter salvo aquela que estava editando, todas as edições que haviam sido feitas serão perdidas. Se isso acontecer, você pode usar a função de recuperação da edição (Edit Recall) para restaurar a Performance com as últimas edições, intactas.

1. Pressione a tecla [JOB] no modo Performance para entrar no modo Performance Job.

2. Pressione a tecla [F2] RECALL para acessar a tela de Recall.

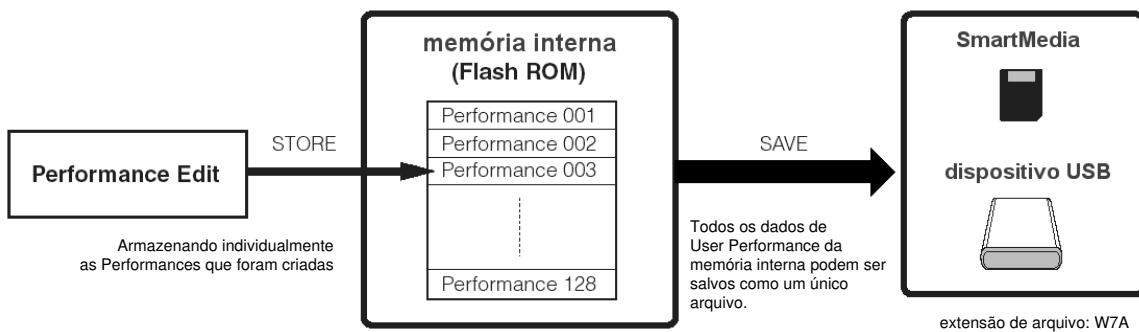
3. Pressione a tecla [ENTER] (será pedida uma confirmação na tela).

Se você quiser cancelar a operação, pressione a tecla [DEC/NO].

4. Pressione a tecla [INC/YES] para executar a recuperação da edição (Edit Recall), e restaurar a Performance que estava sendo editada.

Armazenando/salvando uma Performance que foi criada

São necessários dois passos para se armazenar (salvar) sua Performance – armazenar a Performance na memória interna ou salvá-la em cartão SmartMedia ou dispositivo USB.



Lembre-se de que os dados da Performance editada são armazenados na memória interna (User) e permanecem memorizados mesmo quando o instrumento é desligado. Por isso não é necessário salvar os dados em cartão SmartMedia ou outro dispositivo; entretanto, você pode querer salvar os dados em algum outro lugar, por questões de segurança, usando a função Save.

Armazenando a Performance na memória interna como User Performance

[PERFORMANCE] → [STORE]

1. Depois de editar a Performance, pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Performance Store.

Certifique-se de efetuar o armazenamento antes de selecionar outra Performance.

2. Selecione a posição de destino na memória.

Selecione um número de Performance na memória. Use o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

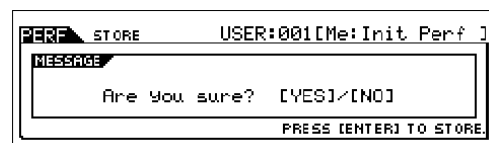
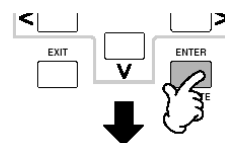


⚠ CUIDADO

Quando você armazena dados na memória, as configurações que estavam armazenadas lá anteriormente são substituídas. Os dados importantes devem ser sempre copiados para um cartão SmartMedia ou um dispositivo de armazenamento USB.

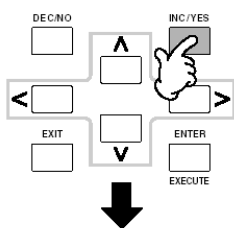
3. Pressione a tecla [ENTER].

Será pedida uma confirmação na tela. Para cancelar a operação, pressione a tecla [DEC/NO].



4. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar o armazenamento na memória.

Após a Performance ter sido armazenado, será mostrada no visor a mensagem "Completed" e a tela volta para o modo Performance Play.



! CUIDADO

Lembre-se de que a operação de armazenamento leva um pequeno espaço de tempo para ser executada, durante a qual pode aparecer no visor uma mensagem do tipo "Executing.." ou "Please keep power on". Nunca desligue o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM, enquanto este tipo de mensagem estiver sendo mostrado. Desligando o equipamento nessas condições não só poderá causar travamento do sistema (devido à corrupção dos dados na memória) como poderá impedir uma iniciação normal quando o equipamento for ligado na próxima vez.

! CUIDADO

Se você selecionar outra Performance sem ter armazenado a atual que foi editada, esta será perdida. Certifique-se de que armazenou a Performance editada antes de selecionar outra.

Salvando as Performances editadas em SmartMedia ou dispositivo USB

[FILE] → [F2] SAVE

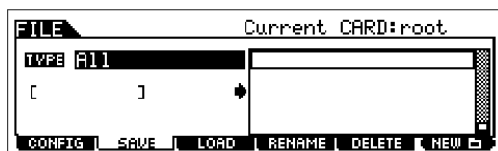
O procedimento de salvar dados é o mesmo para cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Insira o cartão SmartMedia (entrada CARD) ou conecte o dispositivo USB e siga as instruções abaixo.

1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico "Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB", na página 30.

2. Pressione a tecla [F2] SAVE para acessar a tela Save.

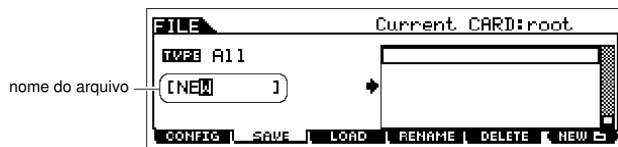
3. Configure o parâmetro Type para "All".



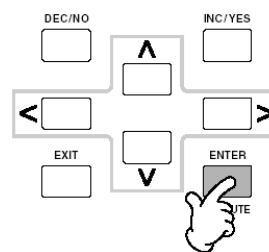
Mova o cursor até TYPE, e então selecione o tipo de arquivo usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Quando o tipo está configurado para "All", execute a operação de Save para salvar todos os dados que foram criados, incluindo as Performances e também os timbres (Voices) endereçados a elas, tudo em um único arquivo (extensão: W7A).

4. Entre com um nome para o arquivo.

Mova o cursor para o local do nome do arquivo, e entre com o nome desejado. Para instruções detalhadas sobre como nomear arquivos, consulte a página 53, na seção "Operação Básica".



5. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo (operação Save).



Se já houver um arquivo com o mesmo nome, será pedida a confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação.

! CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo salvos, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

Carregando dados de Performance de SmartMedia ou dispositivo USB

[FILE] → [F3] LOAD

Na seção anterior, vimos como salvar dados de Performance como um arquivo do tipo "All" (extensão W7A) em um cartão SmartMedia ou dispositivo USB. Aqui, iremos recuperar esses dados de Performance e carregá-los novamente na memória do instrumento, usando a operação de Load.

1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

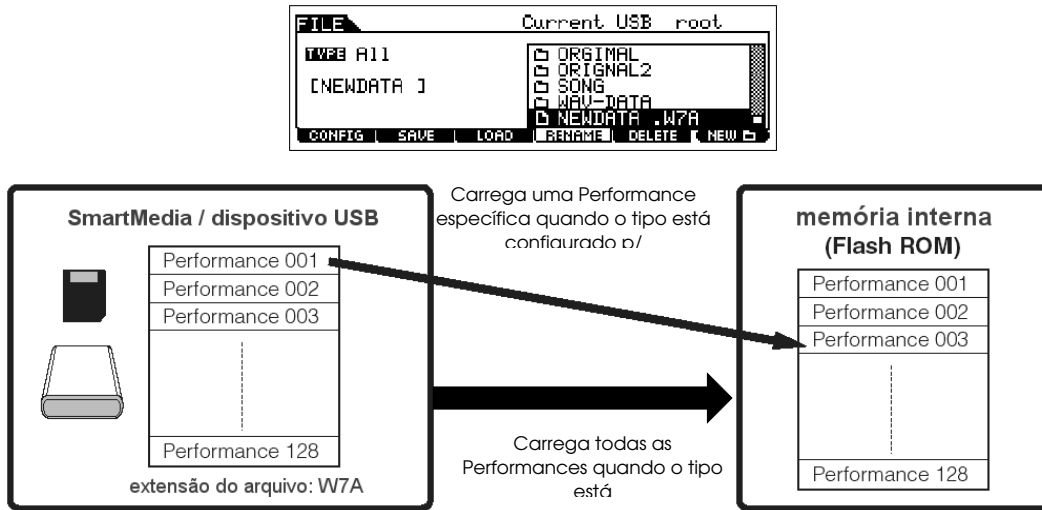
Consulte o tópico "Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB", na página 30.

2. Pressione a tecla [F3] LOAD para acessar a tela Load.

3. Selecione o tipo de arquivo a ser carregado.

O arquivo que foi salvo na operação da página anterior possui todas as Performances.

Se você quiser carregar todas as Performances, configure Type para "All". Nesse caso, todos os dados que podem ser criados no MOTIF ES no passo 5 abaixo. Se quiser carregar apenas uma Performance específica, configure Type para "Performance".



⚠ CUIDADO

Quando o tipo de arquivo é configurado para "All" e é executada a operação de Load, serão carregados todos os dados que podem ser criados no instrumento. Isso significa que os dados existentes na memória do usuário serão automaticamente apagados e perdidos. Certifique-se de que salvou os dados importantes em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de carregar os dados.

NOTA: Quando o tipo é configurado para "Performance" e é executada a operação de Load, os sons das Performances podem não ser reproduzidos apropriadamente se os timbres de usuário (User Voices) endereçados às Performances salvas no arquivo tiverem sido editadas.

4. Selecione um arquivo (📁) a ser carregado.

Mova o cursor para o nome do arquivo (extensão W7A) que foi salvo na operação da página anterior. Se você selecionou o tipo como "All" no passo 3, vá para o passo 5. Se você selecionou o tipo para "Performance" no passo 3, execute as operações a seguir, e depois vá para o passo 5.

Quando o arquivo é do tipo "Performance":
Quando é selecionado o tipo de arquivo "Performance", você pode especificar e carregar uma determinada Performance do arquivo (com extensão W7A).

Mova o cursor até o arquivo (extensão: W7A) salvo na operação da página anterior. **ENTER** / **CUTE**

Todas as Performances contidas no arquivo selecionado são listadas no visor. Mova o cursor até a Performance desejada. **ENTER** / **CUTE**

Selecione a Performance que deseja carregar. **ENTER** / **CUTE**

Selecione o número de destino para a Performance

⚠ CUIDADO
Ao carregar dados neste sintetizador, automaticamente são apagados e substituídos os dados existentes na memória do usuário (User). Certifique-se de que salvou os dados importantes em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de carregar os dados.

5. Pressione a tecla [ENTER] para carregar.

Após os dados terem sido carregados, é mostrada no visor a mensagem "Completed" e a tela volta para o estado anterior.

⚠ CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo carregados, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

Criando um timbre usando a função Sampling

A poderosa função Sampling permite que você faça suas próprias amostras de sons – sua voz, um instrumento, ritmos, efeitos sonoros, etc – dentro do sistema deste sintetizador, e reproduza-os como se fossem timbres (Voices). Esses sons, os dados de áudio que você amostra com a função Sampling, são designados como “Samples”. Os dados criados por amostragem são diferentes, dependendo do modo em está o instrumento (Voice, Performance, Song, Pattern) ao se acessar o modo Sampling. Nesta seção, descreveremos como usar a função Sampling a partir dos modos Voice/Performance para criar um timbre (User Voice).

NOTA: Consulte a página 173 para instruções sobre como usar a função Sampling nos modos Song/Pattern.

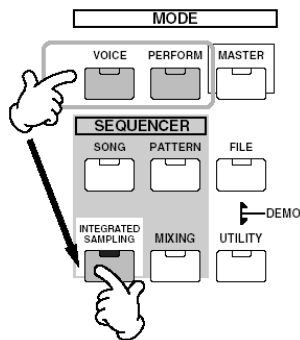
NOTA: Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar memória DIMM, veja a página 289. Dependendo do tamanho dos dados de áudio (samples) obtidos usando a função Sampling, você pode não conseguir salvar tudo em um cartão SmartMedia (capacidade máxima de 128 MB). Por isso, recomendamos usar um dispositivo de armazenamento de alta capacidade, conectado via USB, para armazenar seus dados de Sampling.

Amostrando sua voz com um microfone e criando um timbre

1. Conecte um microfone ao instrumento.

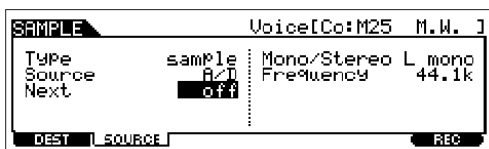
Siga os passos 1 a 8 da página 72.

2. Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance para entrar no modo Sampling.



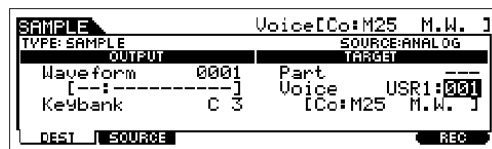
3. Pressione a tecla [F2] SOURCE para acessar a tela de configuração da fonte de amostragem, e em seguida configure os parâmetros conforme mostrado abaixo.

Type: sample
 Source: A/D
 Next: off
 Mono/Stereo: L mono
 Frequency: 44.1k



Para detalhes sobre cada parâmetro, veja a página 251.

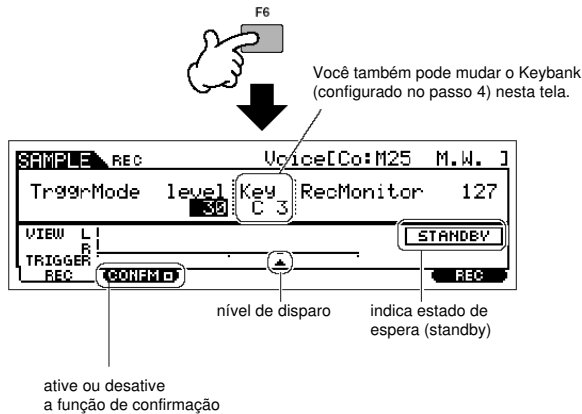
4. Pressione a tecla [F1] DEST para acessar a tela de configuração do destino da amostragem, e em seguida configure os parâmetros, como descrito abaixo.




Waveform	Determina o número para a forma-de-onda. Seleccione um número que não tenha dados (aparecerá [--- : -----]). Para detalhes sobre forma-de-onda, consulte a página 173.
Keybank	Neste exemplo, configure este parâmetro como “C3”. Depois de completar a amostragem, você poderá ouvir o som amostrado pressionando a nota definida aqui. Para detalhes sobre Keybank, consulte a página 173.
Part	Este parâmetro está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Performance. Este parâmetro determina a parte da Performance para onde será endereçado o timbre (Voice) criado pela amostragem.
Voice	Defina o banco como “USR1” ou “USR2” (um dos bancos de usuário para timbres normais), e então seleccione um número de timbre normal (User Voice). Depois de concluir a amostragem, você poderá ouvir o timbre que foi criado seleccionando o número definido aqui.

NOTA: Caso o parâmetro “Voice” acima esteja configurado como “off”, você não poderá reproduzir o som amostrado como um timbre depois de completar a operação. No entanto, você poderá acessar o som amostrado seleccionando uma forma-de-onda (waveform). Para detalhes sobre como seleccionar uma forma-de-onda, consulte a página 173.

5. Pressione a tecla [F6] REC para acessar a tela de gravação de amostra (em estado de Standby), e em seguida configure os parâmetros conforme necessário.



● **Configurando a função de confirmação**

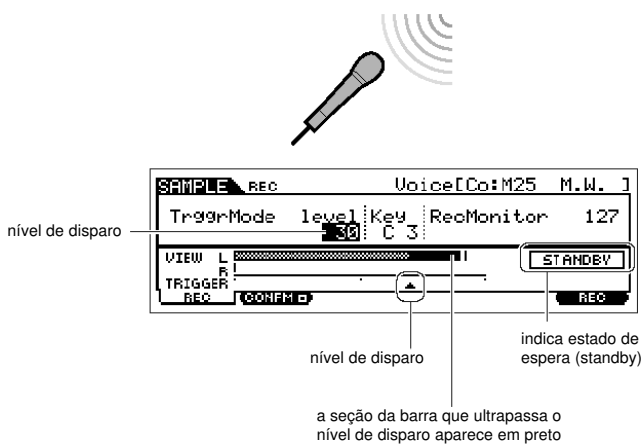
Quando [F2] CONFM (função de confirmação) está ativada (é mostrado o ícone ) , você pode facilmente ouvir a amostra que acabou de gravar e regravá-la caso não esteja satisfeito com o resultado. Neste exemplo, ative a função de confirmação ([F2] CONFM).

● **Configurando o modo de disparo**

O modo de disparo (Trigger Mode) permite que você determine como a amostragem inicia de fato. Por exemplo, você pode iniciar a amostragem simplesmente pressionando a tecla ou quando a música/padrão chega em determinado ponto. Neste exemplo, configure o modo de disparo (TrggrMode) para "level", o que faz com que a amostragem seja iniciada assim que o nível de sinal no microfone ultrapasse o nível de disparo especificado.

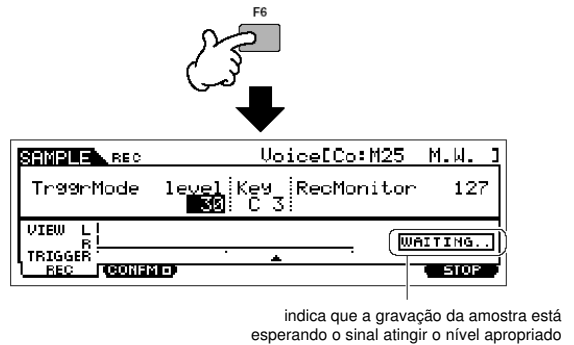
● **Ajustando o nível de disparo**

Quando o modo de disparo está configurado para "level", você precisará também ajustar o nível de disparo (Trigger Level). Isso determina quando a amostragem de fato inicia, dependendo do nível do sinal de entrada (neste exemplo, a sua voz). À medida que você canta no microfone, observe o movimento do medidor de nível (barra), e quando a barra cruza a seta do nível de disparo. Se necessário, selecione o valor do nível de disparo e use o dial para alterá-lo, movendo a seta para um nível mais baixo ou mais alto.



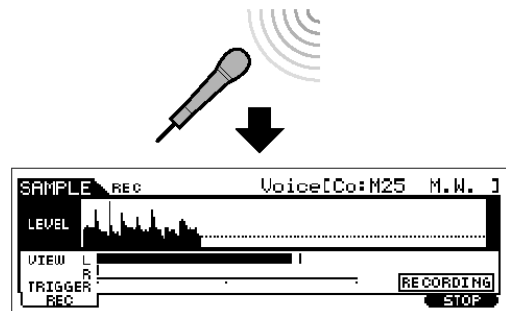
6. Pressione a tecla [F6] REC novamente para habilitar a espera do disparo da amostragem.

Com isso a gravação da amostra é colocada em espera ("standby"), aguardando que o sinal de entrada ultrapasse o nível de disparo.

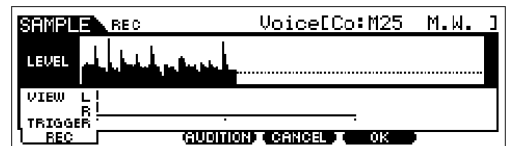


7. Cante ao microfone para iniciar a amostragem.

Cante ao microfone (você pode querer afinar sua voz à nota C3, configurada no passo 4 acima). A amostragem inicia de fato assim que o sinal na entrada ultrapasse o nível de disparo especificado.

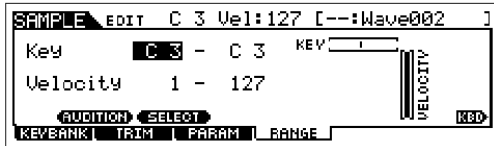
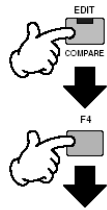


8. Pressione a tecla [F6] STOP para parar a amostragem, e verifique os resultados.



Pressione a tecla [F3] AUDITION para ouvir o som amostrado. Se você não ficou satisfeito com o resultado e deseja tentar novamente, pressione a tecla [F4] CANCEL para retornar à tela de estado de espera e tente amostrar a partir do passo 5 novamente. Se ficou satisfeito com o resultado, pressione a tecla [F5] OK para armazenar o som amostrado como uma "sample" e retornar para a tela [F1] DEST ou [F2] SOURCE. Lembre-se de que se a função de confirmação tiver sido desativada no passo 5 acima, não aparecerá a tela mostrada aqui, e ao parar a amostragem a tela retornará diretamente para [F1] DEST ou [F2] SOURCE.

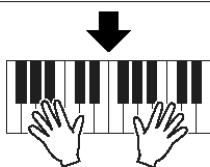
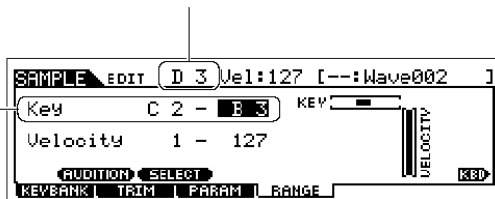
9. Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Sampling Edit, e em seguida pressione a tecla [F4] RANGE para acessar a tela de configuração de faixa.



10. Configure a faixa de notas dentro da qual a amostra deve soar.

Imediatamente após a amostragem, a amostra é endereçada a apenas uma nota —aquela configurada no passo 4 como “KeyBank”. Esta tela permite que você amplie a faixa de notas dentro da qual a amostra deve soar. Neste exemplo, configuraremos a faixa de notas para o intervalo de C2 (dó 2) a B3 (si 3).

Configure a faixa de notas. Use o dial, teclas [INC/YES], [DEC/NO], ou pressione a nota com a tecla [INFORMATION] pressionada



Indica a nota original da amostra que está selecionada. Se você quiser selecionar uma amostra diferente, acesse a tela [F1] KEYBANK, e em seguida pressione uma tecla diferente, enquanto mantém pressionada a tecla [INFORMATION].

Toque no teclado dentro da faixa de notas configurada acima. Será reproduzido o som que foi amostrado, acompanhando a afinação das notas que você toca.

11. Repita os passos 4 a 10 para adicionar outra amostra ao mesmo timbre (Voice).

Por exemplo: no passo 4 configure Keybank para “G4”, cante ao microfone como descrito no passo 7 (afinando-se pela nota G4, se necessário), e configure a faixa de notas para o intervalo C4 (dó 4) a E5 (si 5) no passo 10. Como resultado, a amostra é endereçada às notas conforme ilustrado abaixo.

Quando você toca uma amostra pelo teclado, quanto maior a distância da nota original, menos a natural será o som. Por essa razão, você deve tentar fazer múltiplas amostras e múltiplas faixas de notas, de maneira que cada faixa seja pequena e as notas soem mais naturais.

12. Salve o timbre que acabou de criar em um cartão SmartMedia ou em um dispositivo de armazenamento USB.

Veja o tópico “Salvando uma amostra”, na página 97.

⚠ CUIDADO

Os dados da amostra gravada (editada) ficam temporariamente na memória DIMM (página 187). Como os dados da memória DIMM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar esses dados em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, antes de desligar o equipamento.

Sample, Key Bank, Waveform e Voice

Entender os termos originais relacionados com amostragem lhe ajudará a entender o próprio processo de amostragem. Tenha sempre em mente a hierarquia do processo de amostragem —a fonte de áudio (ex: sua voz) começa pela amostra (Sample), transforma-se em parte de um banco de notas (Key Bank), que compõe uma forma-de-onda (Waveform), que é usada para criar um timbre (Voice).

● **Amostra (“Sample”)**

É o som obtido através da função de amostragem (Sampling).

● **Banco de Notas (“Key Bank”)**

Para poder reproduzir a amostra no teclado, ela precisa ser endereçada às notas do teclado. Primeiro a amostra é associada a uma determinada nota quando é feita a amostragem (passo 4 da página 94), em seguida é expandida a faixa de notas dentro da qual a amostra irá tocar (passo 10 da página 96). A faixa de notas (“key range”) e a faixa de intensidades (“velocity range”) dentro das quais a amostra irá tocar compõem o banco de notas. No passo 10 acima, você viu como configurar a faixa de notas. Na mesma tela do visor você pode configurar também a faixa de intensidades. Usando esses dois parâmetros, você pode criar um banco de notas.

● **Forma-de-onda (“Waveform”)**

É o grupo de bancos de notas aos quais os dados de amostragem são associados. A forma-de-onda é endereçada a cada elemento de um timbre (Voice) normal. No passo 11 acima, você viu como adicionar bancos de notas, um a um, para criar uma forma-de-onda.

● **Timbre (“Voice”)**

Depois de completar a forma-de-onda, você pode criar um elemento, aplicando à forma-de-onda vários parâmetros de modificação do som, como afinação, filtro, amplitude, efeitos e equalização. Finalmente, você pode combinar quatro elementos (cada um contendo sua própria forma-de-onda) para então criar um timbre.

NOTA: Você pode selecionar e ouvir as formas-de-onda criadas com a função Sampling, assim como todas as formas-de-onda pré-gravadas, usando para isso a tela WAVE ([VOICE] → [EDIT] → seleciona elemento → [F1] OSC → [SF1] WAVE).

Salvando uma amostra [FILE] → [F2] SAVE

As amostras obtidas pela função Sampling podem ser endereçadas a uma faixa específica de notas para criar uma forma-de-onda. Como os dados de forma-de-onda, incluindo as amostras que estão temporariamente em memória DIMM (pág. 187) são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados de forma-de-onda e de amostras em um cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de desligar o instrumento. Os quatro métodos abaixo podem ser usados para salvar uma amostra que está endereçada a uma forma-de-onda. Execute a operação Save no modo File.

CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo salvos, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

● Salvando como timbre do usuário (User Voice)

Quando você salva um timbre que contém amostras, todos os respectivos dados —a forma-de-onda associada ao timbre, as amostras associadas à forma-de-onda, assim como o próprio timbre —são salvos juntos automaticamente. Insira um cartão SmartMedia na entrada CARD ou conecte um dispositivo de armazenamento USB, e siga as instruções abaixo.

1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione a tecla [F2] SAVE para acessar a tela Save.

3. Configure o parâmetro Type para “All” ou “AllVoice”.

Quando é selecionado “All”, ao executar a operação de Save serão salvos em um único arquivo todos os dados criados no instrumento, incluindo os timbres da memória interna (User Voices). Quando é selecionado “AllVoice”, ao executar a operação de Save serão salvos em um único arquivo todos os timbres da memória interna (User Voices), incluindo formas-de-onda associadas a elementos de timbres normais ou a teclas timbres de percussão.

4. Entre com um nome para o arquivo.

Mova o cursor até o local do nome do arquivo, e em seguida entre com um nome para o arquivo. Para instruções detalhadas sobre como nomear arquivos, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.

5. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo (operação Save).

Se já houver um arquivo com o mesmo nome, aparecerá no visor um pedido de confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação.

● Salvando como uma forma-de-onda (Waveform)

Quando você salva uma forma-de-onda que faz parte de um timbre, todas as amostras (Samples) que estão associadas àquela forma-de-onda são salvas automaticamente com ela. O procedimento para salvar é o mesmo já descrito acima no tópico “Salvando como um timbre do usuário”, com exceção de que Type é configurado para “AllWaveform” no passo 3.

● Salvando como um arquivo WAV

Você pode selecionar uma amostra específica de uma forma-de-onda e salvá-la como arquivo WAV (formato de áudio do Windows). Insira um cartão SmartMedia na entrada CARD ou conecte um dispositivo de armazenamento USB, e siga as instruções abaixo.

1. No modo Voice Play, selecione um timbre contendo a amostra a ser salva, e em seguida pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Na tela [F2] SAVE, configure o parâmetro Type para “Wav”.

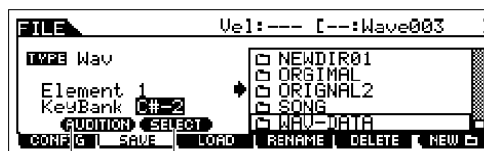
3. Entre com o nome do arquivo.

Mova o cursor até o local do nome do arquivo, e em seguida entre com um nome para o arquivo. Para instruções detalhadas sobre como nomear arquivos, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.

4. Pressione a tecla [ENTER], e em seguida selecione a amostra (Sample) a ser salva.

Se um timbre normal foi selecionado no passo 1:

Especifique o elemento e o banco de notas (Key Bank) vinculados à amostra associada ao timbre. Você pode ouvir a amostra pressionando a tecla [SF1] AUDITION. Use esse recurso para encontrar a amostra desejada.

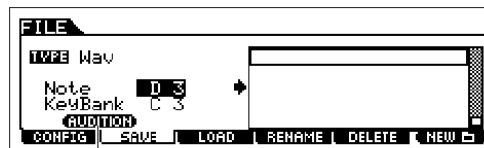


Disponível somente quando o cursor está localizado em KeyBank. Cada vez que é pressionada a tecla [SF2] faz chamar um banco (Key Bank) diferente associado a uma faixa específica de intensidade (para a mesma tecla).

Você pode ouvir a amostra selecionada pressionando a tecla [SF1] (função Audition).

Se um timbre de bateria foi selecionado no passo 1:

Especifique a nota e o banco de notas (Key Bank) vinculados à amostra associada ao timbre. Você pode ouvir a amostra pressionando a tecla [SF1] AUDITION. Use esse recurso para encontrar a amostra desejada.



Você pode ouvir a amostra selecionada pressionando a tecla [SF1] (função Audition).

5. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo.

Se já houver um arquivo com o mesmo nome, será pedida a confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação.

● Salvando como arquivo AIFF

Você pode selecionar uma amostra específica de uma forma-de-onda e salvá-la como arquivo AIFF (formato de áudio do Macintosh). O procedimento é o mesmo descrito acima no item “Salvando como arquivo WAV”, com exceção de que Type é configurado como “AIFF” no passo 2.

Amostrando som de dispositivo de áudio para criar timbre de bateria

Na seção anterior da página 94, você aprendeu como gravar uma amostra usando um microfone. Aqui, você aprenderá como gravar amostras de um dispositivo de áudio, como um toca-discos de CD ou um gravador MD, e usar as amostras para criar um timbre de bateria (Drum Voice).

NOTA: Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar memória DIMM, veja a página 289. Dependendo do tamanho dos dados de áudio (samples) obtidos usando a função Sampling, você pode não conseguir salvar tudo em um cartão SmartMedia (capacidade máxima de 128 MB). Por isso, recomendamos usar um dispositivo de armazenamento de alta capacidade, conectado via USB, para armazenar seus dados de Sampling.

1. Conecte um dispositivo de áudio (toca-discos de CD, etc.) ao instrumento.

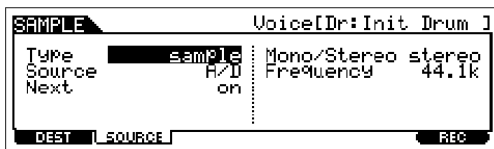
Siga os passos 1 a 8 da página 73.

2. Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance para entrar no modo Sampling.

3. Pressione a tecla [F2] SOURCE para acessar a tela de configuração da fonte de amostragem, e em seguida configure os parâmetros conforme mostrado abaixo.

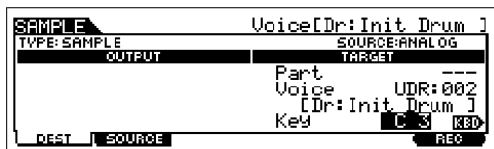
Type: sample
Source: A/D
Next: on
Mono/Stereo: stereo
Frequency: 44.1k

Quando estiver criando um timbre de bateria contendo várias amostras separadas, você desejará gravar uma amostra rapidamente, endereçá-la à uma tecla, e então passar para a próxima. Para poder fazer isso facilmente, configure o parâmetro NEXT para "on".



Para detalhes sobre cada parâmetro, veja a página 251.

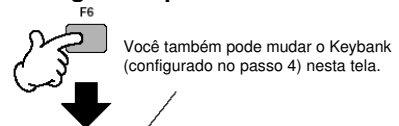
4. Pressione a tecla [F1] DEST para acessar a tela de configuração do destino da amostragem, e em seguida configure os parâmetros, como descrito abaixo.



Part	Disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Performance. Este parâmetro determina a parte da Performance à qual o timbre (Voice) criado por amostragem é associado.
Voice	Configure o banco como "UDR" (User Drum Voice Bank), e em seguida selecione um número de timbre de bateria. Após completar a amostragem, você poderá ouvir o timbre que foi criado, selecionando o número definido aqui.
Key	Neste exemplo, configure este parâmetro para "C3". Após completar a amostragem, você poderá ouvir o som amostrado pressionando a nota definida aqui.

NOTA: Caso o parâmetro "Voice" acima esteja configurado como "off", você não poderá reproduzir o som amostrado como um timbre depois de completar a operação. No entanto, você poderá acessar o som amostrado selecionando uma forma-de-onda (waveform). Para detalhes sobre como selecionar uma forma-de-onda, consulte a página 174.

5. Pressione a tecla [F6] REC para acessar a tela de gravação de amostra (em estado de Standby), e em seguida configure os parâmetros.



ative ou desative a função de confirmação

● Configurando a função de confirmação

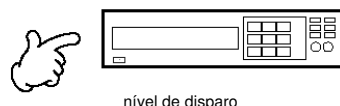
Quando [F2] CONFM (função de confirmação) está ativada (é mostrado o ícone) , você pode facilmente ouvir a amostra que acabou de gravar e regravá-la caso não esteja satisfeito com o resultado. Neste exemplo, ative a função de confirmação ([F2] CONFM).

● Configurando o modo de disparo

O modo de disparo (Trigger Mode) permite que você determine como a amostragem inicia de fato. Por exemplo, você pode iniciar a amostragem simplesmente pressionando a tecla ou quando a música/padrão chega em determinado ponto. Neste exemplo, configure o modo de disparo (TrggrMode) para "level", o que faz com que a amostragem seja iniciada assim que o nível de sinal no dispositivo de áudio ultrapasse o nível de disparo especificado.

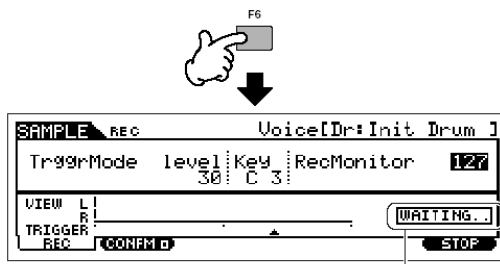
● Ajustando o nível de disparo

Quando o modo de disparo está configurado para "level", você precisará também ajustar o nível de disparo (Trigger Level). Isso determina quando a amostragem de fato inicia, dependendo do nível do sinal de entrada vindo do dispositivo de áudio. À medida que o som é reproduzido no dispositivo, observe o movimento do medidor de nível (barra), e quando a barra cruza a seta do nível de disparo. Se necessário, selecione o valor do nível e use o dial para alterá-lo, movendo a seta para um nível mais baixo ou mais alto.



6. Pressione a tecla [F6] REC novamente para habilitar a espera do disparo da amostragem.

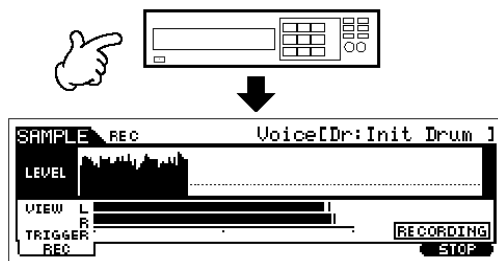
Com isso a gravação da amostra é colocada em espera (“standby”), aguardando que o sinal de entrada ultrapasse o nível de disparo.



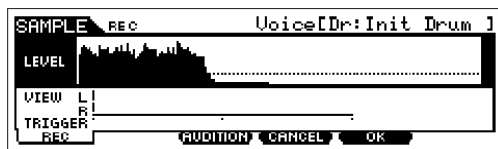
Indica que a gravação da amostra está esperando que o sinal atinja o nível apropriado.

7. Toque o áudio do dispositivo externo para tocar.

A amostragem inicia de fato assim que o sinal na entrada ultrapasse o nível de disparo especificado



8. Pressione a tecla [F6] STOP para parar a amostragem, e pare o dispositivo externo.

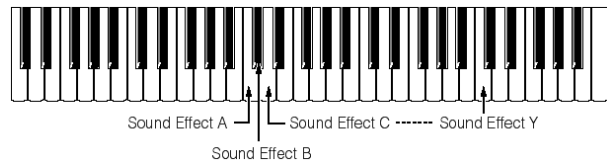


Pressione a tecla [F3] AUDITION para ouvir o som amostrado. Se você não ficou satisfeito com o resultado e deseja tentar novamente, pressione a tecla [F4] CANCEL para retornar à tela de estado de espera e tente amostrar a partir do passo 5 novamente. Se ficou satisfeito com o resultado, pressione a tecla [F5] OK para armazenar o som amostrado como uma “sample” e retornar para a tela de espera. Lembre-se de que se a função de confirmação tiver sido desativada no passo 5 acima, não aparecerá a tela mostrada aqui, e ao parar a amostragem a tela retornará diretamente para a espera de amostragem.

9. Repita os passos 5 a 8 acima para endereçar outras amostras a notas, conforme desejar, para criar seu próprio timbre de bateria.

No passo 7, selecione um som diferente (de um CD, por exemplo) para cada amostra. Embora a tecla seja automaticamente configurada para a nota imediatamente acima, você pode alterá-la no passo 5.

Repetindo os passos 5 a 8 acima, você poderá criar um timbre de bateria (Drum Voice) no qual cada tecla tenha um som diferente (como mostrado abaixo).



10. Salve o novo timbre em cartão SmartMedia ou em dispositivo de armazenamento USB.

Consulte o tópico “Salvando uma amostra”, página 97.

⚠ CUIDADO

Os dados da amostra gravada (editada) ficam temporariamente na memória DIMM (página 187). Como os dados da memória DIMM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar esses dados em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, antes de desligar o equipamento.

Exemplos de fontes de amostragem

Os exemplos abaixo mostram algumas das diferentes fontes de áudio que você pode usar como material inicial para as suas amostras e timbres amostrados.

- **Vocais com efeitos**
Com uma placa Plug-in PLG100-VH instalada, você pode aplicar um efeito de harmonização vocal à sua voz, e amostrar todo o som processado. Depois de configurar os parâmetros relativos à placa PLG100-VH (conforme tópico “Usando uma placa Plug-in de efeito, na página 78), execute a operação de amostragem.
- **O som de um instrumento compatível com mLAN**
Depois de configurar conforme mostra a página 34, execute a operação de amostragem. Você deve configurar o parâmetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source para “mLAN1 - 4”.
- **Guitarra ou baixo elétrico**
Instrumentos como guitarra ou baixo podem ser amostrados, usando o conector A/D INPUT. Depois de configurar conforme mostra a página 33, execute a operação de amostragem. Você deve configurar o parâmetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source para “A/D”.
- **Áudio digital**
Com uma interface opcional AIEB2 instalada no instrumento, você pode conectar a saída digital de seu gravador DAT ou toca-discos de CD/MD e gravar diretamente o áudio digital, para obter a melhor qualidade possível. Para detalhes sobre como instalar a AIEB2, consulte a página 285; para detalhes sobre conexão de dispositivos de áudio digital ao instrumento, consulte a página 34. Ao usar a AIEB2, você deverá configurar o parâmetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source para “AIEB2”.
- **Re-amostrando no MOTIF ES**
Você também pode re-amostrar o que tocar no próprio MOTIF ES — riffs, ritmos, melodias, acordes, etc. Nesse caso, você deverá configurar o parâmetro [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE → Source para “resample”.
- **Arquivos de áudio WAV ou AIFF**
Os dados de áudio criados e editados em computador também podem ser usados como amostras (para detalhes, veja a próxima página).

DICA: Carregando arquivos de áudio WAV ou AIFF para criar forma-de-onda/timbre

Qualquer arquivo de áudio criado e editado em computador que tenha sido salvo em formato WAV ou AIFF pode também ser usado como material para amostras no MOTIF ES. Configure a mídia contendo os arquivos de áudio WAV/AIFF desejados (insira o cartão SmartMedia na entrada CARD ou conecte o dispositivo de armazenamento USB), e siga as instruções abaixo.

NOTA: Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar memória DIMM, veja a página 289. Dependendo do tamanho dos dados de áudio (samples) obtidos usando a função Sampling, você pode não conseguir salvar tudo em um cartão SmartMedia (capacidade máxima de 128 MB). Por isso, recomendamos usar um dispositivo de armazenamento de alta capacidade, conectado via USB, para armazenar seus dados de Sampling.

NOTA: Estas instruções se aplicam quando se entra no modo File a partir do modo Voice. Quando entrar no modo File a partir do modo Performance, as instruções são as mesmas, exceto que você deverá configurar a parte e o número da Performance de destino no passo 4.

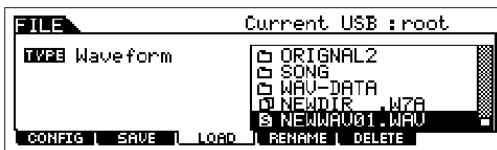
1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione a tecla [F3] LOAD para acessar a tela Load.

3. Selecione o tipo de arquivo a ser carregado.

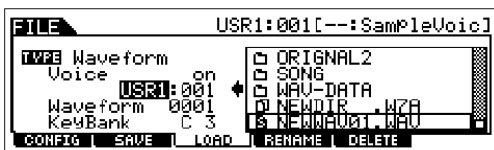
Configure o parâmetro Type para “Waveform”. Esta configuração permite que você selecione e carregue uma forma-de-onda específica a partir de um arquivo (extensão W7W) salvo como “AllWaveform” ou carregue um arquivo WAV/AIFF como forma-de-onda.



4. Selecione o arquivo (□) a ser carregado e especifique o destino.

Ao mover o cursor para o arquivo WAV (extensão WAV) ou AIFF (extensão AIFF), o parâmetro de destino aparece automaticamente no visor.

Endereçando um arquivo WAV/AIFF para um timbre normal:



Voice	Quando este parâmetro está em “on”, você pode carregar e endereçar um arquivo WAV ou AIFF para o timbre (Voice) de destino indicado (veja abaixo).
USR1:001 (A01)	Este parâmetro está disponível quando Voice (veja acima) está em “on”. Selecione “USR1” ou “USR2” para o banco de destino e selecione o número de destino do timbre (Voice).
Waveform	Determina o número de destino da forma-de-onda.
KeyBank	Determina o banco de teclas da forma-de-onda indicada acima.

Endereçando um arquivo WAV/AIFF para um timbre de bateria:



Voice	Quando este parâmetro está em “on”, você pode carregar e endereçar um arquivo WAV ou AIFF para o timbre (Voice) de destino indicado (veja abaixo).
UDR:001 (A01)	Este parâmetro está disponível quando Voice (veja acima) está em “on”. Selecione “UDR” para o banco de destino e selecione o número de destino do timbre de bateria (Drum Voice).
Note	Determina a tecla de destino do timbre.

NOTA: Ao endereçar um arquivo WAV ou AIFF para um timbre de bateria, uma amostra do arquivo WAV/AIFF é automaticamente endereçada à forma-de-onda vazia.

⚠ CUIDADO

Ao carregar dados neste sintetizador, automaticamente são apagados e substituídos os dados existentes na memória do usuário (User). Certifique-se de que salvou os dados importantes em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de carregar os dados.

5. Pressione a tecla [ENTER] para carregar o arquivo.

Após os dados terem sido carregados, será mostrada no visor a mensagem “Completed” e a tela volta para o estado anterior.

⚠ CUIDADO

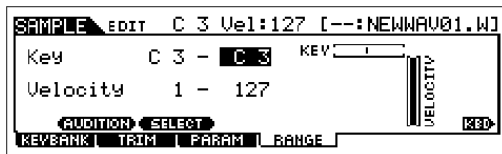
Enquanto os dados estão sendo carregados, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

6. Siga as instruções apropriadas, dependendo do tipo de timbre (normal ou de bateria) que você estiver criando.

Criando um timbre normal nos passos 4 a 5

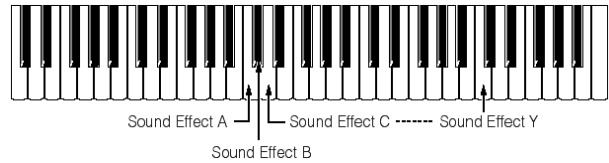
Após entrar no modo Sampling Edit ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]), pressione a tecla [F1] KEYBANK para acessar a tela de Key Bank (banco de teclas). Nesta tela, selecione a forma-de-onda (Waveform) e o banco de teclas (Key Bank). Para especificar o banco de teclas, pressione simultaneamente a tecla [INFORMATION] junto com a tecla desejada no teclado. Para selecionar formas-de-onda endereçadas a diferentes intensidades (Velocity), mantenha pressionada a tecla [INFORMATION] e pressione a tecla [SF2] SELECT.



Após selecionar a forma-de-onda e o banco de teclas, pressione a tecla [F4] RANGE. Tendo carregado a amostra no passo 5, ela pode ser ouvida ao se tocar a nota especificada no passo 4. Ainda neste tela, no entanto, você pode expandir a faixa de notas em que a amostra vai atuar.

Criando um timbre de bateria nos passos 4 a 5

Repetindo os passos 5 a 8 acima, você pode criar um timbre de bateria (Drum Voice) no qual cada tecla possui um som diferente (como mostrado abaixo).



Após criar o timbre normal ou de bateria, vá para o passo 7 a seguir.

7. Toque o timbre criado através da operação Load.

Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play, e em seguida selecione o número do timbre configurado no passo 4.

Criando uma música no MOTIF ES

O MOTIF ES é uma máquina extremamente poderosa e repleta de possibilidades, e todos os recursos e funções avançadas se integram perfeitamente na criação de uma música (“song”). Aqui, você irá aprender como tirar o máximo das funções relativas ao seqüenciador do MOTIF ES, usando os modos Song e Pattern.

Esta seção é bastante detalhada e abrangente. Entretanto, em vez de segui-la integralmente passo a passo e tentar usar cada recurso em uma única música, use-a como um guia, ou um trampolim para uma exploração mais extensa.

Gravando sua execução pelo teclado

Em geral você começará a gravação de uma música ou padrão tocando um timbre pelo teclado. Como o instrumento é configurado para operação multitimbral (página 162), o timbre que você realmente toca e grava depende da configuração de timbres para a música ou padrão, efetuada nos ajustes de mixagem descritos abaixo.

Selecionando um timbre

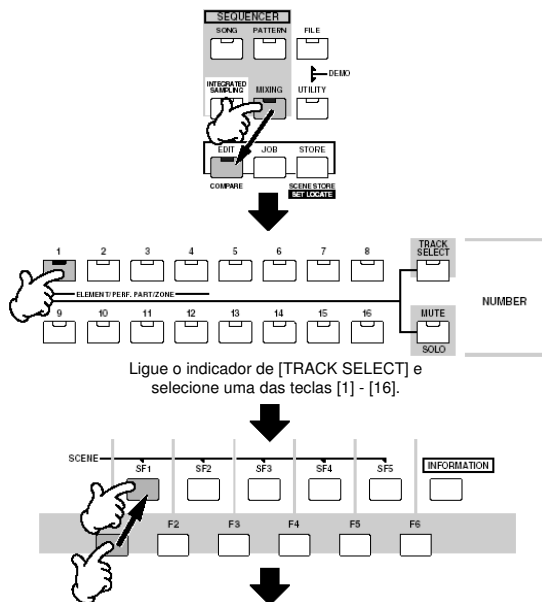
Selecionar um timbre para gravação é diferente de selecionar um timbre para tocar. As configurações de timbres para os modos Song/Pattern são manipuladas nas configurações de mixagem de música e de padrão.

1. Pressione a tecla [SONG] ou [PATTERN] para entrar no modo Song ou Pattern, e em seguida selecione um número da música (Song) ou do padrão que deseja criar.

Veja na página 56 as instruções sobre como selecionar uma música ou padrão.

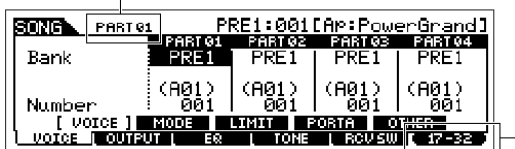
2. Entre no modo Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT]), em seguida selecione uma parte (pista) e acesse a tela para configuração de timbre ([F1] VOICE → [SF1] VOICE).

Para informações sobre como selecionar uma pista de música ou uma pista de padrão, veja a página 58.



Indica número da parte atual. Partes 01-16 são do gerador de timbres interno. Partes 17-32 são para placa Plug-in (PLG100-XG). Partes PLG01-03 são para placas Plug-in do tipo Single Part. Lembre-se de que as instruções exemplificadas aqui usam o gerador interno de timbres.

Pressione a tecla [F6] para alternar entre a visualização das partes 01-16, 17-32, ou PLG1-3.



3. Selecione um timbre conforme as instruções abaixo.

- Mova o cursor até “Bank” e selecione o banco de timbres desejado, usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

PRE1 (Preset1) ~ PRE6 (Preset 6)	Bancos pré-programados 1 a 6 com timbres normais. Correspondem às teclas [PRE1] a [PRE6] no modo Voice.
USER1 ~ USER2	Bancos do usuário 1 a 2 com timbres normais. Correspondem às teclas [USER1] a [USER2] do modo Voice.
GM	Banco de timbres normais GM. Corresponde à tecla [GM] no modo Voice.
PDR (Preset Drum)	Banco pré-programado com timbres de bateria. Corresponde a pressionar a tecla [DRUM KITS] junto com a tecla [PRE5].
GMDR (GM Drum)	Banco de timbres de bateria GM. Corresponde a pressionar a tecla [DRUM KITS] junto com a tecla [GM].
UDR (User Drum)	Banco do usuário com timbres de bateria. Corresponde a pressionar a tecla [DRUM KITS] junto com a tecla [USER1].
SMPL (Sample Voice)	Indica o banco de timbres de amostras (Sample Voices) criados com a função Sampling (página 173).
MIXV (Mixing Voice)	Este banco é para timbres de mixagem (Mixing Voices) dedicados para os modos Song e Pattern (página 105).

- Mova o cursor até “Number” e selecione o número do timbre desejado usando o dial ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Consulte a tabela Data List, à parte.

NOTA: Com a luz [TRACK SELECT] apagada, pode-se selecionar os timbres normais conforme descrito na página 60.

NOTA: Exceto para os timbres de amostras (Sample Voices) e os timbres de mixagem (Mixing Voices), você também pode usar o recurso de busca por categoria (página 62) nesta tela.

NOTA: O timbre de cada parte da música ou padrão atual também pode ser selecionado na tela [SONG] → selec. Song → [MIXING] → [F2] VOICE ou [PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [F2] VOICE. Você também pode usar o recurso de busca por categoria (página 62).

NOTA: Para informações sobre como selecionar um timbre de uma placa Plug-in nos modos Song ou Pattern, veja a página 121.

4. Toque no teclado para conferir o timbre selecionado.

5. Repita os passos 2 a 4 para configurar os parâmetros dos timbres (Mixing Settings) de cada parte (pista).

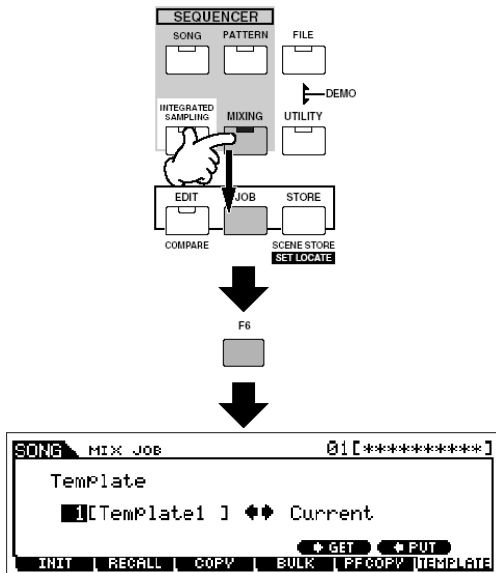
6. Se desejar, faça uma cópia backup das configurações de mixagem do timbre.

- Primeiro, armazene as configurações do timbre como mixagem de música ou padrão. Pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Song Mixing Store ou Pattern Mixing Store, e em seguida pressione [ENTER] para armazenar (página 131).
- Em seguida, antes de desligar o instrumento, salve a configuração de mixagem como um arquivo para todas as músicas criadas no instrumento. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida execute a operação Save, seguindo as instruções descritas na página 132.

Selecionando um modelo de mixagem

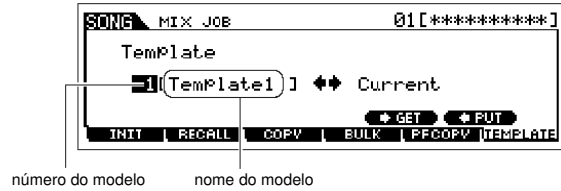
Esta é uma ferramenta excepcionalmente conveniente para a criação de músicas e padrões. O MOTIF ES possui 32 modelos diferentes de mixagem para serem usados com uma música ou padrão, cada um pré-programado com uma variedade de estilos musicais e aplicações. Simplesmente escolha o modelo que mais se aproxima com o tipo de música ou padrão que você deseja criar, altere as configurações desejadas, e comece a gravação. É um meio rápido, fácil e que inspira novas idéias.

1. Pressione a tecla [SONG]/[PATTERN] para entrar no modo Song/Pattern, e em seguida selecione o número da música ou padrão a ser criado.
2. Acesse a tela de modelos de mixagem (Mixing Template) no modo Song Mixing Job ([MIXING] → [JOB] → [F6] TEMPLATE).



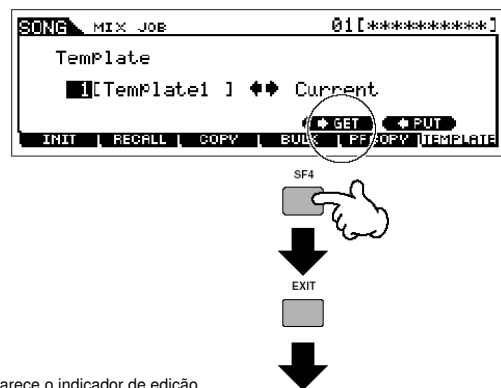
3. Mova o cursor até o número do modelo (Template), e em seguida selecione um modelo de mixagem.

Selecione um número de modelo usando o dial, ou as teclas [INC/YES]/[DEC/NO]. Para detalhes, consulte a lista de modelos (Mixing Templates) no livreto Data List, à parte.



número do modelo nome do modelo

4. Pressione a tecla [SF4] para selecionar o modelo de mixagem para a música atual.



aparece o indicador de edição



5. Toque no teclado para conferir os ajustes de mixagem —especialmente os timbres.

Você pode confirmar as configurações de timbres para as partes selecionando uma pista de cada vez e tocando o teclado para cada uma. Se você quiser verificar as configurações com detalhes, acesse a visualização de cada tela no modo Song Mixing e no modo Song Mixing Edit.

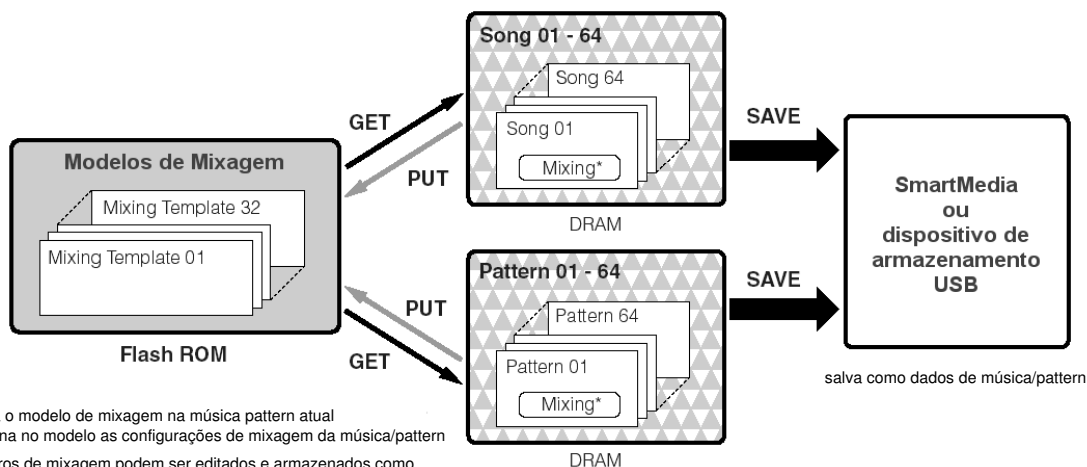
6. Altere as configurações de mixagem como desejar.

Altere os parâmetros de mixagem —especialmente os timbres —para adequar à música que você quer criar. Para detalhes sobre o modo Mixing Edit, veja pag. 127.

7. Se desejar, faça um backup das configurações de mixagem efetuadas acima.

- Primeiro, armazene as configurações do timbre como mixagem de música ou padrão. Pressione a [STORE] para entrar no modo Song Mixing Store ou Pattern Mixing Store, e então pressione [ENTER] para armazenar (pág. 131).
- Em seguida, antes de desligar o instrumento, salve a configuração de mixagem como um arquivo para todas as músicas criadas no instrumento. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida execute a operação Save, seguindo as instruções descritas na página 132.

As configurações de mixagem feitas por você podem ser armazenadas como um modelo (Template) —possibilitando a você criar suas próprias configurações de mixagem/timbre para uso em músicas gravadas no futuro. Pressione a tecla [SF5] PUT no passo 4 acima para armazenar as configurações no número do modelo de destino. A ilustração a seguir mostra a estrutura de memória para mixagem.



GET: carrega o modelo de mixagem na música pattern atual

PUT: armazena no modelo as configurações de mixagem da música/pattern

* Os parâmetros de mixagem podem ser editados e armazenados como dados da música/pattern nos modos Song Mixing e Pattern Mixing.

⚠ CUIDADO

Enquanto os dados de modelos de mixagem (Mixing Template) ficam na memória interna Flash ROM, os dados de música e padrão —incluindo as configurações de mixagem —ficam na memória DRAM. Como os dados da memória DRAM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da DRAM para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento.

⚠ CUIDADO

As configurações atuais de mixagem serão perdidas ao se selecionar uma outra música/padrão ou ao se entrar em outro modo sem antes salvar (incluir) as configurações em um modelo ou armazená-las na música/padrão atual. Além disso, só o fato de executar uma música/padrão ou receber qualquer mensagem MIDI de um equipamento MIDI externo pode alterar a programação atual da mixagem. Certifique-se de que armazenou as configurações de mixagem antes de efetuar essas operações.

Usando controles

Assim como nos modos Voice e Performance, os dispositivos de controle do instrumento —rodas de Pitch Bend e Modulation, fita de controle, botões rotativos e deslizantes —também podem ser usados nos modos Song e Pattern.

NOTA: A faixa de atuação do Pitch Bend nos modos Song e Pattern pode ser configurada na edição de mixagem feita para cada música ou padrão. Isso pode ser alterado com os parâmetros PB Upper/Lower ([SONG] ou [PATTERN] → selec. Song ou Pattern → [MIXING] → [EDIT] → selec. parte → [F1] VOICE → [SF5] OTHER → PB Upper/PB Lower).

NOTA: As funções associadas ao Pitch Bend, Modulation, fita de controle, e botões (ASSIGN 1/2) nos modos Song e Pattern dependem das configurações do timbre (feitas no modo Voice) associado a cada parte.

NOTA: As funções endereçadas aos botões rotativos (ASSIGN A/B) podem ser configuradas na tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.

NOTA: Você pode configurar a fita para controlar nos equipamentos MIDI externas funções diferentes daquela associada ao próprio instrumento. Você também pode determinar se o valor do parâmetro controlado pela fita retorna ao centro ou permanece no valor correspondente ao ponto onde você tirou o dedo. Esses ajustes podem ser efetuados nos modos Song/Pattern Mixing Edit ([SONG] ou [PATTERN] → selec. Song ou Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN).

NOTA: Para informações sobre o uso dos controles deslizantes nos modos Song/Pattern, veja a página 130.

Indicador de Edição

Ajustando os botões rotativos nos modos Song ou Pattern faz alterar diretamente os parâmetros de mixagem da música/padrão. Quando algum dos parâmetros de mixagem é alterado, aparece a letra “E” (indicador de edição) no canto superior esquerdo do visor LCD. Isso indica que a mixagem atual da música/padrão foi modificada mas ainda não foi armazenada. Se você estiver satisfeito com as alterações, pode armazená-las como mixagem de música/padrão usando o modo Song Mixing/Pattern Mixing Store (página 131).

NOTA: O indicador de edição [E] também aparece nas seguintes situações —mesmo que os parâmetros de mixagem não tenham sido editados:

- Execução de música (tanto por este instrumento quanto por um seqüenciador externo) que altere as configurações, como os timbres.
- Ao selecionar um modelo de mixagem.

⚠ CUIDADO

Se você selecionar outra música/padrão durante a edição, o indicador de edição [E] desaparecerá e todas as alterações serão perdidas. Uma boa idéia é armazenar as mixagens editadas, usando o modo Song Mixing/Pattern Mixing Store (pág. 131). Mesmo que você tenha perdido os dados editados na mixagem, poderá recuperá-los usando a função Edit Recall (pág. 129).

Usando a função Arpeggio

Assim como nos modos Voice e Performance, você pode usar o Arpeggio nos modos Song/Pattern.

1. Configure o parâmetro ArpSwitch da parte atual para "on" ([SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE).

Este parâmetro pode ser configurado para "on" simultaneamente em mais de uma parte, mas somente se as partes possuem a mesma configuração de canal de recepção MIDI.

2. Selecione o tipo de Arpeggio ([SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

3. Com a luz de [ARPEGGIO ON/OFF] acesa, pressione qualquer nota no teclado para disparar a execução do Arpeggio.

NOTA: Assim como nos modos Voice e Performance, os modos Song e Pattern permitem que você registre os tipos de Arpeggio desejados às teclas [SF1] a [SF5].

NOTA: Os parâmetros relativos ao Arpeggio (ex: Type) são incluídos nos dados de mixagem da música/padrão.

Usando o som da entrada de áudio

Assim como no modo Performance, a entrada de áudio pode ser usada como uma parte nas configurações de mixagem nos modos Song/Pattern. Os respectivos parâmetros podem ser configurados pela operação: [SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN.

Criando timbres de mixagem exclusivos para músicas e padrões

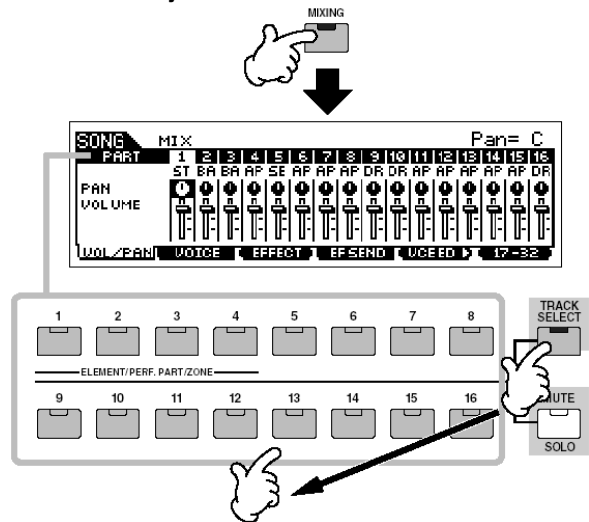
Se você endereçar timbres do usuário (User Voices) para sua música ou padrão e então editá-los (no modo Voice Edit), os timbres poderão soar diferentes do que era esperado. Este recurso permite que você crie timbres de mixagem dedicados para suas músicas ou padrões —assegurando-se que esses timbres irão tocar exatamente como foram editados para a música/padrão.

NOTA: Somente timbres normais podem ser criados/editados como timbres de mixagem.

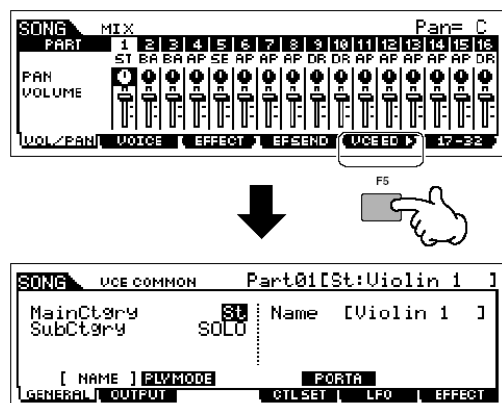
1. Pressione a tecla [SONG]/[PATTERN] para entrar no modo Song/Pattern, e em seguida selecione a música ou padrão cujas configurações de mixagem serão editadas.

Veja a página 56 para instruções sobre como selecionar uma música ou padrão.

2. Pressione a tecla [MIXING] (a luz se acenderá) para entrar no modo Song Mixing/Pattern Mixing, e em seguida selecione a parte contendo o timbre desejado.



3. Pressione a tecla [F5] VCE ED (Voice Edit) para entrar no modo Mixing Voice Edit.



NOTA: Você pode entrar no modo Mixing Voice Edit apenas quando um timbre normal está endereçado para aquela parte.

4. Acesse a tela de edição comum (Common Edit) ou de edição de elemento (Element Edit).

Essas telas são as mesmas apresentadas no modo Voice. Veja página 79.

5. Selecione o menu desejado para edição, pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5], e em seguida edite os parâmetros.

Os parâmetros e procedimentos para editá-los são os mesmos apresentados no modo Voice Edit. Veja página 80.

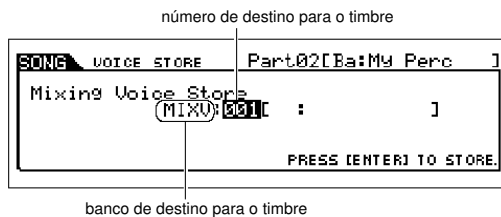
6. Repita os passos 4 e 5, conforme desejar.

7. Nomeie o timbre de mixagem.

Entre com um nome na tela [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME.
Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.

8. Armazene o timbre de mixagem na memória interna do usuário (User).

1. Pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Mixing Voice Store.
2. Selecione o banco de destino como “MIXV” e selecione o número de destino do timbre.



3. Pressione a tecla [ENTER] para executar a operação de Store.

NOTA: Você pode armazenar o timbre editado no modo Mixing Voice Edit como um timbre normal (User Normal Voice) configurando o banco para “USER1” ou “USER2”.

9. Armazene as configurações de mixagem de música ou padrão na memória interna do usuário (User).

Pressione a tecla [EXIT] várias vezes para retornar ao modo Song Mixing ou Pattern Mixing, pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Song Mixing Store ou Pattern Mixing Store, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para executar a operação de Store (pág. 131).

10. Salve os dados de música/padrão para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File (página 132) antes de desligar o instrumento.

⚠ CUIDADO

Os timbres de mixagem estão endereçados a partes de música ou padrão, e ficam armazenados na memória DRAM. Como os dados da memória DRAM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da DRAM para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento.

Criando um padrão (“pattern”)

Quando você cria uma música, um dos aspectos mais essenciais é o ritmo. Ele é quase sempre a primeira coisa que se começa, e fornece as bases para o restante da música. O modo Pattern lhe dá as ferramentas para criar padrões de ritmo para o acompanhamento de uma música. Aqui, resumidamente, estão os passos básicos para usar padrões para criar uma música:

- 1) No modo Pattern, crie e encadeie as frases que serão usadas para o acompanhamento de uma música.
- 2) Converta os dados de um padrão para uma música.
- 3) No modo Song, grave a melodia em uma pista separada da música.

Aqui, iremos explicar em detalhes o primeiro desses passos.

⚠ CUIDADO

Os padrões que são criados ficam armazenados temporariamente na memória DRAM (página 187). Como os dados da memória DRAM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da DRAM para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento.

Criando uma frase gravando um padrão de ritmo em uma pista

Nas seções seguintes aprenderemos vários métodos diferentes de se criar os dados de um padrão (também chamados de “frases” —o material básico para um padrão) para uma única pista. Os cinco métodos a seguir são explicados.

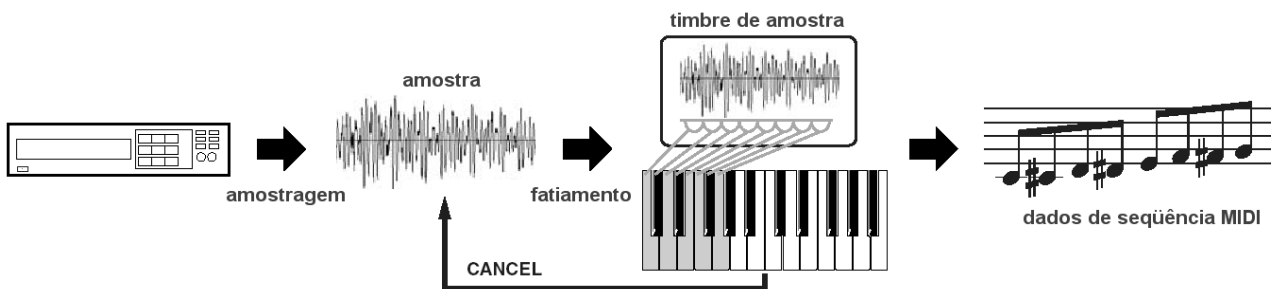
- Amostrando um loop de ritmo (dado de áudio) em uma pista do padrão Pág. 107
- Carregando um arquivo WAV/AIFF em uma pista do padrão Pág. 109
- Gravando sua execução ao teclado em uma pista do padrão Pág. 110
- Gravando um padrão de ritmo criado pela execução do Arpeggio em uma pista do padrão Pág. 112
- Endereçando uma frase pré-programada para uma pista do padrão Pág. 113

Os dois primeiros métodos envolvem o uso de dados de áudio (criado por amostragem, ou importado de um outro dispositivo) e de MIDI.

Lembre-se de que para usar dados de áudio, é necessário instalar módulos de memória DIMM (página 289). Os outros três métodos usam apenas dados de MIDI.

● **Amostrando um loop de ritmo (dado de áudio) em uma pista do padrão**

Com este método, você pode gravar loops de bateria e padrões de ritmo de CDs para o MOTIF ES usando a função Sampling, e em seguida fatiar a amostra em componentes separados e endereçar essas fatias para teclas diferentes. Esse recurso poderoso permite que você ajuste para virtualmente qualquer tempo o ritmo que foi amostrado, sem esticar ou comprimir o áudio, pois cada batida se transforma em uma nota MIDI separada.



NOTA: Para usar dados de áudio, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes, veja página 289.

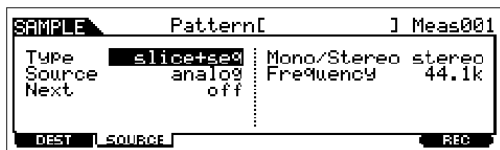
1. Conecte um dispositivo de áudio (toca-discos CD, etc.) ao instrumento.

Siga os passos 1a 8 da página 73, substituindo as instruções abaixo nos passos 4 e 8. No passo 4, pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern, e em seguida selecione o número do padrão e a seção a ser criada. No passo 8, configure os parâmetros na tela [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO.

2. Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Pattern Play para entrar no modo Sampling.

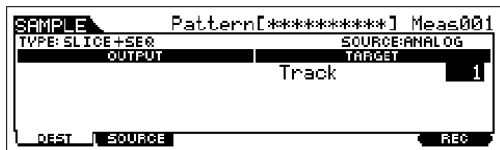
3. Pressione a tecla [F2] SOURCE para acessar a tela de configuração da fonte de amostragem, e em seguida configure os parâmetros como mostrado abaixo.

Type: slice+seq
 Source: A/D
 Next: off
 Mono/Stereo: stereo
 Frequency: 44.1k



Para detalhes sobre cada parâmetro, veja a página 253.

4. Pressione a tecla [F1] DEST para acessar a tela de configuração do destino da amostra, e em seguida configure os parâmetros como descrito abaixo.



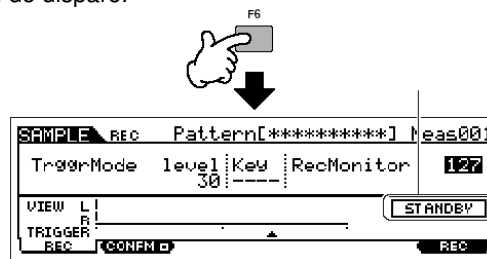
Track	Este parâmetro determina a pista do padrão para a qual a amostra será endereçada.
--------------	---

5. Pressione a tecla [F6] REC para acessar a tela de gravação da amostra (em estado de espera), e em seguida configure TrgrMode para "level" e ajuste um valor apropriado para o nível de disparo.

Consulte o passo 5 da página 98.

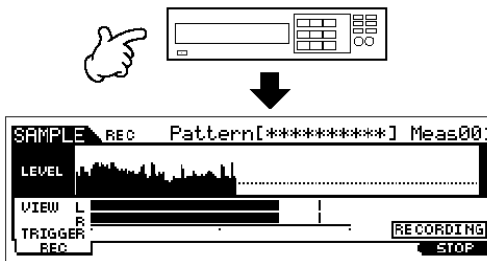
6. Pressione a tecla [F6] REC novamente para habilitar a espera de disparo da amostra.

Isso faz com que a gravação da amostra fique em espera, aguardando que o sinal de entrada ultrapasse o nível de disparo.



7. Inicie a reprodução no dispositivo de áudio (toca-discos de CD, etc.).

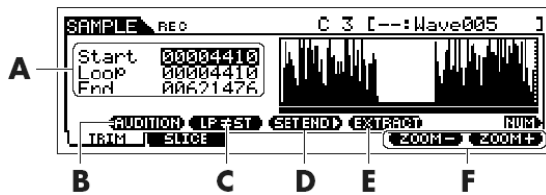
A amostragem só começa quando o sinal na entrada ultrapassa o nível de disparo especificado.



8. Pressione a tecla [F6] STOP para parar a amostragem.

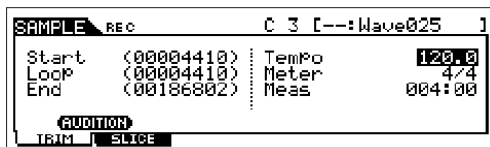
Pressione a tecla [F6] STOP no ponto em que deseja parar a amostragem, e aparecerá a tela Slice. Depois de parar a gravação, pare então a reprodução no dispositivo de áudio externo.

9. Edite os dados da amostra pela tela [F1] TRIM.



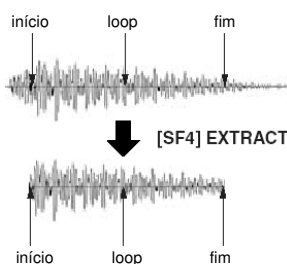
A	Estes parâmetros determinam a porção da amostra que será usada.
B	Pressione a tecla [SF1] AUDITION para ouvir a amostra gravada conforme os ajustes na tela.
C	Quando está indicado "LP=ST", o ponto de início (SP - Start Point) e o ponto de Loop (LP - Loop Start Point) terão o mesmo endereço, significando que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que apenas um deles seja modificado. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição altera este parâmetro de "LP=ST" para "LP≠ST". Quando está indicado "LP≠ST", o ponto de início (SP) e o ponto de Loop (LP) podem ser alterados independentemente. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição, o valor do endereço do ponto de início será copiado para o do Loop, de forma que ambos terão o mesmo valor de endereço. A indicação também muda de "LP≠ST" para "LP=ST".
D	Veja abaixo.
E	Pressione a tecla [SF4] EXTRACT para apagar todos os dados de amostra desnecessários (localizados antes do ponto de início - Start - e depois do ponto de fim - End).
F	Pressione as teclas [F5] e [F6] para ampliar ou reduzir a imagem (zoom in/out) da onda na tela.

1. Pressione a tecla [SF1] AUDITION para ouvir a amostra que foi gravada.
2. Configure os pontos de início e de fim para determinar a porção efetiva da amostra a ser usada.
O parâmetro "Start" determina o ponto efetivo de início da amostra (permitindo que você corte o som indesejável do começo), enquanto o parâmetro "End" determina o fim da amostra (permitindo que você corte o som indesejável do fim). Pressionando a tecla [SF3] SET END você acessa a tela seguinte para fazer a edição precisa do ponto de fim.



Muitas amostras/loops disponíveis em CD-ROM incluem informação de andamento e compasso de loops específicos. Use tais informação para efetuar estas configurações e assegurar uma execução apropriada. Após configurar os parâmetros (acima, à direita), pressione a tecla [ENTER] para automaticamente determinar o ponto de fim adequado. Ouça a amostra editada pressionando a tecla [SF1] AUDITION. Se você ficou satisfeito com o resultado, pressione a tecla [F6] OK. Se você não quiser continuar a edição, teclie [F5] CANCEL.

3. Tendo aparado a amostra acima, você pode querer apagar as porções desnecessárias do som (antes e depois dos pontos de início e fim), para liberar espaço de memória. Pressione a tecla [SF4] EXTRACT para apagar o excesso.



4. Pressione a tecla [F2] SLICE para acessar a tela de Slice.

10. Execute a operação de Slice ("fatiamento") pela tela [F2] SLICE.

1. Configure os parâmetros mostrados abaixo.

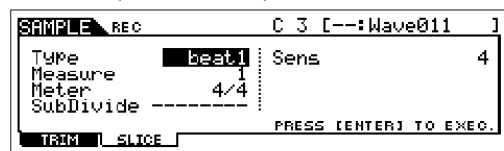
Measure	Determina o número de compasso reconhecidos na amostra.
Meter	Determina a métrica de compasso reconhecida na amostra.

Configure outros parâmetros conforme necessário; consulte a página 254.

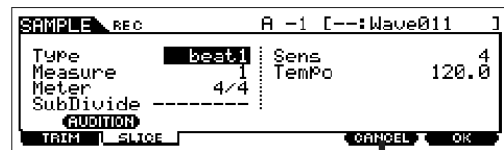
2. Pressione a tecla [ENTER] (aparecerá um pedido de confirmação), e em seguida pressione a tecla [INC/YES] para executar o "fatiamento".
3. Confira o resultado da operação.
Toque as teclas que foram endereçadas, em ordem (C3, C#3, D3, etc) para ouvir as fatias individuais da amostra. Para ouvir como o padrão resultante soará quando for executado por seqüência MIDI, pressione a tecla [SF1] AUDITION.
4. Se você ficou satisfeito com o resultado da operação de "fatiamento", pressione a tecla [F6] OK.
Caso não tenha ficado satisfeito e queira continuar a edição, pressione a tecla [F5] CANCEL e efetue a operação novamente a partir do passo 10.1 acima.

11. Retorne ao modo Pattern Play pressionando a tecla [PATTERN] ou [EXIT].

tela Slice (antes de fatiar)



tela Slice (depois de fatiar) [ENTER]

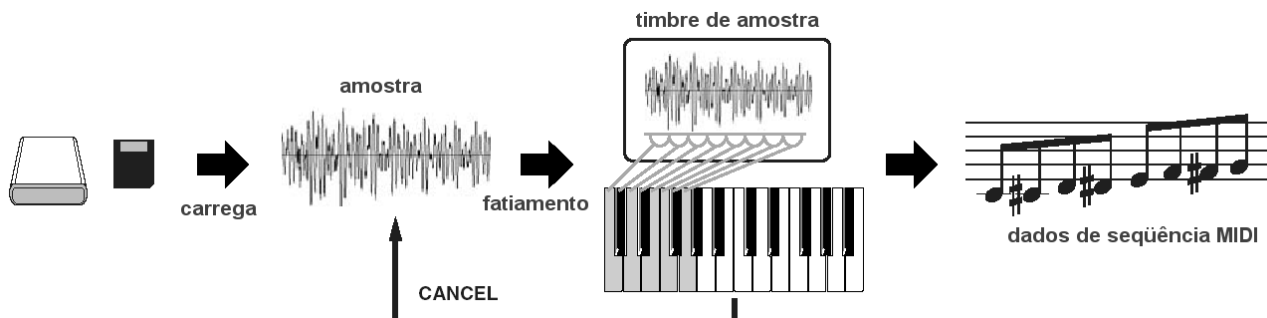


12. Pressione a tecla Play [>] para ouvir o padrão que foi criado.

13. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

- **Carregando um arquivo WAV ou AIFF em uma pista do padrão**

Os dados de áudio que você criou e armazenou em arquivo de computador formato WAV ou AIFF podem ser carregados para o instrumento e para serem usados com a função Slice, para fatiar a amostra e endereçar as fatias a notas MIDI diferentes —permitindo ajustar o ritmo da amostra virtualmente a qualquer andamento. Configure a mídia contendo os arquivos de áudio WAV/AIFF desejados (insira o cartão SmartMedia na entrada CARD ou conecte o dispositivo de armazenamento USB), e siga as instruções abaixo.



NOTA: Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar memória DIMM, veja a página 289. Dependendo do tamanho dos dados de áudio (samples) obtidos usando a função Sampling, você pode não conseguir salvar tudo em um cartão SmartMedia (capacidade máxima de 128 MB). Por isso, recomendamos usar um dispositivo de armazenamento de alta capacidade, conectado via USB, para armazenar seus dados de Sampling.

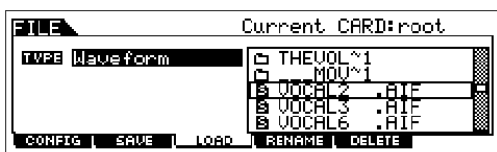
1. No modo Pattern, selecione o padrão e a seção a serem criados, pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione a tecla [F3] LOAD para acessar a tela Load.

3. Selecione o tipo de arquivo a ser carregado.

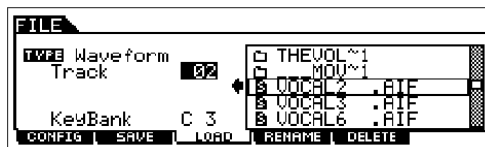
Configure Type para “Waveform”. Isso permite a você selecionar e carregar uma forma-de-onda específica que esteja em um arquivo (extensão W7W) salvo como “AllWaveform” ou carregar um arquivo WAV ou AIFF como uma forma-de-onda.



4. Selecione o arquivo (□) a ser carregado, e especifique o destino.

Ao mover o cursor para um arquivo WAV (extensão WAV) ou AIFF (extensão AIF), o parâmetro de destino aparece automaticamente na tela.

Track	Determina o número da pista de destino no padrão atual.
KeyBank	Determina a tecla à qual o arquivo carregado será endereçado. Logo depois de carregar, você poderá ouvir o arquivo pressionando a tecla definida aqui.



⚠ CUIDADO

Ao carregar dados neste sintetizador, automaticamente são apagados e substituídos os dados existentes na memória do usuário (User). Certifique-se de que salvou os dados importantes em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB antes de carregar os dados.

5. Pressione a tecla [ENTER] para carregar.

Após os dados terem sido carregados, é mostrada no visor a mensagem “Completed” e a tela volta para o estado anterior.

⚠ CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo carregados, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

6. Pressione a tecla definida no passo 4 para o banco de teclas para conferir o som carregado.

7. Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING], e depois a tecla [JOB] para entrar no modo Sampling Job.

8. Entre na tela Slice Job.

Pressione a tecla [F1] KEYBANK, mova o cursor para "12: Slice", e então pressione a tecla [ENTER].

9. Execute o Slice Job.

1. Configure os parâmetros como mostrado abaixo.

Measure	Determina o número de compasso reconhecidos na amostra.
Meter	Determina a métrica de compasso reconhecida na amostra.
LowestKey	Determina a tecla mais à esquerda (primeira nota MIDI) a partir da qual as fatias da amostra serão endereçadas, em ordem.

Configure outros parâmetros, se necessário; consulte a página 258.

2. Pressione a tecla [ENTER] (a tela pedirá uma confirmação), e em seguida pressione a tecla [INC/YES] para executar o fatiamento.

3. Confira o resultado da operação.

Toque as teclas que foram endereçadas, em ordem (a partir da que foi definida no passo 9.1) para ouvir as fatias individuais da amostra. Para ouvir como o padrão resultante soará quando for executado por seqüência MIDI, pressione a tecla [SF1] AUDITION.

4. Se você ficou satisfeito com o resultado da operação de "fatiamento", pressione a tecla [F6] OK.

Caso não tenha ficado satisfeito e queira continuar a edição, pressione a tecla [F5] CANCEL e efetue a operação novamente a partir do passo 9.1 acima.

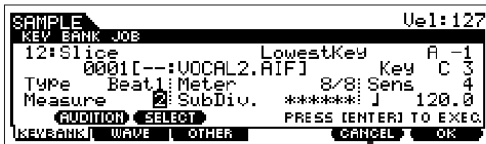
tela Slice (antes de fatiar)



Indica a forma-de-onda e o banco de teclas contendo a amostra na qual o Job foi aplicado. Neste caso, você não precisará alterar esses ajustes, pois eles foram configurados ao carregar os dados.



tela Slice (depois de fatiar)



[F5] CANCEL

10. Retorne ao modo Pattern Play pressionando a tecla [PATTERN] ou [EXIT].

11. Pressione a tecla Play [>] (Play) para ouvir o padrão que foi criado.

12. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

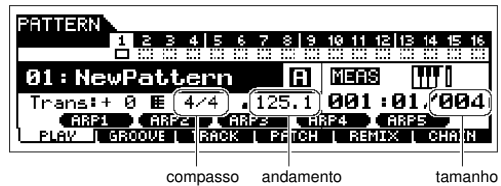
● Gravando sua execução ao teclado para uma pista do padrão

1. No modo Pattern Play, selecione o padrão e a seção a serem criados.

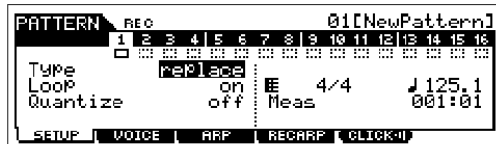
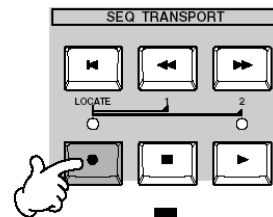
2. Configure os parâmetros de mixagem (incluindo as configurações do timbre) conforme as instruções das páginas 127 a 128.

Você pode fazer alterações nas configurações do timbre após entrar no modo Record (passo 4 abaixo). No entanto, se você pretende fazer configurações detalhadas nos parâmetros de mixagem, deverá fazer antes de habilitar a gravação.

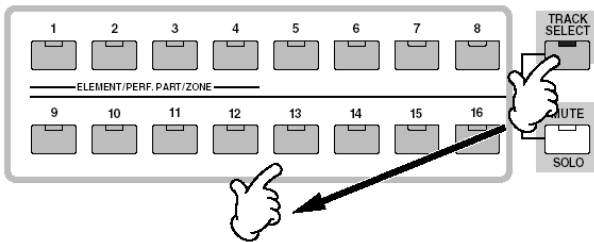
3. Configure o compasso (métrica de tempo), andamento, e tamanho do padrão.



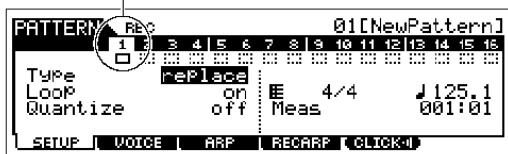
4. Pressione a tecla Record [O] para entrar no modo de gravação do padrão (Pattern Record).



5. Pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz se acenderá), e em seguida a pista desejada, com as teclas [1] a [16].



trilha de gravação

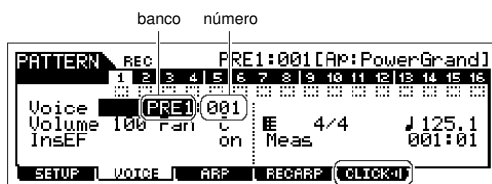


6. Configure os parâmetros relativos a gravação na tela [F1] SETUP.

Configure Type para “overdub” e então configure Loop para “on”. Essas configurações permitem que a gravação do padrão fique em loop, e assim você pode gravar notas adicionais sem apagar as que já estão gravadas. Configure outros parâmetros necessários. Veja detalhes na página 243.

7. Configure os parâmetros relativos ao timbre que você deseja usar durante a gravação pela tela [F2] VOICE.

Acesse a tela de configuração de timbre pressionando a tecla [F2] VOICE. Você não precisará fazer configurações nesta tela se já tiver configurado os parâmetros de mixagem (passo 2 acima).

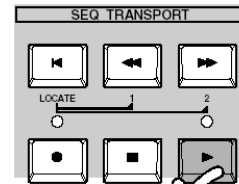


aqui você pode ligar/desligar o som do metrônomo (clic) para a gravação (pressione a tecla [F5])

8. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a gravação.

Quando é selecionado um timbre de bateria, por exemplo, experimente gravar o padrão de ritmo mostrado abaixo.

Como é mostrado no exemplo, as notas que você grava serão executadas na repetição (loop) seguinte, possibilitando que você grave mais notas enquanto ouve o material que já está gravado.



inicia a gravação

a gravação só começa de fato após um compasso



Loop 1st round

Bass Drum

↓

Loop 2nd round

Snare Drum
Bass Drum

↓

Loop 3rd round

Hi-Hat
Snare Drum
Bass Drum

9. Pressione a tecla Stop [] para parar a gravação.

Esta operação faz sair do modo Pattern Record e ir para o modo Pattern Play.

10. Pressione a tecla Play [>] para ouvir a nova frase que foi gravada.

11. Grave frases diferentes em outras pistas, repetindo os passos 4 a 10.

12. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

- **Gravando um padrão de ritmo criado pelo Arpeggio em uma pista do padrão**

A função Arpeggio é uma fonte interminável de inspiração criativa, lhe oferecendo uma enorme variedade de padrões de ritmo, riffs e frases — padrões que mudam dependendo das notas que você toca. Uma vez que você encontrou a frase que desejava, pode usá-la em uma música ou gravá-la na pista de um padrão.

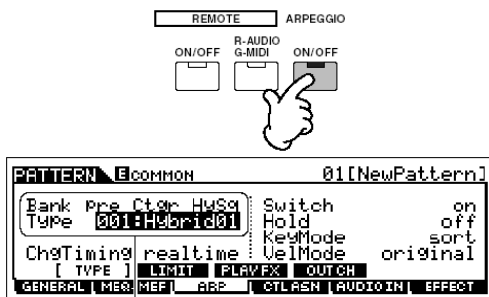
1. Entre no modo Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT]), selecione a parte desejada (pista a ser gravada), e em seguida pressione a tecla [F1] VOICE, seguida da tecla [SF2] MODE.

2. Configure o parâmetro ArpSwitch (chave do Arpeggio Switch) para “on”.

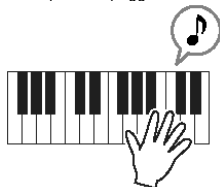
Você pode fazer alterações nas configurações do timbre após entrar no modo Record (passo 5 a seguir). No entanto, se você pretende fazer configurações detalhadas nos parâmetros de mixagem, deverá fazer antes de habilitar a gravação.

3. Acesse a tela de seleção do tipo de Arpeggio ([COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE).

1. No modo Pattern, selecione o padrão e a seção a serem criados.
2. Configure os parâmetros de mixagem (inclusive as configurações do timbre) seguindo as instruções das páginas 127 a 128.
3. Toque com o recurso de Arpeggio e procure as frases e padrões de ritmo que lhe agradam.
4. Volte ao modo Pattern Play, e em seguida ajuste o compasso, o andamento e o tamanho do padrão atual.



selecione o banco e o tipo de Arpeggio



Experimente vários tipos de Arpeggio, e também experimente variar os parâmetros nas telas acessadas por [SF1] a [SF4]. Quando encontrar o ritmo ou frase que lhe agrada e deseja usar, vá para o passo 4.

4. Selecione o tipo de Arpeggio desejado na tela [SF1] TYPE, e então pressione a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] (a luz acende).

5. Pressione a tecla Record [O] para entrar no modo Pattern Record.

6. Selecione a pista desejada para a gravação ([1] a [16]).

Para detalhes sobre como selecionar uma pista, consulte a página 58.

7. Configure os parâmetros relativos à gravação, na tela [F1] SETUP.

Configure Type para “replace” e Loop para “off.” Configure outros parâmetros, se necessário. Veja detalhes na página 243.

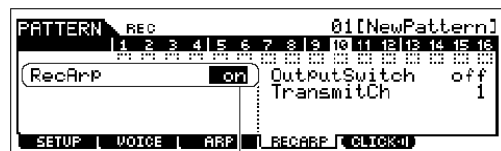
8. Configure os parâmetros relativos ao timbre que você deseja usar durante a gravação, na tela [F2] VOICE.

Acesse a tela de configuração de timbre pressionando a tecla [F2] VOICE. Você não precisará fazer configurações nesta tela se já tiver configurado os parâmetros de mixagem (passo 2 acima).

9. Configure os parâmetros relativos ao Arpeggio que deseja usar durante a gravação, na tela [F3] ARP.

Acesse a tela de configuração do Arpeggio pressionando a tecla [F3] ARP. Você não precisará fazer configurações nesta tela se já tiver configurado os parâmetros de mixagem (passo 3 acima).

10. Configure o parâmetro RecArp para “on”, na tela [F4] RECARP.

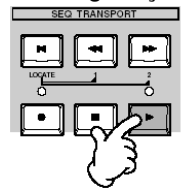


Quando está em “on” a execução do Arpeggio é gravada para uma pista como dados MIDI.

11. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a gravação.

Durante a gravação, toque a nota ou notas necessárias para disparar o Arpeggio que você escolheu no passo 3.

iniciar a gravação



executar Arpeggio



a gravação só começa após um compasso

a gravação pára automaticamente quando a execução do padrão chega ao fim, desde que Loop esteja em "off"

12. Ative o indicador [ARPEGGIO ON/OFF], e pressione a tecla Play [>] para ouvir a frase que você gravou.

13. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

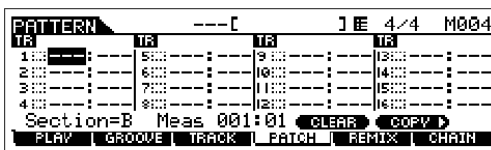
• Endereçando uma frase pré-programada para uma pista do padrão

O modo Pattern também possui uma função versátil de Patch que permite que você enderece frases rítmicas pré-programadas para cada pista. Use as frases especiais já disponíveis na memória interna (Preset Phrases), ou crie suas próprias frases de usuário (User Phrases) —gravando ou carregando dados do CD-ROM que acompanha o MOTIF ES (Sound Library for MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8). Use a função Assigning Phrases para montar seus padrões originais, com até 16 pistas.

1. No modo Pattern Play, selecione o padrão e seção que deseja criar.

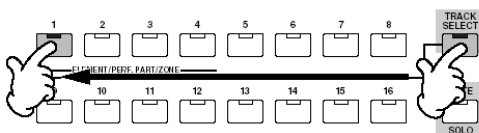
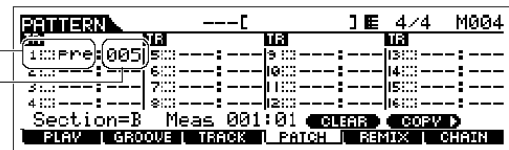
2. Pressione a tecla [F4] PATCH para acessar a tela Patch.

3. Selecione a pista desejada e enderece para ela uma frase.

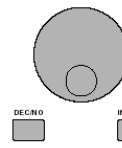


Indica a categoria das frases pré-programadas.

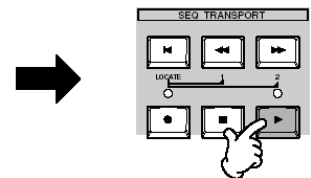
Indica o número da frase



selecione uma pista



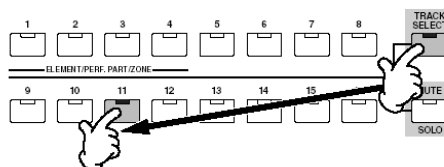
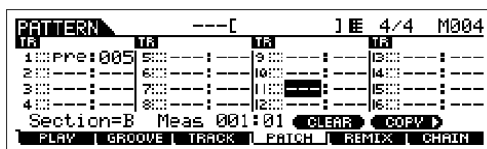
selecione uma frase pré-programada



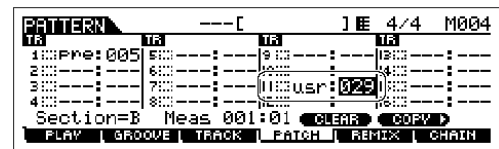
toque o padrão para conferir a frase endereçada

4. Selecione outra pista e enderece para ela uma frase do usuário.

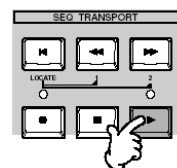
O instrumento oferece uma capacidade total de 256 frases para o usuário (User Phrases). Lembre-se de que essas frases estão inicialmente vazias e sem dados, até que você grave ou carregue dados nelas.



selecione uma pista



selecione uma frase do usuário

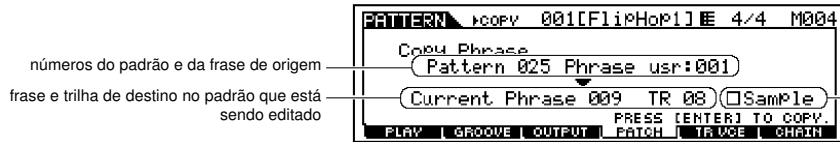


toque o padrão para conferir a frase endereçada

5. Selecione uma pista diferente e copie a frase do usuário de um outro padrão para a pista do padrão selecionado.

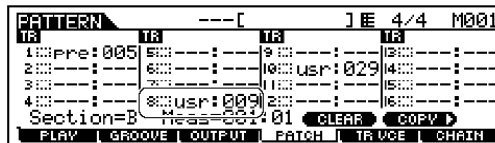
As frases do usuário (User Phrases) que podem ser endereçadas com a função Patch são aquelas que estão contidas no padrão que está selecionado. Para copiar frases de outros padrões para uso no padrão que está selecionado, siga as instruções abaixo.

1. Na tela [F4] PATCH, pressione a tecla [SF5] COPY para acenar a tela Copy Phrase.
2. Primeiro, especifique o número do padrão de origem e o número da frase assim como o número da frase e da pista de destino (no padrão que está selecionado). Em seguida, pressione a tecla [ENTER] para fazer a cópia.



Quando esta opção está marcada, os timbres de amostras endereçados à frase de origem são copiados para a frase de destino, e são endereçados às trilhas correspondentes no padrão selecionado.

3. Pressione a tecla [EXIT] para retornar à tela [F4] PATCH, e em seguida verifique a frase endereçada, pressionando a tecla Play [>] para tocar o padrão.



6. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (veja pág. 132).

Usando a função Groove

A função Groove possibilita ajustar a afinação, tempo, tamanho e intensidade das notas de uma determinada pista por meio de uma grade com um compasso de semi-colcheia, para criar “grooves” interessantes que não poderiam ser feitos com a programação comum de seqüenciador.

NOTA: As configurações de Groove são aplicadas a todos os compassos do padrão selecionado. Lembre-se de que você não pode aplicar configurações de Groove diferentes a cada compasso.

NOTA: A função da grade de Groove afeta a execução do padrão sem efetivamente alterar os dados MIDI seqüenciados (criados pelas funções de gravação, amostragem, leitura de arquivo ou Patch). As configurações de Groove são manipuladas separadamente dos dados da seqüência MIDI. Veja página 167.

1. No modo Pattern Play, selecione o padrão e a seção para o qual deseja aplicar o Groove.
2. Pressione a tecla [F2] GROOVE para acessar a tela Groove.
3. Selecione a pista desejada e ajuste os parâmetros do Groove.

Selecione uma trilha

Configure cada parâmetro

Mova o cursor...

ajuste o valor

Ouçe o padrão para conferir o resultado das configurações do Groove

Mova o cursor até o parâmetro e o ponto da grade desejados e configure o valor de deslocamento

NOTE OFST (Note Offset)	Aumenta ou diminui a afinação da(s) nota(s) da grade selecionada, em semitons.
CLOCK SFT (Clock Shift)	Desloca o tempo da(s) nota(s) da grade selecionada para frente ou para trás, em incrementos de clock.
GATE OFST (Gate time Offset)	Aumenta ou diminui a duração da(s) nota(s) da grade selecionada, em incrementos de clock.
VELO OFST (Velocity Offset)	Aumenta ou diminui a intensidade da(s) nota(s) da grade selecionada.

NOTA: Você pode editar os parâmetros do Groove durante a execução, em tempo-real.

4. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

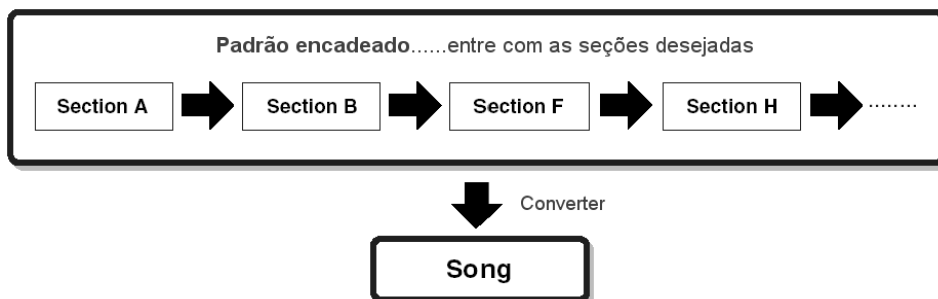
DICA: Usando as configurações do Groove para alterar definitivamente o padrão

A grade do Groove é um recurso que atua somente na execução, processando os dados gravados em um padrão sem efetivamente alterá-los. Em outras palavras, os dados originais (criados através das funções de gravação, amostragem, leitura de arquivo e Patch) permanecem intactos. Se você quiser fazer com que as configurações da grade do Groove alterem permanentemente os dados, use a função Normalize Play Effect, no modo Pattern Job ([PATTERN] → [JOB] → [F5] TRACK → 04: Normalize Play Effect). Nessa tela, especifique a pista a ser alterada pelas configurações do Groove, e pressione a tecla [ENTER] para executar.

Criando uma seção e um encadeamento de padrão

● Criando uma seção

Cada padrão consiste de 16 seções (A a H) que podem ser usadas como variações do padrão. Crie as variações desejadas de padrões de ritmo - ou seções - que você deseja usar como acompanhamento e base para sua nova música. Depois de criar as seções, você pode ligá-las em qualquer ordem para montar uma parte de acompanhamento da música, sobre a qual você poderá gravar uma melodia e quaisquer outras partes, no modo Song Record.



NOTA: As configurações de mixagem de padrão, Groove e ligar/desligar timbre de frase (Track Voice) (pág. 167) não podem ser afetadas independentemente para cada seção, e aplicam-se a todas as seções.

⚠ CUIDADO

As mesmas frases do usuário (User Phrases) podem ser endereçadas a seções diferentes dentro de um padrão. Lembre-se, no entanto, de que os dados da seção serão automaticamente alterados se uma outra seção que compartilhe as mesmas frases for alterada. Por exemplo, se você endereçou uma determinada frase do usuário tanto para a seção A quanto para a seção D, e alterou a frase da seção A, a mesma frase será também alterada na seção D.

● Criando um encadeamento de padrão ao alterar uma seção na execução do padrão

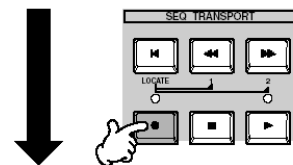
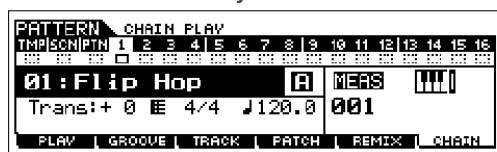
As mudanças de seção, os estados de Mute de pistas, as alterações de cena, e as alterações de andamento podem ser registradas em tempo-real, sob a forma de um encadeamento de padrão.

1. No modo Pattern Play, selecione um padrão para o qual os dados já tenham sido criados.
2. Pressione a tecla [F6] CHAIN para acessar a tela Pattern Chain Play (execução de encadeamento de padrão).
3. Pressione a tecla REC [O] para entrar no modo de Pattern Chain Record Setup (gravação de encad. de padrão), e configure os parâmetros básicos.

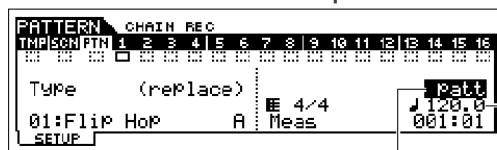
Na tela de Pattern Chain Record Setup, pode-se indicar a pista de gravação e o andamento. Há três tipos de pistas especiais. A pista "Tempo" permite registrar as mudanças de andamento, e a pista "Scene" (cena) permite registrar as mudanças de estados (ativa/desativada) das pistas.

A pista "Pattern" permite registrar as mudanças de seção nos pontos de compasso desejados.

tela Pattern Chain Play



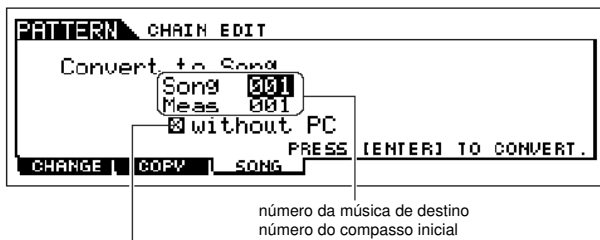
tela Pattern Chain Record Setup



Configure a pista de gravação para "patt" e indique as seções nos compassos desejados

- **Convertendo um encadeamento de padrão em dados de música**

1. No modo **Pattern Play**, selecione um padrão em que já tenham sido criados dados de encadeamento de padrão.
2. Pressione a tecla **[F6] CHAIN** para acessar a tela de **Pattern Chain Play**.
3. Pressione a tecla **[EDIT]** para entrar no modo **Pattern Chain Edit**.
4. Pressione a tecla **[F3] SONG** para acessar a tela **Convert to Song**, e então especifique a música de destino.



quando esta opção está marcada, as mensagens de Program Change da sequência MIDI não são copiadas

5. Pressione a tecla **[ENTER]** para executar a conversão.

Os dados do encadeamento de padrão são convertidos em dados de música e copiados para o primeiro compasso da música de destino.

⚠ CUIDADO

Esta operação escreve em cima dos dados que existiam na música de destino.

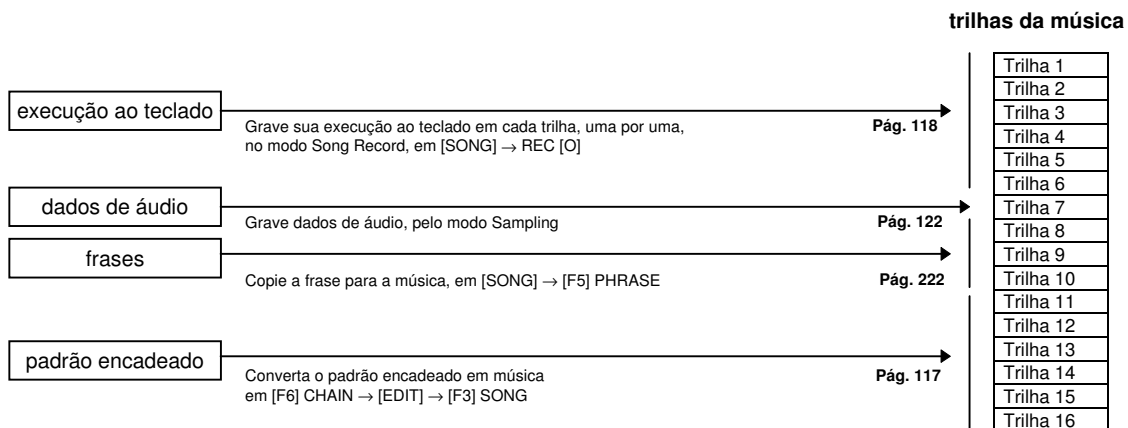
6. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão **SmartMedia** ou dispositivo de armazenamento **USB** (pág. 132).

⚠ CUIDADO

Os dados da música ficam armazenados na memória **DRAM** (pág. 187). Como os dados da memória **DRAM** são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da **DRAM** para um cartão **SmartMedia** ou dispositivo **USB**, antes de desligar o instrumento.

Criando uma música

A tabela a seguir ilustra o procedimento básico para se criar uma música (Song), usando vários métodos e funções descritos neste tutorial. Agora que você já montou as pistas da base da sua música, (convertendo as frases ou encadeamentos de padrão em dados de música), você pode então gravar as partes da melodia sobre elas.



⚠ CUIDADO

Os dados da música ficam armazenados na memória **DRAM** (pág. 187). Como os dados da memória **DRAM** são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da **DRAM** para um cartão **SmartMedia** ou dispositivo **USB**, antes de desligar o instrumento.

Gravando com o teclado em uma pista da música (modo Song Record)

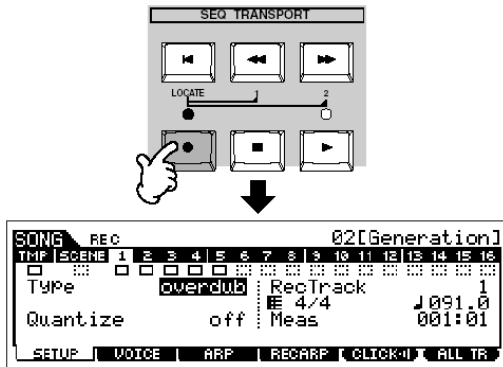
● Gravando sua execução ao teclado em uma pista vazia (Replace)

Use o método de gravação Replace (substituição) para gravar sua execução ao teclado em uma pista vazia ou para substituir o conteúdo de uma pista já gravada.

1. No modo Song Play, selecione uma música a ser criada.
2. Configure os parâmetros de mixagem (incluindo as configurações de timbre) seguindo as instruções das páginas 103 a 104.

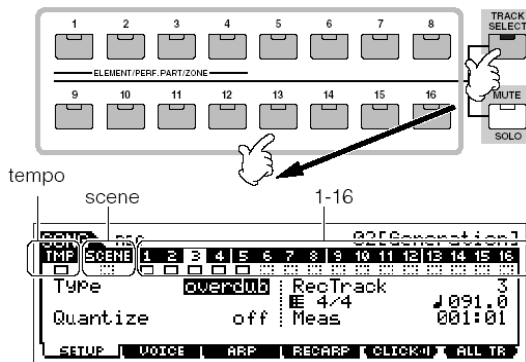
Você pode efetuar alterações nas configurações de timbre após entrar no modo Record (passo 3 a seguir). Entretanto, se você pretende fazer configurações detalhadas de parâmetros de mixagem, deve fazê-lo antes de habilitar a gravação.

3. Pressione a tecla Record [O] para entrar no modo Song Record.



4. Pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz acende), e então selecione a pista desejada usando as teclas de números [1] - [16].

Os dados de música podem ser de três tipos —Scene, Tempo e Pattern— cada um deles possui suas próprias pistas separadas. A pista Scene contém alterações na cena da música (página 123) e a pista Tempo contém alterações de andamento. As pistas de música (1 - 16) contêm os dados das notas. Como você vai gravar uma melodia com o teclado, selecione uma das pistas, usando as teclas [1] a [16].



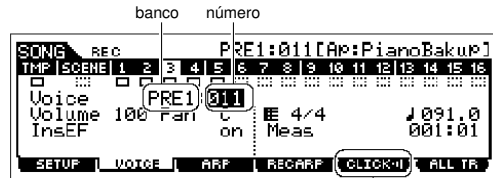
NOTA: Quando RecTrack está configurado para "multi" você pode gravar simultaneamente vários canais de MIDI (até 16 canais) em todas as 16 pistas. Para detalhes, veja a página 143.

5. Configure os parâmetros relativos à gravação, na tela [F1] SETUP.

Configure o parâmetro Type para "replace". Configure os demais parâmetros conforme necessário. Veja página 222 para detalhes.

6. Configure os parâmetros relativos ao timbre que deseja usar durante a gravação, pela tela [F2] VOICE.

Acesse a tela de configuração de timbre pressionando a tecla [F2] VOICE. Você não precisará fazer mais configurações nessa tela se já tiver completado as configurações de Voice/Mixing no passo 2 acima.

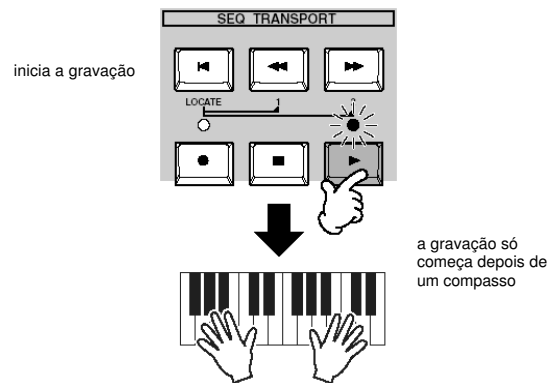


permite ligar/desligar o metrônomo (clic) na gravação (pressione a tecla [F5])

NOTA: Configurações que não são relativas a notas (tais como o timbre, volume e pan) que são feitas no princípio da música, não são gravadas como seqüência MIDI, mas sim como dados de configuração de mixagem. No entanto, quando esse tipo de configuração é registrado no meio da música, são então gravadas como parte dos dados de seqüência MIDI.

7. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a gravação.

Ouçã a execução das pistas já gravadas e toque (grave) o teclado junto com elas.



8. Pressione a tecla Stop [] para parar a gravação.

Esta operação sai do modo Song Record para o modo Song Play.

9. Pressione a tecla Play [>] para ouvir a música que ficou gravada.

10. Grave partes adicionais de melodia em outras pistas, conforme desejar, repetindo os passos 3 a 9 acima.

11. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

- **Regravando uma parte específica da música (Punch In/Out)**

Use o método de gravação Punch In/Out para regravar sobre uma parte específica da pista. Nas instruções exemplificadas abaixo, você verá como regravar os compassos 3 a 5 de uma música já gravada.

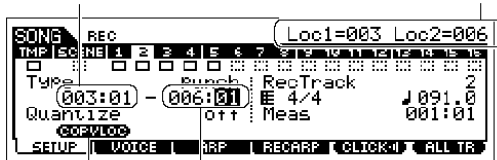
1. No modo Song Play, selecione a música a ser criada.
2. Pressione a tecla Record [O] para entrar no modo Song Record.
3. Pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz se acende), e em seguida selecione a pista desejada usando as teclas de número [1] a [16].
4. Configure os parâmetros relativos à gravação, na tela [F1] SETUP.

Configure o parâmetro Type para “punch” e especifique o trecho a ser regravado. Configure outros parâmetros, se necessário. Veja página 222 para detalhes.

Punch In (compasso:tempo do início da gravação)

A execução da pista é desativada neste ponto, e a sua execução ao teclado passa a ser gravada na pista.

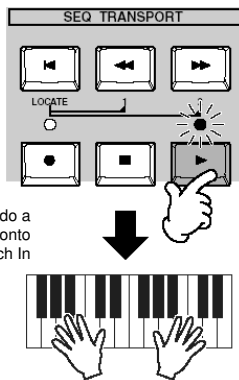
Localização (página 58)



Punch Out (compasso:tempo de fim de gravação)
A gravação cessa neste ponto, é retomada a execução normal.

Pressione [SF1] COPY LOC para designar os números de compassos registrados nas Localizações (Loc1 e Loc2) como sendo os pontos de Punch In e Punch Out.

5. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a gravação.



Inicie a execução

Toque no teclado quando a execução chegar ao ponto de Punch In

6. Pressione a tecla Stop [] para parar a gravação após a música ter atingido o ponto de Punch Out.
7. Pressione a tecla de Play [>] para ouvir a parte que você acabou de regravar.

8. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

NOTA: A gravação em Punch In/Out só está disponível no modo Song Record. Não está disponível no modo Pattern Record.

- **Gravando notas adicionais em uma pista já gravada (Overdub)**

Use o método de gravação Overdub quando você quiser adicionar novos dados a uma pista que já contém dados. Isso é útil não somente para gravar mais notas a uma pista; também é conveniente para adicionar outros tipos de dados que não sejam notas, como ajustes de botões e controles.

1. No modo Song Play, selecione a música para ser criada.
2. Pressione a tecla Record [O] para entrar no modo Song Record.
3. Pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz se acende), e em seguida selecione a pista desejada usando as teclas de número [1] a [16].
4. Configure os parâmetros relativos à gravação, na tela [F1] SETUP.

Configure o parâmetro Type para “overdub”. Configure outros parâmetros, se necessário. Veja página 222 para detalhes.



5. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a gravação.

É iniciada a execução, e as notas (ou dados de controle) que você tocar serão adicionados aos dados já existentes.

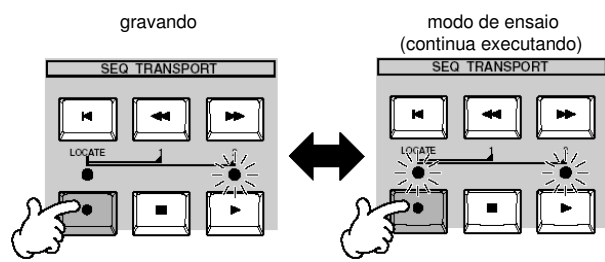
6. Pressione a tecla Stop [] para parar a gravação após a música ter atingido o ponto de Punch Out.
7. Pressione a tecla de Play [>] para ouvir a parte que você acabou de regravar.
8. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

DICA: Ensaiaando antes de gravar

O MOTIF ES possui o conveniente modo Rehearsal que permite que você desabilite temporariamente a gravação para que possa ensaiar uma parte e tentar várias idéias (enquanto ouve as demais pistas), sem efetivamente gravar.

Para desativar temporariamente o modo de gravação e entrar no modo de ensaio (modo Rehearsal), simplesmente pressione a tecla Record [O] durante a gravação em tempo-real – a luz indicadora de gravação irá piscar e a execução irá continuar sem interromper, mas nenhum dado será gravado. Para voltar ao modo de gravação, pressione novamente a tecla Record [O] – a luz indicadora acenderá contínua. Você pode repetir este processo o quanto desejar, pressionando a tecla Stop [] para cancelar o modo Rehearsal.

A luz da tecla Record [O] indica o estado de gravação ou ensaio: quando acesa continuamente, indica gravação; quando piscando, indica ensaio.



DICA: Inserindo mudança de andamento (Tempo) no meio da música

Você pode usar os três métodos a seguir para alterar o andamento no meio de uma música já gravada.

● Usando a pista Tempo

Configure o parâmetro Type para “replace”, configure RecTrack para “tempo”, e mova o cursor para a posição do valor do andamento (passo 4 da página 118). Em seguida, inicie a gravação.

Durante a gravação, altere o valor do andamento (Tempo) enquanto ouve a execução da música.

● Editando a música

No modo Song Play, pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Song Edit. Selecione a pista Tempo (TMP) pressionando a tecla [F4] TR SEL uma ou duas vezes, e em seguida altere o valor do andamento existente ou insira um novo valor para o andamento usando a tecla [F5] INSERT. Para detalhes sobre edição da música, veja página 124.

● Gravando passo-a-passo

No passo 4 da página 118, configure o parâmetro Type para “step” e RecTrack para “tempo”, e em seguida pressione a tecla Play [>] para iniciar a gravação passo-a-passo (“Step recording”). Após mover o cursor até “Value”, mova a posição da música usando a tecla Forward [>>], e então altere o valor do andamento no ponto desejado.

Para detalhes sobre a gravação passo-a-passo, veja página 238.

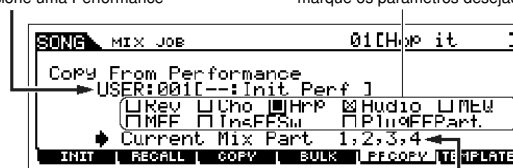
DICA: Gravando música usando uma Performance

Se você possui uma Performance favorita ou uma que seja mais adequada à música a ser gravada, pode copiar certas configurações de até quatro partes da Performance para as configurações de mixagem da música que está sendo editada.

1. Entre no modo Song Mixing Job ([SONG] → [MIXING] → [JOB]).
2. Pressione a tecla [F5] PF COPY para acessar a tela Performance Copy.
3. Configure os parâmetros necessários na tela [F5] PF COPY, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para executar a operação Copy.

selecione uma Performance

marque os parâmetros desejados



As partes de mixagem de destino aparecem automaticamente. Os números mostrados diferem dependendo da Performance de origem. Se a Performance de origem possui 4 partes, aparecerão aqui "1, 2, 3, 4".

4. Pressione a tecla [SONG] para retornar ao modo Song Play, e em seguida selecione a pista 1 e toque no teclado.

Confirme se o som que você ouve é ou não o mesmo da Performance original.

5. Grave sua execução ao teclado na pista 1.

6. Armazene a mixagem da música usando a tela [SONG] → [MIXING] → [STORE].

As configurações copiadas da Performance serão armazenadas como dados de mixagem da música.

7. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

NOTA: As explicações acima também se aplicam ao modo Pattern.

Gravação passo-a-passo (Step Recording)

As explicações neste Guia Rápido se concentraram na gravação em tempo-real. Entretanto, o método de gravação passo-a-passo também está disponível, permitindo que você grave uma música entrando com eventos individuais —semelhante à escrita manual. Isso é especialmente útil quando existem passagens difíceis ou impossíveis de serem tocadas. A gravação passo-a-passo pode ser executada configurando-se o parâmetro Type para “step” na tela [F1] SETUP, no modo Song Record. Para detalhes sobre a gravação passo-a-passo, consulte a página 238.

NOTA: A gravação passo-a-passo só está disponível no modo Song Record. Não está disponível no modo Pattern Record.

DICA: Gravando música usando os timbres Plug-in

Esta seção mostra como usar os timbres de uma placa Plug-in opcional do tipo Single Part (ex: PLG150-AN, PLG150-PF, ou PLG150-DX) na gravação de uma música.

1~ 4. Instale a placa Plug-in no instrumento seguindo os passos 1 a 4 da página 75 para configurar os parâmetros necessários.

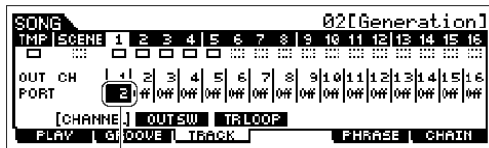
No passo 4, configure PORT.NO (número da porta) para "2" ou "3".

Lembre-se de que se você também instalou uma placa Plug-in PLG100-XG, as placas devem ser configuradas com números diferentes.

5. Entre no modo Song Play e acesse a tela de configuração de saída MIDI ([SONG] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

6. Selecione a pista para gravação, certificando-se de que o número da pista é o mesmo do "slot" no qual a placa Plug-in está instalada, e configure o número da porta.

O número da pista deve ser o mesmo que o do "slot", e o número da porta deve ser o mesmo configurado no passo 4 acima.

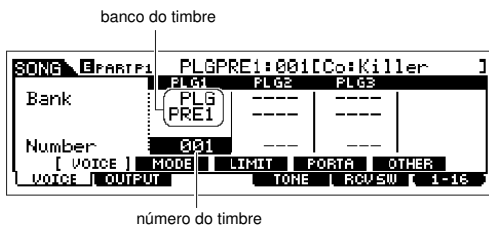


Quando uma placa Plug-in do tipo Single Part está instalada no slot 1, mova o cursor até aqui e configure o número da porta.

7. Selecione um timbre (Voice) na placa Plug-in instalada.

Entre no modo Mixing Edit ([MIXING] → [EDIT] → selecione a Parte). Pressione a tecla [F6] uma ou duas vezes para acessar a tela das partes da placa Plug-in (partes PLG) como mostrado abaixo (página 164). Em seguida, pressione a tecla [TRACK SELECT] (a luz acende), e selecione a parte PLG do Slot 1 pressionando a tecla [1].

Finalmente, pressione a tecla [F1] VOICE, depois a tecla [SF1] VOICE, e em seguida selecione o timbre desejado na placa Plug-in.



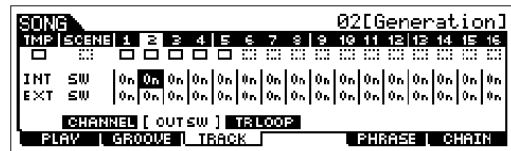
Quando você tocar no teclado, deverá ouvir o timbre selecionado na placa Plug-in. Se o timbre não soar conforme esperado, verifique os seguintes pontos:

- **Certifique-se de que o parâmetro OUT CH da pista está em conformidade com o canal de recepção da parte correspondente no gerador de timbres.**

Verifique o parâmetro ReceiveCh (canal de recepção MIDI) na tela acessada ao se pressionar a tecla [SF2] MODE na tela acima, e em seguida verifique o parâmetro OUT CH (canal de saída MIDI) da pista 1 na tela mostrada no passo 6. Esses dois canais devem ser os mesmos.

- **Certifique-se de que o destino do gerador de timbre está configurado para interno, e não externo.**

Verifique as configurações na tela chamada por [F1] PLAY → [SF2] OUT CH. O parâmetro INT SW da pista correspondente (1, neste caso) deve estar configurado como "on".



8. Grave sua execução ao teclado usando o timbre Plug-in na pista 1.

9. Armazene as configurações de mixagem da música, pela tela [SONG] → [MIXING] → [STORE] (página 131).

As configurações relativas ao timbre da placa Plug-in devem ser memorizadas como dados de mixagem da música.

10. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

NOTA: As explicações acima também se aplicam ao modo Pattern.

Usando a função Groove

Assim como no modo Pattern Play, a função Groove também está disponível no modo Song Play. Para detalhes, consulte a explicação sobre Groove para o modo Pattern Play (página 114).

1. No modo Song Play, selecione uma música para a qual as configurações de Groove deverão ser aplicadas.
2. Pressione a tecla [F2] GROOVE para acessar a tela de configurações de Groove.
3. Selecione uma pista, e em seguida faça as configurações de Groove.
4. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

⚠ CUIDADO

Os dados da música ficam armazenados na memória DRAM (pág. 187). Como os dados da memória DRAM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da DRAM para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, antes de desligar o instrumento.

Amostrando sons para uma pista da música

O MOTIF ES permite que você faça amostragem (“sampling”) de material de áudio, mesmo durante a execução de uma música. Isso possibilita a você rapidamente colar amostras em sua música, na medida que precisar —por exemplo, capturando pequenos efeitos sonoros de um CD, ou gravando frases de vocal de fundo com um microfone.

Sons desse tipo podem ser adicionados à música se você desejar, podendo inclusive ser alinhados no tempo após terem sido gravados, através do modo Song Edit.

NOTA: Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar memória DIMM, veja a página 289.

1. Conecte um dispositivo de áudio (toca-discos de CD, etc.) ao instrumento.

Siga os passos 1 a 8 na página 73, usando as instruções abaixo no lugar dos passos 4 e 8.

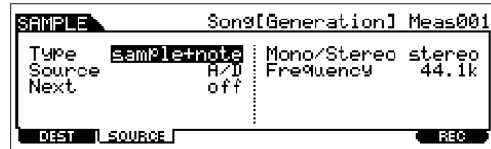
No passo 4, pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play, e então selecione a música a ser criada.

No passo 8, configure os parâmetros apropriados na tela AUDIO IN ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN).

2. Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song para entrar no modo Sampling.

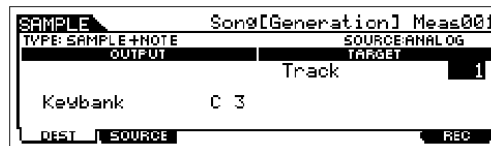
3. Pressione a tecla [F2] SOURCE para acessar a tela de configuração da fonte de amostra, e em seguida configure os parâmetros mostrados abaixo.

Type: sample+note
Source: A/D
Next: off
Mono/Stereo: stereo
Frequency: 44.1k



Para detalhes sobre cada parâmetro, consulte a página 253.

4. Pressione a tecla [F1] DEST para acessar a tela de configuração do destino da amostra, e em seguida configure os parâmetros mostrados abaixo.

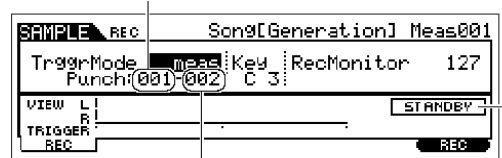


Track	Este parâmetro determina a pista da música aonde o timbre da amostra será endereçado.
Keybank	Este parâmetro determina a nota à qual a amostra será endereçada.

5. Pressione a tecla [F6] REC para acessar a tela de gravação da amostra (estado de espera - “standby”), e em seguida configure os parâmetros conforme for preciso.

Configure TrggrMode (modo de disparo) para “meas” e então especifique o compasso de Punch In (no qual a amostragem começará automaticamente) e o compasso de Punch Out (no qual a amostragem acabará automaticamente).

compasso de Punch In
número do compasso onde a amostragem começará automaticamente

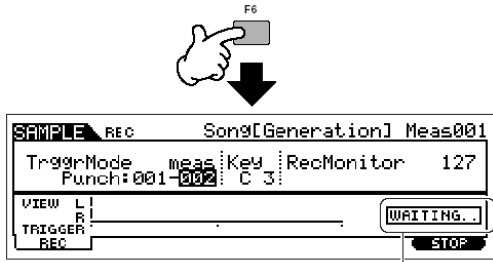


compasso de Punch Out
número do compasso onde a amostragem terminará automaticamente

indica estado espera

6. Pressione a tecla [F6] REC novamente para habilitar a espera de Punch In.

Isso coloca a gravação da amostra em estado de espera ("standby"), aguardando a execução da música ou padrão atingir o compasso especificado como Punch-in.

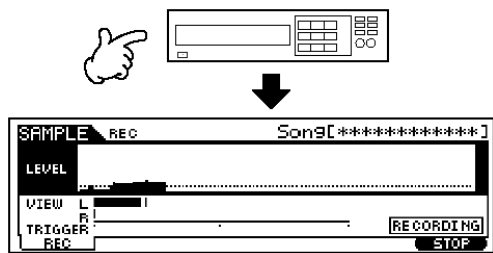


Indica que a gravação da amostra está aguardando a execução da música ou padrão chegar ao compasso especificado como Punch-in.

7. Pressione a tecla Play [>] para iniciar a execução da música.

8. Inicie a reprodução no equipamento de áudio quando a música atingir o ponto de Punch In (quando a amostragem efetivamente começa).

O áudio é gravado no instrumento.



9. Pare a reprodução no equipamento de áudio quando a música ultrapassar o ponto de Punch Out (quando acaba a amostragem).

A operação retorna à tela [F1] DEST ou [F2] SOURCE. Pressione a nota configurada no banco de notas (KeyBank) no passo 3 para conferir a gravação da amostra.

10. Pressione a tecla [SONG] ou [EXIT] para retornar ao modo Song Play.

11. Pressione a tecla Play [>] para executar a música.

Ouçã a música (a amostra toca automaticamente junto com a execução) e verifique se o alinhamento está correto. Se você não estiver satisfeito com o alinhamento, poderá ajustá-lo como desejar, no modo Song Edit. Para detalhes sobre o modo Song Edit, veja página 124.

12. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

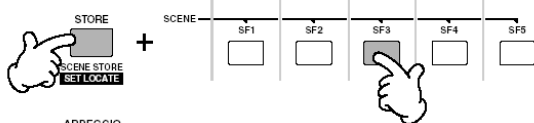
Registrando simultaneamente uma cena de música e um tipo de Arpeggio nas teclas [SF1] a [SF5]

Cenas de música ("Song Scenes") e tipos de Arpeggio podem ser registrados nas teclas [SF1] a [SF5] (quando os itens de menu ARP1 a ARP5 são mostrados na base do visor). Essas configurações são memorizadas como dados da música. A cena da música é uma função poderosa que lhe permite armazenar cinco diferentes situações de parâmetros importantes da música – incluindo transposição, andamento, estado de mute da pista, e controles básicos de som e mixagem (todas as configurações de parâmetros que são controlados pelos botões rotativos com as luzes [PAN/SEND] ou [TONE] acesas, e os controles deslizantes). A função Arpeggio e o tipo de Arpeggio são discutidos em detalhes no modo Voice, na página 66. Você pode acessar a cena da música e o tipo de Arpeggio simultaneamente simplesmente pressionando as teclas [SF1] a [SF5] (quando ARP1 a ARP5 são mostrados na parte inferior da tela no modo Song).

Registrando cena da música e tipo de Arpeggio simultaneamente nas teclas [SF1] a [SF5]



Chamando uma cena de música e um tipo de Arpeggio simultaneamente usando as teclas [SF1] a [SF5]



Mantenha a tecla [STORE] pressionada e pressione uma das teclas [SF1] - [SF5].

No modo Song, você pode registrar uma cena de música e um tipo de Arpeggio simultaneamente nas teclas [SF1] a [SF5] somente quando os menus ARP1 a ARP5 aparecem na parte inferior da tela.

- **Chamando uma cena de música e um tipo de Arpeggio durante a gravação**

Os menus ARP1 a ARP5 também aparecem na tela [F3] ARP no modo Song Record assim como a tela [F1] PLAY no modo Song Play. Isso indica que você pode alterar a cena da música e o tipo de Arpeggio simultaneamente, durante a gravação da música, a partir da tela [F3] ARP.

- **Registrando mudanças de cena em uma música**

Cada música contém uma pista de cena (“Scene track”) na qual você pode registrar mudanças de cena. Quando o parâmetro RecTrack está configurado para “scene” no passo 4 descrito na página 118, você pode registrar mudanças de cena a partir de qualquer tela (mesmo aquelas em que ARP1 a ARP5 não são mostradas), pressionando as teclas [SF1] a [SF5] durante a gravação.

NOTA: As explicações sobre Arpeggio aqui se aplicam também ao modo Pattern.

NOTA: Assim como no modo Voice e no modo Performance, os tipos de Arpeggio só podem ser registrados às teclas [SF1] a [SF5] quando a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] está desativada.

NOTA: Para detalhes sobre como selecionar um tipo de Arpeggio nos modos Song/Pattern, veja página 105.

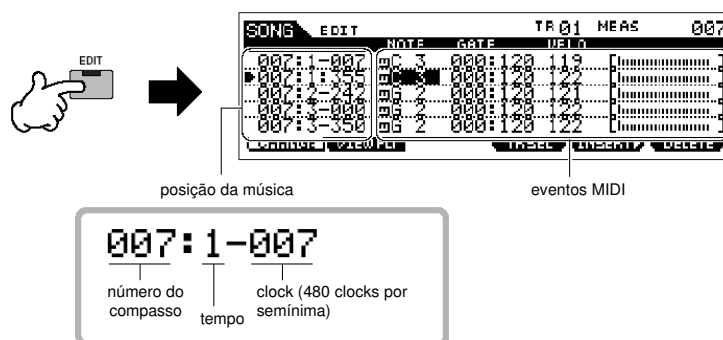
Editando a música gravada

Os modos Song Edit e Song Job podem ser usados para editar ou alterar os dados da música já gravada. O modo Song Edit permite que você altere os dados gravados e insira novos dados, se desejar. Isso inclui dados referentes a notas ou não (ex: mensagens de troca de timbres, mensagens de controle) O modo Song Job, por outro lado, oferece uma variedade de ferramentas que você pode usar para transformar os dados gravados —como, por exemplo, ajustar o alinhamento (Quantize), transposição, alteração de intensidade e/ou duração de notas, e outras operações úteis para alterar o som. Ele também inclui uma variedade de operações convenientes, tais como copiar e apagar dados. A maioria dessas operações pode ser efetuada tanto sobre uma pista inteira como em um trecho de compassos da pista.

NOTA: As explicações sobre Arpeggio aqui se aplicam também ao modo Pattern.

- **Editando os dados da música gravada através de eventos MIDI (no modo Song Edit)**

1. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play, e em seguida selecione uma música para ser editada.
2. Entre no modo Song Edit pressionando a tecla [EDIT] (a luz se acende), e em seguida pressione a tecla [F1] CHANGE para acessar a tela com a lista de eventos MIDI.



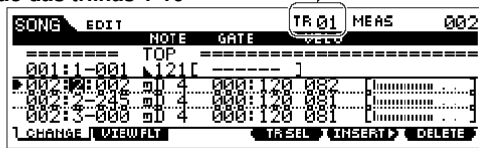
3. Selecione uma pista a ser editada.

Selecione um dos três tipos de pistas disponíveis pressionando a tecla [F4] TR SEL. Cada vez que essa tecla é pressionada ela seleciona um dos tipos de pista. Para selecionar uma das pistas do padrão (1 a 16), certifique-se de que a tela de edição das pistas 1-16 está selecionada (veja abaixo), em seguida ative a tecla [TRACK SELECT] e pressione uma das teclas [1] a [16].



selecione uma trilha a ser editada (1 a 16)

edição das trilhas 1-16



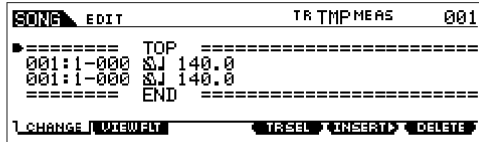
[F4] button

edição da trilha de cenas



[F4]

edição da trilha de andamento



[F4]

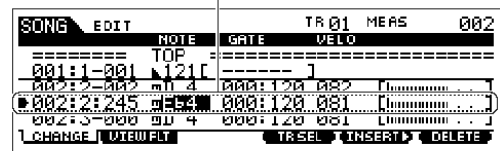
4. Edite os eventos MIDI da música.

• Editando/apagando eventos existentes

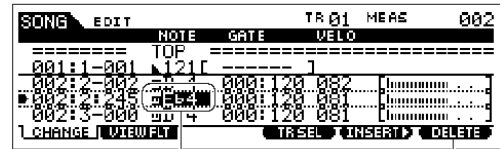
Para editar os dados na lista de eventos (Event List), use as teclas de cursor acima/abaixo para apontar para o evento que deseja editar, e use as teclas de cursor direita/esquerda para apontar o tipo de dado ou parâmetro a ser editado. Em seguida, altere o valor conforme necessário, usando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial de dados.

A linha inteira do evento editado irá piscar no visor. Pressione a tecla [ENTER] para confirmar a edição do dado (a linha inteira parará de piscar). Para abortar a edição, simplesmente aponte para a posição de outro evento sem pressionar a tecla [ENTER]. Pressione a tecla [F6] para apagar o evento que está apontado.

Toda a linha irá piscar indicando que o dado está sendo editado, mas ainda não confirmado



[ENTER]

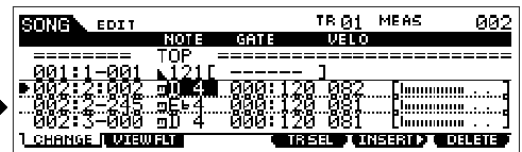


Este valor foi editado e confirmado

Pressione a tecla [F6] para apagar o evento que está na posição atual

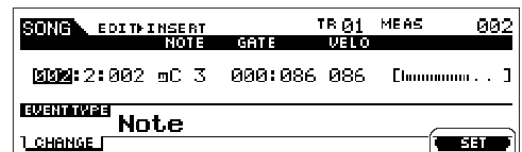
• Inserindo novos eventos

Para inserir um evento, use as teclas de cursor acima/abaixo para apontar para o evento no ponto desejado do compasso da pista (tempo, clock) – essa é a posição onde o novo evento será inserido. Em seguida, siga os passos abaixo.



Pressione a tecla [F1] ou [EXIT] para abortar e retornar à tela principal da lista de eventos

[F5]

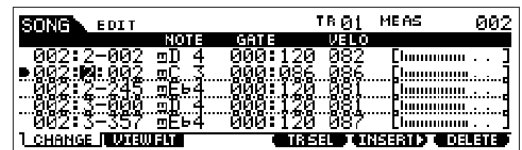


[F1] ou [EXIT]

Pressione [F6] SET para efetivar a entrada do evento e continuar na tela. Para inserir várias vezes o tipo de evento que está na tela, use [F6] SET e pressione a tecla [F1] ou [EXIT] para retornar à tela principal da lista.



Pressione [ENTER] para efetivar a entrada do evento e voltar à tela principal da lista.



Na tela da lista de eventos (Event List), você pode editar vários tipos de eventos, tais como timbre, volume, e pan, assim como eventos de notas. Isso significa que você poderia, por exemplo, indicar mudanças de timbre no meio de uma pista, mesmo que a pista tenha sido gravada inteiramente com apenas um timbre.

NOTA: Para detalhes sobre os eventos MIDI manipulados na tela da lista de eventos, veja a página 225.

NOTA: Se você achar a tela muito abarrotada de eventos, poderá filtrar certos tipos de evento com o “filtro de visualização” (View Filter). Simplesmente pressione a tecla [F2] VIEW FLT e selecione os tipos de eventos que quer que sejam mostrados. Para detalhes, veja página 225.

5. Pressione a tecla Play [>] para ouvir os dados editados.

Como a música pode ser executada a partir do modo Song Edit, você pode ouvir, no modo de edição, as alterações que acabou de fazer. Se quiser ouvir apenas a pista que está sendo editada, use a função Solo (página 58).

6. Edite outras pistas como desejar, repetindo os passos 3 a 5.

7. Após editar, pressione a tecla [SONG] para voltar ao modo Song Play.

8. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

● Transformando os dados gravados e outras operações —modo Song Job

O modo Song Job possui uma grande variedade de operações para alterar e trabalhar os dados da música. Virtualmente, todas as funções de Job compartilham o mesmo procedimento, de forma que iremos explicar aqui apenas uma delas —Quantize, que permite a você ajustar os tempos de uma pista previamente gravada. No exemplo a seguir, a passagem musical foi escrita com valores exatos de semínima e colcheia.



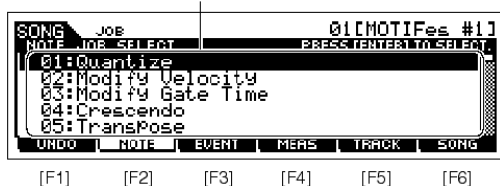
Mesmo que você pense que gravou a passagem com precisão, as notas que você executou podem estar levemente adiantada ou atrasada (ou ambas!) ou em relação ao tempo. O recurso de Quantize permite que você alinhe todas as notas de uma pista de forma que fiquem absolutamente precisas em relação a uma determinada figura de tempo.

1. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play, e em seguida selecione a música onde será aplicado o Job.

2. Pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Song Job.

Como mostrado abaixo, os Jobs são divididos em seis grupos principais, cada um deles selecionado por meio das teclas [F1] a [F6].

Indica a lista de Jobs. Como não é possível mostrar todos os Jobs simultaneamente, você precisará usar as teclas de cursor para rolar a tela e encontrar o Job desejado.

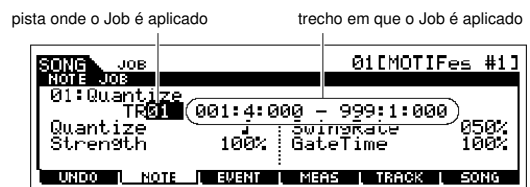


[F1] UNDO	Undo - desfazer (Cancela o Job executado) ou Redo - refazer (Restaura o Job executado)
[F2] NOTE	Job de dados de nota
[F3] EVENT	Job de eventos
[F4] MEAS	Job de compassos
[F5] TRACK	Job de pistas
[F6] SONG	Job de música

3. Pressione a tecla [F2] NOTE, mova o cursor até “01: Quantize” e em seguida pressione a tecla [ENTER] para acessar a tela do Job de Quantize.

4. Configure os parâmetros relevantes do Job.

Após especificar a pista e o trecho no qual o Job será aplicado, configure o Quantize para “♪” (colcheia) conforme o exemplo mostrado acima. Configure Strength para “100%”, SwingRate para “050%”, e GateTime para “100%”. Para detalhes sobre estes parâmetros, consulte a página 227.



NOTA: Configure o valor do Quantize para corresponder ao menor valor de figura de nota que existe na pista que você está trabalhando. Por exemplo, se os dados foram gravados em semínimas e colcheias, use a figura de colcheia para o valor de Quantize.

5. Pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

Após o Job ter sido executado, aparece a mensagem “Completed” no visor, e a operação retorna à tela original.

⚠ CUIDADO

Quando o Job demora a ser executado, é mostrada uma mensagem “Executing...” na tela. Nunca tente desligar o instrumento enquanto um Job está sendo executado, pois isso acarretaria a perda de todos os dados do usuário.

6. Pressione a tecla [SONG] para retornar ao modo Song Play, e em seguida pressione a tecla Play [>] para ouvir a música em que foi aplicada o Job.

Se você ficou satisfeito com o resultado do Job, vá para o passo 7. Caso contrário, execute o Job UNDO na tela [F1] UNDO do modo Song Job para reverter os dados ao estado anterior, e em seguida tente o Job novamente (a partir do passo 4). Para detalhes sobre a função Undo (Desfazer), veja a próxima página.

7. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

Além do Quantize, você encontrará uma variedade de outros Jobs no modo Song Job (página 226) e modo Pattern Job (página 244).

DICA: Usando as funções Undo/Redo

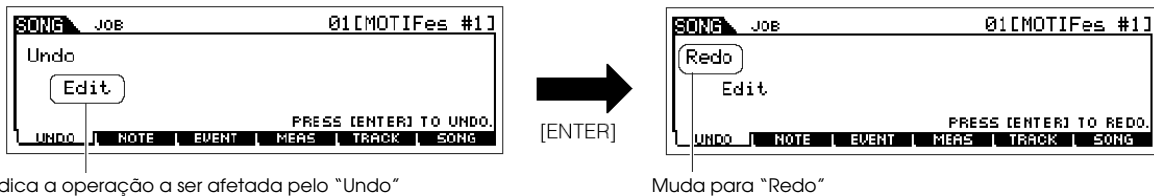
Se você não ficou satisfeito com os resultados de um Job que foi executado, ou se quiser ouvir a diferença entre o som antes e depois de usar o Job, poderá usar as funções Undo (desfazer) e Redo (refazer). Após alterar os dados com um determinado Job, repita os passos 1 a 4, conforme desejar.

1. Pressione a tecla [SONG] para retornar ao modo Song Play, e em seguida pressione a tecla Play [>] para ouvir a música modificada pelo Job.

Isso permite que você verifique os resultados do Job.

2. Após parar a música, pressione a tecla [JOB] e em seguida a tecla [F1] UNDO para acessar a tela de Undo. Pressione a tecla [ENTER] para executar a função Undo.

Os dados da música são restaurados para o estado anterior.



Indica a operação a ser afetada pelo "Undo"

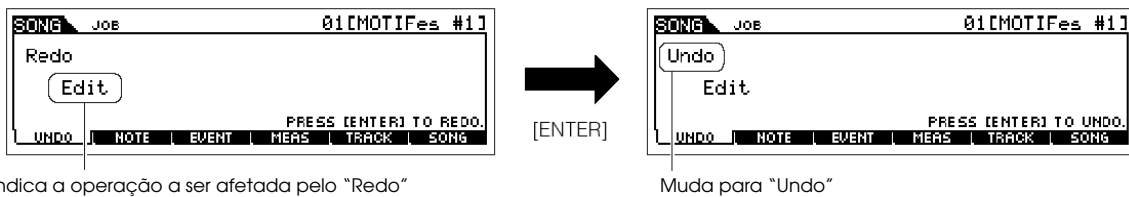
Muda para "Redo"

3. Pressione a tecla [SONG] para retornar ao modo Song Play, e em seguida pressione a tecla Play [>] para tocar a música.

Isso permite que você verifique como era o som antes de ter feito as alterações com o Job.

4. Após parar a música, pressione a tecla [JOB] e em seguida a tecla [F1] UNDO para acessar a tela de Undo. Pressione a tecla [ENTER] para executar a função Redo.

Isso permite que você "refaça" o Job, recuperando as alterações da música efetuadas no Job, antes de ter sido usada a função Undo no passo 2 acima.



Indica a operação a ser afetada pelo "Redo"

Muda para "Undo"

NOTA: A função Undo/Redo é aplicada à operação mais recente (Job, Edit, Record, etc).

NOTA: O Job Undo/Redo está disponível também no modo Pattern Job.

Editando parâmetros de mixagem para completar a música (modos Mixing e Mixing Edit)

Neste passo final (mas antes de salvar seu precioso trabalho, que veremos a seguir), você pode mixar suas pistas com a função Song Mixing – ajustando o equilíbrio de volumes e pan de todas as partes e alterar níveis de efeitos.

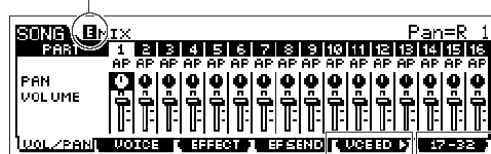
NOTA: Estas explicações também se aplicam ao modo Pattern.

1. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play, e em seguida selecione uma música na qual tenham sido efetuadas edições de mixagem.

2. Entre no modo Song Mixing pressionando a tecla [MIXING] (a luz se acende).

Selecione o menu do que deseja editar pressionando as teclas [F1] a [F4], e em seguida edite os parâmetros em cada tela.

Se você alterar algum parâmetro, o indicador [E] aparecerá no canto esquerdo da tela



Pressione a tecla [F6] para alternar entre as telas das partes 1 a 16 (do gerador de timbres interno), 17 a 32 (da placa Plug-in PLG100-XG), e PLG1-3 (da placa Plug-in do tipo Single Part).

Pressione a tecla [F5] VCE ED para entrar no modo Mixing Voice Edit (página 105).

Você pode usar o modo Song Mixing também para mixagem de amostra. Para informações sobre os parâmetros disponíveis, veja página 233.

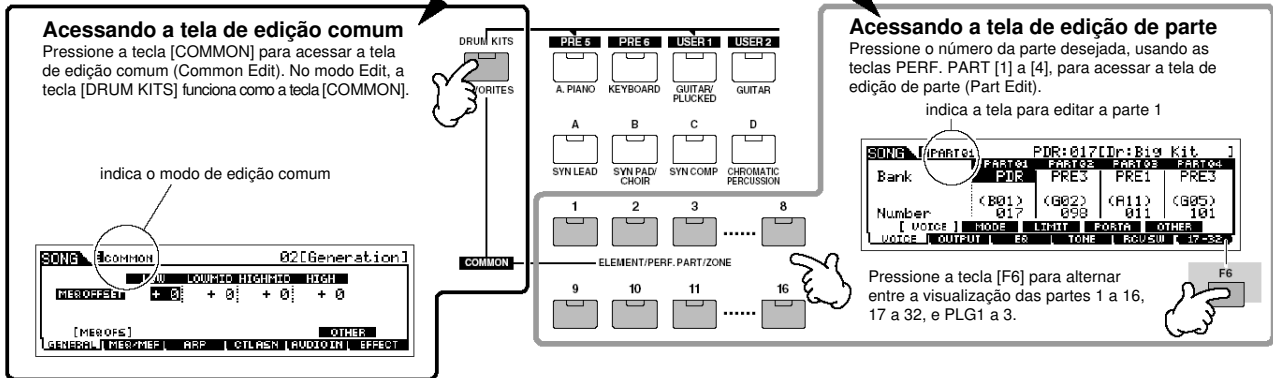
Se você quiser editar parâmetros de mixagem mais detalhados, entre no modo Song Mixing Edit.

3. Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Song Mixing Edit.

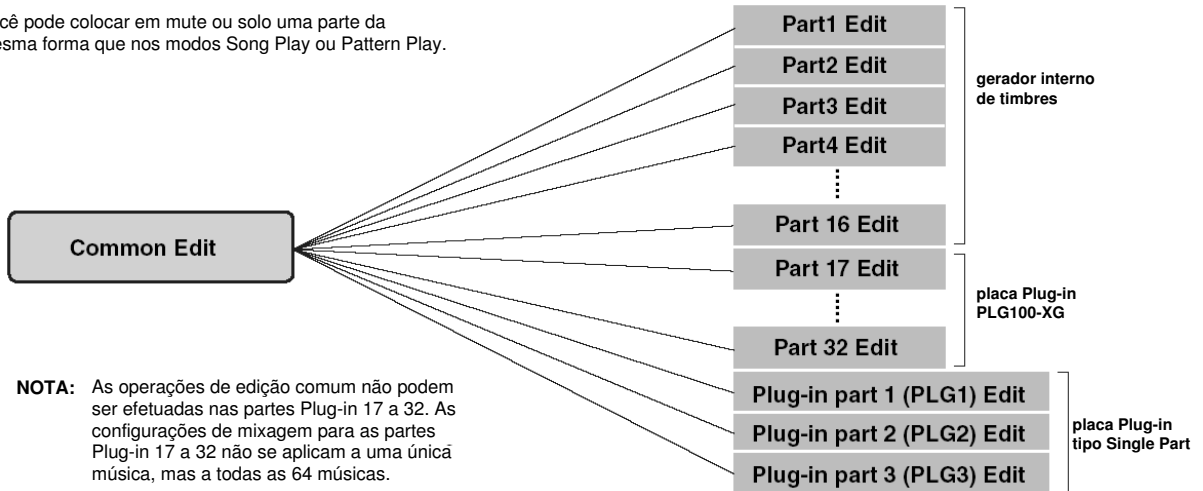
4. Acesse a tela de edição comum (Common Edit) ou de edição de parte (Part Edit).

Use a tela de edição de parte (Part Edit) para editar os parâmetros para cada parte. Use a tela de edição comum (Common Edit) para editar os parâmetros de todas as partes.

Estando no modo Edit, você pode alternar entre a tela de edição comum (Common Edit) e a tela de edição de parte (Part Edit).



NOTA: Você pode colocar em mute ou solo uma parte da mesma forma que nos modos Song Play ou Pattern Play.



NOTA: As operações de edição comum não podem ser efetuadas nas partes Plug-in 17 a 32. As configurações de mixagem para as partes Plug-in 17 a 32 não se aplicam a uma única música, mas a todas as 64 músicas.

5. Selecione o menu do que deseja editar, pressionando as teclas [F1] a [F5] e [SF1] a [SF5], e em seguida edite os parâmetros em cada tela.

Para detalhes sobre os parâmetros disponíveis, veja página 234.

6. Repita os passos 4 a 5, conforme desejar.

7. Armazene as configurações de mixagem da música na memória interna (User; DRAM).

Após pressionar a tecla [EXIT] para retornar ao modo Song Mixing, pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Song Mixing Store, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para executar o armazenamento (página 131).

8. Antes de desligar o instrumento, salve os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB (pág. 132).

DICA: Editando uma mixagem usando os botões rotativos (nos modos Song e Pattern)

Os quatro botões rotativos (knobs) do lado esquerdo do instrumento podem ser usados para alterar ajustes de mixagem de música e pattern, durante a execução (modos Song Play/Pattern Play). E mais, você pode usá-los para editar configurações de mixagem, nos modos Song Mixing Edit / Pattern Mixing Edit.

Para detalhes sobre os parâmetros editados pelos botões rotativos, consulte as descrições do modo Performance (pág 90).

● Quando o indicador [PAN/SEND] está aceso:

PAN	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Pan	Pág. 235
REVERB	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → RevSend	Pág. 235
CHORUS	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → ChoSend	Pág. 235
TEMPO	Andamento da música/padrão atual	Págs. 57 e 59

● Quando o indicador [TONE] está aceso:

CUTOFF	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Cutoff	Pág. 236
RESONANCE	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F4] TONE → [SF2] FILTER → Resonance	Pág. 236
ATTACK	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Attack	Pág. 236
RELEASE	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F4] TONE → [SF4] AEG → Release	Pág. 236

● Quando o indicador [ARP FX] está aceso:

SWING	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → Swing	Pág. 234
GATE TIME	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → GateTimeRate	Pág. 234
VELOCITY	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → VelocityRate	Pág. 234
UNIT MULTIPLY	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF3] PLAY FX → UnitMultiply	Pág. 234

● Quando o indicador [EQ] está aceso:

LO	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F3] EQ → Low Gain	Pág. 236
LO MID	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F3] EQ → Mid Gain	Pág. 236
HI MID	----	----
HI	[SONG] ou [PATTERN] → Selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → Selec. Part → [F3] EQ → High Gain	Pág. 236

● Quando os indicadores [PAN/SEND] e [TONE] estão acesos (pressionando-os simultaneamente):

ASSIGN A	Ajusta os parâmetros endereçados a esses botões pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Pág. 263
ASSIGN B		
ASSIGN 1	Depende das configurações do timbre endereçado à Performance selecionada.	Pág. 192
ASSIGN 2		

NOTA: Além das funções acima, os parâmetros relativos ao efeito Master (configurado pela tela [SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF2] MEF) podem ser endereçados a esses quatro botões pressionando-se as teclas [ARP FX] e [EQ] simultaneamente. Os parâmetros específicos endereçados aos quatro botões podem ser configurados pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF.

DICA: Editando uma mixagem usando os controles deslizantes (nos modos Song/Pattern)

[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → Volume

No modo Song/Pattern, os quatro controles deslizantes permitem a você ajustar independentemente os níveis das partes (timbres), possibilitando o controle do equilíbrio global das partes.

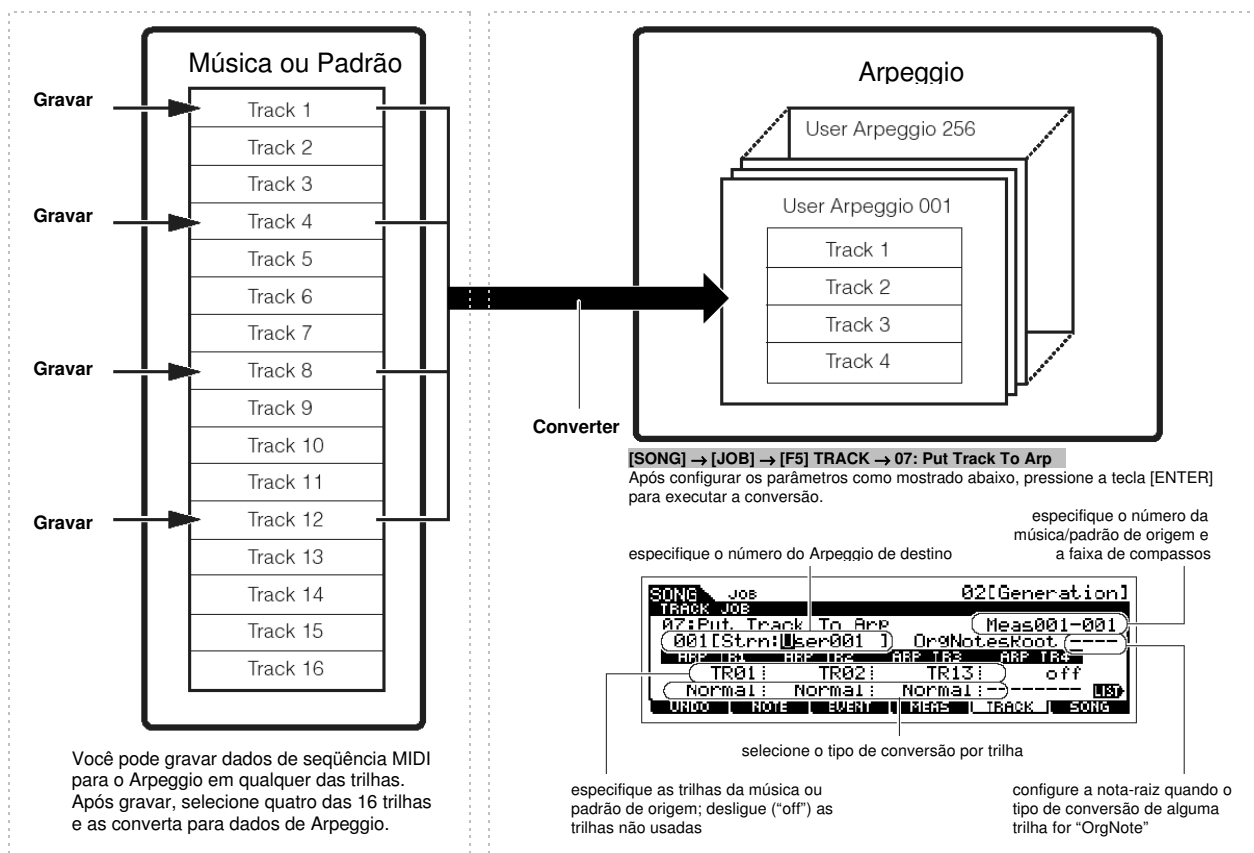
NOTA: O uso inadvertido dos controles deslizantes pode resultar em nenhum som. Se isso ocorrer mova os controles para o máximo.

DICA: Criando um Arpeggio

Além de poder usar os Arpeggios pré-programados, você também poderá criar seus próprios Arpeggios originais. Na verdade, não há uma operação direta para se gravar Arpeggios. Primeiro, você precisa gravar uma frase em uma pista de música ou padrão.

Em seguida, use a função apropriada de Song Job ou Pattern Job para converter os dados em dados de Arpeggio.

1. Grave em uma música ou padrão os dados da seqüência MIDI a ser usada como base do Arpeggio.
2. Converta em dados de Arpeggio os dados da seqüência MIDI (gravada em uma música ou padrão).



● Determinando como dados de música/padrão são convertidos em Arpeggio —tipo de conversão

Os dados de seqüência MIDI (de pistas de uma música ou de um padrão) podem ser convertidos em dados de Arpeggio de três formas diferentes, conforme os tipos de conversão abaixo. Esses tipos também podem ser selecionados independentemente para cada pista de destino —oferecendo enorme flexibilidade e controle de execução.

Normal (normal)	O Arpeggio é reproduzido usando apenas as notas que são tocadas e suas oitavas.
Fixed (fixo)	Tocando qualquer nota fará disparar a mesma seqüência de dados MIDI.
OrgNotes (notas originais)	Basicamente o mesmo de "Fixed", exceto que as notas executadas no Arpeggio diferem conforme o acorde tocado.

Grave os dados da seqüência MIDI em uma pista de uma música ou de um padrão, seguindo as instruções anteriores deste capítulo, se necessário.

Os exemplos listados abaixo são usados como referência.

● **Criando um padrão de ritmo (usando um timbre de bateria)**

Pista 1	Grave um padrão de ritmo básico usando vários instrumentos/peças de bateria.	→ Converta como "Fixed."
Pistas 2 - 4	Grave um padrão de ritmo diferente usando um instrumento/peça específica em cada pista.	→ Converta como "Normal."

● **Criando uma linha de contrabaixo (usando um timbre normal)**

Pista 1	Grave uma linha de contrabaixo usando uma determinada tonalidade.	→ Converta como "OrgNote" após configurar para OrgNotesRoot.
Pistas 2 - 4		→ off

● **Criando uma base de guitarra (usando um timbre do tipo "Mega Voice")**

Pista 1	Grave uma parte de base de guitarra usando uma determinada tonalidade.	→ Converta como "Normal" após configurar a nota OrgNotesRoot.
Pista 2	Grave um ritmo diferente usando um som especial, como o abafar dos dedos ou ruído de arranhão.	→ Converta como "Fixed."
Pistas 3 - 4		→ off

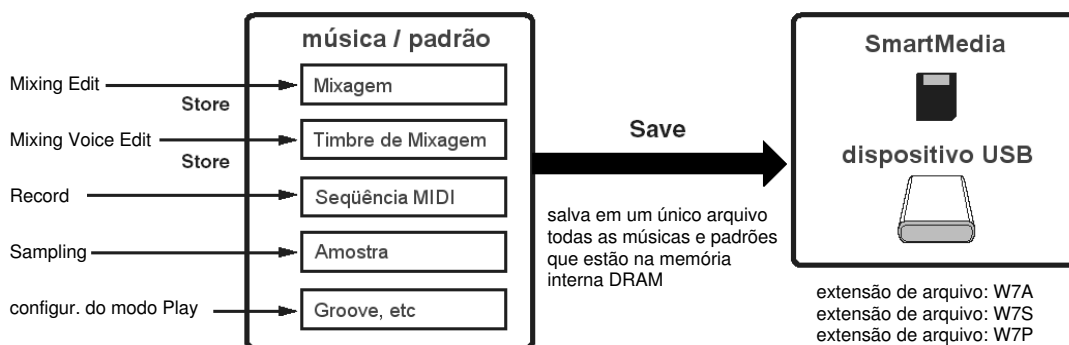
NOTA: Até 16 números de notas podem ser gravados na pista de Arpeggio (isso não se aplica a múltiplas instâncias do mesmo número de nota). Se forem gravados mais do que 16 números de notas forem gravados nos dados da seqüência MIDI, a operação de conversão reduzirá as notas excedentes. Por isso, tenha cuidado em gravar somente até 16 notas diferentes quando for criar um Arpeggio, especialmente quando usar todas as quatro pistas.

● **O tipo de conversão que determina como os dados da música/padrão serão convertidos em dados de Arpeggio**

Os dados de Arpeggio criados através das instruções acima são armazenados na memória interna Flash ROM, o que significa que eles não serão perdidos, mesmo se o instrumento for desligado. Ao salvar os dados de Arpeggio em cartão SmartMedia ou dispositivo USB, configure o tipo de arquivo (TYPE) para "All" ou "UsrArp" no passo 3 descrito na página 132.

Armazenando/Salvando a música/padrão que foi criada

Os dados da música/padrão ficam na memória DRAM (página 187). Como os dados da memória DRAM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da DRAM para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento. Favor observar que as configurações de mixagem editadas devem ser memorizadas antes de salvar em cartão SmartMedia ou dispositivo USB.



Armazenando na memória interna (DRAM) as configurações editadas de mixagem de música (Song Mixing) e de mixagem de padrão (Pattern Mixing)

[MIXING] → [STORE]

Pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Song Mixing Store ou Pattern Mixing Store, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para executar a operação de armazenamento (Store). As configurações de mixagem são efetivamente armazenadas em uma música ou padrão ao se executar a operação de armazenamento.

⚠ CUIDADO

Os dados de mixagem editados serão perdidos ao se selecionar uma música/padrão diferente ou ao entrar em outro modo sem armazenar esses dados na música/padrão atual. Além disso, quando se executa música ou padrão ou se recebe mensagens MIDI de um equipamento externo pode acarretar alterações da mixagem atual.

Certifique-se de que armazenou a mixagem antes de efetuar essas operações.

Salvando os dados de música e padrão em SmartMedia ou dispositivo USB

[FILE] → [F2] SAVE

⚠ CUIDADO

O material gravado de música, padrão e amostra (forma-de-onda) fica temporariamente na memória DIMM (página 187). Como os dados da memória DIMM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deve sempre salvar os dados da DIMM para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento.

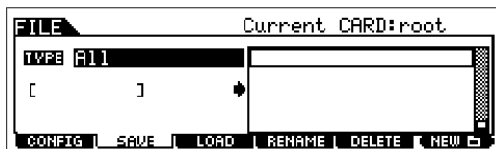
Insira o cartão SmartMedia (entrada CARD) ou conecte o dispositivo USB e siga as instruções abaixo.

1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione [F2] SAVE para acessar a tela Save.

3. Configure o parâmetro Type para “All”.

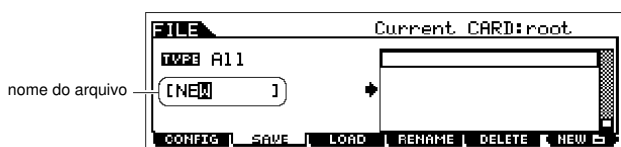


Mova o cursor até TYPE, e então selecione o tipo de arquivo usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Você pode selecionar um dos quatro tipos de arquivo para salvar os dados da música ou padrão. Aqui, selecione “All” porque foram criados vários tipos de dados para completar a música.

All	Todos os dados da memória interna (User) do instrumento são tratados como um único arquivo (extensão W7A), que pode ser salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
All Song	Todas os dados de músicas da memória interna (User - DRAM) do instrumento são tratados como um único arquivo (extensão W7S), que pode ser salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Favor observar que os timbres de amostras e formas-de-onda endereçadas que foram criados com a função Sampling no modo Song serão salvos junto também.
All Pattern	Todos os dados de padrão na memória interna (User - DRAM) do instrumento são tratados como um único arquivo (extensão W7P), que pode ser salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Favor observar que os timbres de amostras e formas-de-onda endereçadas que foram criados com a função Sampling no modo Song serão salvos junto também.
SMF	Dados das pistas de seqüência (1 a 16) e pista Tempo de uma música/padrão criada no modo Song/Pattern podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, como arquivo Standard MIDI File (formato 0).

4. Entre com um nome para o arquivo.

Mova o cursor para o local do nome do arquivo, e entre com o nome desejado. Para instruções detalhadas sobre como nomear arquivos, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.



5. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo (operação Save).

Se já houver um arquivo com o mesmo nome, será pedida a confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação.

⚠ CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo salvos, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

Salvando uma seção de música ou padrão como arquivo Standard MIDI File

Após inserir um cartão SmartMedia na entrada CARD ou conectar o dispositivo USB no instrumento, siga as instruções abaixo.

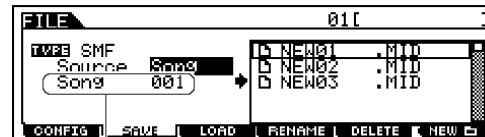
1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico “Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB”, na página 30.

2. Pressione [F2] SAVE para acessar a tela Save.

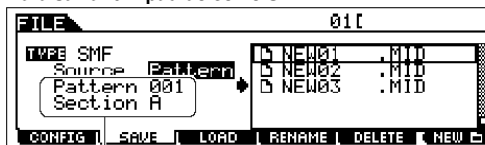
3. Configure o parâmetro TYPE para “SMF” e em seguida selecione a música ou padrão a ser salvo.

Para salvar uma música como SMF:



selecione o número da música

Para salvar um padrão como SMF:



selecione o número e a seção do padrão

4. Entre com um nome para o arquivo.

Mova o cursor para o local do nome do arquivo, e entre com o nome desejado. Para instruções detalhadas sobre como nomear arquivos, consulte a página 53, na seção “Operação Básica”.

5. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo (operação Save).

Se já houver um arquivo com o mesmo nome, será pedida a confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação. Após os dados terem sido salvos, aparecerá no visor a mensagem "Completed", e a operação retornará à tela anterior.

NOTA: Ao carregar um arquivo SMF (Standard MIDI File), configure o tipo de arquivo para "Song" ou "Pattern"

NOTA: Apenas os dados das pistas de seqüência (1 a 16) e da pista Tempo de uma música ou padrão criada nos modos Song/Pattern podem ser salvos em SmartMedia ou dispositivo USB como arquivo Standard MIDI File (formato 0). As configurações de mixagem não serão salvas no arquivo Standard MIDI File. Se você quiser salvar a música ou padrão incluindo as configurações de mixagem, selecione o tipo de arquivo para "All" ou "AllSong" ou "AllPattern".

Salvando um timbre de amostra como arquivo WAV ou AIFF

Após inserir um cartão SmartMedia na entrada CARD ou conectar o dispositivo USB no instrumento, siga as instruções abaixo.

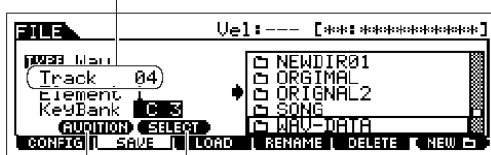
1. No modo Song ou Pattern, selecione a música ou padrão contendo a amostra desejada, pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico "Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB", na página 30.

2. Pressione [F2] SAVE para acessar a tela Save.

3. Configure o parâmetro TYPE para "Wav" ou "Aiff", pressione a tecla [ENTER], e em seguida selecione a amostra a ser salva.

Selecione a pista contendo a amostra a ser salva



Você pode ouvir a amostra selecionada pressionando a tecla [SF1] (função Audition)

Disponível somente com o cursor localizado em KeyBank. A cada vez que se pressiona a tecla [SF2] SELECT, seleciona-se, um a um os bancos de teclas associados às faixas de intensidade da nota selecionada.

4. Pressione a tecla [ENTER] para salvar o arquivo (operação Save).

Se já houver um arquivo com o mesmo nome, será pedida a confirmação para substituir o arquivo pelo novo. Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar a operação e substituir o arquivo antigo, ou pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação. Após os dados terem sido salvos, aparecerá no visor a mensagem "Completed", e a operação retornará à tela anterior.

Carregando um arquivo salvo em SmartMedia ou dispositivo USB

[FILE] → [F3] LOAD

Estas instruções descrevem como trazer do cartão SmartMedia ou dispositivo USB os dados que estão salvos em arquivo do tipo "All" (extensão W7A), descrito na página 132, usando a operação Load.

⚠ CUIDADO

Ao se carregar um arquivo (extensão W7A) para o instrumento, são apagados e substituídos automaticamente todos os dados da memória interna (User). Antes de carregar novos dados, certifique-se de que salvou em SmartMedia ou dispositivo USB todos os dados importantes do instrumento.

NOTA: Se você deseja selecionar e carregar uma determinada forma-de-onda (Waveform) de um arquivo com extensão W7A, entre no modo File (passo 1 abaixo) após executar as seguintes operações:

- Entre no modo Voice se deseja endereçar a forma-de-onda a um timbre.
- Selecione uma Performance no modo Performance se deseja endereçar a forma-de-onda a uma parte da Performance.
- Selecione uma música no modo Song se deseja endereçar a forma-de-onda a uma parte da música.
- Selecione um padrão no modo Pattern se deseja endereçar a forma-de-onda a uma parte do padrão.

NOTA: Se você deseja selecionar e carregar um determinado timbre de amostra de um arquivo com extensão W7A, entre no modo File (passo 1 abaixo) após executar as seguintes operações:

- Selecione uma música no modo Song se deseja endereçar o timbre de amostra a uma música.
- Selecione um padrão no modo Pattern se deseja endereçar o timbre de amostra a um padrão.

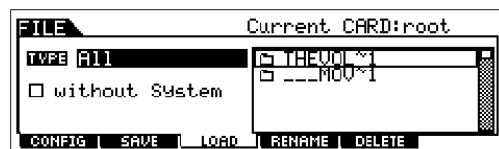
1. Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e execute as configurações básicas.

Consulte o tópico "Configurações básicas para uso de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB", na página 30

2. Pressione [F3] LOAD para acessar a tela Load.

3. Selecione o tipo de arquivo a ser carregado.

All	Todos os dados do arquivo salvos em SmartMedia ou no dispositivo USB como tipo "All" podem ser carregados e restaurados no sintetizador.
Voice	Um determinado timbre (Voice) do arquivo pode ser selecionado individualmente e carregado no sintetizador.
Performance	Uma determinada Performance do arquivo pode ser selecionada individualmente e carregada no sintetizador.
Song	Uma determinada música do arquivo pode ser selecionada individualmente e carregada no sintetizador.
Pattern	Um determinado padrão do arquivo pode ser selecionado individualmente e carregado no sintetizador.
Waveform	Uma determinada forma-de-onda do arquivo pode ser selecionada individualmente e carregada no sintetizador.
Sample Voice	Um determinado timbre de amostra do arquivo pode ser selecionado individualmente e carregado no sintetizador.

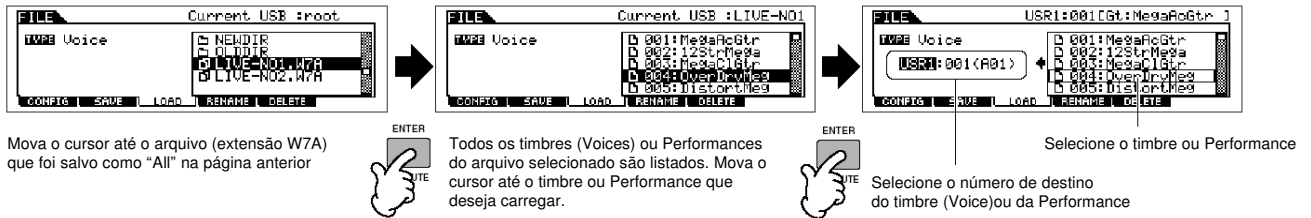


4. Selecione um arquivo (📁) a ser carregado.

Mova o cursor para o nome do arquivo (extensão W7A) que foi salvo na operação da página anterior. Se você selecionou o tipo como “All” no passo 3, vá para o passo 5. Se você selecionou qualquer outro tipo execute as operações a seguir, e depois vá para o passo 5.

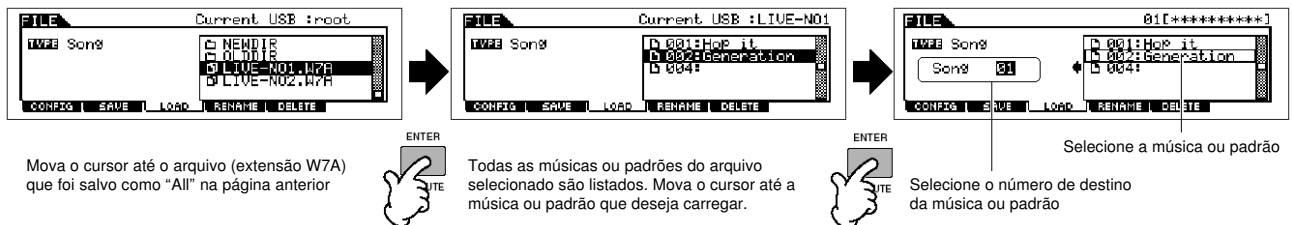
- Quando o arquivo é do tipo “Voice” ou “Performance”:

Você pode selecionar e carregar um determinado timbre (Voice) ou Performance do arquivo (com extensão W7A).



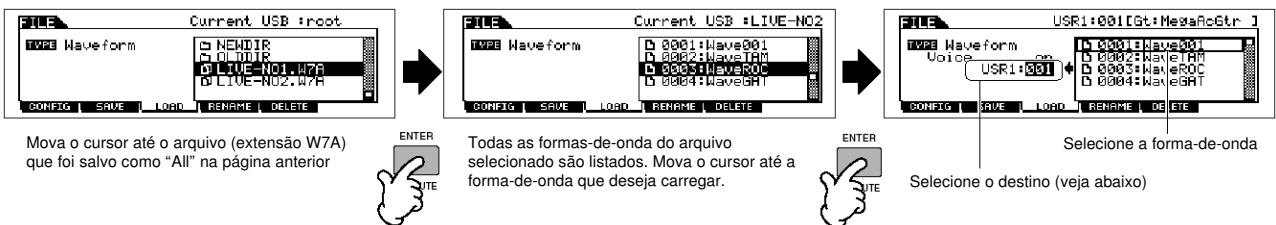
- Quando o arquivo é do tipo “Song” ou “Pattern”:

Você pode selecionar e carregar uma determinada música (Song) ou padrão (Pattern) do arquivo (com extensão W7A).



- Quando o arquivo é do tipo “Waveform”:

Você pode selecionar e carregar uma determinada forma-de-onda (Waveform) do arquivo (com extensão W7A).

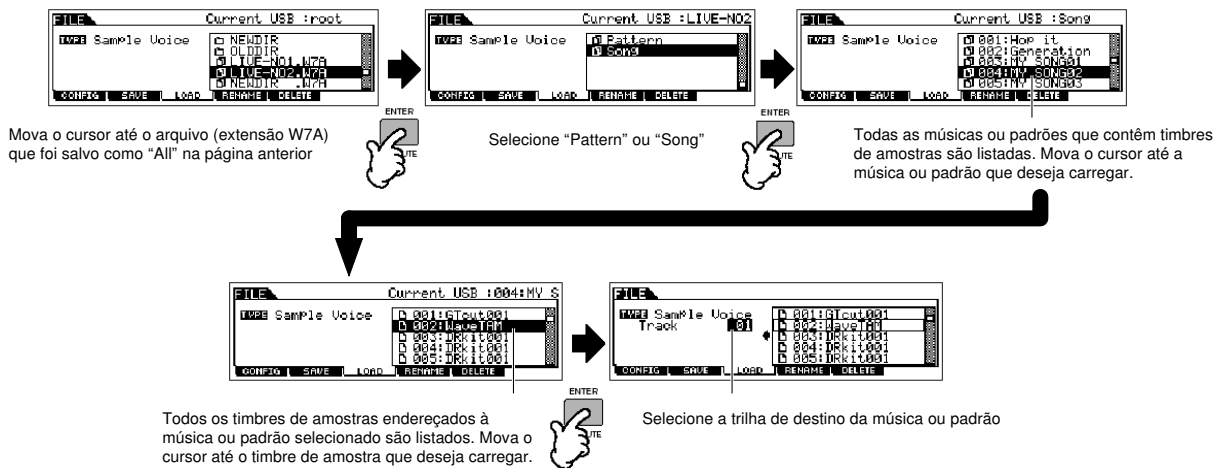


Neste caso, o destino é diferente conforme o modo que estava selecionado antes de se entrar no modo File.

Entrando no modo File a partir do modo Voice:	Indique como destino o banco e o número do timbre
Entrando no modo File a partir do modo Performance:	Indique como destino a parte da Performance e o banco e o número do timbre da parte
Entrando no modo File a partir do modo Song ou Pattern:	Indique como destino a pista da música/padrão

● Quando o arquivo é do tipo “Sample Voice”:

Somente quando se entra no modo File a partir do modo Song/Pattern, você pode selecionar e carregar um timbre de amostra do arquivo (extensão W7A).



! CUIDADO

Ao se carregar dados para o instrumento, são apagados e substituídos automaticamente todos os dados da memória interna (User). Antes de carregar novos dados, certifique-se de que salvou em SmartMedia ou dispositivo USB todos os dados importantes do instrumento

5. Pressione a tecla [ENTER] para carregar.

Após carregar os dados, é mostrada no visor a mensagem “Completed” e a tela volta para o estado anterior.

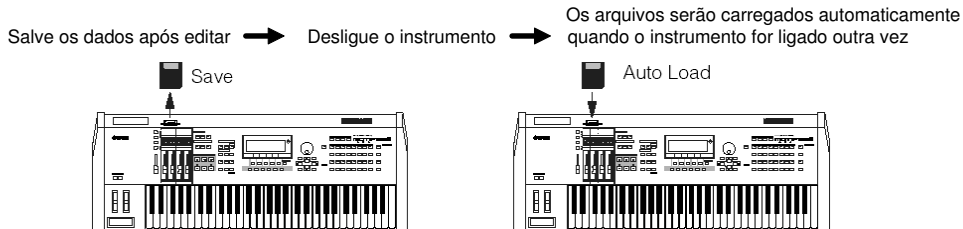
! CUIDADO

Enquanto os dados estão sendo carregados, observe sempre as seguintes recomendações:

- Nunca remova a mídia de armazenamento do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte ou conecte dispositivos.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou demais dispositivos.

DICA: Configurando um arquivo para carregar automaticamente (Auto Load) ao ligar o instrumento

O MOTIF ES é muito fácil de usar e você pode criar timbres, performances, padrões e músicas rapidamente nele. No entanto, pode haver ocasiões em que a criação e edição de dados pode levar várias sessões. Nesses casos, você pode achar conveniente que o instrumento já carregue automaticamente para você os arquivos apropriados logo após ser ligado, de maneira que você possa facilmente prosseguir a sessão de edição.



NOTA: O parâmetro Auto Load (carregamento automático) é ativado quando o sintetizador sai da fábrica.

NOTA: Os tipos de arquivo que podem ser carregados automaticamente são "All", "Plugin All Bulk 1", "Plugin All Bulk 2", e "Plugin All Bulk 3".

1. Altere os nomes dos arquivos que você quer que sejam carregados automaticamente ao ligar o instrumento conforme descrito abaixo, e salve-os juntos em uma só pasta ou no diretório-raiz.

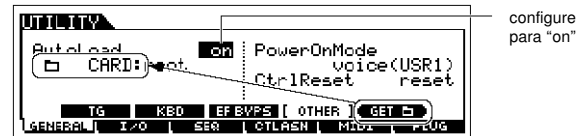
Tipo de arquivo	Nome do arquivo
All	AUTOLOAD.W7A
Plugin All Bulk 1 (p/ slot 1)	AUTOLD1.W7B
Plugin All Bulk 2 (p/ slot 2)	AUTOLD2.W7B
Plugin All Bulk 3 (p/ slot 3)	AUTOLD3.W7B

Após nomear os arquivos, mantenha a pasta selecionada na tela e vá para o passo 2.

2. Entre no modo Utility e acesse a tela Auto Load ([UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER).

3. Ative a opção Auto Load ("on"), e pressione a tecla [SF5] GET.

O dispositivo e pasta selecionados no passo 1 (a pasta contendo os arquivos desejados para carregamento automático) são registrados no caminho do Auto Load.



4. Pressione a tecla [STORE] para armazenar a configuração de Auto Load.

NOTA: Se os arquivos de carregamento automático não forem encontrados (SmartMedia ou dispositivo USB não instalados, etc), mesmo que o Auto Load ativado, serão carregados para a memória a música ou padrão de demonstração (pág. 55) que ficam na memória ROM.

Usando como teclado controlador

Pelo fato deste sintetizador ser rico em recursos, funções e operações diferentes, pode acontecer de você ter dificuldade para localizar ou acessar determinado recurso que precisar. E é para isso que existe a função Master. Você pode usá-la para memorizar as operações que você utiliza mais freqüentemente em cada modo, e acessá-las instantaneamente a qualquer momento que precisar, com um simples toque de um botão. Você pode memorizar até 128 configurações personalizadas de User Master.

Número de Master	Exemplos de Configurações		
	Modo Memorizado	Nº de programa memorizado	Estado da zona*
001	Modo Voice	timbre (Voice) no.102 (Preset 1)	Off (desativada)
002	Modo Voice	timbre (Voice) no. 088 (Preset 3)	Off (desativada)
003	Modo Voice	timbre (Voice) no. 049 (Preset 2)	Off (desativada)
004	Modo Voice	timbre (Voice) no. 092 (Preset 2)	Off (desativada)
005	Modo Performance	Performance no. 044	Off (desativada)
:	:	:	:
127	Modo Pattern	padrão (Pattern) no. 061	On (ativada)
128	Modo Song	música (Song) no. 025	On (ativada)

* estado da Zona - veja página 137

Selecionando um Master

O MOTIF ES já vem com 128 configurações Master especialmente programadas, armazenadas na memória interna User em Flash ROM. Experimente-as agora.

1. Pressione a tecla [MASTER] para entrar no modo Master Play.

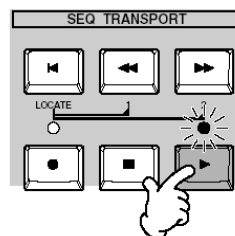
2. Selecione um Master.

A seleção de um Master é feita basicamente da mesma forma que a seleção de um timbre (Voice). Como só há um banco de Masters, você não precisa selecionar o banco.

3. Toque o Master selecionado.

Estando no modo Voice ou Performance, toque o teclado.

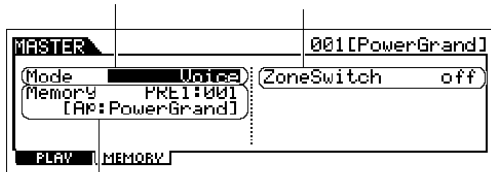
Estando no modo no modo Song ou Pattern, pressione a tecla Play [>].



Memorizando um Master

1. Selecione um Master a ser criado.
2. Pressione a tecla [F2] MEMORY para acessar a tela de configuração do modo.
3. Pressione a tecla [ENTER] (é solicitada uma confirmação)

Determina o modo quando o Master é selecionado. Configura o estado da Zona (ativada - On, ou desativada - Off)

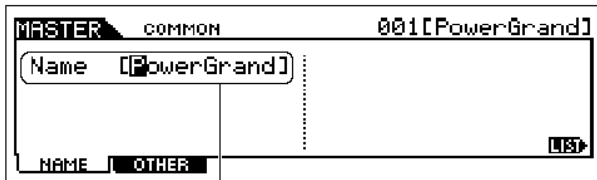


Determina o número do programa que é chamado quando o Master é selecionado

Quando está no modo Voice	Selecione o banco e o número do timbre
Quando está no modo Performance	Selecione o banco e o número da performance
Quando está no modo Song	Selecione o número da música
Quando está no modo Pattern	Selecione o número do padrão

4. Entre com o nome para o Master.

Entre com um nome pela tela [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte a página 53 na seção “Operação Básica”.



Escreva o nome do Master

5. Armazene na memória interna (User) o Master que foi editado.

1. Pressione a tecla [STORE] para entrar no modo Master Store.
2. Selecione o Master de destino usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

⚠ CUIDADO

Ao executar a operação de armazenamento, as configurações que estão na memória de destino serão perdidas. Portanto, os dados importantes devem sempre ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo USB.

3. Configure o modo, o número do programa e o estado da zona (pág. 138) que deseja memorizar no Master.

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

4. Pressione a tecla [INC/YES] para armazenar.

⚠ CUIDADO

Aparecerá uma mensagem “Executing...” ou “Please keep power on” no visor quando a operação demora um pouco mais de tempo. Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM (durante a mensagem “Executing...” ou “Please keep power on”). Se o equipamento for desligado nessa situação ocorrerá perda de todos os dados e poderá causar “travamento” do sistema (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não mais ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo ao ser ligado novamente. Lembre-se de salvar o Master editado antes de selecionar outro Master.

6. Se necessário, salve em SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB os Masters que foram editados e armazenados.

Para detalhes, veja a página 132. Configure o tipo de arquivo para “All”.

Usando Zonas (regiões do teclado)

No modo Master, você pode dividir o teclado em (até) quatro regiões independentes, chamadas de “zonas”. Para cada zona você pode designar um canal de MIDI diferente e funções diferentes para os botões de controle rotativos e deslizantes. Isso possibilita controlar várias partes do gerador multitimbral simultaneamente por meio de um só teclado, ou controlar timbres de um instrumento MIDI externo em canais diferentes, além dos timbres internos do próprio sintetizador — permitindo a você usar o MOTIF ES para fazer o trabalho de vários teclados. Você pode configurar os parâmetros relativos às quatro zonas no modo Master Edit, e armazenar essas configurações como um Master da memória User.

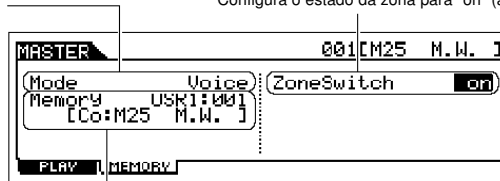
1. Selecione o Master a ser criado.

2. Pressione a tecla [F2] MEMORY para acessar a tela de configuração do modo.

3. Após configurar o modo e o número do programa que deseja memorizar com o Master, configure o estado da zona para "on" (ativado).

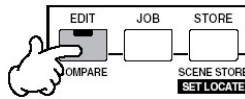
Determina o modo que será chamado quando este número de Master for selecionado

Configura o estado da zona para "on" (ativada)



Determina o número do programa que é chamado quando este Master é selecionado

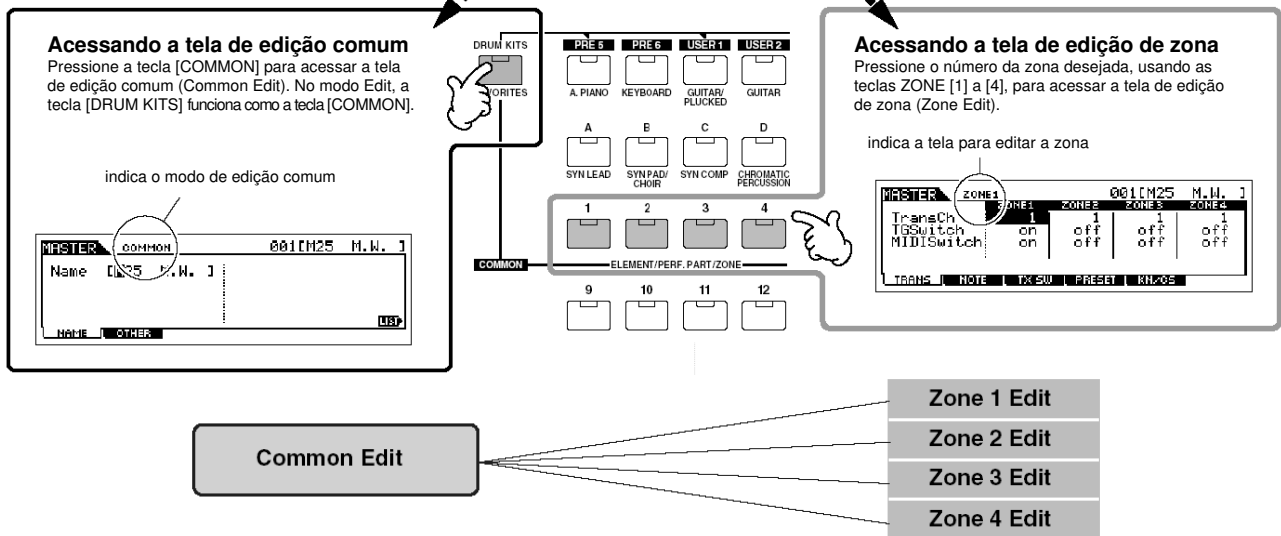
4. Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Master Edit.



5. Acesse a tela de edição comum (Common Edit) ou a tela de edição de zona (Zone Edit).

Use a tela de edição de zona (Zone Edit) para editar os parâmetros de cada zona. Use a tela de edição comum (Common Edit) para editar os parâmetros comuns a todas as zonas.

Estando no modo Master Edit, você pode alternar entre a tela de edição comum (Common Edit) e a tela de edição de zona (Zone Edit).



6. Selecione o menu que deseja editar pressionando as teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5], e em seguida edite os parâmetros.

Veja a próxima página para detalhes e alguns exemplos de configuração.

7. Entre com o nome para o Master.

Entre com um nome pela tela [EDIT] → [COMMON] → [F1] NAME. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte a página 53 na seção "Operação Básica".

8. Armazene na memória interna (User) o Master que foi editado.

Para detalhes, consulte os passos 5 a 6 na página 137.

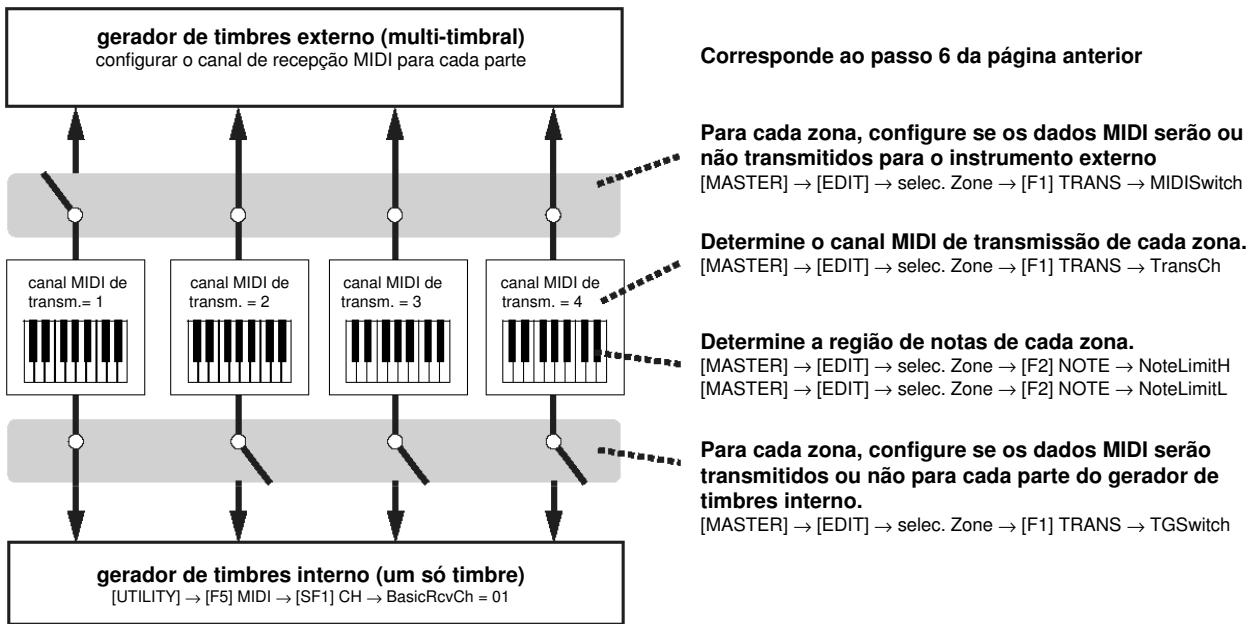
Usando as zonas com instrumento externo

Os dois exemplos abaixo mostram como usar as zonas tanto com o gerador interno quanto com um instrumento externo conectado. Estas ilustrações correspondem ao passo 6 da página anterior.

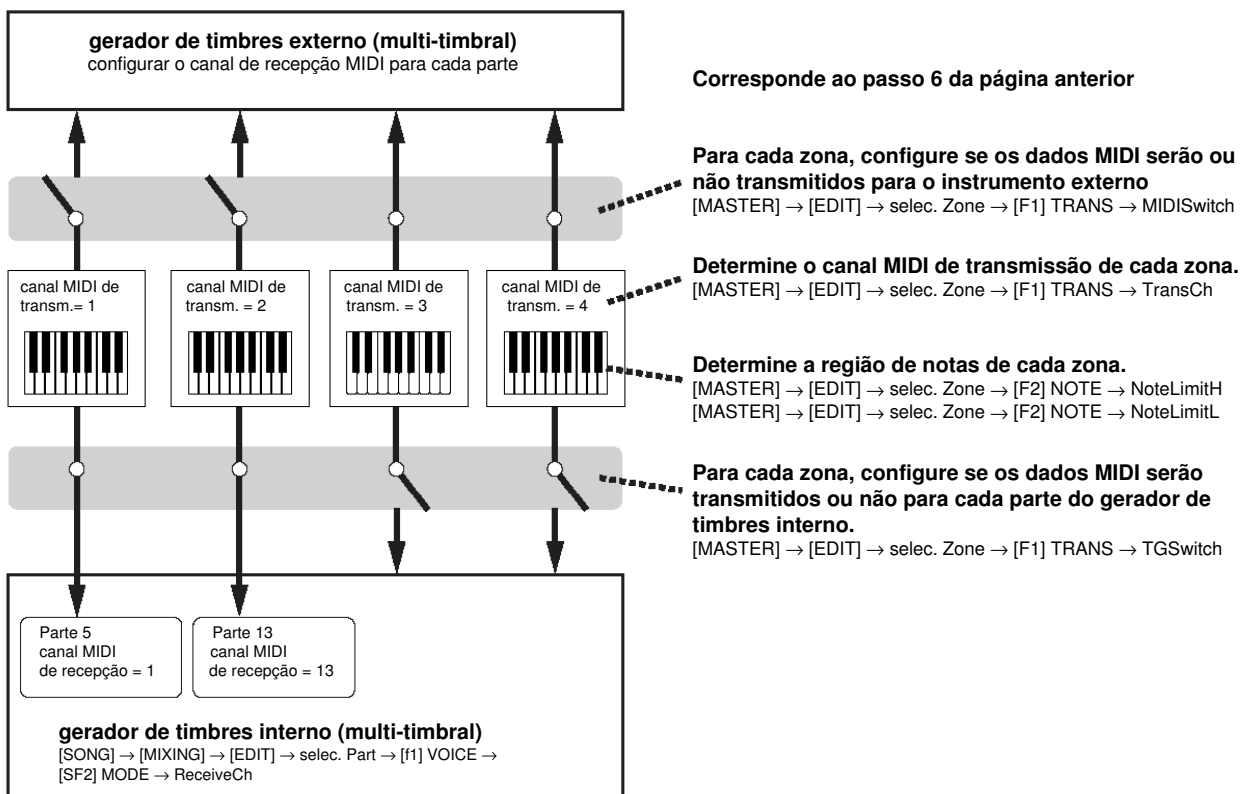
NOTA: Embora todas as quatro zonas sejam usadas no exemplo abaixo, você pode usar qualquer número de zonas (duas, três ou quatro). As configurações são feitas com o parâmetro MIDISwitch ([MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F1] TRANS → MIDISwitch) e o parâmetro TGSwitch ([MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F1] TRANS → TGSwitch).

NOTA: Nestes exemplos, as zonas são endereçadas a regiões diferentes do teclado. No entanto, duas ou mais zonas podem ser endereçadas à mesma região, pela tela de NOTE ([MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F2] NOTE).

• Configurações do Master com os modos Voice/Performance (um único timbre)



• Configurações do Master com os modos Song/Pattern (multi-timbral)

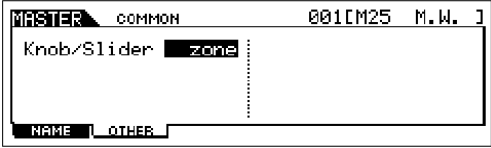
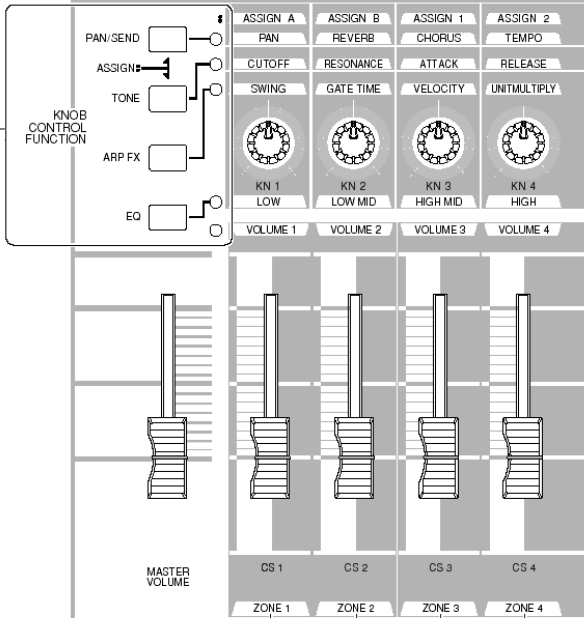
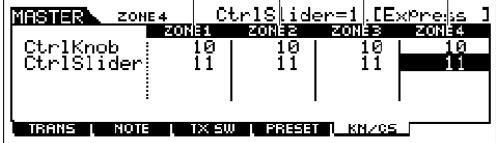


Endereçando números de Control Change a botões de controle rotativos/ deslizantes de cada zona

Aqui na tela de KN/CS do modo Master Edit, você pode definir como os botões de controle rotativos (knobs) e deslizantes (sliders) irão afetar cada zona. Isso permite a você especificar um número separado de Control Change MIDI para cada botão.

Configure os parâmetros como mostrado abaixo, correspondendo ao passo 6 da página 138.

Todos os indicadores são desativados ao se configurar para "zone" o parâmetro: [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OTHER → Knob/Slider

	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

Você pode determinar quais números de Control Change serão usados para os botões rotativos e deslizantes em cada zona, pela tela [MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F5] KN/CS.

No exemplo acima, os botões rotativos para todas as zonas foram configurados para control change no. 10 (Pan), e os controles deslizantes para o control change no. 11 (Expression). Dessa forma, você poderá controlar a posição de cada zona no campo estéreo com o botão rotativo correspondente, e usar os controles deslizantes para equilibrar os volumes entre as zonas.

DICA: Configurando as zonas do Master como divididas (Split) ou superpostas (Layer)

Esta operação lhe permite facilmente determinar se as zonas do Master selecionado devem atuar divididas (Split) ou superpostas (Layer). A definição da região de notas de cada zona pode ser feita configurando os parâmetros NoteLimitH e NoteLimitL na tela NOTE ([MASTER] → [EDIT] → selec. Zone → [F2] NOTE).

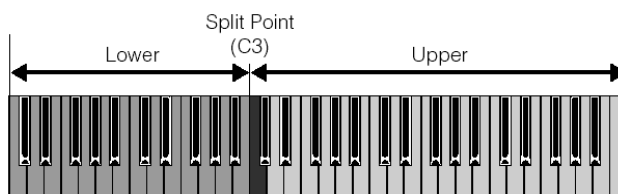
NOTA: Nestas explicações são usadas as zonas 1 e 2.

1. No modo Master Play, pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Master Job.
2. Pressione a tecla [F1] INIT para acessar a tela de inicialização (Initialize).
3. Desmarque a opção "All" usando a tecla [DEC/NO] e marque a opção "Zone".
4. Configure Type para "Split" (zonas divididas, lado-a-lado) ou "Layer" (superpostas).



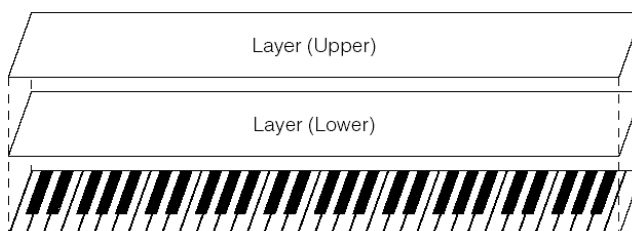
Quando Type é configurado para "Split":

Configure UpperCh (canal de transmissão MIDI da região mais alta), LowerCh (canal de transmissão MIDI da região mais baixa), e Split Point (nota do teclado que divide as regiões alta e baixa).



Quando Type é configurado para "Layer"

Configure UpperCh (canal de transmissão MIDI da zona 1) e LowerCh (canal de transmissão MIDI da zona 2).



5. Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada uma confirmação).

Para cancelar o Job, pressione a tecla [DEC/NO].

6. Pressione a tecla [INC/YES] para executar o Job.

Depois de concluído o Job, aparecerá a mensagem "Completed" no visor, e a operação retornará à tela original.

⚠ CUIDADO

Aparecerá uma mensagem "Executing..." ou "Please keep power on" no visor quando a operação demora um pouco mais de tempo. Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM (durante a mensagem "Executing..." ou "Please keep power on"). Se o equipamento for desligado nessa situação ocorrerá perda de todos os dados e poderá causar "travamento" do sistema (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não mais ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo ao ser ligado novamente.

Guia Rápido - Aplicações no computador

Embora o MOTIF ES seja um instrumento poderoso por si só e possa efetivamente ser usado sozinho para a criação e produção de música, ele também foi projetado para interagir de forma fácil e abrangente com um sistema de computador. Nesta seção, mostraremos como configurar o instrumento com um computador (via conexão USB) e como usá-lo com o software fornecido no CD-ROM que o acompanha, "Tools for MOTIF ES".

NOTA: Para informações sobre como instalar cada software e os requisitos mínimos do sistema, consulte o Installation Guide, à parte.

NOTA: Para informações sobre como usar cada software, consulte a respectiva documentação (manual em arquivo PDF ou em texto de ajuda).

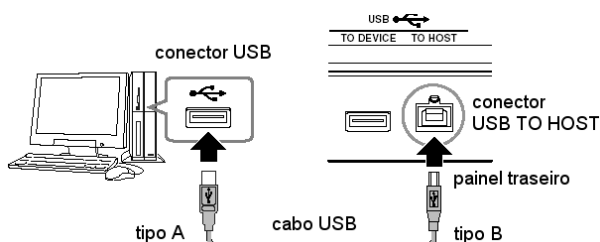
NOTA: Instalando uma placa opcional mLAN16E e usando a conexão mLAN com seu computador, você poderá transferir tanto dados de áudio quanto de MIDI entre os dispositivos através do mesmo cabo mLAN. Veja página 39.

Configurando

1. Confirme os requisitos mínimos para o sistema exigidos pelo software que você quer usar.

- Para os softwares contidos no CD-ROM "Tools for MOTIF ES" (Voice Editor, USB MIDI driver, etc), consulte o Installation Guide, à parte.
- Para outros softwares, consulte o respectivo manual ou documentação.

2. Conecte o computador ao instrumento usando um cabo USB.



NOTA: Você também pode conectar o instrumento a um computador usando cabos MIDI (página 40) ou cabo IEEE1394 (página 39).

3. Inicie o computador e insira o CD-ROM "Tools for MOTIF ES" na unidade de CD do computador.

4. Ligue o MOTIF ES.

5. Instale o driver USB MIDI no computador.

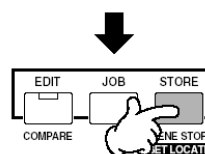
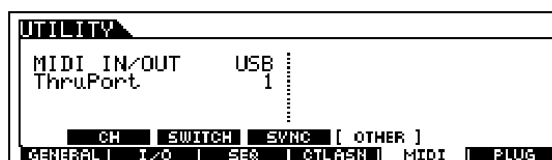
- Em um computador utilizando sistema operacional Windows, poderá aparecer o aplicativo Assistente Adicionar Novo Hardware na tela do computador. Neste caso, instale o driver seguindo as instruções da tela. Para detalhes, consulte o Installation Guide, à parte.
- Em um computador Macintosh, instale o software OMS e em seguida instale o driver USB MIDI. Consulte o Installation Guide, à parte.

NOTA: Se você instalou a placa opcional mLAN16E e está conectando o instrumento ao computador usando um cabo IEEE1394, então você precisará instalar o driver mLAN.

6. Instale no computador o software desejado.

- Para instalar os softwares contidos no CD-ROM "Tools for MOTIF ES" (Voice Editor, SQ01, etc), consulte o Installation Guide, à parte.
- Para outros softwares, consulte o respectivo manual ou documentação.

7. Configure o parâmetro MIDI IN/OUT para "USB" (tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER), e em seguida pressione a tecla [ENTER] para armazenar as configurações de Utility.



⚠ CUIDADO

As configurações do modo Utility são armazenadas como configurações do sistema na memória interna Flash ROM. Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM (durante a mensagem "Executing..." ou "Please keep power on"). Se o equipamento for desligado nessa situação ocorrerá perda de todos os dados e poderá causar "travamento" do sistema (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não mais ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo ao ser ligado novamente.

Controlando o instrumento a partir de um computador

Usando um seqüenciador para executar vários timbres no MOTIF ES

O software de seqüenciamento SQ01 contido no CD-ROM permite que você crie e edite dados de música de múltiplas partes —que podem ser executadas usando os sons do MOTIF ES.

1. Siga as instruções descritas na seção “Configurando” (página 142) e em seguida instale o software SQ01 no computador.

Consulte o Installation Guide, à parte.

2. Inicie o SQ01 no computador e em seguida configure todos os parâmetros relativos a MIDI, incluindo sincronização.

Para detalhes sobre as configurações de MIDI, consulte o Installation Guide, à parte. Para detalhes sobre configuração de sincronização, consulte o texto de ajuda do SQ01.

3. Abra o arquivo com a música desejada no SQ01.

No menu “File” do SQ01, selecione a opção “Open” para acessar uma janela, e em seguida selecione o arquivo com a música desejada.

4. Configure o parâmetro MIDI Sync para “MIDI” e SeqCtrl para “in”, na tela SYNC ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Essas configurações possibilitam que as músicas e padrões do MOTIF ES iniciem, toquem e parem em perfeita sincronização com o dispositivo externo de controle (neste caso, o seqüenciador do computador).

5. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song.

6. Inicie a execução da música no SQ01.

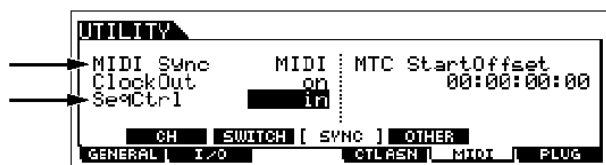
Clique no botão Play [>] do SQ01 para iniciar a música selecionada.

DICA: Gravando dados de música do seqüenciador em pistas de música do MOTIF ES

Se você tiver dados de seqüência MIDI no seu computador e quiser usá-los como uma música (Song) no MOTIF ES, pode executar esses dados no seqüenciador (ex: SQ01) e gravá-los no MOTIF ES.

1. Siga as instruções descritas na seção “Configurando” (página 142).
2. Inicie o SQ01 no computador e em seguida configure todos os parâmetros relativos a MIDI, incluindo sincronização.
Para detalhes sobre as configurações de MIDI, consulte o Installation Guide, à parte. Para detalhes sobre configuração de sincronização, consulte o texto de ajuda do SQ01.
3. Abra o arquivo com a música desejada no SQ01.
No menu “File” do SQ01, selecione a opção “Open” para acessar uma janela, e em seguida selecione o arquivo com a música desejada.
4. Configure o parâmetro MIDI Sync para “MIDI” e SeqCtrl para “in”, na tela SYNC ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC).

Essas configurações possibilitam que as músicas e padrões do MOTIF ES iniciem, toquem e parem em perfeita sincronização com o SQ01.



5. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song.

6. Pressione a tecla Record [O] para entrar no modo Song Record.

7. Configure RecTrack para “multi”.

Esta configuração possibilita gravar os dados da seqüência MIDI em 16 pistas simultâneas.

8. Inicie a execução da música no SQ01.

A gravação da música no MOTIF ES começa automaticamente ao mesmo tempo.

9. Para a execução da música no SQ01.

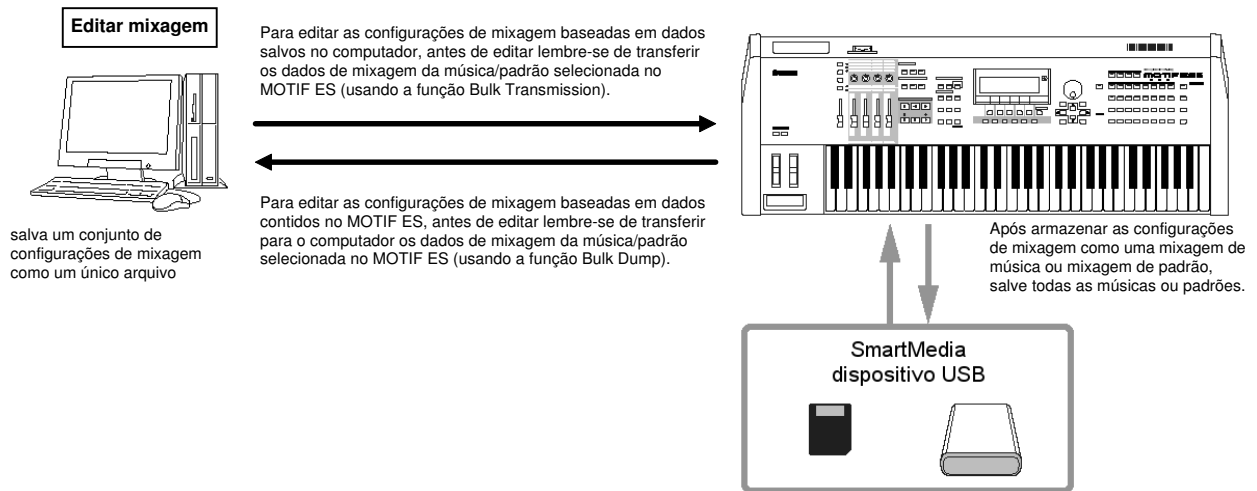
A gravação da música no MOTIF ES pára automaticamente ao mesmo tempo.

10. Salve no MOTIF ES a música gravada.

Antes de selecionar uma música diferente, armazene as configurações de mixagem como dados de música (página 131). Antes de desligar, salve a música em SmartMedia ou dispositivo USB (página 132).

Usando o Multi Part Editor para criar/editar configurações de mixagem

O software Multi Part Editor (incluso no CD-ROM) oferece uma forma intuitiva de criar e editar as configurações de mixagem da música ou padrão atualmente selecionada. Graças à interface gráfica de fácil compreensão, você pode editar virtualmente os parâmetros de mixagem a partir do seu computador – usando o mouse para ajustar botões e teclas virtuais, e entrar valores com o teclado do computador.



NOTA: Se você quiser endereçar um timbre da memória interna User para uma parte, lembre-se de transferir os dados do timbre do MOTIF ES para o computador (usando a função Bulk Dump) antes de editar os parâmetros no software Multi Part Editor.

NOTA: As partes para as quais tenham sido endereçados timbres de mixagem não podem ser editadas no software Multi Part Editor.

1. Siga as instruções descritas na seção “Configurando” (página 142) e em seguida instale o software Multi Part Editor no computador.

Para detalhes sobre como instalar o software Multi Part Editor, consulte o Installation Guide, à parte.

2. Entre no modo Song ou Pattern no MOTIF ES, e em seguida selecione a música ou padrão desejado.

3. Inicie o software Multi Part Editor no computador.

Consulte o manual do Multi Part Editor, em arquivo PDF.

4. Configure os parâmetros relativos a MIDI no Multi Part Editor.

Consulte o manual do Multi Part Editor, em arquivo PDF.

5. Edite os parâmetros do Multi Part Editor para criar sua mixagem original.

Consulte o manual do Multi Part Editor, em arquivo PDF.

6. Verifique os resultados de sua edição, tocando a música ou padrão ou tocando o teclado no MOTIF ES.

7. Armazene na mixagem da música ou na mixagem do padrão as configurações de mixagem editadas.

Pressione a tecla [MIXING] e em seguida a tecla [STORE] para entrar no modo Song Mixing ou Pattern Mixing, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para armazenar.

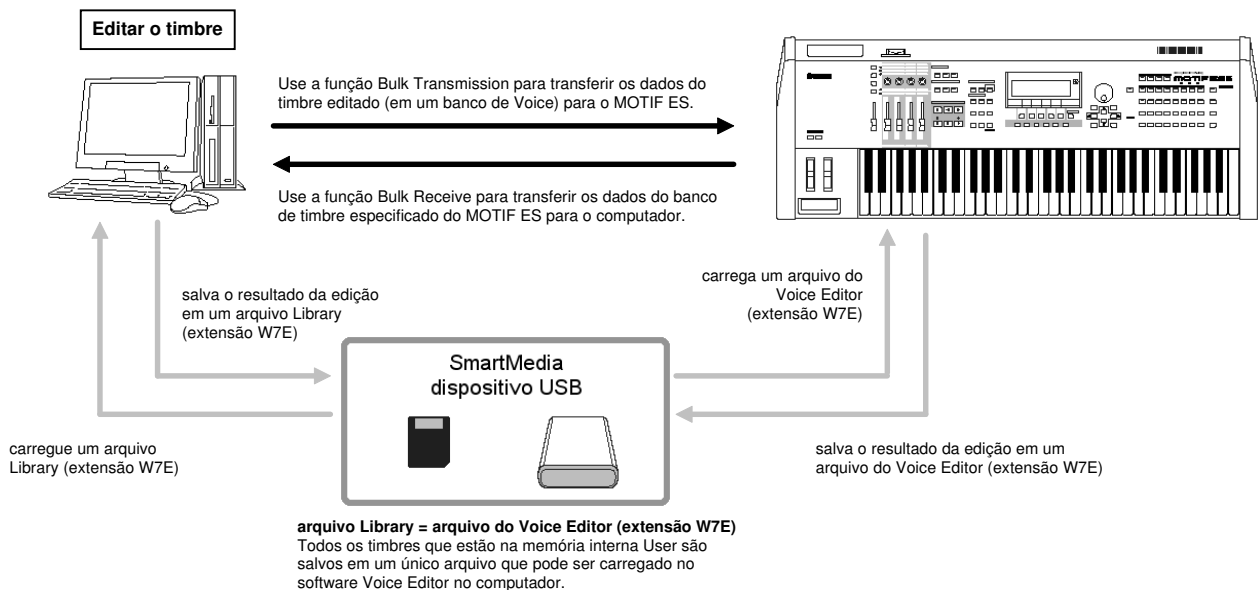
8. Salve todas as músicas ou padrões em cartão SmartMedia ou dispositivo USB.

NOTA: Você pode armazenar as configurações como um modelo de mixagem (Mixing Template). Veja página 132.

9. Salve os dados editados também como um arquivo do Multi Part Editor, no disco rígido do seu computador.

Usando o Voice Editor para criar/editar um timbre

O software Voice Editor (incluso no CD-ROM) oferece uma forma intuitiva de criar e editar timbres para o MOTIF ES. Graças à interface gráfica de fácil compreensão, você pode editar virtualmente os parâmetros de timbres a partir do seu computador – usando o mouse para ajustar botões e teclas virtuais, e entrar valores com o teclado do computador.



1. Siga as instruções descritas na seção “Configurando” (página 142) e em seguida instale o software Voice Editor no computador.

Para detalhes sobre como instalar o software Voice Editor, consulte o Installation Guide, à parte.

2. Entre no modo Voice no MOTIF ES, e em seguida inicie o software Voice Editor no computador.

Consulte o manual do Voice Editor, em arquivo PDF.

3. Configure os parâmetros relativos a MIDI no Voice Editor.

Consulte o manual do Voice Editor, em arquivo PDF.

4. Selecione um timbre para ser editado no Voice Editor.

Crie um novo arquivo Library ou abra um arquivo Library existente. Para editar os dados contidos no MOTIF ES, use a função Bulk Receive para transferir dados de timbre da memória User (User Voice) para o computador. Para detalhes, consulte o manual do Voice Editor, em arquivo PDF.

5. Edite os parâmetros do Voice Editor para criar seu timbre original.

Consulte o manual do Voice Editor, em arquivo PDF.

6. Após editar o timbre, armazene os dados e em seguida transfira-o para o MOTIF ES usando a função Bulk Transmission no Voice Editor.

Consulte o manual do Voice Editor, em arquivo PDF.

⚠ CUIDADO

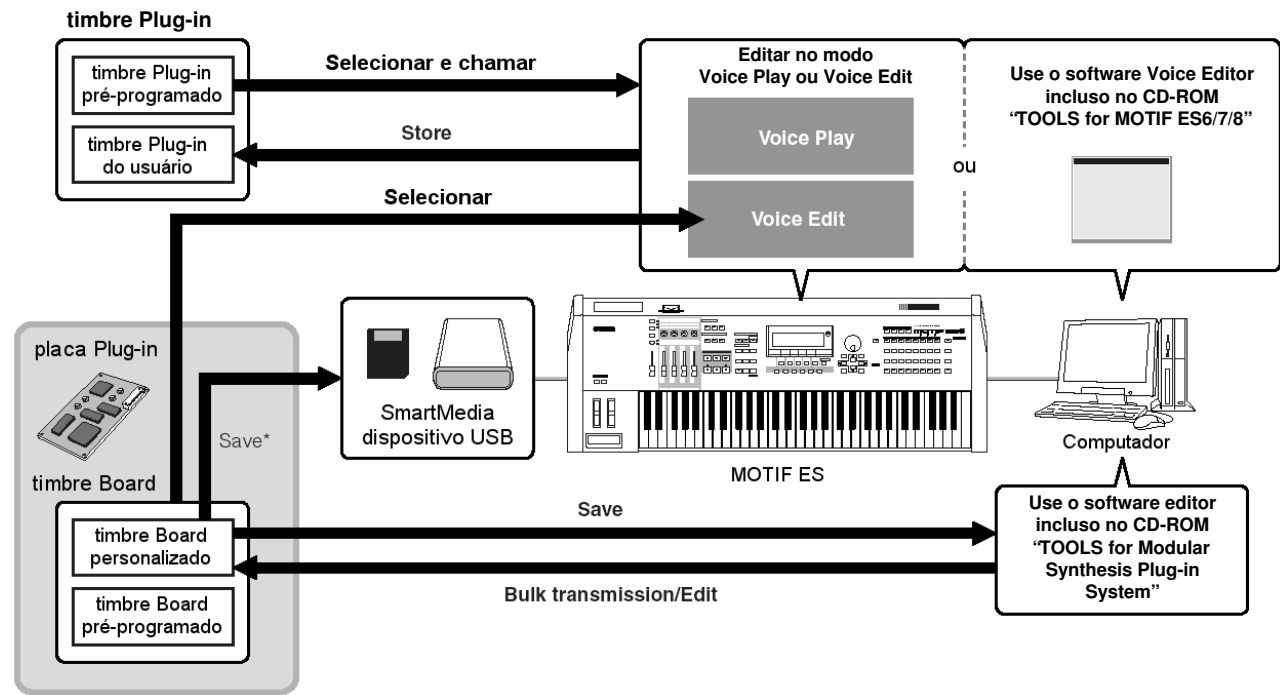
A transferência dos dados (Bulk Transmission) do computador para o MOTIF ES apagará (substituirá) os dados do banco de timbres de destino no MOTIF ES. Se você deseja preservar os timbres do banco de destino, salve esses dados em SmartMedia ou dispositivo USB, antes de executar a transferência.

7. Salve os dados editados em um arquivo Library no disco rígido do seu computador.

8. Verifique os resultados de sua edição, selecionando o timbre e tocando o teclado do MOTIF ES no modo Voice Play.

Editando timbres Plug-in e timbres Board

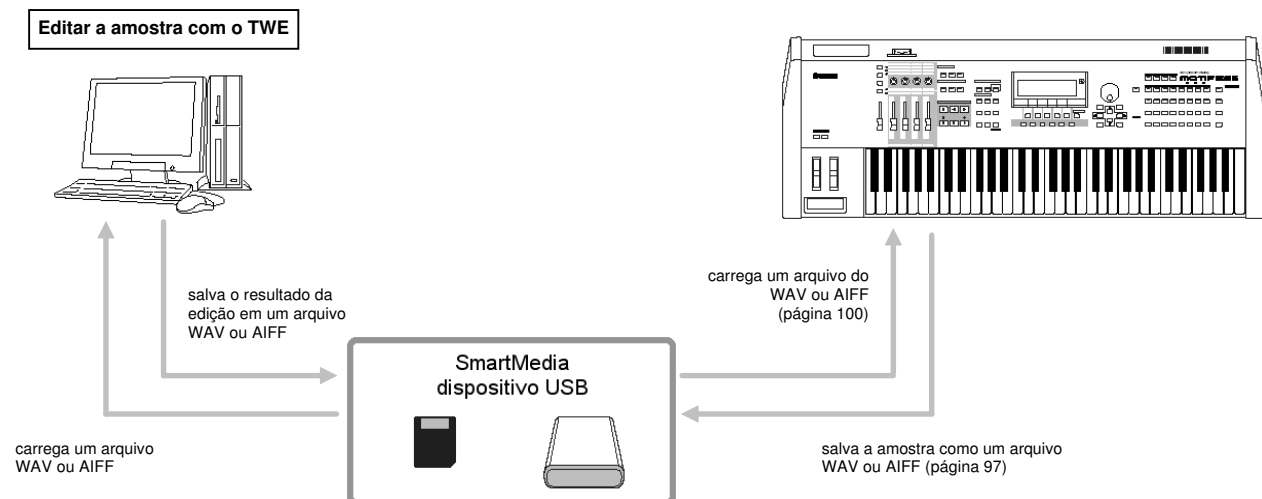
Conforme descrito na página 76, os timbres de uma placa Plug-in instalada no MOTIF ES podem ser divididos em dois tipos: Board ou Plug-in. Os timbres Plug-in podem ser editados no modo Voice Edit do MOTIF ES ou podem ser editados usando o software Voice Editor no computador. Os timbres Board, no entanto, são editados usando um software editor existente no CD-ROM "TOOLS for Modular Synthesis Plug-in System".



* Configure o tipo de arquivo para Plug-in All Bulk 1, 2 ou 3 (extensão: W2B)

Usando o TWE Wave Editor para editar amostras

O software TWE Wave Editor (incluído no CD-ROM) permite que você edite material de áudio em seu computador e salve-o como amostra para ser usada pelo MOTIF ES. Graças à interface gráfica de fácil compreensão, você pode editar virtualmente os parâmetros da forma-de-onda a partir do seu computador.



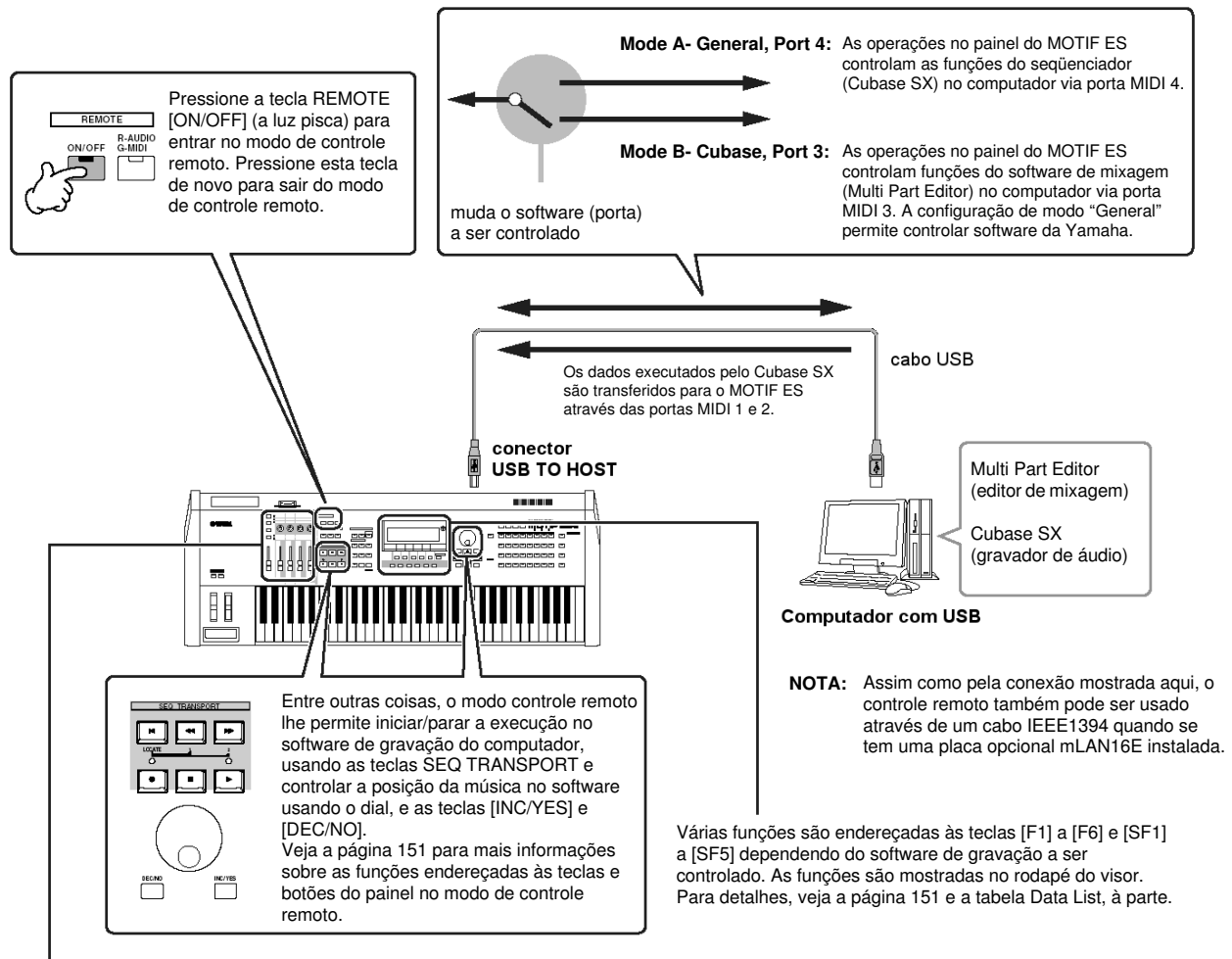
NOTA: Para detalhes sobre como instalar o TWE e os requisitos mínimos exigidos para o sistema, consulte o Installation Guide, à parte.

NOTA: Para informações sobre como usar o TWE, consulte o respectivo manual (em arquivo formato PDF) no CD-ROM.

Controlando um computador a partir do instrumento

Como você viu nas seções anteriores, o MOTIF ES pode ser controlado a partir de um computador. Nesta seção, veremos como pode ser feito o oposto —controlar a operação do software de música/áudio que está no computador. Esse poderoso recurso lhe permite controlar dois softwares diferentes usando os botões rotativos, deslizantes e as teclas do painel do MOTIF ES, ao invés de usar o mouse e o teclado do seu computador. O MOTIF ES pode ser usado para controlar softwares integrados de gravação (DAW - digital audio workstation), tais como Cubase SX e SONAR, e também o software Multi Part Editor (incluso no CD-ROM que vem com o instrumento). A função de controle remoto simula equipamentos controladores conhecidos, como o Yamaha 01X, possibilitando que você use os botões do painel do MOTIF ES para controlar seu software de música/áudio.

Como mostrado no exemplo abaixo, o MOTIF ES usa duas das quatro portas USB disponíveis para controlar dois softwares diferentes, enquanto as duas outras portas transferem dados MIDI.



As funções dos oito botões rotativos/deslizantes dos equipamentos controladores simulados (ex: Yamaha 01X) são endereçadas aos quatro botões rotativos/deslizantes do MOTIF ES. Pressionando a tecla [SF5] muda as funções do grupo (1 a 4 ou 5 a 8) endereçado aos botões.

Nos equipamentos controladores (ex: Yamaha 01X), os oito botões rotativos também podem ser usados como chaves (on/off). No entanto, como os botões rotativos do MOTIF ES não têm essa função, são então usadas as teclas [PRE1] a [PRE4] para essa finalidade. Enquanto nos equipamentos controladores os oito botões rotativos giram "sem fim", no MOTIF ES eles tem o giro limitado. Para alguns parâmetros, isso significa que o valor pode não atingir os pontos de mínimo e de máximo. Se isso ocorrer, você pode usar o dial para ajustar o valor desejado. O dial está sempre ativado para ajustar o valor correspondente ao último botão rotativo que foi usado.

- Softwares que podem ser controlados pelo MOTIF ES

Windows

SQ01 V2
Cubase SX
SONAR 2.0
Multi Part Editor for MOTIF-RACK
Multi Part Editor for MOTIF ES6/7/8

Macintosh

Logic 5.5
Digital Performer 3.1

Configurando para controle remoto

Configurando o MOTIF ES

1. Configure o parâmetro MIDI IN/OUT para “USB” ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER). Ao conectar o computador ao MOTIF ES via mLAN (com uma placa opcional mLAN16E instalada), configure este parâmetro para “mLAN”.
2. Acesse a tela de configuração de controle remoto pressionando a tecla [F4] CTL ASN, e em seguida a tecla [SF4] REMOTE.
3. Configure o software a ser controlado e o número da porta, conforme a ilustração da página anterior.



4. Pressione a tecla [ENTER] para efetivar as configurações feitas no passo 3 acima.
5. Pressione a tecla [STORE] para armazenar as configurações feitas nos passos 1 a 4 acima.

⚠ CUIDADO

As configurações do modo Utility só são armazenadas na memória interna Flash ROM ao se pressionar a tecla [STORE]. Lembre-se de que as configurações serão perdidas ao se desligar o instrumento se não for executada a operação de Store.

⚠ CUIDADO

As configurações do modo Utility só são armazenadas na memória interna Flash ROM. Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM (durante a mensagem “Executing...” ou “Please keep power on”). Se o equipamento for desligado nessa situação ocorrerá perda de todos os dados e poderá causar “travamento” do sistema (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não mais ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo ao ser ligado novamente.

Configurando o computador

1. Após seguir as instruções descritas na seção “Configurando” (página 142), instale o software desejado no computador.

Para detalhes sobre como instalar o software da Yamaha incluso no CD-ROM, consulte o Installation Guide, à parte.

2. Entre no modo Song ou Pattern no MOTIF ES, e em seguida inicie o software no computador.

Para instruções sobre o software, consulte o respectivo manual.

3. Configure os parâmetros relativos a MIDI e controle remoto no software.

Configure a porta de MIDI, conforme a ilustração da página anterior.

Para detalhes, consulte o manual do software em questão.

As instruções sobre como configurar vários softwares são mostradas a seguir.

● Cubase SX

1. Abra o menu [Devices] e selecione [Device Setup] para acessar a janela "Device Setup".
2. Clique na ficha [Add/Remove] e adicione o dispositivo "Mackie Control".
3. Selecione o dispositivo Mackie Control e clique na ficha [Setup].
4. Se no passo 3 do tópico "Configurando o MOTIF ES" você configurou Port para "4", então configure MIDI Input para "YAMAHA USB IN 0-4" e MIDI Output para "YAMAHA USB OUT 0-4".

NOTA: As funções dos botões da Mackie Control são endereçadas aos botões do MOTIF ES, com exceção de UserA e UserB (FootSw) que não são suportadas pelo MOTIF ES.

● SONAR

1. Abra o menu [Options] e selecione [MIDI Devices] para acessar a janela "MIDI Devices".
2. Se no passo 3 do tópico "Configurando o MOTIF ES" você configurou Port para "4", então adicione "YAMAHA USB IN 0-4" em "Inputs", e adicione "YAMAHA USB OUT 0-4" em "Outputs".
3. Abra o menu [Options] e selecione [Control Surfaces] para acessar a janela Control Surface.
4. Clique no ícone "New", selecione "Mackie Control", e em seguida configure Input Port para "YAMAHA USB IN 0-4", e Output Port para "YAMAHA USB OUT 0-4" (se configurou Port para "4" no passo 3 do tópico "Configurando o MOTIF ES").

● Digital Performer

1. Abra o menu [Basics] e selecione [Control Surface Setup] para acessar a janela "Control Surface".

2. Selecione "Mackie Control" na seção Driver.

Se a opção "Mackie Control" não está disponível, veja as instruções adicionais abaixo.

3. No quadro de configuração de "Unit" e "MIDI", selecione "Mackie Control" na seção "Unit" e selecione a porta MIDI na seção "MIDI".

Caso você não consiga selecionar "Mackie Control" no passo 2 acima:

- 1) Copie o software Mackie Control Plug-in do site "www.motu.com" (na Internet) e salve-o no disco rígido do seu computador.
- 2) Mova o arquivo Mackie Control para a pasta "Plug-ins" que está dentro da pasta em foi instalado o Digital Performer.
- 3) Inicie o software Digital Performer.

* Mackie Control é marca da Mackie Designs, Inc.

● Logic

Ao ligar o MOTIF ES antes de iniciar o Logic:

1. No modo Utility, defina que o software a ser controlado é o "Logic", e em seguida entre no modo Remote Control.

2. Inicie o Logic no computador.

O Logic automaticamente reconhece o MOTIF ES e efetua as configurações necessárias.

Ao iniciar o Logic antes de ligar o MOTIF ES:

1. Inicie o Logic no computador, e em seguida ligue o MOTIF ES.

Se você já configurou no modo Utility que o software a ser controlado é o "Logic", não é necessário efetuar o passo 2 porque o Logic reconhecerá automaticamente o MOTIF ES quando esse passo é executado.

2. No modo Utility, configure o software para ser controlado pelo "Logic", e em seguida entre no modo Remote Control.

O Logic automaticamente reconhece o MOTIF ES e efetua as configurações necessárias.

Caso o Logic não reconheça o MOTIF ES, siga o procedimento abaixo:

- 1) Selecione no menu: [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install].
- 2) Na janela acessada no passo 1, efetue a busca do Logic Control.

Se a busca for bem sucedida, o Logic reconhece o MOTIF ES e efetua as configurações necessárias.

Se ainda assim, o Logic não reconhecer o MOTIF ES, siga o procedimento abaixo:

- 1) Selecione no menu [Option] → [Preference] → [Control Surface] → [Install].
- 2) Adicione Logic Control à janela acessada pelo passo 1.
- 3) Especifique Input Port e Output Port na janela CONTROL SURFACE SETUP, acessada pelo passo 2.

* Logic Control é marca registrada da Emagic.

● SQ01

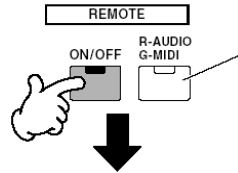
Para informações sobre como configurar a porta MIDI, consulte o Installation Guide, à parte. Para informações sobre o uso do controle remoto, siga as instruções abaixo:

1. Selecione [Setup] → [Remote Control] para acessar a janela Remote Control Setup.

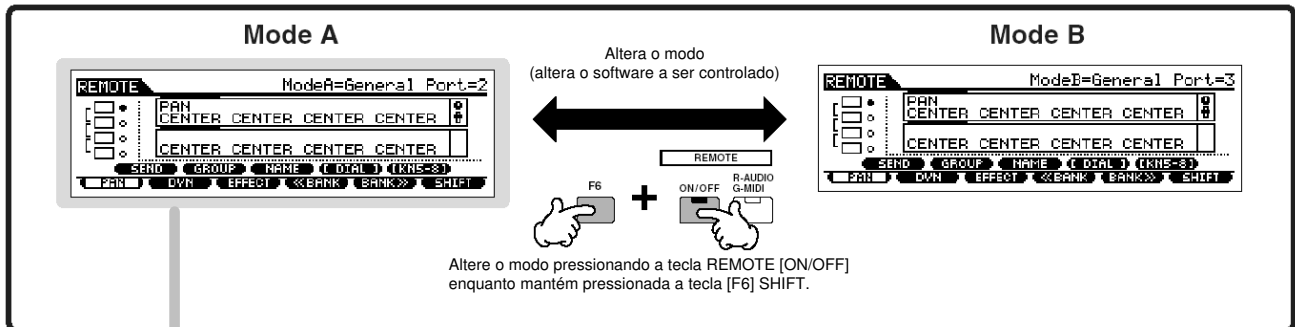
2. Selecione o modo "01X", e em seguida configure Input Device/Output Device para o número apropriado da porta.

Funções endereçadas às teclas do painel no modo de controle remoto

Para entrar no modo de controle remoto (Remote Control), pressione a tecla REMOTE [ON/OFF] (a luz pisca). Aparece a tela REMOTE (como as mostradas abaixo), e os controles do painel são habilitados para operação remota com o software do computador (e suas funções normais são desabilitadas). Pressione esta tecla novamente para sair do modo de controle remoto.



Esta tecla está disponível quando Mode está configurado para "General" e é usada para alternar entre a edição das trilhas de áudio (luz vermelha) e de MIDI (luz verde) do software seqüenciador.



Este é o cursor que indica a trilha/parte ora editado pelo botão rotativo/deslizante. Ajustando o botão faz o cursor mover automaticamente para a trilha/parte correspondente. Você também pode mover o cursor usando as teclas [←] e [→].

Os parâmetros controlados pelos botões e seus valores são mostrados em duas linhas.

Pressione a tecla [KNOB CONTROL FUNCTION] para modificar as funções endereçadas às teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5] (mostradas no rodapé do visor). Consulte a tabela Data List, à parte.

Ajustando-se o botão pode-se alterar o menu [SF4] para indicar [DIAL]. Quando aqui é mostrado [DIAL], o dial e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] assumem a mesma função do último botão que foi usado. Se você quiser restaurá-los para suas funções originais (controle da posição da música), pressione a tecla [SF4] para apagar o menu [DIAL].

Quando aparece [←BANK] e [BANK→] na tela, você pode usar as teclas [F4] e [F5] para mudar o banco de oito trilhas/partes a ser controlado (mostrado na tela).

Pressione a tecla [SF5] para alternar o cursor entre a linha superior e a inferior.

NOTA: Os nomes dos parâmetros são mostrados no visor conforme a informação transferida do software do computador. Os caracteres podem estar distorcidos dependendo do software ou do sistema operacional do computador.

A seguir são explicadas quais as teclas do painel que estão associadas a funções do sequenciador no modo de controle remoto.

● Teclas SEQ TRANSPORT

O modo de controle remoto lhe permite iniciar/parar a execução da música do software de gravação no computador por meio das teclas SEQ TRANSPORT e controla a posição da música no software por meio do dial, ou das teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

NOTA: Quando o cursor é mostrado em qualquer das pistas/partes das duas linhas do visor LCD, o dial e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] assumem a função do último botão rotativo que foi usado, e por isso não pode ser usado para controlar a posição da música. Para que essas teclas e o dial possam controlar novamente a posição da música, pressione as teclas [←]/[→] várias vezes ou pressione a tecla [SF4] (se o menu [DIAL] estiver sendo mostrado) para deletar o cursor.

● Botão rotativo, dial, e teclas [PRE1] - [PRE4]

As funções dos oito botões rotativos (knobs) dos equipamentos controladores emulados (como o Yamaha 01X) são endereçadas aos quatro botões rotativos do MOTIF ES. Pressionando-se a tecla [SF5] pode-se escolher quais as funções de grupo (1 a 4 ou 5 a 8) estão endereçadas aos quatro botões. Quando [←<BANK] e [BANK>>] são mostrados no visor, você pode usar as teclas [F4] e [F5] para alterar o banco de oito pistas/partes (mostradas no visor) a serem controladas.

Os oito botões do equipamento controlador que está sendo emulado (como o Yamaha 01X) podem também ser usados como chaves on/off (pressionando-os). Entretanto, como o MOTIF ES não possui esse recurso, são usadas para isso as teclas [PRE1] a [PRE4]. Por conveniência, a função de chave on/off correspondente ao último botão rotativo que foi usado é endereçada automaticamente à tecla [ENTER].

Enquanto no equipamento controlador os oito botões rotativos podem girar “sem-fim”, os quatro botões rotativos do MOTIF ES têm rotação limitada. Ao ajustar determinados parâmetros, pode acontecer de não ser possível atingir os pontos dos valores mínimos e máximos. Caso isso ocorra, você poderá usar o dial para ajustar o valor desejado. Por conveniência, o dial assume a operação do parâmetro correspondente ao último botão rotativo que foi usado.

NOTA: Para que o dial e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] possam controlar novamente a posição da música, pressione as teclas [←]/[→] várias vezes ou pressione a tecla [SF4] (se o menu [DIAL] estiver sendo mostrado) para deletar o cursor.

● Controles deslizantes (sliders)

As funções dos oito controles deslizantes (sliders) nos equipamentos Mackie Control, Logic Control e Yamaha 01X são endereçadas aos quatro controles deslizantes do MOTIF ES. Pressionando-se a tecla [SF5] pode-se escolher quais as funções de grupo (1 a 4 ou 5 a 8) estão endereçadas aos quatro controles deslizantes. Quando [←<BANK] e [BANK>>] são mostrados no visor, você pode usar as teclas [F4] e [F5] para alterar o banco de oito pistas/partes (mostradas no visor) a serem controladas.

● Teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5]

As funções endereçadas a essas teclas dependem do modo selecionado (A ou B) e do software que está sendo usado (conforme configurado no passo 3 da seção “Configurando no MOTIF ES”, pág. 148).

Quando o modo está configurado para “General”, essas teclas são endereçadas de forma a atuar da mesma forma que as funções das teclas do painel do Yamaha 01X, para controlar vários softwares de música/áudio. Os nomes correspondentes das teclas do painel do 01X também são indicados na base do visor do MOTIF ES.

Quando o modo está configurado para “Logic”, essas teclas são endereçadas de forma a atuar da mesma forma que as funções das teclas do painel do Logic Control, para controlar o software Logic no computador. Os nomes correspondentes das teclas do painel do Logic Control também são indicados na base do visor.

Quando o modo está configurado para “Cubase” ou “SONAR” ou “D.Perf”, essas teclas são endereçadas de forma a atuar da mesma forma que as funções das teclas do painel da Mackie Control, para controlar o respectivo software no computador. Os nomes correspondentes das teclas do painel da Mackie Control também são indicados na base do visor.

O endereçamento de funções pode ser alterado pressionando-se as teclas [KNOB CONTROL FUNCTION]. As tabelas de endereçamento de funções das teclas [F1] - [F6] e das teclas [SF1] - [SF5] para cada software de gravação estão no folheto Data List.

NOTA: Dentre as funções endereçadas às teclas [F1] a [F6] e às teclas [SF1] a [SF5], as funções indicadas em chaves (ex: [DIAL]) não estão relacionadas com a Mackie Control, o Logic Control e nem o 01X, e são específicas do MOTIF ES.

● Dial, teclas [INC/YES] e [DEC/NO]

Embora o dial e as teclas [INC/YES]/[DEC/NO] geralmente sejam usadas para alterar a posição da música no software do computador, quando você gira um dos botões rotativos do MOTIF ES, a função associada àquele botão é endereçada automaticamente também ao dial e às teclas de controle do painel e o menu [DIAL] aparece (junto à tecla [SF4]). Nessa condição, esses controles não podem ser usados para ajustar a posição da música. Para que o dial e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] possam controlar novamente a posição da música, pressione as teclas [←]/[→] várias vezes ou pressione a tecla [SF4] (se o menu [DIAL] estiver sendo mostrado) para deletar o cursor.

- **Teclas de cursor [←] e [→]**

Movendo o cursor para a esquerda ou direita, você pode mudar a pista ou parte controlada pelo dial e as teclas [INC/YES]/[DEC/NO]. Por exemplo, quando o cursor está na caixa superior da tela, ao se pressionar a tecla de cursor [→] faz mover as colunas em sucessão (1, 2, 3, 4...). Após a 4, o cursor é escondido e envolve o 1. Quando o cursor é mostrado no visor, o parâmetro no qual o cursor está localizado pode ser editado pelo dial ou pelas teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Quando o cursor está escondido, o dial e as teclas [INC/YES] / [DEC/NO] podem ser usados para sua função normal, que é controlar a posição da música.

- **Teclas de cursor [^] e [v]**

Quando o modo está configurado para "General", as teclas de cursor [^] e [v] efetuam a mesma função que as teclas DISPLAY [^]/[v] do 01X.

Quando o modo está configurado para qualquer outro que não seja "General", as teclas de cursor [^] e [v] efetuam a mesma função que as teclas de cursor [^]/[v] da Mackie Control e do Logic Control.

- **Tecla [EXIT]**

Quando o modo está configurado para "General", esta tecla efetua a mesma função que a tecla [PAGE SHIFT] do 01X.

Quando o modo está configurado para qualquer outro que não seja "General", esta tecla não tem função de controle.

- **Tecla BANK, GROUP e NUMBER**

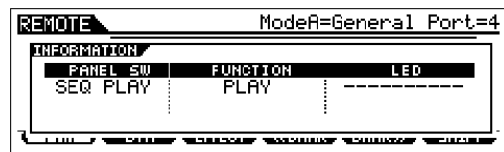
Estas são endereçadas para efetuar as mesmas funções que as teclas imediatamente acima dos faders (controles deslizantes) do 01X, da Mackie Control e do Logic Control.

[PRE1] a [PRE4]	Os oito botões rotativos do 01X, da Mackie Control e do Logic Control também podem ser usados como chaves on/off. Entretanto, como os quatro botões rotativos do MOTIF ES não possuem esse recurso, as teclas [PRE1] a [PRE4] são usadas com essa finalidade (chave on/off).
[PRE5] a [PLG3]	As funções das oito teclas [REC/RDY] da Mackie Control e do Logic Control são endereçadas a estas teclas. Observe que essas teclas não estão disponíveis quando o modo está configurado para "General".
[A] a [H]	As funções das oito teclas [SOLO] da Mackie Control e do Logic Control são endereçadas a essas teclas. Observe que estas teclas não estão disponíveis quando o modo está configurado para "General".
[1] a [8] e [TRACK SELECT]	Quando o modo está configurado para "General", as funções das nove teclas [SEL] do 01X são endereçadas a estas teclas. Quando o modo está configurado para qualquer outro que não seja o "General", as funções das oito teclas de [MUTE] da Mackie Control e do Logic Control são endereçadas às teclas [1] a [8].
[9] a [16] e [MUTE]	Quando o modo está configurado para "General", as funções das nove teclas [ON] do 01X são endereçadas a estas teclas. Quando o modo está configurado para qualquer outro que não seja o "General", as funções das oito teclas de [SELECT] da Mackie Control e do Logic Control são endereçadas às teclas [9] a [16].

Verificando os endereçamentos de controle remoto

Se você não está certo de qual função do software foi endereçada a um determinado controle do painel do MOTIF ES, este conveniente recurso permite que você rapidamente verifique-o no visor.

1. No modo Remote Control, pressione a tecla [INFORMATION] para acessar a tela de informação, indicando a função do último botão que foi pressionado.
2. Pressione a tecla que deseja verificar a função a qual está endereçada.



A tela mostrada acima é a que aparece quando você pressiona a tecla Play [→] de SEQ TRANSPORT. Da mesma forma, você poderá verificar o endereçamento de cada tecla de controle, pressionando-a.

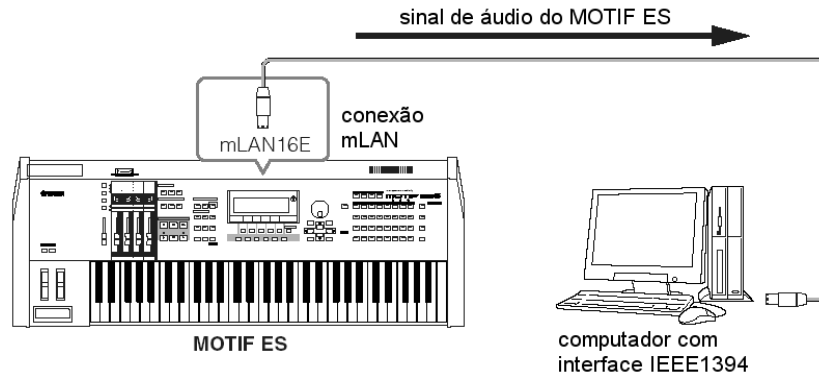
3. Pressione a tecla [INFORMATION] novamente para retornar ao modo Remote Control.

NOTA: Enquanto é mostrada a tela de informação, as teclas do painel não podem ser usadas para controlar o software no computador.

Gravando os sons do MOTIF ES no computador via mLAN

Usando a interface opcional mLAN16E e uma conexão através de cabo IEEE1394, você pode gravar áudio de múltiplas pistas do MOTIF ES para um software compatível com mLAN no seu computador. Isso lhe permite transferir os dados de áudio de músicas do MOTIF ES para o software para edições adicionais e armazenamento no disco rígido do computador.

Nas instruções abaixo, pode-se gravar no computador a reprodução de música e/ou a execução ao teclado no modo Song, em pistas separadas do software de gravação de áudio.

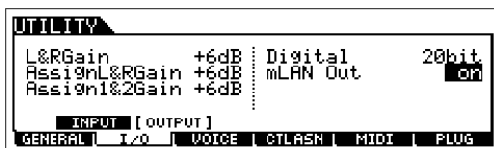


Configuração para conectar o computador ao MOTIF ES via mLAN

Configuração no MOTIF ES

1. Instale a interface opcional mLAN16E no MOTIF ES (página 288).
2. Após ligar o MOTIF ES, configure o parâmetro MIDI IN/OUT para "mLAN" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER).
3. Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song e selecionar a música que deseja executar, ou a configuração de mixagem que deseja usar.
4. Configure o parâmetro mLAN MonitorSw para "on" ([UTILITY] → [F2] I/O → [SF2] OUTPUT).

Quando este parâmetro está configurado para "on", o sinal de áudio que vai via mLAN para o computador também é enviado para o equipamento de áudio através das conexões principais de saída OUTPUT L/MONO e R. Isso permite a você monitorar o som que vai para o computador, usando fones de ouvido.

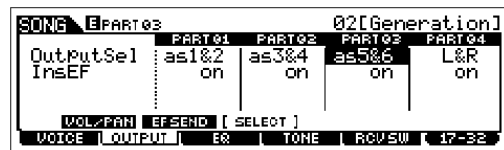


5. Determine o conector de saída ou o canal do sinal de áudio para cada parte.

Efetue as configurações desejadas para o parâmetro OutputSel ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F2] OUTPUT → [SF3] SELECT). Por exemplo, configure o parâmetro OutputSel da Parte 1 para "as1&2", o da Parte 2 para "as3&4", e o da Parte 3 para "as5&6".

Essas configurações (as1&2, as3&4, etc) indicam os conectores "físicos" de saída na placa opcional AIEB2, quando o dispositivo está instalado.

Quando a interface mLAN16E está instalada, essas configurações indicam os diferentes canais de áudio trafegando através de uma única conexão mLAN.



Configuração no computador

1. Conecte o computador ao MOTIF ES usando um cabo padrão IEEE1394.
2. Instale todos os softwares necessários no computador, inclusive o driver mLAN.
Consulte a documentação específica da mLAN16E.
3. Instale um software de gravação de áudio compatível com mLAN no computador.
Consulte o livreto Installation Guide para informações sobre como instalar aplicativos da Yamaha compatíveis com mLAN.
4. Configure os parâmetros relativos a áudio no software de gravação.
Consulte a documentação específica do software.

Executando a gravação no disco rígido

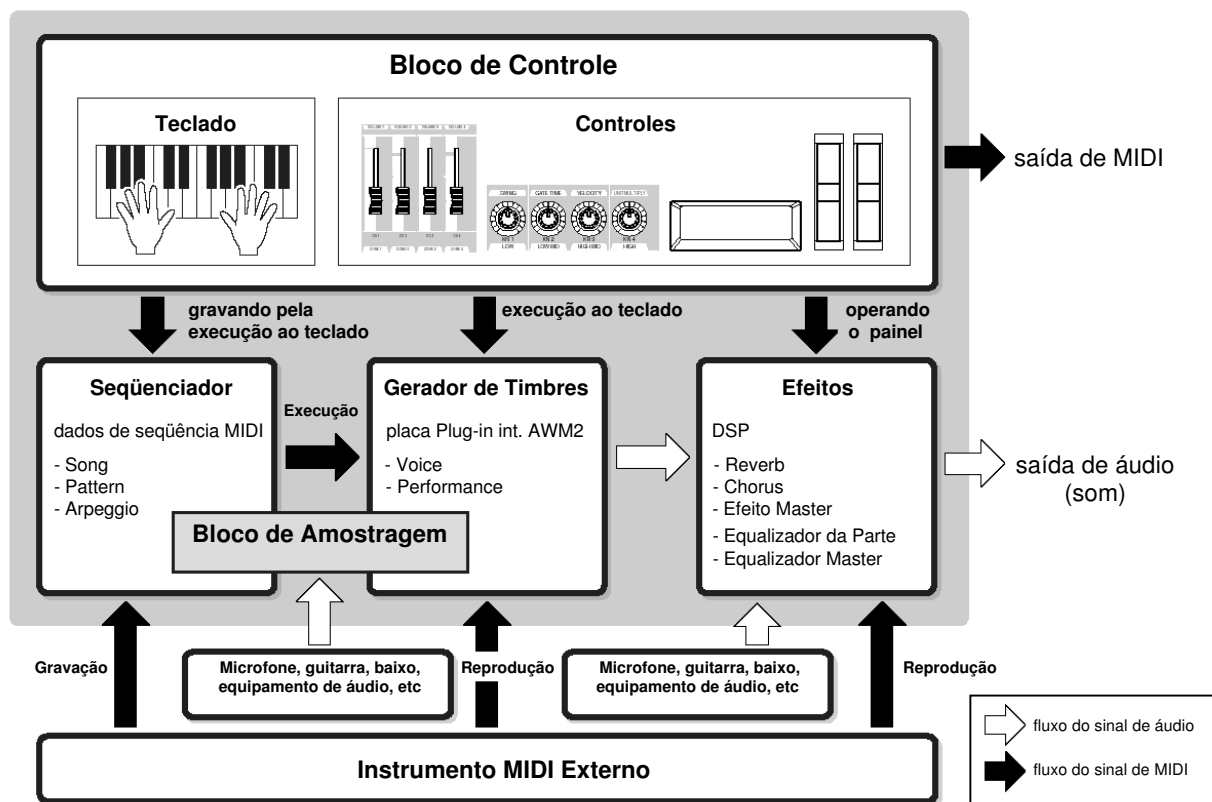
Após completar a configuração descrita acima, experimente gravar no disco rígido do computador a sua execução ao teclado, usando o software de gravação. Para detalhes sobre como efetuar isso, consulte a documentação específica do software.

Estrutura Básica

Esta seção lhe dá uma visão geral de fácil compreensão do MOTIF ES —sua enorme gama de recursos sofisticados, controle MIDI e funções de execução, e seu conveniente sistema de gerenciamento de arquivos para os dados originais que você cria com o instrumento.

Estrutura interna (visão geral do sistema)

O MOTIF ES é feito de vários blocos, como é mostrado aqui.



Bloco de controles

Este bloco consiste do teclado, rodas de Pitchbend e Modulation, fita de controle, botões rotativos e deslizantes, etc.

O teclado por si só não gera os sons, mas ele gera / transmite informações de execução de notas, com suas respectivas intensidades, e outras informações (mensagens MIDI) para o bloco de geração de timbres do sintetizador, quando você toca as notas. Os controles também geram / transmitem mensagens MIDI. O bloco do gerador de timbres produz os sons de acordo com as mensagens MIDI transmitidas pelo teclado e controles.

Controles suportados pelo MOTIF ES

Os controles que você pode usar neste sintetizador as respectivas páginas de referência estão listados abaixo:

• Controles com os quais o MOTIF ES é equipado

Teclado (sensível à velocidade e aftertouch).....	pág. 18
Roda de Pitch Bend	pág. 64
Roda de Modulation	pág. 64
Fita de controle (ribbon controller)	pág. 65
Botões rotativos (knobs)	pág. 50
Botões deslizantes (slider)	pág. 51

• Controles (opcionais) que podem ser conectados pelo painel traseiro do MOTIF ES

Pedal de controle contínuo	pág. 42
Pedal de comutação (chave)	pág. 42
Controle por sopro	pág. 42

Parâmetros relativos a controles em cada modo

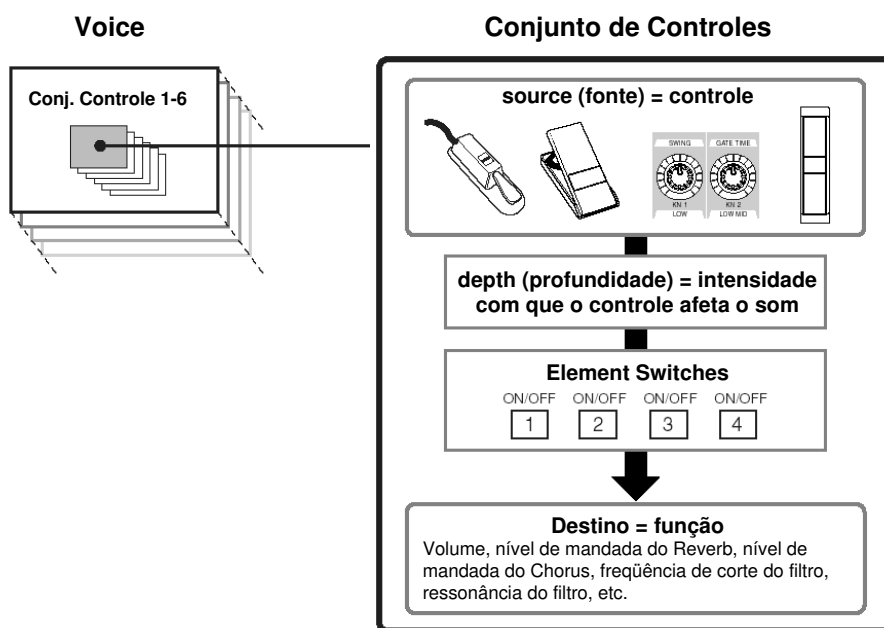
A tabela abaixo mostra as operações para acessar os parâmetros relativos a controles em cada modo. Os parâmetros para o pedal comutador (chave) e botões rotativos A/B aplicam-se a todo o instrumento, não importando qual o programa (Voice/Performance/Song/Pattern) que está selecionado.

modo Voice	Conjunto de controles (p/ cada timbre)	[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET	veja abaixo
	Endereçando o número de Control Change para cada controle (p/ todos os timbres)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF4] CTL ASN	Pág. 262
modo Performance	Endereçando o número de Control Change para cada controle (p/ cada Performance)	[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Pág. 214
modo Song	Endereçando o número de Control Change para cada controle(p/ cada mixagem de música)	[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Pág. 234
modo Pattern	Endereçando o número de Control Change para cada controle(p/ cada mixagem de padrão)	[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN	Pág. 248
todos os modos	Endereçando a função e o número de Control Change para o botão A/B	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN	Pág. 263
	Endereçando a função e o número de Control Change para o pedal comutador (conectado à tomada ASSIGNABLE)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW	Pág. 263

Conjunto de controles

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET Pág. 192

Além de seus parâmetros originais de controle, os controles do instrumento, tais como as rodas de Pitch Bend e de Modulation, podem ser endereçados livremente para uma variedade de parâmetros diferentes. Por exemplo, você poderia endereçar o ajuste de Resonance para a roda de Modulation e configurar o aftertouch para atuar sobre vibrato. Essas configurações para todos os controles são designadas como um “conjunto de controles” (Controller Set) e podem ser criados até seis conjuntos de controle para cada timbre (Voice).



NOTA: Você pode configurar se o controle afeta cada elemento configurando a chave Element Switch para “on” ou “off” como desejar. Observe que isso se aplica apenas aos timbre normais.

NOTA: Os parâmetros da chave Element Switch não estão disponíveis quando uma função não relacionada aos elementos (1 - 40) é configurada como destino.

● Fonte e destino

A “fonte” (source) refere-se ao dispositivo físico e o “destino” (destination) refere-se ao parâmetro ou função que está sendo controlado. Está disponível uma enorme variedade de parâmetros de destino, muito mais do que aqueles listados acima. Para ver a lista completa dos parâmetros de destino, consulte o livreto Data List.

● Usando uma fonte para controlar vários destinos

Por exemplo, configure o parâmetro Source (fonte) do Control Set 1 para MW (roda de Modulation) e o parâmetro Destination (destino) para ELFO-PM (intensidade do LFO para modulação de tom no elemento). Em seguida, configure o parâmetro Source do Control Set 2 também para MW, mas configure o parâmetro Destination para ELM PAN (pan do elemento). Você ainda precisará especificar o elemento a ser controlado e também a profundidade (intensidade) de atuação do controle.

Neste exemplo, quando você move a roda de Modulation para frente, a quantidade de modulação no tom aumenta proporcionalmente, e a posição do som do elemento no estéreo (pan) move-se da esquerda para a direita. Dessa forma, você pode fazer com que o som se modifique de várias formas diferentes, simplesmente ajustando um único dispositivo controle.

● Usando várias fontes e para controlar um destino

Por exemplo, configure o parâmetro Source do Control Set 1 para MW (roda de Modulation) e o parâmetro Destination para ELFO-PM (intensidade do LFO para modulação de tom no elemento). Em seguida, configure o parâmetro Source do Control Set 2 para FC (pedal controlador) e configure o parâmetro Destination também para ELFO-PM (intensidade do LFO para modulação de tom no elemento).

Agora, a modulação de tom está associada tanto para roda de Modulation quanto para o pedal controlador. Dessa forma, você pode ter vários controles diferentes atuando sobre o mesmo aspecto do som. Isso pode ser útil em situações de execução ao vivo, permitindo a você usar qualquer controle que achar conveniente no momento.

NOTA: O conjunto de controles editado no modo Voice Edit está disponível quando o timbre correspondente está selecionado nos modos Performance, Song, ou Pattern.

NOTA: A função endereçada ao controle pela função do conjunto de controle pode ser aplicada apenas ao bloco do gerador interno de timbres. Ao se usar o controle serão transmitidas as mensagens MIDI (número de Control Change configurado abaixo) para os instrumentos MIDI externos.

Associando números de Control Change aos controles

As funções endereçadas aos controles pela função Controller Set (conjunto de controle) podem ser aplicadas apenas ao bloco do gerador interno de timbres. Para atuar em instrumentos MIDI externos, os controles transmitirão as mensagens MIDI de Control Change, conforme a tabela abaixo.

Controle	Mensagem MIDI gerada	Tela no Visor
Aftertouch (pressão no teclado)	Channel Aftertouch (DnH)	–
Roda de Pitch Bend	Pitch Bend (EnH)	–
Roda de Modulation	Control Change (BnH, 01H)	–
Pedal (conectado à entrada SUSTAIN)*	Control Change (BnH, 40H)	–
Botões rotativos ASSIGN A, B*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN
Pedal (conectado à entrada ASSIGNABLE)*	Control Change (BnH)	[UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF3] FT SW
Fita de controle (ribbon controller)	Control Change (BnH)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] CTL ASN
Botões rotativos ASSIGN 1, 2		[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Pedais controladores 1, 2		[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN
Controlador por sopra (Breath Controller)		[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL ASN

* Estes controles não são usados na função Controller Set (conjunto de controle)

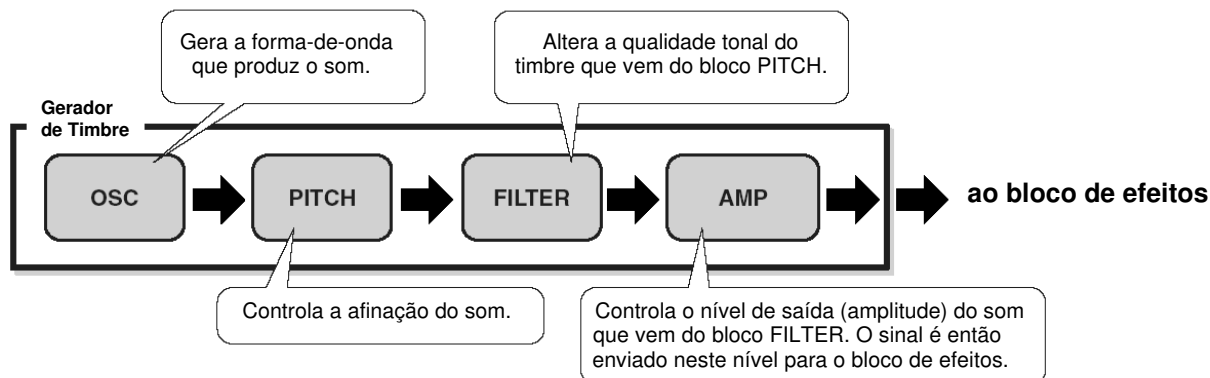
Como é mostrado acima, os recursos de controle de aftertouch (pressão no teclado), roda de Pitch Bend, roda de Modulation, e pedal conectado em SUSTAIN, foram projetados originalmente para um propósito específico, e quando são usados transmitem mensagens MIDI de Control Change pré-definidas, não importando qual é a sua alocação em um conjunto de controle dentro do sintetizador. Por exemplo, quando a função pan é endereçada à roda de Pitch Bend com o conjunto de controle, ao se usar a roda de Pitch Bend será aplicada a função pan ao gerador interno de timbres e serão transmitidas as mensagens MIDI de Pitch Bend ao instrumento MIDI externo.

Usando os outros controles serão transmitidas ao instrumento externo as mensagens de Control Change configuradas conforme as telas mostradas acima, enquanto que ao gerador interno de timbres serão aplicadas as funções configuradas pelo conjunto de controle.

Você pode configurar um controle de forma que ele transmita um tipo de mensagem de Control Change para o gerador interno de timbre e outro tipo para o instrumento MIDI externo. Por exemplo, em um conjunto de controle você poderia endereçar o parâmetro Resonance ao botão rotativo ASSIGN 1. E em seguida, no modo Utility, você poderia endereçar o Control Change 1 (Modulation) ao mesmo botão. Assim, ao girar o botão seria ajustada a ressonância no som do gerador interno de timbre, enquanto, ao mesmo tempo, seriam transmitidas mensagens de Modulation para o instrumento MIDI externo.

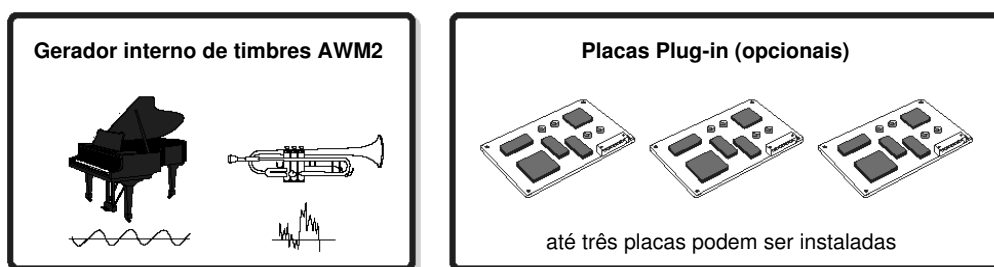
Gerador de Timbres

O bloco do gerador interno de timbres (Tone Generator) é o que de fato produz som em resposta às mensagens MIDI geradas ao se tocar no teclado, ao se usar os controles, e ao se executar o seqüenciador (Song/Pattern/Arpeggio).



Gerador interno de timbres AWM2 e placas Plug-in opcionais

O bloco do gerador interno de timbres deste instrumento consiste de uma fonte sonora interna AWM2 e placas Plug-in opcionais.



- **AWM2 (Advanced Wave Memory 2)**

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) é um sistema de síntese baseado em formas-de-onda amostradas (samples), e é usado em diversos sintetizadores Yamaha. Para um realismo extra, cada timbre gerado por AWM2 usa várias amostras de formas-de-onda de instrumentos reais. Além disso, pode-se aplicar uma grande variedade de parâmetros — gerador de envoltória, filtro, modulação, e outros.

Você também pode criar suas próprias formas-de-onda (samples) a partir de um microfone ou uma fonte externa de áudio, usando a função Sampling. Elas serão então armazenadas na memória interna (DRAM) e podem ser usadas da mesma maneira que as formas-de-onda que vêm pré-programadas.

- **Placas Plug-in**

Para detalhes sobre como usar as placas Plug-in opcionais para obter mais timbres, veja a página 74.

Timbre, Performance, e Mixagem

Este instrumento possui três tipos diferentes de programas, que formam as bases para se criar e tocar os sons.

● Timbre (Voice)

Um programa que contém os elementos sonoros para gerar o timbre de um determinado instrumento musical é chamado de "Voice".

Cada timbre consiste de até quatro elementos (no timbre normal) ou até 73 teclas (no timbre de bateria). Cada timbre é criado editando-se os parâmetros individuais de cada elemento/tecla e os parâmetros comuns a todos os elementos/teclas, no modo Voice (página 188) ou no modo Mixing (página 249).

● Performance

Um programa no qual vários timbres (Voices) são combinados, superpostos ou de outra forma, é chamado de "Performance".

Cada performance pode conter até quatro partes (timbres) diferentes.

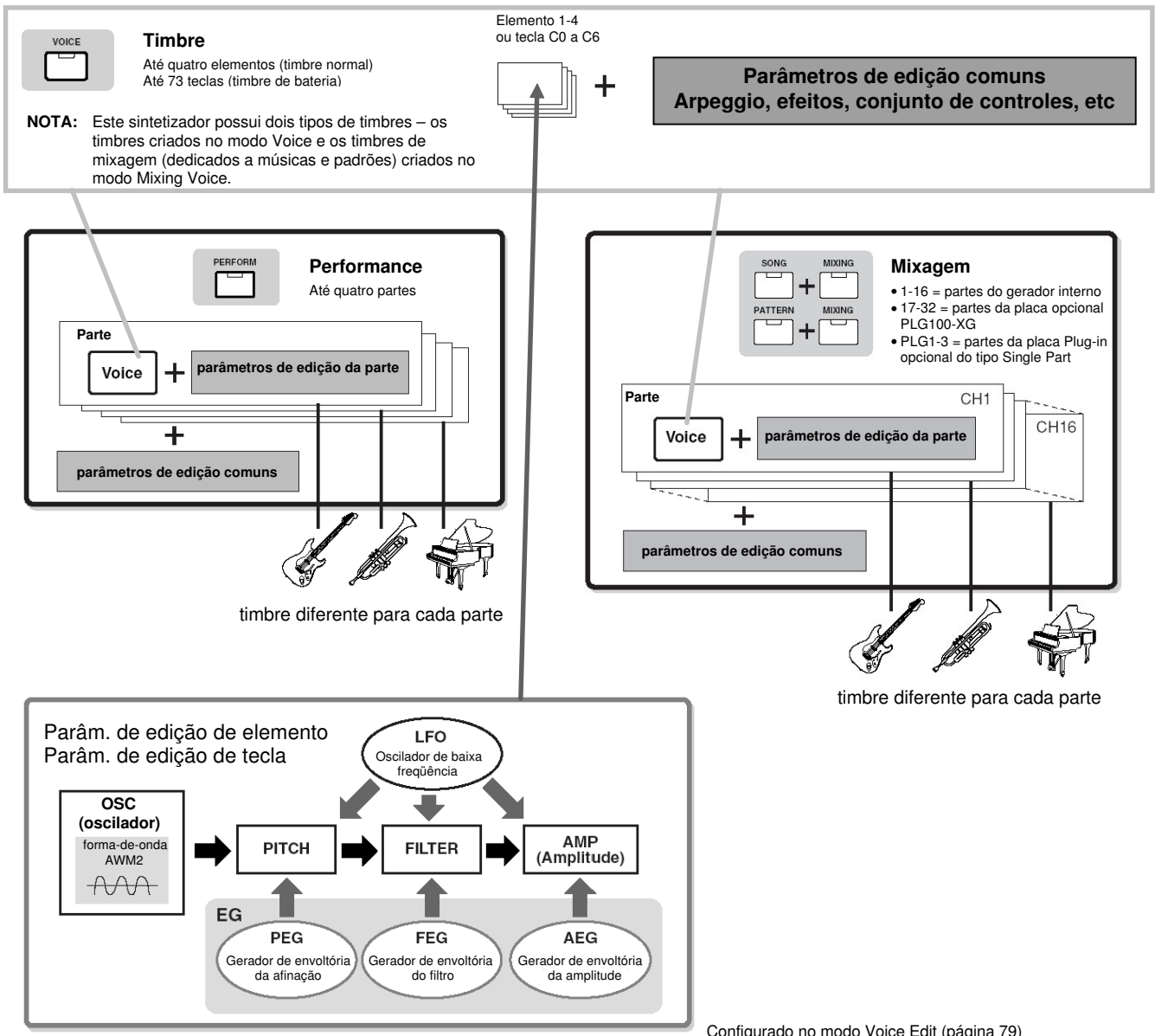
Cada performance pode ser criada editando-se os parâmetros individuais de cada parte e os parâmetros comuns a todas as partes, no modo Performance (página 212).

● Mixing

Um programa no qual múltiplos timbres (Voices) são endereçados a partes para execução multi-timbral nos modos Song e Pattern é chamado de "Mixing" (mixagem). Cada mixagem pode conter até 34 partes (página 163). Cada mixagem pode ser criada editando-se os parâmetros individuais de cada parte e os parâmetros comuns a todas as partes, no modo Song Mixing (página 233) ou no modo Pattern Mixing (página 248).

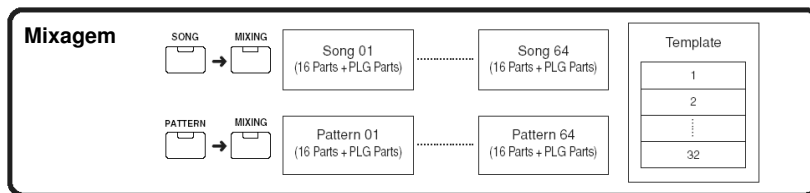
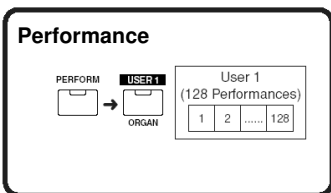
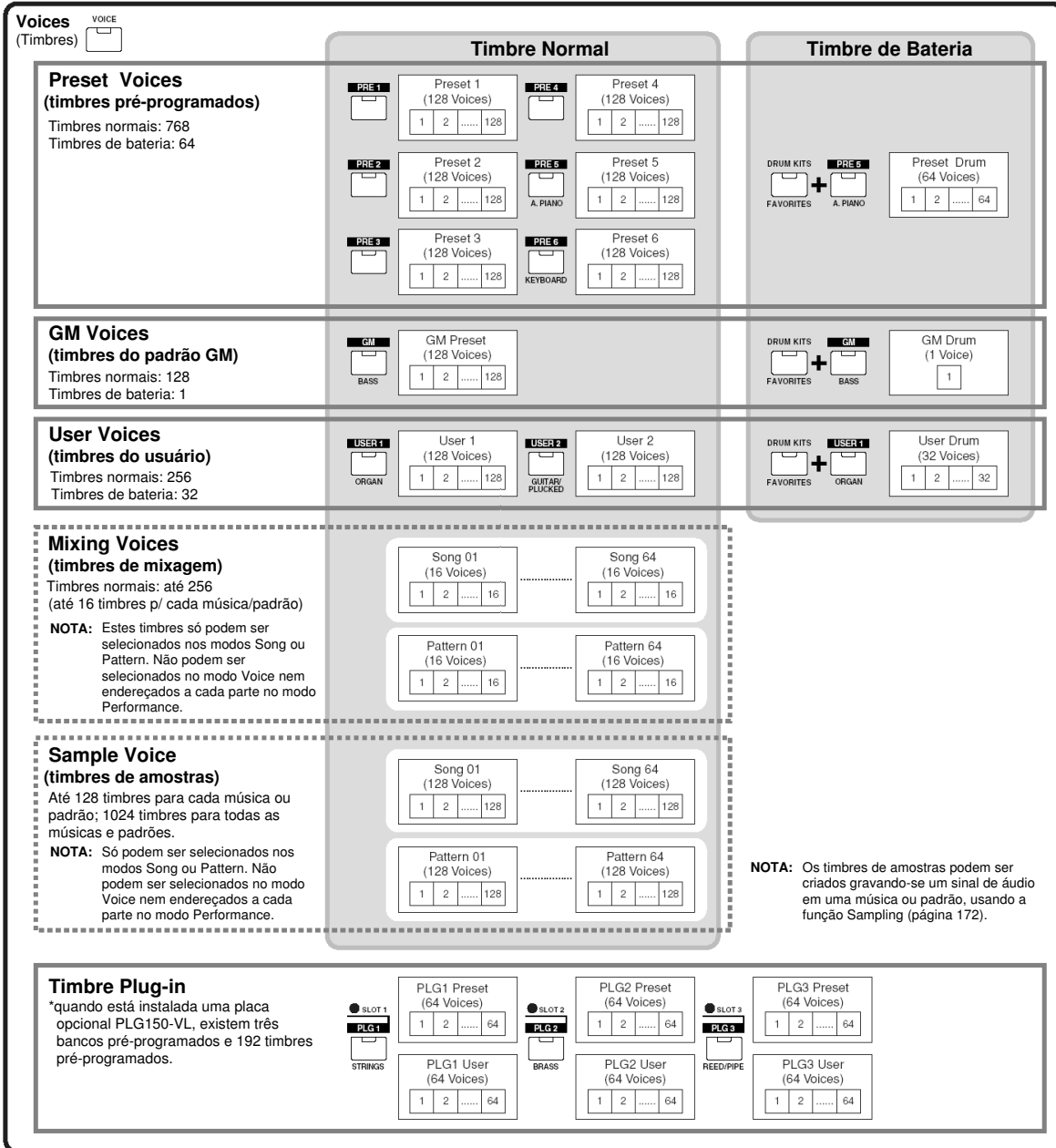
NOTA: A mixagem pertence à música (Song) ou ao padrão (Pattern).

A ilustração abaixo mostra a estrutura e a relação entre timbres (Voices), performances e mixagens (Mixings).



NOTA: Os parâmetros de edição de teclas do timbre de bateria não contêm configurações de LFO.

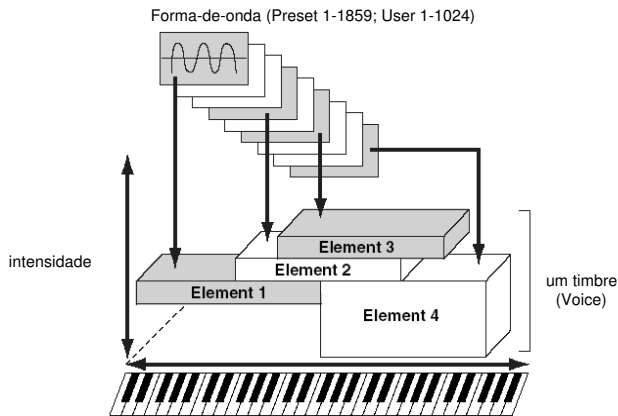
As ilustrações a seguir podem ajudar a entender a estrutura de memória de timbres, performances e mixagens.



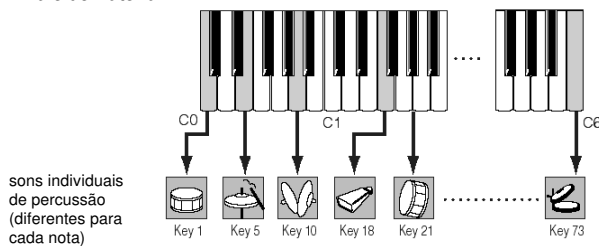
● Timbres Normais e Timbres de Bateria

Internamente, existem dois tipos de timbres (Voices). Os timbres normais são principalmente sons de instrumentos musicais afinados, que podem ser tocados sobre a extensão do teclado. Os timbres de bateria são em geral sons de percussão e tambores, endereçados a notas individuais do teclado. Um conjunto de formas-de-onda de percussão/tambores ou timbres normais endereçados a teclas é designado como kit de bateria.

Timbre Normal



Timbre de Bateria



● Timbres GM

O GM (General MIDI) é um padrão universal de organização de timbres e funções de MIDI em sintetizadores e geradores de timbres. Ele foi projetado originalmente para assegurar que qualquer música (seqüência MIDI) criada com um determinado dispositivo GM pudesse soar da mesma forma em qualquer outro dispositivo GM – independente do fabricante ou modelo. O banco GM deste sintetizador foi projetado para executar apropriadamente dados de música GM. No entanto, lembre-se de que a sonoridade poderá não ser exatamente igual à do gerador original.

● Parâmetros do gerador de timbres que produzem o som

Dentre os vários parâmetros que compõem um timbre, os básicos para a criação de som são aqueles ilustrados nas páginas 160 a 162: oscilador (Oscillator), ajuste de afinação (Pitch), filtro (Filter), ajuste de amplitude (Amplitude), oscilador de baixa frequência (LFO) e os três geradores de envoltória (PEG, FEG, AEG). Os parâmetros do oscilador, ajuste de afinação, filtro e ajuste de amplitude determinam os elementos básicos do som – altura (se o som é grave ou agudo), o timbre (qualidade tonal), e a intensidade (nível de amplitude). Os parâmetros do LFO e dos geradores de envoltória (EG) determinam as variações nestes três elementos básicos, desde quando o som inicia até quando ele termina. Adiante, explicaremos os detalhes sobre os parâmetros relativos ao som e forneceremos uma introdução aos fundamentos da síntese eletrônica.

● Oscillator (Oscilador)

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. Element/Drum Key → [F1] OSC

Esta unidade gera a onda que determina o tom básico. Você pode endereçar uma onda (ou material sonoro básico) a cada elemento de um timbre normal ou a cada tecla de um timbre de bateria.

No caso de um timbre normal, pode-se configurar, para cada elemento, a faixa de notas (região do teclado em que o elemento irá soar) assim como a resposta dinâmica (faixa de intensidades de notas em que o elemento irá soar).

Por exemplo, você poderia configurar um elemento para soar na região alta do teclado, e outro elemento para a região dos graves. Assim, mesmo dentro de um mesmo timbre (Voice), você pode ter dois sons para áreas diferentes do teclado, ou você poderia fazer as regiões dos dois elementos superpostas, de forma que soassem juntos dentro de uma determinada faixa. Além disso, você pode configurar cada elemento para responder a faixas diferentes de intensidade de execução (dinâmica), de maneira que um elemento soe em notas executadas com baixa intensidade e o outro soe em notas com alta intensidade. Veja a ilustração à esquerda desta página.

NOTA: Você pode endereçar a onda usando a seguinte operação:

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] →
selec. Element/Drum Key → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Na verdade, o que é endereçado aqui a um elemento ou tecla não é uma "onda", mas uma "forma-de-onda". A diferença entre os dois termos é explicada na página 173.

● Pitch (Afinação)

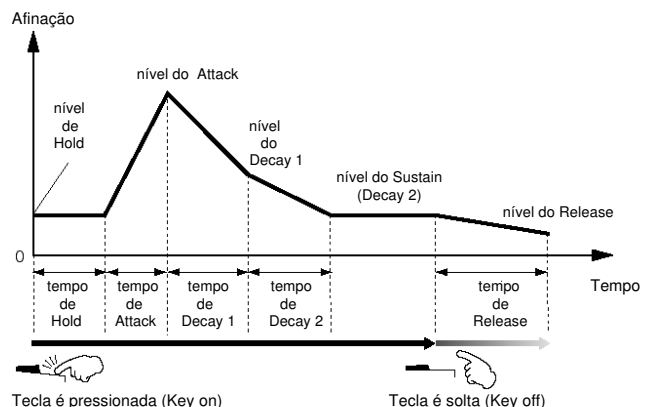
[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. Element/Drum Key → [F2] PITCH

Esta unidade controla a afinação da saída do som (onda) do oscilador. No caso de um timbre normal, você pode afinar elementos separados, aplicar escalonamento da afinação, etc. Além disso, você pode configurar o gerador de envoltória da afinação (PEG - Pitch Envelope Generator), que determina como a afinação varia no decorrer do tempo.

PEG (gerador de envoltória da afinação)

Usando o PEG, você pode controlar como acontece a transição da afinação desde o momento que o som inicia até quando ele cessa. Você pode criar a envoltória do PEG ajustando os parâmetros ilustrados abaixo. Quando você pressiona a nota no teclado, a afinação do timbre variará conforme a configuração desta envoltória.

Isso é útil para criar variações automáticas da afinação, o que é interessante em timbres de baixo sintético. Além disso, pode-se configurar diferentemente os parâmetros dos PEG de cada elemento ou tecla.



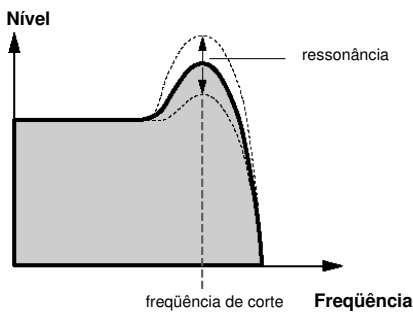
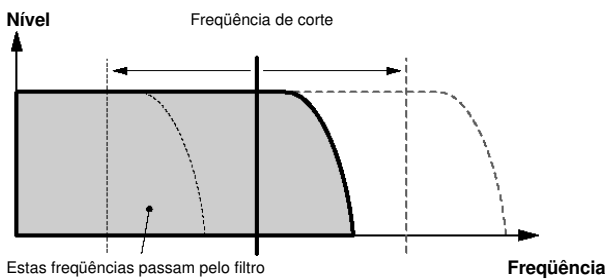
• **Filter (Filtro)**

[VOICE]→selec. Voice→[EDIT]→selec. Element/Drum K→[F3] FILTER

Esta unidade modifica a tonalidade do som que vem da unidade Pitch, filtrando a saída de uma porção específica de frequências do som.

Frequência de corte e Ressonância

Eis como o filtro funciona. No exemplo abaixo (filtro do tipo passa-baixa), as frequências presentes no sinal que estão abaixo de certa frequência podem passar, e as que estão acima daquela frequência são cortadas. A frequência de referência é conhecida como frequência de corte ("cutoff frequency"). Você pode produzir um som mais brilhante ou mais escuro ajustando a frequência de corte. A ressonância é o parâmetro que realça o nível das frequências do sinal que estão próximas à frequência de corte. Realçando os harmônicos nesta região, obtém-se uma sonoridade sibilante, tornando o som mais cortante.



Sobre os tipos de filtro

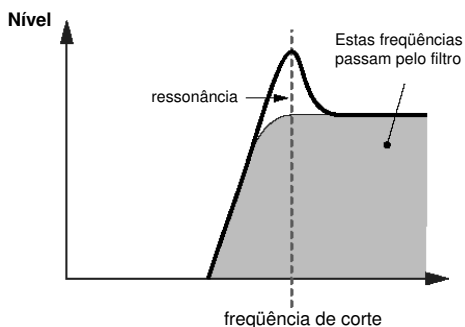
O filtro passa-baixa é mostrado na ilustração acima – entretanto, este sintetizador possui outros tipos de filtro (quatro, no total), como mostrado abaixo.

• **Filtro passa-baixa (low-pass filter)**

Deixa passar componentes do sinal abaixo da frequência de corte. Você pode usar o parâmetro Reso (ressonância) para dar mais característica ao som.

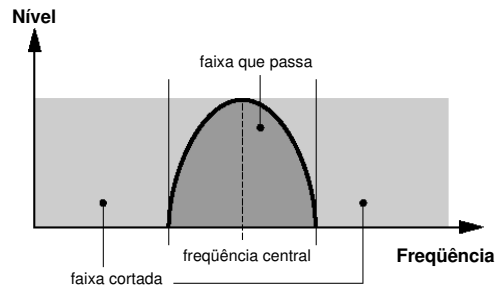
• **Filtro passa-alta (high-pass filter)**

Deixa passar apenas as componentes que estão acima da frequência de corte. Você então pode usar o parâmetro Reso (ressonância) para dar mais característica ao som.



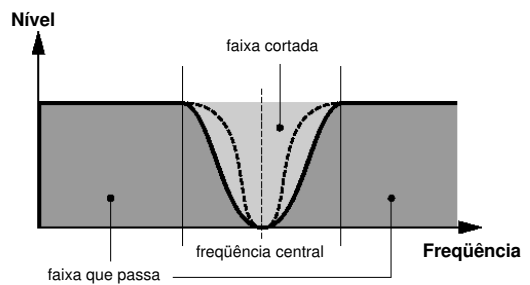
• **Filtro passa-faixa (band-pass filter)**

Deixa passar apenas as componentes de uma faixa em torno da frequência de corte. A largura desta faixa pode ser ajustada.



• **Filtro rejeita-faixa (band-elimination filter)**

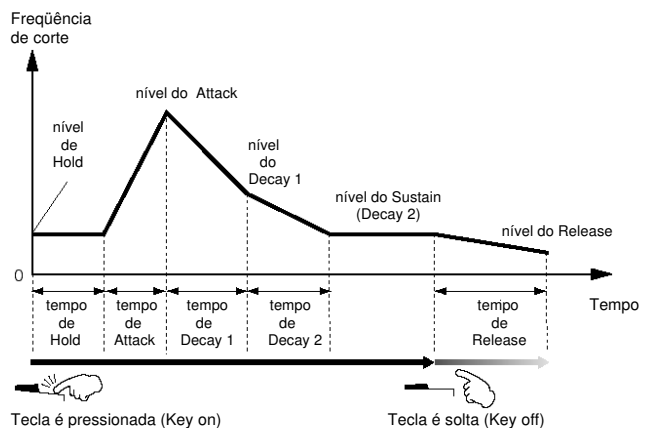
Atenua a faixa de componentes do sinal que estão próximas à frequência de corte, e deixa passar o restante.



Gerador de Envoltória do Filtro (FEG)

Usando o FEG, você pode controlar a variação de tonalidade desde o momento que o som começa até quando ele cessa. Você pode criar a envoltória configurando os parâmetros como ilustrados abaixo. Quando se pressiona uma tecla no teclado, a frequência de corte se modifica conforme as configurações da envoltória.

Isso é útil para se criar, por exemplo, efeitos de wah automático ou varreduras do filtro. Além disso, pode-se configurar diferentemente os parâmetros dos FEG de cada elemento ou tecla.



• Amplitude

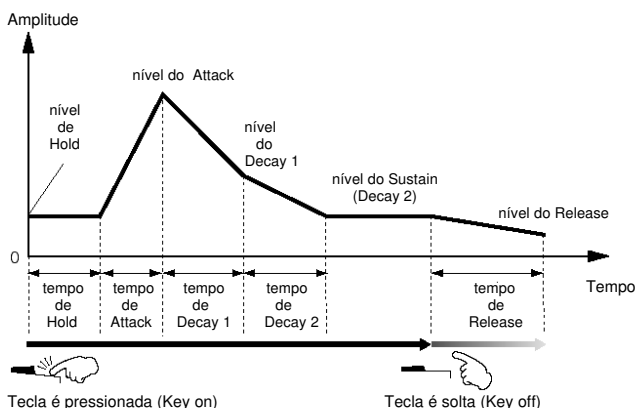
[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. Element/ Key → [F4] AMP

Esta unidade controla o nível de saída (amplitude) do som que vem do filtro. O sinal é enviado neste nível para o bloco de efeitos. Além disso, configurando o gerador de envoltória de amplitude (AEG), você pode controlar como o volume varia no decorrer do tempo.

Gerador de Envoltória de Amplitude (AEG)

Usando o AEG, você pode controlar a variação de amplitude (volume) desde o momento que o som começa até quando ele cessa. Você pode criar a envoltória configurando os parâmetros como ilustrados abaixo. Quando se pressiona uma tecla no teclado, a amplitude do som se modifica conforme as configurações da envoltória.

Além disso, pode-se configurar diferentemente os parâmetros dos AEG de cada elemento ou tecla.



NOTA: Quando você solta uma tecla enquanto mantém pressionado o pedal conectado em SUSTAIN, o som permanecerá no nível de Sustain mostrado acima. Para timbres que possuem o valor do nível de Sustain maior do que zero, o som continua. Para timbres que possuem o valor do nível de Sustain igual a zero, o som decairá naturalmente para o silêncio.

• LFO (oscilador de baixa frequência)

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → selec. Element/ Key → [F5] LFO

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F5] LFO

Como o nome sugere, o LFO produz uma onda de baixa frequência. Essa onda pode ser usada para variar a afinação, a frequência de corte do filtro ou a amplitude de cada elemento, para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo. O LFO pode ser configurado independentemente para cada elemento; ele também pode ser configurado globalmente para todos os elementos.

Gerador de Timbre Único (modos Voice/Performance) e Gerador Multi-timbral (modos Song/Pattern)

O bloco do gerador interno de timbres opera em duas formas diferentes (timbre único e multi-timbral), dependendo do modo selecionado. A diferença entre os dois está na possibilidade de operar ou não com vários canais de MIDI simultâneos.

• Gerador de timbre único (modos Voice / Performance)

Um gerador de timbres que recebe mensagens através de um único canal de MIDI e toca uma única parte de instrumento é designado como gerador de “timbre único”. Este é o estado de operação do gerador de timbres nos modos Voice e Performance.

NOTA: Para configurar o canal de recepção MIDI para a operação em timbre único (modos Voice e Performance), use o seguinte procedimento no modo Utility:

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh

• Gerador Multi-timbral (modos Song/Pattern)

Um gerador de timbres que recebe simultaneamente mensagens de vários canais de MIDI e toca várias partes de instrumentos é designado como “multi-timbral”. Isso possibilita a execução de música MIDI em vários canais —tais como em um seqüenciador ou software de computador —com cada parte interna endereçada e executando uma pista ou canal diferente. Este é o estado de operação do gerador interno de timbres nos modos Song e Pattern.

NOTA: Para configurar o canal de recepção MIDI para a operação multi-timbral (modos Song e Pattern), use o seguinte procedimento no modo Utility:

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh

NOTA: Ao usar um seqüenciador MIDI externo ou software em computador para comandar este instrumento, certifique-se de que está usando o modo Song ou o modo Pattern.

Polifonia Máxima

O termo “polifonia máxima” se refere ao maior número de notas que podem soar simultaneamente no gerador interno de timbres do instrumento. A polifonia máxima deste sintetizador é de 128 notas. Quando o bloco do gerador interno de timbres recebe um número de notas que excede a máxima polifonia, as notas que estavam tocando há mais tempo são silenciadas. Lembre-se que isso pode ser particularmente perceptível em timbres que não possuem decaimento. Além disso, a polifonia máxima se aplica ao número de elementos usados no timbre, e não ao timbre. Quando são usados timbres normais contendo até quatro elementos, a polifonia máxima de notas poderá ser menor do que 128.

NOTA: Quando uma placa Plug-in está instalada, a polifonia máxima aumenta de acordo com a placa. Para detalhes sobre a máxima polifonia das placas Plug-in, consulte o manual específico da placa.

Estrutura das partes do bloco gerador de timbres

Este sintetizador toca os sons do bloco gerador de timbres em resposta às mensagens MIDI recebidas do bloco de controle ou do bloco seqüenciador. As mensagens MIDI são endereçadas a dezesseis canais independentes, e este sintetizador é capaz de executar simultaneamente dezesseis partes, através dos dezesseis canais de MIDI. Entretanto, o limite dos dezesseis canais pode ser ultrapassado usando portas MIDI separadas, cada uma suportando dezesseis canais. As várias fontes sonoras deste sintetizador (gerador interno de timbres e placas Plug-in) tiram proveito das três portas MIDI existentes no instrumento.

bloco Gerador de Timbres		
Parte para o modo Voice		
Partes usadas nos modos (exceto modo Voice)		
Porta 1	Porta 2	Porta 3
Parte 1	Parte 17	Parte 33
Parte 2	Parte 18	Parte 34
:	:	:
Parte 14	Parte 30	Parte 46
Parte 15	Parte 31	Parte 47
Parte 16	Parte 32	Parte 48

Como mostra a ilustração acima, até 48 partes são fornecidas para os modos (exceto o modo Voice). Entretanto, o número de partes que são usados na realidade é o máximo de 34 nos modos Song e Pattern, como poderemos ver mais adiante em alguns exemplos.

NOTA: O cabo USB suporta até oito portas MIDI separadas. O bloco do gerador interno de timbres deste sintetizador suporta três portas separadas, como ilustrado acima.

NOTA: Um único cabo MIDI não pode transferir dados de múltiplas portas.

• Estrutura das partes do gerador de timbres no modo Voice

Neste modo, um timbre é executado a partir do teclado, usando uma única parte. Esta parte é usada também quando um timbre Plug-in é selecionado. O bloco do gerador de timbres no modo Voice recebe os dados MIDI através de um único canal. Lembre-se de que os dados de música de um seqüenciador externo contendo múltiplos canais de MIDI não serão reproduzidos apropriadamente neste modo. Se você estiver usando um seqüenciador MIDI externo ou um computador para controlar este instrumento, certifique-se de que está usando o modo Song ou o modo Pattern.

bloco Gerador de Timbres		
Parte para o modo Voice		
Partes usadas nos modos (exceto modo Voice)		
Porta 1	Porta 2	Porta 3
Parte 1	Parte 17	Parte 33
Parte 2	Parte 18	Parte 34
Parte 3	:	:
Parte 4	:	:
Parte 5	Parte 30	Parte 46
:	Parte 31	Parte 47
Parte 16	Parte 32	Parte 48

As partes 1-48 não são usadas.

NOTA: O canal de recepção MIDI no modo Voice pode ser configurado a partir do seguinte procedimento no modo Utility:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
O número da porta MIDI que este sintetizador pode reconhecer no modo Voice é 1.

NOTA: A placa Plug-in do tipo Multi-Part (PLG100-XG) não pode ser usada no modo Voice.

• Estrutura das partes do bloco gerador de timbres no modo Performance

Este modo lhe permite tocar uma Performance, na qual são combinados vários timbres (partes) – superpostos ou em outras configurações – usando o teclado. Ainda que estejam disponíveis sete partes neste modo (como mostrado abaixo), podem ser usadas no máximo quatro partes simultâneas. Embora este modo permita a você tocar várias partes ao mesmo tempo, todas são configuradas para receber no mesmo canal de MIDI, como no modo Voice. Por essa razão, os dados de música de um seqüenciador externo transmitindo em múltiplos canais não serão executados apropriadamente neste modo. Se você estiver usando um seqüenciador MIDI externo ou um computador para controlar este instrumento, certifique-se de que está usando o modo Song ou o modo Pattern.

bloco Gerador de Timbres			
Quando três placas Plug-in do tipo Single-Part estão instaladas no sintetizador.			
	Porta 1	Porta 2	Porta 3
	Parte 1	Parte 17	Parte 33
	Parte 2	Parte 18	Parte 34
	Parte 3	:	:
	Parte 4	:	:
	Parte 5	:	:
	:	:	:
	Parte 13	:	:
Parte PLG3	Parte 14	Parte 30	Parte 46
Parte PLG2	Parte 15	Parte 31	Parte 47
Parte PLG1	Parte 16	Parte 32	Parte 48

- As partes 5 a 13 e 17 a 48 não são usadas.
- As sete partes (1, 2, 3, 4, 14, 15, 16) são reservadas para uso no modo Performance; entretanto, apenas quatro delas podem ser usadas ao mesmo tempo.

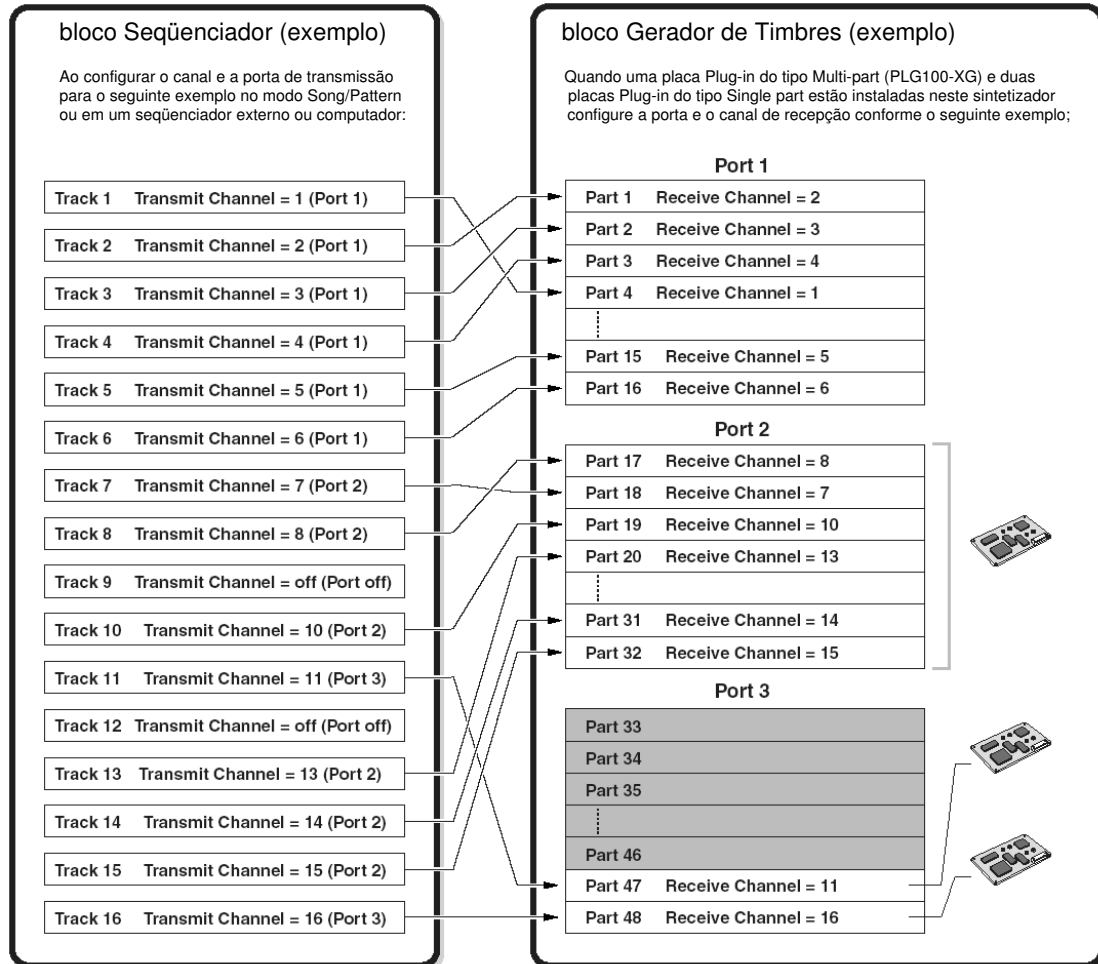
NOTA: O canal de recepção MIDI no modo Voice pode ser configurado a partir do seguinte procedimento no modo Utility:
[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → BasicRcvCh
O número da porta MIDI que este sintetizador pode reconhecer no modo Performance é 1.

NOTA: A placa Plug-in do tipo Multi-Part (PLG100-XG) não pode ser usada no modo Performance.

● **Estrutura das partes do bloco gerador de timbres nos modos Song e Pattern**

Nestes modos, são fornecidas múltiplas partes e em cada uma delas pode-se executados timbres diferentes e melodias e frases diferentes. Como estes modos lhe permitem configurar o canal de MIDI para cada parte do bloco gerador de timbres, você pode usar um seqüenciador MIDI externo ou o bloco seqüenciador deste instrumento para tocar os sons.

Como ilustrado abaixo, os dados de cada pista da seqüência executam as partes correspondentes (que têm a mesma configuração de canal de MIDI) no bloco gerador de timbres.



O canal e a porta de transmissão MIDI da música ou padrão pode ser configurado conforme a seguinte operação.

```
No modo Song: [SONG] → selec. Song → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL
No modo Pattern: [PATTERN] → selec. Pattern → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL
```

Para tocar os sons no gerador interno de timbres, enderece as pistas para a porta de transmissão 1 e use as Partes 1 a 16. Lembre-se de que os dados através das portas de transmissão 2 ou 3 não podem comandar os timbres do gerador interno. O gerador de timbres da placa Plug-in instalada pode ser comandado através de qualquer porta MIDI 1 a 3. O canal de recepção MIDI da parte do gerador de timbres pode ser configurado conforme a seguinte operação:

```
No modo Song: [SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
No modo Pattern: [PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh
```

Você pode configurar o endereçamento do número da porta para a placa Plug-in conforme a seguinte operação:

```
[UTILITY] → [F6] PLUG → [SF2] MIDI
```

NOTA: Para detalhes sobre MIDI, consulte a página 181.

NOTA: A placa Plug-in lhe permite usar apenas um timbre ao mesmo tempo. Favor observar que não é possível designar vários timbres da placa Plug-in para várias partes ao mesmo tempo.

NOTA: As configurações relativas ao timbre (volume, pan, etc) soarão pelo teclado conforme os parâmetros da parte nas configurações de mixagem da música ou padrão e a parte que estiverem selecionados. As demais configurações, tais como controles e tipos de efeitos correspondem aos parâmetros comuns da configuração de mixagem da música ou padrão.

Parte da entrada de áudio (AUDIO IN)

Os modos Performance, Song e Pattern podem manipular o sinal na entrada de áudio como uma parte. Vários parâmetros, tais como volume, pan e efeitos, podem ser configurados para esta parte e o som sair junto com as demais partes. Outras configurações disponíveis incluem a maneira como os sinais de entrada estéreo são manipulados, e também como é feito o endereçamento de saída da parte da entrada de áudio.

Esses parâmetros são configurados e armazenados para cada Performance, mixagem de música e mixagem de padrão. Favor observar que a parte da entrada de áudio não está disponível no modo Voice.

Dentre os três tipos de partes de entrada de áudio que o sintetizador pode manipular, dois tipos (cinco partes estéreo caso a interface mLAN16E esteja instalada) podem ser manipulados ao mesmo tempo, uma vez que as placas opcionais mLAN16E e AIEB2 não podem ser instaladas ao mesmo tempo.

Parte A/D Input	Esta parte (estéreo) é o sinal que vem de um equipamento de áudio externo conectado à entrada A/D INPUT.
Partes mLAN Input (quando a placa opcional mLAN16E está instalada)	Estas quatro partes estéreo vêm do equipamento de áudio externo compatível com mLAN conectado pela porta mLAN através de um cabo IEEE1394.
Partes AIEB2 (quando a placa opcional AIEB2 está instalada)	Esta parte (estéreo) é o sinal que vem do equipamento de áudio externo conectado à entrada OPTICAL INPUT ou à entrada DIGITAL INPUT (Coaxial). Qualquer um dos conectores (OPTICAL ou DIGITAL) pode ser usado; entretanto, não é possível usar ambos ao mesmo tempo. Selecione qual conector deseja usar para entrada digital conforme a seguinte operação no modo Utility: [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT → Digital

Os parâmetros para as partes acima podem ser configurados conforme as seguintes operações.

No modo Performance	[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
No modo Song	[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN
No modo Pattern	[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] AUDIO IN

NOTA: Embora os efeitos de inserção deste sintetizador possam ser aplicados à parte da entrada A/D Input, eles não podem ser aplicados às partes da entrada mLAN nem da entrada AIEB2.

Bloco Seqüenciador

Este bloco lhe permite criar músicas e padrões gravando e editando sua execução como dados MIDI (vindos do bloco controlador), e posteriormente reproduzi-las com o bloco gerador de timbres. O bloco seqüenciador pode ser operado no modo Song, no modo Pattern e com o recurso do Arpeggio. Quando uma música ou padrão é executada, os dados de música de cada pista da seqüência são transmitidos para o bloco gerador de timbres conforme as configurações de canal de transmissão.

NOTA: As músicas podem ser reproduzidas somente no modo Song; elas não podem ser reproduzidas em outros modos. Os padrões podem ser reproduzidos somente no modo Pattern; eles não podem ser reproduzidos em outros modos. Os Arpeggios podem ser executados em qualquer modo.

Música e Padrão

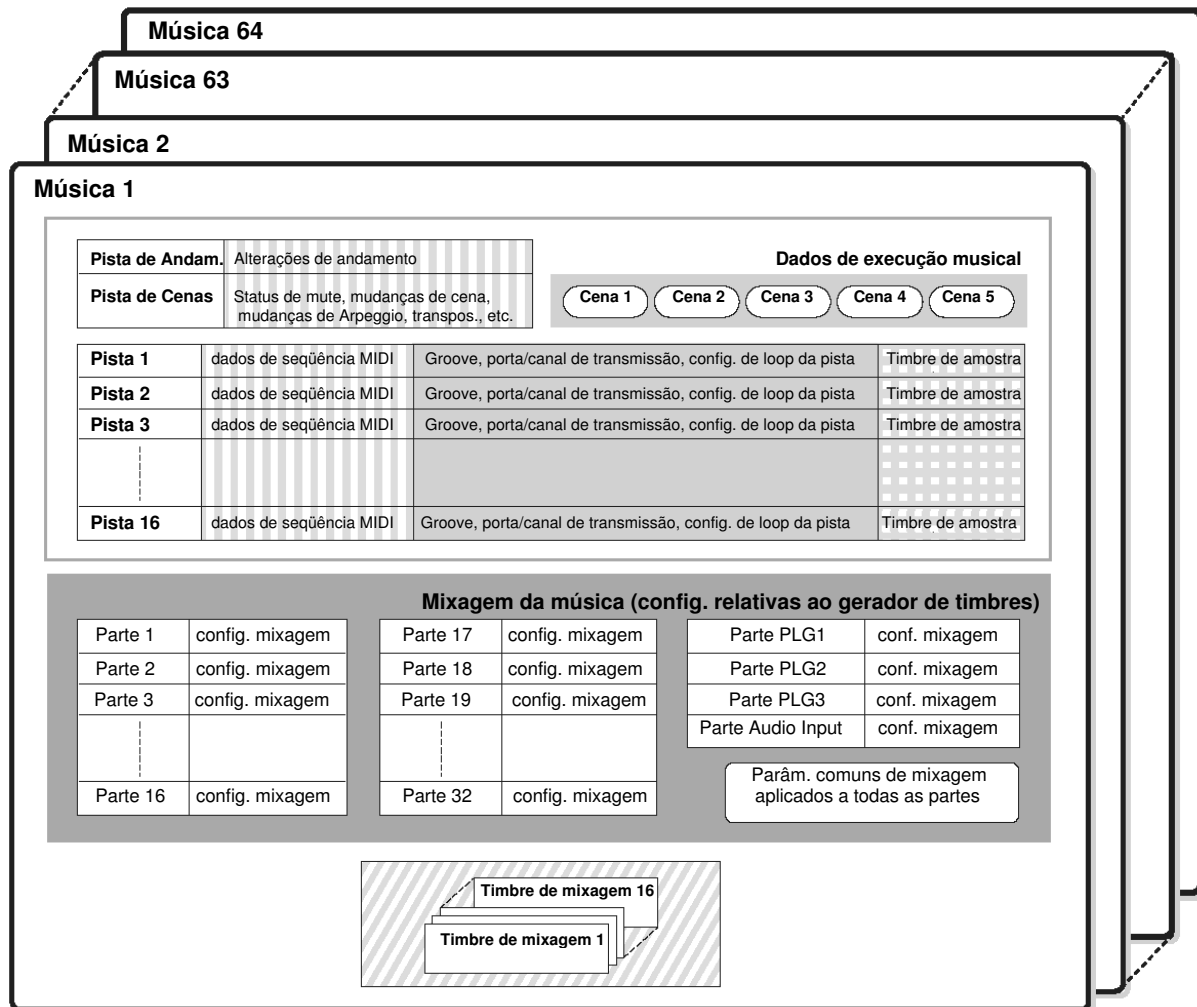
Músicas (songs) e padrões (patterns) são dados de seqüência MIDI consistindo de até 16 pistas.

Uma música neste sintetizador é efetivamente o mesmo que uma música de um seqüenciador MIDI, e a execução pára automaticamente ao chegar no final dos dados.

No MOTIF ES, o termo "Pattern" (padrão) refere-se a uma frase musical ou rítmica relativamente pequena —1 a 256 compassos— que é usada para execução contínua (em loop). Portanto, ao iniciar a execução do padrão, ele continua até que se pressione a tecla Stop []. Este sintetizador possui uma variedade de frases pré-programadas que são usadas como material básico para se fazer os padrões.

• Estrutura dos dados da música

A ilustração a seguir mostra a estrutura da pista de uma música. As músicas são criadas gravando-se dados de seqüência MIDI em pistas individuais e configurando-se os parâmetros relativos ao gerador de timbres (na mixagem da música).



NOTA: Favor observar que as configurações de partes da placa Plug-in (17 - 32) não se aplicam individualmente a uma única música, mas sim a todas as 64 músicas.

- Configurado no modo Song Play
- Criado nos modos Song Record, Song Edit, e Song Job
- Criado no modo Mixing Voice Edit
- Criado no modo Sampling a partir do modo Song
- Configurado nos modos Song Mixing e Song Mixing Edit

• Mixagem da música (Song Mixing)

Mesmo que você grave a sua execução ao teclado em uma pista da música, os dados de configuração (eventos que não são notas, como tipo de timbre, volume, pan) que para uma execução apropriada deveriam ser registrados no início da música não são de fato registrados nela. Por essa razão, os dados de configuração da mixagem da música devem ser armazenados no modo Song Mixing Store. Como a mixagem da música é um conjunto de configurações relativas ao gerador de timbres, ela pode tanto ser aplicada aos dados da seqüência transmitidos por um seqüenciador MIDI externo como também à execução da música deste sintetizador.

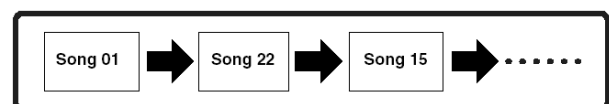
NOTA: Quando uma placa Plug-in do tipo Multi-Part (PLG100-XG) está instalada, pode-se configurar a mixagem de dezesseis partes (17 a 32). Favor observar que as configurações de partes da placa Plug-in (17 - 32) não se aplicam individualmente a uma única música, mas sim a todas as 64 músicas.

• Cena (Scene)

Uma cena de uma música é uma “fotografia” de configurações importantes, e contém ajustes de parâmetros como transposição, andamento, e mute de pistas, e parâmetros relativos ao gerador de timbres controláveis pelos botões rotativos (knobs) com as luzes [PAN/SEND] ou [TONE] acesas, e pelos controles deslizantes (sliders). Pode-se registrar 5 configurações nas teclas [SF1] a [SF5] para cada música.

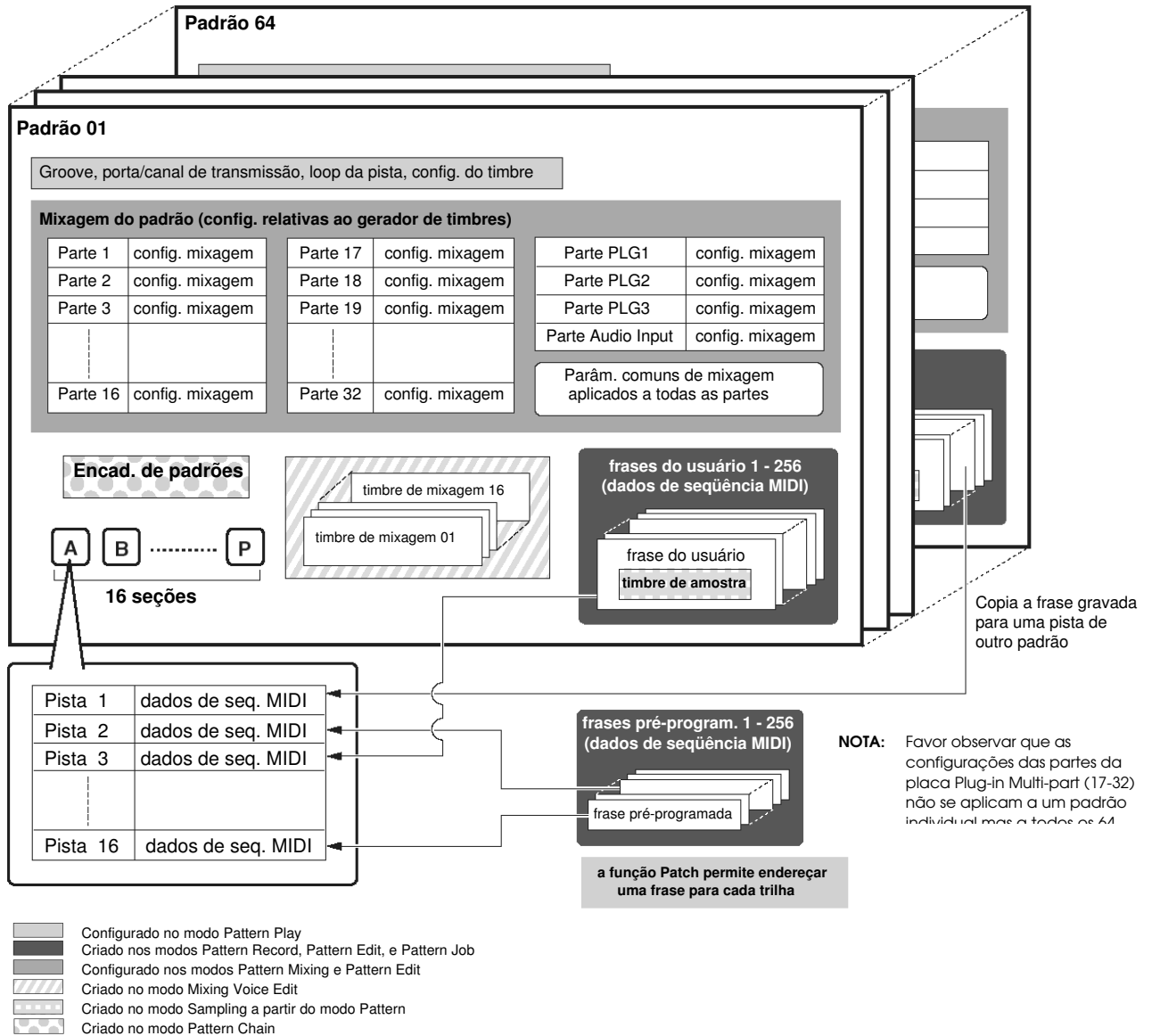
• Encadeamento de músicas (Song Chain)

Esta função permite que músicas sejam “encadeadas” para execução em seqüência. O encadeamento de músicas pode ser criado e executado a partir da tela [SONG] → [F6] CHAIN. Este instrumento permite criar dados de encadeamento de música.



● **Estrutura dos dados dos padrões**

A ilustração abaixo mostra a estrutura da pista de um padrão (Pattern). Os padrões são criados gravando-se dados de seqüência MIDI em pistas individuais, endereçando-se frases (pré-programadas ou criadas pelo usuário) que são o material para as pistas individuais do padrão, e configurando-se os parâmetros relativos aos parâmetros do gerador de timbres (na mixagem do padrão - Pattern Mixing).



● **Mixagem do padrão (Pattern Mixing)**

Mesmo que você grave a sua execução ao teclado em uma pista de um padrão, os dados de configuração (eventos que não são notas, como tipo de timbre, volume, pan) que para uma execução apropriada deveriam ser registrados no início do padrão não são registrados nele. Por isso, os dados de configuração da mixagem do padrão devem ser armazenados no modo Pattern Mixing Store. Diferentemente da música, no padrão apenas o número do timbre é registrado na pista como timbre da pista que é usado normalmente na reprodução. Como a mixagem do padrão é um conjunto de configurações relativas ao gerador de timbres, ela pode tanto ser aplicada aos dados da seqüência transmitidos por um seqüenciador MIDI externo como também à execução do padrão deste sintetizador.

NOTA: Quando uma placa Plug-in do tipo Multi-Part (PLG100-XG) está instalada, pode-se configurar a mixagem de dezesseis partes (17 a 32). Favor observar que as configurações de partes da placa Plug-in (17 - 32) não se aplicam individualmente a uma única música, mas sim a todos os 64 padrões.

● **Seção (Section)**

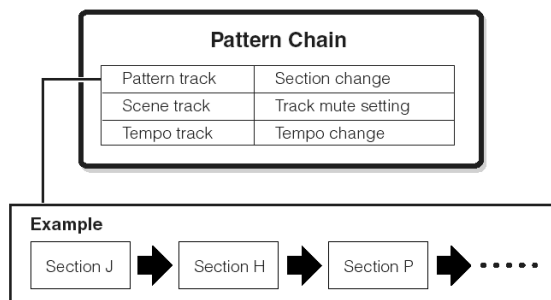
Um padrão consiste de uma ou mais “seções” (variações do padrão). Você pode executar o padrão especificando uma seção após selecionar o padrão.

● **Frase (Phrase)**

Esta é a porção básica da seqüência MIDI – e a menor unidade – usada para criar um padrão. A “frase” é uma pequena passagem rítmica/musical para um único instrumento, assim como é um padrão para uma parte rítmica, uma linha de baixo para uma parte de baixo, ou um acompanhamento de acordes para uma parte de guitarra. Este sintetizador vem com 687 frases pré-programadas, e possui espaço na memória para 256 frases originais criadas pelo usuário.

- **Encadeamento de padrão (Pattern Chain)**

O encadeamento de padrão permite que você junte várias seções diferentes (dentro de um único padrão) para fazer uma música simples. Você pode fazer o sintetizador alterar automaticamente as seções criando previamente encadeamentos de padrão. Você pode criar o encadeamento de padrão gravando a execução do padrão com as alterações de seções a partir da tela [PATTERN] → [F6] CHAIN ou pela edição dos tempos das mudanças de seções, pela tela [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]. O encadeamento de padrão pode ser executado quando acessado pela tela [PATTERN] → [F6] CHAIN. Você também pode usá-los ao criar músicas baseadas em um determinado padrão, uma vez que o encadeamento de padrão pode ser convertido em música através da tela [PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT] → [F3] SONG. Este sintetizador lhe permite criar um encadeamento de padrão para cada padrão.



- **Pistas de MIDI e pistas de amostra**

As pistas de música/padrão (1 a 16) deste sintetizador são divididas em dois grupos: pistas de MIDI e pistas de amostra. As pistas de MIDI são criadas gravando sua execução ao teclado, nos modos Song Record ou Pattern Record. Por outro lado, as pistas de amostra são criadas gravando-se e obtendo-se uma amostra, no modo Sampling.

- **Pistas de amostra —com timbres de amostra**

Os timbres que são criados e armazenados automaticamente usando o recurso de amostragem (Sampling) num dos modos de seqüenciamento (Song/Pattern), são designados como “timbres de amostra” (Sample Voices). As pistas que usam esses timbres são designadas como “pistas de amostras” (Sample Tracks) —para distinguir das pistas de MIDI. Os timbres de amostra são armazenados como timbres originais, dedicados para cada música ou padrão. Se você deseja usar um timbre de amostra de uma determinada música ou padrão, execute a operação de cópia no modo Song Job (página 226) ou no modo Pattern Job (página 244).

- **Método de gravação de pista MIDI**

[SONG] ou [PATTERN] → [O] (Record) → [F1] SETUP → Type

As explicações a seguir são pontos importantes para você lembrar quando gravar músicas e padrões do usuário (User Songs/Patterns). Os métodos de gravação explicados aqui devem ser configurados a partir da tela Setup nos modos Song Record ou Pattern Record, antes de gravar.

NOTA: Veja na página 173 os detalhes sobre o método de gravação de pistas de amostra.

- **Gravação em tempo-real e passo-a-passo**

- **Gravação em tempo-real**

Com a gravação em tempo-real, o instrumento funciona da mesma forma que um gravador de fita convencional, gravando a execução à medida que você toca. Isso lhe permite capturar todas as nuances de uma execução real. Este método é usado para os tipos de gravação explicados a seguir, tais como Replace (substituição), Overdub (adição), Loop, e Punch In/Out (remendo).

- **Gravação passo-a-passo (Type = step)**

Com a gravação passo-a-passo, você pode compor sua execução “escrevendo” um evento de cada vez. Este é um método passo-a-passo, e não em tempo-real —similar ao processo de escrever a música na partitura de papel.

- **Replace e Overdub (Song/Pattern)**

- **Replace (substituição)**

Você pode usar este método quando deseja gravar novo material no lugar (apagando) de uma pista já gravada. A gravação anterior será perdida, e o novo material fica em seu lugar.

- **Overdub (adição)**

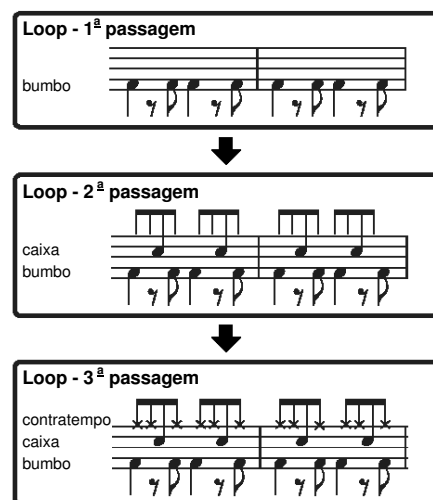
Você pode usar este método quando quiser adicionar novo material a uma pista que já contenha dados. A gravação anterior é preservada, e o novo material é adicionado. Este método lhe permite montar uma frase complexa junto com a gravação em loop (veja abaixo).

- **Gravação em Loop (Pattern)**

[PATTERN] → [O] (Record) → [F1] SETUP → loop = on

O padrão fica repetindo em “loop” o trecho rítmico de vários compassos (1 a 256) e sua gravação também é feita usando loops. Este método é usado quando se grava um padrão ou frase usando o método Overdub (veja acima). Como mostra o exemplo abaixo, as notas que você grava são executadas na próxima repetição (loop), permitindo que você grave enquanto ouve o material que foi gravado previamente.

Ao gravar um ritmo com bumbo, caixa, contra-tempo na ordem:

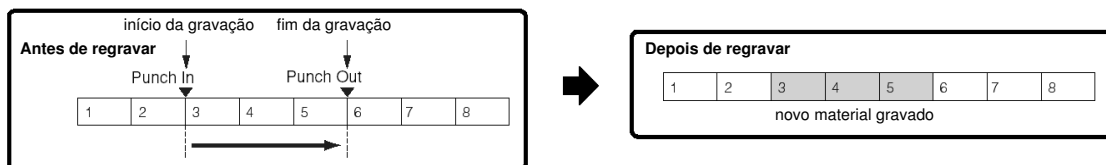


NOTA: A gravação em Loop só pode ser usada na gravação em tempo-real.

• Punch In/Out (Song)

Você pode usar este método quando deseja re-gravar apenas sobre um determinado trecho da pista. Você precisará configurar os pontos de início e de fim antes de re-gravar.

No exemplo de oito compassos abaixo, é re-gravado desde o terceiro até o quinto compassos.



NOTA: A gravação Punch In/Out só pode ser usada na gravação em tempo-real.

NOTA: Observe que o método de Punch In/Out sempre substitui (destrói) o material original do trecho especificado.

Arpeggio

Esta função lhe permite disparar automaticamente frases musicais e rítmicas usando o timbre atual, simplesmente pressionando uma nota ou notas no teclado. A seqüência do Arpeggio também se modifica conforme as notas ou acordes que você toca, dando-lhe uma ampla variedade de frases e idéias musicais —tanto para composição quanto execução ao vivo.

NOTA: Um único tipo de Arpeggio pode ser executado ao mesmo tempo mesmo nos modos Performance, Song e Pattern, permitindo que você toque várias partes do gerador de timbres simultaneamente.

• Categoria do tipo de Arpeggio

Os tipos de Arpeggio são divididos em 18 categorias, conforme a lista abaixo.

Visor	Nome da Categoria	Descrição
Seq	Synth Sequence	Várias frases de arpeggio adequadas para timbres de sintetizador.
ChSq	Synth Chord Sequence	Várias frases rítmicas de acordes ou timbres de sintetizador.
HySq	Synth Hybrid Sequence	Vários tipos de arpeggio programados de forma que as frases do baixo são tocadas com as teclas da região dos graves e os acordes e melodias são tocados com as teclas da região do meio e da região dos agudos. Esses tipos de arpeggio são úteis para combinações com timbres divididos. Além disso, também há tipos Hybrid Velocity ("HybVel...") que possuem frases diferentes para faixas diferentes de dinâmica, permitindo que você altere a frase do arpeggio dependendo da força que você toca no teclado.
APKb	Acoustic Piano & Keyboard	Vários tipos de arpeggio adequados para piano e outros timbres de teclado, como piano elétrico e clavinete.
Orgn	Organ	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de órgão.
GtPl	Guitar & Plucked	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de violão e harpa.
GtKM	Guitar - Keyboard Mega Voice	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de guitarra do tipo Keyboard Mega (veja observação).
Bass	Bass	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de baixo ou synth bass.
BaKM	Bass - Keyboard Mega Voice	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de baixo do tipo Keyboard Mega (veja observação).
Strn	Strings	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de orquestra de cordas e pizzicato.
Bras	Brass	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de metais.
RdPp	Reed & Pipe	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de saxofone e flauta.
Lead	Synth Lead	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de sintetizador-solo.
PdMe	Synth Pad & Musical FX	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de sintetizador-base (pad) e efeitos, incluindo sons percussivos.
CPrc	Chromatic Percussion	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de percussão cromática.
DrPc	Drum & Percussion	Vários tipos de arpeggio adequados para timbres de bateria e percussão (drum kits).
Comb	Combination	Vários tipos de arpeggio adequados para Performances. São combinações de arpeggios, com frases separadas para bateria, baixo e acordes/melodia.
Cntr	Control	Vários tipos de arpeggio programados originalmente com comandos de Control Change e Pitch Bend. Esses tipos de arpeggio alteram a tonalidade e a afinação do som, em vez de tocar notas específicas. Na realidade, alguns tipos não contêm qualquer nota. Ao usar esta categoria, configure o parâmetro KeyMode para "direct" em cada modo.

NOTA: Timbres do tipo Keyboard Mega

Os timbres normais usam o recurso de "velocity switching" para fazer a qualidade sonora e ou o nível de um timbre de acordo com a força que se toca. Isso faz com que os timbres soem autênticos e naturais. No entanto, com os timbres do tipo Keyboard Mega, cada faixa de intensidade (a medida da força com que se toca) possui um som completamente diferente. Por exemplo, um timbre de guitarra que inclua os sons de várias técnicas de execução. Nos instrumentos convencionais, seria preciso ter timbres diferentes com esses sons, combiná-los e executá-los via MIDI para obter o efeito desejado. No entanto, com o recurso do Keyboard Mega, pode-se conseguir uma execução realista de guitarra com apenas um timbre, usando valores específicos de intensidade para tocar os sons desejados.

• Tipos de execução de Arpeggio

O MOTIF ES possui um total de 1787 tipos de Arpeggio divididos em 18 categorias, cada um com seu próprio tipo de execução projetado para uso com determinados tipos de timbres, como descrito abaixo.

• Arpeggios para timbres normais

Tipos de Arpeggio (pertencentes demais categorias que não sejam DrPC e Cntr) criados para uso com timbres normais tendo os seguintes tipos de execução.

Executa apenas as notas tocadas	O Arpeggio é executado usando apenas a nota tocada e suas oitavas.
Executa uma seqüência programada, conforme o acorde que é tocado	Estes tipos de Arpeggio têm várias seqüências, cada qual adequada para certo tipo de acorde. Mesmo que você pressione apenas uma nota, o Arpeggio é executado usando a seqüência programada —o que significa que soarão outras notas além da que você toca. Ao adicionar notas àquelas que você já está tocando faz alterar a seqüência — em outras palavras, o Arpeggio é executado conforme o acorde que você toca.

NOTA: Os dois tipos de execução acima não são discriminados pelo nome da categoria ou pelo nome do tipo. Você terá que realmente tocar os tipos e ouvir a diferença.

NOTA: Uma vez que estes tipos foram programados para timbres normais, ao usá-los com timbres de bateria pode-se não obter o resultado adequado.

• Arpeggios para timbres de bateria e percussão —Categoria: DrPc

Estes tipos de Arpeggio foram programados especificamente para uso com sons de bateria, dando-lhe acesso imediato a vários padrões de ritmos. Existem três tipos disponíveis.

Executa um padrão de bateria	Pressionando qualquer nota fará disparar o mesmo padrão de ritmo.
Executa um padrão de bateria, e mais as notas adicionais tocadas (dos instrumentos de bateria endereçados àquelas notas)	Pressionando qualquer faz disparar o mesmo padrão de ritmo. Ao adicionar notas às que já estão sendo tocadas, pode-se produzir sons adicionais (dos instrumentos de bateria endereçados às notas) ao padrão.
Executa apenas as notas tocadas(dos instrumentos de bateria endereçados àquelas notas)	Ao se tocar uma nota ou notas faz disparar um padrão de ritmo contendo apenas as notas que estão sendo tocadas (endereçadas aos instrumentos de bateria). Lembre-se de que mesmo que você toque as mesmas notas, o padrão de ritmo poderá ser diferente dependendo da ordem em que as notas são tocadas. Isso lhe dá acesso a padrões de ritmo diferentes usando os mesmos instrumentos, simplesmente mudando a ordem em que toca as mesmas notas.

NOTA: Os dois tipos de execução acima não são discriminados pelo nome da categoria ou pelo nome do tipo. Você terá que realmente tocar os tipos e ouvir a diferença.

NOTA: Uma vez que estes tipos foram programados para timbres de bateria, ao usá-los com timbres normais pode-se não obter o resultado adequado.

• Arpeggios para Performances —Categoria: Comb

Os tipos de Arpeggio pertencentes à categoria “Comb” foram programados de forma que diferentes arpeggios são disparados —um arpeggio para um timbre normal e um arpeggio para um timbre de bateria —dependendo da nota tocada. Esses tipos são úteis no modo Performance no qual vários timbres (de bateria e normais) são combinados juntos, uma vez que possibilitam disparar o arpeggio do timbre normal e o do timbre de bateria ao mesmo tempo.

• Arpeggios sem eventos de notas —Categoria: Cntr

Estes tipos de arpeggio foram programados originalmente com comandos de Control Change e Pitch Bend. Eles são usados para alterar a tonalidade e a afinação do som, e não para tocar notas específicas. Na realidade, alguns tipos nem contêm notas. Ao usar um tipo desta categoria, configure o parâmetro KeyMode para “direct” usando as seguintes operações.

Modo Voice	[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modo Performance	[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modo Song	[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode
Modo Pattern	[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP → [SF1] TYPE → KeyMode

● Parâmetros relativos ao Arpeggio

Os parâmetros relativos ao Arpeggio podem ser configurados a partir das seguintes telas, dependendo do modo selecionado.

● Modo Voice

Parâmetros do tipo de Arpeggio acessados ao selecionar um timbre (Voice)	[VOICE] → selec. Voice → [F6] ARP	Pág. 189
	[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pág. 191
Endereçando tipos de Arpeggio às teclas [SF1] - [SF5] para cada timbre (Voice)	[VOICE] → selec. Voice → [F1] PLAY	Pág. 188
Parâmetros de saída MIDI para a execução do Arpeggio para todos os timbres (Voices)	[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF3] ARP CH	Pág. 262

NOTA: Os parâmetros de saída MIDI para execução do Arpeggio são configurados para cada timbre (Voice) no modo Voice. Nos demais modos, no entanto, eles podem ser configurados para cada Performance, Song, e Pattern.

● Modo Performance

Parâmetros do tipo de Arpeggio acessados ao selecionar uma Performance (incluindo parâmetros de saída MIDI para a execução do Arpeggio)	[PERFORM] → selec. Performance → [F6] ARP	Pág. 213
	[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pág. 214
Endereçando tipos de Arpeggio às teclas [SF1] - [SF5] para cada Performance	[PERFORM] → selec. Performance → [F1] PLAY	Pág. 212

● Modo Song

Parâmetros do tipo de Arpeggio acessados ao selecionar uma música (incluindo parâmetros de saída MIDI para a execução do Arpeggio)	[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pág. 234
Endereçando tipos de Arpeggio às teclas [SF1] - [SF5] para cada música	[SONG] → selec. Song → [F1] PLAY	Pág. 221
	[SONG] → selec. Song → [O] (Record) → [F3] ARP	Pág. 223
Parâmetros do tipo de Arpeggio na gravação	[SONG] → selec. Song → [O] (Record) → [F4] REC ARP	Pág. 223

NOTA: Os parâmetros relativos ao Arpeggio no modo Song pertencem à mixagem. Portanto, se desejado, armazene-os na memória interna (DRAM) no modo Song Mixing Store e salve-os em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como dados de música, no modo File.

● Modo Pattern

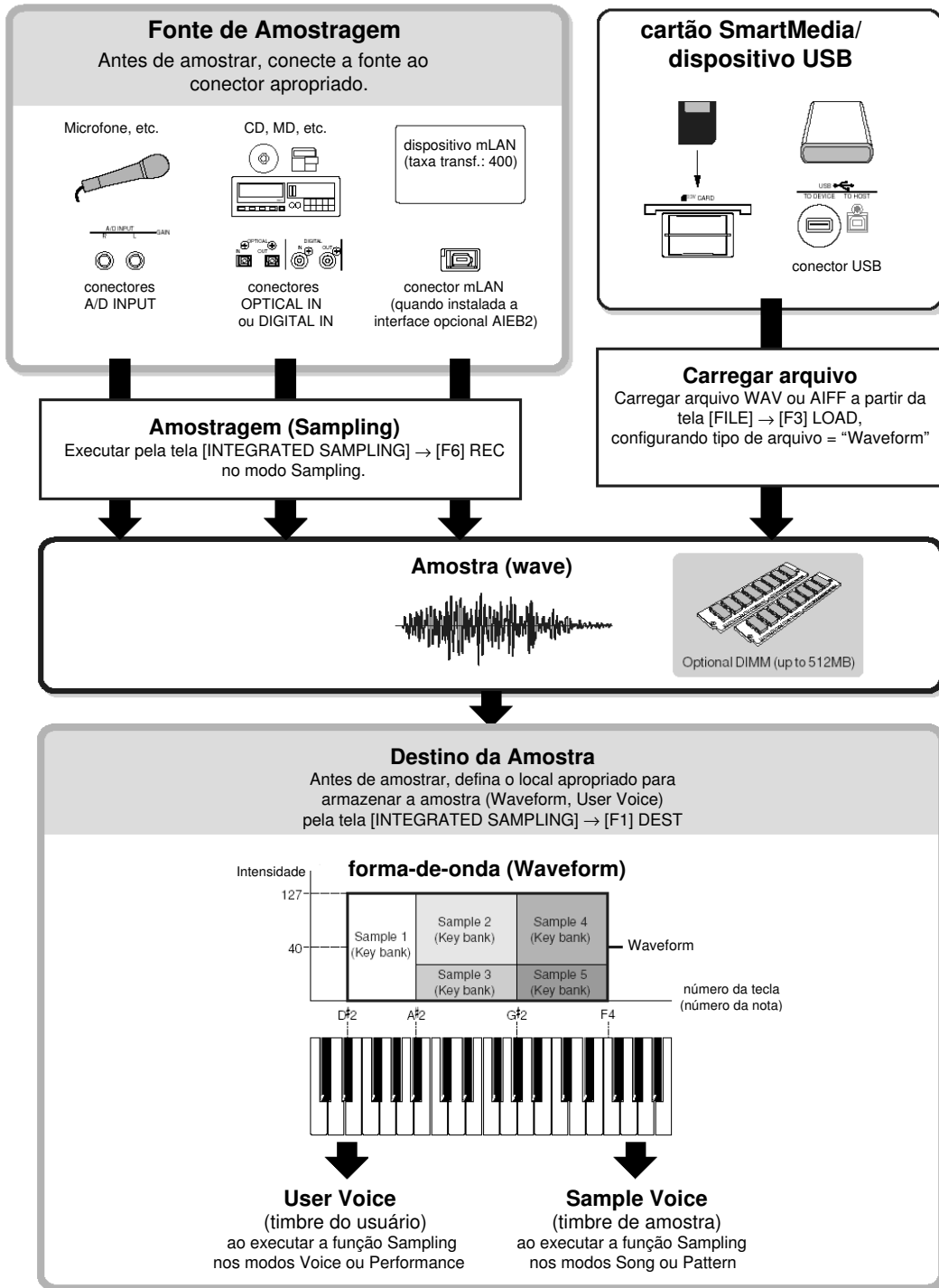
Parâmetros do tipo de Arpeggio acessados ao selecionar um padrão (incluindo parâmetros de saída MIDI para a execução do Arpeggio)	[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] ARP	Pág. 248
Endereçando tipos de Arpeggio às teclas [SF1] - [SF5] para cada padrão	[PATTERN] → selec. Pattern → [F1] Play	Pág. 241
	[PATTERN] → selec. Pattern → [O] (Record) → [F3] ARP	Pág. 243
Parâmetros do tipo de Arpeggio na gravação	[PATTERN] → selec. Pattern → [O] (Record) → [F4] REC ARP	Pág. 243

NOTA: Os parâmetros relativos ao Arpeggio no modo Pattern pertencem à mixagem. Portanto, se desejado, armazene-os na memória interna (DRAM) no modo Pattern Mixing Store e salve-os em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como dados de música, no modo File.

Bloco de Amostragem

A amostragem é uma poderosa função que lhe permite trazer seus próprios sons gravados – voz, instrumento, ritmo, efeito, etc. – para o sistema deste sintetizador, e tocar esses sons como se fossem timbres do instrumento.

- NOTA:** Para poder usar os recursos de amostragem deste instrumento, você precisará instalar módulos de memória DIMM (opcionais) no instrumento.
NOTA: Além de poder gravar amostras diretamente com o MOTIF ES, você também pode importar dados de áudio (em arquivo formato WAV ou AIFF) pelo modo File. Isso permite que você use no instrumento o material de áudio gravado e editado no computador.



Dados criados na amostragem

Independentemente do modo, os dados da amostra em si são os mesmos, obviamente. No entanto, vários parâmetros são diferentes, dependendo do modo e das configurações específicas. Resumidamente, aqui está uma explicação de quais os tipos de dados que são criados no processo de amostragem (função Sampling).

• Dados comuns a todos os modos

Onda (Wave) - dados da amostra

Estes são os dados do áudio propriamente dito, armazenados na memória interna do sintetizador pela amostragem.

Banco de teclas (Key Bank)

A faixa de notas e a faixa de intensidades (dinâmica) às quais a amostra é associada.

Forma-de-onda (Waveform)

O grupo de bancos de teclas ao qual os dados da amostra estão associados.

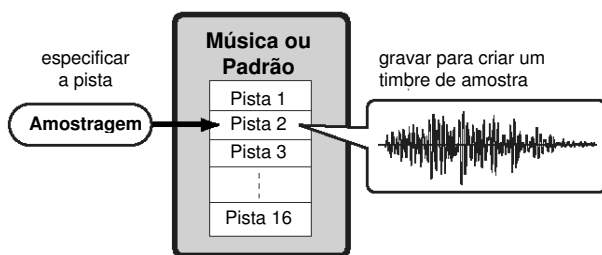
• Dados criados pela amostragem nos modos Voice ou Performance

Timbre do usuário (User Voice)

Antes que você possa tocar a amostra (onda) gravada ou importada, é preciso salvá-la como um timbre do usuário (User Voice), para depois então ela poder ser selecionada e tocada pelo teclado ou seqüenciador — da mesma forma que outros timbre. Além disso, os timbres do usuário podem ser endereçados como partes de performances — da mesma forma que os timbres pré-programados (Preset Voices).

• Dados criados pela amostragem nos modos Song ou Pattern

Timbre de amostra (Sample Voice)



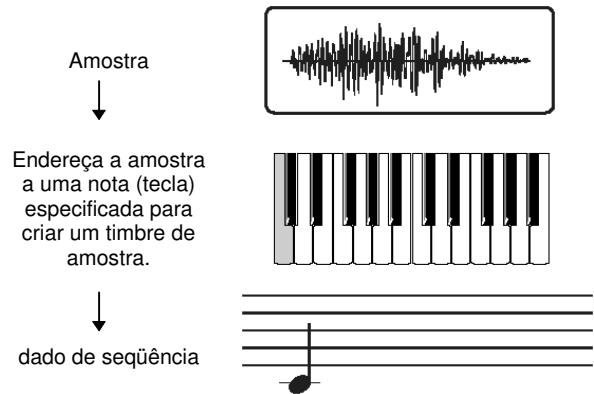
Ao realizar a amostragem nos modos Song ou Pattern, os dados da amostra gravada ou importada são armazenados automaticamente como um timbre de amostra (Sample Voice).

Os timbres de amostra podem ser endereçados a partes de mixagem correspondendo à pista a qual foi designada pela tela [INTEGRATED SAMPLING] → [F1] DEST, e eles podem ser tocados quando se executa uma música ou padrão. Os timbres de amostra são originais e dedicados a uma determinada música ou padrão que foi selecionada durante a amostragem. Por isso, o timbre de amostra que pertence a uma música ou padrão não pode ser usado em outra música ou padrão.

NOTA: Você não pode selecionar timbres de amostra nos modos Voice ou Performance (no entanto, você PODE selecionar a onda do timbre de amostra no modo Voice Edit).

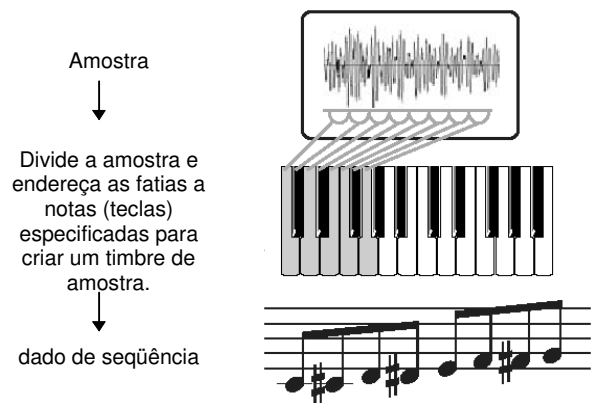
Dados de nota

Se você configurar o tipo para "Sample + note" na tela [SONG] ou [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE e efetuar a amostragem, será criado um timbre de amostragem (Sample Voice) e a onda amostrada será endereçada para uma determinada nota, e gravada como um dado simples de seqüência MIDI na pista especificada (como mostrado abaixo).

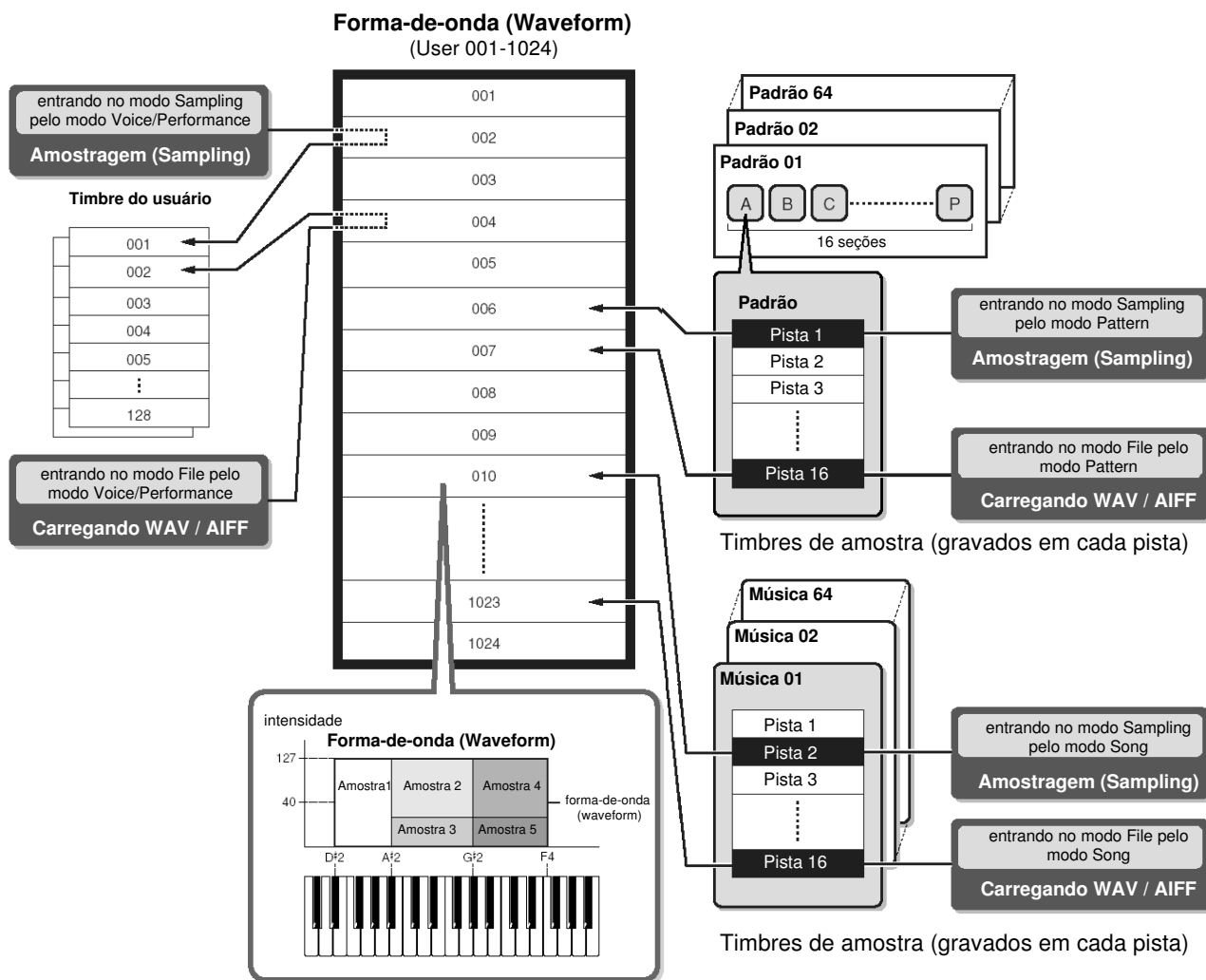


Banco de teclas e dados de seqüência

Se você configurar o tipo para "Sample + seq" na tela [SONG] ou [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F2] SOURCE e efetuar a amostragem, será criado um timbre de amostragem (Sample Voice) e a onda amostrada será "fatiada" ou dividida em várias componentes da amostra — e cada uma associada a uma nota, com dados de seqüência para executar as notas e recriar a amostra. Isso é útil com amostras de ritmo, dando-lhe um controle preciso sobre a execução, inclusive alterações de andamento.



Formas-de-onda e Timbres do Usuário / Timbres de Amostra



NOTA: Ao efetuar a amostragem no modo Sampling vindo a partir do modo Voice ou Performance, você pode especificar previamente o número da forma-de-onda (Waveform) e o número do timbre do usuário (User Voice) de destino (local onde a onda amostrada será armazenada). Da mesma forma, você pode especificar os mesmos parâmetros também ao carregar um arquivo WAV ou AIFF no modo File, vindo a partir do modo Voice ou Performance.

NOTA: Ao efetuar a amostragem no modo Sampling vindo a partir do modo Song ou Pattern, você pode especificar previamente o número da pista (track) de destino (local onde a onda amostrada será armazenada). Da mesma forma, você pode especificar os mesmos parâmetros também ao carregar um arquivo WAV ou AIFF no modo File, vindo a partir do modo Song ou Pattern. Ao criar formas-de-onda (Waveforms), as ondas de áudio amostradas são armazenadas automaticamente a partir do número mais baixo disponível.

NOTA: Podem ser endereçados até 128 bancos de teclas a uma única onda. E podem ser criados até 4.096 bancos de teclas no instrumento.

• Como selecionar e ouvir a forma-de-onda

Você pode selecionar e ouvir qualquer das formas-de-onda (Waveforms) a partir da seguinte tela no modo Voice Edit.

[VOICE] → [EDIT] → selec. Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE

Se você configurar o parâmetro Bank para “usr wave”, poderá selecionar e ouvir a forma-de-onda obtida com a função Sampling ou carregada de um arquivo WAV ou AIFF.

Você também pode selecionar e ouvir uma forma-de-onda do usuário (User Waveform) a partir da seguinte tela no modo Sampling.

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEY BANK

Modo de disparo (Trigger)

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode

O modo de disparo é um recurso conveniente na amostragem que lhe permite determinar como a gravação da amostra deve iniciar —manualmente ou automaticamente, baseado no nível do sinal de áudio.

● Iniciar a gravação manualmente

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = manual

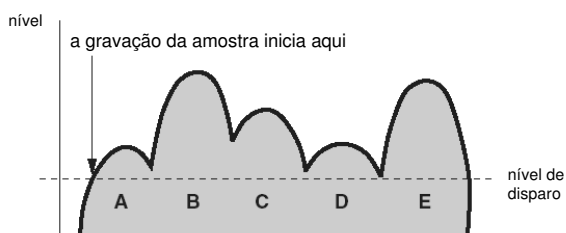
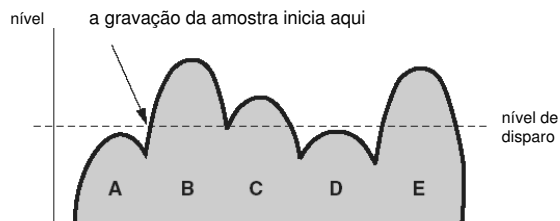
Independente do nível do sinal na entrada de áudio ou do estado da execução da música/padrão, a amostragem inicia assim que você pressiona a tecla [F6] REC na tela de Sampling Setup. A amostragem inicia independentemente do estado em que está a música ou padrão (em execução ou parada).

● Iniciar a gravação quando o sinal ultrapassar o nível de disparo

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = level

Após pressionar a tecla [F6] REC na tela de Sampling Setup (em qualquer modo), a amostragem inicia assim que é recebido um sinal de nível suficiente. O limiar do nível para disparar o início é chamado de “nível de disparo” (Trigger Level), como explicado na ilustração abaixo.

Como se pode ver, quanto mais alto é o nível de disparo, mais forte precisa ser o sinal de áudio na entrada para iniciar a amostragem. Por outro lado, se o nível de disparo for ajustado muito baixo, um pequeno ruído poderá ser suficiente para iniciar a amostragem.

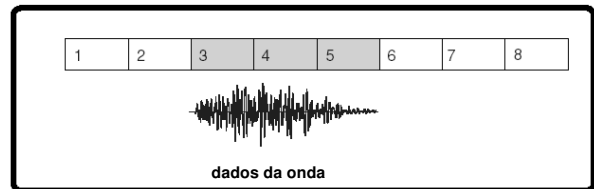
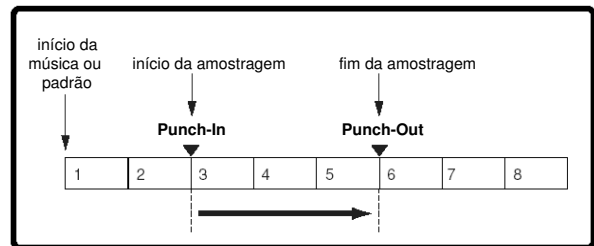


● Iniciar a gravação quando a música ou padrão atinge um ponto especificado

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] REC → TriggerMode = meas

Após pressionar a tecla [F6] REC na tela de Sampling Setup, o início e o fim da amostragem estão associados à execução da música ou padrão.

Esta configuração está disponível somente quando o modo Song ou Pattern e o tipo de gravação (Rec Type) estão configurados para “Slice + Seq” ou “Sample + Note”.



Tipos de reprodução das amostras

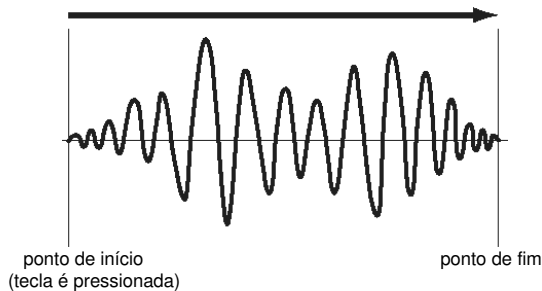
[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode

As amostras podem ser configuradas para serem reproduzidas de três formas diferentes.

● Disparo único (One Shot)

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = oneshot

Quando você toca uma nota no teclado, a amostra é reproduzida do início ao fim apenas uma vez. Esse tipo de reprodução é muito usado para sons de bateria e percussão.



● Loop

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = loop

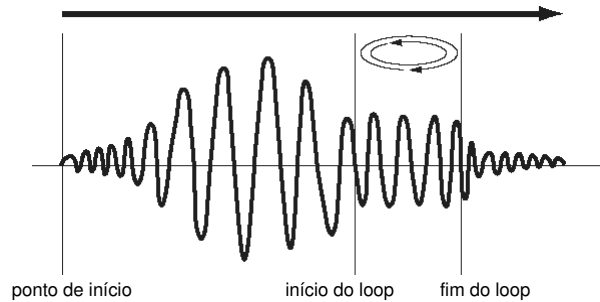
Este é usado principalmente para criar sons longos e contínuos, como metais e cordas, ou instrumentos com decaimentos naturalmente longos, como piano. Uma porção apropriada da amostra próxima ao fim é colocada em loop para reproduzir uma sustentação ou decaimento longo.

Quando você toca uma nota no teclado, a amostra é reproduzida a partir do ponto de início até o fim. Então ela retorna ao ponto de início do loop, e reproduz a partir daquele ponto até o fim, depois volta ao ponto do início do loop, e fica repetindo esse processo até que você solte a tecla.

Na maioria dos instrumentos musicais, a parte característica do som geralmente é o início (a parte do "ataque"), logo após o ponto de início da amostra. Depois disso, o som não varia muito sua característica enquanto a nota está sendo sustentada, e você pode configurar os pontos de loop e de fim nesta porção. Ao reproduzir a amostra de um instrumento que foi montada com um loop desse tipo, a porção do ataque é reproduzida uma vez e então é reproduzida a porção restante, em loop contínuo até que você solte a tecla. O loop também é uma forma de se criar sons de instrumentos sem ocupar muito espaço de memória.

Você pode configurar cada ponto no modo Sampling. Como este sintetizador é capaz de mostrar a imagem completa dos dados da amostra de áudio no visor (com recursos de aproximação de imagem), você pode editar visualmente os pontos de loop – fazendo a edição da amostra precisa e fácil.

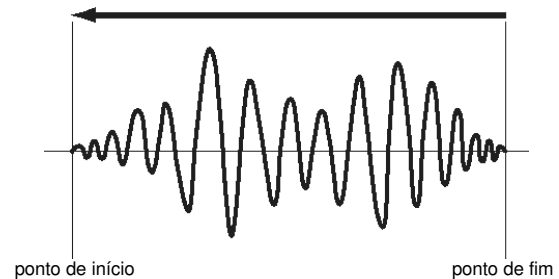
onda amostrada reprodução em loop



● Reverse

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F3] PARAM → PlayMode = reverse

Quando você pressiona uma nota no teclado, a amostra é reproduzida do fim para o início apenas uma vez. Isso é útil para criar sons de prato ao contrário e outros efeitos especiais.



Bloco de Efeitos

Este bloco aplica efeitos à saída do bloco gerador de timbres, processando e melhorando o som por meio de tecnologia sofisticada de DSP (processamento digital de sinais).

Estrutura do efeito

O processamento de efeitos deste sintetizador possui efeitos do sistema, efeitos de inserção, efeitos master, EQ (equalização) das partes e EQ (equaliz.) master.

● Efeitos do Sistema (Reverb, Chorus)

Os efeitos do sistema são aplicados ao som global, seja ele um timbre (Voice), uma performance inteira, uma música, etc.

Com os efeitos do sistema, o som de cada parte é mandado ao efeito conforme o nível de mandada ajustada para cada parte. O som processado, também chamado de “molhado” (wet) volta ao mixer conforme o nível de retorno e vai para a saída – depois de ser misturado com o som não processado, chamado de “seco” (dry). Esse arranjo permite que você obtenha um equilíbrio otimizado do som processado pelo efeito com o som original das partes.

Reverb

Os efeitos de Reverb adicionam ambiência ao som, simulando as reflexões complexas que ocorrem em espaços reais, como uma sala de concerto ou um clube. Estão disponíveis 20 tipos diferentes de Reverb.

Chorus

Os efeitos de Chorus usam vários tipos de processamento de modulação, incluindo flanger e phaser, para ampliar o som de várias maneiras. Estão disponíveis 49 tipos, inclusive efeitos de reverb e delay.

NOTA: Para informações sobre as telas relativas aos efeitos do sistema em cada modo, consulte as páginas 179 e 180.

● Efeitos de Inserção A, B

Os efeitos de inserção podem ser aplicados individualmente em cada parte. Os efeitos de inserção são usados principalmente para processar diretamente uma determinada parte.

A intensidade do efeito é ajustada pela configuração do equilíbrio entre som “seco” e som com efeito. Como um efeito de inserção só pode ser aplicado a uma parte, deve ser usado em sons que você deseja alterar drasticamente ou em sons que usem um efeito não desejado em outros sons. Você também pode ajustar o equilíbrio de forma que apenas o som com efeito seja ouvido, ajustando “wet” para 100%.

Este sintetizador possui oito conjuntos de efeitos de inserção (um conjunto possui unidades A e B). Eles podem ser aplicados a todas as partes da Performance, e aplicados a oito partes (máximo) de uma música ou padrão. Estão disponíveis um total de 116 tipos diferentes de Chorus.

NOTA: No modo Voice, apenas um conjunto de efeitos de inserção está disponível.

NOTA: Para informações sobre as telas relativas aos efeitos de inserção em cada modo, consulte as páginas 179 e 180.

NOTA: Quanto às partes de AUDIO IN, os efeitos de inserção não podem ser aplicados nas partes mLAN nem nas partes AIEB2.

● Efeitos de Inserção Plug-in

Este é um sistema especial de efeitos, disponível apenas quando uma placa Plug-in opcional de efeito está instalada. Os efeitos da placa Plug-in não estão disponíveis no modo Voice.

NOTA: Para informações sobre as telas relativas aos efeitos de inserção Plug-in em cada modo, consulte as páginas 179 e 180.

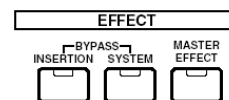
● Efeito Master

Este bloco aplica efeitos ao sinal de saída estéreo final do som inteiro. Estão disponíveis um total de 8 efeitos master diferentes.

NOTA: Para informações sobre as telas relativas aos efeitos master em cada modo, consulte as páginas 179 e 180.

Teclas EFFECT

As três teclas EFFECT do painel permitem a você ligar e desligar cada bloco de efeito.



Pressione a tecla [INSERTION] abaixo de “BYPASS”, de forma que a luz acenda, para desativar os efeitos de inserção. Você pode especificar quais efeitos de inserção (apenas efeito de inserção interno, apenas efeito de inserção Plug-in, ou ambos) são desativados (“bypass”) a partir da tela [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS, no modo Utility.

Pressione a tecla [SYSTEM] abaixo de “BYPASS”, de forma que a luz se acenda, para desativar os efeitos do sistema. Você pode especificar quais efeitos do sistema (apenas efeito de Reverb, apenas o efeito de Chorus, ou ambos) são desativados (“bypass”) a partir da tela [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF3] EF BYPS, no modo Utility.

Pressione a tecla [MASTER EFFECT], de forma que a luz se acenda, para ativar o efeito Master. Lembre-se de que mantendo pressionada esta tecla dá acesso à tela de configuração de efeito Master no modo atual.

Controlando o efeito Master usando os botões rotativos (knobs)

Ao pressionar simultaneamente as teclas [ARP FX] e [EQ] (ambas as luzes se acendem), você pode usar os botões rotativos para ajustar os parâmetros relativos ao efeito Master especificado na tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF5] MEF do modo Utility.

• Equalizador (EQ)

Um equalizador geralmente é usado para corrigir a saída do som nos amplificadores ou caixas de som, de forma a adequar a características especiais de um recinto, ou para alterar a tonalidade do som. O som é dividido em várias bandas (faixas) de frequências, e os ajustes são efetuados aumentando ou diminuindo o nível em cada banda.

Ajustando-se o som conforme o gênero musical – mais refinado no clássico, mais cortante na música pop, e mais dinâmico no rock – você pode conseguir características especiais e fazer a execução mais agradável.

Neste instrumento estão disponíveis três seções separadas de EQ: EQ do elemento, EQ da parte, e EQ Master.

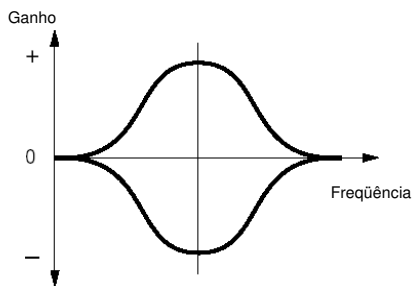
• EQ do Elemento

[VOICE] → selec. Voice → [EDIT] →
selec. Element/Key → [F6] EQ

A EQ do elemento é aplicada a cada elemento de um timbre normal e a cada tecla de um timbre de bateria. Você pode especificar qual o formato a ser usado, dentre os dois tipos descritos abaixo, e configurar os parâmetros correspondentes.

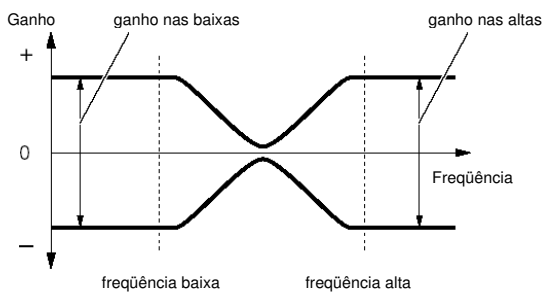
Tipo Peaking

Este tipo de EQ permite que você atenuie ou enfatize o sinal em torno de uma determinada frequência especificada.



Tipo Shelving

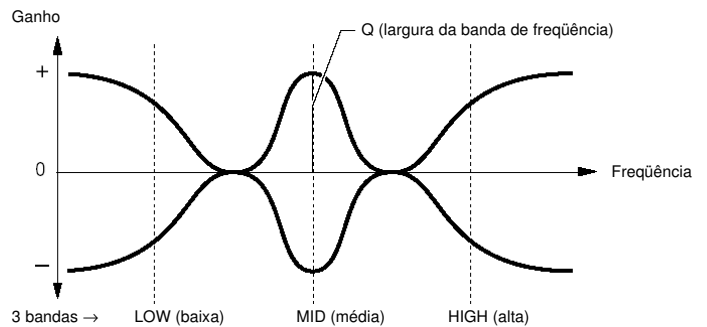
Este tipo de EQ permite que você atenuie ou enfatize o sinal que esteja acima ou abaixo de uma determinada frequência especificada.



NOTA: Além dos controles individuais de ganho, há também um parâmetro de nível global que atenua ou enfatiza toda a faixa de frequências.

• EQ da Parte

Esta equalização de 3 bandas é aplicada a cada parte de uma performance, música ou padrão. As bandas alta e baixa são do tipo “shelving”; a banda média é do tipo “peaking”.

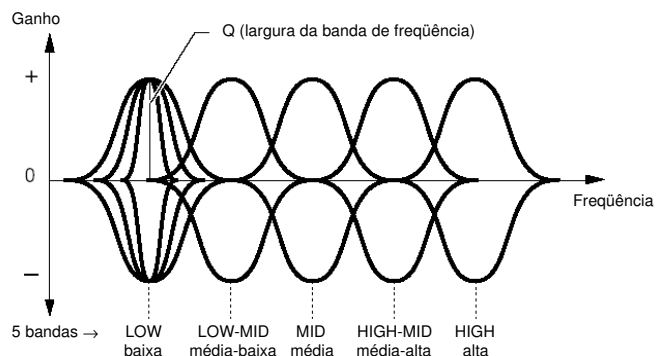


NOTA: A EQ da Parte não está disponível no modo Voice.

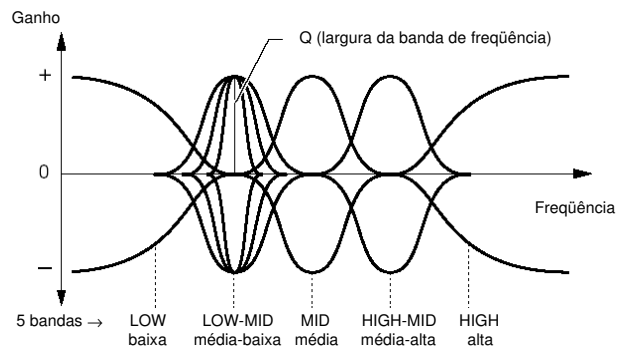
• EQ Master

A EQ Master é aplicada ao som global final (pós-efeito), do instrumento. Nesta EQ, todas as bandas podem ser configuradas para o tipo “peaking”, e as bandas mais baixa e mais alta também podem ser configuradas para o tipo “shelving” (veja abaixo).

EQ onde todas as bandas são do tipo “peaking”



EQ onde as bandas LOW e HIGH são configuradas como tipo “shelving”

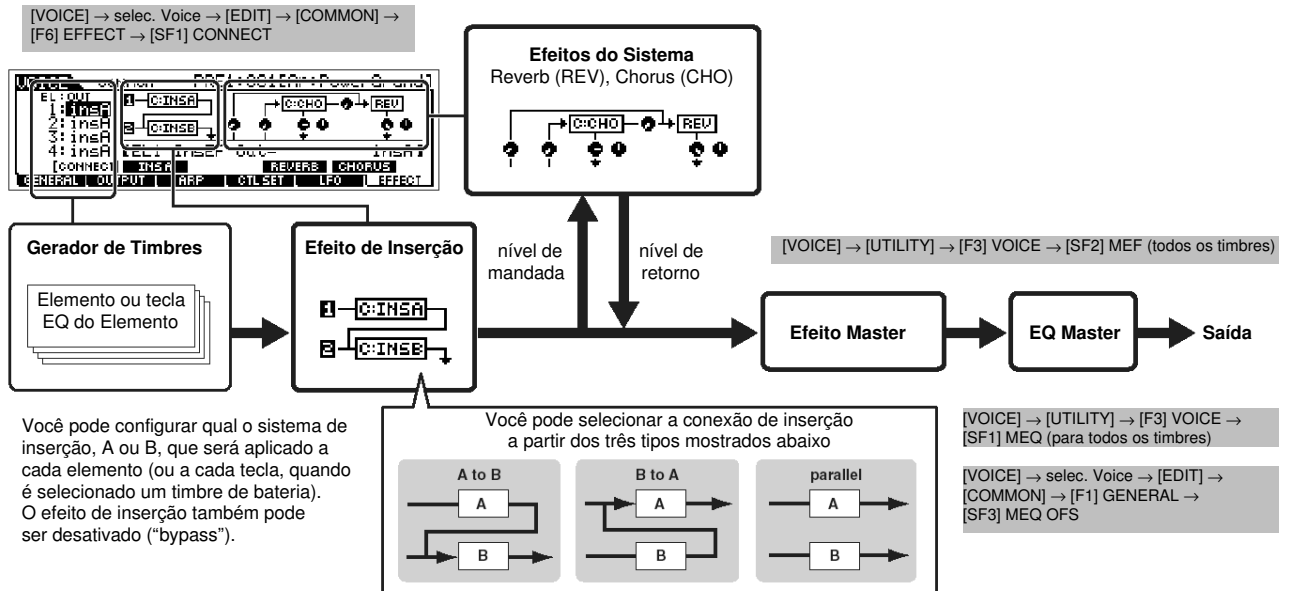


Conexão do efeito em cada modo

• No modo Voice

Os parâmetros de efeitos no modo Voice são configurados para cada Voice e as configurações são armazenadas na memória interna flash ROM como um timbre do usuário (User Voice).

Favor observar que os parâmetros do efeito master e do EQ master são configurados para todos os timbres no modo Utility e armazenados na memória flash ROM interna como configurações do sistema, pressionando-se a tecla [STORE] no modo Utility.

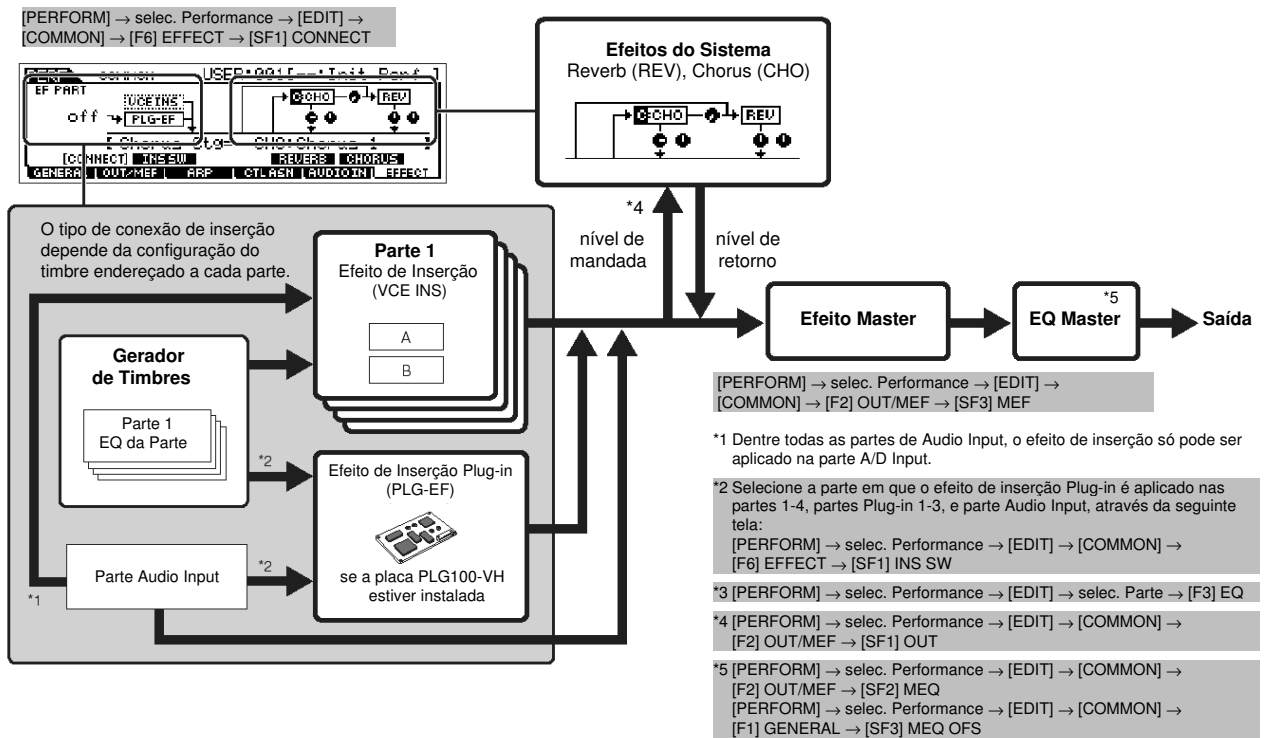


NOTA: A conexão paralela não está disponível nos timbres Plug-in.

NOTA: O efeito de inserção Plug-in (quando há uma placa Plug-in de efeito instalada) não está disponível no modo Voice.

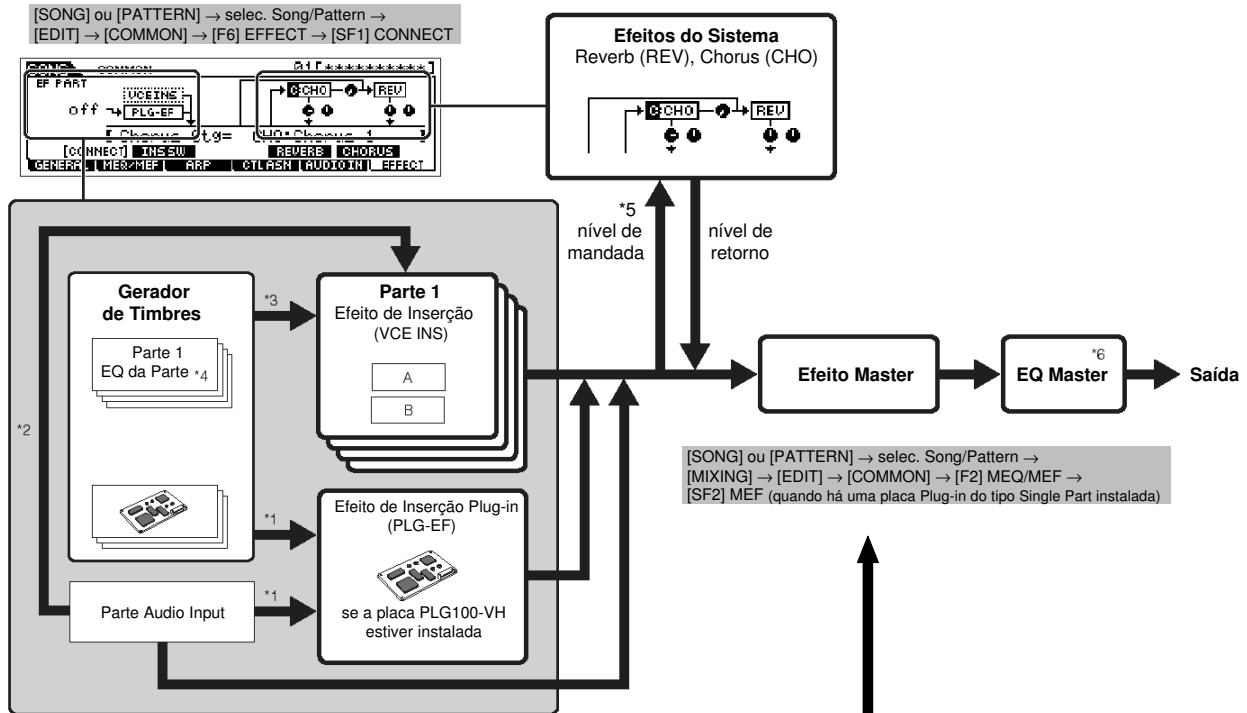
• No modo Performance

Os parâmetros de efeitos no modo Performance são configurados para cada performance e as configurações são armazenadas na memória flash ROM interna como dados do usuário (User).



● **Nos modos Song / Pattern**

Os parâmetros de efeitos nos modos Song e Pattern são configurados para cada música ou padrão. As configurações de efeitos são armazenadas na memória DRAM interna nos modos Song Mixing ou Pattern Mixing, e salvas em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB no modo File.



*1 Seleccione a parte em que o efeito de inserção Plug-in é aplicado nas partes 1-4, partes Plug-in 1-3, e parte Audio Input.

*2 Dentre todas as partes de Audio Input, o efeito de inserção só pode ser aplicado na parte A/D Input.

*3 Os efeitos de inserção podem ser aplicados em até oito partes, selecionadas das partes 1-4, partes Plug-in 1-3, e parte A/D input, a partir da seguinte tela:
[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW
O tipo de conexão depende da configuração do timbre endereçado para a parte selecionada.

*4 [SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part → [F3] EQ

*5 [SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [F4] EF SEND

*6 [SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] MEQ/MEF → [SF1] MEQ
[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] MEQ OFS



NOTA: O efeito de inserção, o efeito de inserção Plug-in, e o efeito do sistema não podem ser aplicados às partes 17-32 (usando uma placa Plug-In do tipo Multi-part PLG100-XG).

NOTA: A EQ da parte não pode ser aplicada às partes da placa Plug-in.

NOTA: Os efeitos do sistema (Reverb, Chorus), a EQ Master, e os efeitos Master não são aplicados ao som que sai pelos conectores ASSIGNABLE OUTPUT (inclusive aqueles da placa opcional AIEB2) nem pelo conector mLAN da interface mLAN16E (somente a EQ da parte e o efeito de inserção são aplicados).

Sobre MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) é um padrão que permite instrumentos musicais eletrônicos comunicarem entre si, enviando e recebendo mensagens de comandos de execução de notas, Control Change, Program Change e vários outros tipos de dados.

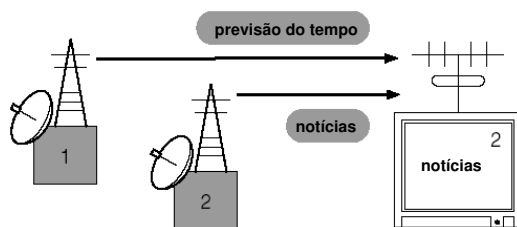
Este sintetizador pode controlar outros dispositivo MIDI transmitindo comandos relacionados a notas e vários tipos de dados de controle. Ele também pode ser controlado por mensagens MIDI recebidas de outros equipamentos, que podem determinar automaticamente o modo do gerador de timbre, selecionar canais de MIDI, timbres e efeitos, alterar parâmetros e, obviamente, tocar os timbres especificados para as várias partes.

Usualmente, as mensagens MIDI são expressas em números binários ou hexadecimais. Os números hexadecimais podem incluir a letra "H" como sufixo. A letra "n" indica um determinado valor inteiro.

Canais de MIDI

Os dados de execução MIDI são endereçados a um dos dezesseis canais de MIDI. Usando esses canais, 1 a 16, pode-se enviar através de um cabo MIDI os dados de execução para dezesseis partes diferentes, simultaneamente.

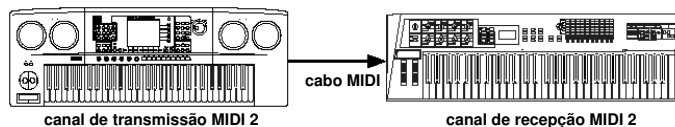
Pense no MIDI como se fossem canais de TV. Cada estação de TV transmite sua programação através de um canal específico. Seu aparelho de TV recebe programas em vários canais diferentes ao mesmo tempo, de diversas estações, e você seleciona o canal apropriado com o programa desejado.



O MIDI opera no mesmo princípio básico.

O instrumento transmissor envia dados MIDI por um determinado canal MIDI (canal de transmissão MIDI) através de um cabo MIDI para o instrumento receptor. Se o canal MIDI do instrumento receptor (canal de recepção MIDI) combina com o canal de transmissão usado pelos dados, o instrumento receptor soará de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor.

Para informações sobre como configurar o canal de transmissão e o canal de recepção MIDI, consulte a página 35.



Os dados MIDI são endereçados a um dos dezesseis canais. No entanto, podemos ultrapassar o limite dos dezesseis canais usando "portas" MIDI separadas, cada uma suportando dezesseis canais. Para detalhes, consulte a página 38.

Mensagens MIDI transmitidas / reconhecidas por este sintetizador

As mensagens MIDI podem ser divididas em dois grupos: mensagens de Canal e mensagens de Sistema. A seguir, temos uma explicação dos vários tipos de mensagens MIDI que este sintetizador pode reconhecer e transmitir. As mensagens transmitidas e reconhecidas por este sintetizador são mostradas nas tabelas "MIDI Data Format" e "MIDI Implementation Chart", no livreto Data List.

NOTA: O gerador de timbres deste sintetizador e o bloco do seqüenciador manipulam eventos MIDI diferentes. Eles estão listados separadamente nas tabelas MIDI Data Format e MIDI Implementation Chart.

MENSAGENS DE CANAL

As mensagens de canal contêm dados relativos à execução no teclado para o canal específico.

● **Note On / Note Off (tocar / soltar tecla)**

Estas mensagens são geradas quando se toca o teclado.

Faixa de recepção de notas: C-2 (0) - G8 (127); C3 = 60

Faixa de intensidades (key velocity): 1 a 127; só é reconhecida na mensagem de Note On.

Note On: gerada quando uma tecla é pressionada.

Note Off: gerada quando uma tecla é solta.

Cada mensagem inclui um número específico de nota que corresponde à tecla que foi pressionada, e mais um valor de key velocity, que corresponde à força com que a tecla foi abaixada.

● **Control Change (controle)**

As mensagens de Control Change permitem selecionar bancos de timbres, controlar volume, pan, modulação, tempo do portamento, brilho, e vários outros parâmetros de controle, através de números específicos de Control Change que correspondem a cada um dos vários parâmetros.

Bank Select MSB (sel. de banco MSB) - Controle 0 **Bank Select LSB (sel. de banco LSB) - Controle 32**

Estas mensagens selecionam números de bancos de timbres através da combinação dos valores de MSB e LSB enviados por um equipamento externo. As funções das mensagens MSB e LSB diferem dependendo do modo do gerador de timbres. Os números do MSB selecionam o tipo de timbre (normal ou de bateria), e os números do LSB selecionam bancos de timbres (para mais informações sobre bancos e programas, veja a tabela Voice List no livreto Data List).

A seleção de um novo banco só será efetivada quando for recebida a próxima mensagem de Program Change.

Modulation (modulação) - Controle 1

Esta mensagem controla a intensidade do vibrato usando a roda de Modulation.

O valor de 127 produz o máximo vibrato, e o valor 0 significa nenhum vibrato,

Portamento Time (tempo do portamento) - Controle 5

Esta mensagem controla a duração do portamento, que é o deslocamento contínuo da afinação entre duas notas tocadas sucessivamente.

Quando o parâmetro Portamento Switch (Controle 65) está ativado, o valor definido aqui pode ajustar a velocidade com que a afinação muda.

O valor de 127 produz o máximo de tempo de portamento, e o valor 0 resulta em tempo mínimo de portamento.

Data Entry MSB (valor do dado MSB) - Controle 6 **Data Entry LSB (valor do dado LSB) - Controle 38)**

Estas mensagens ajustam o valor do parâmetro especificado pelas mensagens RPN MSB/LSB (página 183) e NRPN MSB/LSB (página 183).

O valor real do parâmetro é determinado combinando-se os valores MSB e LSB.

Main Volume (Volume) - Controle 7)

Esta mensagem controla o volume de cada parte. O valor igual a 127 produz o volume máximo, e o valor 0 significa sem volume.

Pan (posição no estéreo) - Controle 10

Esta mensagem controla a posição do som de cada parte no campo estereofônico (para o caso de saída em estéreo).

O valor igual a 127 posiciona o som todo para a direita, e o valor 0 posiciona o som todo para a esquerda.

Expression (expressão) - Controle 11

Esta mensagem controla a expressão de intonação de cada parte durante a execução.

O valor igual a 127 produz volume máximo, enquanto o valor 0 significa sem volume.

Hold1 (sustentação) - Controle 64

Esta mensagem controla o estado do sustain (on/off).

Os valores entre 64 e 127 ativam o sustain, enquanto os valores entre 0 e 63 desativam o sustain.

Portamento Switch (chave do portamento) - Controle 65

Esta mensagem liga ou desliga o portamento. Os valores entre 64 e 127 ativam o portamento, enquanto os valores entre 0 e 63 desativam o portamento.

Sostenuto - Controle 66

Esta mensagem controla o estado do sostenuto.

Tocando determinadas notas e em seguida pressionando e mantendo pressionado o pedal de sostenuto faz com que aquelas notas seja sustentadas enquanto se toca outras notas, até que o pedal seja solto.

Os valores entre 64 e 127 acionam o sostenuto, enquanto os valores entre 0 e 63 desativam o sostenuto.

Harmonic Content (conteúdo harmônico) - Controle 71

Esta mensagem ajusta a ressonância do filtro de cada parte. O valor ajustado aqui é um valor de deslocamento (adicionado ou subtraído) do valor atual do parâmetro. Valores altos resultarão em um som mais caracterizado, com mais ressonância. Dependendo do timbre, a faixa efetiva de controle pode ser mais estreita do que a faixa disponível para ajustar.

Release Time (tempo de liberação) - Controle 72

Esta mensagem ajusta o tempo de liberação do gerador de envoltória AEG de cada parte. O valor ajustado aqui é um valor de deslocamento (adicionado ou subtraído) do valor atual do parâmetro.

Attack Time (tempo de ataque) - Controle 73

Esta mensagem ajusta o tempo de ataque do gerador de envoltória AEG de cada parte. O valor ajustado aqui é um valor de deslocamento (adicionado ou subtraído) do valor atual do parâmetro.

Brightness (brilho) - Control 74

Esta mensagem ajusta a frequência de corte do filtro de cada parte. O valor ajustado aqui é um valor de deslocamento (adicionado ou subtraído) do valor atual do parâmetro. Valores baixos resultarão em um som mais suave. Dependendo do timbre, a faixa efetiva de controle pode ser mais estreita do que a faixa disponível para ajustar.

Decay Time (tempo de decaimento) - Controle 75

Esta mensagem ajusta o tempo de decaimento do gerador de envoltória AEG de cada parte. O valor ajustado aqui é um valor de deslocamento (adicionado ou subtraído) do valor atual do parâmetro.

Effect1 Depth - Reverb Send Level (intensidade do efeito de Reverb) - Controle 91

Esta mensagem ajusta o nível de mandada para o efeito de Reverb.

Effect3 Depth - Chorus Send Level (intensidade do efeito de Reverb) - Controle 93

Esta mensagem ajusta o nível de mandada para o efeito de Chorus.

Data Increment (incremento) - Control 96**Data Decrement (decremento) - Controle 97**

Estas mensagens incrementam ou decrementam o valor MSB dos parâmetros de sensibilidade do Pitchbend e da afinação, em passos de 1 unidade. Você precisa endereçar esses parâmetros usando primeiro o RPN no equipamento externo. Os bytes de dados são ignorados. Ao se atingir o máximo ou o mínimo, o valor não será mais incrementado nem decrementado (ao se incrementar o valor do parâmetro do ajuste fino da afinação, não se altera o valor do parâmetro de ajuste amplo da afinação).

NRPN - Non-Registered Parameter Number LSB (parâmetro não registrado LSB) - Controle 98**NRPN - Non-Registered Parameter Number MSB (parâmetro não registrado MSB) - Controle 99 (somente na placa Plug-in)**

Estas mensagens ajustam vibrato, filtro, EG de timbres, configurações de bateria, e outros parâmetros. Primeiro são enviadas as mensagens NRPN MSB e NRPN LSB para especificar o parâmetro a ajustar, e em seguida é enviada a mensagem de Data Entry (pág. 182) para ajustar o valor do parâmetro especificado. Observe que uma vez que o NRPN tenha sido configurado para um canal, as mensagens de Data Entry seguintes serão reconhecidas como ajustes do mesmo NRPN. Portanto, após usar NRPN, você deve indicar um valor nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados indesejáveis. Para detalhes, consulte o manual da placa Plug-in.

RPN - Registered Parameter Number LSB (parâmetro registrado LSB) - Controle 100**RPN - Registered Parameter Number MSB (parâmetro registrado MSB) - Controle 101**

Estas mensagens ajustam os valores da sensibilidade do Pitchbend, afinação e outros parâmetros da parte. Primeiro são enviadas as mensagens RPN MSB e RPN LSB para especificar o parâmetro a ajustar, e em seguida é enviada a mensagem de Data Entry (pág. 183) para ajustar o valor do parâmetro especificado. Observe que uma vez que o RPN tenha sido configurado para um canal, as mensagens de Data Entry seguintes serão reconhecidas como ajustes do mesmo RPN. Portanto, após usar RPN, você deve indicar um valor nulo (7FH, 7FH) para evitar resultados indesejáveis.

Os seguintes números de RPN podem ser recebidos:

RPN MSB	RPN LSB	PARÂMETRO
00	00	sensibilidade do Pitch Bend
00	01	Afinação (ajuste fino)
00	02	Afinação (ajuste amplo)
7F	7F	Nulo

• Mensagens de Modo

As seguintes mensagens de modo podem ser recebidas.

2º BYTE	3º BYTE	MENSAGEM
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 - 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (desligar sons) - Controle 120

Desliga todos os sons que estejam tocando no canal especificado. São mantidos, no entanto, os estados das mensagens de canal, como Note On e Hold.

Reset All Controllers - Controle 121**(restaurar todos os controles)**

Os controles listados abaixo serão restaurados para seus valores originais.

CONTROLE	VALOR
Pitch Bend	0 (centro)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancela a tecla inicial do Portamento
RPN	Número não especificado; os dados internos não mudam
NRPN	Número não especificado; os dados internos não mudam

All Notes Off**(desativa todas as notas) - Controle 123**

Desativa todas as notas que estejam ativadas no canal especificado. Se Hold1 e Sostenuto estiverem ativados, as notas correspondentes continuarão soando até que esses controles sejam desligados.

Mono (monofônico) - Controle 126

Efetua a mesma função que a mensagem All Sounds Off, sendo que se o terceiro byte (número do mono) estiver na faixa de 0 - 15, coloca o canal correspondente em modo Mono (Modo 4: m = 1).

Poly (polifônico) - Controle 127

Efetua a mesma função que a mensagem All Sounds Off, e coloca o canal correspondente em modo Poly.

● **Program Change (seleção de programa)**

Esta mensagem seleciona o timbre (Voice) para cada parte. Combinada com a mensagem de Bank Select, você pode selecionar não apenas os números básicos de timbres, mas também números de banco de timbres. Veja a lista de timbres (Voices) no livreto Data List.

● **Pitch Bend**

Esta é uma mensagem de controle contínuo que permite alterar para cima ou para baixo, conforme o valor especificado, a afinação das notas que estão sendo tocadas.

● **Channel Aftertouch (pressão no teclado)**

Esta mensagem permite que você controle o som das notas de um canal conforme a pressão aplicada sobre as teclas depois destas terem sido abaixadas. Este sintetizador não transmite este dado pelo teclado; mas responde apropriadamente aos dados recebidos de um equipamento externo.

● **Polyphonic Aftertouch (pressão na tecla)**

Esta mensagem permite que você controle o som de uma nota individual conforme a pressão aplicada sobre a respectiva tecla depois desta ter sido abaixada. Este sintetizador não transmite este dado pelo teclado; mas os dados são transmitidos pelo seqüenciador interno.

MENSAGENS DE SISTEMA

As mensagens de sistema são dados relativos ao sistema como um todo.

● **Mensagens Exclusivas**

As mensagens exclusivas (SysEx) controlam várias funções deste sintetizador, incluindo o volume e a afinação geral, modo do gerador de timbres, tipo de efeito e vários outros parâmetros.

General MIDI (GM) System On (ativar GM) (somente nos modos Song e Pattern)

Quando é recebida uma mensagem "General MIDI system on", o MOTIF ES irá receber as mensagens MIDI que são compatíveis com o padrão GM System Level 1, e conseqüentemente não receberá mensagens de NRPN nem de Bank Select.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Hexadecimal)

NOTA: Assegure-se de que haja um intervalo de pelo menos uma semínima entre esta mensagem e a primeira nota executada.

Master Volume

Quando recebida, a mensagem de Volume MSB será efetiva para o parâmetro do sistema.

F0 7F 7F 04 01 11 mm F7 (Hexadecimal)

* mm (MSB) = valor apropriado do volume; 11 (LSB) = ignorado

● **Mensagens de Tempo-Real**

Estas mensagens controlam o seqüenciador, ou seja, músicas e padrões.

Active Sensing (indicador de atividade) - FEH

Tendo recebido uma vez a mensagem de Active Sensing, caso nenhum dado MIDI seja recebido posteriormente por mais de 300 milissegundos, o MOTIF ES procederá como se tivesse recebido as mensagens de All Sounds Off, All Notes Off, e Reset All Controllers, e retornará ao estado em que Active Sensing (FEH) não é monitorada.

Timing Clock (indicador de tempo) - F8H

Esta mensagem é transmitida a um intervalo fixo (24 vezes a cada semínima) para sincronizar instrumentos MIDI conectados.

Você pode selecionar se o seqüenciador usa sincronismo interno ou externo (através de mensagens de Timing Clock recebidas via MIDI IN), configurando o parâmetro MIDI Sync na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync.

Start (iniciar) - FAH

Esta mensagem faz com que o seqüenciador execute a partir do começo. Esta mensagem é transmitida quando a tecla Play [>] é pressionada quando a música ou padrão estão no início.

Continue (continuar) - FBH

Esta mensagem faz com que o seqüenciador execute a partir do ponto em que está parada a música. Esta mensagem é transmitida quando a tecla Play [>] é pressionada quando a música ou padrão estão parados no meio.

Stop (parar) - FCH

Esta mensagem faz com que o seqüenciador pare a execução. Esta mensagem é transmitida quando a tecla Stop [] é pressionada durante a execução.

NOTA: Você pode selecionar se o seqüenciador irá transmitir mensagens de Timing Clock, Start, Continue, e Stop configurando o parâmetro SeqCtrl: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → SeqCtrl.

● **Mensagens Comuns**

As mensagens comuns também controlam o seqüenciador, incluindo as mensagens de Song Select (seleção de música) e Song Position Pointer (ponteiro de posição da música).

Memória Interna e Gerenciamento de Arquivos

À medida que você usa o MOTIF ES, vai criando vários tipos diferentes de dados, incluindo timbres (Voices), Performances, músicas e padrões. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e usar os dispositivos e mídias de memória para armazená-los.

Guardando os dados

Você pode guardar os dados que criou, usando os três métodos a seguir:

● Armazenar (Store)

Este processo transfere para um local dedicado na memória interna (memória do usuário - User) os dados criados no sintetizador. Cada tipo de dados pode ser armazenado conforme as operações abaixo.

Timbre (Voice)	[VOICE] → selec. Voice → [STORE]	Pág. 85
Performance	[PERFORM] → selec. Performance → [STORE]	Pág. 91
Mixagem de Música (Song Mixing)	[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [STORE]	Pág. 131
Mixagem de Padrão (Pattern Mixing)	[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [STORE]	Pág. 131
Timbre de Mixagem (Mixing Voice)	[SONG] ou [PATTERN] → selec. Song/Pattern → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]	Pág. 106
Master	[MASTER] → selec. Master → [STORE]	Pág. 137
Configurações do Sistema (System settings)	[UTILITY] → [STORE] *	Pág. 260

* Favor observar que ao pressionar a tecla [STORE] no modo Utility inicia imediatamente a operação de armazenamento das configurações do sistema.

⚠ CUIDADO

Como os dados de mixagem de música, mixagem de padrão e timbres de mixagem ficam na memória DRAM (página 187), todos esses dados são perdidos quando o instrumento é desligado —mesmo que tenham sido salvos com as operações acima. Tome cuidado em salvar esses dados para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento.

⚠ CUIDADO

Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM (durante a mensagem "Executing..." ou "Please keep power on"). Se o equipamento for desligado nessa situação ocorrerá perda de todos os dados e poderá causar "travamento" do sistema (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não mais ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo ao ser ligado novamente.

● Salvar (Save) [FILE] → [F2] SAVE

Este processo transfere para um dispositivo de armazenamento externo (cartão SmartMedia ou dispositivo USB) os dados criados no sintetizador. O processo pode ser feito no modo File. A operação de salvar pode ser efetuada por meio de vários métodos, tais como salvar todos os dados em um só arquivo ou salvar um tipo específico de dados (ex: somente timbres) como um só arquivo. Para detalhes, veja os tópicos Estrutura da Memória (página 186) e Referência (página 188). Os dados salvos podem ser recuperados carregando-os pelo modo File.

● Transferir dados (Bulk Dump)

Esta função permite que você salve para um instrumento MIDI externo ou software seqüenciador em um computador os dados que estão no buffer de edição (DRAM) ou na memória Flash ROM transmitindo-os como dados em pacote (através de mensagens exclusivas - SysEx). Isso pode ser feito com as seguintes operações:

Timbre (Voice)	[VOICE] → selec. Voice → [JOB] → [F4] BULK
Performance	[PERFORM] → selec. Performance → [JOB] → [F4] BULK
Mixagem de Música (Song Mixing)	[SONG] → selec. Song → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Mixagem de Padrão (Pattern Mixing)	[PATTERN] → selec. Pattern → [MIXING] → [JOB] → [F4] BULK
Master	[MASTER] → selec. Master → [JOB] → [F4] BULK

NOTA: Os dados de timbre de mixagem não podem ser transmitidos via MIDI Bulk Dump usando-se as teclas do painel.

NOTA: Os dados de Arpeggio do usuário e algumas configurações do sistema não são manipulados por MIDI Bulk Dump.

NOTA: Os dados do usuário na memória interna Flash ROM podem ser transferidos para um equipamento MIDI externo ou computador se for recebida uma mensagem de requisição de Bulk Dump. Para detalhes sobre a mensagem de requisição e o formato da transferência de dados via Bulk Dump, consulte o livreto Data List.

Os dados de timbres e de timbres da placa Plug-in podem ser transmitidos para um computador para edição no software Voice Editor (incluso no CD-ROM). Os dados editados do timbre podem então ser transmitidos de volta para o instrumento por transferência Bulk Dump. Similarmente, os dados de timbres criados no modo Voice Edit podem ser enviados ao computador em bancos por transferência Bulk Dump.

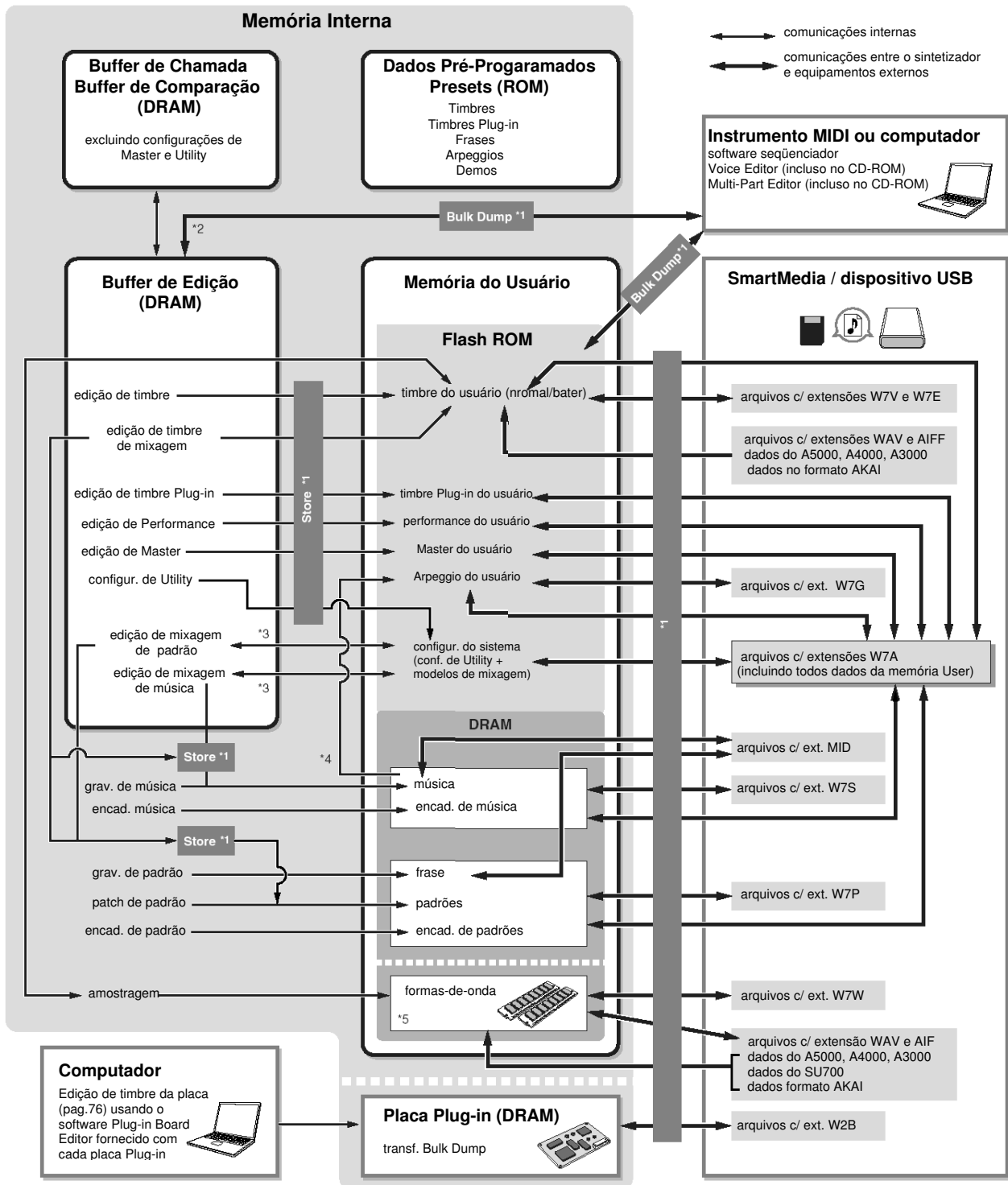
Os dados de mixagem de música e de mixagem de padrão também podem ser transmitidos ao computador para edição, usando o software Multi Part Editor (incluso no CD-ROM).

Os dados de mixagem editados podem ser transmitidos de volta para o instrumento por transferência Bulk Dump.

Os dados de mixagem criados nos modos Song Mixing Edit e Pattern Mixing também podem ser enviados ao computador em bancos por transferência Bulk Dump.

Estrutura da Memória

Este diagrama detalha as relações entre as funções do MOTIF ES com a memória interna e os dispositivos de armazenamento SmartMedia e USB.



*1 Para detalhes sobre transferência Bulk Dump e operações de armazenamento, veja página 185.

*2 Somente os dados ora editados podem ser transferidos por Bulk Dump. Observe que os timbres de mixagem não podem ser transferidos por Bulk Dump.

*3 As configurações de mixagem podem ser armazenadas/chamadas como modelos no modo Song Mixing Job / Pattern Mixing Job.

*4 Você pode converter em dados de Arpeggio os dados de seqüência MIDI gravados pelo modo Song Record / Pattern Record. Isso pode ser feito com as seguintes operações:

(SONG) → (JOB) → (F5) TRACK → 07: Put Track to Arp

(PATTERN) → (JOB) → (F5) TRACK → 06: Track to Arp

*5 Para poder criar formas-de-onda (Waveform) por amostragem ou importando arquivo de áudio, é necessário instalar módulos de memória DIMM opcionais.

Memória Interna

Abaixo estão explicações dos termos básicos usados na ilustração da estrutura da memória, na página anterior.

- **Flash ROM**

ROM (Read Only Memory) é uma memória projetada especificamente para leitura de dados, e por isso não é possível escrever dados nela.

Diferentemente das memórias ROM convencionais, na memória Flash ROM pode-se escrever por cima – possibilitando que você armazene seus próprios dados. O conteúdo da memória Flash ROM é preservado mesmo quando a alimentação é desligada.

- **DRAM**

RAM (Random Access Memory) é uma memória projetada especificamente para operações de escrita e leitura de dados. Existem dois tipos diferentes de RAM, dependendo da condição de armazenamento dos dados: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM).

Os dados criados e armazenados na memória DRAM são perdidos quando a alimentação é desligada. Por isso, você deve sempre salvar em dispositivos de armazenamento SmartMedia/USB os dados da DRAM, antes de desligar o equipamento.

- **DIMM**

Os módulos de memória DIMM devem ser instalados para que se possa usar a função de amostragem (Sampling) ou carregar dados de áudio (formas-de-onda, arquivos WAV e AIFF) para o instrumento. Assim como na DRAM descrita acima, os dados armazenados na memória DIMM são perdidos quando a alimentação é desligada. Por isso, você deve sempre salvar em dispositivos de armazenamento SmartMedia/USB os dados da DIMM, antes de desligar o equipamento.

- **Buffer de Edição e Memória do Usuário**

O buffer de edição é o local de memória onde ficam os dados editados dos seguintes tipos: timbre (Voice), performance, Master, mixagem de música (Song Mixing), e mixagem de padrão (Pattern Mixing). Os dados editados neste local serão armazenados na memória do usuário (User Memory).

Se você selecionar outro timbre, performance, Master, música ou padrão, todo o conteúdo deste buffer de edição será apagado pelos novos dados que forem selecionados (timbre, performance, Master, mixagem de música ou mixagem de padrão). Tenha cuidado em armazenar os dados importantes antes de selecionar outros dados.

- **Buffer de Edição e Buffer de Chamada**

Se você selecionou outros dados de timbre, performance, Master, mixagem de música ou mixagem de padrão sem armazenar aquele que havia editado, você pode recuperar as edições, pois o conteúdo do buffer está armazenado na memória de backup.

NOTA: Lembre-se de que o buffer de chamada não está disponível no modo Master Edit.

Referência

Modo Voice

• Criando timbres (Voices) —procedimento básico

Você pode criar e editar seus próprios timbres (Voices) configurando vários parâmetros no modo Voice Play e no modo Voice Edit, sendo que o modo Voice Job também oferece ferramentas relacionadas a parâmetros básicos, tais como inicialização e cópia. Uma vez editado o timbre, você poderá armazená-lo em um banco do usuário (User Bank) na memória interna (Flash ROM) e salvar todos os timbres editados em um cartão SmartMedia ou em um dispositivo de armazenamento USB, usando o modo File.

Modo Voice Play

[VOICE] → seleciona Voice

O modo Voice Play lhe permite executar uma variedade de operações gerais de edição no timbre selecionado. Para operações mais detalhadas e abrangentes, use o modo Voice Edit.

NOTA: No modo Voice Play e o modo Voice Edit, você pode configurar os parâmetros de cada timbre. Os parâmetros para todos os timbres, tais como EQ master EQ e efeito master, podem ser configurados na tela [UTILITY] → [F3] VOICE, no modo Utility.

NOTA: Os parâmetros que têm o mesmo nome nos modos Voice Play e Voice Edit têm as mesmas funções e as mesmas configurações.

NOTA: Quando um timbre Plug-in é selecionado, certos parâmetros não estão habilitados para edição, mesmo que eles estejam descritos aqui.

[F1] PLAY

TCH (Transmit Channel)	Indica o canal de transmissão MIDI do teclado. Você pode alterar o canal de transmissão MIDI do teclado pressionando a tecla [TRACK SELECT] de forma que sua luz acenda e então pressionando qualquer tecla NUMBER [1] - [16]. O canal de transmissão MIDI do teclado também pode ser alterado com a seguinte operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → KBDTransCh.
OCT (Octave)	Indica o ajuste de oitava do teclado configurado pelas teclas [OCTAVE]. Isso também pode ser alterado pela seguinte operação: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Indica as funções endereçadas aos respectivos botões rotativos (designados como "ASSIGN A" e "ASSIGN B") quando as luzes das teclas [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas. As funções são endereçadas com a seguinte operação: [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTA: As configurações de TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A), e ASB (ASSIGN B) não pertencem a cada timbre. Por isso, elas não são armazenadas como um timbre individual no modo Voice Store (página 208).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indica as funções endereçadas aos respectivos botões rotativos (designados como "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando as luzes das teclas [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas. As funções são endereçadas configurando os parâmetros de Voice Edit com a seguinte operação: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) a [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode registrar nestas teclas os tipos de Arpeggio que desejar, e chamá-los a qualquer momento durante a execução no teclado. Consulte a página 66, na seção Guia Rápido.

[F2] BANK

Esta tela está disponível somente quando uma placa Plug-in está instalada e um timbre da placa Plug-in está selecionado. Nesta tela você pode selecionar um determinado banco na placa Plug-in, e determinar se irá usar um timbre Plug-in ou um timbre Board. Os timbres do tipo Board são timbres da placa Plug-in que não foram alterados nem possuem processamento – são o material "bruto" para os timbres Plug-in. Os timbres Plug-in são timbres Board editados – timbres que foram programados e processados para uso específico com este sintetizador. Para mais detalhes, veja a página 74.

Valores: As seguintes seleções estão disponíveis, por exemplo, quando um timbre Plug-in usando a placa Plug-in instalada no slot 1 é selecionada: PLG1USR (timbre Plug-in do usuário), PLGPRE1 (timbre Plug-in pré-programado), 032/000 ... (Indica a mensagem de Bank Select MSB/LSB do timbre Board. Esses valores são diferentes conforme a placa Plug-in que estiver instalada).

[F3] EFFECT

Pressionando a tecla [F3] EFFECT no modo Voice Play dá acesso à tela EFFECT no modo Voice Edit ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos a efeitos para o timbre atual. Veja página 194.

[F4] PORTA (Portamento)

Nesta tela você pode selecionar parâmetros de execução monofônica ou polifônica do portamento.

O portamento é usado para criar uma transição gradual de afinação entre uma nota e outra tocadas no teclado.

Mono/Poly	Determina se o timbre será executado monofonicamente (somente uma nota de cada vez) ou polifonicamente (várias notas simultâneas). Valores: mono, poly NOTA: Estando os parâmetros PortaSw e Mono/Poly configurados para "on", ao pressionar a segunda nota enquanto mantém pressionada a primeira, o som da segunda nota inicia sucedendo a transição da primeira nota, ou a segunda nota inicia não do ponto de início do gerador de envoltória EG (AEG/PEG/FEG), mas do ponto do gerador de envoltória EG (AEG/PEG/FEG) em que chegou a primeira nota. Isso produz uma execução de legato. Este grau de legato pode ser configurado pela seguinte operação: [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF4] PORTA → LegatoSlope (página 190).
PortaSw (Portamento Switch)	Determina se o portamento é aplicado ou não ao timbre atual. Valores: off, on

PortaTime (Portamento Time)	Determina o tempo de transição da afinação. Valores altos resultam em tempos mais longos. Valores: 0 ~ 127
PortaMode (Portamento Mode)	Determina o modo do Portamento. O comportamento do Portamento varia dependendo se Mono/Poly está configurado para "mono" ou "poly". Valores: fingered, fulltime fingered o Portamento só é aplicado quando você toca legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior). fulltime o Portamento sempre é aplicado.

[F5] EG (Envelope Generator)

Esta tela contém as configurações básicas do gerador de envoltória EG, tanto o aplicado ao volume quanto o aplicado ao filtro, para o timbre, assim como as configurações de frequência de corte e ressonância do filtro. As configurações efetuadas aqui são aplicadas como correções às configurações do AEG e do FEG feitas no modo Voice Edit.

Os nomes completos dos parâmetros são mostrados na tabela abaixo, assim como o que aparece na tela.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time (tempo de ataque)	Decay time (tempo de decaimento)	Sustain level (nível de sustentação)	Release Time (tempo de liberação)	---	---	---
FEG			---		Depth (profundidade)	Cutoff frequency (frequência de corte)	Resonance (ressonância)

Valores: -64 ~ 0 ~ +63 (exceto nos marcados com "---" na tabela acima)

[F6] ARP (Arpeggio)

Esta tela contém as configurações básicas para a execução do Arpeggio, incluindo o tipo (Type) e o andamento (Tempo). Para informações sobre as teclas [SF1] a [SF5], veja explicação sobre a tela [F1] PLAY.

Bank, Ctgr (Category), Type	Estes três parâmetros determinam o tipo de Arpeggio. O prefixo de 3 letras antes do nome do tipo indica o número dentro da categoria selecionada. Valores: Consulte o livreto Data List.
Tempo	Determina o andamento do Arpeggio. Quando o parâmetro MIDI Sync está configurado para "MIDI" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync), este parâmetro estará designado como "MIDI" e não poderá ser configurado. Valores: 1 ~ 300
VelLimit (Velocity Limit)	Determina as intensidades mais baixa e mais alta da nota que pode disparar a execução do Arpeggio. O Arpeggio é disparado se você tocar notas com intensidade dentro dessa faixa. Valores: 1 ~ 127 NOTA: As notas tocadas fora da faixa soam normalmente, sem Arpeggio.
Switch	Determina se o Arpeggio está ativado ou não. Você também pode ativar ou desativar o Arpeggio a partir do painel, usando a tecla [ARPEGGIO ON/OFF]. Valores: off, on
Hold	Determina se a execução do Arpeggio é "mantida" ou não. Quando está configurado para "on", o Arpeggio executa o ciclo automaticamente, mesmo que você tire seus dedos das teclas, e continua seu ciclo até que uma nova tecla seja pressionada. Valores: sync-off (veja abaixo), off, on sync-off Quando configurado para "sync-off", a execução do Arpeggio continua silenciosamente, mesmo que você solte as teclas. Pressionando qualquer tecla faz o Arpeggio ser executado novamente. Ou seja, você pode usar a tecla para "silenciar" ou "des-silenciar" (não confundir com iniciar e parar) a execução do Arpeggio mantendo-o ou liberando-o, respectivamente.

Modo Voice Edit

[VOICE] → seleciona Voice → [EDIT]

Existem três tipos de timbre (Voice): timbre normal, timbre de bateria e timbre Plug-in (caso uma placa Plug-in esteja instalada). A seção a seguir mostra como editar os três tipos diferentes de timbres e explica os parâmetros que estão disponíveis. Observe que os parâmetros disponíveis para edição são diferentes dependendo do tipo de timbre (normal, de bateria ou Plug-in).

Edição de timbre normal

Quando um timbre normal é selecionado, os parâmetros de edição (Voice Edit) são divididos em: Common Edit (parâmetros comuns a todos os quatro elementos), e Element Edit (parâmetros individuais dos elementos).

Common Edit

[VOICE] → seleciona Normal Voice → [EDIT] → [COMMON]

Estes parâmetros são para efetuar edições globais, comuns a todos os quatro elementos do timbre normal selecionado.






















[F1] GENERAL

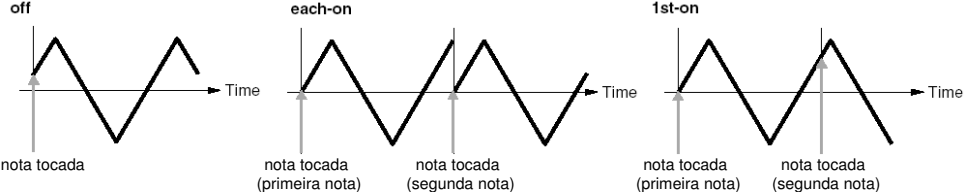
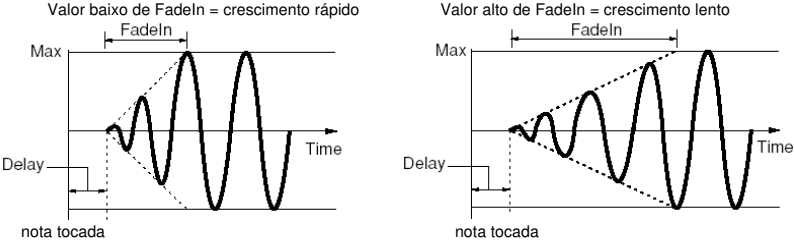
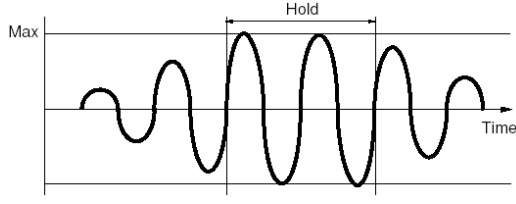
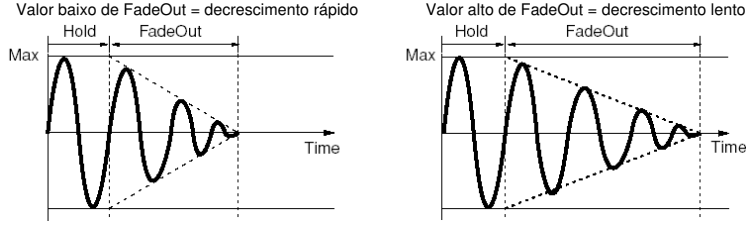
[SF1] NAME

Nesta tela você pode endereçar a categoria (sub e principal) do timbre selecionado, e criar um nome para o timbre. O nome do timbre pode conter até 10 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como dar nome a um timbre, veja "Operação Básica" na página 53.

[SF2] PLY MODE (Play mode)	Nesta tela você pode fazer várias configurações no gerador de timbres do sintetizador, e designar diferentes micro-afinações.
Mono/Poly	Determina se um timbre é executado monofonicamente (uma só nota de cada vez) ou polifonicamente (várias notas simultâneas). Valores: mono, poly
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)	Quando este parâmetro está configurado como "single", não é permitida a execução dobrada da mesma nota. duas. Isso é útil quando duas ou mais instâncias da mesma nota são recebidas quase que simultaneamente, ou sem a mensagem correspondente de Note Off. Para permitir a execução de cada instância da mesma nota, configure este parâmetro para "multi". Valores: single, multi
M. TuningNo. (Micro Tuning Number)	Determina o sistema de afinação do timbre. Normalmente, este parâmetro deve ficar em 00 (temperamento igual); entretanto, estão disponíveis sistemas alternativos de afinação para uma variedade de aplicações e efeitos. Valores: veja a lista de micro-afinação da página 209.
M. TuningRoot (Micro Tuning Root)	Determina a nota raiz da micro-afinação configurada acima. Valores: C ~ B
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Nesta tela você pode efetuar as configurações do EQ master para todo o timbre. As configurações efetuadas aqui são aplicadas como correções às configurações do EQ (exceto as relativas a "MID") feitas no modo Utility, com a seguinte operação: [VOICE] → [UTILITY] → [F3] VOICE → [SF1] MEQ. Você pode editar esses parâmetros usando os botões rotativos. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta tela permite que você configure os parâmetros relativos ao portamento. O portamento é usado para criar uma transição gradual de afinação entre uma nota e outra tocadas no teclado.
Switch	Determina se o portamento é ou não aplicado à sua execução do teclado usando o timbre atual. Valores: off, on
Time	Determina o tempo de transição da afinação. Valores altos resultam em tempos mais longos, quando o parâmetro Time Mode abaixo está configurado para "Time". Valores: 0 ~ 127
Mode	Determina como o portamento é aplicado à sua execução. Valores: fingered, fulltime fingered o Portamento só é aplicado quando você toca legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior). fulltime o Portamento sempre é aplicado.
TimeMode	Determina como a afinação muda no decorrer do tempo. Valores: rate1, time1, rate2, time2 rate1 A afinação muda conforme a taxa especificada. time1 A afinação muda conforme o tempo especificado. rate2 A afinação muda conforme a taxa especificada dentro de uma oitava. time2 A afinação muda conforme o tempo especificado.
LegatoSlope	Determina a velocidade do ataque das notas em legato, quando o parâmetro Switch (acima) está ativado e o parâmetro Mono/Poly está configurado para "mono" (as notas em legato se sobrepõem, a próxima sendo tocada antes da anterior ter sido solta). Quanto maior este valor, mais lento será a taxa de ataque. Valores: 0 ~ 7
[SF5] OTHER	Nesta tela você pode configurar as funções de controle dos botões rotativos (knobs), e determinar a faixa superior/inferior da roda de Pitchbend.
Knob Assign	Determina a função dos botões rotativos (knobs) configuráveis 1 a 4. Pressionando a tecla [KNOB CONTROL FUNCTION] no painel configura a linha da função desejada, que é automaticamente armazenada na memória com o timbre atualmente selecionado. Valores: pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
PB Upper (Pitch Bend range Upper), PB Lower (Pitch Bend range Lower)	Estes dois parâmetros determinam a faixa de alteração da afinação da roda do Pitch Bend. Valores: -48 ~ 24
AssignA, AssignB, Assign1, Assign2	Simplesmente girando o botão ao configurar o parâmetro Knob Assign (acima) para endereçar para o valor desejado, que é armazenado automaticamente na memória com o timbre atualmente selecionado.
[F2] OUTPUT	
Volume	Determina o nível de saída do timbre. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição do timbre no estéreo. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão rotativo PAN no painel frontal. Valores: L63 (esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (direita) NOTA: Quando um timbre estéreo é selecionado, a configuração deste parâmetro pode não estar atuando. Timbres com elementos configurados com Pan opostos (ajustados em [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan), ou seja, um elemento em L63 e outro em R63, são considerados timbres estéreo.

RevSend	Determina o nível de mandada do sinal para o efeito de inserção A/B (ou o sinal passado direto) para o efeito de Reverb. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão rotativo REVERB no painel frontal. Valores: 0 ~ 127
ChoSend	Determina o nível de mandada do sinal para o efeito de inserção A/B (ou o sinal passado direto) para o efeito de Chorus. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão rotativo CHORUS no painel frontal. Valores: 0 ~ 127 NOTA: Para conexões de efeito no modo Voice, veja página 179.
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	Parâmetros básicos do Arpeggio (ex: tipo, andamento) são fornecidos nesta tela.
Bank, Ctrg (Category), Type	Estes três parâmetros determinam o tipo de Arpeggio. O prefixo de 3 letras antes do nome do tipo indica o número dentro da categoria selecionada. Quando aqui é selecionado um Arpeggio do usuário, você pode apagar os dados do Arpeggio selecionado usando a tecla [SF5]. Valores: Consulte o livreto Data List .
Tempo	Determina o andamento do Arpeggio. Quando o parâmetro MIDI Sync está configurado para "MIDI" ([UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → MIDI Sync), este parâmetro estará designado como "MIDI" e não poderá ser configurado. Valores: 1 ~ 300
ChgTiming (Change Timing)	Determina como o tipo de Arpeggio será modificado quando você seleciona outro tipo durante a execução do Arpeggio. Valores: realtime, measure realtime..... O tipo de Arpeggio é alterado imediatamente quando você seleciona outro tipo. measure..... O tipo de Arpeggio é alterado no início do próximo compasso, após ter sido selecionado outro tipo.
Switch	Determina se o Arpeggio está ligado ou não. Você também pode ligar ou desligar o Arpeggio a partir do painel frontal, usando a tecla [ARPEGGIO ON/OFF]. Valores: off, on
Hold	Determina se a execução do Arpeggio é "mantida" ou não. Quando está configurado para "on", o Arpeggio executa o ciclo automaticamente, mesmo que você tire seus dedos das teclas, e continua seu ciclo até que uma nova tecla seja pressionada. Valores: sync-off (veja abaixo), off, on sync-off Quando configurado para "sync-off", a execução do Arpeggio continua silenciosamente, mesmo que você solte as teclas. Pressionando qualquer tecla faz o Arpeggio ser executado novamente. Ou seja, você pode usar a tecla para "silenciar" ou "des-silenciar" (não confundir com iniciar e parar) a execução do Arpeggio mantendo-o ou liberando-o, respectivamente.
KeyMode	Determina como o Arpeggio é executado ao tocar pelo teclado. Valores: sort, thru, direct sort Quando você toca notas específicas (ex: notas de um acorde), é executada a mesma seqüência, independente da ordem em que você toca as notas. thru Quando você toca notas específicas (ex: notas de um acorde), a seqüência executada é diferente dependendo da ordem das notas. direct..... As notas do Arpeggio não soam; somente soam as notas que você toca no teclado. Esta configuração é para uso com dados de Arpeggio que não são notas, tais como Control Change ou Pitch Bend. Quando o Arpeggio é executado, esses eventos são aplicados ao som das notas que você toca no teclado. Use esta configuração para quando o tipo de Arpeggio inclui dados que não são notas, ou quando está selecionada a categoria "Ctrl". sortdirect São aplicados os modos "sort" e "direct" à execução do teclado. thrudirect São aplicados os modos "thru" e "direct" à execução do teclado. NOTA: Se a categoria do Arpeggio (acima) estiver configurada como "Ctrl", o timbre não soará a menos que aqui esteja selecionado "direct". NOTA: Com as configurações "sort" e "thru", a ordem em que as notas são tocadas dependerá dos dados da seqüência do Arpeggio.
VelMode (Velocity Mode)	Determina a intensidade de execução das notas do Arpeggio, isto é, como ele responderá à força com que você toca. Valores: original, thru original O Arpeggio é executado nas intensidades pré-programadas nos dados do Arpeggio. thru O Arpeggio é executado nas intensidades de acordo com a força com que você toca. Por exemplo: se você tocar mais forte, a intensidade do Arpeggio aumenta.
[SF2] LIMIT	
NoteLimit	Determina as notas mais baixa e mais da região do Arpeggio. As notas executadas dentro dessa região disparam o Arpeggio. Valores: C -2 ~ G8 NOTA: Você também pode criar os limites da região de disparo do Arpeggio com um "buraco" no meio, especificando primeiro a nota mais alta. Por exemplo, configurando o parâmetro Note Limit de "C5 - C4" faz com que o Arpeggio só seja disparado se você tocar notas nas regiões de C -2 a C4 e C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não atuarão no Arpeggio. NOTA: Você também pode configurar diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando as notas mais baixa e mais alta.
VelocityLimit	Determina as intensidades mais baixa e mais alta da nota que pode disparar a execução do Arpeggio. Isso permite que você controle a execução do Arpeggio usando a intensidade com que toca as notas. Valores: 1 ~ 127 NOTA: Você também pode criar os limites das intensidades de disparo do Arpeggio com um "buraco" no meio, especificando primeiro o valor da intensidade máxima. Por exemplo, configurando o parâmetro Velocity Limit de "93 - 34" faz com que o Arpeggio só seja disparado se você tocar notas com intensidades fracas entre 1 e 34 e fortes entre 93 e 127; as notas tocadas com intensidades entre 35 e 92 não atuarão no Arpeggio.

[SF3] PLAY FX	Estes parâmetros de efeitos permitem controlar a execução do Arpeggio de formas úteis e interessantes. Alterando o tempo e a intensidade das notas, você pode alterar a “levada” rítmica do Arpeggio.									
UnitMultiply (Unit Multi Play)	Ajusta o tempo de execução do Arpeggio. Por exemplo, se você configurar um valor de 200%, o tempo de execução irá dobrar (o andamento será reduzido à metade). Por outro lado, se você configurar um valor de 50%, o tempo de execução será reduzido à metade (o andamento irá dobrar). O tempo de execução normal é 100%. Valores: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%									
Swing	Atraza as notas de tempos pares (contratempo) para produzir uma espécie de swing. Valores: -120 ~ +120									
QuntValue (Quantize Value)	Determina em quais tempos as notas do Arpeggio serão alinhadas, ou em quais tempos as notas do Arpeggio terão swing. Valores: <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td> fusa</td> <td> tercina de colcheia</td> <td> semínima</td> </tr> <tr> <td> tercina de semicolcheia</td> <td> colcheia</td> <td></td> </tr> <tr> <td> semicolcheia</td> <td> tercina de semínima</td> <td></td> </tr> </table>	 fusa	 tercina de colcheia	 semínima	 tercina de semicolcheia	 colcheia		 semicolcheia	 tercina de semínima	
 fusa	 tercina de colcheia	 semínima								
 tercina de semicolcheia	 colcheia									
 semicolcheia	 tercina de semínima									
QuntStrength (Quantize Strength)	O valor de Strength determina o quanto as notas serão alinhadas para junto dos tempos de quantização. Um ajuste de 100% produz um alinhamento (quantização) total. Um valor de 0% resulta em nenhuma quantização. Valores: 0% ~ 100%									
VelocityRate	Determina quanto as intensidades (“key velocities”) das notas do Arpeggio serão alteradas. Por exemplo, um ajuste de 100% significa que serão usadas as intensidades originais. Valores abaixo de 100% farão uma redução nas intensidades das notas do Arpeggio, enquanto valores acima de 100% produzirão um aumento nas intensidades. Valores: 0% ~ 200% NOTA: A intensidade não podem descer ou subir além da faixa normal de 1 a 127; qualquer valor fora dessa faixa será automaticamente limitado ao mínimo ou máximo.									
GateTimeRate	Determina o quanto as durações das notas do Arpeggio serão alteradas em relação aos valores originais. Um ajuste de 100% significa que os valores originais serão mantidos. Valores abaixo de 100% farão com que as durações das notas do Arpeggio sejam reduzidas, enquanto valores acima de 100% aumentarão as durações. Valores: 0% ~ 200% NOTA: O parâmetro Gate Time não pode diminuir abaixo de 1; qualquer valor fora dessa faixa será automaticamente limitado ao mínimo.									
[F4] CTL SET (Controller Set)										
[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6	Como até seis conjuntos de controle (Controller Sets) podem ser endereçados a cada timbre (Voice), existem três páginas (Sets 1/2, Sets 3/4 e Sets 5/6). Para mais informações sobre os conjuntos de controle, consulte a página 155.									
ElementSw	Determina se o controle selecionado afeta ou não cada elemento individual. Valores: Elements 1 a 4 habilitados (“1” a “4”) ou desabilitados (“-”) NOTA: Este parâmetro é desabilitado quando o parâmetro Dest (Destination) descrito abaixo estiver configurado para um parâmetro não relacionado a um elemento de um timbre.									
Source	Determina qual controle do painel deve ser endereçado e usado no conjunto selecionado. Este controle é usado para controlar o parâmetro configurado em Destination (abaixo). Valores: PB (roda de Pitch Bend), MW (roda de Modulation), AT (After Touch), FC1 (pedal de controle 1), FS (pedal tipo liga/desliga), RB (fita de controle), BC (controle por sopra), AS1 (botão ASSIGN 1), AS2 (botão ASSIGN 2), FC2 (pedal de controle 2) NOTA: Lembre-se de que diferentemente dos outros controles, os botões rotativos ASSIGN A e B podem cada um ser endereçados a uma função comum ao sistema inteiro deste sintetizador, e não para funções diferentes para cada timbre individual. Consulte também o modo Utility (página 263).									
Dest (Destination)	Determina o parâmetro a ser controlado pelo controle definido em Source (acima). Valores: Para uma lista completa dos parâmetros/controles disponíveis, consulte o livreto Data List.									
Depth	Determina o grau com que o controle definido em Source afeta o parâmetro definido em Destination. Para valores negativos, a operação do controle é invertida; os valores máximos do controle produzem mudanças mínimas nos parâmetro. Valores: -64 ~ 0 ~ +63									
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)										
Nesta tela, você pode fazer uma variedade de configurações relativas ao LFO. Como o nome sugere, o LFO (low frequency oscillator) gera formas-de-onda de baixa frequência. Essas formas-de-onda podem ser usadas para alterar a afinação, o filtro ou a amplitude, para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo.										
[SF1] WAVE										
Wave	Determina a forma-de-onda do LFO Wave. Valores: tri, tri+, sawup, sawdown, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trzpz, S/H 1, S/H 2, user									
Speed	Determina a velocidade de modulação do LFO. Valores altos resultam em modulações mais rápidas. Valores: 0 ~ 63									

TempoSync	<p>Determina se o LFO é sincronizado ou não ao andamento do Arpeggio ou seqüenciador (música ou padrão).</p> <p>Valores: off (não sincronizado), on (sincronizado)</p>
TempoSpeed	<p>Este parâmetro está disponível somente quando o parâmetro TempoSync (acima) está configurado para "on". Ele permite que você faça um ajuste detalhado do valor da nota para determinar como o LFO pulsa em sincronismo com o Arpeggio ou seqüenciador.</p> <p>Valores: 16th (semicolcheia), 8th/3 (tercina de colcheia), 16th. (semicolcheia pontuada), 8th (colcheia), 4th/3 (tercina de semínima), 8th. (colcheia pontuada), 4th (semínima), 2nd/3 (tercina de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercina de semibreve), 2nd. (mínima pontuada), 4th x 4 (grupo de 4 semínimas), 4th x 5 (grupo de cinco semínimas), 4th x 6 (grupo de seis semínimas), 4th x 7 (grupo de sete semínimas), 4th x 8 (grupo de oito semínimas)</p> <p>NOTA: A duração real da nota depende da configuração do andamento interno ou externo MIDI.</p>
KeyOnReset	<p>Determina se o LFO é resetado ou não cada vez que uma nota é tocada. As três configurações abaixo são possíveis.</p> <p>Valores: off, each-on, 1st-on</p> <p>off O LFO roda livremente sem sincronizar com a nota. Ao se tocar uma nota a onda do LFO começa no ponto em que estiver.</p> <p>each-on O LFO é resetado a cada nota que é tocada e inicia a onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (abaixo).</p> <p>1st-on O LFO é resetado a cada nota que é tocada e inicia a onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (abaixo). No entanto, se você tocar uma segunda nota, enquanto a primeira ainda estiver sendo tocada, o LFO continua rodando conforme a fase disparada pela primeira nota. Ou seja, o LFO só reseta se a primeira nota for solta antes de tocar a segunda.</p> 
RandomSpeed	<p>Determina o grau de alteração aleatória da velocidade do LFO. Um ajuste de "0" significa a velocidade original. Valores maiores resultam em graus maiores de variação da velocidade.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p>
[SF2] DELAY	
Delay (Delay Time)	<p>Determina o tempo de atraso que leva até o LFO iniciar seu efeito. Valores mais altos resultam em tempos mais longos de atraso.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p>
FadeIn (Fade In Time)	<p>Determina a quantidade de tempo que o efeito do LFO levará para crescer (após o fim do tempo de Delay). Valores altos resultam em crescimento lento do efeito.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p> 
Hold (Hold Time)	<p>Determina o período de tempo em que o LFO é mantido em seu nível máximo. Valores altos resultam em tempos mais longos.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p> 
FadeOut	<p>Determina a quantidade de tempo que o efeito do LFO levará para decrescer (após o fim do tempo de Hold). Valores altos resultam em decrescimento lento do efeito.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p> 

[SF3] PHASE	
Phase	Determina o ponto de início da fase da onda do LFO quando este é resetado. Valores: 0, 90, 120, 180, 240, 270
Offset EL1 - EL4 (Phase Offset Element1 - Element4)	Determina o valor de compensação do parâmetro Phase (acima) para os respectivos elementos. Valores: +0, +90, +120, +180, +240, +270
[SF4] BOX1 - 3	Nesta tela você pode selecionar o parâmetro de destino para o LFO (que aspecto do som será controlado pelo LFO), os elementos a serem afetados pelo LFO, e a intensidade do LFO. As três páginas (caixas) de configuração permitem que você enderece múltiplos destinos.
ElemSw (Element Switch)	Determina se cada elemento será ou não afetado pelo LFO. O número do elemento (1- 4) é mostrado quando o LFO está habilitado; um traço (-) indica que o LFO está desabilitado para aquele elemento.
Dest (Destination)	Determina os parâmetros que são controlados (modulados) pela onda do LFO. Valores: amd, pmd, fmd, reso (ressonância), pan, ELFOspd (velocidade do LFO no elemento)
Depth	Determina a intensidade (profundidade) da onda do LFO. Valores: 0 ~ 127
DptRatio EL1 - EL4 (Depth Offset Element1 - Element4)	Determina os valores de compensação do parâmetro Depth (acima) para os respectivos elementos. Valores: 0 ~ 127
[SF5] USER	Este menu está disponível apenas quando a onda User LFO é selecionada. Você pode criar ondas de LFO personalizadas, consistindo de até 16 passos.
Template	Você pode selecionar um formato pré-programado de onda do LFO. O gráfico do formato selecionado aparece na tela e você pode criar a onda do LFO visualmente. Cada vez que é pressionada a tecla [SF1], aparece uma onda do LFO diferente na tela. Valores: all0 Os valores de todos os passos são configurados para 0. all64 Os valores de todos os passos são configurados para 64. all127 Os valores de todos os passos são configurados para 127. saw up Cria uma onda em forma de dente-de-serra ascendente. saw down Cria uma onda em forma de dente-de-serra descendente. even step Os valores de todos os passos pares são configurados para 127, e os valores de todos os passos ímpares são configurados para 0. odd step..... Os valores de todos os passos ímpares são configurados para 127, e os valores de todos os passos pares são configurados para 0.
Slope	Determina as características da inclinação (rampa) da onda do LFO. Valores: OFF (sem inclinação), up, down, up&down
Value	Edita o valor de cada passo. Valores: 0 ~ 127
Step	Seleciona o número do passo para a onda do LFO wave. Valores: 1 ~ 16
[F6] EFFECT	
NOTA: Para detalhes sobre as conexões de efeitos no modo Voice, veja a página 179. Para detalhes sobre os tipos de efeitos, consulte a lista Effect Type no livreto Data List.	
[SF1] CONNECT	Esta tela lhe dá um controle abrangente sobre os efeitos.
EL: OUT 1-4 (Element 1-4 Effect Output)	Determina qual o efeito de inserção (A ou B) que é usado para processar cada elemento individual. A configuração "thru" permite anular o efeito de inserção de um determinado elemento. Valores: insA, insB, thru
InsEF Connect (Insertion Effect Connect)	Determina o roteamento para os efeitos de inserção A e B. As alterações de configuração são mostradas no diagrama da tela, dando-lhe uma visão clara de como o sinal é roteado. Valores: Para, InsAtoB, InsBtoA (veja página 179.)
InsA Ctgr (Insertion A Category), InsA Type (Insertion A Type)	Determina o tipo de efeito para inserção A.

InsB Ctgr (Insertion B Category), InsB Type (Insertion B Type)	Determina o tipo de efeito da inserção B.
Reverb Type	Determina o tipo de efeito de Reverb.
Chorus Ctg (Chorus Effect Category), Chorus Typ (Chorus Effect Type)	Determina o tipo de efeito de Chorus.
Reverb Send	Determina o nível do som (da inserção A ou B, ou do sinal sem efeito) que é mandado ao Reverb. O ajuste de "0" significa nenhum Reverb no som. Valores: 0 ~ 127
Chorus Send	Determina o nível do som (da inserção 1 ou 2, ou do sinal sem efeito) que é mandado ao Chorus. O ajuste de "0" significa nenhum Chorus no som. Valores: 0 ~ 127
Reverb Return	Determina o nível de retorno do Reverb. Valores: 0 ~ 127
Chorus Return	Determina o nível de retorno do Chorus. Valores: 0 ~ 127
Chorus to Reverb	Determina o nível de mandada do sinal que vai do Chorus para o Reverb. Valores: 0 ~ 127
Reverb Pan	Determina a posição no estéreo do efeito de Reverb. Valores: L63 (todo à esquerda) ~ cnt (centro) ~ R63 (todo à direita)
Chorus Pan	Determina a posição no estéreo do efeito de Chorus. Valores: L63 (todo à esquerda) ~ cnt (centro) ~ R63 (todo à direita)
[SF2] INS A (Insertion A)	Ajustam vários parâmetros do bloco de efeitos. O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de efeito que está selecionado. Para mais informações, veja a lista Effect Type no livreto Data List. Observe que o menu do bloco de efeitos correspondente desaparece quando está selecionado o tipo "thru".
[SF3] INS B (Insertion B)	
[SF4] REVERB	
[SF5] CHORUS	

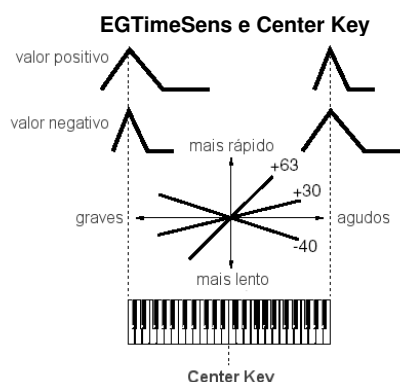
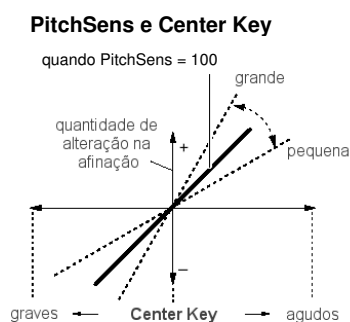
Element Edit	[VOICE] → seleciona Voice Normal → [EDIT] → seleciona Element
---------------------	--

Estes parâmetros são para a edição individual dos elementos que compõem um timbre normal.

[F1] OSC (Oscillator)	
[SF1] WAVE	Nesta tela você pode selecionar a forma-de-onda ou som a ser usado no elemento.
ElementSw (Element Switch)	Determina se o elemento selecionado está ativo ou não. Valores: off (inativo), on (ativo)
Bank	Determina se é usada uma forma-de-onda pré-programada (Preset Waveform) ou criada pelo usuário (User Waveform). Valores: preset, usr wav NOTA: Uma forma-de-onda criada pelo usuário (User Waveform) contém dados de áudio criados com a função Sampling ou importados (como arquivos WAV ou AIFF) de um cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
Wave No. (Waveform Number), WaveCtgr (Waveform Category)	Determina a forma-de-onda do elemento selecionado. Veja a lista de formas-de-onda (Waveform) no livreto Data List.
[SF2] OUTPUT	
KeyOnDelay	Determina o tempo de atraso entre o momento que você pressiona a nota no teclado e o ponto em que o som é tocado. Você pode configurar tempos de atraso diferentes para cada elemento. Valores: 0 ~ 127
DelayTempoSync	Determina se o parâmetro KeyOnDelay é sincronizado ou não com o andamento do Arpeggio ou seqüenciador (música ou padrão). Valores: off (não sincronizado), on (sincronizado)
DelayTempo	Determina a duração do parâmetro KeyOnDelay quando o parâmetro DelayTempoSync está configurado para "on". Valores: 16th (semicolcheia), 8th/3 (tercinas de colcheia), 16th. (semicolcheia pontuada), 8th (colcheia), 4th/3 (tercina de semínima), 8th. (colcheia pontuada), 4th (semínima), 2nd/3 (tercina de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercina de semibreve), 2nd. (semibreve pontuada), 4th x 4 (grupo de quatro semínimas), 4th x 5 (grupo de cinco semínimas), 4th x 6 (grupo de seis semínimas), 4th x 7 (grupo de sete semínimas), 4th x 8 (grupo de oito semínimas)

InsEffectOut (Insertion Effect Output)	Determina qual efeito de inserção (1 ou 2) é usado para processar cada elemento individual. A configuração "thru" permite cancelar (bypass) os efeitos de inserção para o elemento específico (este parâmetro é o mesmo de "EL: OUT" na tela [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT em Normal Common Edit. Configurando aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também). Valores: thru, insA (efeito de inserção A), insB (efeito de inserção B)
[SF3] LIMIT	
NoteLimit	Determina as notas mais baixa e mais alta da região do teclado para cada elemento. O elemento selecionado somente soará quando você tocar notas dentro dessa região. Valores: C -2 ~ G8 NOTA: Você também pode criar os limites da região de atuação do elemento com um "buraco" no meio, especificando primeiro a nota mais alta. Por exemplo, configurando o parâmetro Note Limit de "C5 - C4" faz com que o elemento só soe se você tocar notas nas regiões de C -2 a C4 e C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não soarão naquele elemento. NOTA: Você também pode configurar a região diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando as notas mais baixa e mais alta. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.
VelocityLimit	Determina as intensidades (key velocity) mais baixa e mais alta das notas que cada elemento irá responder. Cada elemento só irá soar para as notas tocadas com intensidade (força) dentro da faixa especificada. Por exemplo, isso permite que você tenha um elemento soando quando você toca suave e outro elemento soando quando você toca forte. Valores: 1 ~ 127 NOTA: Você também pode criar os limites das intensidades para o elemento com um "buraco" no meio, especificando primeiro o valor da intensidade máxima. Por exemplo, configurando o parâmetro Velocity Limit de "93 - 34" faz com que o elemento só soe se você tocar notas com intensidades fracas entre 1 e 34 e fortes entre 93 e 127; as notas tocadas com intensidades entre 35 e 92 não farão soar o elemento.
VelCrossFade (Velocity Cross Fade)	Determina a graduação com que o som do elemento tem seu volume reduzido proporcionalmente quando são tocadas notas com intensidades fora da faixa estabelecida por Velocity Limit (veja acima). A aplicação prática deste parâmetro é criar uma transição natural entre os elementos que atuam em faixas de intensidades de toque diferentes. Quanto maior o valor deste parâmetro, mais gradual será a transição de nível. Valores: 0 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Nesta tela você pode configurar vários parâmetros relativos à afinação do elemento selecionado.
Coarse	Determina a afinação (altura) do elemento, em semitons. Valores: -48 ~ 0 ~ +48
Fine	Determina o ajuste fino da afinação de cada elemento. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
FineScaling	Determina o grau com que as notas (especialmente, sua posição ou faixa de oitava) afetam o ajuste fino da afinação (parâmetro acima) do elemento, considerando a nota C3 como tom básico. Um ajuste positivo fará com que a afinação das notas graves seja alterada para baixo e as agudas para cima. Valores negativos atuarão de forma oposta. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
Random	Permite que você varie aleatoriamente a afinação do elemento para cada nota que é tocada. Isso é interessante para reproduzir as variações naturais de afinação dos instrumentos acústicos. Também é útil para criar alterações inusitadas de afinação. Quanto maior o valor, maior o desvio da afinação. O valor "0" significa nenhuma alteração de afinação. Valores: 0 ~ 127
[SF2] VEL SENS	
(Velocity Sensitivity)	Nesta tela você pode determinar como o gerador de envoltória que controla a afinação (Pitch EG) responderá à intensidade das notas.
EGTime, Segment	Determina a sensibilidade à intensidade das notas para os parâmetros de tempo do gerador de envoltória que controla a afinação (PEG). Selecione primeiro o segmento e configure seu parâmetro de tempo. Valores positivos de tempo farão o segmento especificado ser reproduzido mais rápido quanto mais fortes forem as notas, enquanto que valores negativos farão o segmento ser reproduzido mais devagar. Valores: EGTime -64 ~ 0 ~ +63 Valores: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rfs, all atk (attack) Os valores de tempo do EG afetam o tempo de ataque. atk+dcy (attack + decay) Os valores de tempo do EG afetam o tempo de ataque/decaimento1. dcy (decay)..... Os valores de tempo do EG afetam o tempo de decaimento. atk+rfs (attack + release)..... Os valores de tempo do EG afetam o tempo de ataque/liberação. all Os valores de tempo do EG afetam todos os tempos do gerador de envoltória PEG.
EGDepth, Curve	Determina a sensibilidade à intensidade das notas para os parâmetros de nível do gerador de envoltória que controla a afinação (PEG). Valores positivos fazem as variações de afinação mais fortes, conforme você tocar mais forte; valores negativos farão o contrário. O parâmetro Curve permite que você selecione uma dentre cinco curvas diferentes de intensidade pré-programadas (indicadas graficamente na tela), o que determina como a intensidade do toque afeta o grau de atuação do gerador de envoltória da afinação (Pitch EG Depth). Valores: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63 Valores: Curve: 0 ~ 4
Pitch	Determina a sensibilidade da afinação em relação à intensidade das notas. Valores extremos produzem variações muito grandes na atuação do gerador PEG. Para valores positivos, quanto mais forte você tocar, maiores serão as variações na intensidade do gerador de envoltória PEG. Para valores negativos, quanto mais fraco você tocar, maiores serão as variações na intensidade do gerador de envoltória PEG. Valores: -64 ~ 0 ~ +63

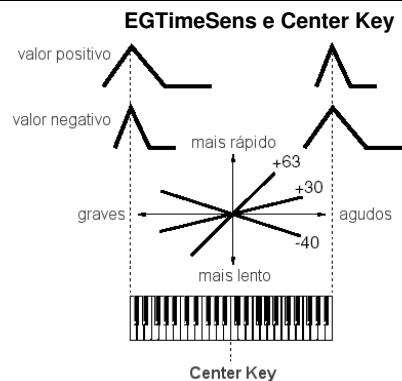
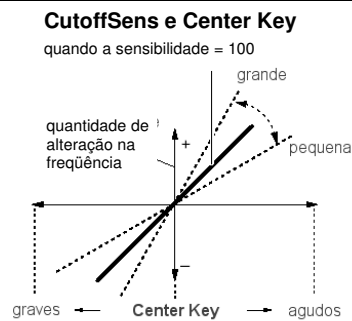
[SF3] PEG																						
(Pitch Envelope Generator)	<p>Nesta tela você pode fazer todas as configurações de tempo e nível para o gerador de envoltória da afinação (Pitch EG), que determina como a afinação do som se modifica no decorrer da execução da nota. Isso pode ser usado para controlar a mudança da afinação a partir do momento em que a nota é tocada no teclado até o momento em que seu som cessa. Os nomes completos dos parâmetros disponíveis são mostrados na tabela abaixo, na forma como aparecem na tela.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>tempo de Hold</td> <td>tempo de Attack</td> <td>tempo de Decay1</td> <td>tempo de Decay2</td> <td>tempo de Release</td> <td>---</td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>nível de Hold</td> <td>nível de Attack</td> <td>nível de Decay1</td> <td>nível de Decay2</td> <td>nível de Release</td> <td>profundidade</td> </tr> </tbody> </table> <p>Valores: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>NOTA: Para detalhes sobre o PEG, veja a página 160.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	tempo de Hold	tempo de Attack	tempo de Decay1	tempo de Decay2	tempo de Release	---	LEVEL	nível de Hold	nível de Attack	nível de Decay1	nível de Decay2	nível de Release	profundidade
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	tempo de Hold	tempo de Attack	tempo de Decay1	tempo de Decay2	tempo de Release	---																
LEVEL	nível de Hold	nível de Attack	nível de Decay1	nível de Decay2	nível de Release	profundidade																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	<p>Nesta tela você pode configurar o efeito de Key Follow – em outras palavras, como a afinação do elemento e seu gerador Pitch EG respondem às notas (ou regiões de oitava) que você toca.</p> <p>Determina a sensibilidade do efeito de Key Follow (o intervalo de afinação de notas adjacentes). Com ajuste de +100 (ajuste normal), as notas adjacentes diferem entre si de um semitom (100 centésimos). Com ajuste de 0, todas as notas têm a mesma afinação. Com ajuste de +50, uma oitava é esticada sobre 24 notas. Com valores negativos, a situação se inverte.</p> <p>Valores: -200 ~ 0 ~ +200</p> <p>NOTA: Este parâmetro é útil para se criar afinações alternativas, ou para se usar com sons que não precisam estar separados em semitons, como sons de tambores em um timbre normal.</p>																					
>CenterKey	<p>Determina a nota ou afinação central para o efeito de Key Follow na afinação. O número da nota definido aqui é a mesma afinação que a normal, não importando a configuração de Pitch Sensitivity. Dependendo do parâmetro Pitch Sensitivity acima, quanto mais afastadas as notas estiverem da referência de Center Key, maior o grau de alteração da afinação.</p> <p>Valores: C -2 ~ G8</p> <p>NOTA: Você também pode configurar a nota de Center Key diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando a nota desejada. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.</p>																					
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	<p>Determina o grau com que as notas (especialmente, sua posição ou faixa de oitava) afetam os tempos do gerador de envoltória PEG do elemento. O parâmetro Center Key (veja a seguir) é usado como afinação básica para este parâmetro. Um ajuste positivo fará com que a afinação das notas graves altere devagar e a das notas agudas altere depressa. Valores negativos terão o efeito oposto.</p> <p>Valores: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
>CenterKey	<p>Determina a nota ou afinação central para o efeito de Key Follow no gerador de envoltória Pitch EG. Quando a nota Center Key é tocada, o gerador PEG se comporta conforme seus valores originais. As características de alteração de afinação para as outras notas variarão em proporção aos valores de tempo do EG.</p> <p>Valores: C -2 ~ G8</p> <p>NOTA: Você também pode configurar a nota de Center Key diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando a nota desejada. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.</p>																					



[F3] FILTER	
[SF1] TYPE	<p>Nesta tela você pode fazer as configurações do filtro. Os parâmetros disponíveis variam conforme o tipo de filtro que estiver selecionado. Para mais informações sobre os tipos de filtro, assim como ilustrações de cada tipo, consulte a página 161.</p>
Type	<p>Basicamente, existem quatro tipos diferentes de filtro: LPF (filtro passa-baixas), HPF (filtro passa-altas), BPF (filtro passa-faixa) e BEF (filtro rejeita-faixa). Cada tipo possui uma resposta diferente de freqüências e produz um efeito diferente no som. Este sintetizador também possui tipos especiais de combinações de filtros, para controle sonoro adicional.</p> <p>Valores: Consulte a página 209.</p>
Gain	<p>Determina o ganho (quantidade de amplificação aplicada ao sinal enviado ao filtro).</p> <p>Valores: 0 ~ 255</p>
Cutoff	<p>Determina a freqüência de corte do filtro, ou a freqüência central em torno da qual a filtragem será aplicada.</p> <p>Valores: 0 ~ 255</p>

Resonance/Width	<p>As funções deste parâmetro variam de acordo com o tipo de filtro selecionado. Se o filtro selecionado é LPF, HPF, BPF (excluindo o BPFw), ou BEF, este parâmetro é usado para ajustar a ressonância. No caso do BPFw, ele é usado para ajustar a largura da faixa. É usada para ajustar a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada aos sinais nas proximidades da frequência de corte. Pode ser usado em combinação com o parâmetro da frequência de corte para adicionar mais característica ao som. O parâmetro Width é usado para ajustar a largura da faixa de frequências do sinal que passam pelo filtro com BPFw.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p>																					
Distance	<p>Determina a distância entre as frequências de corte, no caso de tipo Dual Filter (que contém dois filtros idênticos combinados em paralelo, e o tipo LPF12 + BPF6).</p> <p>Valores: 0 ~ 255</p>																					
HPFCutoff	<p>Determina a frequência central para o parâmetro Key Follow (veja abaixo) do HPF. Este parâmetro está disponível quando o tipo do filtro é "LPF12" ou "LPF6".</p> <p>Valores: 0 ~ 255</p>																					
HPFKeyFlw (Key Follow)	<p>Determina a configuração de Key Follow para a frequência de corte do HPF. Este parâmetro varia a frequência central conforme a posição das notas tocadas. Um ajuste positivo faz aumentar a frequência central para as notas agudas e abaixar para as graves. Um ajuste negativo produz o efeito oposto. Este parâmetro está disponível quando o tipo do filtro é "LPF12" ou "LPF6".</p> <p>Valores: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	<p>Nesta tela você pode determinar como o filtro e o gerador de envoltória do filtro (FEG) respondem à intensidade das notas.</p>																					
EGTime, Segment	<p>Determina a sensibilidade dos parâmetros de tempo do FEG em relação à intensidade das notas. Selecione primeiro o segmento, e então configure o parâmetro Time. Valores positivos de Time farão o segmento ser executado mais rápido em proporção à intensidade do toque, e valores negativos farão tocar mais devagar.</p> <p>Valores: EG Time -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>Valores: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all</p> <p>atk (attack) O valor do tempo do EG afeta o tempo de Attack. atk+dcy (attack + decay) O valor do tempo do EG afeta o tempo de Attack/Decay1. dcy (decay)..... O valor do tempo do EG afeta o tempo de Decay. atk+rls (attack + release)..... O valor do tempo do EG afeta o tempo de Attack/Release. all O valor do tempo do EG afeta todos os parâmetros de tempo do FEG.</p>																					
EGDepth, Curve	<p>Determina a sensibilidade dos parâmetros de nível do FEG em relação à intensidade das notas. Para valores positivos, quanto mais forte se tocar as notas, mas o filtro altera o som. Valores negativos efetuam o oposto (quanto mais suave se tocar, mais alterações do filtro no som). O parâmetro Curve permite que você selecione um dentre cinco curvas de sensibilidade pré-programadas (indicadas graficamente na tela), que determinam como a intensidade das notas afetam o gerador de envoltória do filtro (FEG).</p> <p>Valores: EGDepth: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>Valores: Curve: 0 ~ 4</p>																					
Cutoff	<p>Determina o grau que a intensidade das notas afeta a frequência de corte pelo gerador de envoltória do filtro (FEG). Com valores positivos, quanto mais forte se tocam as notas, maiores as variações na frequência de corte. Com valores negativos tem-se o oposto (quanto mais suave se tocam as notas, maiores as variações na frequência de corte).</p> <p>Valores: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
Resonance	<p>Determina o grau que a intensidade das notas afeta a ressonância pelo gerador de envoltória do filtro (FEG). Com valores positivos, quanto mais forte se tocam as notas, maiores as variações na ressonância. Com valores negativos tem-se o oposto (quanto mais suave se tocam as notas, maiores as variações na ressonância).</p> <p>Valores: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	<p>Nesta tela você pode fazer as configurações nos tempos e níveis do gerador de envoltória do filtro (FEG), que determinam como a qualidade tonal do som varia no tempo. Com ele pode-se controlar as alterações que a frequência de corte terá desde o momento em que a nota é iniciada até o momento em que o som da nota cessa. Os nomes completos dos parâmetros disponíveis são mostrados na tabela abaixo, na forma como eles aparecem na tela.</p> <table border="1" data-bbox="486 1552 1439 1624"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>tempo de Hold</td> <td>tempo de Attack</td> <td>tempo de Decay1</td> <td>tempo de Decay2</td> <td>tempo de Release</td> <td>---</td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>nível de Hold</td> <td>nível de Attack</td> <td>nível de Decay1</td> <td>nível de Decay2</td> <td>nível de Release</td> <td>profundidade</td> </tr> </tbody> </table> <p>Valores: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: -128 ~ 0 ~ +127 DEPTH: -64 ~ 0 ~ +63</p> <p>NOTA: Para detalhes sobre o gerador de envoltória do filtro (FEG), veja página 161.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	tempo de Hold	tempo de Attack	tempo de Decay1	tempo de Decay2	tempo de Release	---	LEVEL	nível de Hold	nível de Attack	nível de Decay1	nível de Decay2	nível de Release	profundidade
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	tempo de Hold	tempo de Attack	tempo de Decay1	tempo de Decay2	tempo de Release	---																
LEVEL	nível de Hold	nível de Attack	nível de Decay1	nível de Decay2	nível de Release	profundidade																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	<p>Nesta tela, você pode configurar o efeito Key Follow para o filtro – em outras palavras, como a qualidade tonal do elemento e seu gerador de envoltória FEG responderão a determinadas notas (ou faixas de oitava) que você tocar.</p>																					
CutoffSens (Cutoff Sensitivity)	<p>Determina o grau com que as notas (especificamente, suas posições e sua faixa de oitavas) afetam o filtro no elemento. A configuração de Center Key (parâmetro a seguir) igual a C3 é usada como ajuste básico para o parâmetro de frequência de corte (Cutoff). Um ajuste positivo faz a frequência de corte diminuir para notas graves, e aumentar para notas agudas. Ajustes negativos terão efeito oposto.</p> <p>Valores: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					

>CenterKey	Indica que a nota central para o parâmetro Cutoff Sensitivity (acima) é C3. Na nota C3, a tonalidade não se altera. Para outras notas, a frequência de corte varia conforme a configuração de sensibilidade (Cutoff Sensitivity). Lembre-se de que este parâmetro aparece somente para informação, pois o valor não pode ser alterado. Valores: C -2 ~ G8
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	Determina o grau com que as notas (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afetam os tempos do gerador de envoltória FEG do elemento. O parâmetro Center Key (veja a seguir) é usado como referência básica para este parâmetro. Um ajuste positivo fará com que a alteração nas notas graves ocorra mais devagar e a nas notas agudas mais depressa. Valores negativos terão o efeito oposto. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
>CenterKey	Determina a nota ou afinação central para o efeito de Key Follow no gerador de envoltória FEG. Dependendo do parâmetro EG Time Sensitivity acima, quanto mais distante a nota estiver da Center Key, mais os tempos do FEG serão desviados dos seus valores originais. Quando a nota Center Key é tocada, o gerador FEG se comporta conforme seus valores originais. As características de alteração da frequência de corte para as outras notas variarão em proporção aos valores de tempo do FEG. Valores: C -2 ~ G8 NOTA: Você também pode configurar a nota de Center Key diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando a nota desejada. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.



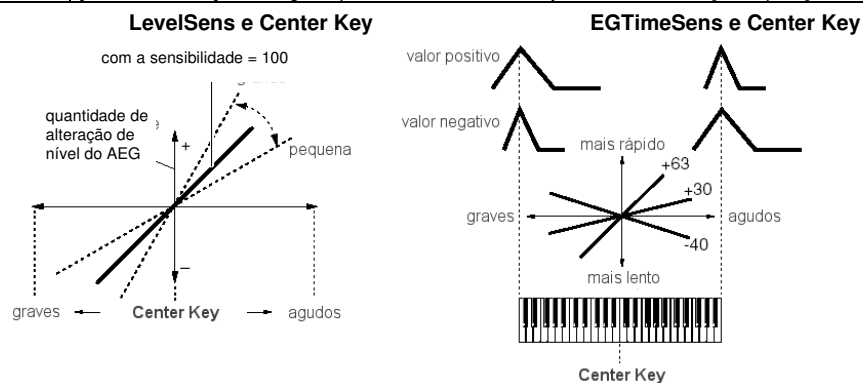
[SF5] SCALE (Filter Scaling)	Este parâmetro altera a frequência de corte do filtro de acordo com a posição das notas no teclado. Você pode dividir todo o teclado por quatro pontos, e endereçar a eles valores diferentes de compensação (ajuste) da frequência de corte. Veja o exemplo de configuração da página 211. Valores: BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8 OFFSET 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127 NOTA: Você também pode configurar o ponto de divisão diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando a nota desejada. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.
-------------------------------------	---

[F4] AMP (Amplitude)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	Esta tela não apenas lhe permite fazer configurações básicas de nível e pan de cada elemento individual, mas também lhe oferece alguns parâmetros detalhados que atuam sobre a posição do Pan.
Level	Determina o nível de saída do elemento. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição do som do elemento no estéreo. Este parâmetro também é usado como posição básica para as configurações de Alternate, Random e Scale. Valores: L63 (esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (direita)
AlternatePan	Determina o quanto o som do elemento é deslocado de sua posição original no estéreo para cada nota executada. O parâmetro Pan (acima) é usado como posição original. Valores: L64 ~ 0 ~ R63
RandomPan	Determina o quanto o som do elemento é deslocado aleatoriamente de sua posição original no estéreo para cada nota executada. O parâmetro Pan (acima) é usado como posição original. Valores: 0 ~ 127
ScalingPan	Determina o grau com que as notas (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afetam a posição no estéreo. Na nota C3, a configuração de Pan (acima) é usada como posição básica. Valores: -64 ~ 0 ~ +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	Nesta tela você pode determinar como o gerador de envoltória de amplitude (AEG) responde à intensidade das notas.
EG Time, Segment	Determina a sensibilidade dos parâmetros de tempo do gerador de envoltória AEG em relação à intensidade com que as notas são tocadas. Selecione primeiro um segmento, e então configure o parâmetro Time. Valores positivos de tempo farão o segmento ser executado mais rápido conforme a intensidade com que as notas são tocadas, e valores negativos farão o oposto. Valores: EG Time -64 ~ 0 ~ +63 Valores: Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk (attack) O valor do EG Time afeta o tempo de Attack. atk+dcy (attack + decay) O valor do EG Time afeta os tempos de Attack/Decay1. dcy (decay) O valor do EG Time afeta o tempo de Decay. atk+rls (attack + release) O valor do EG Time afeta os tempos de Attack/Release. all O valor do EG Time afeta todos os parâmetros de tempo do AEG.

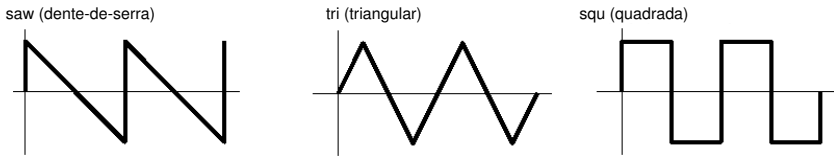
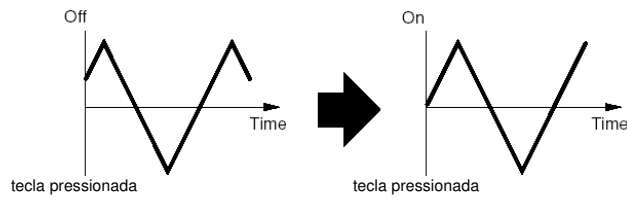
Level, Curve	<p>Determina a sensibilidade do nível do gerador de envoltória AEG em relação à intensidade das notas. Para valores positivos, quanto mais forte as notas forem tocadas, mais a amplitude será alterada pelo AEG. Para valores negativos a situação é o oposto; quanto mais suave as notas forem tocadas, mais a amplitude será alterada pelo AEG. O parâmetro Curve permite que você selecione uma dentre cinco curvas de sensibilidade pré-programadas (indicadas graficamente na tela), que determinam como a intensidade do toque afeta o gerador de envoltória AEG.</p> <p>Valores: Level: 64 ~ 0 ~ +63 Curve: 0 ~ 4</p>																					
[SF3] AEG (Amplitude Envelope Generator)	<p>Nesta tela você pode fazer as configurações nos tempos e níveis do gerador de envoltória de amplitude (AEG), que determinam como a amplitude (volume) do som varia no tempo. Com ele pode-se controlar as amplitudes que o som terá desde o momento em que a nota é iniciada até o momento em que o som da nota cessa. Os nomes completos dos parâmetros disponíveis são mostrados na tabela abaixo, na forma como eles aparecem na tela.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>TIME</td> <td>tempo de Hold</td> <td>tempo de Attack</td> <td>tempo de Decay1</td> <td>tempo de Decay2</td> <td>tempo de Release</td> <td>---</td> </tr> <tr> <td>LEVEL</td> <td>nível de Hold</td> <td>nível de Attack</td> <td>nível de Decay1</td> <td>nível de Decay2</td> <td>nível de Release</td> <td>profundidade</td> </tr> </tbody> </table> <p>Valores: TIME: 0 ~ 127 LEVEL: 0 ~ 127</p> <p>NOTA: Para detalhes sobre o AEG, veja a página 162.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	TIME	tempo de Hold	tempo de Attack	tempo de Decay1	tempo de Decay2	tempo de Release	---	LEVEL	nível de Hold	nível de Attack	nível de Decay1	nível de Decay2	nível de Release	profundidade
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
TIME	tempo de Hold	tempo de Attack	tempo de Decay1	tempo de Decay2	tempo de Release	---																
LEVEL	nível de Hold	nível de Attack	nível de Decay1	nível de Decay2	nível de Release	profundidade																
[SF4] KEY FLW (Key Follow)	<p>Nesta tela, você pode configurar o efeito Key Follow para a amplitude – em outras palavras, como a amplitude do elemento e seu gerador de envoltória AEG responderão a determinadas notas (ou faixas de oitava) que você tocar.</p>																					
LevelSens (Level Sensitivity)	<p>Determina o grau com que as notas (especificamente, suas posições e sua faixa de oitavas) afetam a amplitude no elemento. A configuração de Center Key (parâmetro a seguir) igual a C3 é usada como ajuste básico. Um ajuste positivo faz a amplitude diminuir para notas graves, e aumentar para notas agudas. Ajustes negativos terão efeito oposto.</p> <p>Valores: -200 ~ 0 ~ +200</p>																					
>CenterKey	<p>Indica que a nota central para o parâmetro Level Sensitivity (acima) é C3. Na nota C3, a amplitude não se altera. Para outras notas, a amplitude varia conforme a configuração de sensibilidade (Level Sensitivity). Lembre-se de que este parâmetro aparece somente para informação, pois o valor não pode ser alterado.</p> <p>Valores: C -2 ~ G8</p>																					
EGTimeSens (EG Time Sensitivity)	<p>Determina o grau com que as notas (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afetam os tempos do gerador de envoltória AEG do elemento. O parâmetro Center Key (veja a seguir) é usado como referência básica para este parâmetro. Um ajuste positivo fará com que a alteração nas notas graves ocorra mais devagar e a nas notas agudas mais depressa. Valores negativos terão o efeito oposto.</p> <p>Valores: -64 ~ 0 ~ +63</p>																					
>CenterKey	<p>Determina a nota ou afinação central para o efeito de Key Follow no gerador de envoltória AEG. Dependendo do parâmetro EG Time Sensitivity acima, quanto mais distante a nota estiver da Center Key, mais os tempos do AEG serão desviados dos seus valores originais. Quando a nota Center Key é tocada, o gerador AEG se comporta conforme seus valores originais. As características de alteração de amplitude para as outras notas variarão em proporção aos valores de tempo do AEG.</p> <p>Valores: C -2 ~ G8</p> <p>NOTA: Você também pode configurar a nota de Center Key diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando a nota desejada. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.</p>																					



[SF5] SCALE (Amplitude Scaling)	<p>Este parâmetro altera a amplitude de saída de acordo com a posição das notas no teclado. Você pode dividir todo o teclado por quatro pontos, e endereçar a eles valores diferentes de compensação (ajuste) da amplitude. Veja o exemplo de configuração da página 211.</p> <p>Valores: BREAK POINT 1 ~ 4: C-2 ~ G8</p> <p>Valores: OFFSET 1 ~ 4: 128 ~ 0 ~ +127</p> <p>NOTA: Você também pode configurar o ponto de divisão diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e em seguida pressionando a nota desejada. Consulte a seção "Operação Básica", na página 53.</p>
--	---

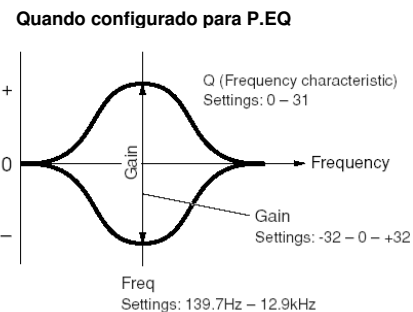
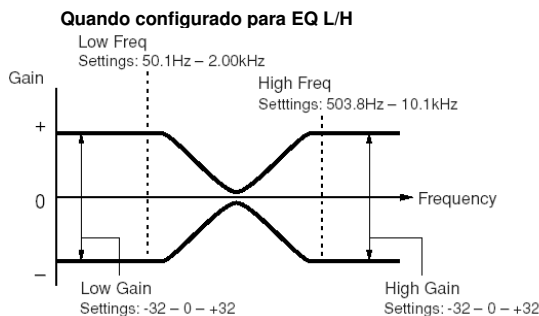
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

Esta tela lhe oferece um conjunto completo de controles sobre o LFO de cada elemento individual. O LFO pode ser usado para criar vibrato, wah, tremolo e outros efeitos especiais, aplicando-o aos parâmetros da afinação, do filtro ou de amplitude.

Wave	<p>Determina a forma de onda do LFO usada para variar o som. Valores: saw, tri, squ</p> 
Speed	<p>Determina a velocidade da forma-de-onda do LFO. Quanto maior o valor, maior é a velocidade. Valores: 0 ~ 63</p>
KeyOnReset	<p>Determina se o LFO é resetado ou não cada vez que uma nota é tocada. Valores: off, on</p> 
KeyOnDelay	<p>Determina o tempo de atraso entre o momento em que a nota é tocada no teclado e o LFO inicia seu efeito. Valores altos significam maiores tempos de atraso. Valores: 0 ~ 127</p>
PMod (Pitch Modulation Depth)	<p>Determina a quantidade (profundidade) com que a forma-de-onda do LFO varia (modula) a afinação do som. Quanto maior o valor, maior é a modulação na afinação. Valores: 0 ~ 127</p>
FMod (Filter Modulation Depth)	<p>Determina a quantidade (profundidade) com que a forma-de-onda do LFO varia (modula) a frequência de corte do filtro. Quanto maior o valor, maior é a modulação no filtro. Valores: 0 ~ 127</p>
Amod (Amplitude Mod. Depth)	<p>Determina a quantidade (profundidade) com que a forma-de-onda do LFO varia (modula) a amplitude ou volume do som. Quanto maior o valor, maior é a modulação na amplitude. Valores: 0 ~ 127</p>
FadeInTime	<p>Determina a quantidade de tempo que o efeito do LFO leva para crescer (após o tempo de atraso KeyOnDelay). Valores altos significam crescimento mais lento. Valores: 0 ~ 127</p>

[F6] EQ (Equalizer)

Type	<p>Determina o tipo de equalizador. Este sintetizador possui uma variedade de tipos de equalizador, que podem ser usados não apenas para aprimorar o som original, mas também para alterar completamente a característica do som. Os parâmetros e configurações disponíveis dependem do tipo de equalizador que estiver selecionado. Valores: EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru</p> <p>EQ L/H (Low/High) Este é um equalizador do tipo "shelving", que combina faixas separadas de altas e baixas frequências. P.EQ (Parametric EQ) O EQ paramétrico é usado para atenuar ou enfatizar níveis de sinal em torno da frequência de referência. Este tipo possui 32 tipos diferentes de "Q", que determinam a largura da faixa de frequência do equalizador. boost6 (boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB) Estes podem ser usados para enfatizar o nível de todo o sinal em 6dB, 12dB e 18dB, respectivamente. thru Se você selecionar este tipo, os equalizadores serão desativados e o sinal inteiro não será afetado.</p>
-------------	---



Drum Voice Edit

Quando um timbre de bateria (Drum Voice) é selecionado, os parâmetros de edição (Voice Edit) são divididos em parâmetros de edição comum (Common Edit - comuns a todas as teclas, até 73), e parâmetros de edição de tecla (Key Edit - parâmetros individuais de cada tecla).

Common Edit	[VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Estes parâmetros são para efetuar edições globais (ou comuns) a todas as teclas do timbre de bateria.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja pág. 189.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	
[SF5] OTHER	
[F2] OUTPUT	
O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja pág. 190. Além disso, os dois parâmetros a seguir também estão disponíveis.	
InsRevSend (Insertion Reverb Send)	Determina o nível da mandada do som de todo o timbre de bateria (todas as teclas) que vai do efeito de inserção A/B para o efeito de Reverb. Valores: 0 ~ 127
InsChoSend (Insertion Chorus Send)	Determina o nível da mandada do som de todo o timbre de bateria (todas as teclas) que vai do efeito de inserção A/B para o efeito de Chorus. Valores: 0 ~ 127 NOTA: O nível de mandada (para o Reverb e Chorus) não pode ser configurado independentemente para cada tecla do timbre de bateria; o valor é fixado em 127 (máximo).
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja pág. 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller Set)	
O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja pág. 192. Favor observar que o parâmetro Element Switch não está disponível na edição comum do timbre de bateria.	
[F6] EFFECT	
O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja pág. 194. A única diferença aqui é que aparece "KEY: OUT" na tela [SF1] CONNECT em vez de "EL: OUT" (do modo de edição comum de timbre normal).	

Key Edit	[VOICE] → selec. Drum Voice → [EDIT] → selec. Key
-----------------	--

Estes parâmetros são para edição das teclas individuais que compõem um timbre de bateria.

[F1] OSC (Oscillator)	
[SF1] WAVE	Nesta tela, você pode selecionar a onda desejada ou o timbre normal a ser usado por uma tecla de um timbre de bateria.
Type	Determina se a tecla selecionada usa uma onda ou timbre normal. Além disso, use os parâmetros Bank, Number e Category (veja abaixo) para especificar a onda ou o timbre normal desejado. Valores: pre wav (onda pré-programada - Preset), voice, usr wav (onda criada pelo usuário - User) NOTA: Quando o parâmetro Type está configurado para "voice", alguns parâmetros do modo Drum Voice Edit não podem ser editados.
ElementSw (Element Switch)	Este parâmetro está disponível quando Type (acima) está configurado para "pre wav" ou "user wav". Isso determina se a tecla selecionada está ou não ativa, isto é, se a onda para aquela tecla está ou não ativa. Valores: on, off
Bank	Este parâmetro está disponível quando Type (acima) está configurado para "voice". Alguns dos bancos de timbre normal podem ser selecionados. NOTA: Os timbres Plug-in não podem ser selecionados para um timbre de bateria.
Number	Determina o número da onda/timbre. O número será diferente dependendo da configuração de Type. Para detalhes sobre as ondas e timbres disponíveis, consulte o livreto Data List. Valores: Quando Type está configurado para "pre wav": 001 ~ 1859 Quando Type está configurado para "voice": 001 ~ 128 Quando Type está configurado para "usr wav": 001 ~ 1024

Category	Determina a categoria da onda ou timbre normal. Se você escolher outra categoria, será selecionado a primeira onda ou timbre normal daquela categoria. NOTA: Para mais informações sobre categorias, consulte o livreto Data List.
[SF2] OUTPUT	Nesta tela você pode configurar certos parâmetros de saída da tecla selecionada.
InsEFOut (Insertion Effect Output)	Determina qual efeito de inserção (A ou B) é usado para processar cada tecla individual de bateria. A configuração "thru" permite cortar (bypass) o efeito daquela tecla específica. Valores: thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)
RevSend (Reverb Send)	Determina o nível do som da tecla individual de bateria (o sinal sem efeito) que é mandado para o efeito de Reverb. Um ajuste de "0" corresponde a nenhum efeito de Reverb sobre o som da tecla de bateria. Isso só está disponível quando a saída do efeito de inserção (acima) está configurado para "thru". Valores: 0 ~ 127
ChoSend (Chorus Send)	Determina o nível do som da tecla individual de bateria (o sinal sem efeito) que é mandado para o efeito de Chorus. Um ajuste de "0" corresponde a nenhum efeito de Chorus sobre o som da tecla de bateria. Isso só está disponível quando a saída do efeito de inserção (acima) está configurado para "thru". Valores: 0 ~ 127
OutputSel (Output Select)	Determina a(s) saída(s) específica(s) para o sinal da tecla individual de bateria. Você pode endereçar sons individuais para conectores de saída do painel traseiro. Isso só está disponível quando o parâmetro Insertion Effect Output (acima) está configurado para "thru". Valores: Veja página 31.
[SF5] OTHER	Nesta tela você pode configurar vários parâmetros relativos a como os instrumentos individuais do timbre de bateria respondem à execução no teclado e aos dados de MIDI.
AssignMode	Quando este parâmetro está configurado para "single", não é possível executar duas vezes a mesma nota. Isso é útil quando duas ou mais instâncias da mesma nota são recebidas quase simultaneamente, ou sem a mensagem correspondente de Note Off. Para permitir a execução de cada instância da mesma nota, configure este parâmetro para "multi". Valores: single, multi
RcvNoteOff (Receive Note Off)	Determina se a tecla individual de bateria responde ou não a mensagens MIDI de Note Off. Valores: off, on NOTA: Este parâmetro está disponível quando Type está configurado para "pre wav" ou "usr wav" na tela [F1] OSC → [SF1] WAVE (página 202).
AlternateGroup	Configura o grupo Alternate ao qual a tecla está endereçada. Em uma bateria real, alguns sons não podem ser tocados simultaneamente, como é o caso de contra-tempo aberto e fechado. Você pode evitar que isso aconteça endereçando esses instrumentos para o mesmo grupo Alternate. Até 127 grupos Alternate podem ser definidos. Você pode também selecionar "off" aqui se desejar permitir a execução simultânea dos sons. Valores: off, 1 ~ 127
[F2] PITCH	
[SF1] TUNE	Nesta tela você pode configurar vários parâmetros relativos à afinação da tecla selecionada.
Coarse	Determina a afinação da onda (ou timbre normal) de cada tecla individual de bateria em semitons. Valores: -48 ~ +48 NOTA: Se um timbre normal é endereçado à tecla, este parâmetro ajusta a posição da sua nota (não sua afinação) em relação à nota C3.
Fine	Determina o ajuste fino da afinação de cada onda (ou timbre normal) de cada tecla individual de bateria. Valores: -64 ~ +63
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Pitch	Determina como a afinação da tecla selecionada responde à intensidade do toque (key velocity). Para valores positivos, quanto mais forte se toca a tecla, mais alta fica a afinação. Para valores negativos, quanto mais forte se toca a tecla, mais baixa fica a afinação. Valores: -64 ~ +63
[F3] FILTER	
[SF1] CUTOFF	Este sintetizador permite que você aplique um filtro passa-baixa e um filtro passa-alta a cada tecla individual de bateria —possibilitando um controle sonoro excepcionalmente detalhado e abrangente sobre o timbre de bateria. Valores: Este parâmetro está disponível quando Type está configurado para "pre wav" ou "usr wav" na tela [F1] OSC → [SF1] WAVE (pág. 202).
LPFCutoff	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixa. Valores: 0 ~ 255
LPFReso	Determina a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal nas imediações da frequência de corte. Valores: 0 ~ 127
HPFCutoff	Determina a frequência de corte do filtro passa-alta. Valores: 0 ~ 255

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
LPFCutoff	Determina como a frequência de corte do filtro passa-baixa responde à intensidade do toque (key velocity). Para valores positivos, quanto mais forte se toca a tecla, mais alta fica a frequência de corte. Para valores negativos, quanto mais forte se toca a tecla, mais baixa fica a frequência de corte. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
[F4] AMP (Amplitude)	
[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)	Esta tela não só permite efetuar ajustes básicos de nível e pan para o som de cada tecla individual de bateria, mas também oferece alguns parâmetros detalhados e pouco usuais para afetar a posição no estéreo.
Level	Determina o nível de saída da tecla (onda) de bateria. Permite que você efetue um ajuste detalhado do equilíbrio entre os vários sons do timbre de bateria. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição no estéreo do som da tecla (onda) de bateria. Isso será usado também como Pan básico para os parâmetro Alternate e Random (veja abaixo). Valores: L63 (esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (direita)
AlternatePan	Determina o quanto o som da tecla de bateria será posicionado alternadamente para a esquerda ou para a direita para cada nota pressionada. O parâmetro Pan (acima) é usado como posição básica de referência. Valores: L64 ~ 0 ~ R63 NOTA: Este parâmetro está disponível quando Type está configurado para "pre wav" ou "usr wav" na tela [F1] OSC → [SF1] WAVE (página 202).
RandomPan	Determina o quanto o som da tecla de bateria será posicionado aleatoriamente para a esquerda ou para a direita para cada nota pressionada. O parâmetro Pan (acima) é usado como posição básica de referência. Valores: 0 ~ 127 NOTA: Este parâmetro está disponível quando Type está configurado para "pre wav" ou "usr wav" na tela [F1] OSC → [SF1] WAVE (página 202).
[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)	
Level	Determina como a amplitude do instrumento individual de bateria responde à intensidade do toque (key velocity). Para valores positivos, quanto mais forte se toca a tecla, mais forte fica o volume. Para valores negativos, quanto mais forte se toca a tecla, mais fraco fica o volume. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
[SF3] AEG (Amplit. Envelope Generator)	
AttackTime	Valores: 0 ~ 127
Decay1Time	Valores: 0 ~ 127
Decay1Lvl (Level)	Valores: 0 ~ 127
Decay2Time	Valores: 0 ~ 126, hold
[F6] EQ (Equalizer)	
O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja pág. 201.	
NOTA: Este parâmetro está disponível quando Type está configurado para "pre wav" ou "usr wav" na tela [F1] OSC → [SF1] WAVE (página 202).	

Plug-in Voice Edit

Estes parâmetros são basicamente os mesmos da edição de timbres normais (Normal Voice Edit). Diferentemente dos timbres normais, os timbres Plug-in possuem somente um elemento para editar.

NOTA: Dependendo da placa Plug-in que você estiver usando, alguns parâmetros descritos aqui podem não estar disponíveis. Para detalhes, consulte o manual da placa Plug-in.

NOTA: Para detalhes sobre a linha atual de placas disponíveis, consulte a página 74.

Common Edit	[VOICE] → seleciona Plug-in Voice → [EDIT] → [COMMON]
[F1] GENERAL	
[SF1] NAME	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 189.
[SF2] PLY MODE (Play mode)	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 190. Favor observar que a micro-afinação (Micro Tuning) não está disponível na edição comum de timbre Plug-in.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 190.
[SF4] PORTA (Portamento)	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 190. Favor observar que o Portamento e Time Mode não estão disponíveis na edição comum de timbre Plug-in.
[SF5] OTHER	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 190. Diferentemente da edição comum de timbre normal, aqui as faixas superior (Upper) e inferior (Lower) não podem ser configuradas independentes.
[F2] OUTPUT	
O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 190.	
[F3] ARP (Arpeggio)	
[SF1] TYPE	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX	
[F4] CTL SET (Controller Set)	
[SF1] SET1/2	O mesmo que na edição comum de timbre normal. Veja página 192. Favor observar que Element Switch não estão disponíveis na edição comum de timbre Plug-in.
[SF2] MW (Modulation Wheel)	Nesta tela você pode configurar como o timbre Plug-in responde à roda de Modulation, alterando a profundidade do controle para o filtro, afinação e amplitude (volume).
Filter	Determina a profundidade do controle da roda de Modulation sobre a frequência de corte do filtro. Valores negativos resultam em operação invertida da roda de Modulation (isto é, movendo a roda para frente resulta em menos modulação). Valores: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina a profundidade do controle da roda de Modulation sobre a modulação da afinação. Quanto maior o ajuste, maior é a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Determina a profundidade do controle da roda de Modulation sobre a modulação da frequência de corte do filtro. Quanto maior o ajuste, maior é a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
Amod (Amp. Modulation Depth)	Determina a profundidade do controle da roda de Modulation sobre a modulação da amplitude. Quanto maior o ajuste, maior é a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
[SF3] AT (After Touch)	Este sintetizador lhe dá um conjunto completo de controles por aftertouch para o timbre Plug-in, permitindo alterar a afinação e valores do filtro, e produzir efeitos de modulação (afinação, filtro e amplitude) —simplesmente pressionando mais forte as teclas.
Pitch	Determina a profundidade do controle do aftertouch do teclado sobre a afinação. Você pode configurar um valor (em semitons) de até duas oitavas. Valores: -24 ~ 0 ~ +24
Filter	Determina a profundidade do controle do aftertouch do teclado sobre a frequência de corte do filtro. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
Pmod (Pitch Modulation Depth)	Determina a profundidade do controle do aftertouch do teclado sobre a modulação da afinação. Quanto maior o ajuste, maior é a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127

FMod (Filter Modulation Depth)	Determina a profundidade do controle do aftertouch do teclado sobre a modulação da frequência de corte. Quanto maior o ajuste, maior é a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
Amod (Amp. Modulation Depth)	Determina a profundidade do controle do aftertouch do teclado sobre a modulação da amplitude. Quanto maior o ajuste, maior é a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
[SF4] AC (Assignable Control)	Nesta tela você pode endereçar números de Control Change MIDI (como "Src") e determinar o grau no qual os controles endereçados afetam o filtro e os efeitos de modulação (afinação, filtro e amplitude).
Src (Source)	Determina o número do Control Change MIDI usado para controlar o filtro, PMod, FMod, e Amod. Valores: 0 ~ 95
Filter	Determina a profundidade do Control Change MIDI (configurado no parâmetro Src, acima) sobre a frequência de corte do filtro. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina a profundidade do Control Change MIDI (configurado no parâmetro Src, acima) sobre a modulação da afinação. Quanto maior o valor, maior a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
FMod (Filter Modulation Depth)	Determina a profundidade do Control Change MIDI (configurado no parâmetro Src, acima) sobre a modulação da frequência de corte do filtro. Quanto maior o valor, maior a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127
Amod (Amp. Modulation Depth)	Determina a profundidade do Control Change MIDI (configurado no parâmetro Src, acima) sobre a modulação da amplitude. Quanto maior o valor, maior a profundidade do controle. Valores: 0 ~ 127

[F6] EFFECT

O mesmo que na edição comum do timbre normal. Veja página 194. Favor observar que as configurações de EL: OUT não estão disponíveis na tela [SF1] CONNECT e a configuração paralela (conexão de inserção) não está disponível na tela [SF1] CONNECT.

Element Edit	[VOICE] → seleciona Plug-in Voice → [EDIT] → seleciona Element
---------------------	---

[F1] OSC (Oscillator)

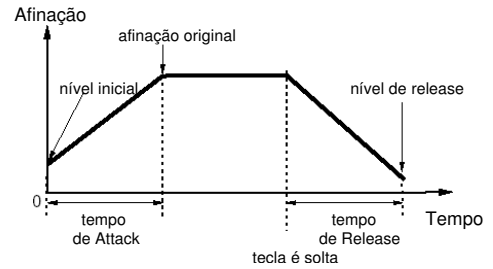
[SF1] WAVE	Nesta tela você pode selecionar o timbre Board usado para o elemento do timbre Plug-in. Lembre-se de que um timbre Plug-in só possui um elemento.
Bank	Determina o banco do timbre Board. Valores: Dependem da placa Plug-in; consulte o respectivo manual.
Number	Determina o número do timbre Board. Valores: Dependem da placa Plug-in; consulte o respectivo manual.
[SF5] OTHER	
VelocityDepth	Determina a sensibilidade do timbre Plug-in à força do toque. Para valores altos, quanto mais forte você tocar no teclado, mais forte será o som. Valores: 0 ~ 127
VelocityOffset	Especifica um valor de compensação para o parâmetro Velocity Depth (acima). Em outras palavras, você pode aumentar a intensidade (ou nível) do timbre ajustando uma compensação – de forma que todas as notas que você tocar possuam um valor adicional ("offset") de intensidade. Valores: 0 ~ 127
NoteShift	Determina a configuração de transposição do timbre Plug-in, ou a quantidade (em semitons) com que a afinação será aumentada ou reduzida. A faixa de afinação é de duas oitavas, acima ou abaixo. Valores: -24 ~ 0 ~ +24

[F2] PITCH

Nesta tela você pode fazer várias configurações de parâmetros de tempo e nível do gerador de envoltória da afinação (Pitch EG), que determina como a afinação do timbre Plug-in se altera com o tempo. Os nomes completos dos parâmetros disponíveis são mostrados na tabela abaixo, na forma como eles aparecem na tela.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	tempo de Attack	---	---	tempo de Release	---
LEVEL	nível inicial	---	---	---	nível de Release	---

Valores: -64 ~ 0 ~ +63



[F3] FILTER

HPFCutoff
(High Pass Filter
Cutoff frequency)

Determina a frequência de corte do filtro passa-alta.

Valores: -64 ~ 0 ~ +63

[F4] NATIVE

Com a placa Plug-in instalada neste sintetizador, você pode criar um timbre Plug-in editando tanto os parâmetros nativos (que estão exclusivamente na placa) quanto os parâmetros relativos ao sintetizador. Pressionando a tecla [F4] lhe dá acesso aos parâmetros nativos da placa Plug-in. Os parâmetros podem variar dependendo da placa Plug-in instalada. Para detalhes sobre cada parâmetro e suas funções, consulte o manual ou o texto de ajuda que vem junto com a placa Plug-in.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

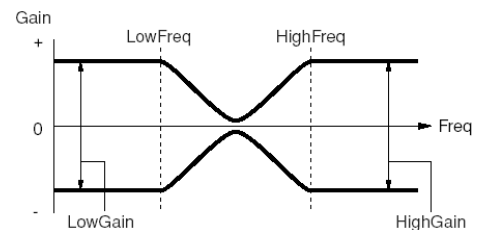
Nesta tela você pode configurar os parâmetros básicos do LFO para modular a afinação e criar vibrato e outros efeitos especiais.

Speed	Determina a velocidade da forma-de-onda do LFO. Valores positivos aumentam a velocidade, e valores negativos a diminuem. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
Delay	Determina o tempo de atraso entre o momento que você toca a nota no teclado e o momento em que o LFO começa a atuar. Valores positivos aumentam o atraso, e valores negativos o diminuem. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
PMod (Pitch Modulation Depth)	Determina a intensidade com que a forma-de-onda do LFO controla a afinação. Valores positivos aumentam a intensidade, e valores negativos a diminuem. Valores: -64 ~ 0 ~ +63

[F6] EQ (Equalizer)

Nesta tela você pode aplicar equalização ao timbre Plug-in. É um equalizador do tipo "shelving", com duas bandas; uma para as frequências altas, e outra para as frequências baixas.

NOTA: Para detalhes sobre EQ, veja a página 178.



LowFreq (Low Frequency)	Determina o ponto do shelving para as frequências baixas. Os níveis dos sinais abaixo desta frequência serão enfatizados/atenuados pela quantidade definida no parâmetro LowGain. Valores: 32Hz ~ 2.0kHz
LowGain (Low Gain)	Determina a quantidade de ênfase ou atenuação que será aplicada aos sinais que estão abaixo da frequência definida em LowFreq. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
HighFreq (High Frequency)	Determina o ponto do shelving para as frequências altas. Os níveis dos sinais acima desta frequência serão enfatizados/atenuados pela quantidade definida no parâmetro HighGain. Valores: 500Hz ~ 16.0kHz
HighGain (High Gain)	Determina a quantidade de ênfase ou atenuação que será aplicada aos sinais que estão acima da frequência definida em HighFreq. Valores: -64 ~ 0 ~ +63

Modo Voice Job

[VOICE] → seleciona Voice → [JOB]

O modo Voice Job possui diversas operações básicas, tais como Inicializar e Copiar. Após configurar os parâmetros conforme necessário na tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

[F1] INIT (Initialize)

Esta função permite que você restaure todos os parâmetros de timbres (Voice) para suas configurações originais. Também permite que você faça a inicialização de forma seletiva em determinados parâmetros, tais como configurações comuns, configurações de cada elemento ou tecla de bateria, e assim por diante – muito útil quando se está criando um timbre completamente novo a partir do “zero”.

Tipo de parâmetro a ser inicializado

Quando está selecionado um timbre normal (Normal Voice): ALL, Common, EL1 ~ 4, without Wave
Quando está selecionado um timbre de bateria (Drum Voice): ALL, Common, EL, without Wave
Quando está selecionado um timbre Plug-in (Plug-in Voice): ALL, Common, EL, without Wave

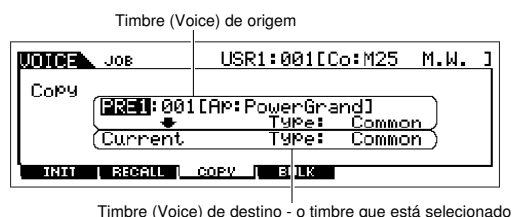
NOTA: Se você fizer uma marca quando um timbre de bateria está selecionado, poderá selecionar uma tecla de bateria. Para detalhes sobre como selecionar uma tecla, consulte a página 53 na seção “Operação Básica”.

[F2] RECALL (Edit Recall)

Se você estiver editando um timbre (Voice) e selecionar outro sem ter armazenado aquele que estava editando, todas as edições que você havia efetuado serão perdidas. Caso isso aconteça, você poderá usar a função de recuperação da edição (Edit Recall) para restaurar o timbre que estava sendo editado.

[F3] COPY

Nesta tela você pode copiar configurações de parâmetros comuns e de elemento/tecla de um timbre (Voice) para outro que está sendo editado. Isso é útil se você estiver criando um timbre e deseja usar algum parâmetro que está em outro timbre.



Timbre de origem (Source Voice)

Determina o timbre (Voice) e os dados a serem copiados.

Tipo de dados:

Quando está selecionado um timbre normal (Normal Voice): Common, Element 1 ~ 4
Quando está selecionado um timbre de bateria (Drum Voice): Common, Drum key C0 ~ C6
Quando está selecionado um timbre Plug-in (Plug-in Voice): Common, Element

NOTA: Se o tipo do timbre de origem (normal, bateria ou Plug-in) é diferente do timbre que você está editando (destino), você só poderá copiar os parâmetros comuns.

Tipo de dados do timbre de destino (Destination Voice) - timbre que está selecionado

Se o timbre de origem é um timbre normal ou de bateria e o tipo dos dados está configurados para elemento ou tecla de bateria, você pode configurar o tipo de dados do timbre de destino.

Tipo de dados:

Quando está selecionado um timbre normal (Normal Voice): Common, Element 1 ~ 4
Quando está selecionado um timbre de bateria (Drum Voice): Common, Drum key C0 ~ C6
NOTA: Se você copiar os parâmetros comuns da origem, a tela passará a mostrar a palavra “Common”.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função permite que você envie todas as configurações de parâmetros editados no timbre ora selecionado para um computador ou outro instrumento MIDI, para arquivar os dados. Para detalhes, consulte a página 185.

NOTA: Para poder executar o processo de Bulk Dump, você precisará configurar o número correto do dispositivo MIDI (MIDI Device Number), por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modo Voice Store

[VOICE] → seleciona Voice → [STORE]

Esta função permite que você armazene na memória do usuário (Flash ROM) o timbre que foi editado. Para detalhes, consulte a página 85 da seção “Guia Rápido”.

● **Informação suplementar**

Lista de Micro-Afinação

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → M.TuningNo./M.TuningRoot (página 190)

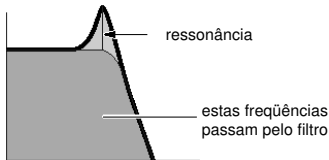
Número da Micro-Afinação	Tipo	Nota-Raiz da Micro-Afinação	Comentários
00	Equal Temp (temperamento igual)	--	A afinação "comprometida" usada há quase 200 anos na música ocidental, e encontrada na maioria dos teclados eletrônicos. Cada meio tom é exatamente um 1/12 de uma oitava, e a música pode ser tocada em qualquer tonalidade com a mesma facilidade. Entretanto, nenhum dos intervalos está em perfeita afinação.
01	PureMaj (maior pura)	C ~ B	Esta afinação foi projetada para que a maioria dos intervalos (especialmente a terça maior e a quinta justa) na escala maior sejam puros. Isso significa que os demais intervalos estarão fora da afinação. Você precisa especificar a tonalidade (C~B) em que deseja tocar.
02	PureMin (menor pura)	C ~ B	O mesmo que a Maior Pura, mas projetada para a escala menor.
03	Werckmeist (Werckmeister)	C ~ B	Andreas Werckmeister, um contemporâneo de Bach, projetou esta afinação para que os instrumentos de teclado pudessem ser usados em qualquer tonalidade. Cada tom possui uma característica única.
04	Kirnberger	C ~ B	Johann Philipp Kirnberger, um compositor do século 18, criou este temperamento de escala para possibilitar execuções em qualquer tonalidade.
05	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C ~ B	Francescatonio Vallotti e Thomas Young (ambos do século 18) inventaram este ajuste para a afinação Pitagórica, no qual as primeiras seis quintas são abaixadas de igual quantidade.
06	1/4 Shift (deslocada de 1/4)	--	Esta é a escala comum de temperamento igual deslocada em 50 centésimos para cima.
07	1/4 tone	--	Vinte e quatro notas igualmente espaçadas por oitava (é preciso tocar 24 notas para atingir uma oitava).
08	1/8 tone	--	Quarenta e oito notas igualmente espaçadas por oitava (é preciso tocar 48 notas para atingir uma oitava).
09	Indian	--	Usualmente observada na música indiana (somente as teclas brancas).
10	Arabic 1	C ~ B	Usualmente observada na música árabe.
11	Arabic 2		
12	Arabic 3		

Lista dos tipos de Filtros

[VOICE] → [EDIT] → selec. Elemento → [F3] FILTER → [SF1] TYPE → Type (página 197)

LPF24D (passa-baixa digital 24dB/oit)

Filtro passa-baixa dinâmico com 24 dB/oitava com um som de característica digital. Comparado com o tipo LPF24A (abaixo), este filtro pode produzir um efeito de ressonância mais pronunciado.

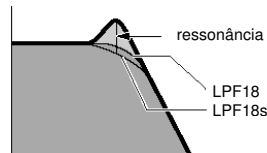


LPF18 (passa-baixa 18dB/oit)

Filtro passa-baixa de 3 pólos com 18 dB/oitava.

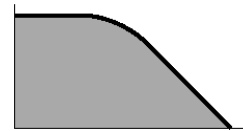
LPF18s (passa-baixa escalonado 18dB/oit)

Filtro passa-baixa de 3 pólos com 18 dB/oitava. Este filtro possui um corte com uma descida mais suave do que o LPF18.



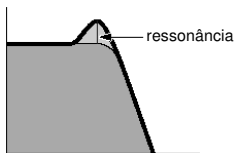
LPF6 (passa-baixa 6dB/oit)

Filtro passa-baixa de 1 polo com 6 dB/oitava. Sem ressonância. Este filtro foi projetado para ser usado em conjunto com um filtro passa-alta.



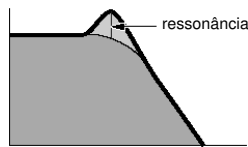
LPF24A (passa-baixa analógico 24dB/oit)

Filtro passa-baixa dinâmico com 24 dB/oitava com características similares a um filtro de 4 pólos de sintetizador analógico.



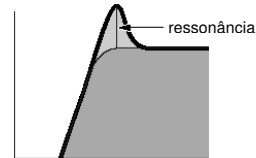
LPF12 (passa-baixa 12dB/oit)

Filtro passa-baixa com 12 dB/oitava. Este filtro foi projetado para ser usado em conjunto com um filtro passa-alta.



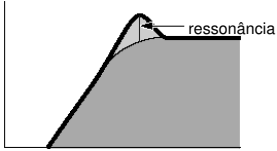
HPF24D (passa-alta 24dB/oit digital)

Filtro passa-alta dinâmico de 24 dB/oitava com um som de característica digital. Este filtro pode produzir um efeito pronunciado de ressonância.

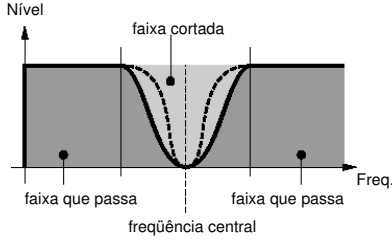


HPF12 (passa-alta 12dB/oct)

Filtro passa-alta dinâmico com 12 dB/octava.

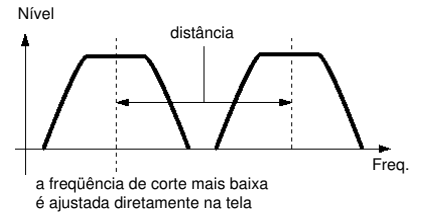


BEF12 (rejeita-faixa 12dB/oct)
BEF6 (rejeita-faixa 6dB/oct)

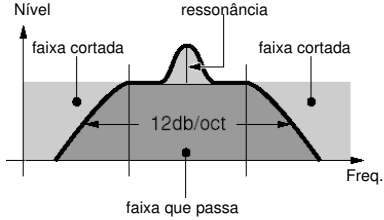


Dual BPF (duplo passa-faixa)

Dois filtros passa-faixa com 6 dB/octava conectados em paralelo.

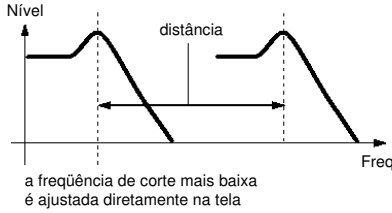


BPF12D (passa-faixa digital 12dB/oct)



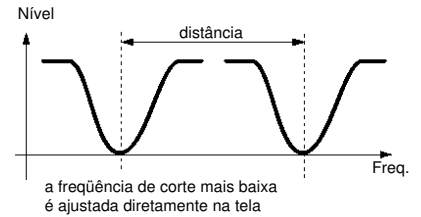
Dual LPF (duplo passa-baixa)

Dois filtros passa-baixa com 12 dB/octava conectados em paralelo.



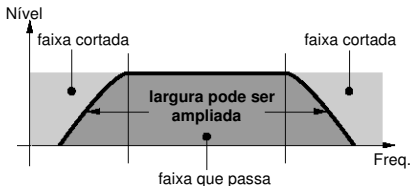
Dual BEF (duplo rejeita-faixa)

Dois filtros rejeita-faixa com 6 dB/octava conectados em série.



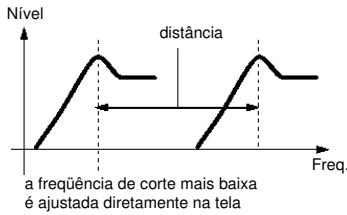
BPFw (passa-faixa larga)

Filtro passa-faixa com 12 dB/octava que combina um passa-alta com um passa-baixa para permitir uma configuração de largura de faixa mais larga.



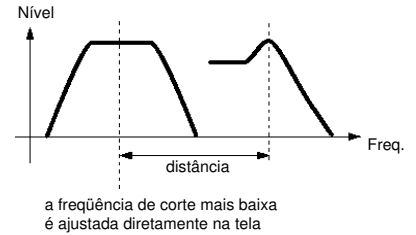
Dual HPF (duplo passa-alta)

Dois filtros passa-alta com 12 dB/octava conectados em paralelo.

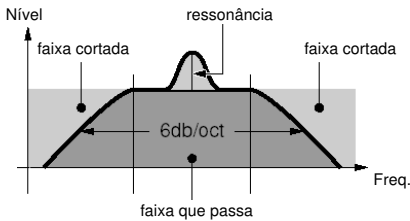


LPF12 + BPF6 (passa-baixa com 12dB/oct + passa-faixa com 6dB/oct)

Uma combinação de passa-baixa com passa-faixa.



BPF6 (passa-faixa 6dB/oct)



thru

Os filtros são retirados do caminho do sinal, que passa totalmente sem efeito.

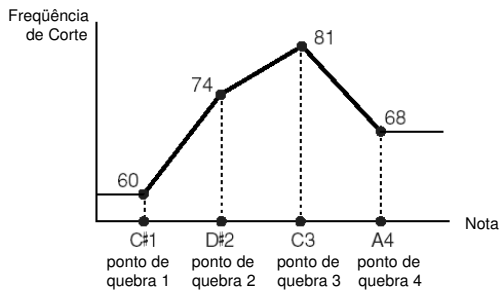
Exemplo de ajuste de escalonamento do Filtro

[VOICE] → [EDIT] → selec. Elemento → [F3] FILTER → [SF5] SCALE (pág. 199)

A melhor maneira de entender o escalonamento do filtro é através de um exemplo. Para as configurações mostradas na tela do exemplo abaixo, o valor básico da frequência de corte é 64, e os diversos valores de compensação ("offset") nas configurações de pontos de quebra ("break point") alteram o valor básico. As alterações específicas na frequência de corte são mostradas no diagrama abaixo. A frequência de corte é alterada de forma linear entre os pontos de quebra sucessivos, como mostrado na figura.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C#1	D#2	C 3	A 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4

TYPE VEL SENS REG KEVFLW [SCALE] KBD
OSC PITCH FILTER AMP LFO ER



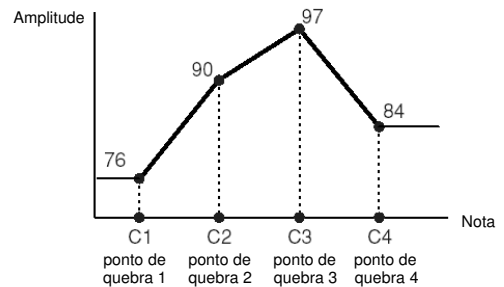
Exemplo de ajuste de escalonamento de Amplitude

[VOICE] → [EDIT] → selec. Elemento → [F4] AMP → [SF5] SCALE (página 200)

A melhor maneira de entender o escalonamento de amplitude é através de um exemplo. Para as configurações mostradas na tela do exemplo abaixo, o valor básico da amplitude do elemento selecionado é 80, e os diversos valores de compensação ("offset") nas configurações de pontos de quebra ("break point") alteram o valor básico. As alterações específicas na amplitude são mostradas no diagrama abaixo. A amplitude é alterada de forma linear entre os pontos de quebra sucessivos, como mostrado na figura.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C 1	C 2	C 3	C 4
OFFSET	- 4	+ 10	+ 17	+ 4

LVL/PAN VEL SENS REG KEVFLW [SCALE] KBD
OSC PITCH FILTER AMP LFO ER



Modo Performance

• Criando Performances —procedimento básico

Você pode criar e editar suas próprias Performances ajustando os vários parâmetros tanto no modo Performance Play quanto no modo Performance Edit, enquanto que o modo Performance Job oferece algumas ferramentas básicas relativas a parâmetros, tais como Inicializar e Copiar. Uma vez editada uma Performance, você pode armazená-la em um banco do usuário (User Bank) na memória interna (Flash ROM) por meio do modo Performance Store e salvar todas as Performances que foram editadas em um cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, por meio do modo File.

Modo Performance Play [PERFORM] → selec. Performance

O modo Performance Play permite que você efetue uma variedade de operações gerais de edição na Performance selecionada. Para operações mais detalhadas e mais abrangentes, use o modo Performance Edit.

NOTA: Os parâmetros que têm o mesmo nome no modo Performance Play e no modo Performance Edit têm as mesmas funções e ajustes.

[F1] PLAY	
TCH (Transmit Channel)	O mesmo que no modo Voice Play.
OCT (Octave)	Estes parâmetros estão disponíveis tanto no modo Voice quanto no modo Performance, não importando se está selecionado um timbre (Voice) ou performance.
ASA (ASSIGN A),	
ASB (ASSIGN B)	

NOTA: As configurações de TCH (Transmit Channel), OCT (Octave), ASA (ASSIGN A), e ASB (ASSIGN B) não pertencem ao modo Performance. Por essa razão, não são armazenadas como uma performance individual no modo Performance Store (página 220).

AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indica os valores obtidos ao se ajustar os respectivos botões rotativos (Knobs - designados como "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") quando ambas as luzes dos botões [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas. As funções endereçadas a esses botões dependem da configuração do timbre (Voice) endereçado a cada parte da performance.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode registrar nestas teclas os tipos de Arpeggio desejados e chamá-los a qualquer momento durante a sua execução ao teclado. Consulte a página 70 na seção "Guia Rápido".

[F2] VOICE

Nesta tela você pode selecionar um timbre (Voice) para cada parte e determinar a faixa de notas em que ele pode ser executado.

[SF1] ADD INT (Add Internal Voice)	Pressione esta tecla para endereçar um timbre interno para a parte selecionada.
[SF2] ADD PLG (Add Plug-in Voice)	Pressione esta tecla para endereçar um timbre Plug-in para a parte selecionada.
[SF3] DELETE	Pressionando esta tecla faz apagar o endereçamento de timbre para a parte selecionada, deixando a parte em branco.
[SF4] LIMIT L (Note Limit Low)	Determina a nota mais baixa da região em que o timbre irá soar na parte selecionada. Pressione simultaneamente esta tecla e a nota desejada no teclado para configurar a nota.
[SF5] LIMIT H (Note Limit High)	Determina a nota mais alta da região em que o timbre irá soar na parte selecionada. Pressione simultaneamente esta tecla e a nota desejada no teclado para configurar a nota.

[F3] EFFECT

Pressionando a tecla [F3] EFFECT no modo Performance Play dá acesso à tela de EFFECT no modo Performance Edit ([PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT). Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relativos ao efeito da performance selecionada. Veja página 215.

[F4] PORTA (Portamento)

Nesta tela você pode configurar os parâmetros do portamento. O portamento é usado para criar uma transição suave de afinação de uma nota para outra.

PortaSw (Portamento Switch)	Determina se o portamento está ativo ou não em todas as partes (este é um ajuste geral e tem prioridade sobre as configurações individuais das partes feitas no parâmetro Part Switch, abaixo) Valores: off, on
PortaTime (Portamento Time)	Determina o tempo de transição da afinação. Este parâmetro altera o parâmetro de mesmo nome da edição feita para a parte (Part Edit - página 216). Valores mais altos resultam em tempos maiores de transição. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
PartSwitch	Determina se o portamento está ativo ou não para cada parte individual. Este parâmetro só está disponível quando PortaSw (veja acima) está configurado para "on".

[F5] EG (Envelope Generator)

Esta tela contém configurações básicas do gerador de envoltória (EG), tanto do volume quando do filtro, para a performance, assim como também os ajustes de frequência de corte e ressonância do filtro. As configurações feitas aqui são aplicadas como valores de compensação aos ajustes do AEG e do FEG efetuados no modo Performance Edit (páginas 218, 219). Os parâmetros são os mesmos do modo Voice Play. Veja página 189.

[F6] ARP (Arpeggio)

Esta tela contém configurações básicas de execução de Arpeggio, incluindo tipo e andamento. Observe que o modo Performance lhe permite habilitar ou desabilitar independentemente a execução do Arpeggio para cada parte. Os parâmetros são os mesmos do modo Voice Play (página 189) exceto quanto ao parâmetro a seguir.

PartSw	Determina se o Arpeggio está ou não ativado na parte selecionada. As partes que estão marcadas estão habilitadas para executar Arpeggio.
---------------	--

Modo Performance Edit

[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT]

Os parâmetros de edição da performance (Performance Edit) estão divididos em Common Edit (parâmetros comuns a todas as quatro partes), e Part Edit (parâmetros individuais de cada parte).

Common Edit	[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

[F1] GENERAL

[SF1] NAME	Nesta tela você pode associar uma categoria (sub e principal) para a performance selecionada, e criar um nome para a performance. O nome da performance pode conter até 10 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear uma performance, veja o tópico "Operação Básica", na página 53.
[SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset)	Nesta tela você pode efetuar as configurações de EQ master (global) para todas as quatro partes da performance selecionada. O nível de cada uma das quatro bandas (exceto a "MID") pode ser ajustado. Além disso, você também pode ajustar esses valores diretamente pelos botões rotativos (Knobs) do painel. A edição pelos botões também pode ser feita no modo Performance Play. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
[SF4] PORTA (Portamento)	Esta tela lhe permite configurar parâmetros relativos ao Portamento. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Play. Veja página 212.
[SF5] OTHER	Nesta tela você pode configurar funções de controle para os botões rotativos (Knobs) e respectivos parâmetros. Com exceção do Pitch Bend, que não pode ser configurado aqui, estes parâmetros são os mesmos do modo Voice Edit (página 190).

[F2] OUT/MEF (Output/Master Effect)

[SF1] OUT (Output)	
Volume	Determina o nível de saída da performance selecionada. Você pode ajustar o volume geral, mantendo o equilíbrio entre as partes. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição no estéreo da performance selecionada. Este parâmetro corrige o parâmetro de mesmo nome da configuração em Part Edit. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão PAN (quando a luz de [PAN/SEND] está acesa) no painel. A edição pelos botões também pode ser feita no modo Performance Play. Valores: L63 (esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (direita) NOTA: Configurando para "C" (centro) mantém os valores de pan individuais de cada parte.
RevSend	Determina o nível de mandada do sinal do efeito de inserção A/B (ou do sinal sem efeito) para o efeito de Reverb. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão REVERB (quando a luz de [PAN/SEND] está acesa) no painel. A edição pelos botões pode ser feita no modo Performance Play. Valores: 0 ~ 127
ChoSend	Determina o nível de mandada do sinal do efeito de inserção A/B (ou do sinal sem efeito) para o efeito de Chorus. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão CHORUS (quando a luz de [PAN/SEND] está acesa) no painel. A edição pelos botões pode ser feita no modo Performance Play. Valores: 0 ~ 127 NOTA: Para detalhes sobre as conexões de efeitos no modo Performance, veja a página 179.

[SF2] MEQ (Master EQ)	Nesta tela você pode aplicar equalização de cinco bandas em todas as partes da performance selecionada. Você pode aumentar ou diminuir o nível do sinal na frequência de cada banda (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH).
SHAPE	Determina se o tipo de equalizador a ser usado é Shelving ou Peaking. O tipo Peaking atenua ou enfatiza o sinal na frequência especificada, enquanto que o tipo Shelving atenua ou enfatiza o sinal nas frequências acima ou abaixo da frequência indicada. Este parâmetro está disponível apenas para as bandas LOW e HIGH. Valores: shelv (Shelving type), peak (Peaking type)
FREQ (Frequency)	Determina a frequência central. As frequências em torno deste ponto são atenuadas ou enfatizadas pelo ajuste de Gain. Valores: LOW: Shelving 32Hz ~ 2.0kHz, Peaking 63Hz ~ 2.0kHz LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz ~ 10.0kHz HIGH: 500Hz ~ 16.0kHz
GAIN	Determina o ganho de nível na frequência definida em Frequency (veja acima), ou a quantidade de atenuação ou ênfase aplicada na banda de frequências selecionada. Valores: -12dB ~ 0dB ~ +12dB
Q (Freq.Characteristic)	Varia o nível do sinal no ajuste de Frequency para criar várias características de curvas de frequência. Valores: 0.1 ~ 12.0 NOTA: Para detalhes, veja página 178.
[SF3] MEF (Master Effect)	Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos ao efeito Master. A tela pode ser acessada mantendo pressionada a tecla [MASTER EFFECT] no painel.
Switch	Determina se o efeito Master é ou não aplicado à performance selecionada. Você pode ligar ou desligar esta opção pressionando a tecla [MASTER EFFECT] no painel. Valores: off, on
Type	Determina o tipo de efeito Master. Valores: Consulte os tipos de efeitos no livreto Data List. NOTA: Os parâmetros disponíveis, exceto os dois acima, podem ser diferentes dependendo do tipo de efeito selecionado. Para mais informações, consulte o livreto Data List.

[F3] ARP (Arpeggio)

Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos ao Arpeggio.

[SF1] TYPE	O mesmo da edição comum de timbre normal. Veja página 191.
[SF2] LIMIT	
[SF3] PLAY FX (Play Effect)	
[SF4] OUT CH (Output Channel)	Nesta tela você pode configurar um canal de transmissão MIDI separado para a execução dos dados do Arpeggio, permitindo que o Arpeggio toque por um sintetizador ou gerador de timbres externo.
OutputSwitch	Quando configurado para "on", os dados da execução do Arpeggio são transmitidos via MIDI. Valores: on, off
TransmitCh	Determina o canal de transmissão MIDI para a execução dos dados do Arpeggio. Quando configurado para "KbdCh", a execução do Arpeggio é transmitida pelo canal de transmissão MIDI do teclado ([UTILITY] → [F5] MIDI → KBDTransCh). Valores: 1 ~ 16, KbdCh (canal do teclado)

[F4] CTL ASN (Controller Assign)

Você pode endereçar números de Control Change para os controles listados abaixo, permitindo que você use controles do teclado para alterar o som de um equipamento MIDI externo, através de mensagens MIDI apropriadas. Quando o MOTIF ES recebe os dados de Control Change correspondentes a estas configurações, o gerador de timbres interno responde como se estivessem sendo usados os controles do instrumento.

BC (Breath Controller)	Determina o número do Control Change que é gerado quando atua no controle por sopra (Breath Controller) conectado à entrada BREATH.
RB (Ribbon Controller)	Determina o número do Control Change que é gerado quando se passa o dedo sobre a superfície da fita de controle (Ribbon Controller).
RBMode (Ribbon Controller Mode)	Determina se o valor da fita de controle retorna ao centro quando você tira o dedo da sua superfície (center), ou se permanece o valor correspondente ao último ponto onde seu dedo fez contato (hold).
AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)	Determina o número do Control Change que é gerado quando você ajusta os botões KN3 (Knob3) e KN4 (Knob4), estando acesas ambas as de [PAN/SEND] e [TONE].
FC1 (Foot Controller 1), FC2 (Foot Controller 2)	Determina o número do Control Change que é gerado quando você usa o pedal de controle conectado à entrada FOOT CONTROLLER. NOTA: Lembre-se de que as funções destes controles configuradas aqui não são modificadas para o gerador interno de timbres. As configurações para o próprio MOTIF ES dependem dos ajustes efetuados para os timbres endereçados a cada parte.

[F5] AUDIO IN

O conector de entrada de áudio A/D INPUT, o conector mLAN (caso esteja instalada a interface opcional mLAN16E), os conectores DIGITAL IN ou OPTICAL IN (caso esteja instalada a placa opcional AIEB2) podem ser manipulados como partes de Audio Input. Você pode aplicar a elas vários parâmetros, tais como configurações de efeitos, como é feito nas demais partes.

NOTA: Para detalhes sobre as partes de Audio Input, veja página 165.

[SF1] OUTPUT	
Volume	Determina o nível de saída da parte Audio Input. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição no estéreo do som da parte Audio Input. Valores: L63 (esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (direita)
RevSend	Determina o nível de mandada do sinal da parte Audio Input para o efeito de Reverb. Valores: 0 ~ 127
ChoSend	Determina o nível de mandada do sinal da parte Audio Input para o efeito de Chorus. Valores: 0 ~ 127
DryLevel	Determina o nível da parte Audio Input que não é processado pelos efeitos do sistema (Reverb, Chorus). Valores: 0 ~ 127

NOTA: Para detalhes sobre as conexões de efeitos no modo Performance, veja a página 179.

Mono/Stereo	Determina a configuração do sinal para a parte Audio Input, ou como o sinal ou sinais são endereçados (estéreo ou mono). Valores: stereo, L mono, R mono, L+R mono stereo..... São usados ambos os canais L e R da entrada de áudio. L (left) mono É usado somente o canal L da entrada de áudio. R (right) mono . É usado somente o canal R da entrada de áudio. L+R mono..... Os canais L e R da entrada de áudio são mixados e processados em mono.
OutputSel (Output Select)	Determina o conector de saída para a parte Audio Input. Valores: Veja página 31.
[SF2] INS TYPE (Insertion Type)	Esta tela está disponível somente quando o parâmetro AD (parte A/D) está configurado para "on" a partir da tela [F6] EFFECT → [SF2] INS SW. O tipo e conexão de efeito de inserção aplicado à parte A/D pode ser configurado a partir desta tela.
InsEF Connect (Insertion Effect Connection)	O mesmo que a tela CONNECT do modo Voice Edit. ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT). Favor observar que o parâmetro InsEF Connect não pode aqui ser configurado para "parallel".
InsA Ctgr (Insertion A Category) InsA Type (Insertion A Type)	
InsB Ctgr (Insertion B Category) InsB Type (Insertion B Type)	

NOTA: Os efeitos de inserção podem ser aplicados apenas na parte A/D, dentre as partes Audio Input.

[F6] EFFECT

Este menu lhe dá um controle abrangente sobre os efeitos. Para detalhes sobre as conexões de efeitos no modo Performance, veja a página 179.

[SF1] CONNECT (Connection)	
EF PART . PLG-EF (Plug-in Insertion Effect)	Determina a parte na qual o efeito de inserção será aplicado. Este parâmetro está disponível somente quando uma placa Plug-in de efeitos (PLG100-VH) está instalada. Valores: Part 1~4, PartP2~P3, AD, off
Chorus Ctg (Category), Chorus Type	Determina o tipo de efeito de Chorus. Valores: Consulte a lista de tipos de efeitos no livreto Data List.
Chorus Return (Level)	Determina o nível de retorno do efeito de Chorus. Valores: 0 ~ 127
Chorus Pan	Determina a posição no estéreo do som com efeito de Chorus. Valores: L63 (todo para a esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (todo para a direita)
Chorus to Reverb	Determina o nível de mandada do sinal do efeito de Chorus para o efeito de Reverb. Valores: 0 ~ 127
Reverb Type	Determina o tipo de efeito de Reverb. Valores: Consulte a lista de tipos de efeitos no livreto Data List.
Reverb Return	Determina o nível de retorno do efeito de Reverb. Valores: 0 ~ 127
Reverb Pan	Determina a posição no estéreo do som com efeito de Reverb. Valores: L63 (todo para a esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (todo para a direita)

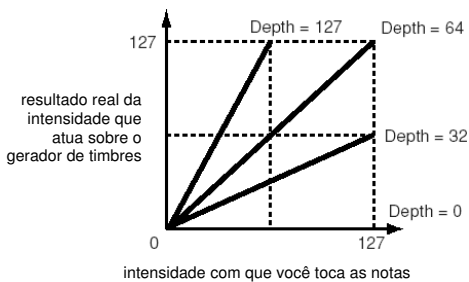
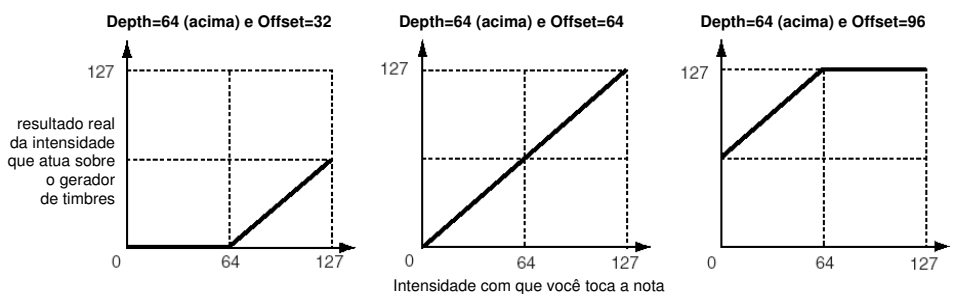
[SF2] INS SW (Insertion Switch)	Os efeitos de inserção podem ser aplicados em até oito partes. Esta tela permite configurar quais as partes em que os efeitos de inserção serão aplicados.
[SF3] PLG-EF (Plug-in Effect)	Esta tela permite configurar os parâmetros relativos ao efeito de inserção Plug-in quando a placa Plug-in de efeitos PLG100-VH está instalada neste sintetizador. Para detalhes sobre cada parâmetro, consulte o manual que acompanha a placa PLG100-VH.
[SF4] REVERB	O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de efeito que está selecionado. Para mais informações, veja a lista de tipos de efeitos no livreto Data List.
[SF5] CHORUS	

Part Edit	[PERFORM] → selec. Performance → [EDIT] → selec. Part
------------------	--

Estes parâmetros são para edição individual das partes que compõem uma performance. Para alternar a tela das partes 1 - 4 às quais os timbres estão endereçados, e a tela das partes Plug-in (PLG1 - 3) às quais os timbres Plug-in estão endereçados, pressione a tecla [F6].

NOTA: Quando um timbre Plug-in está endereçado a uma parte da performance selecionada, dependendo da placa Plug-in alguns parâmetros podem não estar disponíveis.

[F1] VOICE	
[SF1] VOICE	
PartSw (Part Switch)	Determina se cada parte está ativa ou não. Como uma performance pode conter até quatro partes, você pode selecionar quatro partes em Parts 1 - 4 e em Plug-in Parts 1 - 3. Valores: on, off
Bank	Determina o banco de timbres (Voice Bank - página 60) para cada parte. Para detalhes sobre o banco de timbre Plug-in, consulte o manual que acompanha a placa Plug-in. NOTA: Quando o cursor está localizado em "Bank", você pode selecionar um timbre da forma como foi explicada na página 60.
Number	Determina o número do programa de timbre (Voice) para cada parte. Para detalhes sobre o banco de timbre Plug-in, consulte o manual que acompanha a placa Plug-in.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Determina o método de reprodução do timbre para cada parte —monofônico (apenas notas individuais) ou polifônico (múltiplas notas ao mesmo tempo). Valores: mono, poly NOTA: Este parâmetro não está disponível para a parte a qual foi endereçado um timbre de bateria (Drum Voice).
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Determina se o Arpeggio está ativado ou não para a parte que está selecionada. Valores: on, off
[SF3] LIMIT	
NoteLimitH (Note Limit High)	Determina as notas mais baixa e mais alta da região do teclado de cada parte. Cada parte irá tocar somente nas notas dentro da região especificada aqui. Valores: C -2~G8
NoteLimitL (Note Limit Low)	NOTA: Se você especificar a nota mais alta antes da mais baixa, por exemplo "C5 a C4", então a região de notas cobertas será de C-2 a C4" e de C5 a G8. NOTA: Você pode configurar a nota pressionando a tecla correspondente no teclado enquanto mantém pressionada a tecla [INFORMATION].
VelLimitH (Velocity Limit High)	Determina os valores mínimo e máximo da faixa de intensidades (key velocity) de notas que cada parte irá responder. Cada parte só reproduzirá as notas que tenham sido tocadas com intensidades dentro da faixa especificada.
VelLimitL (Velocity Limit Low)	Valores: 1~127 NOTA: Se você especificar o valor máximo antes do valor mínimo, por exemplo "93 a 34", então a faixa de intensidades aceita será de "1 a 34" e de "93 a 127".
[SF4] PORTA (Portamento)	
Switch	Determina se o portamento está ligado ou desligado. Valores: off, on
Time	Determina o tempo de transição da afinação (altura). Valores altos significam tempos de transição mais longos. Valores: 0 ~127
Mode	Determina o modo do portamento. Valores: fingr (fingered), full (full time) fingr (fingered) O portamento é aplicado apenas quando você toca em legato (tocando a próxima nota antes de soltar a anterior). full (full time)..... O portamento é sempre aplicado. NOTA: A configuração do modo não está disponível para a parte Plug-in. NOTA: Os parâmetros de portamento acima não estão disponíveis para a parte que tiver um timbre de bateria (Drum Voice) endereçado.

[SF5] OTHER	
PB (Pitch Bend) Upper, PB (Pitch Bend) Lower	Estes dois parâmetros estão disponíveis para as partes 1 a 4 para as quais os timbres internos normais estão endereçados. Eles determinam faixa de alteração da afinação (em semitons) da roda do Pitch Bend para o timbre da parte. Por exemplo, ajustando o Lower para -12 faz com que a afinação possa ser abaixada em no máximo uma oitava (12 semitons) quando a roda do Pitch Bend for movida para trás. Da mesma forma, ajustando o parâmetro Upper para +12 permitirá um aumento máximo da afinação de uma oitava quando a roda for movida para a frente. Valores: -48 ~ 0 ~ +24
PB (Pitch Bend) Range	Este parâmetro está disponível para as partes 1 a 4 para as quais os timbres internos de bateria estão endereçados, e para as partes Plug-in 1 a 3. Ele determina faixa de alteração da afinação (em semitons) da roda do Pitch Bend. Diferentemente da configuração de Pitch Bend para as partes 1 a 4 para as quais os timbres internos normais estão endereçados (veja acima), as faixas de Upper e Lower das partes de bateria e Plug-in não podem ser configuradas independentemente. Valores: -24 ~ 0 ~ +24
VelSensDpt (Velocity Sensit. Depth)	Determina o grau com que o volume resultante do gerador de timbres responde à força do seu toque. Quanto maior o valor, mais o volume mudará em resposta à força com que você toca (como mostrado à direita). Valores: 0 ~ 127 Quando o offset (veja abaixo) é igual a 64: 
VelSensOfst (Velocity Sensit. Offset)	Determina a quantidade com que as intensidades das notas ("key velocity") tocadas serão compensadas para obter o resultado final da intensidade. Isso permite que você aumente ou diminua de um mesmo valor todas as intensidades —possibilitando que você compense automaticamente uma execução muito forte ou muito fraca. Valores: 0 ~ 127 
[F2] OUTPUT	
[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	
Volume	Determina o volume para cada parte, dando-lhe controle detalhado sobre o equilíbrio de nível entre as partes. Valores: 0~127
Pan	Determina a posição do som de cada parte no estéreo. Valores: L63 (tudo para a esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (tudo para a direita)
VoiceELPan (Voice Element Pan)	Determina se as configurações individuais de pan de cada timbre (efetuados em [VOICE] → [EDIT] → seleciona Element → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) serão ou não aplicadas. Quando este parâmetro está configurado para "off" a posição básica do pan para a parte selecionada é ajustada para o centro. Valores: on, off NOTA: Este parâmetro não está disponível para as partes Plug-in.
[SF2] EF SEND (Effect Send)	
RevSend (Reverb Send)	Determina o nível de mandada para o efeito de Reverb da parte selecionada, dando-lhe controle preciso do equilíbrio do Reverb entre as partes. Valores: 0~127
ChoSend (Chorus Send)	Determina o nível de mandada para o efeito de Chorus da parte selecionada, dando-lhe controle preciso do equilíbrio do Chorus entre as partes. Valores: 0~127
Dry Level	Determina o nível do som sem processamento ("seco") da parte selecionada, permitindo a você controlar o equilíbrio geral do efeito entre as partes. Valores: 0~127

[SF3] SELECT (Output Select)	Nesta tela você pode endereçar partes individuais para conectores de saída independentes (jacks).
OutputSel (Output Select)	Determina a(s) saída(s) específica(s) para as partes individuais. Você pode endereçar o timbre de cada parte individual para um determinado conector de saída do painel traseiro. Valores: Veja página 31.
InsEF (Insertion Effect)	Determina se os efeitos de inserção são aplicados ou não às partes individuais. Valores: on, off

[F3] EQ (Equalizer)

Nesta tela você pode ajustar as configurações de EQ para cada parte. Observe que existem duas telas diferentes (listadas abaixo) e que você pode passar de uma para outra pressionando a tecla [SF5]. Cada tela possui os mesmos parâmetros em formatos diferentes; use o tipo que lhe pareça mais adequado.

- Tela mostrando as quatro partes
- Tela mostrando todos os parâmetros de uma parte

Lembre-se de que como todos os parâmetros disponíveis não podem ser mostrados ao mesmo tempo na tela de quatro partes, você precisará usar os controles de cursor para rolar a tela e poder ver e configurar os demais parâmetros.

Para detalhes sobre as conexões de efeitos, incluindo a EQ, no modo Performance, veja a pág. 179.

NOTA: Esta tela não está disponível nas partes Plug-in.

LowFreq (Low Frequency)	Determina a frequência central da banda de graves da EQ que está sendo atenuada ou enfatizada. Valores: 50.1 ~ 2.00K
LowGain (Low Gain)	Determina a quantidade de atenuação ou ênfase aplicada à banda de graves da EQ. Valores: -32 ~ +32
MidFreq (Middle Frequency)	Determina a frequência central da banda de médios da EQ que está sendo atenuada ou enfatizada. Valores: 139.7 ~ 10.1K
MidGain (Middle Gain)	Determina a quantidade de atenuação ou ênfase aplicada à banda de médios da EQ. Valores: -32 ~ +32
MidReso (Middle Resonance)	Determina a ressonância aplicada na frequência central da banda de médios EQ. Valores: 0 ~ 31
HighFreq (High Frequency)	Determina a frequência central da banda de agudos da EQ que está sendo atenuada ou enfatizada. Valores: 503.8 ~ 14.0K
HighGain (High Gain)	Determina a quantidade de atenuação ou ênfase aplicada à banda de agudos da EQ. Valores: -32 ~ +32

[F4] TONE

Você pode configurar parâmetros relativos à afinação e tonalidade de cada parte. Lembre-se de que as configurações feitas aqui são aplicadas como compensações aos ajustes efetuados no timbre através do modo Voice Edit.

[SF1] TUNE	
NoteShift	Determina o ajuste de afinação (transposição de tom) de cada parte, em semitons. Valores: -24 ~ +24
Detune	Determina o ajuste fino da afinação para cada parte. Valores: -12.8Hz ~ +12.7Hz
[SF2] FILTER	
Cutoff	Determina a frequência de corte do filtro para cada parte. Este parâmetro está disponível para o filtro LPF quando o filtro usado pela parte é uma combinação de LPF e HPF. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
Resonance	Determina a quantidade de ressonância ou ênfase na frequência de corte para cada parte. Este ajuste atenua ou enfatiza a ressonância aplicada ao elemento do timbre endereçado a cada parte. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
FEGDepth	Determina a profundidade do gerador de envoltória do filtro (intensidade no ajuste da frequência de corte) para cada parte. Valores: -64 ~ 0 ~ +63 NOTA: O ajuste da profundidade do gerador de envoltória do filtro (FEG Depth) não está disponível nas partes Plug-in. NOTA: Para detalhes sobre o filtro, veja a página 161.
[SF3] FEG (Filter Envelope Generator)	
Nesta tela você pode configurar os parâmetros do FEG (gerador de envoltória do filtro) para cada parte. NOTA: O ajuste do FEG não está disponível nas partes Plug-in.	
Attack (Attack Time)	Determina cada parâmetro do FEG de cada parte. Para detalhes sobre o FEG, veja página 161. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
Decay (Decay Time)	
Sustain (Sustain Level)	
Release (Release Level)	

[SF4] AEG (Ampl. Envelope Generator)	Nesta tela você pode configurar os parâmetros do AEG (gerador de envoltória da amplitude) para cada parte.
Attack (Attack Time)	Determina cada parâmetro do AEG para cada parte. Favor observar que o parâmetro Sustain Level não está disponível para as partes Plug-in. Valores: -64 ~ 0 ~ +63
Decay (Decay Time)	
Sustain (Sustain Level)	
Release (Release Level)	

[F5] RCV SW (Receive Switch)

Nesta tela você pode configurar como cada parte individual responde aos diversos dados MIDI, tais como mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro relevante está configurado para “on”, a parte correspondente responde aos dados apropriados de MIDI. Observe que existem duas telas diferentes (listadas abaixo) e você pode alternar entre elas pressionando a tecla [SF5]. Cada tela possui os mesmos parâmetros em formatos diferentes; use o tipo que lhe pareça mais adequado.

- Tela mostrando as quatro partes
- Tela mostrando todos os parâmetros de uma parte

Lembre-se de que como todos os parâmetros disponíveis não podem ser mostrados ao mesmo tempo na tela de quatro partes, você precisará usar os controles de cursor para rolar a tela e poder ver e configurar os demais parâmetros.

Valores: Veja abaixo. Parâmetros marcados com * não estão disponíveis na parte Plug-in.

CtrlChange (Control Change)	Indica todas as mensagens de Control Change.
PB (Pitch Bend)	Mensagens MIDI geradas ao usar a roda de Pitch Bend.
MW (Modulation Wheel)	Mensagens MIDI geradas ao usar a roda de Modulation.
RB (Ribbon Controller)*	Mensagens MIDI geradas ao usar a fita de controle (Ribbon Controller).
ChAT (Channel After Touch)	Mensagens MIDI geradas ao se fazer pressão com o dedo sobre o teclado.
FC1 (Foot Controller 1)*	Mensagens MIDI geradas ao usar o pedal controlador opcional conectado ao painel traseiro.
FC2 (Foot Controller 2)*	
Sus (Sustain)	Mensagens MIDI geradas ao usar o pedal de chave opcional conectado à entrada SUSTAIN do painel traseiro.
FS (Footswitch)*	Mensagens MIDI geradas ao usar o pedal de chave opcional conectado à entrada ASSIGNABLE do painel traseiro.
AS1 (Assign1)*, AS2 (Assign2)*	Mensagens MIDI geradas ao usar os botões rotativos ASSIGN1 e ASSIGN2 quando ambas as luzes [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas.
BC (Breath Controller)*	Mensagens MIDI geradas ao usar o controle por sopro opcional conectado à entrada BREATH no painel traseiro.
Exp (Expression)	Mensagens MIDI geradas ao usar o pedal controlador opcional conectado no painel traseiro.

Modo Performance Job [PERFORM] → seleciona Performance → [JOB]

O modo Performance Job possui várias operações básicas, tais como Inicialização e Cópia. Após configurar os parâmetros como solicitados na tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

NOTA: Dentre as partes de Audio mostradas na tela Job, Audio 1 indica a parte A/D Input. Quando a placa opcional AIEB2 está instalada neste sintetizador, Audio 2 indica a parte AIEB2 Input. Quando a interface opcional mLAN16E está instalada, Audio 2, 3, 4 e 5 indicam as partes mLAN Input.

[F1] INIT (Initialize)

Esta função permite restaurar (inicializar) todos os parâmetros da Performance para seus valores originais. Também permite inicializar seletivamente certos parâmetros, tais como configurações comuns, configurações de cada parte, etc — muito útil quando se quer criar uma Performance completamente nova, a partir do “zero”.

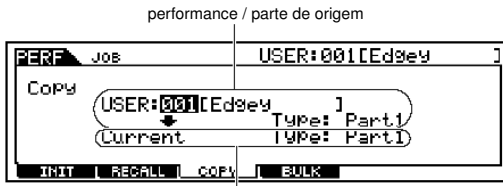
Tipo de parâmetro a ser inicializado

All (todas as configurações da Performance selecionada são inicializadas)
Common (as configurações parâmetros comuns da Performance selecionada são inicializados)
parte 1 - 4, PLG 1 - 3 (Plug-in parte 1 - 3), Audio 1 - 5

[F2] RECALL (Edit Recall)

Se você estiver editando uma performance e selecionar outra sem ter armazenado aquela que estava editando, todas as edições que você havia efetuado serão perdidas. Caso isso aconteça, você poderá usar a função de recuperação da edição (Edit Recall) para restaurar a Performance que estava sendo editada.

[F3] COPY



performance / parte de origem
tipo de dados da parte / performance de destino (a que está selecionada)

Nesta tela você pode copiar o configurações de parâmetros de partes de qualquer Performance inclusive a que está selecionada (mas não ainda armazenada) para uma determinada parte da Performance que você está editando. Isso é útil quando você está criando uma Performance e deseja usar algum parâmetro de outra Performance.

Performance/Parte de origem	Determina a performance e a parte a copiar. Você pode especificar "Current" (a performance que você está editando mas ainda não armazenou) como a performance de origem. Tipo: Part 1 - 4, PartP1 - P3 (Plug-in Part 1 - 3), PartA1 - A5 (Audio Part 1 - 5)
Tipo de dado da performance / parte de destino (performance selecionada)	Determina a parte da performance de destino. Tipo: Part 1 - 4, PartP1 - P3, PartA1 - A5, Arp, Effect (Reverb, Chorus) NOTA: Se você escolher Arp (Arpeggio) ou Effect, serão copiados os dados do Arpeggio ou as configurações do efeito para o timbre endereçado como parte de origem.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função permite que você envie todas as configurações de parâmetros editados na performance ora selecionada para um computador ou outro instrumento MIDI, para arquivar os dados. Para detalhes, consulte a página 185.

NOTA: Para poder executar o processo de Bulk Dump, você precisará configurar o número correto do dispositivo MIDI (MIDI Device Number), por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modo Performance Store

[PERFORM] → selec. Performance → [STORE]

Esta função permite que você armazene na memória do usuário (Flash ROM) a performance que foi editada. Para detalhes, consulte a página 91 na seção Guia Rápido.

Modo Song

• Criando Músicas —procedimento básico

Uma música consiste dos seguintes três tipos de dados:

- Dados de seqüência MIDI (criados nos modos Song Record, Song Edit e Song Job)
- Dados de configuração (criados no modo Song Play)
- Dados de mixagem (criados no modo Song Mixing/Mixing Edit e armazenados no modo Song Mixing Store)

Após criar os dados nesses modos descritos acima, armazene as configurações de mixagem no modo Song Mixing Store para arquivá-las como dados de música e salvar a música inteira no cartão SmartMedia ou no dispositivo de armazenamento USB, usando o modo File.

NOTA: Eventos MIDI que não são execução de notas (tais como seleção de número de timbre, volume, pan, e ajuste de efeitos), e que são necessários para iniciar uma música, não são gravados como dados de seqüência MIDI, mas sim armazenados como dados de mixagem.

⚠ CUIDADO

Pelo fato dos dados de música (dados de seqüência MIDI, dados de configuração e dados de mixagem) estarem gravados na memória DRAM (página 187), eles são perdidos quando o instrumento é desligado. Não deixe de salvar os dados da DRAM, criados pelos modos Record, Edit, Job e Mixing, para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento. Para detalhes, veja a página 132.

Modo Song Play

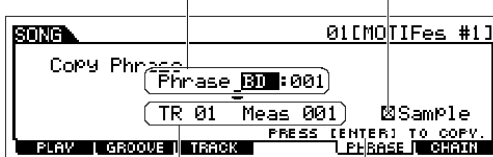
[SONG] → seleciona Song

[F1] PLAY	Veja página 55.
Loc1 (Location1), Loc2 (Location 2)	Indica o número do compasso em que a música deve posicionar usando o recurso de Location (página 58).
Trans (Transpose)	Determina o ajuste de transposição de tom para a música inteira, em semitons. Valores: -36 ~ +36 NOTA: Se a transposição é aplicada a um timbre de bateria, o resultado pode não ser musicalmente apropriado. Para assegurar a execução adequada de um timbre de bateria, configure o parâmetro Note Shift para a parte de bateria com um valor apropriado ([SONG] → [MIXING] → [EDIT] → seleciona Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).
MEAS (Measure)	Indica o número do tempo e do compasso atual da música corrente. Durante a execução, esta indicação muda automaticamente conforme a execução da música. Você pode entrar com o número do compasso desejado diretamente usando a janela Number Input acessada através da tecla [INFORMATION].
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode registrar nestas teclas os tipos de Arpeggio desejados e chamá-los a qualquer momento durante sua execução ao teclado. Consulte a página 105 da seção Guia Rápido.
[F2] GROOVE (Grid Groove)	<div data-bbox="159 1281 657 1429" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="699 1272 1436 1400" data-label="Text"> <p>A função Grid Groove possibilita ajustar a afinação, tempo, duração e dinâmica das notas de uma trilha especificada através de uma grade de um compasso com semicolcheias para criar "grooves" impossíveis de criar em programação de seqüenciadores. A função Grid Groove afeta a execução da música sem efetivamente alterar os dados seqüenciados.</p> </div> <div data-bbox="813 1422 1332 1556" data-label="Diagram"> </div>
NOTE OFST (Note Offset)	Aumenta ou diminui a altura das notas da grade selecionada, em semitons. Valores: -99 ~ +99
CLOCK SFT (Clock Shift)	Desloca o tempo das notas da grade selecionada, para frente ou para trás, em unidades de clock. Valores: -120 ~ +120
GATE OFST (Gate time Offset)	Aumenta ou diminui a duração das notas da grade selecionada, em unidades de clock. Valores: -120 ~ +120
VELO OFST (Velocity Offset)	Aumenta ou diminui a intensidade (key velocity) das notas da grade selecionada. Valores: -127 ~ +127
[F3] TRACK	
[SF1] CHANNEL	Nesta tela você pode configurar o canal e a porta de saída MIDI para cada uma das dezesseis pistas correspondentes ao gerador de timbres interno/externo.
OUT CH (Output Channel)	Configura o canal de saída MIDI para cada pista. As pistas configuradas como "Off" não tocarão. Valores: off, 01 ~ 16 NOTA: No modo Song/Pattern, as mensagens MIDI criadas ao se tocar no teclado, ou ao se ajustar botões e rodas, são enviadas ao bloco interno do gerador de timbres ou a instrumentos MIDI externos através do canal de saída MIDI da pista que está selecionada.

PORT	<p>Determina a porta de transmissão MIDI da respectiva pista. A execução das pistas configuradas como "off" não é enviada via MIDI. Ao usar o bloco do gerador interno de timbres, a porta aqui especificada fica disponível para as pistas endereçadas às partes Plug-in 1-3 (quando uma placa Plug-in do tipo Single Part está instalada) e às partes Multi Plug-in 17-32 (quando a placa PLG100-XG está instalada). As pistas que usam as partes do gerador interno de timbres deste sintetizador são automaticamente fixadas para a porta 1.</p> <p>Valores: off, 1 ~ 3</p> <p>NOTA: Os dados da porta podem ser enviados somente pelo terminal USB. Nenhum dado da porta é transmitido pelo conector MIDI OUT, mesmo que a pista correspondente esteja configurada para um número de porta específico.</p>
[SF2] OUT SW (Output Switch)	
INT SW (Internal Switch)	<p>Determina se os dados de execução são transmitidos ou não para o bloco do gerador interno de timbres.</p> <p>Valores: on, off</p>
EXT SW (External Switch)	<p>Determina se os dados de execução são transmitidos ou não para o equipamento MIDI externo via MIDI.</p> <p>Valores: on, off</p>
[SF3] TR LOOP (Track Loop)	<p>Nesta tela você pode determinar se os dados da pista são executados ou não em loops. O uso do Loop pode ser eficiente para repetir padrões curtos e frases no decorrer de uma música. Para detalhes, veja a página 238.</p> <p>Valores: off, on</p>

[F5] PHRASE

Se os dados de amostra estão incluídos na frase original, e você quiser copiar todos os dados, não se esqueça de marcar esta opção



frase de origem

especifique a pista e o compasso de destino da música selecionada

Após concluir as configurações, pressione a tecla [ENTER] para executar a cópia da frase.

Você pode copiar dados da pista de um padrão (frase) para a pista de uma música. Você também pode copiar frases pré-programadas (preset) que não estão endereçadas a uma pista de um padrão, usando a função Patch (página 241). Para detalhes, consulte a página 113 da seção Guia Rápido.

[F6] CHAIN

Esta função permite que se encadeie músicas para que sejam executadas em seqüência automática. Para detalhes, veja o Guia Rápido na página 59.

skip..... Pula (ignora) o número selecionado da seqüência e continua a execução no próximo número.
 stop Pára a execução da seqüência de músicas naquele número. Você pode reiniciar a execução encadeada a partir do próximo número, pressionando a tecla Play [>].
 end..... Indica o fim dos dados do encadeamento.

Modo Song Record

[SONG] → selec. Song → [O] (Record)

Modo Song Record Standby

[F1] SETUP

Type (Recording Type)	<p>Determina o método de gravação. Para detalhes sobre cada método, consulte a página 168 na seção Estrutura Básica.</p> <p>Valores: Quando RecTrack está configurado para qualquer valor de 1-16: replace, overdub, punch, step Quando RecTrack está configurado para Tempo: replace, punch, step Quando RecTrack está configurado para Scene: replace, punch Quando RecTrack está configurado para Multi: replace, overdub, punch</p> <p>NOTA: Quando está selecionado "punch", aparece na tela "Punch-in measure: beat" e "Punch-out measure: beat", que devem ser configurados. Se você tiver configurado os pontos Locate 1 e 2 (Loc1, Loc2; veja página 58), os pontos de punch-in/out podem ser configurados pressionando-se somente uma tecla. Mova o cursor para o valor de punch-in/out, e observe que aparece o item do menu "COPYLOC". Pressione a tecla [SF1] COPYLOC, e as configurações de punch-in/out são automaticamente endereçadas aos pontos de Locate existentes.</p> <p>NOTA: Quando está selecionado "step", você deve especificar o tipo de evento que será inserido.</p>
Quantize	<p>Este parâmetro está disponível quando Recording Type está configurado para qualquer outra opção que não seja "step". A quantização da gravação alinha os tempos das notas automaticamente, à medida que você grava. Você pode também configurar este parâmetro usando a janela de seleção Note Type acessada por meio da tecla [INFORMATION]. Para detalhes, veja a página 49.</p> <p>Valores: off, 60 (fusa), 80 (tercina de semi-colcheia), 120 (semi-colcheia), 160 (tercina de colcheia), 240 (colcheia), 320 (tercina de semínima), 480 (semínima)</p>

Event	Este parâmetro está disponível quando Recording Type está configurado para “step”. Isso permite a você especificar o tipo de evento a ser inserido. Valores: note, p.bend (pitch bend), CC#000~#119 (Control Change)
RecTrack	Determina a pista a ser gravada. Pressionando a tecla [F6] possibilita a você alternar entre gravação Single Track (uma pista) e gravação All Track (todas as pistas). Valores: tempo, scene, 1~16, multi
♪ (Tempo)	Determina o andamento da música. Valores: 001.0 ~300.0
Meas (Measure)	Determina o compasso a partir do qual começará a gravação da música.

[F2] VOICE

Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos aos timbres da pista de gravação. Estas configurações afetam a parte para a qual o canal de recepção (configurado no modo Mixing) combina com o canal de transmissão (output) da pista de gravação.

Voice	Determina o timbre usado pela pista de gravação. Quando o cursor está localizado aqui, você pode selecionar um timbre usando as teclas BANK, GROUP, NUMBER e a função de Category Search (página 62). Você também pode selecionar um timbre de amostra (Sample Voice) obtido através da função Sampling.
Volume	Determina o volume da pista de gravação. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição no estéreo da pista de gravação. Valores: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)
InsEF (Insertion Effect Part Sw.)	Determina se os efeitos de inserção são aplicados ou não na pista de gravação. Valores: on, off
♪ (Tempo)	Determina o andamento da música Valores: 001.0 ~300.0
Meas (Measure)	Determina o compasso a partir do qual começará a gravação da música.

[F3] ARP (Arpeggio)

Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos ao Arpeggio na pista de gravação.

Bank, Ctgr (Category), Type	Estes três parâmetros determinam o tipo de Arpeggio. O prefixo de três letras antes do nome do tipo indica o número da categoria selecionada. Valores: Consulte o livreto Data List.
VelLimit (Velocity Limit)	Determina os limites inferior e superior da faixa de intensidades de notas (key velocity) que podem disparar a execução do Arpeggio. O Arpeggio é executado quando você toca as notas com intensidades dentro desta faixa. Valores: 1 ~ 127
Hold	Determina se a execução do Arpeggio é “segurada” ou não. Quando este parâmetro está configurado como “on”, o Arpeggio toca em loop automaticamente, mesmo que você tire os dedos do teclado, e continua em loop até que a próxima nota seja tocada. Valores: sync-off, off, on NOTA: Para informações sobre sync-off, veja página 191.
PartSw (Part Switch)	Determina se o Arpeggio está ativado ou não para a parte do gerador de timbres correspondente à pista de gravação. Valores: off, on
Meas (Measure)	Determina o compasso a partir do qual começará a gravação da música. Este parâmetro é o mesmo que o parâmetro Meas da tela [F1] SETUP.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode registrar nestas teclas os tipos de Arpeggio desejados e chamá-los a qualquer momento durante sua execução ao teclado. Consulte a página 123 da seção Guia Rápido.

[F4] RECARP (Record Arpeggio)

RecArp (Record Arpeggio)	Determina se os dados da seqüência tocados pelo Arpeggio são gravados ou não na pista da música. Quando este parâmetro está configurado como “on”, a seqüência é gravada. Valores: off, on
OutputSwitch	Determina se os dados da seqüência tocados pelo Arpeggio durante a gravação são transmitidos ou não via MIDI. Quando este parâmetro está configurado como “on”, os dados da seqüência executada pelo Arpeggio durante a gravação são transmitidos via MIDI. Valores: off, on
TransmitCh (Transmit Channel)	Determina o canal de transmissão MIDI da execução do Arpeggio durante a gravação. Valores: 1 ~ 16, KbdCh

[F5] CLICK

Pressionando a tecla [F5] permite que você ligue ou desligue o som do clic (metrônomo) para a gravação.

[F6] ALL TR (All Track)/1TR (1 track)

Pressionando a tecla [F6] permite alternar entre a os modos de gravação Single Track (uma trilha) e All Track (todas as trilhas).

Durante a gravação da música

[SONG] → selec. Song → [O] (Record) → [>] (Play)

Realtime Recording

Consulte a página 118 na seção Guia Rápido.

Step Recording

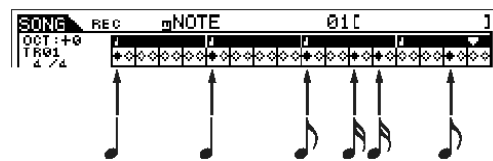
Exemplos de gravação passo-a-passo (Step Recording) são descritos na página 238.


[F1] SETUP

Ponteiro indicando a posição da nota atual.



gráfico de tempos



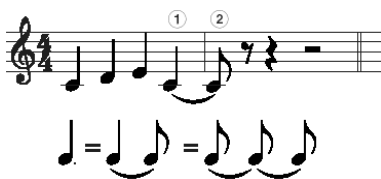
Beat Graph	Esta é a tela em que as notas são “colocadas” durante a gravação passo-a-passo. Quando o compasso é 4/4, a tela é dividida em quatro tempos (um compasso). Cada marca em forma de losango na tela representa uma figura de semicolcheia (cada semínima é dividida em oito figuras de semicolcheia). Por exemplo, se o padrão rítmico abaixo for inserido em um compasso 4/4, irá aparecer a tela mostrada acima à direita. 
Pointer	Determina a posição da entrada de dados. O ponteiro triangular acima do gráfico de tempo indica a posição da entrada de dados. Para mover o ponteiro para a direita ou para a esquerda, use as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial.
Value	Quando o evento a ser inserido ([F1] SETUP → Event) está configurado para “note”, este valor especifica a intensidade (força) com que a nota deve tocar. Valores: Quando Event está configurado para “note”: 1 ~ 127, kbd, rnd1 ~ rnd4 Quando Event está configurado para “p.bend”:- 8192 ~ +8191 Quando Event está configurado para “CC (Control Change 001 - 119)”: 000 ~ 127 Quando Event está configurado para “tempo” (com “RecTrack”) = tempo: 001 ~ 300 NOTA: Você pode selecionar “kbd” (keyboard) e “rnd1” - “rnd4” (random1 - 4) assim como os valores 1 - 127 quando o evento a ser inserido está configurado para “note”. Quando está selecionado “kbd”, a força real do toque será indicada pelo valor de “key velocity”. Quando um dos valores aleatórios estiver selecionado (random 1 - 4), será inserido um valor aleatório para a intensidade (força).
StepTime	Indica o tamanho do passo atual de gravação até a próxima nota a ser inserida. Isso determina até que posição o ponteiro irá avançar após ter sido inserida esta nota. Valores: 0001 - 0059, 32nd note (fusa), 16th note triplet (tercina de semicolcheia), 16th note (semicolcheia), 8th note triplet (tercina de colcheia), 8th note (colcheia), 1/4 note triplet (tercina de semínima), 1/4 note (semínima), half note (mínima), whole note (semibreve).
GateTime	Define o tempo de duração para se produzir ligaduras, staccato, etc. O tempo de “Gate” refere-se à duração de tempo das notas. Para uma mesma figura de semínima, por exemplo, um “gate” longo irá produzir uma ligadura, enquanto um “gate” curto irá produzir efeito de staccato. O tempo do “gate” é indicado como um percentual do valor do parâmetro Step Time (veja acima). Um ajuste de 50% produz um som staccato, valores entre 80% e 90% produzem durações normais, e um valor de 99% irá produzir uma ligadura. Valores: 1% ~ 200%

[F3] REST

Pressione [F3] para entrar com uma pausa com duração (figura) igual ao tempo especificado para o passo (Step Time). O ponto irá mover para frente para a próxima posição de entrada de dados. As pausas não aparecem na tela.

NOTA: Na verdade, no seqüenciador MIDI não existem dados representando as pausas. Quando é inserida uma “pausa” o ponteiro simplesmente se move para a frente, para a próxima posição de entrada de dados, deixando efetivamente uma pausa.

[F4] TIE



Quando é pressionada a tecla [F4] para entrar uma ligadura, a nota anterior é alongada pelo tempo completo do passo (Step Time). Por exemplo, na frase mostrada à esquerda, a nota 1 é inserida com um passo de semínima. Se o passo é alterado para uma nota de colcheia e é pressionada a tecla [F4], a nota 2 é inserida.

Notas pontuadas também podem ser inseridas usando a função TIE. Para produzir uma nota de semínima pontuada, por exemplo, configure o passo (Step Time) para colcheia, entre com a nota e então pressione [F4] duas vezes.

NOTA: Esta tela só está disponível quando o evento a ser inserido é do tipo “note”.

[F5] DELETE

Pressione esta tecla para apagar efetivamente os eventos de nota da posição atual.

[F6] BAK DEL (Back Delete)

Mova o ponteiro de volta um passo e apaga todas as notas naquela posição.

NOTA: Você pode apagar notas que foram entradas errado pressionando [F6] imediatamente após tê-las inserido (antes de alterar o valor do tempo do passo).

Modo Song Edit**[SONG] → selec. Song → [EDIT]**

Este modo lhe oferece controles abrangentes e detalhados para editar eventos MIDI de pistas individuais da música. Os eventos MIDI são mensagens (tais como Note On/Off, número de nota, número de program change, etc.) que constituem os dados da música gravada.

[F1] CHANGE

Mostra a lista de eventos da pista selecionada na música. Para informações sobre como editar a lista de eventos, veja a página 124.

[F2] VIEW FLT (View Filter)

Este filtro de visualização de eventos permite que você selecione os tipos de eventos que devem aparecer na tela da lista de eventos (tela [F1] CHANGE). Por exemplo, se você deseja editar apenas eventos de notas, marque a opção próximo de "Note" de forma que somente os eventos de notas aparecerão na tela da lista de eventos.

Valores: Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

[F5] CLR ALL (Clear

Pressione a tecla [F5] para remover todas as marcas de uma só vez.

[F6] SET ALL

Pressione a tecla [F6] para marcar todas as opções.

[F4] TR SEL (Track Select)

Pressionando esta tela você pode alternar entre as telas das pistas 1 a 16, pista SCN (Scene), e pista TMP (Tempo).

[F5] INSERT

Quando o cursor está localizado na posição desejada na tela [F1] CHANGE (lista de eventos), pressionado esta tecla dá acesso à tela para entrada de novos eventos MIDI no modo Song ou modo Pattern.

NOTA: Este é o tipo de dado mais comum —as notas individuais de uma música.

>NOTE (Note name)	Determina o nome da nota ou a altura específica da nota no teclado. Valores: C -2 ~ G8
>GATE (Gate time)	Determina a duração de tempo que a realmente toca, em tempos e clocks. Valores: 00:001 ~ 999:479 NOTA: Neste sintetizador, um clock é igual a 1/480 do tempo de semínima.
>VELO (Velocity)	Determina a intensidade (força) com que toca a nota selecionada. Valores: 1 ~ 127
PitchBend	Estes são os eventos que definem as mudanças contínuas de afinação, e são geradas pela operação na roda de Pitch Bend.
>DATA	Determina os dados de Pitch Bend. Valores: -8192 ~ +8191
ProgramChange	Estes eventos determinam o timbre para a pista selecionada.
>BANK	Determina o banco de timbres. Valores: 000 ~ 127, *** NOTA: As mensagens de Bank Select MSB e LSB são na verdade parte do conjunto de mensagens de Control Change (veja abaixo). Entretanto, como se aplicam especificamente à seleção de timbres, elas são grupadas e descritas aqui.
>PC NO (Program Change No.)	Determina o timbre específico (do banco selecionado com as mensagens MSB e LSB acima). Valores: 000 ~ 127 NOTA: Para uma lista completa de números de bancos e timbres, consulte a Voice List no livreto Data List.

ControlChange	Estes eventos controlam o som e certas características de resposta do timbre, e são geralmente gerados/gravados ao se usar dispositivos de controle (tais como roda de modulação, botões rotativos e deslizantes, ou pedais).
>CTRL NO (Control Number)	Determina o número do Control Change. Valores: 000 ~ 127 NOTA: Para detalhes sobre funções específicas endereçadas a cada um dos números, veja a página 182.
>DATA	Veja a página 182. Valores: 000 ~ 127
Ch.AfterTouch (Channel After Touch)	Este evento é gerado quando é feita pressão sobre o teclado, depois de uma ou mais notas já estarem tocando.
>DATA	Este parâmetro representa a quantidade de pressão aplicada à tecla. Valores: 000 ~ 127
PolyAfterTouch (Polyphonic Aftertouch)	Este evento é gerado quando se aplica pressão sobre uma tecla após aquela nota já estar tocando. Diferente do Channel Aftertouch (acima), este é gravado e aplicado para cada tecla individual em que se faz pressão.
>NOTE (Note name)	Determina a tecla em que o aftertouch é aplicado. Valores: C -2 ~ G8
>DATA	Representa a quantidade de pressão aplicada à tecla. Valores: 000 ~ 127
RPN (Registered Param. No.)	Este evento altera valores de parâmetros de cada parte do gerador de timbres. Este evento é usado para ajustar configurações da parte, tais como sensibilidade do Pitch Bend ou afinação.
>MSB-LSB	Veja a página 183. Valores: 000 ~ 127
>DATA (Data Entry MSB-LSB)	Veja a página 182. Valores: 000 ~ 127, *** NOTA: Normalmente são enviados três tipos de dados de control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100), e Data Entry MSB (6). Neste sintetizador, é adicionado também o Data Entry LSB (38), e o grupo resultante de eventos de control change é manipulado como um só na tela.
NRPN (Non Registered Param. No.)	Este evento altera valores de parâmetros de cada parte do gerador de timbres. Eles podem ser usados para editar o som via MIDI, permitindo editar configurações do filtro ou do EG, ou ajustar a afinação ou o nível de cada instrumento de um timbre de bateria.
>MSB-LSB	Veja a página 183. Valores: 000 ~ 127
>DATA (Data Entry MSB-LSB)	Veja a página 182. Valores: 000 ~ 127, *** NOTA: Normalmente são enviados três tipos de dados de control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), e Data Entry MSB (6). Neste sintetizador, este grupo de eventos de control change é manipulado em uma só tela. Para uma lista completa dos números disponíveis de RPN e NRPN e seus respectivos controles, consulte a tabela de Formato de Dados MIDI, no livreto Data List.
Exclusive (System Exclusive)	Este é um tipo de mensagem MIDI usada para troca de dados específicos entre modelos ou tipos iguais de equipamentos. Estes eventos são diferentes dependendo do fabricante ou modelo, e são incompatíveis entre equipamentos diferentes.
>DATA (HEX)	Veja a página 184. Valores: 00 ~ 7F, F7 (os dados devem ser inseridos em formato hexadecimal)

Modo Song Job

[SONG] → selec. Song → [JOB]

O modo Song Job contém um conjunto completo de ferramentas de edição e funções de transformação de dados que você pode usar para alterar o som de uma música.

Ele também inclui uma variedade de operações convenientes, como as de cópia e apagamento de dados.

Após configurar os parâmetros como requisitado pela tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

CUIDADO

Quando a operação do Job demora um pouco mais de tempo, é mostrada uma mensagem de "Executing..." no visor. Nunca tente desligar o instrumento enquanto a mensagem de "Executing..." estiver sendo mostrada. Desligar o instrumento nessa condição pode resultar em perda de todos os dados do usuário.

[F1] UNDO/REDO

O Job de Undo ("desfazer") cancela as alterações que você tenha feito na sua sessão de gravação, de edição ou Job, mais recente, restaurando os dados às suas condições anteriores. Isso permite que você recupere dados que foram perdidos acidentalmente. A opção de Redo ("refazer") está disponível somente após usar o Undo, e permite que você restaure as alterações que tinham sido desfeitas.

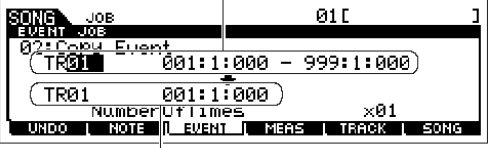
CUIDADO

O Undo/Redo não funciona nas operações de timbres de amostra (Sample Voice) e timbres de mixagem (Mixing Voice).

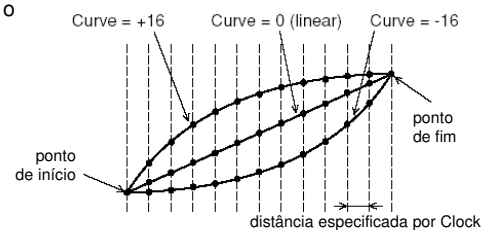
[F2] NOTE (Note data Job)

NOTA: Antes de executar o Job nos dados das notas, verifique se você especificou a pista (01~16, all) e a região (measure : beat : clock) sobre a qual o Job será aplicado.	
01: Quantize	Quantização é o processo de ajustar os tempos dos eventos de notas movendo-os para mais próximo do tempo exato. Você pode usar este recurso, por exemplo, para melhorar os tempos de uma execução gravada em tempo-real.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
Quantize (Resolution)	Determina para quais tempos os dados de notas da pista especificada serão alinhados. Valores: fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima, semicolcheia + tercina de semicolcheia, colcheia + tercina de colcheia
Strength	O valor de Strength define a "precisão" com que os eventos serão puxados na direção dos tempos de quantização mais próximos. Um ajuste de 100% efetua um acerto exato. Um ajuste de 0% resulta em nenhuma quantização. Valores: 000%~100%
SwingRate	Atrasa as notas dos tempos pares (contratempos) para produzir uma sensação de balanço. Por exemplo, se o compasso é 4/4 e o valor de quantização é a semínima, os tempos 2 e 4 do compasso serão atrasados. Quando é usado um valor de tercina (quíáltera) para a quantização, a última nota de cada tercina é atrasada. Quando o valor de quantização é um número par, os tempos serão atrasados. Valores: veja abaixo. Se o valor de quantização é semínima, colcheia, semicolcheia, ou fusa: 50%~75% Um ajuste de 100% é equivalente a duas vezes a duração do valor de quantização especificado. Um ajuste de 50% produz um acerto exato de tempo e portanto nenhum balanço. Valores acima de 51% aumentam a quantidade do balanço, com 75% sendo equivalente a um atraso de uma nota pontuada. Se o valor de quantização é tercina de semínima, tercina de colcheia, ou tercina de semicolcheia: 66%~83% Um ajuste de 100% é equivalente a três vezes a duração do valor de quantização especificado. Um ajuste de 66% produz um acerto exato de tempo e portanto nenhum balanço. Valores acima de 67% aumentam a quantidade do balanço, com 83% sendo equivalente a um atraso de um grupo de seis notas. Se o valor de quantização é colcheia + tercina de colcheia, semicolcheia + tercina de semicolcheia: 50%~66% Um ajuste de 100% é equivalente a duas vezes a duração de uma colcheia ou semicolcheia. Um ajuste de 50% produz um acerto exato de tempo e portanto nenhum balanço. Valores acima de 51% aumentam a quantidade de balanço, com 66% sendo equivalente ao atraso de uma tercina. NOTA: Se o valor de Swing for diferente de 100%, as notas são posicionadas após outras notas sem balanço, e as notas posteriores são atrasadas.
GateTime	Determina a duração das notas de tempos pares para melhorar o efeito de balanço. Quando é usada uma tercina como valor de quantização, é ajustada a duração da última nota de cada tercina. Quando o valor de quantização é uma colcheia + tercina de colcheia ou semicolcheia + tercina de semicolcheia, a duração da colcheia ou semicolcheia de tempo par será ajustada. Um ajuste de 100% deixa a duração inalterada. Se a duração for menor do que 1, o valor é arredondado para 1. Valores: 000%~200%
02: Modify Velocity	Este Job altera os valores de intensidade (key velocity) da faixa de notas especificada, permitindo-lhe aumentar ou diminuir seletivamente o volume daquelas notas. As alterações de intensidade são calculadas conforme a fórmula: intensidade ajustada = (valor original da intensidade x Rate) + Offset Se o resultado for igual ou menor do que zero, o valor é ajustado para 1. Se o resultado for maior do que 127, o valor é ajustado para 127.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
SetAll	Ajusta as intensidades de todas as notas da região selecionada para o mesmo valor fixo (1 a 127). Quando este parâmetro é configurado para "off", ele não terá qualquer efeito. Quando configurado para um valor diferente de "off" os parâmetros Rate e Offset são desabilitados e é mostrado "****" na tela. Valores: off (0), 001~127
Rate	Determina o percentual com que serão alteradas as intensidades (key velocity) originais das notas da região selecionada. Valores abaixo de 100% reduzem as intensidades, e valores acima de 100% aumentam as intensidades, proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All não está em "OFF" este parâmetro aparece como "****" e não pode ser alterado. Valores: 000% ~ 200%, ***
Offset	Adiciona um valor fixo aos valores de intensidade (key velocity) das notas que foram ajustados pelo parâmetro Rate. Um ajuste de 0 significa nenhuma adição. Valores abaixo de 0 fazem reduzir as intensidades, e valores acima de 0 aumentam as intensidades. Quando o parâmetro Set All não está em "OFF" este parâmetro aparece como "****" e não pode ser alterado. Valores: -127 ~ +127, ***
03: Modify Gate Time	Este Job altera as durações das notas da faixa especificada. As alterações da duração são calculadas conforme a fórmula abaixo: duração ajustada = (duração original x Rate) + Offset Se o resultado for igual ou menor do que zero, o valor é ajustado para 1.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
SetAll	Ajusta os tempos de passagem de todas as notas da região selecionada para o mesmo valor fixo. Quando este parâmetro é configurado para "off", ele não terá qualquer efeito. Quando configurado para um valor diferente de "off" os parâmetros Rate e Offset são desabilitados e é mostrado "****" na tela. Valores: off (0), 0001 ~ 9999

Rate	Determina o percentual pelo qual a duração das notas da região selecionada serão alteradas. Valores abaixo de 100% reduzem as notas, e valores acima de 100% aumentam as notas proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para outro valor diferente de "off", este parâmetro então aparece como "****" e não pode ser alterado. Valores: 000% ~ 200%, ***
Offset	Adiciona um valor fixo aos valores de duração das notas que foram ajustados pelo parâmetro Rate. Um ajuste de 0 significa nenhuma adição. Valores abaixo de 0 fazem reduzir as durações, e valores acima de 0 aumentam as intensidades. Quando o parâmetro Set All não está em "OFF" este parâmetro aparece como "****" e não pode ser alterado. Valores: -9999 ~ +9999, ***
04: Crescendo	Este Job permite que você crie um crescendo ou decrescendo sobre a região especificada. (o crescendo é um aumento gradual de volume, e o decrescendo é uma redução gradual).
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos /tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
VelocityRange	Determina a intensidade do crescendo ou decrescendo. Os valores de intensidade (key velocity) das notas da região especificada são aumentados ou reduzidos gradualmente, a partir da primeira nota da região. A intensidade da última nota da região passa a ser a sua intensidade original adicionada do valor de Velocity Range. Se o resultado ficar fora da faixa de 1 ~ 127, ele é ajustado para 1 ou 127. Valores acima de 0 produzem um crescendo, e valores abaixo de 0 produzem um decrescendo. Um ajuste de 0 não produz qualquer efeito. Valores: -127 ~ +127
05: Transpose	Permite alterar a tonalidade ou altura das notas da região especificada.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job é aplicado.
Note	Determina a região de alturas de notas sobre a qual o Job será aplicado. Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e pressionando a nota desejada no teclado (página 53). Valores: C-2 ~ G8
Transpose	Transpõe as notas da região especificada (em semitons). Um ajuste de +12 transpõe uma oitava acima, enquanto um ajuste de -12 transpõe uma oitava abaixo. Um ajuste de 0 não produz qualquer alteração. Valores: -127 ~ +127
06: Glide	Este Job substitui todas as notas, a partir da primeira da região especificada, por dados de pitchbend, produzindo uma passagem suave de uma nota para outra. Isso é ideal para produzir uma execução de guitarra, como slides ou efeito de bending.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
GlideTime	Determina a extensão do glide. Valores altos produzem glide longos entre as notas. Valores: 000~100
PBRange (Pitch Bend Range)	Determina a maior faixa de pitch bend a ser aplicada pelo Job de Glide (em semitons). Valores: 01~24
07: Create Roll	Este Job cria uma série de notas repetidas (como um rufo de tambor) na região especificada com alterações contínuas especificadas em passos de clock e intensidades. Isso é ideal para criar staccatos rápidos e efeitos de repetição.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
StartStep (Starting Step) EndStep (Ending Step)	Determina o tamanho do passo (isto é, o número de clocks) entre cada nota do rufo. Os valores de clock do início e do fim podem ser especificados, facilitando a criação dos rufos nos quais o tamanho do passo varia durante o rufo. Valores: StartStep: 001~999, EndStep: 001~999
Note	Determina a nota específica (ou instrumento no timbre de bateria) para o efeito de rufo. Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e pressionando a nota desejada no teclado (página 53). Valores: C-2~G8
StartVelo (Starting Velocity) EndVelo (Ending Velocity)	Determina a intensidade das notas do rufo. Pode-se especificar as intensidades inicial e final das notas, facilitando a criação de rufos em que a intensidade aumenta ou diminui. Isso lhe permite criar rufos que aumentam ou diminuem o volume gradualmente (crescendo/decrescendo) — uma técnica muito usada em dance music. Valores: StartVelo: 001~127, EndVelo: 001~127
08: Sort Chord	Este Job ordena eventos de acorde (eventos de notas simultâneas) em ordem de altura. A ordenação afeta a ordem das notas na tela da lista de eventos (página 124), mas não altera os tempos das notas. Quando é usado para pre-processar acordes antes de usar o Job Separate Chord (abaixo), o Chord Sort pode ser usado para simular a batida (strumming) de violão.

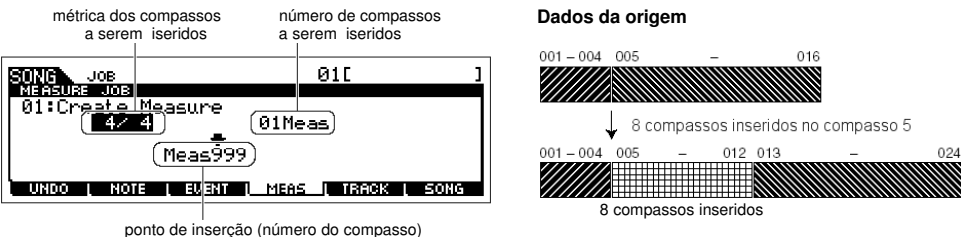
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job é aplicado.
Type	Determina como os dados de acordes de notas serão ordenados. Valores: up, down, up&down, down&up up As notas são ordenadas em ordem ascendente. Após executar este Job com esta configuração, execute o Job Separate Chord para criar uma batida de violão do tipo ascendente (upstroke strum). down..... As notas são ordenadas em ordem descendente. Após executar este Job com esta configuração, execute o Job Separate Chord para criar uma batida de violão do tipo descendente (downstroke strum) up&down As notas do acorde dos tempos fortes são ordenadas em ordem ascendente e as notas dos tempos fracos em ordem descendente, baseadas na configuração do Grid (abaixo). down&up As notas do acorde dos tempos fortes são ordenadas em ordem descendente e as notas dos tempos fracos em ordem ascendente, baseadas na configuração do Grid (abaixo).
Grid	Determina o tipo de nota que serve como base para o Job de Chord Sort. Valores: fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima
09: Separate Chord	Este Job separa levemente as notas em acordes dentro da região especificada, inserindo um número especificado de clocks entre cada nota. Use este Job após o Job de Chord Sort (acima), para criar uma batida de violão ascendente ou descendente.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job é aplicado.
Clock	Determina o número de clocks inseridos entre notas adjacentes de acordes. Valores: 000 ~999 NOTA: Observe que existem 480 clocks por semínima. NOTA: Não é possível separar acordes que se sobreponham, cruzando o acorde seguinte, com interseção das regiões (veja acima).
[F3] EVENT (Event Job)	
NOTA: Antes de executar o Job de Event, assegure-se de que especificou a pista e a região (compasso : tempo : clock) na qual o Job será aplicado. Favor observar que a pista a ser especificada varia dependendo do Job.	
01: Shift Clock	Este Job desloca todos os eventos na região especificada para frente ou para trás, por um número de clocks especificado.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, TMP, SCN, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job é aplicado.
Clock	Determina o quanto os dados serão atrasados ou adiantados, em compassos, tempos, e clocks. Valores: 000:0:000 ~ 999:3:479
Direction	Determina a direção em que os dados serão deslocados. ADVANCE move os dados na direção do início da música, enquanto DELAY desloca os dados na direção do fim da música. Valores: Advance, Delay
02: Copy Event	<p>pista e região de origem (compassos/tempos/clocks)</p>  <p>pista e posição (compassos/tempos/clocks) de destino</p> <p>Este Job copia todos os dados de uma região de origem especificada para um local de destino. Execute este Job após configurar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pista de origem (01-16, TMP, SCN, all) • região de origem (measure : beat : clock) • pista de destino (01-16, TMP, SCN, all) • região de destino (measure : beat : clock) • compasso inicial de destino • quantas vezes os dados serão copiados
NumberOfTimes	Determina o número de vezes que o dado é copiado. Valores: 01 ~ 99
⚠ CUIDADO Ao executar a cópia de eventos, os dados que estão no local de destino serão apagados.	
03: Erase Event	Este Job apaga todos os eventos especificados na região indicada, produzindo efetivamente um segmento de silêncio.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01-16, TMP, SCN, all) e a região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job é aplicado.
Event Type	Determina o tipo de evento a ser apagado. Todos os eventos são apagados quando é selecionado ALL. Os números individuais de control change podem ser especificados ao se apagar os eventos de control change. Valores: Quando TR está configurado como "01~16": Note (eventos de notas), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (todos os eventos) Quando TR está configurado como "TMP" (Tempo): TMP (andamento) Quando TR está configurado como "SCN" (Scene): SceneMemory (informação de mudança de cena), TrackMute (informação de mute de pista) * Você também pode especificar o número do CC (Control Change).
NOTA: Lembre-se de que ao aplicar este Job a uma pista com timbres de amostra (Sample Voices) são apagados os eventos que disparam as amostras, mas não são apagadas as amostras.	

04: Extract Event	Este Job move todas as instâncias do evento especificado de uma região especificada de uma pista para a mesma região de uma outra pista.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01 - 16) e região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
EventType	Seleciona o tipo de evento a ser extraído. Notas e números de control change podem ser especificados. Valores: Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)
→ TR	Determina a pista de destino (01 - 16).
05: Create Continuous Data	Este Job cria dados contínuos de pitch bend ou control change ao longo de uma região especificada.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01 - 16, TMP, all) e região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
EventType	Determina o tipo de evento a ser criado. Valores: PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), TMP (Tempo) * Você também pode especificar o número do CC (Control Change).
Data (Data Range)	Determina os limites inferior e superior da faixa de dados a ser criada. O valor da esquerda é o limite inferior, e o da direita é o limite superior. Valores: Quando o tipo de evento é configurado para PB: -8192~+8191 Quando o tipo de evento é configurado para TMP: 1.0~300.0 Quando o tipo de evento é configurado para outro tipo: 0~127
Clock	Determina o número de clocks a ser inserido entre os eventos criados. Valores: 001~999
Curve	Determina a "curva" de dados contínuos. Consulte o gráfico para verificar os formatos aproximados. Valores: -16 ~+16
NumberOfTimes	Determina o número de vezes que os dados criados serão repetidos. Por exemplo, se os dados criados estão na região M001:1:000 ~ M003:1:000 e este parâmetro está configurado para 03, os mesmos dados serão criados em M003:1:000 ~ M005:1:000 e M005:1:000 ~ M007:1:000. Este Job permite que você insira ajustes contínuos de volume ou variações da frequência de corte para criar efeitos de tremolo ou wah. Valores: 01~99
06: Thin Out	Este Job reduz a quantidade de eventos de um determinado tipo que estão presentes de forma contínua numa região especificada —permitindo a você liberar espaço de memória para dados adicionais.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01 - 16, TMP, all) e região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
EventType	Determina o tipo de evento a ter a quantidade reduzida. Valores: PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Você também pode especificar o número do CC (Control Change). NOTA: O Job de Thin Out não funcionará em dados contínuos que possuam um intervalo de clock maior do que 60 clocks por evento.
07: Modify Control Data	Este Job permite a você alterar os valores de um determinado tipo de control change—pitch bend, control change, aftertouch, etc.—na região especificada. As alterações dos dados são calculadas de acordo com a seguinte fórmula: Valor modificado = (valor original x Rate) + Offset. O valor modificado não pode exceder os limites mínimo e máximo do parâmetro. Qualquer resultado abaixo do mínimo será ajustado para o mínimo; Qualquer resultado acima do máximo será ajustado para o máximo.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01 - 16, TMP, all) e região de compassos/tempos/clocks sobre a qual o Job será aplicado.
EventType	Determina o tipo de evento a ser modificado. Valores: PB (Pitch Bend), CC (Control Change)*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo) * Você também pode especificar o número do CC (Control Change).
SetAll	Ajusta todos os eventos selecionados para um valor fixo. Quando configurado para "off" o parâmetro Set All não produz efeito. Quando configurado para outro valor que não seja "off", os parâmetros Rate e Offset estão indisponíveis e aparecem como "****" na tela. Valores: off, 000 ~127 (-8192 ~ +8191 para pitch bend, 0.1 ~ 300.0 para andamento)
Rate	Determina o percentual pelo qual os eventos selecionados serão deslocados de seus valores originais. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para qualquer valor que não seja "off" este parâmetro aparece como "****" e não pode ser alterado. Valores: 000% ~ 200%, ***
Offset	Adiciona um valor fixo aos valores dos eventos ajustados pelo parâmetro Rate. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para qualquer valor que não seja "off" este parâmetro aparece como "****" e não pode ser alterado. Valores: -127~127 (-8192 ~ +8191 para pitch bend, -275 ~ +275 para andamento), ***



08: Beat Stretch	Este Job executa expansão ou compressão de tempo sobre a região selecionada. Lembre-se de que esta operação afeta os tempos de todos os eventos, tempos e durações de notas.
TR (Track) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Determina a pista (01 - 16, all) e região de compassos/tempos/clocks na qual o Job é aplicado.
Rate	Determina a quantidade, na forma de percentual. Valores maiores do que 100% produzem uma expansão, e valores abaixo de 100% produzem compressão. Valores: 025%-400% NOTA: Somente os dados de MIDI são afetados por este Job. Os timbres de amostras não são expandido nem comprimidos. No entanto, para amostras gravadas usando o recurso Slice+Seq, o Job Beat Stretch expande ou comprime os tempos das notas, passos e durações que controlam a reprodução das amostras "fatiadas". Os dados das amostras, propriamente ditos, não são afetados.

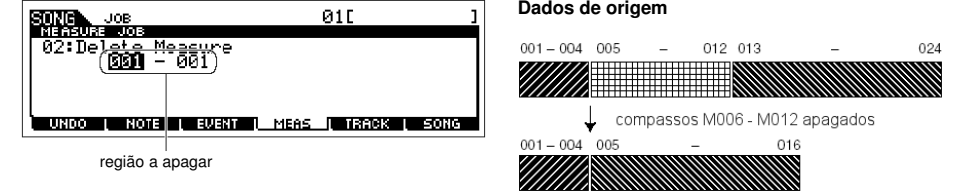
[F4] MEAS (Measure Job)

01: Create Measure	Este Job cria compassos vazios na região indicada em todas as pistas.  métrica dos compassos a serem inseridos número de compassos a serem inseridos ponto de inserção (número do compasso) Dados da origem 001 - 004 005 - - 016 8 compassos inseridos no compasso 5 001 - 004 005 - 012 013 - - 024 8 compassos inseridos
---------------------------	---

Meter of measures to be inserted	Determina a fórmula de compasso ou métrica dos compassos a serem criados. Você poderá achar mais conveniente usar este parâmetro quando precisar criar uma música que incorpore alterações de métrica. Valores: 1/16~16/16, 1/8~16/8, 1/4~8/4
---	--

Insertion point (Measure number)	Determina o ponto de inserção (número do compasso) onde os novos compassos vazios serão incluídos. Valores: 001~999
---	--

Number of measures to be inserted	Determina o número de compassos vazios a serem criados e inseridos. Valores: 01~99 NOTA: Quando é inserido um compasso vazio, os dados do compasso e da métrica existentes após o ponto de inserção serão devidamente movidos para a frente. NOTA: Se o ponto de inserção for configurado para após o último compasso que contém dados, apenas os dados de métrica no ponto de inserção serão configurados, sem de fato inserir os compassos.
--	--

02: Delete Measure	Este Job apaga os compassos especificados. Os dados de compassos e de métrica existentes após os compassos apagados serão devidamente movidos para trás.  região a apagar Dados de origem 001 - 004 005 - 012 013 - - 024 compassos M006 - M012 apagados 001 - 004 005 - 016
---------------------------	---

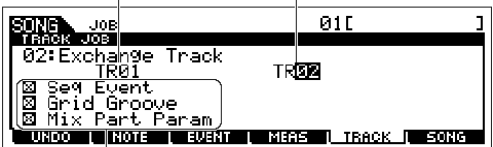
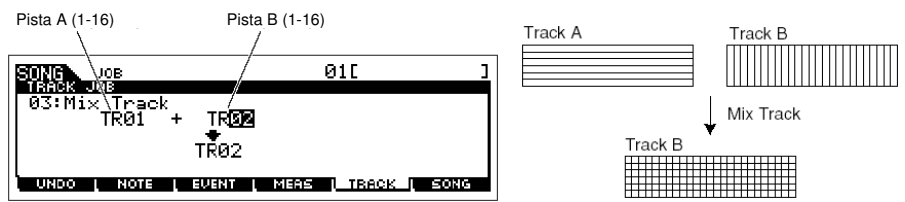
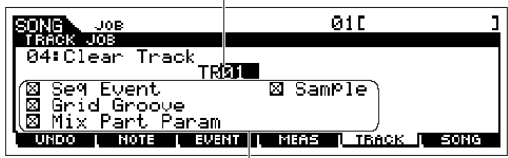
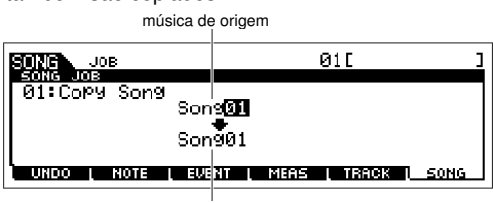
Delete Range	Valores: 001~999 NOTA: Lembre-se de que ao aplicar este Job em uma região de compassos com timbres de amostra (Sample Voices) fará apagar os eventos que disparam as amostras, mas as amostras em si não serão de fato apagadas.
---------------------	--

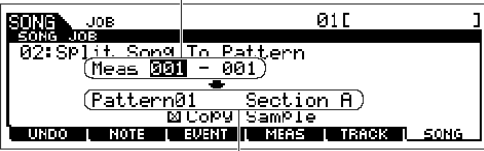
[F5] TRACK (Track Job)

01: Copy Track	Este Job copia todos os dados de uma determinada pista de origem para a pista de destino especificada.  música e pista de origem música e pista de destino tipo de dados a serem copiados ⚠ CUIDADO Ao executar a cópia de eventos, os dados que estão no local de destino serão apagados. ⚠ CUIDADO O recurso de Undo/Redo não pode ser usado para desfazer ou refazer a operação de cópia de um timbre de amostra.
-----------------------	---

Data Type to be copied	Determina os tipos de dados a serem copiados. Selecione o tipo desejado marcando a opção apropriada. Valores: Seq Event (todos os eventos da pista), Grid Groove (para a pista selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros de mixagem da parte), Sample (todas as amostras usadas na pista)
-------------------------------	--

NOTA: Quando não há memória suficiente disponível na música de destino para dados de timbres de amostra, será mostrada na tela uma mensagem de alerta e os dados de timbres de amostra não serão copiados. Se isso ocorrer, use o Job de Sample 02 "Delete" (página 256) para apagar amostras que não estão sendo usadas, e então tente novamente a operação.

<p>02: Exchange Track</p>	<p>trilhas designadas para a operação de troca (1 - 16)</p>  <p>Este Job troca o tipo de dados especificado de uma pista para outra na música selecionada.</p> <p>tipo de dados a serem trocados</p>
<p>Data Type to be exchanged</p>	<p>Determina os tipos de dados a serem trocados. Selecione o tipo desejado marcando a opção apropriada.</p> <p>Valores: Seq Event (todos os eventos da pista), Grid Groove (para a pista selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros de mixagem da parte)</p>
<p>03: Mix Track</p>	<p>Este Job mistura todos os dados de duas pistas selecionadas ("A" e "B"), e coloca o resultado na pista B. Uma aplicação útil para isto seria para liberar os dados da pista A, permitindo gravar novos dados nela.</p> 
<p>Target tracks for the Mix operation</p>	<p>Valores: 01~16</p> <p>NOTA: Lembre-se de que ao aplicar este Job em pistas com timbres de amostra (Sample Voices), os timbres de amostra não são misturados.</p>
<p>04: Clear Track</p>	<p>Este Job apaga todos os dados do tipo selecionado da pista selecionada, ou de todas as pistas.</p> <p>pista em que os dados serão apagados (1-16, TMP, SCN, all)</p>  <p>⚠ CUIDADO O recurso de Undo/Redo não pode ser usado para desfazer ou refazer a operação de apagar nas pistas que contêm dados de amostras.</p> <p>dados a serem apagados</p>
<p>Data type to be cleared</p>	<p>Determina os tipos de dados a serem apagados. Selecione o tipo desejado marcando a opção apropriada.</p> <p>Valores: Seq Event (todos os eventos da pista), Grid Groove (para a pista selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros de mixagem da parte), Sample (todas as amostras usadas na pista)</p>
<p>05: Normalize Play Effect</p>	<p>Este Job re-escreve os dados na pista selecionada de forma a incorporar os valores atuais do Grid Groove.</p>
<p>TR (Track)</p>	<p>Determina a pista da música na qual o Job será aplicado.</p> <p>Valores: 01~16, all</p>
<p>06: Divide Drum Track</p>	<p>Separa os eventos de notas de uma execução de bateria endereçada para a pista especificada, e coloca as notas correspondentes em instrumentos diferentes de bateria em pistas separadas (pistas 1 a 8).</p>
<p>TR (Track)</p>	<p>Determina a pista da música onde o Job será aplicado.</p> <p>Valores: 01 ~ 16</p>
<p>07: Put Track To Arp</p>	<p>Este Job copia os dados de determinados compassos de uma pista para criar dados de Arpeggio. Para detalhes, consulte a página 130 na seção Guia Rápido.</p>
<p>[F6] SONG (Song Job)</p>	
<p>01: Copy Song</p>	<p>Este Job copia todos os dados de uma música selecionada para outra música. Os timbres de amostra (Sample Voice) e os timbres de mixagem (Mixing Voice) usados na música de origem também são copiados.</p>  <p>⚠ CUIDADO Este Job apaga os dados existentes na música de destino.</p>

02: Split Song To Pattern	<p>Este Job lhe permite copiar uma parte de música atual – todas as 16 pistas de uma região especificada – para um determinado padrão, possibilitando a você usar os dados da música para criar um padrão.</p> <p>região da música de origem (em compassos)</p>  <p>padrão e seção de destino</p> <p>⚠ CUIDADO Este Job apaga os dados existentes no padrão e seção de destino.</p>
Copy Sample	<p>Quando esta opção está marcada, os timbres de amostra endereçados a cada pista na música de origem são copiados para o padrão de destino como timbres de amostra (Sample Voices) e são endereçados às pistas correspondentes daquele padrão. esta opção não tem efeito se não houver timbres de amostra endereçados às pistas na música de origem.</p>
03: Clear Song	<p>Este Job apaga todos os dados de uma música ou de todas as músicas, incluindo os timbres de amostras e os timbres de mixagem.</p>
04: Song Name	<p>Este Job permite a você designar um nome à música selecionada. Veja “Operação Básica” na página 53.</p>

Modo Song Mixing [SONG] → seleciona Song → [MIXING]

Neste modo, você pode configurar os dados de mixagem de suas músicas, e ajustar vários parâmetros para as partes do gerador de timbres —inclusive o timbre desejado, bem como seu volume, pan, EQ, efeitos e outras configurações. Pressionando a tecla [F6] pode-se alternar entre a tela das partes 1 - 16 às quais os timbres internos estão endereçados, a tela das partes Multi Plugin (17 - 32) às quais os timbres PLG100-XG estão endereçados, e a tela das partes Plug-in (PLG1 - 3) às quais os timbres Plug-in de uma placa do tipo single part estão endereçados. Os parâmetros de mixagem não são efetivamente parte dos dados da seqüência de cada pista, mas sim configurações do gerador de timbres, uma vez que ele toca com os dados da música. Dessa forma, esses parâmetros de mixagem não são registrados nas pistas da música.

⚠ CUIDADO

As configurações de parâmetros efetuadas no modo Song Mixing e no modo Song Mixing Edit devem ser armazenadas na memória interna (DRAM) como parte dos dados da música. Além disso, não se esqueça de salvar todos os dados da música (inclusive as configurações de mixagem) em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, pois os dados da DRAM são armazenados apenas temporariamente (página 187).

NOTA: As configurações de parâmetros no modo Song Mixing e no modo Song Mixing Edit podem ser armazenadas como um modelo na memória interna Flash ROM, assim como podem ser armazenados como parte da música. Veja página 104 para detalhes.

[F1] VOL/PAN

Nesta tela você pode configurar o Pan e o Volume para cada parte (pista).

NOTA: Você pode selecionar uma parte movendo o cursor ou usando as teclas NUMBER quando o indicador [TRACK SELECT] está aceso (página 58).

PAN	<p>Determina a posição no estéreo para cada parte.</p> <p>Valores: L63 (tudo para a esquerda)~C (centro)~R63 (tudo para a direita)</p>
VOLUME	<p>Determina o volume para cada parte, possibilitando a você configurar o nível ótimo de equilíbrio entre todas as partes.</p> <p>Valores: 0~127</p> <p>NOTA: Você também pode ajustar o volume usando os controles deslizantes (Sliders). Veja página 130 para detalhes.</p>

[F2] VOICE

Nesta tela você pode selecionar um timbre (Voice) para cada parte. Os timbres de amostra (Sample Voices) e os timbres de mixagem (Mixing Voices) também podem ser selecionados.

NOTA: Você pode selecionar uma parte movendo o cursor ou usando as teclas NUMBER quando o indicador [TRACK SELECT] está aceso (página 58).

NOTA: A função Category Search também pode ser usada para selecionar timbres aqui, exceto para timbres das partes Multipart Plug-in 17 a 32 (Quando houver uma placa opcional PLG100-XG instalada), timbres de amostra, e timbres de mixagem.

[F3] EFFECT

Pressionando a tecla [F3] EFFECT no modo Song Mixing dá acesso à tela [SONG] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT no modo Song Mixing Edit. Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relativos a efeitos da música atual. Veja página 235 para detalhes.

[F4] EF SEND (Effect Send)

Nesta tela você pode efetuar configurações básicas de efeitos para cada parte —nível de mandada para o efeito do sistema (Reverb, Chorus) e também nível “seco” (sem efeito) para os efeitos de inserção.

NOTA: Para informações sobre as conexões de efeito no modo Song, veja a página 180.

[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Pressione a tecla [F5] VCE ED no modo Song Mixing para entrar no modo Mixing Voice Edit. Pressione a tecla [EXIT] para retornar à tela original no modo Song Mixing. Para detalhes, veja a página 105.

Os timbres normais podem ser editados especificamente para uso com os modos Song/Pattern, criando-se um “timbre de mixagem” dedicado. Consulte a seção “Modo Mixing Voice” na página 249 para detalhes.

[F6] 17-32/PLG1-3/1-16

Pressionando esta tela você pode alternar entre as telas das partes. As partes 1 - 16 são as partes dos timbres do gerador interno, as partes 17 a 32 são da placa opcional Multi Plug-in PLG100-XG, e as partes PLG1 - 3 são da placa opcional Plug-in do tipo single part.

NOTA: Favor observar que as configurações das partes Multi-Part Plug-in (17~32) não se aplicam a uma música individual, mas a todas as 64 músicas.

NOTA: Se você deseja editar parâmetros mais detalhados da mixagem, você pode entrar no modo Song Mixing Edit pressionando a tecla [EDIT].

Modo Song Mixing Edit**[SONG] → seleciona Song → [MIXING] → [EDIT]**

Este modo oferece parâmetros de mixagem mais detalhados do que o modo Song Mixing.

Lembre-se de que os parâmetros de mixagem da música não são efetivamente parte dos dados de seqüenciamento da música em cada pista, mas sim configurações do gerador de timbres, que toca os dados da música. Portanto, as configurações de parâmetros de mixagem da música não são registradas nas pistas da música.

⚠ CUIDADO

As configurações de parâmetros efetuadas no modo Song Mixing e no modo Song Mixing Edit devem ser armazenadas na memória interna (DRAM) como parte dos dados da música. Além disso, não se esqueça de salvar todos os dados da música (inclusive as configurações de mixagem) em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, pois os dados da DRAM são armazenados apenas temporariamente (página 187).

NOTA: As configurações de parâmetros no modo Song Mixing e no modo Song Mixing Edit podem ser armazenadas como um modelo na memória interna Flash ROM, assim como podem ser armazenados como parte da música. Veja página 104 para detalhes.

Common Edit**[SONG] → seleciona Song → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]**

Use o Common Edit para editar as configurações comuns a todas as partes.

NOTA: As operações de Common Edit não podem ser executadas nas partes Multi-part Plug-in 17 - 32.

[F1] GENERAL**[SF1] MEQ OFS
(Master EQ Offset)**

Os parâmetros de mixagem possuem configurações de EQ global para todas as partes da música selecionada (veja "MEQ", abaixo). As configurações efetuadas aqui nesta tela são aplicadas como correções adicionais sobre as configurações do MEQ.

Valores: -64~+63

[SF5] OTHER**KnobAssign**

Determina a função dos botões rotativos (Knobs) endereçáveis (1 a 4). Pressionando qualquer das teclas [KNOB CONTROL FUNCTION] no painel configura a função da linha selecionada, que é automaticamente armazenada na memória da música que está selecionada.

Valores: pan, tone, assign, partEQ, MEF, arpFx

**Assign A, Assign B,
Assign 1, Assign 2**

Permite configurar e memorizar os valores de cada botão rotativo (Assign Knob A, B, 1, e 2), a partir do próprio botão. Basta girar o botão para a configuração desejada.

Valores: -64 ~ 0 ~ +63

[F2] MEQ/MEF (Master EQ/Master Effect)**[SF1] MEQ (Master EQ)**

Nesta tela você pode aplicar equalização de cinco bandas em todas as partes da música selecionada. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja página 214.

[SF2] MEF (Master Effect)

Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos ao efeito master (página 177). Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 214.

[F3] ARP (Arpeggio)**[SF1] TYPE**

Os parâmetros básicos (ex: tipo) do Arpeggio estão nesta tela. O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit (página 191), exceto que a configuração de Tempo (andamento) não está disponível aqui, pois o Arpeggio toca de acordo com o andamento da música.

[SF2] LIMIT

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja a página 191.

[SF3] PLAY FX (Play Effect)

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja a página 192.

**[SF4] OUT CH
(Output Channel)**

O mesmo que no modo Performance Common Edit. Veja a página 214.

[F4] CTL ASN (Controller Assign)

Nesta tela você pode endereçar números de Control Change para dispositivos de controle do instrumento (ex: botões rotativos), para cada música. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 214.

[F5] AUDIO IN

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relativos à parte de Audio Input no modo Song. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 214.

[F6] EFFECT

NOTA: Para informações sobre conexões de efeitos no modo Song, veja a página 180.

[SF1] CONNECT	Esta tela lhe dá um controle abrangente sobre as conexões de efeitos. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 215.
[SF2] INS SW (Insertion Switch)	Os efeitos de inserção podem ser aplicados em até oito partes. Esta tela permite que você configure em quais partes os efeitos de inserção serão aplicados.
[SF3] PLG EF (Plug-in Effect)	Esta tela permite que você configure os parâmetros relativos ao efeito de inserção Plug-in, quando a placa Plug-in de efeito PLG100-VH está instalada. Para detalhes sobre cada parâmetro, consulte o manual que acompanha a placa PLG100-VH.
[SF4] REVERB	O número de parâmetros e respectivos valores disponíveis difere dependendo do tipo de efeito que está selecionado. Para mais informações, veja a lista de tipos de efeitos no livreto Data List.
[SF5] CHORUS	

Part Edit

[SONG] → seleciona Song → [MIXING] → [EDIT] → selec. Part

Estes parâmetros são para a edição individual das partes que compõem uma mixagem de música. Pressione a tecla [F6] para alternar entre as várias telas de partes —a tela das partes 1 - 16 às quais os timbres internos estão endereçados, a tela das partes Multi Plugin (17 - 32) às quais os timbres PLG100-XG estão endereçados, e a tela das partes Plug-in (PLG1 - 3) às quais os timbres Plug-in de uma placa do tipo single part estão endereçados.

NOTA: Favor observar que as configurações das partes Multi-Part Plug-in (17~32) não se aplicam a uma música individual, mas a todas as 64 músicas.

[F1] VOICE

[SF1] VOICE	Determina o timbre (Voice) para cada parte. Para detalhes, veja a página 102. NOTA: Quando o cursor está localizado no banco (Bank), você pode selecionar um timbre (Voice) - exceto os timbres de amostras, timbres de mixagem e timbres de Multi-part Plug-in - usando o método explicado no Guia Rápido da página 102.
[SF2] MODE	
Mono/Poly	Determina o método de execução do timbre para cada parte —monofônico (somente uma nota de cada vez) ou polifônico (várias notas simultâneas). Valores: mono, poly NOTA: Este parâmetro não está disponível para a parte quando a ela está endereçado um timbre de bateria.
ArpSwitch (Arpeggio Switch)	Determina se o Arpeggio está ativo ou não para a parte selecionada. Valores: on, off NOTA: O parâmetro Arpeggio Switch é aplicado somente a uma parte de cada vez. Ele não pode ser aplicado a várias partes simultaneamente. NOTA: O parâmetro Arpeggio Switch não está disponível para as partes Multi-part Plug-in 17~32.
ReceiveCh (Receive Channel)	Determina o canal de recepção MIDI para a parte selecionada. Como os dados MIDI podem vir de vários canais de uma vez, você deve configurar este parâmetro para corresponder ao canal específico em que os dados do controle desejado estão sendo enviados. Valores: 01~16, off
[SF3] LIMIT	Nesta tela você pode determinar a região de notas e a faixa de intensidade das notas para cada parte. Os parâmetros são os mesmos que no modo Performance Part Edit. Veja a página 216.
[SF4] PORTA (Portamento)	Determina os parâmetros do portamento para cada parte. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Part Edit. Veja a página 216. NOTA: A configuração de modo não está disponível para as partes Multi Plug-in 17-32 e as partes Plug-in 1-3.
[SF5] OTHER	O mesmo que no modo Performance Part Edit. Veja a página 217. NOTA: Para as partes Multi-part Plug-in 17 - 32 e Plug-in 1 - 3, os parâmetros Pitch Bend Upper e Pitch Bend Lower tronam-se um único parâmetro: PB Range. Os valores Upper e Lower não podem ser configurados independentemente nas partes Plug-in. Veja a página 164.

[F2] OUTPUT

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)	O mesmo que no modo Performance Part Edit. Veja a página 217. NOTA: A configuração de Voice Element Pan não está disponível para as partes Multi Plug-in 17-32 e as partes Plug-in 1-3..
[SF2] EF SEND (Effect Send)	O mesmo que no modo Performance Part Edit. Veja a página 217.
[SF3] SELECT (Output Select)	Nesta tela você pode endereçar partes individuais para conectores de saída de áudio independentes. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Part Edit. Veja a página 218.

[F3] EQ (Equalizer)

Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos à EQ da parte (página 178). Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Part Edit. Veja a página 218.

[F4] TONE

[SF1] TUNE O mesmo que no modo Performance Part Edit. Veja a página 218.

[SF2] FILTER O mesmo que no modo Performance Part Edit. Veja a página 218.
NOTA: O ajuste de FEG Depth não está disponível para as partes Multi-part Plug-in 17 - 32 e Plug-in 1 - 3.

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator) Nesta tela você pode configurar os parâmetros do FEG (gerador de envoltória do filtro) para cada parte. Os parâmetros corrigem os parâmetros correspondentes configurados no timbre endereçado, editados pelo modo Voice (Element) Edit (página 198). Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Part Edit. Veja a página 218.

NOTA: A configuração do FEG não está disponível para as partes Multi-part Plug-in 17 - 32 e Plug-in 1 - 3, nem nas partes que contêm timbre de bateria.

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator) Nesta tela você pode configurar os parâmetros do AEG (gerador de envoltória de amplitude) para cada parte. Os parâmetros corrigem os parâmetros correspondentes configurados no timbre endereçado, editados pelo modo Voice (Element) Edit (página 200). Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Part Edit. Veja a página 219.

NOTA: A configuração do Sustain não está disponível para as partes Multi-part Plug-in 17 - 32 e Plug-in 1 - 3, nem nas partes que contêm timbre de bateria.

NOTA: A configuração do Release não está disponível para as partes que contêm timbre de bateria.

[F5] RCV SW (Receive Switch)

Nesta tela você pode configurar como cada parte individual responde a vários dados de MIDI, tais como Control Change e Program Change. Quando os parâmetros relevantes estão configurados como “on”, a parte correspondente responde aos dados de MIDI apropriados.

Observe que existem dois tipos de telas listados abaixo e que você pode alternar entre elas pressionando a tecla [SF5]. Cada tela possui as mesmas configurações em formatos diferentes; use o tipo de tela que lhe pareça mais adequado.

• **Tela mostrando quatro partes**

Esta tela mostra o estado das chaves de recepção para quatro partes de cada vez. Configure as chaves das partes desejadas para “on” ou “off”, nos tipos de dados MIDI correspondentes. Para visualizar e editar outro conjunto de quatro partes, pressione a tecla [NUMBER] apropriada, [1] a [16].

Lembre-se de que como todos os parâmetros disponíveis não podem ser mostrados ao mesmo tempo, você terá que usar o cursor para rolar a tela e poder ver e configurar os demais parâmetros.

• **Tela mostrando todos os parâmetros de uma parte**

Esta tela mostra todas as chaves de recepção de uma única parte que foi selecionada. Configure as chaves desejadas para “on” ou “off”, nos tipos de dados MIDI correspondentes. Para selecionar outras partes, use as teclas NUMBER [1] - [16] (certificando-se de que a tecla [TRACK SELECT] está acesa).

Modo Song Mixing Job [SONG] → selec. Song → [MIXING] → [JOB]

O modo Song Mixing Job possui várias operações básicas, tais como inicialização e cópia. Após configurar os parâmetros como desejado a partir da tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

NOTA: Dentre as partes de áudio mostradas na tela Song Mixing Job, Audio Part 1 indica a parte A/D Input. Quando existe uma placa opcional AIEB2 instalada, Audio Part 2 indica a parte AIEB2 Input. Quando existe uma interface opcional mLAN16E instalada, Audio Parts 2 - 5 são as partes mLAN Input.

[F1] INIT (Initialize)

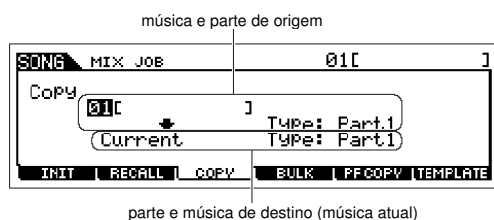
Esta função permite que você restaure (inicialize) todos os parâmetros de mixagem da música para seus valores originais. Ela também permite inicializar seletivamente certos parâmetros, tais como configurações comuns, configurações de cada parte, e assim por diante —muito útil quando se cria um programa de mixagem de música completamente novo, a partir do “zero”.

Tipos de parâmetros a serem inicializados: All, Common (configurações de parâmetros comuns da mixagem da música selecionada), Part 1~16, PLG 1~3, Audio1~5

[F2] RECALL (Edit Recall)

Se você estiver editando um programa de mixagem de música (Song Mixing) e selecionar outro sem ter armazenado aquele que estava editando, todas as edições que você havia efetuado serão perdidas. Caso isso aconteça, você poderá usar a função de recuperação da edição (Edit Recall) para restaurar o timbre que estava sendo editado.

[F3] COPY



Nesta tela você pode copiar configurações de parâmetros de uma parte de um programa de mixagem (Song Mixing), inclusive o que está sendo editado mas não foi salvo, para uma determinada parte do programa que você está editando. Isso é útil quando você quer usar alguma configuração de outro programa.

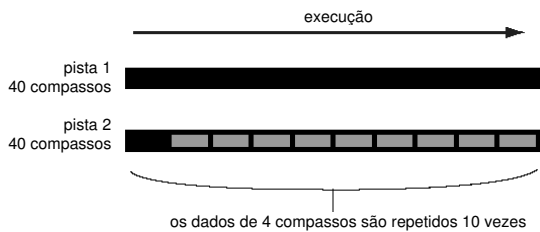
Source song	Seleciona a música e a parte a ser copiada. Você pode especificar “Current” (a mixagem que você está editando, mas ainda não armazenou) como a música de origem. Parte a ser copiada (Type): Part 1~16, PartP1~P3 (Plug-in Part 1~3), PartA1~A5 (Audio Part 1~5)
--------------------	--

● Informação suplementar

Loop de pista da música —exemplo de configuração

[SONG] → [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP (Track Loop) (pág. 222)

No exemplo abaixo, uma música de 40 compassos foi gravada e a pista 1 está configurada para executar normalmente durante os 40 compassos. A pista 2 foi configurada para "loop", e irá repetir até que a tecla [] (Stop) seja pressionada.

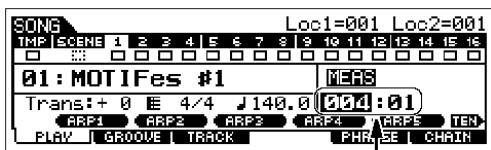


Quando o loop da pista está ativado, você pode especificar a região do loop (apenas o ponto final pode ser configurado; o ponto inicial da execução do loop é fixo, no início da música).

⚠ CUIDADO

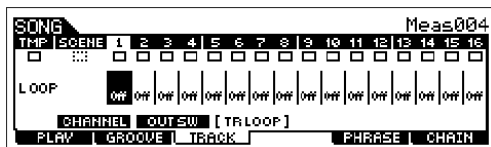
Favor observar que ao ativar a execução da pista em loop fará apagar os dados da região que não estão no loop.

1. Pressione a tecla [F1] para acessar a tela de Song Play. Aqui, altere o compasso atual —este será usado como o último compasso do loop.

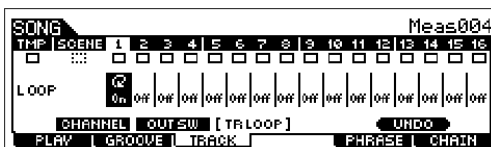


neste exemplo, configurado para "004"

2. Acesse a tela [F3] TRACK → [SF3] TR LOOP e mova o cursor para a pista a ser posta em loop.



3. Ative o loop da pista usando as teclas de [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial (será solicitada uma confirmação na tela).
4. Pressione a tecla [INC/YES]. O loop está ativado e os dados após o ponto final do loop são apagados.



Se você quiser restaurar os dados apagados e desativar o loop na pista, pressione a tecla [SF5] UNDO.

⚠ CUIDADO

A função Undo só pode ser usada na última operação do loop da pista. Se você tiver ativado outras pistas para loop, os dados das pistas anteriores não poderão ser recuperados.

Gravação passo-a-passo —exemplos

[SONG] ou [PATT] → [O] (Record) → [F1] SETUP → Type=step (pág.224)

Esta seção explica como gravar notas passo-a-passo ("step recording"), usando três exemplos específicos.

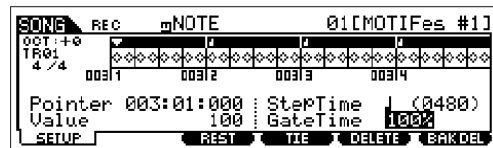
NOTA: As explicações aqui usando a tela do modo Song também se aplicam ao modo Pattern.

● Exemplo 1



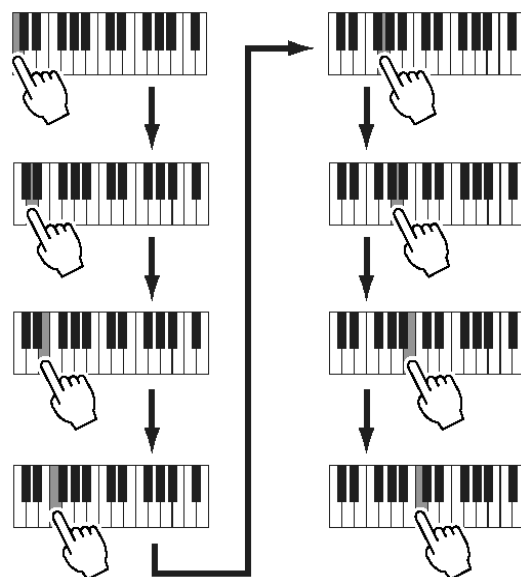
1. Configure os parâmetros como as ilustrações abaixo.

Pressione a tecla Record para acessar a tela abaixo. Aqui, configuraremos o passo (Step Time) para (480) de maneira a entrar com semínimas, e configuraremos a duração (GateTime) para 100% para que as notas soem em "legato".

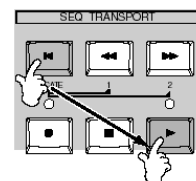


2. Toque as notas dó, ré, mi, fá, sol, lá, si e dó na ordem.

Cada vez que você pressiona uma tecla e a solta, o ponteiro se move um passo à frente e a nota tocada é gravada.



3. Mova o ponteiro para o início da música e pressione a tecla [>] (Play) para ouvir os dados de notas que você acabou de gravar nos passos 1 e 2.

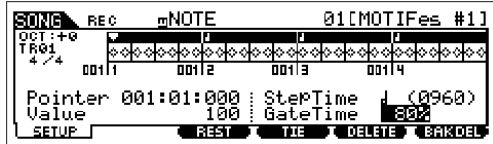


• Exemplo 2 (Usando a função de ligadura - "Tie")



1. Configure os parâmetros como ilustrado abaixo.

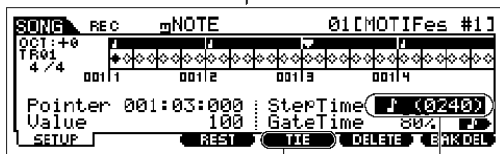
Como a primeira nota é uma mínima, configure o passo (StepTime) para a figura da mínima (valor 960), e configure a duração (GateTime) para 80%, pois você não deseja que as notas toquem em "legato".



2. Entre com a primeira nota (fá).



1 Pressione e solte a nota fá.



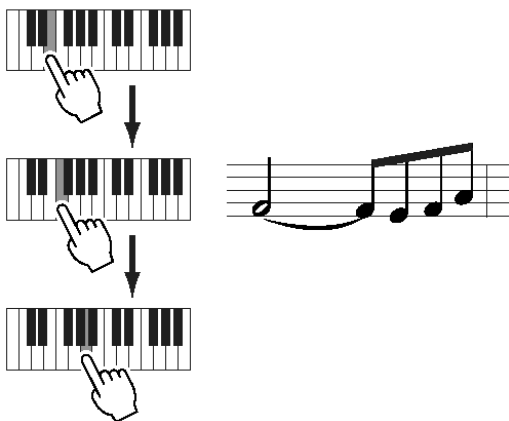
2 Altere para uma figura de colcheia (240).

3 Pressione a tecla [F4] para ligar as duas notas fá (a mínima com a colcheia).



3. Entre com as próximas notas (colcheias).

Não mude as configurações na tela para as notas seguintes do compasso, e pressione e solte cada nota, uma a uma, como mostrado abaixo.

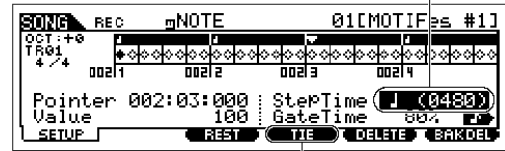


4. Siga as instruções abaixo para entrar a próxima nota (mínima pontuada).



1 Altere para semínima (480).

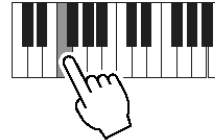
2 Pressione e solte a nota



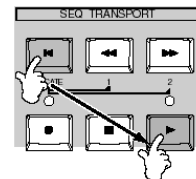
3 Pressione a tecla [F4] duas vezes para expandir a semínima para uma mínima pontuada.



5. Entre a última semínima pressionando e soltando a nota fá.



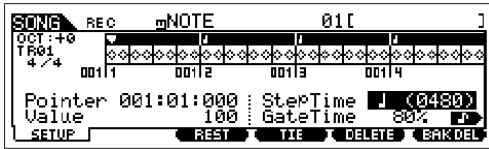
6. Mova o ponteiro para o início da música e pressione a tecla [>] (Play) para ouvir os dados de notas que você acabou de gravar nos passos 1 - 5.



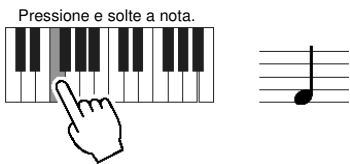
• Exemplo 3 (Usando a função de pausa - "Rest")



1. Configure os parâmetros como ilustrado abaixo.
Configure o passo (StepTime) para figura de semínima (480) e a duração (Gate Time) para 80%.

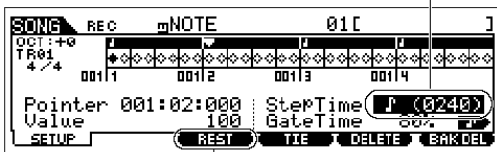


2. Entre com a primeira nota, fá.



3. Entre com a pausa de colcheia, como mostrado abaixo.

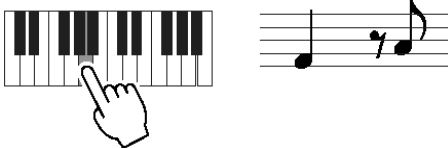
1 Altere para colcheia (240), pois vamos entrar com uma pausa de colcheia.



2 Entre o valor da pausa selecionada (colcheia) pressionando a tecla [F3]

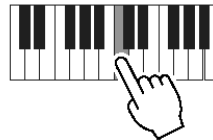
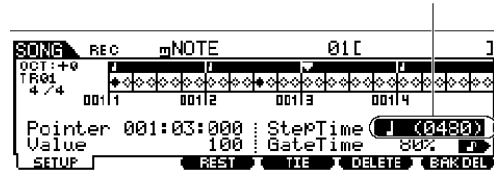


4. Entre com a próxima nota, lá (colcheia).

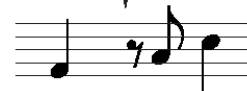


5. Entre com a próxima nota (semínima) dó, como mostrado abaixo.

1 Altere este valor para 480, pois é uma pausa de semínima.



2 Pressione e solte o dó.



6. Entre com a próxima pausa de colcheia, como você fez no passo 3 anterior.



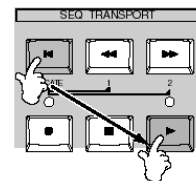
7. Entre com a última nota (colcheia), fá.



Pressione e solte o fá



8. Mova o ponteiro para o início da música e pressione a tecla [>] (Play) para ouvir os dados de notas que você acabou de gravar nos passos 1 - 7.



DICA: Entrando um acorde

Na gravação passo-a-passo, você também pode entrar com acordes. Pressione e mantenha pressionada cada nota do acorde, sucessivamente, e então solte-as todas juntas para gravá-las como acorde. Lembre-se de que as notas não serão gravadas na pista enquanto não forem soltas.

Modo Pattern

● Criando padrões (patterns) —procedimento básico

Um padrão (pattern) consiste de três tipos de dados:

- Dados de seqüência MIDI (criados nos modos Pattern Record, Pattern Edit ou Pattern Job)
- Dados de configuração (criados no modo Pattern Play)
- Dados de mixagem (criados nos modos Pattern Mixing / Mixing Edit e armazenados no modo Pattern Mixing Store)

Após criar os dados nos modos descritos acima, armazene as configurações de mixagem no modo Pattern Mixing Store para arquivar os dados do padrão e salvar o padrão inteiro no cartão em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB no modo File.

NOTA: Eventos que não sejam notas (tais como números de timbres, volume, pan, e níveis de mandada de efeitos) que são necessários no início de um padrão não são gravados como dados de seqüência MIDI, mas sim armazenados como dados de mixagem.

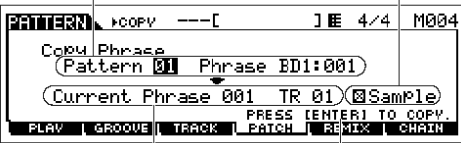
⚠ CUIDADO

Como os dados do padrão (dados de seqüência MIDI, dados de configuração e dados de mixagem) são gravados na memória DRAM (página 187), eles são perdidos ao se desligar o equipamento. Certifique-se de que salvou os dados do padrão em cartão SmartMedia ou dispositivo USB antes de desligar o equipamento. Para detalhes sobre como salvar os dados do padrão, consulte a página 132.

Modo Pattern Play

[PATTERN] → seleciona Pattern

[F1] PLAY		Consulte a página 56 na seção Guia Rápido.
Trans (Transpose)	Determina a transposição de tom para o padrão, podendo ser ajustado em semitons. Valores: -36 ~ +36 NOTA: Se a transposição for aplicada a um timbre de bateria (Drum Voice), os resultados podem não ser musicalmente apropriados. Para assegurar a execução adequada de um timbre de bateria, configure o parâmetro Note Shift da parte com timbre de bateria para o valor apropriado ([PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleciona Part → [F4] TONE → [SF1] TUNE → NoteShift).	
MEAS (Measure)	Indica o número do compasso e do tempo atual para o padrão selecionado. Durante a execução, esta indicação muda automaticamente de acordo com a passagem da execução. Você pode indicar um número de compasso diretamente, usando a janela Number Input acessada pela tecla [INFORMATION].	
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode registrar tipos de Arpeggio a estas e acessá-los a qualquer momento durante a sua execução ao teclado.	
[F2] GROOVE (Grid Groove)		O mesmo que no modo Song Play. Veja a página 221.
[F3] TRACK		
[SF1] CHANNEL	O mesmo que no modo Song Play. Veja a página 221.	
[SF2] OUT SW (Output Switch)	O mesmo que no modo Song Play. Veja a página 222.	
[SF3] TR VCE (Track Voice)	Determina se os dados de program change (troca de timbre) contidos na frase terão ou não efeito. Na maioria dos casos, este parâmetro deve ficar em "off". Por exemplo, se uma frase possui informações de troca de timbre (mensagens de program change) mas você não deseja que os timbres sejam alterados no meio da frase, então configure este parâmetro para "off". As pistas configuradas aqui para "off" irão tocar usando o número do timbre (Voice) que foi designado à parte no modo Mixing. NOTA: O timbre (Phrase Voice) incluído na frase pode ser especificado na tela Voice no modo Pattern Record (página 243).	
[F4] PATCH		Consulte a página 113 na seção Guia Rápido.
Nesta tela, você pode endereçar uma frase pré-programada ou uma frase criada pelo usuário (gravada no modo Pattern Record) para cada pista e criar um padrão que contenha até 16 pistas.		
NOTA: A função Patch permite que você use apenas frases do usuário gravadas em uma pista do padrão ora selecionado. Se você deseja usar frases do usuário gravadas em pistas de outros padrões, use a função Phrase Data Copy, selecionada através da tecla [SF5].		
Section	Mostra a seção ora editada. Para detalhes sobre como modificar seções, veja a página 57.	
Meas	Mostra o compasso / tempo em que está a execução.	
[SF4] CLEAR	Apaga o endereçamento da frase para a pista que está selecionada e deixa a pista vazia.	

<p>[SF5] COPY</p>	<p>Quando esta opção está marcada, os timbres de amostras endereçados à frase de origem são copiados para a frase de destino como timbres de amostra e endereçados às pistas correspondentes</p>  <p>frase e pista de destino no padrão que está sendo editado</p> <p>após configurar, pressione [ENTER] para copiar a frase</p>	<p>As frases do usuário que podem ser endereçadas com a função Patch são aquelas contidas no padrão ora selecionado. Esta função permite que você copie frases de outro padrão para o que está selecionado. Pressione a tecla [SF5] para acessar a tela mostrada à esquerda. Após configurar os parâmetros necessários, pressione a tecla [ENTER] para copiar os dados da frase.</p> <p>⚠ CUIDADO A operação de cópia apaga os dados previamente existentes na frase de destino.</p>
--------------------------	---	---

[F5] REMIX

Esta função lhe dá uma variedade de pré-programações para dividir os dados da seqüência MIDI e alterar as durações de notas, possibilitando criar variações completamente novas do padrão. Esta função é particularmente eficiente quando usada em uma pista que contém um timbre de amostra (sample voice) criado com o recurso de Sampling com o tipo SLICE+SEQ ou amostras fatiadas usando o Job de Sample Slice.

Configure os parâmetros abaixo, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para executar a operação de Remix. Você pode pressionar a tecla Play neste ponto para ouvir os resultados de Remix. Se você não ficou satisfeito com os resultados, tente outra configuração de Type/Variation e pressione [ENTER]. Se desejar manter as alterações, pressione [SF5] OK. (a função Undo não pode ser usada com Remix). Para retornar à tela original sem alterar os dados, pressione a tecla [SF4] CANCEL.

NOTA: Como os dados remixados são armazenados como uma nova frase e endereçados à pista atual, os dados da frase original permanecem em uma frase não endereçada.

Type	Determina como os dados da pista selecionada serão divididos e reorganizados. As regras de divisão e o arranjo são diferentes para cada tipo de remix. O tipo também é mostrado graficamente na tela. Valores: 1~16
Variation	Determina como os dados da seqüência MIDI original serão modificados. Valores: Normal1~16, Reverse1~16, Break 1~16, Pitch 1~16, Roll 1~16 Normal 1~16Os dados originais são apenas divididos e re-arranjados. São fornecidas 16 variações. Reverse1~16 ...Além da divisão e re-arranjo, algumas porções dos dados podem ser executadas invertidas. São fornecidas 16 variações. Break 1~16Além da divisão e re-arranjo, algumas porções dos dados podem ser apagadas para criar breaks. São fornecidas 16 variações. Pitch 1~16.....Além da divisão e re-arranjo, algumas porções dos dados podem ter a afinação alterada. São fornecidas 16 variações. Roll 1~16.....Além da divisão e re-arranjo, algumas porções dos dados podem ser executadas em efeito de rufo. São fornecidas 16 variações.

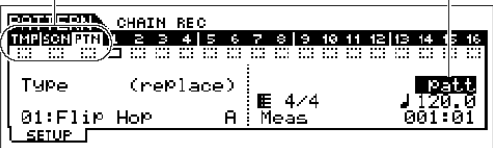
[F6] CHAIN

Consulte a página 115 na seção Guia Rápido.

modo Pattern Chain Play [PATTERN] → [F6]
Este modo permite que você execute a seqüência de seções encadeadas, criada no modo Pattern Record ou no modo Pattern Edit. Os parâmetros são os mesmos da tela [F1] PLAY.

modo Pattern Chain Record [PATTERN] → [F6] → [O] (Record)

Modo de espera de gravação (Recording Standby)



Você pode selecionar uma das seguintes pistas para gravar:

- patt (Pattern): registra as mudanças de seção durante a execução
- tempo: registra as alterações de andamento durante a execução
- scene: registra os mutes (silenciamentos) de pistas durante a execução

Durante a gravação [PATTERN] → [F6] → [O] (Record) → [>] (Play)
Ao gravar a pista de Tempo (andamento), você pode alterar o valor do andamento.
Ao gravar a pista de Scene (cena), você pode alterar os estados de mute da pista.
Ao gravar a pista de Pattern (padrão), você pode mudar a seção.

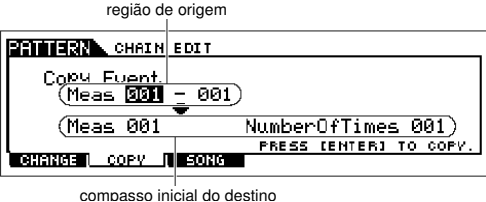
Modo Pattern Chain Edit [PATTERN] → [F6] → [EDIT]

[F1] CHANGE
O modo Pattern Chain Edit possibilita editar a ordem das seções no encadeamento, assim como inserir eventos de andamento (Tempo) e mute. Acesse a tela da pista desejada pressionando a tecla [F4] TR SEL para editar a pista selecionada.

Pattern Track Edit
Nesta tela, você pode editar as mudanças de seção para cada compasso. Mova o cursor para a coluna "Section" do compasso desejado, e indique a seção desejada. Para configurar o fim do encadeamento, entre com uma marca de END no compasso apropriado (para mais informações, veja a página 116). Para apagar o evento na posição que está selecionada, pressione a tecla [F6] CLEAR.

Scene Track Edit
Você pode editar as configurações de mute (silenciamento) de pista indicando o tempo. Use as teclas [F5] INSERT e [F6] DELETE para inserir ou apagar o evento.

Tempo Track Edit
Você pode editar as configurações de andamento indicando o tempo. Use as teclas [F5] INSERT e [F6] DELETE para inserir ou apagar o evento.

<p>[F2] COPY</p>	 <p>região de origem</p> <p>compasso inicial do destino</p>	<p>Esta tela permite que você copie todos os eventos de encadeamento de padrões de uma região especificada de compassos (origem) para um local de destino. Após especificar a origem em compassos, o compasso inicial do destino e o número de vezes que os dados serão copiados (NumberOfTimes), pressione a tecla [ENTER] para efetuar a operação de cópia.</p> <p>⚠ CUIDADO A operação de cópia apaga os dados previamente existentes na frase de destino.</p>
<p>[F3] SONG</p>	<p>Esta função converte os dados de encadeamento de padrões em dados de música (formato Standard MIDI File) e coloca o resultado nas pistas normais da música. Após especificar a música e número do compasso de destino e para onde os dados convertidos serão copiados, então pressione a tecla [ENTER] para executar.</p> <p>⚠ CUIDADO A operação de cópia apaga os dados previamente existentes na frase de destino.</p>	

Modo Pattern Record [PATTERN] → seleciona Pattern → [O] (Record)

Modo Pattern Record Standby

[F1] SETUP	
<p>Type (Recording Type)</p>	<p>Determina o método de gravação. Para informações sobre cada método, consulte a página 168 na seção Estrutura Básica. Valores: replace, overdub, step NOTA: Diferente do modo Song Record, o modo Punch não está disponível na gravação de padrão.</p>
<p>Loop</p>	<p>Configura a gravação em loop para ON ou OFF. Estando em ON, a frase irá tocar repetidamente durante a gravação em tempo-real. Isso pode ser útil quando se grava partes de bateria (página 168), permitindo que você adicione instrumentos diferentes a cada passagem. Estando em OFF a gravação pára após uma passagem da frase. Valores: on, off</p>
<p>Quantize</p>	<p>O mesmo que no modo Song Record. Veja a página 222.</p>
<p>Event</p>	<p>O mesmo que no modo Song Record. Veja a página 223.</p>
<p>♩ (Tempo)</p>	<p>Determina o andamento do padrão. Valores: 001.0 ~300.0 NOTA: Diferente das músicas, as pistas de cenas e de andamento não estão disponíveis para os padrões.</p>
<p>Meas (Measure)</p>	<p>Determina o compasso a partir do qual inicia a gravação.</p>

[F2] VOICE

Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos ao timbre da pista selecionada. As configurações efetuadas aqui afetam as partes do gerador de timbres em que os canais recepção MIDI combinam com os canais de transmissão MIDI da pista da música. O timbre selecionado aqui se torna o timbre da frase (página 167). Os parâmetros são os mesmos do modo Song Record. Veja a página 223.

[F3] ARP (Arpeggio)

Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos ao Arpeggio da pista de gravação. Os parâmetros são os mesmos do modo Song Record. Veja a página 223.

[F4] REC ARP (Record Arpeggio)

Nesta tela você pode determinar se os dados de seqüência executados pelo Arpeggio são gravados ou não na pista do padrão pista. Os parâmetros são os mesmos do modo Song Record. Veja a página 223.

[F5] CLICK

Pressionando a tecla [F5] permite que você ligue ou desligue o som do clic (metrônomo) para a gravação.

Durante a gravação do padrão [PATTERN] → seleciona Pattern → [O] (Record) → [>] (Play)

Gravação em tempo-real (Realtime Recording)	Consulte a página 110 na seção Guia Rápido.
---	---

Gravação passo-a-passo (Step Recording)	Exemplos de gravação passo-a-passo são descritos na página 238. Os parâmetros nas telas são os mesmos que no modo Song Record. Veja a página 224.
---	--

Modo Pattern Edit [PATTERN] → seleciona Pattern → [EDIT]

O mesmo que o Song Edit mode. Veja a página 225.

Modo Pattern Job [PATTERN] → seleciona Pattern → [JOB]

O modo Pattern Job contém um conjunto abrangente de funções e ferramentas de edição que você pode usar para alterar o som do padrão (pattern). Ele também inclui uma variedade de operações convenientes, tais como cópia e apagamento de dados. Após configurar os parâmetros necessários a partir da tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

⚠ CUIDADO

Quando a operação do Job demora um pouco mais de tempo, é mostrada uma mensagem de "Executing..." no visor. Nunca tente desligar o instrumento enquanto a mensagem de "Executing..." estiver sendo mostrada. Desligar o instrumento nessa condição pode resultar em perda de todos os dados do usuário.

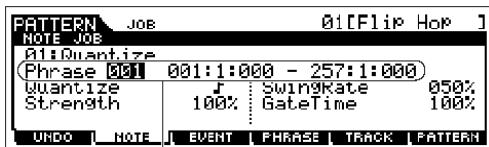
[F1] UNDO/REDO

O Job de Undo (desfazer) cancela as alterações que você fez na sessão mais recente de gravação, edição ou Job, restaurando os dados para a condição anterior. Isso possibilita recuperar os dados perdidos acidentalmente. A opção de Redo (refazer) está disponível somente após usar o Undo, e permite refazer as alterações que você havia efetuado antes de restaurar os dados com o Undo.

⚠ CUIDADO

Os funções de Undo/Redo não funcionam em operações com timbres de amostra (Sample Voice) e timbres de mixagem (Mixing Voice).

[F2] NOTE (Note Data Job)



O Job de Note Data no modo Pattern é basicamente o mesmo que no modo Song Job. Entretanto, diferentemente do modo Song Job, aqui os Jobs de Note Data são aplicados a frases (001 - 256) e a regiões selecionadas na frase (compasso : tempo : clock).

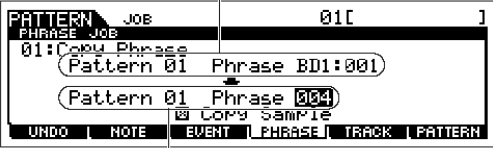
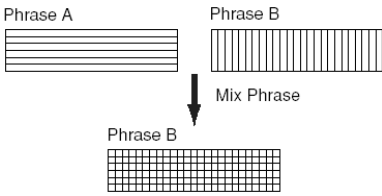
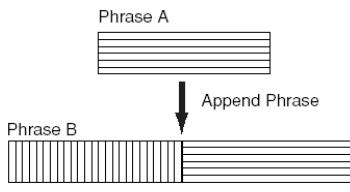
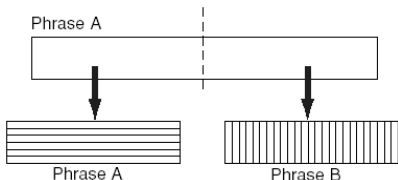
especifique a frase e a região (compassos/tempos/clocks) onde o Job será aplicado

01: Quantize	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 227.
02: Modify Velocity	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 227.
03: Modify Gate Time	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 227.
04: Crescendo	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 228.
05: Transpose	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 228.
06: Glide	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 228.
07: Create Roll	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 228.
08: Sort Chord	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 228.
09: Separate Chord	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 229.

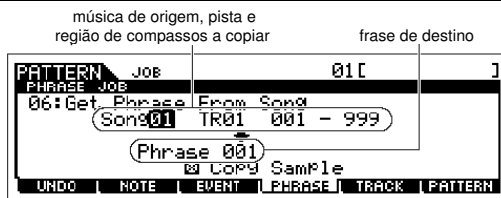
[F3] EVENT (Event Job)

O Job de Event no modo Pattern é basicamente o mesmo que no modo Song Job. Entretanto, diferentemente do modo Song Job, aqui os Jobs de Event são aplicados a frases (001 - 256) e a regiões selecionadas na frase (compasso : tempo : clock).

01: Shift Clock	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 229.
------------------------	--

02: Copy Event	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 229.
03: Erase Event	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 229. NOTA: Diferente do modo Song Job, "Tempo", "Scene Memory", e "Track Mute" não podem ser selecionados como tipos de eventos.
04: Extract Event	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 230.
05: Create Continuous Data	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 230. NOTA: Diferente do modo Song Job, "Tempo" não pode ser selecionado como tipo de eventos.
06: Thin Out	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 230.
07: Modify Control Data	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 230. NOTA: Diferente do modo Song Job, "Tempo" não pode ser selecionado como tipo de eventos.
08: Beat Stretch	O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 231.
[F4] PHRASE (Phrase Job)	
01: Copy Phrase	<p>seleciona o padrão e a frase a copiar (também pode ser selecionada uma frase pré-programada)</p>  <p>especifique o padrão e a frase de destino</p> <p>Este Job copia a frase selecionada para a frase designada como destino. Após especificar o padrão e a frase de origem, o padrão e a frase de destino, e marcar a opção de Copy Sample, pressione a tecla [ENTER] para executar este Job. Quando a opção Copy Sample está marcada, os timbres de amostra (Sample Voices) usados pela frase de origem são copiados para o padrão de destino como timbres de amostra, e são endereçados à frase de destino. Isto só está disponível quando o timbre de amostra é usado na frase de origem.</p> <p>NOTA: Quando não há memória disponível no padrão de destino para os dados do timbre de amostra, aparece uma mensagem de erro na tela, e os dados não serão copiados. Se isso ocorrer, use o Sample Job 02 "Delete" para apagar os timbres de amostra que não estão sendo usados, e tente novamente.</p> <p>⚠ CUIDADO A operação de cópia apaga os dados previamente existentes no destino.</p> <p>⚠ CUIDADO Os funções de Undo/Redo não funcionam em operações com timbres de amostra (Sample Voice).</p>
02: Exchange Phrase	<p>Este Job troca o conteúdo entre duas frases especificadas ("A" e "B").</p> <p>NOTA: Se este Job for aplicado a frases que usam timbres de amostra (Sample Voices), essas não serão intercambiadas.</p>
03: Mix Phrase	<p>Este Job mistura os dados de duas frases do usuário selecionadas ("A" e "B"), e coloca o resultado na frase B.</p> <p>NOTA: Lembre-se de que ao aplicar este Job em frases com timbres de amostra (Sample Voices), os timbres de amostra não serão mixados.</p> 
04: Append Phrase	<p>Este Job adiciona uma frase (A) ao fim da outra (B) para criar uma frase mais longa (B).</p> <p>NOTA: Se este Job for aplicado em frases com timbres de amostra (Sample Voices), os timbres de amostra não serão adicionados.</p> 
05: Split Phrase	<p>Este Job divide uma frase selecionada (A) em duas frases separadas (A e B). Os dados antes do ponto de divisão são armazenados na frase original A e os dados após o ponto de divisão são armazenados na frase B. Você também pode configurar a métrica da frase B após usar o Split Phrase Job.</p> <p>NOTA: Quando o padrão ou a frase está configurada para "off" os dados da frase B são apagados.</p> <p>NOTA: Se este Job for aplicado em frases com timbres de amostra (Sample Voices), os timbres de amostra não serão divididos.</p> <p>⚠ CUIDADO Este Job apaga os dados que já existiam na frase de destino B.</p> 

06: Get Phrase From Song



Este Job copia o segmento de dados de seqüência-pista de uma música para uma frase designada como destino. Após especificar os compassos da música/pista/região de origem a copiar, a frase de destino, e depois de marcar a opção Copy Sample, pressione a tecla [ENTER] para executar este Job.

Quando a opção Copy Sample está marcada, os timbres de amostra (Sample Voices) usados pela pista de origem são copiados para o padrão de destino como timbres de amostra, e são endereçados à frase de destino. Este parâmetro não tem efeito quando não existem timbres de amostra sendo usados na pista de origem.

NOTA: Quando não há memória disponível no padrão de destino para os dados do timbre de amostra, aparece uma mensagem de erro na tela, e os dados não serão copiados. Se isso ocorrer, use o Sample Job 02 "Delete" para apagar os timbres de amostra que não estão sendo usados, e tente novamente.

⚠ CUIDADO

Este Job apaga os dados previamente existentes no destino.

⚠ CUIDADO

Os funções de Undo/Redo não funcionam em operações com timbres de amostra (Sample Voice).

07: Put Phrase To Song



Este Job copia uma frase do usuário para uma área específica da música selecionada. Após especificar a frase de origem, o compasso inicial da música/pista de destino, e depois de marcar a opção Copy Sample, pressione a tecla [ENTER] para executar este Job.

Quando a opção Copy Sample está marcada, os timbres de amostra (Sample Voices) usados pela pista de origem são copiados para a música de destino como timbres de amostra, e são endereçados à pista da música de destino. Este parâmetro não tem efeito quando não existem timbres de amostra sendo usados na pista de origem.

NOTA: Quando não há memória disponível no padrão de destino para os dados do timbre de amostra, aparece uma mensagem de erro na tela, e os dados não serão copiados. Se isso ocorrer, use o Sample Job 02 "Delete" para apagar os timbres de amostra que não estão sendo usados, e tente novamente.

⚠ CUIDADO

Este Job apaga os dados previamente existentes no destino.

⚠ CUIDADO

Os funções de Undo/Redo não funcionam em operações com timbres de amostra (Sample Voice).

08: Clear Phrase

Este Job apaga todos os dados da frase selecionada. Quando a opção Delete Sample está marcada, os dados de amostra endereçados à frase selecionada serão apagados. Este parâmetro não tem efeito quando não existem timbres de amostra sendo usados na frase selecionada.

⚠ CUIDADO

Os funções de Undo/Redo não funcionam em operações com timbres de amostra (Sample Voice).

09: Phrase Name

Este Job permite que você dê um nome (de até oito caracteres) à frase selecionada. Para instruções sobre como nomear, consulte a página 53 na seção Operação Básica.

[F5] TRACK (Track Job)

01: Copy Track



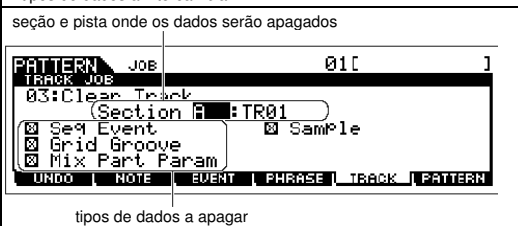
Este Job copia todos os dados da pista especificada como origem para a pista especificada como destino. Os tipos de dados a copiar são os mesmos do modo Song Job. Veja a página 231.

02: Exchange Track


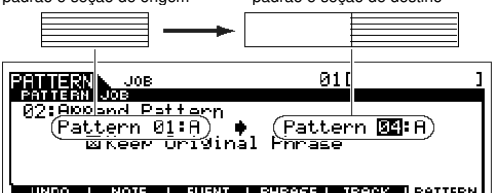
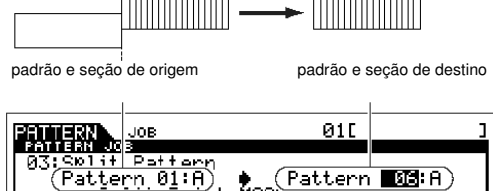


Este Job troca os dados entre as duas pistas especificadas no padrão e seção selecionados. Os tipos de dados a intercambiar são os mesmos do modo Song Job. Veja a página 232.

03: Clear Track



Este Job apaga todos os dados do tipo selecionado da pista do padrão especificado. Os tipos de dados a apagar são os mesmos do modo Song Job. Veja a página 232.

04: Normalize Play Effect	Este Job re-escreve os dados na pista selecionada de forma que incorporem as configurações da grade atual de Groove. Após especificar a pista (TR 01-16) na qual este Job será aplicado, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.
05: Divide Drum Track	Separa os eventos de notas em execuções de bateria da pista especificada, e coloca as notas correspondentes em instrumentos de bateria diferentes, em pistas separadas (pistas 1 a 8). Após especificar a pista (TR 01-16) na qual este Job será aplicado, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job. NOTA: Para usar este Job, as pistas 1 a 8 devem estar vazias. Se não houver pistas vazias suficientes, aparecerá uma mensagem de erro na tela. Se isso ocorrer, use o Job de Clear Track (página 246) para apagar as pistas 1 a 8, e então tente este Job novamente.
06: Put Track To Arp	Este Job copia dados dos compassos especificados de uma seção/pista para criar um dados Arpeggio. Para detalhes, consulte a página 130 na seção Guia Rápido.
[F6] PATTERN (Pattern Job)	
01: Copy Pattern	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p style="text-align: center;">padrão e seção de origem padrão e seção de destino</p>  </div> <div style="flex: 2;"> <p>Este Job copia todos os dados de um padrão de origem para um padrão de destino. Após especificar os padrões de origem e destino e marcar as opções necessárias, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.</p> <p>NOTA: Se você configurou a seção de origem como "all", a seção de destino também será configurada como "all" automaticamente. Com essa condição, execute este Job para copiar o padrão inteiro de origem no destino.</p> </div> </div>
Preset Phrase → User	Quando esta opção está marcada, as frases pré-programadas (se incluídas no padrão de origem) são copiadas para a frase do usuário, a qual será endereçada ao padrão de destino.
Duplicate User Phrase	Quando esta opção está marcada, as frases do usuário (se incluídas no padrão de origem) são copiadas para outra frase do usuário, a qual será endereçada ao padrão de destino.
Chain	Quando esta opção está marcada, os dados de encadeamento de padrão (se incluídas no padrão de origem) são copiados para o padrão de destino.
02: Append Pattern	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p style="text-align: center;">padrão e seção de origem padrão e seção de destino</p>  </div> <div style="flex: 2;"> <p>Adiciona um padrão no fim de outro para criar um padrão mais longo, com 16 pistas.</p> <p>NOTA: Se este Job é aplicado a padrões que usam timbres de amostra (Sample Voices), os timbres de amostra não serão adicionados.</p> <p>NOTA: Se o comprimento do padrão ficar maior do que 256 compassos após o uso do Append Padrão Job, aparecerá uma mensagem de erro na tela e o Job será abortado.</p> </div> </div>
Keep Original Phrase	Quando esta opção está marcada, os dados originais no padrão de origem são preservados na memória, junto com os dados do novo padrão adicionado. Se a opção não estiver marcada, o padrão de origem é apagado e substituído pelos novos dados criados. NOTA: Quando a opção KEEP ORIGINAL PHRASE está marcada, este Job requer uma quantidade de frases do usuário vazias duas vezes maior do que a quantidade de pistas onde serão colocados os dados adicionados. Caso o espaço necessário não esteja disponível, aparecerá uma mensagem de alerta e o Job será abortado. Se isso ocorrer, use o Job de Clear Phrase (página 246) para apagar as frases não usadas, e tente novamente.
03: Split Pattern	<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="flex: 1;"> <p style="text-align: center;">padrão e seção de origem padrão e seção de destino</p>  </div> <div style="flex: 2;"> <p>Este Job divide o padrão selecionado (todas as 16 pistas) em dois padrões. Após a operação do Split Pattern, a porção do padrão anterior ao ponto de divisão será mantida, e a porção posterior ao ponto de divisão será movida para o padrão de destino.</p> <p>⚠ CUIDADO Este Job apaga os dados previamente existentes no destino.</p> </div> </div>
Split Point	Determina o ponto de divisão indicando o número do compasso.
Keep Original Phrase	Quando esta opção está marcada, os dados originais no padrão de origem são preservados na memória, e o resultado da divisão do padrão é colocado em frases que estavam vazias. Se a opção não estiver marcada, o padrão de origem é apagado e substituído pelos novos dados criados.

Sample	Quando esta opção está marcada, os timbres de amostra (Sample Voices), se incluídos no padrão de origem, são copiados para o padrão de destino.
NOTA:	Quando a opção KEEP ORIGINAL PHRASE está marcada, este Job requer uma quantidade de frases do usuário vazias duas vezes maior do que a quantidade de pistas onde serão colocados os dados adicionados. Caso o espaço necessário não esteja disponível, aparecerá uma mensagem de alerta e o Job será abortado. Se isso ocorrer, use o Job de Clear Phrase (página 246) para apagar as frases não usadas, e tente novamente.
04: Clear Pattern	Este Job apaga todos os dados do padrão selecionado ou de todos os padrões. Quando a seção específica é selecionada para ser apagada, você pode desmarcar a opção Chain. Se a opção Chain não estiver marcada, os dados do encadeamento de padrão (Pattern Chain) serão mantidos mesmo que o Job de Clear Pattern seja executado.
05: Pattern Name	Este Job permite a você designar um nome ao padrão selecionado. Para instruções sobre como nomear, consulte a página 53 na seção Operação Básica.

Modo Pattern Mixing

[PATTERN] → seleciona Pattern → [MIXING]

Neste modo, você pode configurar os dados de mixagem para seus padrões, e ajustar vários parâmetros para as partes do gerador de timbres —incluindo os timbres (Voices) desejados, assim como seus níveis, pan, EQ, efeitos e outras configurações.

Os parâmetros de mixagem do padrão não são exatamente parte dos dados de seqüência de cada pista, mas sim configurações para o gerador de timbres, pois é ele que executa os dados do padrão. Dessa forma, as configurações dos parâmetros de mixagem do padrão não são registrados nas pistas do padrão.

As operações e parâmetros de mixagem são as mesmas do modo Song Mixing. Veja a página 236.

CUIDADO

As configurações dos parâmetros efetuadas nos modos Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit devem ser armazenados na memória interna (DRAM), como parte dos dados do padrão. Além disso, não se esqueça de salvar todos os dados do padrão (incluindo as configurações de mixagem) para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento, pois os dados na DRAM são armazenados apenas temporariamente (página 187).

NOTA: As configurações dos parâmetro dos modos Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit podem ser armazenados como modelo na memória interna Flash ROM, assim como podem ser armazenados como parte de um padrão. Veja a página 104 para detalhes.

Modo Pattern Mixing Edit

[PATTERN] → seleciona Pattern → [MIXING] → [EDIT]

Este modo oferece parâmetros mais detalhados da mixagem do que o modo Pattern Mixing.

Lembre-se de que os parâmetros de mixagem do padrão não são exatamente parte dos dados de seqüência de cada pista, mas sim configurações para o gerador de timbres, pois é ele que executa os dados do padrão. Dessa forma, as configurações dos parâmetros de mixagem do padrão não são registrados nas pistas do padrão. As operações e parâmetros de mixagem são as mesmas do modo Song Mixing. Veja a página 234.

CUIDADO

As configurações dos parâmetros efetuadas nos modos Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit devem ser armazenados na memória interna (DRAM), como parte dos dados do padrão. Além disso, não se esqueça de salvar todos os dados do padrão (incluindo as configurações de mixagem) para um cartão SmartMedia ou dispositivo USB, usando o modo File, antes de desligar o instrumento, pois os dados na DRAM são armazenados apenas temporariamente (página 187).

NOTA: As configurações dos parâmetro dos modos Pattern Mixing e Pattern Mixing Edit podem ser armazenados como modelo na memória interna Flash ROM, assim como podem ser armazenados como parte de um padrão. Veja a página 104 para detalhes.

Modo Pattern Mixing Job

[PATTERN] → seleciona Pattern → [MIXING] → [JOB]

O mesmo que no modo Song Mixing Job. Veja a página 236.

Modo Pattern Mixing Store

[PATTERN] → seleciona Pattern → [MIXING] → [STORE]

Esta função permite a você armazenar suas mixagens de padrão na memória do usuário (DRAM). Para detalhes, consulte a página 131 na seção Guia Rápido.

Modo Mixing Voice

• Criando timbres de mixagem —procedimento básico

O modo Mixing Voice oferece a maioria dos parâmetros de edição de timbres normais do modo Voice, com a principal exceção de que esses timbres são dedicados para o uso com músicas e padrões, e são armazenados especificamente como timbres de mixagem (Mixing Voices).

O modo Mixing Voice Job permite a você usar funções suplementares, como copiar e apagar. Após concluir a edição do timbre de mixagem, você pode armazenar o timbre editado em um banco de memória do usuário (User Bank) na memória interna (Flash ROM) ou pode armazená-lo como uma parte dos dados da música ou padrão atual na memória interna (DRAM). Ao armazenar o timbre de mixagem como parte dos dados da música ou padrão atual, lembre-se de salvar os dados em um cartão SmartMedia ou em um dispositivo de armazenamento USB, por meio do modo File.

Modo Mixing Voice Edit

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE →
seleciona Normal Voice → [F5] VCE ED

O modo Mixing Voice Edit está dividido em Common Edit, para configurar parâmetros comuns a todos os quatro elementos, e em Element Edit, para configurar os parâmetros individuais dos elementos.

Common Edit

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → selec. Normal Voice → [F5] VCE ED → [COMMON]

Estes parâmetros são para efetuar edições globais (ou comuns) a todos os quatro elementos do timbre normal (Normal Voice).

NOTA: Os parâmetros de edição do timbre de mixagem são basicamente os mesmos do modo Voice Edit. Entretanto, alguns parâmetros que possuem os mesmos nomes dos que existem nos modos Song Mixing e Pattern Mixing Part Edit não estão disponíveis no modo Mixing Voice Edit.

[F1] GENERAL

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja página 189.

Favor observar que a tela [SF3] MEQ OFS (Master EQ Offset) não está disponível no modo Mixing Voice Edit.

[F2] OUTPUT

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja página 190.

[F4] CTL SET (Controller Set)

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja página 192.

[F5] LFO

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja página 192.

[F6] EFFECT

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja página 194.

Favor observar que as telas [SF4] REVERB e [SF5] CHORUS não estão disponíveis no modo Mixing Voice Edit.

Element Edit

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → seleciona Normal Voice → [F5] VCE ED →
seleciona Element

Estes parâmetros são para efetuar edições individuais nos elementos que compõem um timbre normal (Normal Voice).

[F1] OSC (Oscillator)

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja página 195.

[F2] PITCH

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja página 196.

[F3] FILTER

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja página 197.

[F4] AMP (Amplitude)

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja página 199.

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja página 201.

[F6] EQ (Equalizer)

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja página 201.

Modo Mixing Voice Job

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

O modo Mixing Voice Job possui duas operações básicas: Copiar e Apagar. Após configurar os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

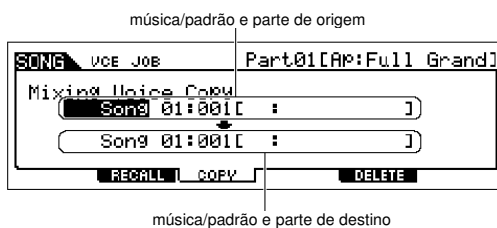
[F2] RECALL

Se você está editando um timbre de mixagem e seleciona um outro timbre de mixagem, um programa de mixagem, uma música ou um padrão sem ter armazenado o que você estava editando, todas as edições que você havia feito serão apagadas. As edições também serão apagadas se a parte para a qual o timbre de mixagem editado está endereçado receber uma mensagem MIDI de program change.

Se isso ocorrer, você pode usar a função Edit Recall para restaurar o timbre de mixagem com as últimas edições intactas, pressionando a tecla [ENTER] na tela [F2] RECALL.

NOTA: Como existe um buffer de Recall para o timbre de mixagem de cada parte da música ou padrão, você pode especificar a parte a que está endereçado o timbre de mixagem a ser recuperado com a função Edit Recall.

[F3] COPY



Este Job permite que você copie o timbre de mixagem armazenado em determinada parte de uma música/padrão para uma parte de outra música/padrão.

[F5] DELETE

Este Job permite que você apague um timbre de mixagem endereçado a uma determinada parte de música ou padrão.

Modo Mixing Voice Store

[SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Esta função permite a você armazenar o timbre de mixagem editado para a memória do usuário (Flash ROM ou DRAM). Para detalhes, consulte a página 106 da seção Guia Rápido.

Modo Sampling

• Criando amostras —procedimento básico

No modo Sampling, podem ser criados os seguintes tipos de dados:

- **Forma-de-onda (waveform):** Criado ao se gravar uma amostra.
- **Timbre de amostra (Sample Voice):** Criado ao se gravar uma amostra (dependendo das configurações antes da gravação) no modo Sampling vindo-se do modo Song ou Pattern. A forma-de-onda resultante pode ser endereçada a um timbre de amostra (Sample Voice).
- **Timbre do usuário (User Voice):** Criado ao se gravar uma amostra (dependendo das configurações antes da gravação) no modo Sampling vindo-se do modo Voice ou Performance. A forma-de-onda resultante pode ser endereçada a um timbre do usuário (User Voice).

Após criar os dados descritos acima, salve-os em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB através do modo File. Os timbres de amostra que são endereçados a pistas da música podem ser salvos junto com os dados da música. Ao salvar os dados da música (que incluem os timbres de amostra) ou os dados de timbre do usuário (User Voice), todas as formas-de-onda endereçadas aos dados serão salvas automaticamente. As formas-de-onda endereçadas a timbres de amostra ou timbres do usuário serão salvas junto automaticamente.

As formas-de-onda que não estão endereçadas a qualquer dado de música ou timbre devem ser salvas individualmente como formas-de-onda.

IMPORTANTE:

O modo Sampling está disponível apenas quando há memória opcional DIMM instalada no (página 289).

CUIDADO

As formas-de-onda criadas no modo Sampling ficam armazenadas temporariamente nas memórias DIMM (página 187). Como os dados da memória DIMM são perdidos quando o instrumento é desligado, você deverá salvar sempre os dados das formas-de-onda (criadas por gravação, edição, ou Jobs), para um cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, antes de desligar o instrumento. Para informações sobre como salvar, veja a página 97.

Modo Sampling Record

[INTEGRATED SAMPLING]

Neste modo, você pode gravar sons neste sintetizador (por exemplo, uma guitarra, ou sons de um CD), editá-los e usá-los para criar timbres que você poderá tocar pelo teclado. Ou, se você entrar neste modo a partir dos modos Song ou Pattern, os sons que você gravar (chamados de amostras - "samples") podem ser endereçados para pistas e reproduzidos automaticamente com a música ou padrão. E mais: usando a função Resampling, você pode criar novas amostras a partir de suas edições, ou fazer amostras de sons do próprio sintetizador.

Ao entrar no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance

Neste caso, você pode criar uma forma-de-onda ou timbre do usuário gravando sons vindos de dispositivos externos, tais como um microfone ou um equipamento de áudio.

[F1] DEST (Destination)

Nesta tela você pode determinar a posição de destino aonde a amostra gravada será armazenada.

Waveform	Determina o número da forma-de-onda onde a amostra gravada será endereçada. Valores: 001~1024
Keybank	Determina o número da nota central do banco de teclas (Key Bank). Valores: C-2 ~G8
NOTA: Para detalhes sobre forma-de-onda e banco de teclas, veja a página 173.	
Part	Determina a parte da Performance onde a amostra gravada é endereçada. Isto só está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Performance. Quando configurado para "off", apenas o timbre será criado pela amostragem. Valores: off, 1~ 4
Voice	A amostra gravada pode ser armazenada como um timbre do usuário (User Voice). Este parâmetro determina o banco de timbres do usuário e o número no qual a amostra gravada é endereçada. NOTA: Quando este parâmetro está configurado para "---", apenas a forma-de-onda é criada; a amostra não é armazenada como um timbre do usuário. A amostra é armazenada na menor forma-de-onda numerada disponível. Se você quiser ouvir a nova amostra, entre na tela WAVE ([VOICE] → seleciona Voice → [EDIT] → seleciona Element → [F1] OSC → [SF1] WAVE) ou na tela KEYBANK ([INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → [F1] KEYBANK) e procure entre as formas-de-onda do usuário para encontrar a amostra desejada.
Key	Disponível somente quando o banco de timbres do usuário está selecionado como UDR (User Drum - bateria do usuário). Este parâmetro permite que você determine a tecla para a qual a amostra obtida pelo recurso de Sampling será endereçada. Valores: C0 ~ C6

[F2] SOURCE

Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos à fonte de áudio.

Type	Determina o tipo de amostragem. Lembre-se de que este parâmetro é fixo como "sample" quando se entra no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance.
-------------	--

Source	<p>Determina a fonte de gravação.</p> <p>Valores: A/D, resample, AIB2, mLAN1~4</p> <p>A/D O sinal de áudio analógico vindo do conector A/D INPUT é reconhecido como fonte de gravação.</p> <p>resample O sinal de áudio produzido pelo instrumento quando você toca o teclado com a parte Audio Input (em outras palavras, todos os sinais de áudio que saem pelo conector OUTPUT) é reconhecido como uma fonte de gravação e "re-amostrado".</p> <p>AIB2..... O áudio digital recebido no terminal DIGITAL IN ou no terminal OPTICAL IN (com a placa opcional AIB2) é reconhecido como fonte de gravação.</p> <p>mLAN1~4..... O conector mLAN (com a interface opcional mLAN16E) é reconhecido como fonte de gravação.</p>
Next	<p>Determina se podem (on) ou não (off) ser gravadas múltiplas amostras sem sair do modo Record.</p> <p>Quando você deseja endereçar amostras individuais para as teclas, uma a uma, para criar timbre de bateria (Drum Voice), configure este parâmetro para "on".</p> <p>Lembre-se de que o parâmetro "Next" pode ser fixado como "off" e não ser alterado. Isso ocorre quando você entra no modo Sampling a partir do modo Voice ou do modo Performance, configura o timbre para uma opção diferente de "off" na tela [F1] DEST, e configura o parâmetro Source (acima) para "resample" na tela [F2] SOURCE.</p>
Mono/Stereo	<p>Determina se as novas amostras serão gravadas em estéreo ou mono.</p> <p>Valores: monoL, monoR, monoL+R, stereo</p> <p>L mono..... O sinal do canal L (esquerdo) será gravado como amostra mono.</p> <p>R mono..... O sinal do canal R (direito) será gravado como amostra mono.</p> <p>L+Rmono Os sinais dos canais L e R serão mixados e gravados como amostra mono.</p> <p>stereo Será gravada uma amostra estéreo.</p>
Frequency (Sampling Frequency)	<p>Especifica a taxa de amostragem. A frequência na qual é feita a leitura (amostragem) digital é chamada de "taxa de amostragem" (sampling frequency). Taxas maiores resultam em melhor qualidade do som, mas usam mais memória.</p> <p>Valores: 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)</p> <p>NOTA: Quando o parâmetro Source está configurado para qualquer mLAN1~4 e o terminal mLAN é usado como entrada de áudio, o valor de Frequency é fixo em 44.1 kHz e não pode ser alterado.</p> <p>NOTA: Com valores diferentes de 44.1 kHz, o som monitorado durante a gravação pode ser diferente do som gravado, dependendo do sinal de origem.</p>
[F6] REC	
<p>Mesmo que você pressione a tecla [F6] REC, a gravação (amostragem) não começará imediatamente. Configure vários parâmetros, tais como o Trigger Mode na tela de Sampling Standby, e então inicie efetivamente a amostragem conforme os valores.</p>	
STANDBY (Sampling Standby)	<p>Pressione a tecla [REC] para entrar na tela Sampling Standby. Nesta tela você pode ativar ou desativar a função Confirm pressionando a tecla [F2] CONFIRM, e também configurar os parâmetros listados abaixo. Para detalhes sobre a função Confirm, consulte a página 95 na seção Guia Rápido.</p>
TrgrMode (Trigger Mode)	<p>Especifica o método pelo qual a amostragem será disparada.</p> <p>Valores: level, manual</p> <p>level..... Quando está selecionada esta opção, pressione a tecla [F6] REC para habilitar a condição de espera de disparo (Trigger Waiting). A amostragem iniciará então assim que o sinal de entrada ultrapassar o nível de disparo especificado. Quando esta opção está selecionada, você também precisará configurar o nível de disparo (Trigger Level), de 1~127.</p> <p>manual Quando está selecionada esta opção, a amostragem iniciará assim que a tecla [F6] START for pressionada, independente do nível do sinal de entrada.</p>
Key	<p>Este é o mesmo parâmetro de Keybank na tela [F1] DEST.</p>
RecMonitor (Recording Monitor)	<p>Determina o nível de saída da monitoração do sinal de entrada.</p> <p>Este sinal de monitoração sai pelos conectores PHONES ou OUTPUT R e L/MONO jacks. Ele não tem qualquer efeito sobre o nível de gravação.</p> <p>Valores: 0 ~ 127</p>
RecGain (Recording Gain)	<p>Determina o ganho da gravação, na re-amostragem. Este parâmetro está disponível somente quando Source está configurado para "resample."</p> <p>Valores: -12dB ~ +12dB</p>
WAITING (Trigger Waiting)	<p>Quando o parâmetro Trigger Mode está configurado para "level" na tela Sampling Standby, pressione a tecla [F6] REC novamente para entrar na condição de espera de disparo (Trigger Waiting); O menu [F6] se altera para "STOP". Nessa condição, a amostragem começará assim que o sinal de entrada ultrapassar o nível de disparo especificado. Antes de iniciar a gravação, pressione a tecla [F6] STOP ou a tecla [EXIT] para retornar à tela de Sampling Standby.</p> <p>Lembre-se de que a função Confirm também pode ser ativada ou desativada usando a tecla [F2] CONFIRM na condição de espera de disparo.</p>
RECORDING	<p>Durante a gravação, pressione a tecla [F6] STOP ou tecla [EXIT] para parar a amostragem.</p>
After sampling (recording) stops:	<p>Os menus a seguir aparecem quando a função Confirm está ativada.</p>
[F3] AUDITION	<p>Pressionando esta tecla permite a você ouvir a amostra obtida na gravação (amostragem).</p>
[F4] CANCEL	<p>Pressionando esta tecla apaga a amostra obtida na gravação (amostragem) e retorna à tela de Sampling Standby.</p>
[F5] OK	<p>Pressionando esta tecla armazena a amostra obtida na gravação (amostragem) para o destino especificado.</p>

Ao entrar no modo Sampling a partir dos modos Song ou Pattern

Neste caso, você pode criar uma forma-de-onda ou timbre do usuário gravando sons vindos de dispositivos externos, tais como um microfone ou um equipamento de áudio.

[F1] DEST (Destination)

Nesta tela você pode determinar a posição de destino aonde a amostra gravada será armazenada.

Track	Determina o número da pista para a qual a amostra gravada será endereçada. Valores: 1~16
Keybank	Determina o número da nota central do banco de teclas (Key Bank). Este parâmetro está disponível somente quando o tipo de amostragem está configurado para "sample" ou "sample+note" (parâmetro Type abaixo). Valores: C-2 ~G8

[F2] SOURCE

Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos à fonte de áudio.

Type	Determina o tipo de amostragem. Ao entrar no modo Sampling a partir do modo Song ou Pattern, os dados criados pela amostragem variam dependendo desta configuração. Valores: sample, sample+note, slice+seq sample..... São criados somente dados de amostra (wave). sample+note Além dos dados de amostra, os dados apropriados de notas para tocar a amostra também são criados e registrados na pista especificada na tela [F1] DEST. slice+seq..... A amostra gravada é dividida automaticamente em "fatias", e estas são endereçadas a notas sucessivas do teclado. NOTA: As configurações detalhadas (métrica, número do compasso, etc) são especificadas na tela Slice após a amostragem.
Source	Determina a fonte da gravação. O mesmo já descrito para quando se entra no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance. Veja acima.
Next	Determina se podem (on) ou não (off) ser gravadas múltiplas amostras sem sair do modo Record. Quando você quiser endereçar amostras individuais a teclas, uma a uma, para criar um timbre de bateria (Drum Voice), configure este parâmetro para "on". Lembre-se de que este parâmetro fica fixo em "off" quando Source está configurado para "slice + seq".
Mono/Stereo	Determina se as novas amostras serão gravadas como amostras estéreo ou mono samples. O mesmo já descrito para quando se entra no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance. Veja acima.
Frequency (Sampling Frequency)	Especifica a taxa de amostragem. O mesmo já descrito para quando se entra no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance. Veja acima.

[F6] REC

Mesmo que você pressione a tecla [F6] REC, a gravação (amostragem não irá começar imediatamente. Configure vários parâmetros, tais como o modo de disparo (Trigger Mode), na tela Sampling Standby, e então inicie a amostragem de fato, conforme as configurações.

STANDBY (Sampling Standby)	Pressione a tecla [REC] para entrar na tela Sampling Standby. Nesta tela você pode ativar ou desativar a função Confirm, pressionando a tecla [F2] CONF, e também configurar os parâmetros listados abaixo. Para detalhes sobre a função Confirm, consulte a página 95 da seção Guia Rápido. Favor lembrar que a função Confirm não está disponível quando Type na tela [F2] SOURCE é configurado para "slice+seq".
TrgrMode (Trigger Mode)	Especifica o método pelo qual a amostragem é disparada. Valores: level, meas, manual level O mesmo já descrito para quando se entra no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance. Veja acima. meas (measure) Esta opção deve ser configurada junto com o compasso de Punch-in/out. Após ser pressionada a tecla [F6] START, a amostragem começará no compassos especificado para Punch-in, e terminará no compasso especificado como Punch-out. A amostragem também pára quando a música ou padrão é parada pressionando a tecla [] (Stop). manual..... O mesmo já descrito para quando se entra no modo Sampling a partir dos modos Voice ou Performance. Veja acima.
Key	Aparece quando Type (na tela [F2] SOURCE) é configurado para uma opção diferente de "slice+seq". É o mesmo parâmetro que Keybank na tela [F1] DEST.
RecMonitor (Recording Monitor)	Determina o nível de saída para monitoração do sinal de entrada. Este sinal de monitoração sai pelos conectores PHONES ou OUTPUT R e L/MONO jacks. Ele não tem qualquer efeito sobre o nível de gravação. Valores: 0 ~ 127
RecGain (Recording Gain)	Determina o ganho da gravação, na re-amostragem. Este parâmetro está disponível somente quando Source está configurado para "resample". Valores: -12dB ~ +12dB

WAITING (espera de disparo ou espera de Punch-in)	Quando o modo de disparo (Trigger Mode) é configurado como "level" na tela Sampling Standby, pressione a tecla [F6] REC novamente para entrar na condição de espera de disparo (Trigger Waiting); o menu [F6] altera-se para "STOP". Nesta condição, a amostragem começa assim que o sinal de entrada ultrapassa o nível de disparo especificado. Quando o modo de disparo é configurado como "meas" na tela Sampling Standby, pressione a tecla [F6] REC novamente para entrar na condição de espera de Punch-in (Punch-in Waiting); o menu [F6] se altera para "STOP". Nesta condição, a amostragem começa assim que a música ou padrão atinge o compasso definido como "punch-in". Em ambas as condições, antes da gravação iniciar pressione a tecla [F6] STOP ou a tecla [EXIT] para retornar à tela Sampling Standby. Lembre-se de que a função Confirm pode ser ativada ou desativada usando a tecla [F2] CONFM também na condição de espera (Trigger Waiting ou Punch-in Waiting) se o tipo de amostragem estiver configurado para qualquer opção diferente de "slice+seq".
RECORDING	Durante a gravação, pressione a tecla [F6] STOP ou a tecla [EXIT] para parar a amostragem.
Após parar a amostragem (gravação):	Os menus a seguir aparecem quando o tipo de amostragem é configurado para "sample" ou "sample+note" e a função Confirm é ativada.
[F3] AUDITION	Pressionando esta tecla permite a você ouvir a amostra obtida na gravação (amostragem).
[F4] CANCEL	Pressionando esta tecla apaga a amostra obtida na gravação (amostragem) e retorna à tela de Sampling Standby.
[F5] OK	Pressionando esta tecla armazena a amostra obtida na gravação (amostragem) para o destino especificado.
TRIM/SLICE após parar a amostragem	Se você entrou no modo Sampling Record a partir do modo Song ou Pattern e configurou o tipo de amostragem para "slice+seq", você deve configurar os seguintes parâmetros relativos a Slice após parar a amostragem. Favor observar que a função Confirm não está disponível neste caso.
[F1] TRIM	
Esta função possibilita especificar os pontos de início e de fim do trecho a ser executado de uma amostra inteira. Você também pode especificar o andamento do trecho de loop e determinar sua batida.	
Start (Start Point)	Determina o ponto de início (Start) da execução da amostra.
Loop (Loop Start Point)	Determina o ponto do início da execução do loop, dentro da amostra.
End (End Point)	Determina o ponto do fim da execução do loop, dentro da amostra.
Beat	Indica a batida (tempo) e o andamento do trecho desde o início do loop até o fim do loop.
[SF1] AUDITION	Pressione a tecla [SF1] para ouvir a amostra gravada, conforme as configurações nesta tela.
[SF2] LP=ST	Quando a indicação de menu aqui é "LP=ST", o ponto de início e o ponto de fim do loop terão o mesmo endereço, o que significa que ambos serão ajustados simultaneamente, mesmo quando somente um deles é ajustado. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição, faz alterar o menu de "LP=ST" para "LP.ST". Quando a indicação de menu aqui é "LP.ST", o ponto de início e o ponto de fim do loop podem ser alterados independentemente. Ao pressionar a tecla [SF2] nesta condição, o valor do endereço do ponto de início será copiado para o valor do início do loop, de maneira que ambos terão o mesmo valor de endereço. A indicação do menu também muda de "LP.ST" para "LP=ST".
[SF3] SET END	Pressionando esta tecla acessa a tela para determinação do ponto de fim, no qual você pode configurar o andamento, tempo e compasso para a amostra. Pressione a tecla [ENTER] para efetivar a configuração de ponto de fim. Se estiver satisfeito com os resultados (pressione [SF1] para ouvir a amostra), então pressione a tecla [F6] OK para retornar à tela original. Ao fazer isso, você armazena na memória DIMM as amostras editadas. Para retornar à tela original sem alterar os dados, pressione a tecla [F5] CANCEL.
[SF4] EXTRACT	Apague todos os dados desnecessários da amostra (localizados antes do ponto de início e após o ponto de fim) pressionando a tecla [SF4].
[F5] ZOOM- [F6] ZOOM+	Pressione as teclas [F5] e [F6] para aproximar ou afastar a imagem da onda na tela.
[F2] SLICE	
Este poderoso recurso permite dividir automaticamente em "fatias" a amostra gravada. Essas fatias são então endereçadas a notas sucessivas e arranjadas como dados de seqüência.	
NOTA: Antes de executar a operação de fatiamento, você precisa ajustar com precisão o tamanho da amostra. Use a tecla [SF1] AUDITION na tela [F1] TRIM para colocar a amostra em loop e ajustar precisamente os pontos de início e de fim, como necessário.	
Após especificar os parâmetros seguintes, pressione a tecla [ENTER] (será solicitada uma confirmação na tela). Pressione a tecla [INC/YES] para executar o fatiamento. Você pode ouvir e confirmar as amostras fatiadas pressionando a tecla [SF1] AUDITION. Se você estiver satisfeito com o resultado da operação, pressione a tecla [F6] OK para armazenar o resultado e retornar à tela de Sampling Setup. Se não estiver satisfeito, pressione a tecla [F5] CANCEL para retornar à tela Sampling Setup sem armazenar o resultado.	
Type (Slice Type)	Especifica como a amostra é fatiada, e de alguma forma determina a qualidade sonora resultante. Selecione o tipo mais adequado à frase original. Valores: beat1~3, phrase1~4, quick beat1~3Este tipo de fatiamento é adequado para frases percussivas, tais como bateria e baixo com um ataque rápido e decaimento curto. Existem três variações disponíveis. phrase1~4Ideal para frases contendo pratos ou outros instrumentos com decaimento longo. Existem quatro variações disponíveis. quickIndependente do conteúdo da frase, a amostra é dividida nas subdivisões da nota especificada. O número de fatias por compasso é calculado multiplicando-se o número superior do parâmetro Meter pelo número inferior do parâmetro SubDivide. NOTA: Para dicas úteis sobre como conseguir que o parâmetro Slice Type funcione bem com amostras diferentes, veja as "Dicas sobre o uso de Slice Type" na página 259.

PlayMode	Determina como a amostra selecionada será reproduzida. Valores: oneshot, reverse, loop oneshotA amostra é reproduzida uma vez, do ponto de início ao ponto de fim. reverseA amostra é reproduzida uma vez, invertida, do ponto de fim para o ponto de início. loopA reprodução da amostra começa no ponto de início, continua até o ponto de loop, e então repete-se indefinidamente entre o ponto de loop e o ponto de fim. NOTA: Para detalhes sobre as configurações acima, veja a página 176.
OriginalKey	Determina a nota básica para a amostra. Como a amostra terá sua altura ajustada para notas tocadas em torno da nota básica, esta deve ser configurada o mais próximo possível da altura original da amostra. Valores: C - 2 ~ G8
FineTune	Determina o ajuste fino na afinação da amostra. Valores: -100 cent ~ 0 cent ~ 99 cent
[SF1] AUDITION	Você pode ouvir a amostra selecionada pressionando a tecla [SF1].
[SF2] SELECT	Pressione a tecla [SF2] para chamar na ordem as amostras endereçadas ao banco de teclas (Key Bank) selecionado.

[F4] RANGE

Nesta tela você pode configurar as faixas de notas (Key Range) e de intensidades (Velocity Range) da amostra endereçada ao banco de teclas (Key Bank) selecionado. Observe que os valores de ambas as faixas são indicados graficamente na tela.

NOTA: Quando o cursor está em um dos valores da faixa de notas (Key Range), você pode configurar diretamente do teclado (pressione simultaneamente a tecla [INFORMATION] e a nota apropriada no teclado).

[SF1] AUDITION	Você pode ouvir a amostra selecionada pressionando a tecla [SF1].
[SF2] SELECT	Pressione a tecla [SF2] para chamar na ordem as amostras endereçadas ao banco de teclas (Key Bank) selecionado.

Modo Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

O modo Sampling Job contém um conjunto abrangente de funções e ferramentas de edição que você pode usar para alterar o som da amostra que criou e editou no modo Sampling Edit. Ele também inclui uma variedade de operações convenientes, tais como copiar e apagar dados.

Após configurar os parâmetros conforme necessário na tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

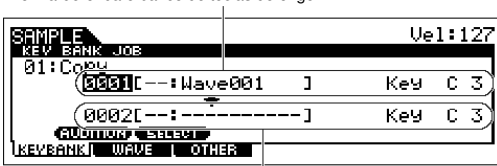
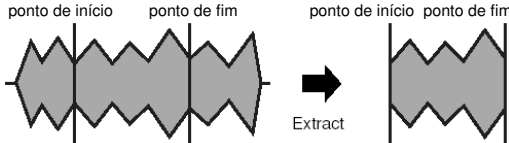
NOTA: Diferentemente do modo Sampling Record, todos os parâmetros e funções do modo Sampling Job são os mesmos, independentemente do modo que se estava previamente. A única exceção é o Slice Job ([F1] → 12 abaixo), que varia dependendo do modo que estava selecionado (Voice/Performance ou Song/Pattern).

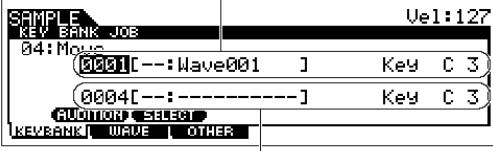
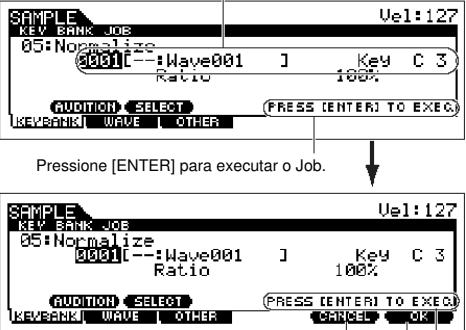
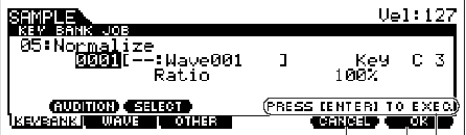
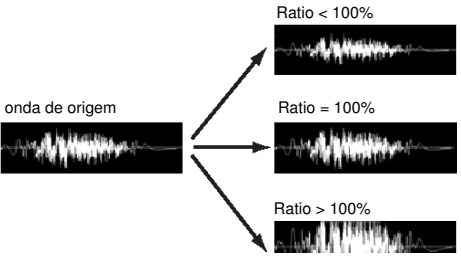
NOTA: Todas as operações do Job se aplicam à forma-de-onda (amostra efetiva), não ao timbre (Voice).

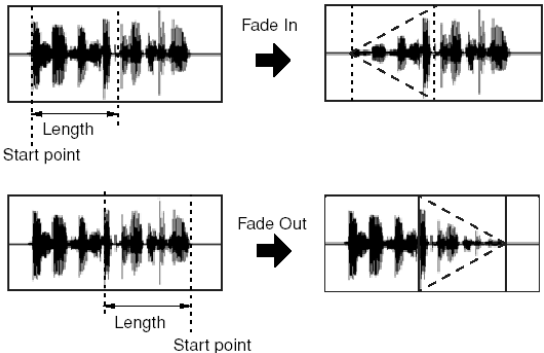
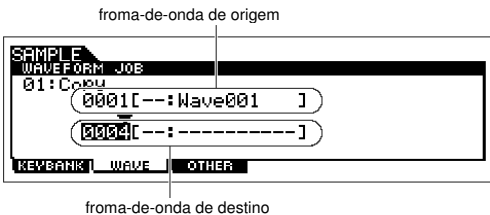
[F1] KEYBANK (Key Bank Job)

Antes de executar o Job de Key Bank pressionando a tecla [ENTER], você precisa especificar a forma-de-onda (Waveform) e o banco de teclas (Key Bank).

Primeiro, selecione a forma-de-onda desejada, movendo o cursor para o número de 4 dígitos na tela e altere-o usando as teclas de [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial. Segundo, mova o cursor para o valor Key, selecione a tecla desejada usando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial, e então usa a tecla [SF2] SELECT para selecionar em ordem o banco de teclas (Key Bank) endereçado à tecla selecionada. Você também pode selecionar a tecla desejada pressionando a nota no teclado enquanto mantém pressionada a tecla [INFORMATION]. Da mesma forma que no modo Sampling Edit, a tecla [SF1] AUDITION permite que você ouça a amostra endereçada ao banco de teclas selecionado.

01: Copy	<p>forma-de-onda e banco de teclas de origem</p>  <p>forma-de-onda e banco de teclas de destino</p> <p>Este Job copia os dados da amostra contida no banco de teclas (Key Bank) especificado para outro banco de teclas. Após especificar a forma-de-onda e o banco de teclas de origem, bem como a forma-de-onda e o banco de teclas de destino, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.</p>
02: Delete	<p>Este Job apaga o banco de teclas e sua amostra. Após especificar a forma-de-onda e o banco de teclas, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job. Se o banco de teclas está configurado para "all" e o Job for executado, todas as amostras da forma-de-onda selecionada serão apagadas.</p> <p>NOTA: Se todas as amostras da forma-de-onda especificada forem apagadas, a forma-de-onda em si será apagada.</p>
03: Extract	<p>Este Job apaga todos os dados de amostra desnecessários (localizados antes do ponto de início e após o ponto de fim). Com efeito, ele extrai apenas os dados da amostra que você deseja usar, cortando todo o som desnecessário antes do início e depois do fim da amostra.</p>  <p>Após especificar a forma-de-onda e o banco de teclas, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job. Se o banco de teclas está configurado para "all", o Job será executado em todas as amostras da forma-de-onda selecionada.</p>

<p>04: Move</p>	<p>forma-de-onda e banco de teclas de origem</p>  <p>forma-de-onda e banco de teclas de destino</p> <p>NOTA: Ao se mover a última amostra remanescente da forma-de-onda de origem, esta forma-de-onda será apagada.</p> <p>Este Job permite que você mova uma amostra de um determinado banco de teclas (Key Bank) para outro. Isso pode ser útil para criar uma nova forma-de-onda a partir de amostras de várias outras formas-de-onda.</p> <p>Após especificar a forma-de-onda e o banco de teclas de origem e de destino, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.</p>
<p>05: Normalize</p>	<p>define a forma-de-onda e o banco de teclas contendo a amostra a ser normalizada</p>  <p>Pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.</p>  <p>Pressione a tecla [F5] (CANCEL) para cancelar a operação.</p> <p>Pressione a [F6] (OK) para endereçar a amostra normalizada para o banco de teclas especificado.</p> <p>Pressione a tecla [ENTER] para executar a operação. Se você não estiver satisfeito com o resultado, altere o valor de Ratio e pressione a tecla [ENTER] novamente. Isso automaticamente restaura os ajustes originais e executa a operação novamente com os novos ajustes.</p>  <p>Este Job maximiza (normaliza) o nível geral da amostra especificada. O valor "100" (100%) é uma forma rápida e conveniente de aumentar o nível de toda a amostra, tornando-o o mais alto possível sem distorção.</p> <p>Após especificar a forma-de-onda e o banco de teclas, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.</p>
<p>Ratio</p>	<p>Especifica o nível da amostra após a normalização. Um valor de 100% maximiza o nível de tal forma que o pico de nível mais alto da amostra fique abaixo do corte (nível máximo do sinal digital). Valores abaixo de 100% reduzem o nível da amostra proporcionalmente. Valores acima de 100% elevarão o nível da amostra acima do máximo, produzindo corte.</p> <p>Valores: 001 ~ 800%</p>
<p>06: Time-Stretch</p>	<p>Este Job permite que você altere o tamanho (duração) da amostra sem a afinação. Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p>
<p>Ratio</p>	<p>Determina o tamanho da amostra após o processamento como sendo uma proporção do tamanho original (100%). Valores baixos comprimem o tamanho da amostra, enquanto valores altos expandem o tamanho da amostra.</p> <p>Valores: 0~400%</p>
<p>Accuracy</p>	<p>Determina a qualidade da amostra resultante especificando-se qual o aspecto original deve ser enfatizado: qualidade sonora ou qualidade rítmica.</p> <p>Valores: sound4 - sound1, normal, rhythm1 - rhythm 2</p> <p>sound4 - sound1 Estes ajustes enfatizam a qualidade sonora, sendo que o ajuste de "SOUND 4" produz a melhor qualidade. normal Produz um ótimo equilíbrio entre a qualidade sonora e a qualidade rítmica. rhythm1 - rhythm 2 Estes ajustes enfatizam a qualidade rítmica, sendo que o ajuste de "Rhythm 2" produz a qualidade rítmica mais precisa.</p>
<p>07: Convert Pitch</p>	<p>Este Job permite que você altere a afinação da amostra sem alterar seu tamanho. Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p>
<p>Pitch</p>	<p>Determina a magnitude e a direção da alteração da afinação, em incrementos de semitons.</p> <p>Valores: -12 ~ 0 ~ +12</p>
<p>Fine</p>	<p>Determina a magnitude e a direção da alteração da afinação, em incrementos de centésimos (1 centésimo = 1/100 de semitom).</p> <p>Valores: -50 ~ 0 ~ +50</p>
<p>08: Fade In/Out</p>	<p>Este Job permite que você crie variações graduais de volume na amostra, para cima (fade-in) e para baixo (fade-out). Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p>
<p>Type</p>	<p>Determina o tipo da variação de volume: fade-in (aumento gradual de volume) ou fade-out (redução gradual de volume).</p> <p>Valores: in (fade-in), out (fade-out)</p>

<p>Length</p>	<p>Determina o tamanho do fade-in ou fade-out. Quando é selecionado fade-in, este parâmetro especifica o tamanho do trecho de fade, começando no ponto especificado como Start. Quando é selecionado fade-out, este parâmetro especifica o tamanho do trecho de fade, começando no início do fade e terminando no ponto especificado como End.</p> <p>Valores: 0000000 ~ End point</p> 
<p>09: Convert Freq (Convert Frequency)</p>	<p>Este Job permite que você reduza à metade a taxa de amostragem da amostra especificada. Isso pode ser usado para converter amostras hi-fi em sons lo-fi, e reduzir o tamanho da amostra à metade para ocupar menos memória. Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p>
<p>10: Stereo to Mono</p>	<p>Este Job permite converter uma amostra estéreo em mono. Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p>
<p>Type</p>	<p>Determina qual o canal, ou ambos os canais, da amostra estéreo que serão convertidos para mono.</p> <p>Valores: L+R>mono, L>mono, R>mono</p> <p>L+R>mono..... Os canais esquerdo e direito da amostra estéreo são mixados e convertidos em uma amostra mono.</p> <p>L>mono..... O canal esquerdo da amostra estéreo é convertido em uma amostra mono.</p> <p>R>mono..... O canal direito da amostra estéreo é convertido em uma amostra mono.</p>
<p>11: Loop-Remix</p>	<p>Este Job permite que você automaticamente corte a amostra em "fatias" separadas e re-arranje as fatias aleatoriamente para obter efeitos especiais ou variações rítmicas pouco usuais. Uma variedade de operações de transformação de áudio também estão incluídas para mudanças ainda maiores no som. Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p>
<p>Type</p>	<p>Determina a graduação com que a porção de loop da amostra será fatiada.</p> <p>Valores: 1~4</p>
<p>Variation</p>	<p>Determina o quanto a amostra original é alterada por este Job.</p> <p>Valores: normal1~2, reverse1~2</p> <p>normal1~2.....Estes ajustes fatiam e re-arranjam os dados da amostra, sem efetuar qualquer outra alteração no áudio.</p> <p>reverse1~2.....Além de fatiar e re-arranjar, estes arranjos invertem a reprodução de algumas fatias.</p>
<p>12: Slice</p>	<p>Este Job permite que você divida a amostra em "fatias" separadas, cuja quantidade é determinada pela duração da nota (parâmetros Measure, Meter, e SubDivide).</p> <p>Ao entrar neste Job a partir do modo Song/Pattern, também são criados dados de notas para tocar as fatias em sequência.</p> <p>(Lembre-se de que os resultados deste Job variam dependendo do modo previamente selecionado: Voice/Performance ou Song/Pattern).</p> <p>Os passos básicos para usar este Job são os mesmos de "05: Normalize", explicado acima.</p> <p>Com exceção do parâmetro abaixo, todos os parâmetros e configurações são os mesmos que na tela Slice do modo Sampling Record (página 254).</p>
<p>Lowest Key</p>	<p>Especifica o número da tecla mais baixa a partir da qual as amostras fatiadas serão endereçadas em ordem.</p> <p>Valores: C - 2 ~ G8</p> <p>NOTA: Na tela Slice do modo Sampling Record (página 254), este parâmetro é fixado como "C-1" para o MOTIF ES6, "E0" para o MOTIF ES7, e "A-1" para o MOTIF ES8, e não pode ser alterado.</p>
<p>[F2] WAVEFORM (Waveform Job)</p>	
<p>01: Copy</p>	 <p>Este Job permite a você copiar os dados de uma forma-de-onda para outra.</p> <p>Após especificar a forma-de-onda e o banco de teclas de origem e de destino, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.</p>
<p>02: Delete</p>	<p>Este Job permite a você apagar uma determinada forma-de-onda da memória.</p>
<p>03: Transpose</p>	<p>Este Job permite a você transpor a configuração do banco de teclas (Key bank) de uma determinada forma-de-onda.</p>
<p>Octave</p>	<p>Determina a quantidade, em oitavas, com que o banco de teclas (Key Bank) será transposto. Se você quiser transpor menos do que uma oitava, configure aqui para "0" e use o parâmetro Note abaixo.</p> <p>Valores: -3~ 0 ~+3</p>
<p>Note</p>	<p>Determina a quantidade, em semitons, com que o banco de teclas (Key Bank) será transposto. Se você quiser transpor em intervalos exatos de oitava, configure aqui para "0" e use o parâmetro Octave acima.</p> <p>Se você quiser transpor em intervalos exatos de oitava, configure aqui para "0" e use o parâmetro Octave acima.</p> <p>Valores: -11~ 0 ~+11</p>

04: Name	Este Job permite designar um nome à forma-de-onda selecionada. Para instruções sobre como nomear, consulte a página 53 da seção Operação Básica.
[F3] OTHER	
01: Clean Up Memory	Este Job apaga todas as formas-de-onda que não estão associadas a timbres do usuário ou timbres de amostra.
02: Optimize Memory	Este Job otimiza a memória (DRAM) para amostragem.
03: Delete All	Este Job apaga todas as formas-de-onda.
04: Convert to Drum Voice	Este Job permite converter uma determinada forma-de-onda em timbre de bateria (Drum voice).

● Suplemento

Dicas sobre o uso de Slice Types

● Fatiando frases percussivas com decaimentos curtos

Primeiro, tente fatiar usando "beat1". Se o resultado tiver um ataque fraco ou as porções de liberação (release) da frase parecerem sobrepor-se tente novamente usando "beat2". Tente ajustar a sensibilidade da envoltória para um controle mais fino.

Se após usar "beat1" as porções de ataque se sobrepuerem ou a qualidade do ritmo tiver sido degradada, tente novamente usando "beat3". Use o parâmetro SubDivide para ajustar a resolução da fatia, e faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity.

● Fatiando frases com decaimentos longos

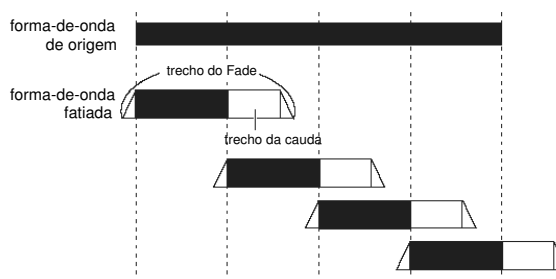
Primeiro, tente fatiar usando "phrase1". Se o resultado ficou com um ataque fraco ou as porções de liberação (release) da frase parecem se sobrepor, tente outra vez usando "phrase2". Use o parâmetro SubDivide para ajustar a resolução da fatia, e faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity.

Se após usar "phrase1" os pontos entre as fatias estiverem soando duros e o resultado geral estiver soando cortado, tente novamente usando "phrase3" ou "phrase4" e configure SubDivide para uma resolução mais fina. Faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity. O ajuste de "phrase3" é geralmente o melhor para sons sustentados de cordas ou metais sem vibrato —em outras palavras, com a afinação mantendo-se constante. Ele também pode produzir efeitos de eco quando aplicado a frases percussivas com decaimento rápido. O ajuste de "phrase4" é geralmente melhor para sons sustentados de cordas ou metais com vibrato, bem como para frases de vocais.

Memória requerida para as operações de fatiamento

Os dados das fatias individuais criadas através das operações de fatiamento requerem aproximadamente 1,5 vezes o tamanho original da memória porque é adicionada automaticamente um a seção da "cauda", e são adicionadas seções de fade-in e fade-out no início e no fim dos dados da onda.

Isso ajuda a manter a máxima qualidade do som quando o andamento é aumentado, e resulta em conexões mais suaves entre as fatias (nenhuma cauda é criada quando o tipo "quick" é selecionado).



É necessária uma área de trabalho na memória para efetuarem-se os cálculos do processamento de cada operação de fatiamento, assim como é preciso memória suficiente para manter as formas-de-onda completas. Quando a taxa de amostragem é 44.1 kHz, a quantidade de memória aproximada (expressa em kilobytes) requerida para cada fatia é listada abaixo:

beat1: Tamanho original da onda x N + (0,3 x número de fatias)
 beat2: Tamanho original da onda x N + (0,2 x número de fatias)
 beat3: Tamanho original da onda x N + (0,3 x número de fatias)
 phrase1: Tamanho original da onda x N + (5,8 x número de fatias)
 phrase2: Tamanho original da onda x N + (1,4 x número de fatias)
 phrase3: Tamanho original da onda x N + (0,4 x número de fatias)
 phrase4: Tamanho original da onda x N + (1,4 x número de fatias)
 quick: Tamanho original da onda x 3 + (0,7 x número de fatias)

Para amostras mono N = 5.5, e para amostras estéreo N = 8. Além disso, o número de fatias é dobrado para amostras estéreo.

Modo Utility

O modo Utility possui uma variedade de configurações importantes relativas à operação geral do MOTIF ES. Essas configurações também podem ser armazenadas — simplesmente pressione a tecla [STORE] em qualquer modo (exceto no modo Utility Job), e armazene os dados na memória interna Flash ROM como configurações do sistema (página 186). Você também pode salvar as configurações em um cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, no modo File.

Modo Utility

[UTILITY]

Neste modo, você pode configurar parâmetros que se aplicam a todo o sistema do MOTIF ES.

Este modo é na verdade um sub-modo dos modos Voice, Performance, Song e Pattern. Pressione a tecla [UTILITY] em cada modo para entrar no modo Utility, e pressione a tecla [EXIT] após fazer as configurações para voltar ao modo anterior.

[F1] GENERAL

[SF1] TG (Tone Generator)	Nesta tela você pode efetuar configurações gerais do gerador interno de timbres. As configurações aqui não afetam as mensagens MIDI transmitidas a instrumentos MIDI externos.
Volume	Determina o volume geral do instrumento. Valores: 0~127
NoteShift	Determina o quanto a afinação das notas será alterada (em semitons). Valores: -24~0~+24
Tune	Determina o ajuste fino (em passos de 0,1 centésimos) da afinação do som global do gerador interno de timbres. Valores: -102.4~+102.3
BCCurve (Breath Controller Curve)	Estas quatro curvas determinam como o som do gerador interno de timbres responde ao uso do controlador por sopro (Breath Controller). Esta configuração afeta os parâmetros de destino quando Source está configurado para "BC", sendo que ambos podem ser configurados na tela CTL SET ([VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET). O gráfico mostrado na tela indica a curva de resposta do controlador (a linha horizontal representa os valores de sopro do controlador, enquanto que a linha vertical representa a resposta efetiva do gerador interno de timbres). Valores: thru, soft, hard, wide
[SF2] KBD (Keyboard)	Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos ao teclado. Estas configurações afetam as mensagens MIDI geradas ao se tocar o teclado.
Octave	Determina o quanto (em oitavas) a extensão do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Esta configuração também pode ser alterada pressionando qualquer das teclas [OCTAVE]. Valores: -3~0~+3
Transpose	Determina o quanto (em semitons) a região do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Valores: -11~0~+11 NOTA: Se a transposição ultrapassar os limites de notas (C-2 e G8), as notas das oitavas adjacentes serão usadas. Por exemplo, a nota transposta para F9 será alterada para F8.
VelCurve (Velocity Curve)	Estas cinco curvas determinam como a intensidade das notas (key velocity) será gerada e transmitida conforme a força com que se tocam as notas no teclado. O gráfico mostrado na tela indica a curva de resposta de toque (a linha horizontal representa os valores de intensidade recebidos - força do toque - e a linha vertical representa os valores de intensidade efetivos transmitidos ao gerador interno de timbres ou a um instrumento MIDI externo). Valores: norm, soft, hard, wide, fixed norm (normal) Esta "curva" linear produz uma correspondência de 1:1 entre a força do toque (key velocity) e a dinâmica efetiva do som. soft Esta curva oferece uma ênfase de resposta, especialmente para toques mais fracos. Em outras palavras, tocando suavemente obtém-se uma resposta mais forte do que na curva "norm". hard Esta curva oferece uma ênfase de resposta, especialmente para toques mais fortes. Em outras palavras, tocando forte obtém-se uma resposta mais forte do que na curva "norm". wide Esta configuração oferece curvas com resposta oposta para toques fracos e fortes. Ela aparentemente amplia a capacidade de dinâmica do teclado, produzindo sons mais fracos para toques fracos e sons mais fortes para toques fortes. fixed Esta configuração oferece a mesma intensidade (definida em Fixed Velocity, abaixo), não importando a força do toque.
FixedVelocity	Este parâmetro só está disponível quando se seleciona "fixed" no parâmetro Velocity Curve acima. A intensidade das notas será fixa e igual ao valor definido aqui. Valores: 1 ~ 127
[SF3] EF BYPS (Effect Bypass)	Nesta tela você pode selecionar o(s) efeito(s) específico(s) a ser anulado quando as teclas [INSERTION] ou [SYSTEM] de EFFECT BYPASS estão ativadas.
Insertion	
> Internal	Quando este parâmetro está ativado e a tecla [INSERTION] está ativada, o efeito interno de inserção é anulado (bypass).
> PLG-EF (Plug-in Effect)	Quando este parâmetro está ativado e a tecla [INSERTION] está ativada, o efeito Plug-in de inserção da placa PLG100-VH é anulado (bypass). Este parâmetro só está disponível quando a placa PLG100-VH está instalada.

System	
> Reverb	Configurando este parâmetro para "on" e com a tecla [SYSTEM] ativada, o efeito de Reverb é anulado (bypass).
> Chorus	Configurando este parâmetro para "on" e com a tecla [SYSTEM] ativada, o efeito de Chorus é anulado.
NOTA: Para detalhes sobre efeitos, veja página 177.	
[SF4] OTHER	
AutoLoad	Determina se a função Auto Load está ativada (on) ou não (off). Quando ativada, o instrumento carrega automaticamente os arquivos especificados (do cartão SmartMedia ou do dispositivo USB) para a memória do usuário (User) —sempre que o instrumento é ligado. Para detalhes sobre a função Auto Load, veja a página 135. Valores: on, off
PowerOnMode	Determina o modo (e o banco de memória) que é selecionado ao ligar o instrumento —permitindo que você selecione qual a condição que é estabelecida automaticamente quando se liga o instrumento. Valores: performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master performance.... Na próxima vez que o instrumento for ligado, será selecionado automaticamente o modo Performance Play e o primeiro número de programa do usuário (USER: 001). voice (USR1) .. Na próxima vez que o instrumento for ligado, será selecionado automaticamente o modo Voice Play e o primeiro número de programa de timbres do usuário (USR: 001). voice (PRE1)... Na próxima vez que o instrumento for ligado, será selecionado automaticamente o modo Voice Play e o primeiro número de programa de timbres pré-programados (PRE1: 001). GM..... Na próxima vez que o instrumento for ligado, será selecionado automaticamente o modo Voice Play e o primeiro número de programa de timbres GM (GM: 001). last Na próxima vez que o instrumento for ligado, será selecionado automaticamente o número de programa e o modo (Voice, Performance, Song, Pattern ou Master) registrados por último antes do instrumento ter sido desligado. Para informações sobre como registrar o modo e o número do programa como "last", veja a página 265. master Na próxima vez que o instrumento for ligado, será selecionado automaticamente o modo Master Play e o primeiro número de programa (001).
CtrlReset (Controller Reset)	Determina o estado dos controles (roda de Modulation, Aftertouch, pedal controlador, controlador por sopro, botões rotativos, etc) ao se trocar os timbres. Quando este parâmetro é configurado para "hold", os controles são mantidos no ajuste atual. Quando este parâmetro é configurado para "reset" os controles são restaurados para seus estados originais (veja abaixo). Valores: reset, hold Se você selecionar "reset" os controles assumirão os seguintes estados/posições: Pitch Bend.....Centro Modulation Wheel.....Mínimo AftertouchMínimo Foot ControllerMáximo Breath ControllerMáximo Foot SwitchDesligado ExpressionMáximo Foot VolumeMáximo Sustain Desligado
[F2] I/O (Input/Output)	
[SF1] INPUT	
Mic/Line	Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos à entrada de áudio. Ao usar as conexões A/D INPUT, este parâmetro determina a fonte de entrada, microfone (mic) ou line. Valores: mic, line mic..... Indicado para equipamentos com nível baixo, tais como microfone, guitarra ou baixo elétrico. line Indicado para equipamentos com nível alto, tais como teclados, sintetizadores, toca-discos de CD.
Digital	Quando a placa opcional AIEB2 está instalada, existem duas conexões de entrada separadas para a transferência de áudio digital: coaxial e óptica. Uma das duas deve ser configurada; as duas não podem ser usadas ao mesmo tempo. Valores: coaxial, optical
[SF2] OUTPUT	
L&RGain	Configura o ganho de cada conector de saída. Valores: 0dB, +6dB
AssignL&RGain	
Assign1&2Gain	
Digital	Especifica a resolução da saída digital da placa opcional AIEB2 instalada (página 25). Valores: 20bit, 24bit
mLAN MonitorSw	Quando este parâmetro está configurado para "on", o sinal de áudio do instrumento que vai pela conexão IEEE1394 para um computador, também sai pelos conectores OUTPUT L/MONO e R. Quando este parâmetro está configurado para "on", o sinal de áudio que vem do computador para o instrumento também sairá pelas conexões OUTPUT L/MONO e R diretamente, anulando o bloco de efeitos. Valores: on, off
[F3] VOICE [VOICE] → [UTILITY] → [F3]	

Estas configurações especiais relativas a timbres estão disponíveis somente quando se entra no modo Utility vindo do modo Voice, e permite que você configure parâmetros relativos a todos os timbres.

[SF1] MEQ (Master EQ)	Nesta tela você pode aplicar equalização de cinco bandas em todos os timbres, aumentando ou diminuindo o nível de cada banda de frequências (LOW, LOWMID, MID, HIGHMID, HIGH). Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 214. Valores: Para detalhes sobre EQ, veja a página 178.
[SF2] MEF (Master Effect)	Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos ao efeito master de todos os timbres. Esta tela pode ser acessada pressionando e mantendo pressionada a tecla [MASTER EFFECT] no painel frontal no modo Voice. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 214.
[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)	Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos à saída dos dados MIDI do Arpeggio no modo Voice.
OutputSwitch	Habilita ou desabilita a saída de dados MIDI da função do Arpeggio. Quando configurado para “on”, os dados do Arpeggio são transmitidos via MIDI —permitindo que você envie os dados do Arpeggio para um seqüenciador externo ou para executar os Arpeggios nos instrumentos MIDI que estiverem conectados. Valores: on (enable), off (disable)
TransmitCh (Transmit channel)	Determina o canal de MIDI através do qual a execução do Arpeggio será transmitida (quando o parâmetro Output Switch acima está em “on”). Valores: 1 ~ 16
[SF4] CTL ASN (Controller Assign)	Configura os parâmetros relativos aos controles no modo Voice. Os parâmetros são os mesmos do modo Performance Common Edit. Veja a página 214.
[F3] SEQ (Sequencer)	[SONG] or [PATTERN] → [UTILITY] → [F3]

Estas configurações especiais relativas a músicas e padrões estão disponíveis apenas quando se entra no modo Utility a partir do modo Song ou Pattern.

[SF1] CLICK	Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos ao som do clic (metrônomo) que é usado durante a gravação ou execução no modo Song ou Pattern.
Mode	Determina se o metrônomo irá soar ou não. Valores: off, rec, rec/play, all offO clic não soará. rec..... O clic soará somente durante a gravação da música ou padrão. rec/play O clic soará durante a gravação e a execução da música ou padrão. all O clic soará sempre.
Beat	Determina em que tempo ocorrerá a batida do metrônomo. Valores: 16 (semicolcheias), 08 (colcheias), 04 (semínimas), 02 (mínimas), 01 (semibreves)
Volume	Determina o volume do som do clic. Valores: 0 ~ 127
Type	Determina o tipo do som do clic. Valores: 1 ~ 10
RecCount	Determina o número de compassos de contagem que ocorrerão antes de iniciar a gravação, depois de se pressionar a tecla [>] (Play) no modo Record Standby. Valores: off (a gravação começa assim que se pressiona a tecla [>]), 1 meas ~ 8 meas
SmpPrCnt (Sampling pre-count)	Este parâmetro está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Song ou Pattern, configurando Type para “sample+note” e então configurando Trigger Mode para “meas”. Este parâmetro define o número de compassos de contagem que ocorrerão antes de iniciar a música ou padrão após iniciar a amostragem.

NOTA: Como o som do clic é criado pelo gerador interno de timbres, ao se usar um som no clic afeta a polifonia total do sintetizador.

[SF2] FILTER (MIDI Filter)	Nesta tela você pode configurar quais eventos MIDI serão reconhecidos e transmitidos via MIDI. As configurações efetuadas aqui se aplicam somente aos dados de execução de música ou padrão; eles não afetam os eventos MIDI gerados pela sua execução tocando no teclado ou pelas operações no painel no modo Voice e Performance. Eventos MIDI onde o filtro é aplicado: Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive
[SF3] OTHER	
PtnQuantize (Pattern Quantize)	Determina o valor de quantização para ligar o padrão durante a execução. Quando configurado para “1”, os padrões (seções) serão sempre ligados no primeiro tempo do compasso durante a execução. Quando configurado para “1/16”, os padrões (seções) podem ser ligados em qualquer tempo de semicolcheia durante a execução. Valores: 1 (1 compasso), 1/2 (mínima), 1/4 (semínima), 1/8 (colcheia), 1/16 (semicolcheia)
PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)	Determina se o andamento será ou não alterado para o andamento memorizado no compasso quando um novo compasso é selecionado durante a execução. Quando configurado para “on” o andamento será mantido ao se trocar o padrão. Quando configurado para “off” o andamento será alterado para o andamento memorizado com o padrão que foi selecionado. Valores: on, off NOTA: A configuração do andamento no encadeamento de padrão não é afetada por estes parâmetros.

SongEventChase	<p>Este parâmetro permite que você especifique os tipos de dados que não sejam notas para serem reconhecidos durante as operações de avanço e retrocesso. Normalmente, se uma música ou padrão é executado a partir de um ponto intermediário e/ou é usado o avanço (FF) ou retrocesso (REW), certos tipos de dados (tais como Program Change, Pitch Bend, e Control Change) podem não ser executados como esperado. Configurando este parâmetro para um determinado tipo de evento assegura a integridade da execução do evento, mesmo quando se avança ou retrocede.</p> <p>Valores: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change), all (todos os eventos)</p> <p>NOTA: Lembre-se de que qualquer configuração diferente de "off" pode acarretar uma operação mais lenta — por exemplo, uma pausa antes de iniciar a execução, ou uma velocidade menor no avanço ou retrocesso rápido.</p> <p>NOTA: Quando este parâmetro está configurado para "all", poderá ser gerada uma quantidade excessiva de dados MIDI, possivelmente resultando em erro de MIDI no dispositivo conectado.</p>
DumpInterval (Bulk Dump Exclusive Interval Time)	<p>Ao executar dados de System Exclusive (bulk data) que estão gravados nas pistas da seqüência, este parâmetro determina o intervalo que será inserido a cada pacote de 1KB.</p> <p>Ao enviar pacotes de dados SysEx deste sintetizador para um dispositivo MIDI conectado, poderá ocorrer um erro de MIDI caso o dispositivo não possa manipular uma quantidade grande de dados em pouco tempo. Este parâmetro compensa isso criando um intervalo que permite tempo suficiente para que o dispositivo receptor possa processar os pacotes de dados.</p> <p>Valores: 0 ~ 900 (msec)</p> <p>NOTA: A execução pode ficar um pouco lenta dependendo do intervalo que for configurado. Além disso, quando ocorrer um erro de MIDI, tente configurar um intervalo um pouco menor e envie os dados de novo.</p>
LoadMix	<p>Determina se as configurações de mixagem são carregadas (on) ou não (off) quando se muda o número da música ou padrão.</p> <p>Valores: off, on</p> <p>NOTA: Esta configuração afeta a mudança de música/padrão durante a execução encadeada de música/padrão.</p>
SendXGOn ToMultiPartPB	<p>Determina se uma mensagem de XG Reset é enviada (on) ou não (off) ao gerador de timbres da placa Plug-in do tipo Multi-part ao se iniciar uma música padrão XG ou alterar o número da música ou padrão.</p> <p>Valores: on, off</p>
[F4] CTL ASN (Controller Assign)	
[SF1] ARP (Arpeggio) Switch	<p>Determina o número do Control Change que liga/desliga a execução do Arpeggio.</p> <p>Valores: 00~95</p>
Hold	<p>Determina o número do Control Change que liga/desliga o status do Arpeggio Hold (página 189).</p> <p>Valores: 00~95</p>
[SF2] ASSIGN	
ASA (Assign A) Dest (Destination)	<p>Nesta tela você pode endereçar funções específicas aos botões rotativos ASSIGN A e B (quando as luzes de [PAN/SEND] e [TONE] estão acesas).</p> <p>Existem dois parâmetros disponíveis aqui. O primeiro (ASA) determina o número do Control Change gerado pelo botão rotativo ASSIGN A. O segundo, Destination (Dest), determina qual parâmetro ou aspecto do som é afetado pelo botão. Lembre-se de que se for recebida de um equipamento externo uma mensagem MIDI com o mesmo número de Control Change configurado aqui, o gerador interno de timbres também irá responder a essa mensagem.</p> <p>Valores: Consulte o livreto Data List.</p>
ASB (Assign B) Dest (Destination)	<p>Existem dois parâmetros disponíveis aqui. O primeiro (ASB) determina o número do Control Change gerado pelo botão rotativo ASSIGN B. O segundo, Destination (Dest), determina qual parâmetro ou aspecto do som é afetado pelo botão. Lembre-se de que se for recebida de um equipamento externo uma mensagem MIDI com o mesmo número de Control Change configurado aqui, o gerador interno de timbres também irá responder a essa mensagem.</p> <p>Valores: Consulte o livreto Data List.</p>
[SF3] FT SW (Footswitch)	<p>Nesta tela você pode determinar o número do Control Change gerado ao se usar um pedal conectado à entrada ASSIGNABLE. Lembre-se de que se for recebida de um equipamento externo uma mensagem MIDI com o mesmo número de Control Change configurado aqui, o gerador interno de timbres também irá responder a essa mensagem como se o pedal estivesse sendo usado.</p> <p>Valores: 000~100 (000, 032: off, 096: liga/desliga Arpeggio, 097: Arpeggio Hold, 098: iniciar/parar música ou padrão, 099/100: Program Change INC/DEC 101: Octave Rest)</p>
[SF4] REMOTE	<p>Aqui pode-se selecionar dois modos de controle de seqüenciador de computador, assim como configurar as respectivas portas MIDI para controle. Depois de efetuar as configurações desejadas, pressione a tecla [ENTER] para efetivamente acessar os modelos pré-programados para os softwares. Para detalhes, consulte o Guia Rápido na página 147.</p>
[SF5] MEF (Master Effect)	<p>Nesta tela você pode configurar os parâmetros relativos às operações do botão de efeito master (pressione as teclas [ARP FX] e [EQ] juntas para que as suas luzes se acendam).</p>
Knob1 ~ Knob4	<p>Endereça um parâmetro do efeito master para cada botão rotativo. Os parâmetros disponíveis diferem dependendo do tipo de efeito master selecionado.</p>
[F5] MIDI	
[SF1] CH (Channel) BasicRcvCh (Basic Receive Channel)	<p>Nesta tela você pode efetuar configurações básicas de MIDI.</p> <p>Determina o canal de recepção MIDI quando o gerador de timbres sintetizador está configurado para produzir um único timbre (modos Voice/Performance).</p> <p>Valores: 1~16, omni (todos os canais), off</p> <p>NOTA: No modo de operação multi-timbral (modos Song/Pattern), cada parte recebe os dados de MIDI conforme o canal de recepção MIDI que estiver endereçado ([SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleciona Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).</p>

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)	Determina o canal de MIDI pelo qual o instrumento enviará os dados MIDI (para um seqüenciador, gerador de timbres ou outro dispositivo externo). Este parâmetro está disponível no modo de operação em que o gerador interno produz um único timbre (modos Voice/Performance). Valores: 1~16, off NOTA: No modo de geração multi-timbral (modos Song/Pattern), os dados MIDI gerados ao se tocar no teclado (e seus controles) são transmitidos para o gerador interno de timbres e dispositivos externos através do canal de saída MIDI, configurado na tela CHANNEL ([SONG] ou [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).
DeviceNo. (Device Number)	Determina o número do dispositivo usado por este sintetizador para receber e transmitir dados. Este número deve combinar com o Device Number do dispositivo MIDI externo ao se transmitir ou receber pacotes de dados, ajuste de parâmetro e outras mensagens SysEx. Valores: 1~16, all, off
[SF2] SWITCH	
BankSel	Esta chave habilita ou desabilita as mensagens de Bank Select, tanto na transmissão quanto na recepção. Quando esta chave está em "on", este sintetizador responde às mensagens de Bank Select recebidas, e também transmite as mensagens de Bank Select apropriadas (ao se comandar pelo painel). Valores: off, on
PgmChange (Program Change)	Esta chave habilita ou desabilita as mensagens de Program Change, tanto na transmissão quanto na recepção. Quando esta chave está em "on", este sintetizador responde às mensagens de Program Change recebidas, e também transmite as mensagens de Program Change apropriadas (ao se comandar pelo painel). Valores: off, on
CtrlChange (Control Change mode)	Determina como este sintetizador recebe e reconhece a mensagem MIDI de AEG Sustain. Quando configurado para "mode1", ela é recebida como uma mudança de parâmetro. Quando configurada para "mode2", ela é recebida como uma mensagem de Control Change. Valores: mode1, mode2
LocalCtrl (Local Control On/Off)	Determina se o gerador de timbres do instrumento responde ou não à execução no teclado. Normalmente este parâmetro deve estar configurado para "on" —pois você irá querer ouvir o som do MOTIF ES enquanto toca no teclado. Entretanto, em aplicações com seqüenciador externo, você pode precisar configurar para "off" para evitar a ocorrência de notas "dobradas", as quais o gerador de timbres do instrumento tocará duas vezes —direto pelo teclado e outra vez pelo caminho através do seqüenciador. Mesmo que este parâmetro esteja configurado para "off" os dados serão transmitidos via MIDI. Além disso, o gerador interno de timbres irá responder às mensagens recebidas via MIDI. Valores: off, on
RcvBulk (Receive Bulk)	Determina se os dados de Bulk Dump podem ou não ser recebidos. Valores: protect (não são recebidos), on (são recebidos)
[SF3] SYNC (Synchronization)	
MIDI Sync	Determina se a execução de música, padrão ou Arpeggio será sincronizada pelo clock interno do instrumento ou por um clock externo via MIDI. Valores: internal, MIDI, MTC internalSincronização pelo clock interno. Use esta configuração quando este sintetizador é usado sozinho ou como gerador de clock para outros equipamentos. MIDI Sincronização pelo clock recebido via MIDI de um instrumento MIDI externo. MTC (MIDI Time Code) ... Sincronização pelos comandos de MTC recebidos via MIDI. Os sinais de MMC são transmitidos via MIDI. Use esta configuração quando este sintetizador é usado como um "escravo" MIDI, quando sincronizado por um gravador multi-pistas com recurso de MTC. A função MTC Sync só está disponível no modo Song. NOTA: Favor observar que quando o parâmetro MIDI Sync está configurado para qualquer opção diferente de "internal", a música ou padrão não começará mesmo que você pressione a tecla [>] (Play). NOTA: O MTC (MIDI Time Code) permite a sincronização simultânea de vários dispositivos de áudio através de cabos de MIDI. Ele contém dados correspondentes a horas, minutos, segundos e quadros. Este sintetizador não transmite MTC. Será necessário um dispositivo como o Yamaha AW4416 para poder usar este sintetizador como master de MTC. NOTA: O MMC (MIDI Machine Control) permite controle remoto de gravadores multipistas, seqüenciadores MIDI, etc. Um gravador multipistas compatível com MMC, por exemplo, irá automaticamente responder às operações de Start, Stop, FF, e REW do seqüenciador controlador, mantendo assim a execução do seqüenciador e do gravador alinhadas.
ClockOut	Determina se as mensagens de MIDI clock (F8) serão transmitidas via MIDI. Valores: on (são transmitidas), off
SeqCtrl (Sequencer Control)	Determina se as mensagens de controle de seqüenciador – Start, Continue, Stop, e Song Position Pointer – serão ou não recebidas e/ou transmitidas via MIDI. Valores: off, in, out, in/out offNão transmitidas nem recebidas. inReconhecidas mas não transmitidas. outTransmitidas mas não reconhecidas. in/out Transmitidas e reconhecidas.
MTC StartOffset	Determina o ponto específico do código de tempo no qual é iniciada a execução da seqüência, quando o MTC é recebido. Este recurso pode ser usado para alinhar com precisão a execução deste sintetizador com um dispositivo externo compatível com MTC. Valores: Hour : Minute : Second : Frame Hour00~23 Minute00~59 Second00~59 Frame00~29

[SF4] OTHER	
MIDI IN/OUT	Determina qual o conector físico que será usado para transmitir e receber dados MIDI: MIDI IN/OUT, USB, ou mLAN (caso a interface opcional mLAN16E esteja instalada). Valores: MIDI, USB, mLAN NOTA: As três conexões acima não podem ser usadas ao mesmo tempo. Apenas uma delas pode ser usada para transmitir e receber dados MIDI.
ThruPort (Through Port)	Muitos seqüenciadores de computador são capazes de transmitir os dados através de várias portas MIDI, superando efetivamente a limitação dos 16 canais. Ao usar o terminal USB ou mLAN (caso a interface opcional mLAN16E esteja instalada) para transmissão e recepção MIDI, você pode fazer com que este sintetizador responda aos dados MIDI por uma porta, enquanto envia dados por outra porta (você pode configurar aqui) para um outro gerador de timbres (conectado ao terminal MIDI OUT). Dessa forma, pode-se executar 16 canais neste sintetizador e mais 16 em um dispositivo MIDI que esteja conectado. Valores: 1~8 NOTA: Quando a interface mLAN16E está instalada e é configurado MIDI IN/OUT para mLAN, as portas 5 ~ 8 não estão disponíveis mesmo que você as configure aqui.
[F6] PLUG	
[SF1] STATUS	
Plug1: ~ Plug3:	Indica o nome da placa Plug-in que está instalada no sintetizador.
PolyExpand	Este parâmetro está acessível somente quando você possui duas ou três placas Plug-in idênticas instaladas. A configuração "off" habilita duas ou três placas para operarem separadamente (você pode selecioná-las para duas ou três partes diferentes). Quando configurado para "on", as duas placas operam efetivamente juntas como uma placa (usada por uma única parte) —oferecendo o dobro da polifonia de notas que você pode tocar ao mesmo tempo. Valores: on, off
[SF2] MIDI	
DEVNO. (Device Number)	Nesta tela você pode configurar diversos parâmetros relativos a MIDI para a placa Plug-in. Determina o número do dispositivo MIDI da placa Plug-in. Este número deve combinar com o Device Number do dispositivo MIDI externo ao se transmitir ou receber pacotes de dados, ajuste de parâmetro e outras mensagens SysEx. Valores: 1~16, all, off
PORTNO. (Port number)	Determina o número da porta MIDI pela qual a placa Plug-in recebe dados MIDI no modo de operação multi-timbral (modos Song/Pattern). Uma porta pode ser configurada para a placa Plug-in do tipo Multi-part e duas podem ser configuradas para placa Plug-in do tipo Single part. Valores: off, 1~3 NOTA: O número da porta para a placa Plug-in de efeitos (VH) é fixado como "1". NOTA: Para informações sobre a placa Plug-in e o gerador interno de timbres, veja a página 163.
GM/XG	Determina se as mensagens de "GM on" e "XG on" serão reconhecidas (on) ou não (off). Este parâmetro está disponível somente quando uma placa Plug-in do tipo Multi-part está instalada no slot 3. Valores: on, off
[SF3] NATIVE1	Nesta tela você pode configurar os parâmetros nativos (Native System) da placa Plug-in instalada no slot 1. Para detalhes sobre os parâmetros, consulte o respectivo manual da placa Plug-in.
[SF4] NATIVE2	Nesta tela você pode configurar os parâmetros nativos (Native System) da placa Plug-in instalada no slot 2. Para detalhes sobre os parâmetros, consulte o respectivo manual da placa Plug-in.
[SF5] NATIVE3	Nesta tela você pode configurar os parâmetros nativos (Native System) da placa Plug-in instalada no slot 3. Para detalhes sobre os parâmetros, consulte o respectivo manual da placa Plug-in.

Modo Utility Job

[UTILITY] → [JOB]

Neste modo, você pode restaurar a memória do usuário do sintetizador (página 186) para as configurações originais de fábrica (Factory Set). Para detalhes, veja página 44.

NOTA: Como as configurações das placas Plug-in no modo Utility são armazenadas não na memória interna do usuário (User), mas sim na memória das respectivas, os dados não podem ser restaurados com este Job.

● Suplemento

Configurando a tela inicial para quando o instrumento é ligado

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER → PowerOnMode

1. Entre no modo desejado e no número de programa que você deseja que seja selecionado sempre que o instrumento for ligado.
2. Pressione a tecla [ENTER] enquanto mantém pressionada a tecla [STORE] para registrar o modo e o número do programa definido no passo 1.
3. Configure o parâmetro PowerOnMode para "last" na tela [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF4] OTHER.
4. Pressione a tecla [STORE] para armazenar a configuração de Utility efetuada no passo 3 acima.
5. Desligue o instrumento e ligue-o novamente para chamar na tela o modo e número de programa configurados no passo 2.

Modo File

O modo File oferece ferramentas para a transferência de dados entre o instrumento e os vários dispositivos e mídias de armazenamento, tais como cartões SmartMedia, unidades de disco rígido e dispositivos flash.

NOTA: Para detalhes sobre SmartMedia e dispositivos de armazenamento USB, veja a página 27.

NOTA: Para detalhes sobre o relacionamento entre os dados criados neste sintetizador e os arquivos a salvar, veja a página 186.

Modo File

[FILE]

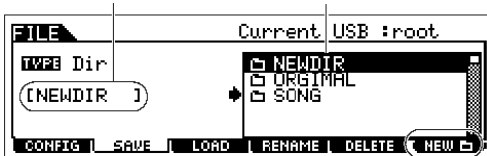
NOTA: Para informações sobre como selecionar um arquivo/pasta e como criar uma nova pasta, veja a página 268.

[F1] CONFIG

[SF1] CURRENT	Nesta tela você pode configurar os parâmetros dos dispositivos reconhecidos (SmartMedia e dispositivo USB).
Current	Nesta tela você pode selecionar o dispositivo a ser reconhecido pelo sintetizador —um cartão SmartMedia inserido no slot CARD ou um dispositivo apropriado de armazenamento conectado à porta USB TO DEVICE. Quando Current está configurado para CARD, o rótulo de volume (Volume Label) é mostrado na segunda linha. Quando Current está configurado para USB, a informação de partição é mostrada na segunda linha. Se o dispositivo de armazenamento conectado na USB suportar múltiplas mídias, configure o número do slot no canto direito da tela. Valores: CARD, USB
Status	Indica o estado do dispositivo de armazenamento reconhecido pelo sintetizador.
>Free	Indica a quantidade de memória não usada (livre) do dispositivo atual.
>Total	Indica a quantidade total de memória no dispositivo atual.
[SF2] MOUNT	Nesta tela você pode selecionar partições específicas para salvar/carregar dados dentro do dispositivo montado na tela [SF1] CURRENT (acima).
[SF3] FORMAT	Antes que você possa usar um novo cartão SmartMedia ou um novo dispositivo de armazenamento USB com o sintetizador, você precisará formatá-lo. Use esta operação para formatar o cartão SmartMedia ou o dispositivo USB e designar para ele um rótulo de volume (Volume Label). Para instruções sobre formatação, veja a página 268.
Format	Determina o dispositivo de armazenamento a ser formatado. Quando configurado para "USB", aparece "Slot" no canto direito da tela. Selecione um slot a ser acessado quando o dispositivo de armazenamento USB suportar múltiplas mídias. Valores: CARD, USB
Type	Este parâmetro está disponível quando Format (acima) está configurado para "USB". Especifique a partição a ser formatada. Valores: all, partition1 ~ 4
Volume Label	Nomeia o rótulo do volume (Volume Label). Para instruções sobre como nomear, consulte a página 53 na seção Operação Básica.

[F2] SAVE

nome do arquivo/pasta caixa de seleção de arquivo/pasta



Pressione a tecla [F6] NEW para criar uma nova pasta

Esta operação permite a você salvar arquivos em cartão SmartMedia ou dispositivos de armazenamento USB.

Para instruções sobre salvar arquivos de vários tipos de dados, consulte as seguintes páginas: página 86 (Voices), página 92 (Performances), página 97 (Waveforms), página 132 (Songs/Patterns).

Current	Indica o diretório (pasta) atual. Esta indicação é alterada automaticamente de acordo com o diretório (pasta) especificado na opção File/Folder.
TYPE	Dentre os vários tipos de dados criados neste sintetizador, você pode salvar todos eles ou apenas um determinado tipo de dado em um único arquivo. Este parâmetro determina qual o tipo específico de dados que será salvo em um único arquivo. Valores: Consulte o tópico "Informação suplementar" na página 268.

[F3] LOAD

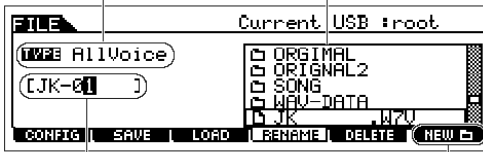
Esta operação permite a você carregar arquivos do cartão SmartMedia ou dispositivo USB para o sintetizador.

Current	Indica o diretório (pasta) atual. Esta indicação é alterada automaticamente de acordo com o diretório atual indicado na opção File/Folder.
TYPE	Dentre os vários tipos de dados salvos em SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, você pode carregar para o sintetizador todos eles ou apenas um determinado tipo de dado. Este parâmetro determina qual o tipo específico de dados que será carregado de um único arquivo. Valores: Consulte o tópico "Informação suplementar" na página 268.

[F4] RENAME

selecione o tipo de arquivo desejado

selecione o arquivo/pasta a ser renomeado



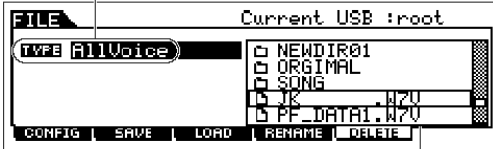
Renomeie o arquivo/pasta aqui.
Veja "Operação Básica" na página 53

Pressione a tecla [F6] NEW para criar uma nova pasta

Nesta tela você pode renomear arquivos ou pastas no cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, usando até oito caracteres alfanuméricos. Os arquivos são nomeados conforme a convenção MS-DOS. Caso o nome do arquivo contenha espaços ou outros caracteres não reconhecidos no MS-DOS, esses caracteres serão automaticamente substituídos por "_" (caracter "underscore") ao salvar.

[F5] DELETE

selecione o tipo de arquivo desejado



selecione o arquivo/pasta a apagar

Nesta tela você pode apagar arquivos/pastas do cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Selecione o arquivo ou pasta desejada, como mostrado abaixo, e em seguida pressione a tecla [ENTER].

NOTA: Quando você quiser apagar uma pasta (folder), apague primeiro todos os arquivos contidos na pasta.

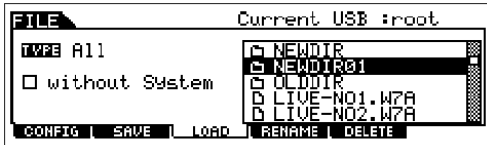
Lembre-se de que só podem ser apagadas as pastas que não contenham arquivos ou outras pastas dentro.

● Informação suplementar

Seleção de arquivos () e pastas ()

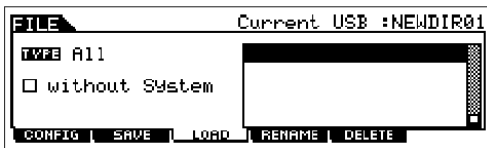
As ilustrações e instruções abaixo mostram como selecionar arquivos (Files) e pastas (folders) no cartão SmartMedia ou dispositivo USB, dentro do modo File.

Mova o cursor para o arquivo ou pasta desejada usando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial.



Para retornar ao nível mais alto, pressione a tecla [EXIT].

Para acessar o conteúdo da pasta desejada, selecione a pasta e pressione a tecla [ENTER].



Mova o cursor até o arquivo ou pasta desejada usando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial.

Formatando um cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB

Antes de poder usar um novo cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB com este sintetizador, você precisará formatá-lo. Siga as instruções abaixo.

CUIDADO

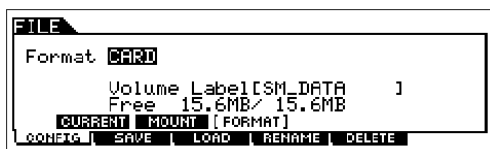
Se já houver dados salvos no cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, tome cuidado para não formatar. Se você formatar o cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, todos os dados previamente gravados serão apagados.

1. Insira um cartão SmartMedia na entrada CARD ou conecte um dispositivo de armazenamento USB ao conector USB TO DEVICE.

Se necessário, insira a mídia apropriada no dispositivo de armazenamento USB.

2. Pressione [FILE] para entrar no modo File.

3. Pressione a tecla [F1] CONFIG, e em seguida a tecla [SF3] FORMAT para acessar a tela Format.



4. Selecione a mídia a ser formatada.

Mova o cursor para a posição do valor Format e selecione "CARD" ou "USB". Ao selecionar "USB" especifique o número do slot no canto superior direito da tela, se necessário, e selecione a partição a ser formatada no campo Type da segunda linha da tela.

5. Configure o rótulo de volume (Volume Label).

Mova o cursor até "Volume Label" e indique o nome do volume. Para instruções sobre como nomear, consulte a página 53 na seção Operação Básica.

6. Pressione a tecla [ENTER] (será pedida uma confirmação na tela).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de Format.

7. Pressione a tecla [INC/YES] para executar a formatação.

Ao concluir a formatação, aparecerá a mensagem "Completed" e a operação retorna à tela original.

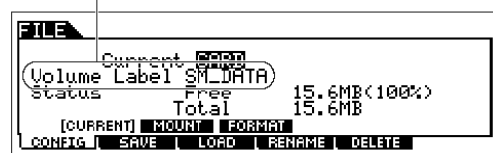
CUIDADO

Durante o processo de formatação, tome as seguintes precauções:

- Nunca remova ou ejeite a mídia do dispositivo (SmartMedia ou dispositivo USB).
- Nunca desconecte qualquer dispositivo.
- Nunca desligue o MOTIF ES ou os dispositivos.

8. Pressione a tecla [SF1] CURRENT e verifique se o dispositivo atualmente reconhecido é "CARD" (SmartMedia na entrada CARD) ou "USB" (dispositivo de armazenamento USB conectado ao sintetizador).

rótulo do volume da partição selecionada



Altere a configuração Current conforme necessário.

NOTA: Ao executar a operação de Format no modo File, o cartão SmartMedia ou o dispositivo de armazenamento USB será formatado conforme o formato MS-DOS ou Windows. O cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB formatado pode não ser compatível com outros dispositivos, tais como computador Macintosh ou câmera digital.

Tipos de arquivos que podem ser manipulados pelo MOTIF ES

Tipos de arquivos que podem ser salvos do instrumento em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB

[FILE] → [F2] SAVE → TYPE









Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
Dir		Quando este está configurado para "TYPE", são mostrados somente os diretórios (pastas) no campo de seleção File/Folder e a operação de Save não pode ser executada.
All	.W7A	Todos os dados da memória interna do usuário (Flash ROM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
AllVoice	.W7V	Todos os dados de timbres do usuário (User Voice) da memória interna (Flash ROM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Também são salvas junto as formas-de-onda obtidas pela função Sampling e endereçadas a qualquer dos timbres.
PluginAllBulk1, 2, 3	.W2B	Todos os dados da placa Plug-in (dados de timbre Board criados usando o software editor que vem com a placa Plug-in e as configurações relativas à placa no modo Utility) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Os números 1, 2, e 3 correspondem aos slots Plug-in.
UserARP	.W7G	Todos os dados de Arpeggio do usuário da memória interna (Flash ROM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
AllSong	.W7S	Todos os dados de música do usuário da memória interna (DRAM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
AllPattern	.W7P	Todos os dados de padrões do usuário da memória interna (DRAM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
SMF	.MID	Dados de pistas de seqüência (1 - 16) e de pista de andamento (Tempo) de músicas ou padrões criados no modo Song/Pattern podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como arquivos Standard MIDI File (formato 0).
AllWaveform	.W7W	Todos os dados de amostras e ondas do usuário da memória interna (DRAM) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.
Wav	.WAV	Dados de amostra criados no modo Sampling podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como arquivo WAV (formato de áudio do Windows).
Aiff	.AIF	Dados de amostra criados no modo Sampling podem ser salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como arquivo AIFF (formato de áudio do Macintosh).
Voice Editor	.W7E	Todos os dados de timbres do usuário armazenados em bancos do usuário (Flash ROM) são manipulados como um único arquivo e salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. O arquivo salvo pode ser carregado no software Voice Editor (incluso no CD-ROM que acompanha o sintetizador).





* Designado automaticamente ao arquivo salvo.

NOTA: Ao selecionar "AllSong" ou "AllPattern" como o tipo de arquivo, também são salvos junto os timbres de amostra (Sample Voices) e formas-de-onda endereçadas criadas com a função Sampling no modo Song/Pattern.

Tipos de arquivos que podem ser carregados de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB para o instrumento

[FILE] → [F3] LOAD → TYPE

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
Dir		Quando este está configurado para "TYPE", são mostrados somente os diretórios (pastas) no campo de seleção File/Folder e a operação de Load não pode ser executada.
All	.W7A	Arquivos do tipo "All" salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados ao instrumento. Quando a opção à esquerda de "without System" está marcada, apenas as configurações do modo Utility não serão carregadas.
AllVoice	.W7V	Arquivos do tipo "All Voice" salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados ao instrumento.
Voice	.W7A .W7V	Um determinado timbre (Voice) em um arquivo que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" ou "All Voice" pode ser selecionado individualmente e carregado para o instrumento. Favor observar que os ícones  dos arquivos "W7A" e "W7V" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo selecionado (Guia Rápido na página 87).
Performance	.W7A	Uma performance especificada em um arquivo que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" pode ser selecionado individualmente e carregado no instrumento. Favor observar que o ícone  do arquivo "W7A" é alterado para  (como pasta virtual) quando este tipo de arquivo é selecionado (Guia Rápido na página 92).
PluginAllBulk 1, 2, 3	.W2B	Um arquivo que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como "Plugin All Bulk 1, 2, 3" pode ser carregado e restaurado à placa Plug-in instalada no instrumento. Favor observar que a mesma placa Plug-in deve ser instalada no mesmo slot que estava quando o arquivo foi salvo.
UserARP	.W7G	Arquivos do tipo "Usr ARP" salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados ao instrumento.
AllSong	.W7S	Arquivos do tipo "All Song" salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados ao instrumento.
Song	.W7A .W7S .MID	Uma determinada música em um arquivo que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como "All" ou "All Song" pode ser selecionada individualmente e carregada para o instrumento. Favor observar que os ícones  dos arquivos "W7A" e "W7S" são alterados para  (pasta virtual) quando este tipo de arquivo é selecionado (Guia Rápido na página 133). Além disso, selecionando este tipo de arquivo permite que você carregue o arquivo Standard MIDI File (formatos 0, 1) em uma determinada música.
AllPattern	.W7P	Arquivos do tipo "All Pattern" salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB podem ser carregados e restaurados ao instrumento.
Pattern	.W7A .W7P .MID	Uma determinada música em um arquivo que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB como tipo "All" ou "All Pattern" pode ser selecionada individualmente e carregada para o instrumento. Favor observar que os ícones  dos arquivos "W7A" e "W7P" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (Guia Rápido na página 133). Além disso, selecionando este tipo de arquivo permite que você carregue o arquivo Standard MIDI File (formatos 0, 1) em uma determinada seção do padrão.

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
AllWaveform	.W7W	Arquivos do tipo "All" ou "All Waveform" salvos em cartão SmartMedia ou dispositivo USB podem ser carregados e restaurados para o instrumento.
Waveform	.W7A .W7W .WAV .AIF	Uma determinada forma-de-onda em um arquivo salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo USB como tipo "All" ou "All Waveform" pode ser selecionada individualmente e carregada para o instrumento. Favor observar que os ícones  dos arquivos "W7A" e "W7W" são alterados para  (pasta virtual) quando este tipo de arquivo é selecionado (Guia Rápido na página 133). Além disso, selecionando este tipo de arquivo permite que você carregue arquivos WAV e AIF para o destino especificado, que difere dependendo do modo anterior ao modo File (Guia Rápido na páginas 100 e 109).
SampleVoice	.W7A .W7S .W7P	Um determinado arquivo de timbre de amostra (Sample Voice) em um arquivo que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo USB como tipo "All" ou "All Song" ou "All Pattern" pode ser selecionado individualmente e carregado para o instrumento. Favor observar que os ícones  dos arquivos "W7A" e "W7S" e "W7P" são alterados para  (pasta virtual) quando este tipo de arquivo é selecionado (Guia Rápido na página 133). Este tipo de arquivo está disponível somente quando se entra no modo File a partir dos modos Song ou Pattern.
Voice Editor	.W7E	Os dados de timbre (Voice) editados pelo software Voice Editor em seu computador podem ser carregados para o instrumento.

* Designado ao arquivo que pode ser carregado.

NOTA: Além dos tipos de arquivos acima, podem ser carregados no MOTIF ES os arquivos: Yamaha A5000/A4000/A3000/SU700 e AKAI S1000/S3000.

NOTA: Quando são carregados os arquivos dos samplers Yamaha série A (A5000/4000/3000), uma marca "S" no nome do arquivo indica que o arquivo contém apenas dados de amostras e uma marca "P" indica dados de programa (parâmetros relativos a timbres, etc). Ao entrar no modo File a partir dos modos Voice ou Performance, o arquivo marcado com "P" pode ser carregado e os seguintes tipos podem ser selecionados no lugar da forma-de-onda e ou banco de teclas:

- Type 1: Somente uma amostra é importada para determinada forma-de-onda. Este tipo utiliza várias configurações do MOTIF ES, e os parâmetros correspondentes aos quatro elementos também são carregados. Amostras extras não são carregadas.
- Type 2: São importadas várias amostras para uma determinada forma-de-onda. Os parâmetros correspondentes aos quatro elementos não são carregados para o MOTIF ES. Amostras extras não são carregadas.

Compatibilidade de dados com MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8

Dentre os dados criados no MOTIF 6/MOTIF 7/MOTIF 8, podem ser carregados no MOTIF ES6/MOTIF ES7/ MOTIF ES8 os dados de timbres (Voices), formas-de-onda (Waveforms), timbres de amostra (Sample Voices).

• Timbres (Voices)

Um determinado timbre (Voice) em um arquivo (extensão: W2A, W2V) que foi salvo no dispositivo de armazenamento como tipo "All" ou "AllVoice" no MOTIF pode ser selecionado individualmente e carregado no MOTIF ES. Configure TYPE na tela [F3] LOAD para "Voice" e execute o procedimento de Load.

Da mesma forma, um arquivo (extensão: W2V) que foi salvo em cartão SmartMedia ou dispositivo USB como tipo "AllVoice" no MOTIF pode ser carregado para o MOTIF ES. Configure TYPE na tela [F3] LOAD para "AllVoice" e execute o procedimento de Load. Além disso, arquivos do Voice Editor (extensão: W2E) podem ser carregados para o MOTIF ES. Configure TYPE na tela [F3] LOAD para "Voice Editor" e execute o procedimento de Load.

NOTA: Os timbres carregados para o MOTIF ES 6/7/8 podem não produzir o mesmo exato som original do MOTIF 6/7/8, uma vez que o conteúdo de formas-de-onda pré-programadas e a estrutura de efeitos são diferentes entre as séries dos instrumentos.

• Formas-de-onda (Waveforms)

Uma determinada forma-de-onda (Waveform) em um arquivo (extensão: W2A, W2W) que foi salvo no dispositivo de armazenamento como tipo "All" ou "AllWaveform" no MOTIF pode ser selecionado individualmente e carregado para o MOTIF ES. Configure TYPE na tela [F3] LOAD para "Waveform" e execute o procedimento de Load.

Da mesma forma, um arquivo (extensão: W2W) que foi salvo no dispositivo de armazenamento como tipo "AllWaveform" no MOTIF pode ser carregado para o MOTIF ES. Configure TYPE na tela [F3] LOAD para "AllWaveform" e execute o procedimento de Load.

• Timbres de amostra (Sample Voices)

Um determinado timbre de amostra (Sample Voice) em um arquivo (extensão: W2A, W2S, W2P) que foi salvo no dispositivo de armazenamento como tipo "All" ou "AllSong" ou "AllPattern" no MOTIF pode ser selecionado individualmente e carregado to the MOTIF ES. Configure TYPE na tela [F3] LOAD para "SampleVoice" e execute o procedimento de Load.

Modo Master

• Criando Masters —procedimento básico

O modo Master permite que você toque e edite combinações especiais de programas chamadas de “Masters”. Um Master pode conter até quatro timbres (Voices) ou Performances diferentes, cada uma endereçada a uma zona MIDI separada. Por outro lado, ele pode conter músicas e padrões específicos. Dessa forma, ele permite que você configure o instrumento exatamente como você precisa para uso ao vivo, escolhendo os Masters na ordem em que precisar.

Para criar um Master, configure os vários parâmetros abaixo nos modos Master Play e Master Edit. Use o modo Master Job para inicializar os dados ou transferi-los para outro dispositivo.

Uma vez editado o Master, você pode armazená-lo em banco do usuário na memória interna (Flash ROM) e salvar os Masters em cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB, no modo File.

Modo Master Play

[MASTER] → seleciona Master

O modo Master Play permite que você efetue uma variedade de operações de edição geral no Master selecionado. Para operações de edição mais detalhadas e mais abrangentes, use o modo Master Edit. Os parâmetros editados, exceto alguns, são armazenados na memória interna Flash ROM como um Master do usuário.

[F1] PLAY

OCT (Octave)	Indica a configuração de oitava do teclado efetuada através das teclas [OCTAVE]. Isso também pode ser alterado pela seguinte operação: [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF2] KBD → Octave.
ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)	Indica as funções endereçadas aos respectivos botões rotativos (designados como “ASSIGN A” e “ASSIGN B”), quando as luzes de [PAN/SEND] e [TONE] estão ambas acesas. As funções são endereçadas pela tela [UTILITY] → [F4] CTL ASN → [SF2] ASSIGN.
NOTA: As configurações de OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) e ASB (ASSIGN B) não são endereçáveis independentemente para cada Master. Por isso, elas não são armazenadas como um Master individual no modo Master Store (página 137).	
AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)	Indica os valores obtidos ao se controlar os respectivos botões rotativos (designados como “ASSIGN 1” e “ASSIGN 2”), quando as luzes de [PAN/SEND] e [TONE] estão ambas acesas. As funções endereçadas a esses botões dependem da configuração do timbre (Voice) selecionado como um programa Master.
[SF1] ARP1 (Arpeggio 1) - [SF5] ARP5 (Arpeggio 5)	Você pode escolher os tipos de Arpeggio pressionando estas teclas, às quais os tipos de Arpeggio estão endereçados. O tipo de Arpeggio endereçado a cada tecla depende do programa (timbre, performance, música, padrão) selecionado como um Master.

[F2] MEMORY

Nesta tela você pode configurar parâmetros básicos para o Master, incluindo o modo que é chamado com o Master e o número do programa.

Mode	Determina o modo que é chamado quando o número do Master é selecionado. Valores: Voice, Performance, Pattern, Song
Memory	Determina o número do programa que é chamado quando o Master é selecionado. Valores: Quando Mode está configurado como Voice: Seleciona um banco de timbres e um número. Consulte as instruções na página 60. Quando Mode está configurado como Performance: Seleciona um banco de Performance e um número. Consulte as instruções na página 67. Quando Mode está configurado como Pattern: Seleciona um padrão e uma seção. Consulte as instruções na página 57. Quando Mode está configurado como Song: Seleciona um número de música. Consulte as instruções na página 56.
ZoneSwitch	Determina se a função Zone é usada (on) ou não (off). Veja a página 137 para detalhes sobre a função Zone. NOTA: Quando Mode está configurado como “Voice” ou “Performance” e Zone Switch está como “on”, somente Zone 1 poderá ser usada na configuração padrão (ao se tocar as Zonas 2-4 não sairá som). Você pode usar estas zonas ao configurar vários parâmetros no modo Master Edit.

Modo Master Edit

[MASTER] → seleciona Master → [EDIT]

O modo Master Edit é dividido em Common Edit, para configurar parâmetros comuns a todas as quatro zonas, e Zone Edit, para configurar os parâmetros de zonas individuais.

Quando Zone Switch está configurado para “on” na tela [F2] MEMORY do modo Master Play, somente estará disponível a opção de Common Edit.

Common Edit	[MASTER] → seleciona Master → [EDIT] → [COMMON]
--------------------	--

Estes parâmetros são para se efetuar edições globais (ou comuns) a todas as quatro zonas do Master selecionado.

[F1] NAME

Nesta tela você pode criar um nome para o Master. Para instruções sobre como nomear, consulte a página 53 na seção Operação Básica.

[F2] OTHER

Knob/Slider	Nesta tela você pode configurar qual fileira de funções de botões rotativos/deslizantes será iluminada e selecionada. Valores: pan Seleccionando o Master acende a luz de [PAN/SEND], para controle sobre a fileira de Pan/Send. tone Seleccionando o Master acende a luz de [TONE], para controle sobre a fileira de Tone. assign Seleccionando o Master acende a luz de [PAN/SEND] e [TONE], para controle sobre a fileira de Assign. MEQofs ou partEQ Seleccionando o Master acende a luz de [EQ], para controle sobre a fileira de EQ. MEQofs está disponível quando Mode está configurado para Voice. Já partEQ está disponível quando Mode está configurado para Performance, Song ou Pattern. MEF Seleccionando o Master acende a luz de [ARP FX] e [EQ], para controle sobre a fileira de Master Effects. arpFx Seleccionando o Master acende a luz de [ARP FX], para controle sobre a fileira de Arpeggio FX. zone Seleccionando o Master não acende qualquer luz e automaticamente chama as funções de botões rotativos/deslizantes especialmente configuradas para cada zona respectiva (página 137). Isso só está disponível quando Zone Switch é configurada na tela [F2] MEMORY no modo Master Play.
--------------------	--

Zone Edit	[MASTER] → seleciona Master → [EDIT] → seleciona Zone
------------------	--

Estes parâmetros são para edição individual das zonas que compõem um Master. O modo Zone Edit só está disponível quando Zone Switch é ativado na tela [F2] MEMORY do modo Master Play.

[F1] TRANS (Transmit)

Nesta tela você pode configurar como cada zona transmite as mensagens MIDI quando se toca no teclado.

TransCh (Transmit Channel)	Determina o canal de transmissão MIDI de cada zona. Valores: 1 ~ 16
TGSwitch (Tone Generator Switch)	Determina se os dados MIDI de cada zona serão transmitidos ou não para o gerador interno de timbres. Valores: on, off
MIDISwitch	Determina se os dados MIDI de cada zona serão transmitidos ou não para um equipamento MIDI externo. Valores: on, off

[F2] NOTE

Nesta tela você pode configurar parâmetros relativos à afinação e ao teclado para cada zona —permitindo que você configure divisões de zonas e determine a extensão da região de cada zona.

Octave	Determina o quanto a região da zona é deslocada para cima ou para baixo, em oitavas. Valores: -3 ~ 0 (Default) ~ +3
Transpose	Determina o quanto a região da zona é deslocada para cima ou para baixo, em semitons. Valores: -11 ~ 0 (Default) ~ +11
NoteLimitH, L (High, Low)	Determina as notas mais baixa e mais alta da região de cada zona. A zona selecionada somente soará quando as notas forem tocadas nesta região. Valores: C -2 ~ G8 NOTA: Você também pode configurar a região diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [INFORMATION] e então pressionando no teclado as notas desejadas para a mais baixa e a mais alta.

[F3] TX SW (Transmit Switch)

Nesta tela você pode configurar como a execução de cada zona individual afeta a transmissão de várias mensagens MIDI, tais como Control Change e Program Change. Quando o parâmetro relevante está configurado para "on", ao se tocar na zona selecionada serão transmitidas as mensagens MIDI correspondentes.

Observe que existem dois tipos diferentes de telas (veja abaixo). Cada tela possui as mesmas configurações em formato diferente; use aquela que lhe for mais apropriada.

- Tela mostrando quatro zonas.
- Tela mostrando todos os parâmetros de uma zona.

Lembre-se de que como todos os parâmetros disponíveis não podem ser mostrados simultaneamente na tela que apresenta as quatro zonas, você precisará usar a tecla de cursor para rolar a tela e poder ver e configurar outros parâmetros.

Valores:

Bank (TG)	Determina se são transmitidas ou não as mensagens de Bank Select MSB/LSB para o gerador interno de timbres.
PC (TG)	Determina se é transmitida ou não a mensagem de Program Change para o gerador interno de timbres.
Bank (MIDI)	Determina se são transmitidas ou não as mensagens de Bank Select MSB/LSB para um gerador de timbres externo via MIDI.
PC (MIDI)	Determina se é transmitida ou não a mensagem de Program Change para um gerador de timbres externo via MIDI.
PB (Pitch Bend)	Determina se é transmitida ou não a mensagem de Pitch Bend para o gerador interno, e para um gerador de timbres externo via MIDI.

MW (Modulation Wheel)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas da roda de Modulation.
RB (Ribbon Controller)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas pela fita de controle (Ribbon Controller).
ChAT (Channel Aftertouch)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI de Channel Aftertouch.
FC1 (Foot Controller1) FC2 (Foot Controller2)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas pelo pedal controlador.
Sus (Sustain)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI de Sustain geradas pelo pedal conectado em SUSTAIN.
FS (Footswitch)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas pelo pedal conectado em ASSIGNABLE.
Knob	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas ao se usar os botões rotativos.
Slider	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas ao se usar os botões deslizantes.
BC (Breath Controller)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI geradas ao se usar o controle por sopro (Breath controller) conectado em BREATH.
Vol (Volume)	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI de Volume.
Pan	Determina se transmite ou não para o gerador interno de timbres interno e para um equipamento MIDI externo as mensagens MIDI de Pan.

[F4] PRESET

Nesta tela você pode efetuar configurações relativas a timbres (Voice) para cada zona, no número de programa de Master selecionado. Dessa forma, selecionando-se um Master diferente, automaticamente é chamado um conjunto completamente diferente de timbres e configurações de timbres para cada uma das quatro zonas.

BankMSB, BankLSB, PgmChange (Program Change)	Determina o endereçamento de timbre para cada zona no Master selecionado. Valores: Consulte a lista de timbres no livreto Data List.
Volume	Determina o nível de saída do timbre em cada zona. Valores: 0 ~ 127
Pan	Determina a posição no estéreo do timbre de cada zona. Valores: L64 (esquerda) ~ C (centro) ~ R63 (direita)

[F5] KN/CS (Knob/Control Slider)

Nesta tela você pode determinar quais os números de Control Change que são usados pelos botões rotativos e deslizantes de cada zona. Estas configurações estão disponíveis somente quando o parâmetro Knob/Slider (na tela [F2] OTHER de Common Edit) está configurado para "zone".

Valores: off, 1-95

Modo Master Job

[MASTER] → [JOB]

O modo Master Job contém duas operações convenientes (chamada "Jobs") —uma permitindo a você inicializar (reset) os dados do Master, e outra permitindo a você transmitir os dados editados do Master para um dispositivo MIDI externo ou computador. Após configurar os parâmetros conforme necessário a partir da tela selecionada, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job.

[F1] INIT (Initialize)

Esta função permite a você restaurar (inicializar) todos os parâmetros do Master para suas configurações originais. Também permite inicializar seletivamente certos parâmetros, tais como configurações comuns, configurações de cada zona, e assim por diante — muito útil quando se cria um Master totalmente novo, a partir do "zero".

Tipos de parâmetros (para inicialização): All, Common, Zone

ALL	São inicializadas todas as configurações do Master selecionado.	
Common	São inicializadas as configurações de parâmetros comuns do Master selecionado.	
Zone	Split	Divide a região do teclado usando a Zona 1 e Zona 2. "UpperCh" determina o canal de transmissão MIDI da região superior do teclado, "LowerCh" o canal de transmissão MIDI da região inferior do teclado, e "SplitPoint" determina o número da nota (C2 ~ G8) que separa as regiões inferior e superior do teclado.
	4Zone	Inicializa todas as quatro zonas.
	Layer	Permite sobrepor duas partes usando a Zona 1 e Zona 2. "UpperCh" e "LowerCh" determinam os canais de transmissão MIDI das duas zonas, respectivamente.

[F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função permite a você enviar todas as configurações de parâmetros do Master que está selecionado para um computador ou outro dispositivo MIDI para arquivamento de dados. Para detalhes, veja a página 185.

NOTA: Para poder executar o Bulk Dump, você precisará configurar o número correto do dispositivo MIDI (MIDI Device Number), através da seguinte operação: [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

Modo Master Store

[MASTER] → seleciona Master → [STORE]

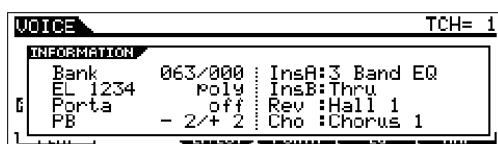
Esta função lhe permite armazenar os dados do Master na memória do usuário (Flash ROM). Para detalhes, consulte a página 137 da seção Guia Rápido.

Apêndice

Telas de Informação

As convenientes telas de informação permitem que você veja de uma vez algumas das configurações mais importantes referentes a cada modo. Selecione o modo desejado, e em seguida pressione a tecla [INFORMATION] para acessar a tela de informação daquele modo. Para sair da tela, pressione a tecla novamente (ou qualquer outra tecla do painel).

Modo Voice



Bank

Indica o banco/número (página 60) do timbre (Voice) selecionado.

EL 1234

Indica o timbre (Voice) selecionado, o estado (on/off) dos quatro elementos e o estado mono/poly (pág. 79).

Porta (Portamento)

Indica o estado da chave de Portamento no timbre selecionado.

PB (Pitch Bend)

Indica a configuração de Upper/Lower da faixa do Pitch Bend.

InsA (Insertion A), InsB (Insertion B),

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica o tipo de efeito que está selecionado para cada bloco de efeito (página 179).

Modo Performance



Bank

Indica o banco/número (página 67) da Performance que está selecionada.

1 (Plug-in board 1), 2 (Plug-in board 2),

3 (Plug-in board 3)

Indica a situação da instalação das respectivas placas Plug-in. O nome da placa Plug-in é mostrado à direita do número do slot correspondente. Quando PolyExpand (página 265) é configurado para "on" no modo Utility, é indicado um "P" à esquerda do número do slot.

Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

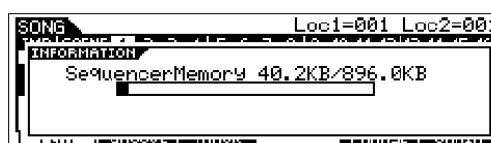
Indica o número da parte na qual o efeito de inserção está aplicado e o número da parte em que o efeito de inserção Plug-in está aplicado (quando houver uma placa PLG100-VH instalada).

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica o tipo de efeito que está selecionado para cada bloco de efeitos (página 179).

Modo Song

• Modo Song Play



Indica a quantidade de memória (DRAM) disponível para a gravação de música.

• Modo Song Mixing



PlugInfo/Port (estado da placa Plug-in)

Indica o nome da placa Plug-in e o número da sua porta MIDI (página 265) à direita do número do slot. Quando PolyExpand (página 265) é configurado para "on" no modo Utility, é indicado um "P" à esquerda do número do slot.

Ins (Insertion), InsPLG (Plug-in Insertion)

Indica o número da parte na qual o efeito de inserção está sendo aplicado e o número da parte na qual o efeito de inserção Plug-in está sendo aplicado (quando houver uma placa PLG100-VH instalada).

Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica o tipo de efeito que está selecionado para cada bloco de efeitos (página 180).

Modo Pattern

• Modo Pattern Play



Indica a quantidade de memória (DRAM) disponível para a gravação de padrão.

• Modo Pattern Mixing

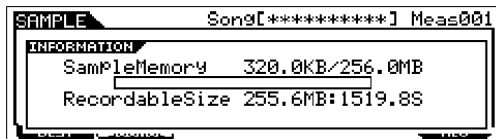
O mesmo que no modo Song Mixing.

• Modo Mixing Voice Edit

O mesmo que no modo Voice.

Modo Sampling

• Modo Sampling



SampleMemory

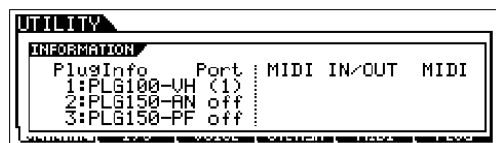
Indica a quantidade de memória usada para amostragem.

RecordableSize

Indica a quantidade de memória e o tempo disponível para amostragem.

NOTA: Lembre-se de que é necessário ter 320 KB de memória nos módulos DIMMs para gerenciamento de amostras, mesmo que não haja amostra na memória.

Modo Utility



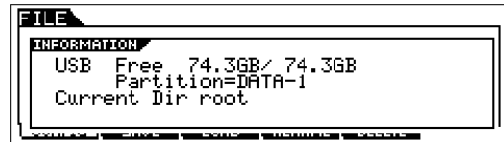
PlugInfo/Port (estado da placa Plug-in)

Indica o nome da placa Plug-in e o número de sua porta MIDI (página 265) à direita do número do slot. Quando PolyExpand (página 265) é configurado para “on” no modo Utility, é indicado um “P” à esquerda do número do slot.

MIDI IN/OUT

Indica quais terminais físicos de saída serão usados para transmitir e receber dados MIDI: MIDI IN / OUT / THRU, USB, ou mLAN (quando uma interface opcional mLAN16E está instalada).

Modo File



Card Free/USB Free

Indica a quantidade de memória disponível no cartão SmartMedia inserido na entrada CARD ou no dispositivo de armazenamento USB conectado ao MOTIF ES.

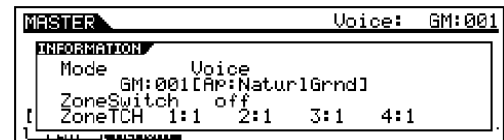
Partition

Indica a partição montada no dispositivo de armazenamento USB.

Current Dir (Current Directory)

Indica o diretório que está selecionado.

Modo Master



Mode

Indica o modo e o número do programa memorizados no Master que está selecionado.

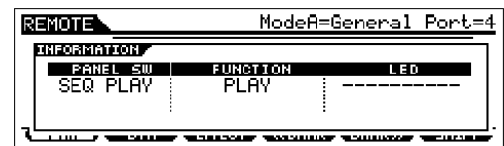
ZoneSwitch

Indica o estado (on/off) da Zone Switch.

ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Indica o canal de transmissão MIDI de cada zona (quando Zone Switch está em “on”).

Modo Remote Control



Para detalhes, veja página 152.

Mensagens na tela

Tela	Explicação da indicação
Are you sure ? [YES]/[NO]	Confirmar se deseja executar ou não determinada operação. Pressione [INC/YES] (sim) ou [DEC/NO] (não).
Arp memory full	A memória interna de Arpeggio está cheia, impossibilitando armazenar os dados da seqüência gravada como um Arpeggio.
Arpeggio type stored	O tipo de Arpeggio atual foi armazenado em uma das teclas [SF1] a [SF5].
Bad disk or card.	O cartão SmartMedia ou o dispositivo USB não está acessível. Formate o SmartMedia ou a mídia do dispositivo USB e ente novamente.
Bulk protected.	O pacote de dados (bulk data) foi recebido quando RcvBulk estava configurado para "protect" (veja página 264.)
Can't find associated files.	O arquivo relativo a timbre (voice) não pode ser encontrado ao carregar um arquivo no formato AKAI S1000/S3000.
Can't undo OK? [YES]/[NO]	Quando certos Jobs de Song/Pattern são executados, a memória interna fica cheia para o uso da operação de Undo. Pressione e tecla [INC/YES] se isto está OK, ou [DEC/NO] para abortar a operação. Tente novamente após apagar músicas, padrões e frases não mais necessárias.
Choose user phrase.	Você tentou gravar uma pista de padrão onde está endereçada uma frase pré-programada (preset). Se você deseja usar uma frase pré-programada como material inicial para a gravação do padrão, copie-a para uma frase do usuário (User) antes de gravar.
Completed.	O Job de Save, Format, etc, foi concluído.
Copy protected.	Você tentou exportar ou salvar um material de áudio protegido contra cópia.
Device number is off.	O pacote de dados (bulk data) não pode ser transmitido/recebido porque o número do dispositivo está desativado.
Device number mismatch.	O pacote de dados (bulk data) não pode ser transmitido/recebido porque os números dos dispositivos não combinam.
Digital in unlocked.	O sinal digital de entrada na AIEB2 não foi sincronizado (não foi recebido ou gravado apropriadamente).
Disk or card full.	O cartão SmartMedia ou o dispositivo de armazenamento USB está cheio e não é possível salvar mais dados. Use uma nova mídia de SmartMedia ou USB, ou faça espaço apagando os dados desnecessários no cartão SmartMedia ou no dispositivo de armazenamento USB.
Disk or card not ready.	O cartão SmartMedia ou o dispositivo de armazenamento USB não está inserido ou conectado corretamente no MOTIF ES.
Disk or card read/write error.	Ocorreu um erro durante a leitura ou escrita no cartão SmartMedia ou no dispositivo de armazenamento USB.
Disk or card write protected.	O cartão SmartMedia ou o dispositivo de armazenamento USB está protegido contra escrita, ou você tentou escrever em uma mídia só para leitura, como um CD-ROM.
Effect plug-in is not in slot 1.	A placa Plug-in de efeito não funciona porque não foi instalada no slot 1. A placa Plug-in de efeito deve ser instalada no slot 1.
Executing...	Está sendo executada uma operação de formatação. Favor aguardar.
File already exists.	Já existe um arquivo com o mesmo nome que você está tentando salvar.
File not found.	O arquivo do tipo especificado não pode ser encontrado no cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB
Folder is too deep.	Os diretórios abaixo não podem ser acessados.
Illegal check box.	Nenhuma opção foi marcada no Job de pista do seqüenciador que requer uma opção. Marque as opções apropriadas.
Illegal file	O arquivo especificado para carregar não pode ser usado pelo MOTIF ES ou não pode ser carregado pelo modo atual.
Illegal file name.	O nome designado para o arquivo é inválido. Tente um nome diferente.
Illegal input.	Foi especificada uma entrada ou valor inválido. Verifique o método de entrada e o valor.
Illegal measure.	Foi especificado um número inválido de compasso no modo Song/Pattern. Selecione o compasso novamente.
Illegal phrase number.	Foi especificado um número inválido de frase no modo Pattern. Selecione a frase novamente.
Illegal sample data.	O arquivo de amostra especificado não pode ser usado pelo MOTIF ES.
Illegal track number.	Foi especificado um número inválido de pista no modo Song/Pattern. Selecione a pista novamente.
Incompatible USB device	Foi conectado em USB TO DEVICE um dispositivo que não pode ser usado com o MOTIF ES.
Meter mismatch	No modo Pattern Job, a métrica do padrão de destino é diferente da métrica do padrão de origem.
MIDI buffer full.	Falha no processamento de dados MIDI porque muitos dados foram recebidos de uma só vez.
MIDI checksum error.	Ocorreu um erro ao receber pacotes de dados MIDI (bulk data).
MIDI data error.	Ocorreu um erro ao receber dados MIDI.
Mixing stored	No modo Song/Pattern, as configurações de mixagem foram carregadas do arquivo.
Mixing Voice full	O timbre de mixagem não pode ser armazenado porque o número de timbres já armazenados excedeu a capacidade máxima.
Multi plug-in is not in slot 3.	A placa Plug-in do tipo Multi-Part não funciona porque não foi instalada no slot 3. A placa Plug-in do tipo Multi-Part deve ser instalada no slot 3.
No data.	Quando um Job de Song/Pattern é executado, a pista ou região selecionada não contém dados. Selecione uma pista ou região apropriada. Além disso, esta mensagem aparece quando um Job relativo a um timbre de mixagem não pode ser executado porque o timbre de mixagem especificado não está disponível.
No DIMM Memory Installed.	O par de módulos de memória DIMMs não está instalado adequadamente, ou o par de módulos não combina (página 289).
No F7 (End of Exc.)	Dados de SysEx foram introduzidos ou alterados sem o byte necessário de "End of Exclusive" (F7). Certifique-se de que o byte F7 está incluído.

Tela	Explicação da indicação
No response from USB device	Não houve resposta do dispositivo USB conectado ao terminal USB TO DEVICE.
No sample data.	Esta mensagem aparece quando um Job relativo a amostra não pode ser executado porque a amostra específica não está disponível.
Not empty folder	Você tentou apagar uma pasta que contém arquivo.
Now checking plug-in board.	O MOTIF ES está verificando o estado da instalação da placa Plug-in ao ser ligado.
Now loading... (xxxx)	Indica que um arquivo está sendo carregado.
Now saving... (xxxx)	Indica que um arquivo está sendo salvo.
Now scanning auto loaded files	Procurando por arquivos designados para o carregamento automático (Auto Load).
Now working...	Executando o arranjo de memória após concluir a amostragem ou o cancelamento da operação de Load/Save ao pressionar a tecla [EXIT].
Overwrite? [YES]/[NO]	Uma operação de Save irá escrever dados em cima dos existentes no cartão SmartMedia ou no dispositivo de armazenamento USB, e esta mensagem pede uma confirmação se deve prosseguir ou não. Pressione [INC/YES] (sim) ou [DEC/NO] (não), conforme desejado.
Pattern length mismatch.	A execução de um Job fará com que o tamanho do padrão exceda 256 compassos.
Phrase length mismatch	A execução de um Job fará com que o tamanho da frase exceda 256 compassos.
Phrase number overflow	O número máximo de frases (256) foi ultrapassado na gravação, ao executar um Job ou ao editar.
Please keep power on.	Os dados estão sendo escritos na memória Flash ROM. Nunca tente desligar o equipamento enquanto os dados estejam sendo escritos na memória Flash ROM. Se o equipamento for desligado quando esta mensagem está sendo mostrada ocorrerá perda de todos os dados do usuário e poderá causar travamento do sistema (devido à corrupção dos dados na memória). Isso também poderá fazer com que o MOTIF ES não inicie apropriadamente na próxima vez que for ligado.
Please stop sequencer.	A operação que você tentou executar não pode ser realizada durante a execução de música ou padrão.
PLG100 not supported.	A função Plug-in All Bulk Save não se aplica às placas da série PLG100.
Plug-in1 communication error.	A placa Plug-in que está instalada no slot 1 não funciona.
Plug-in1 type mismatch.	Foi selecionado um timbre do usuário (User Voice) que foi criado com uma placa Plug-in que estava instalada no slot 1, mas que agora foi removida.
Plug-in2 communication error.	A placa Plug-in que estava instalada no slot 2 não funciona.
Plug-in2 type mismatch.	Foi selecionado um timbre do usuário (User Voice) que foi criado com uma placa Plug-in que estava instalada no slot 2, mas que agora foi removida.
Plug-in3 communication error.	A placa Plug-in que estava instalada no slot 3 não funciona.
Plug-in3 type mismatch.	Foi selecionado um timbre do usuário (User Voice) que foi criado com uma placa Plug-in que estava instalada no slot 3, mas que agora foi removida.
Power on mode stored	Foi memorizada a configuração do número de programa a ser selecionado automaticamente quando o instrumento for ligado.
Receiving MIDI bulk	O MOTIF está recebendo pacotes de dados MIDI (MIDI bulk).
Sample freq is too low.	A taxa de amostragem é muito baixa e o Job de conversão de taxa (Frequency Convert Job) não pode ser executado.
Sample is protected.	Não é possível escrever sobre a amostra porque ela está protegida.
Sample is too long.	O tamanho da amostra é muito grande e o Job de expansão de tempo (Time Stretch Job) não pode ser executado.
Sample is too short.	O tamanho da amostra é muito pequeno e o Job de conversão de taxa (Frequency Convert Job) não pode ser executado.
Sample memory full.	A memória de amostras está cheia e as próximas operações e Jobs relativos a amostras não podem mais ser executados.
Scene & Arpeggio type stored	A cena da música (Song Scene) e o tipo atual do Arpeggio foram registrados em uma das teclas [SF1] a [SF5].
Seq memory full.	A memória interna para dados de seqüenciamento está cheia, impossibilitando qualquer outra operação (tais como gravar, editar, executar Job, transmitir ou receber MIDI, carregar dados de cartão SmartMedia ou de dispositivo de armazenamento USB). Apague os dados desnecessários de música, padrão ou frases do usuário, e então tente novamente.
System memory crashed.	Falha ao escrever dados na memória Flash ROM.
This performance uses user voices.	A performance que você carregou inclui dados de timbres do usuário (User Voice). Verifique se o timbre que você salvou está no banco de timbres do usuário (User Bank).
Too many favorites	Você tentou endereçar mais de 257 timbres na categoria de favoritos.
Too many fixed notes	Ao converter dados de música ou padrão para dados de Arpeggio, a quantidade de notas diferentes nos dados a serem convertidos ultrapassou 16.
Too many samples.	Foi excedido o número total de amostras (8.192).
Transmitting MIDI bulk	O MOTIF ES está transmitindo pacotes de dados MIDI (MIDI bulk).
USB connection terminated. Press [ENTER].	Ocorreu uma falha na conexão com o dispositivo de armazenamento USB por causa de uma anormalidade na corrente elétrica. Desconecte o dispositivo de armazenamento USB do conector USB TO DEVICE, e em seguida pressione a tecla [ENTER].
USB device connecting	Reconhecendo o dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE.
USB power consumption exceeded.	O consumo de energia do dispositivo de armazenamento USB conectado ao conector USB TO DEVICE ultrapassou o valor normal.
USB transmission error	Ocorreu um erro de comunicação com o dispositivo de armazenamento USB.
Utility stored	As configurações do modo Utility foram armazenadas.

Solução de problemas

Nenhum som é produzido ao se tocar no teclado

- Os quatro controles deslizantes estão nos níveis apropriados (diferente de zero ou mínimo)? pág 51
- Verifique o valor do parâmetro [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → Volume. pág 260
- Verifique a configuração do parâmetro [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl. Estando em "off", o gerador interno de timbres não soará. pág 264
- O MOTIF ES e os equipamentos conectados a ele estão ligados?
- Você efetuou todas as configurações apropriadas de nível – inclusive o Master Volume no MOTIF ES e os ajustes de volume nos equipamentos a ele conectados?
- O pedal de controle (conectado na entrada FOOT CONTROLLER) está totalmente pressionado? pág 42
- O MOTIF ES está conectado apropriadamente aos equipamentos externos (amplificador e caixas) pelos cabos de áudio?
- Caso o timbre (Voice) não produza som, verifique se os ajustes de efeito e de filtro estão apropriados (ajustes de efeito e de filtro estão incorretos fazem não sair som). pág 197
- Caso um timbre (Voice) não produza som, verifique se os quatro elementos estão ativados corretamente. pág 79
- Caso o timbre (Voice) não produza qualquer som, verifique se o parâmetro de volume está ajustado apropriadamente no modo Voice Common Edit. pág 190
- Caso o timbre (Voice) não produza som, verifique se os parâmetros do modo Voice Element Edit (Element Switch, Note Limit, Velocity Limit) estão configurados adequadamente no modo Voice Common Edit. pág 195
- Caso a Performance não produza qualquer som, verifique se foi endereçado um timbre para cada parte. Verifique na tela [PERFORM] → [F2] VOICE pág 71
- Caso a Performance não produza som, verifique se os parâmetros de Note Limit, Volume e Output de cada parte estão configurados apropriadamente? pág 71
- Se ao tocar o teclado no modo Song/Pattern não produz som, verifique se há ou não um timbre de amostra (Sample Voice) ou timbre de mixagem (Mixing Voice) endereçado à parte atual. pág 102
- Se a execução de uma música/padrão não produz som, verifique se alguma ou todas as pistas estão em "mute". pág 58
- Se a execução de uma música/padrão não produz som, verifique se o canal de saída de cada pista no modo Play e o canal de recepção de cada parte no modo Mixing estão configurados apropriadamente. pág 164
- Se a execução de uma música/padrão não produz som, verifique se o volume ou a configuração de saída de cada parte no modo Mixing estão configurados apropriadamente pág 233
- Se a execução de uma música/padrão não produz som, verifique se a configuração do filtro de MIDI está bloqueando as mensagens de nota, na tela [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF2] FILTER. pág 262

A execução continua sem parar

- Se a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] está ligada, pressione-a para desligar e apagar sua luz. pág 19
- Se está no modo Song ou no modo Pattern, pressione a tecla [] (Stop). pág 20
- Se o som do clic continua, configure o parâmetro em [SONG] ou [PATTERN] → [UTILITY] → [F3] SEQ → [SF1] CLICK → Mode para uma configuração diferente de "all". pág 262

O nível do som está muito baixo

- Verifique se as configurações de volume ou expressão via MIDI estão muito baixas (usando o pedal controlador)..... pág 42
- Verifique se a frequência de corte dos filtros está muito alta/baixa. pág 161
- Se a execução de uma música/padrão produz som baixo, verifique se o parâmetro de compensação de intensidade (velocity offset) na tela de Groove está muito baixo. pág 114

Som distorcido

- Verifique se as configurações de efeito estão apropriadas pág 177
- Verifique se as configurações do filtro estão apropriadas (ajustes de ressonância excessivamente altos podem causar distorção)..... pág 161
- Verifique se o ajuste do MASTER VOLUME está muito alto que possa causar saturação pág 18
- Verifique se o volume de cada elemento no modo Voice ou o volume de cada parte no modo Performance ou o volume de cada pista/parte no modo Song/Pattern estão muito altos. pág 213

O som é cortado

- Verifique se a polifonia máxima do MOTIF ES foi ultrapassada pág 162

Apenas uma nota soa de cada vez

- Se essa situação ocorrer no modo Voice, verifique se o parâmetro [VOICE] → [F4] PORTA → Mono/Poly está configurado para "mono". Se desejar tocar acordes, configure este parâmetro para "poly". pág 188
- Se essa situação ocorrer no modo Song/Pattern, verifique se o parâmetro Mono/Poly está configurado para "mono" na tela [SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleciona Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE. Se desejar tocar acordes, configure este parâmetro para "poly". pág 235

A afinação ou os intervalos estão errados

- Verifique se o parâmetro Master Tune na tela [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG está com valor diferente de "0" pág 260
- Verifique se o parâmetro Note Shift na tela [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG está com valor diferente de "0"..... pág 260
- Se o timbre (Voice) produz a afinação errada, verifique a configuração de Micro Tuning na tela [VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE. pág 190
- Se o timbre (Voice) produz a afinação errada, verifique se o parâmetro LFO Pitch Modulation Depth no modo Voice Edit está configurado para um valor muito alto pág 201
- Se o timbre (Voice) produz a afinação errada, verifique se o parâmetro Note Shift de cada parte está diferente de "0" pág 218
- Se a performance produz a afinação errada, verifique se o parâmetro Detune de cada parte está diferente de "0" pág 218
- Se a música/padrão produz a afinação errada, verifique se o parâmetro Note Offset na tela Groove está diferente de "0" pág 114

Nenhum efeito é aplicado

- Verifique se a tecla [EFFECT BYPASS] está desligada pág 177
- Verifique se os botões [REVERB] e [CHORUS] estão ajustados totalmente no sentido anti-horário (no mínimo) pág 50
- Verifique se algum dos parâmetros de saída de efeitos dos elementos está configurado para "thru" na tela de configuração de efeitos no modo Voice Edit..... pág 194
- Verifique se algum dos tipos de efeitos está configurado para "thru" ou "off"..... pág 179
- Quando isso ocorre nos modos Performance, Song ou Pattern, verifique se os parâmetros Insertion Switch (INS SW) estão configurados apropriadamente..... págs 216, 235

O indicador de edição aparece, mesmo quando não há parâmetro sendo editado

- Lembre-se de que mesmo estando-se no modo Voice Play ou no modo Performance Play, ao se mover um botão rotativo ou deslizante do timbre (Voice) ou Performance atual, automaticamente é mostrado o indicador de edição págs 65, 69
- Nos modos Song Mixing ou Pattern Mixing, lembre-se de que o simples fato de executar uma música ou padrão pode alterar parâmetros de mixagem da música ou padrão atual, o que fará automaticamente aparecer o indicador de edição. pág 104

Problemas com Arpeggio

● Não é possível iniciar o Arpeggio

Verifique se a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] está ligada ou desligada. Quando o Arpeggio não iniciar mesmo com esta tecla ligada, verifique os seguintes pontos.

- Quando está selecionado o tipo de Arpeggio do usuário (User), verifique se o Arpeggio selecionado realmente contém dados pág 189
- Verifique se os parâmetros relativos Arpeggio, tais como Note Limit e Velocity Limit estão configurados apropriadamente pág 191
- Quando esta situação ocorre no modo Performance, verifique se os parâmetros ArpSwitch de todas as partes na tela [PERFORM] → [EDIT] → seleciona Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE. Se os parâmetros de todas as partes estiverem em "off", o Arpeggio não irá executar mesmo que a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] esteja ativada. pág 216
- Quando esta situação ocorre no modo Song/Pattern, verifique se os parâmetros ArpSwitch na tela [SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleciona Part → [F1] VOICE → [SF2] MODE. Se este parâmetro estiver em "off" na parte atual, a execução do Arpeggio não será disparada ao se tocar no teclado, mesmo que a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] esteja ativada..... pág 235

● Não é possível parar o Arpeggio

- Quando a execução do Arpeggio não pára mesmo ao se soltar a tecla, configure o parâmetro Arpeggio Hold para "off". pág 191
- NOTA:** Para detalhes e uma lista de funções relativas a Arpeggio, veja a página 169.

Problemas em músicas ou padrões

● A música ou padrão não pode ser iniciada ao se pressionar a tecla [>] (Play).

- Verifique se a música ou padrão (frase) de fato contém dados págs 57, 59
- Verifique se o recurso de Remote Control está ativado..... pág 147
- Verifique se o parâmetro de MIDI Sync está configurado para "internal" (usar o clock interno) na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC pág 264

● A música ou padrão não pode ser gravada.

- Verifique se existe memória livre suficiente para gravação. A capacidade total da memória do MOTIF ES determina o número de músicas e padrões (frases) que podem ser gravados. Por exemplo, se a memória contém músicas/padrões (frases) que usam uma grande quantidade de memória, a memória pode se esgotar mesmo que não tenham sido usados todos os números de padrões e músicas pág 275
- No modo Pattern Record, verifique se a pista especificada para que a frase seja endereçada possui dados pré-programados. A gravação não pode ser feita em uma pista que possua dados pré-programados pág 113

● Não é possível entrar no modo Pattern Job mesmo pressionando a tecla [JOB] no modo Pattern.

- Verifique se o MOTIF ES está ou não no modo Pattern Chain. Se estiver, saia do modo Pattern Chain, e pressione a tecla [JOB]. pág 115

● Não é possível entrar no modo Pattern Mixing mesmo pressionando a tecla [MIXING] no modo Pattern.

- Verifique se o MOTIF ES está ou não no modo Pattern Chain. Se estiver, saia do modo Pattern Chain, e pressione a tecla [MIXING]. pág 115

- **O som de bateria toca errado ou inesperado ao se alterar o valor da transposição.**

- Isto é normal. Ao se alterar a configuração de transposição enquanto se toca um timbre de bateria (Drum Voice) serão produzidos timbres diferentes para uma mesma tecla que é tocada.

O microfone não funciona corretamente

- Verifique o modo atual. Nos modos Voice e Voice Edit, a parte A/D que manipula o som do microfone não pode ser reconhecida.pág 165
- Verifique se o parâmetro Mic/Line está configurado para "mic" na tela [UTILITY] → [F2] I/O → [SF1] INPUT.pág 261
- Verifique se o botão de Gain no painel traseiro está ajustado no mínimo.pág 25

Não é possível gravar amostras

- Se você não pode entrar no modo Sampling, verifique se os módulos de memória DIMM estão instalados. Para poder entrar no modo Sampling e gravar amostras, é preciso ter os módulos de memória DIMM instalados.pág 289
- Verifique se você já atingiu o número máximo de amostras (bancos de teclas).pág 174
- Verifique se ainda há memória de amostras disponível.pág 276
- Verifique se o parâmetro Sampling Source está configurado adequadamente.pág 172
- Verifique se o modo de disparo (Trigger Mode) está configurado adequadamente.pág 175

Problemas com placa Plug-in

- **Não é possível selecionar um timbre Plug-in mesmo com uma placa Plug-in instalada.**

- Verifique se a luz SLOT (de SLOT1 - 3) correspondente à tecla PLG ([PLG1] a [PLG3]) está acesa.pág 21
- Se está selecionado o banco do usuário (User) na tela [VOICE] → [F2] BANK, então selecione o banco de pré-programados (Preset). ..pág 188
- Verifique se o PLG que corresponde ao slot PLG100-XG está ou não selecionado. O timbre da PLG100-XG não pode ser selecionado no modo Voice ou Performance.pág 163
- Verifique se o PLG que corresponde ao slot PLG100-VH está ou não selecionado. A PLG100-VH não possui timbres, pois é uma placa de efeitos.pág 74

- **A placa Plug-in não funciona.**

- Verifique se está acesa a luz correspondente ao número do slot onde a placa Plug-in está instaladapág 21
- Verifique se a placa PLG100-VH foi instalada no slot 2 ou 3 (a placa PLG100-VH deve ser instalada no slot 1)pág 78
- Verifique se a placa PLG100-XG foi instalada no slot 1 ou 2 (a placa PLG100-XG deve ser instalada no slot 3.)pág 77

Problemas com computador e instrumentos MIDI

- **A comunicação de dados entre o computador e o MOTIF ES não funciona corretamente.**

- Verifique se a configuração da porta no computador está apropriada.
- Verifique se o parâmetro MIDI IN/OUT está configurado apropriadamente na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER. Configure este parâmetro para "USB" quando usar um cabo USB conectado ao computador. Configure este parâmetro para "mLAN" quando usar um cabo IEEE-1394 conectado ao computador. Configure este parâmetro para "MIDI" quando usar cabos MIDI conectados ao computador ...pág 265

- **A comunicação de dados entre o instrumento MIDI e o MOTIF ES não funciona corretamente.**

- Verifique se o parâmetro MIDI IN/OUT está configurado para "MIDI" na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF4] OTHER.pág 265

- **O MOTIF ES não soa adequadamente mesmo quando executando os dados de música pelo computador ou instrumento MIDI conectado ao MOTIF ES.**

- Certifique-se de que configurou o MOTIF ES para o modo Song ou Pattern. Os modos Voice ou Performance podem não produzir o som adequado mesmo quando se executa os dados de música em um instrumento MIDI ou computador conectado ao MOTIF ES.pág 36

- **A transmissão/recepção de pacotes de dados MIDI (Bulk Data) não funciona corretamente.**

- Verifique se o parâmetro Receive Bulk está configurado para "protect" na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF2] SWITCH.pág 264
- Verifique se o número do dispositivo configurado para o instrumento MIDI conectado ao MOTIF ES combina com o parâmetro DeviceNo. na tela [UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CHpág 263

Não é possível salvar dados no cartão SmartMedia ou dispositivo USB

- Verifique se o cartão SmartMedia ou o dispositivo de armazenamento USB que está sendo usado está protegido (a proteção contra escrita deve ser desativada para salvar os dados).pág 28
- Verifique se o cartão SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB que está sendo usado está formatado apropriadamente. ...pág 268

Não é possível entrar no modo Edit

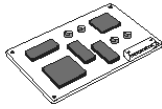
- Verifique se a função Category Search está ativada. Após sair da função Category Search, pressione a tecla [EDIT].pág 62
- Verifique se o MOTIF ES está no modo File . Após sair do modo File, pressione a tecla [EDIT].pág 266

Instalando hardware opcional

Dispositivos disponíveis

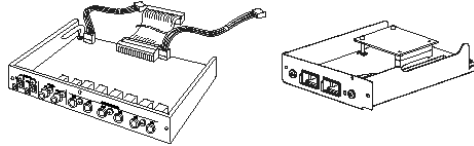
Os seguintes dispositivos opcionais podem ser instalados no MOTIF ES.

placas Plug-in

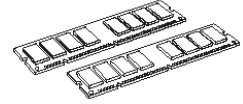


Até três placas podem ser instaladas.

interfaces AIEB 2 ou mLAN16E



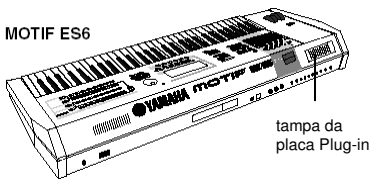
memória DIMM



Localizações das instalações

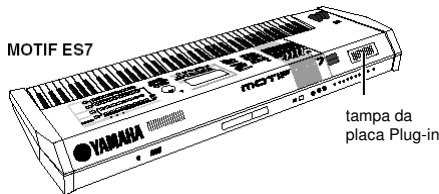
● Placas Plug-in

MOTIF ES6



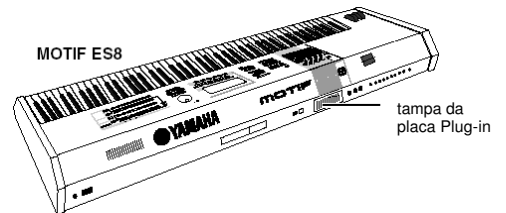
tampa da placa Plug-in

MOTIF ES7



tampa da placa Plug-in

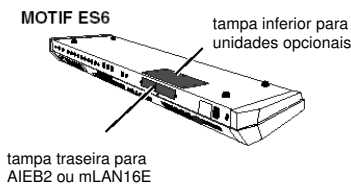
MOTIF ES8



tampa da placa Plug-in

● AIEB2, mLAN16E, DIMM

MOTIF ES6



tampa inferior para unidades opcionais

tampa traseira para AIEB2 ou mLAN16E

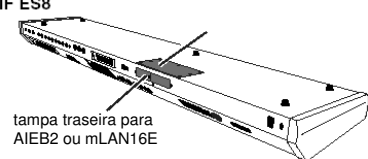
MOTIF ES7



tampa inferior para unidades opcionais

tampa traseira para AIEB2 ou mLAN16E

MOTIF ES8



tampa traseira para AIEB2 ou mLAN16E

Precauções nas instalações

Antes de instalar o hardware opcional, certifique-se de que você possui uma chave do tipo Philips e espaço amplo para trabalhar. Pode ser necessário usar espumas de proteção ou suportes para o instrumento.

⚠ AVISO

- Antes de iniciar a instalação, desligue o instrumento e os periféricos conectados, e desconecte-os da rede elétrica. Em seguida, remova todos os cabos que conectam o instrumento a outros dispositivos (pode ocorrer choque elétrico se o cabo de alimentação ficar conectado durante a instalação; se os demais cabos ficarem conectados, poderão atrapalhar o trabalho). A instalação ou remoção de qualquer dispositivo deve ser efetuada **SOMENTE** após o instrumento (e outros dispositivos opcionais) retornar à sua temperatura normal.
- Tome cuidado para não deixar cair parafusos dentro do instrumento durante a instalação (isso pode ser evitado mantendo-se os dispositivos opcionais e tampas longe do instrumento). Se isso ocorrer, certifique-se de que removeu o(s) parafuso(s) de dentro do equipamento antes de ligá-lo. Parafusos soltos dentro do instrumento podem causar operação imprópria ou danos sérios. Se você não for capaz de retirar algum parafuso que tenha caído dentro do instrumento, consulte seu revendedor Yamaha para saber como proceder.
- Instale as unidades opcionais cuidadosamente conforme descrito no procedimento abaixo. A instalação inadequada pode causar curto-circuito que podem acarretar danos irreparáveis ou possível risco de incêndio.
- Não desmonte, modifique ou aplique força excessiva em conectores ou partes da placa ou unidade opcional. Forçar ou curvar a placa ou conectores pode acarretar em choque elétrico, incêndio ou falhas no equipamento.
- Antes de manusear as unidades opcionais, você deve tocar rapidamente a superfície metálica na qual a tampa da unidade opcional está fixada (ou outras áreas metálicas - cuidado com as bordas afiadas) com a mão nua de forma a descarregar a eletricidade estática do seu corpo. Lembre-se de que mesmo uma pequena quantidade de descarga eletrostática pode causar danos a esses componentes.

⚠ CUIDADO

- É recomendado que você use luvas para proteger suas mãos das pontas metálicas nas unidades opcionais e outros componentes. Ao tocar nos terminais ou conectores com as mãos nuas você poderá sofrer cortes nos dedos, e também pode resultar em contato elétrico fraco ou dano eletrostático.
- Manuseie as unidades opcionais com cuidado. Elas podem não funcionar direito ou ser danificadas se caírem ou forem submetidas a algum tipo de impacto.
- Tome cuidado com a eletricidade estática. Descargas eletrostáticas podem danificar os circuitos integrados da placa Plug-in. Antes de manusear a placa Plug-in opcional, para reduzir a possibilidade de eletricidade estática, toque as partes metálicas que não são pintadas ou um fio de aterramento nos dispositivos que estão aterrados.
- Não toque nas partes metálicas expostas da placa de circuito. Tocando nessas partes poderá acarretar mau contato.
- Ao remover um cabo, tome cuidado de não deixá-lo preso na placa Plug-in. Se você forçar o cabo de qualquer maneira poderá rompê-lo, causando danos ou acarretando mau funcionamento.
- Tome cuidado para não trocar a posição dos parafusos, pois todos devem ser usados.
- Não use outros parafusos que não sejam os instalados no instrumento.

Instalação de placa Plug-in opcional

Uma variedade de placas Plug-in opcionais vendidas separadamente permite que você expanda a biblioteca de timbres do seu instrumento. Para detalhes sobre a linha de placas Plug-in que podem ser usadas com o MOTIF ES, veja página 74.

O MOTIF ES possui três slots no painel traseiro para placas Plug-in, permitindo que você instale até três placas para uso simultâneo.

NOTA: A placa Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) só pode ser instalada no slot 1.

NOTA: A placa Plug-in do tipo Multi part (PLG-100XG) só pode ser instalada no slot 3.

NOTA: A placa Plug-in do tipo Single part pode ser instalada em qualquer dos três slots.

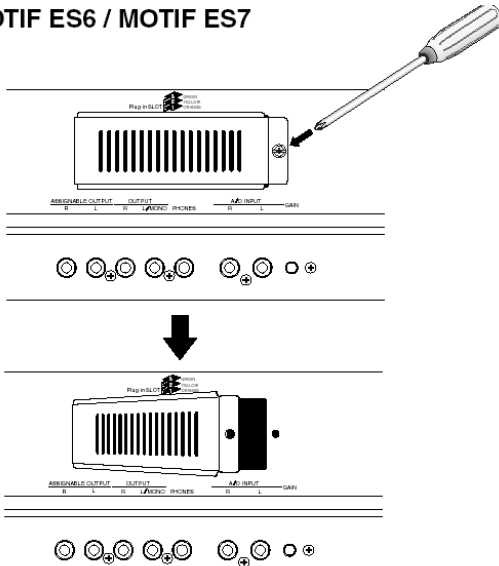
Instalando a placa Plug-in

1. Desligue o MOTIF ES, e desconecte o cabo de alimentação da rede elétrica. Além disso, certifique-se de que desconectou o MOTIF ES de quaisquer outros dispositivos externos.

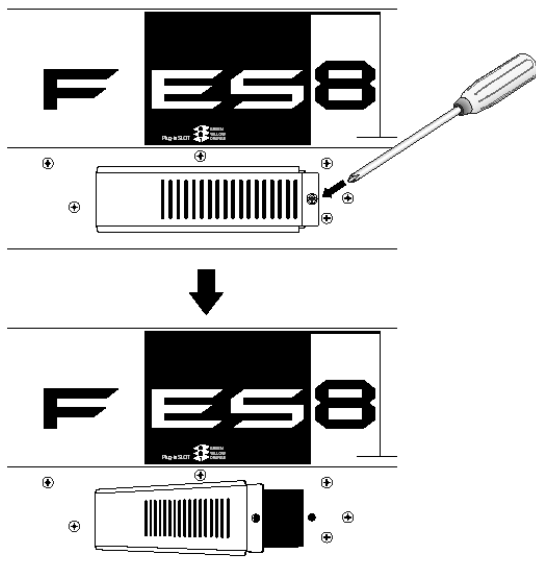
2. Remova o parafuso grande da tampa de expansão no painel traseiro usando uma chave do tipo Phillips.

IMPORTANTE: Deixe o parafuso removido em um lugar seguro. Ele será usado para fixar a tampa novamente no instrumento.

MOTIF ES6 / MOTIF ES7

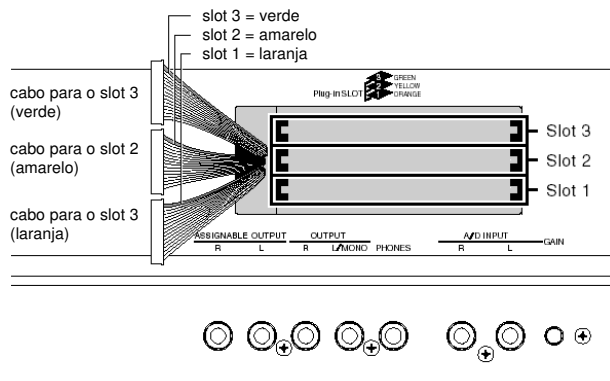


MOTIF ES8

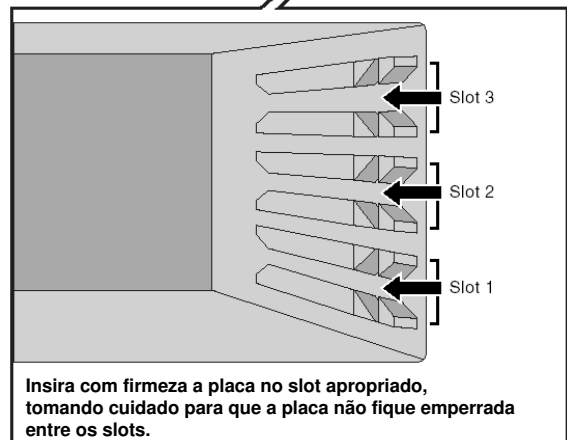
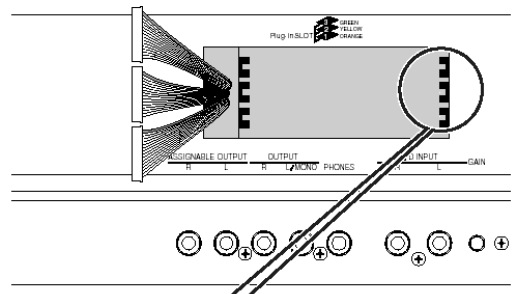


3. Retire para fora do MOTIF ES os cabos planos que devem ser conectados à placa Plug-in.

Os slots estão designados por cabos coloridos, da seguinte maneira:

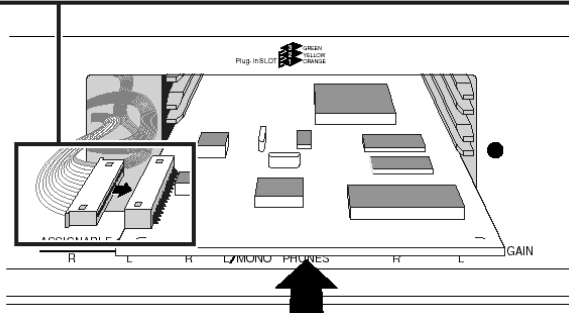
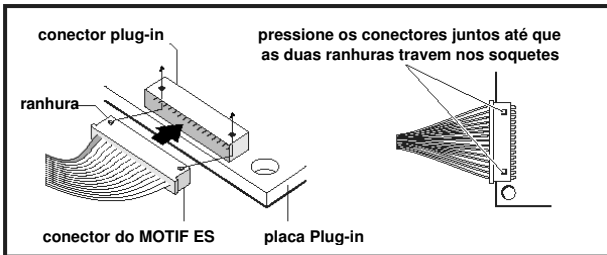


4. Insira a placa através dos trilhos-guia por cerca de 2/3 do caminho para dentro do MOTIF ES, com o lado do conector voltado para cima e na sua direção.



5. Com a placa ainda levemente fora da abertura, traga a extremidade do cabo e conecte à placa.

Certifique-se de que conectou o cabo correto, confirmando a cor do cabo com o slot a ser usado. Além disso, tome cuidado para não puxar com muita força o cabo ao conectar à placa.

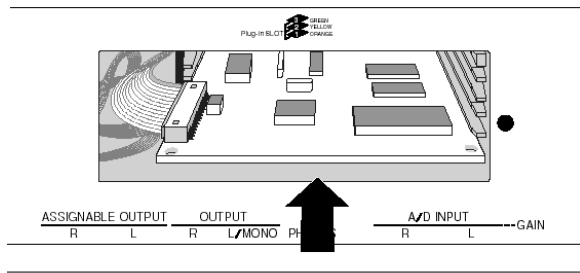


NOTA: A placa Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) só pode ser instalada no slot 1.

NOTA: A placa Plug-in do tipo Multi part (PLG-100XG) só pode ser instalada no slot 3.

6. Insira a placa Plug-in até o fim para dentro do MOTIF ES.

Cuidadosamente, coloque o cabo plano novamente para dentro do MOTIF ES, certificando-se de que nenhuma parte do cabo ficou para fora do instrumento.



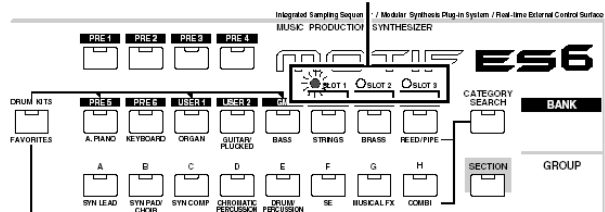
7. Recoloque a tampa com o parafuso que você removeu no passo 2 acima.

8. Verifique se a placa Plug-in está funcionando corretamente.

Após conectar o cabo de energia do MOTIF ES à rede elétrica, ligue o instrumento. Aparecerá uma mensagem indicando que a placa Plug-in instalada está sendo verificada. A tela principal aparece e o indicador do slot correspondente se acende, no alto à direita do painel frontal. Isso indica que a placa foi instalada com sucesso. Se o cabo não foi conectado corretamente (consulte as notas acima) ou de maneira firme, a luz indicadora não se acenderá.

Neste exemplo, a placa Plug-in foi instalada no slot 1.

o indicador do slot se acende



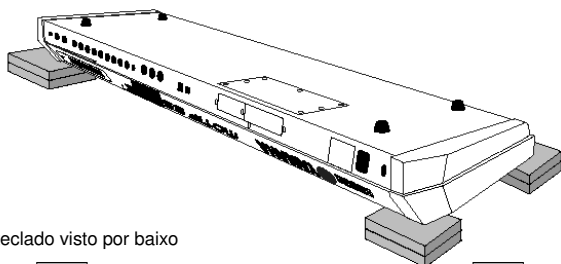
Instalação da interface opcional AIEB2 ou mLAN16E

Ao instalar uma placa de expansão opcional mLAN (mLAN16E) ou uma placa de expansão de entrada/saída (AIEB2), você aumenta a capacidade de entradas e saídas e as opções de interfaceamento do MOTIF ES.

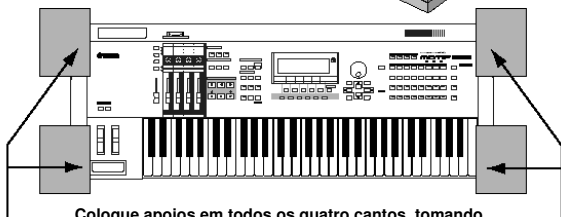
Instalando a AIEB2

1. Desligue o MOTIF ES, e desconecte o cabo de alimentação da rede elétrica. Além disso, certifique-se de que desconectou o MOTIF ES de quaisquer outros dispositivos externos.
2. Vire o MOTIF ES de forma que o teclado fique voltado para baixo, dando-lhe acesso direto à parte inferior do instrumento.

Para proteger botões, rodas e teclas contra danos, coloque o teclado de forma que os quatro cantos sejam apoiados por algo que ofereça suporte suficiente, como revistas ou almofadas.



teclado visto por baixo



Coloque apoios em todos os quatro cantos, tomando cuidado para não encostar nos botões e controles.

⚠ CUIDADO

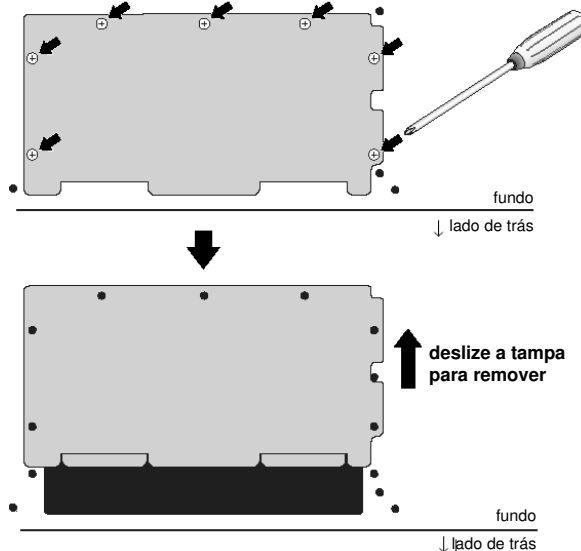
Como o instrumento —particularmente o MOTIF ES8— é muito pesado, este procedimento não deve ser feito por uma só pessoa, mas duas outras pessoas.

3. Remova a tampa do fundo.

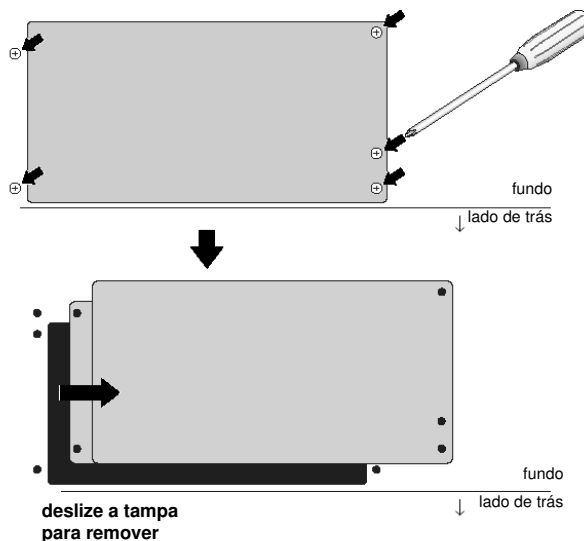
Com o painel traseiro do instrumento voltado para você, remova os parafusos da tampa e deslize-a para removê-la (o MOTIF ES6 e o MOTIF ES7 possuem sete parafusos, enquanto que o MOTIF ES8 possui cinco). No MOTIF ES6/7, deslize a tampa na direção oposta a você (para a frente do instrumento, como mostrado). No MOTIF ES8, deslize a tampa para a direita.

IMPORTANTE: Deixe os parafusos removidos em um lugar seguro. Eles serão usados para fixar a tampa novamente no instrumento, após instalar a AIEB2.

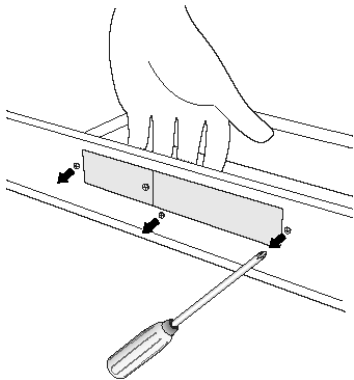
MOTIF ES6 / MOTIF ES7



MOTIF ES8



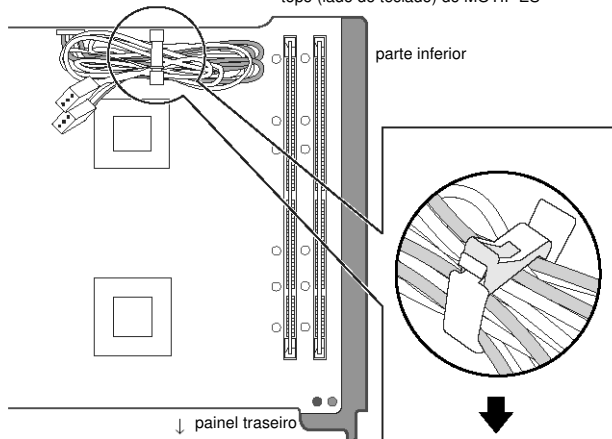
- 4. Remova os três parafusos da tampa traseira enquanto a segura por dentro do MOTIF ES com sua mão esquerda.**



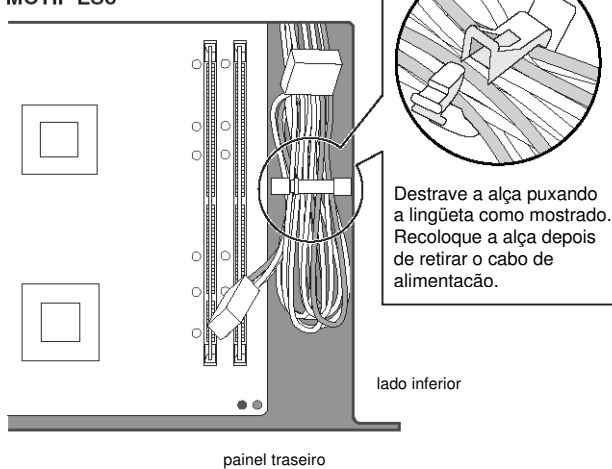
IMPORTANTE: Deixe os parafusos removidos em um lugar seguro. Eles serão usados para fixar a tampa novamente no instrumento, após instalar a AIEB2.

- 5. Remova os cabos de alimentação da AIEB2 da alça em forma de gancho no MOTIF ES.**

MOTIF ES6 / MOTIF ES7 ↑ topo (lado do teclado) do MOTIF ES



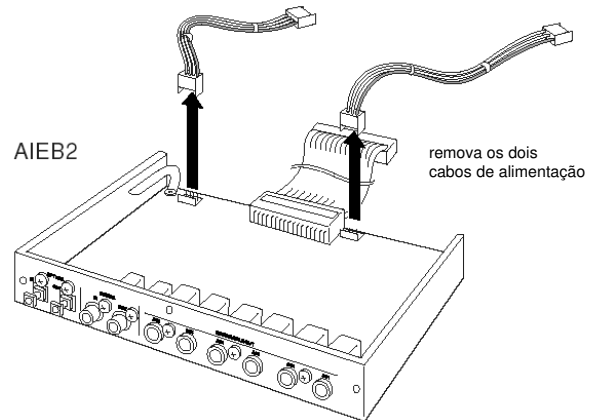
MOTIF ES8 ↑ topo (lado do teclado) do MOTIF ES



- 6. Remova a AIEB2 de sua embalagem.**

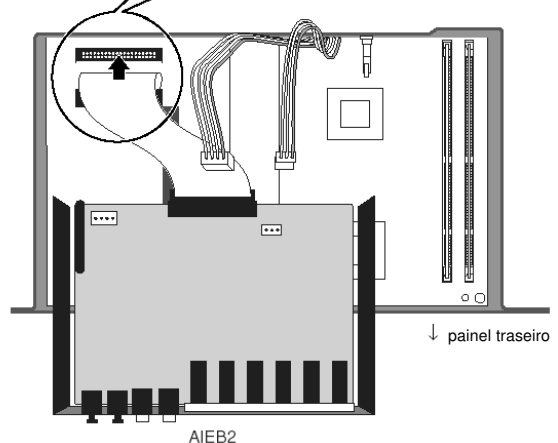
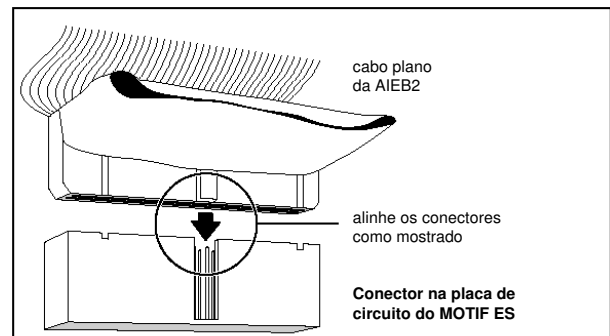
A AIEB2 possui um cabo plano e dois cabos de alimentação.

Como esses dois cabos de alimentação são usados para o corpo principal e não são necessários ao se instalar no MOTIF ES, você pode removê-los da AIEB2.



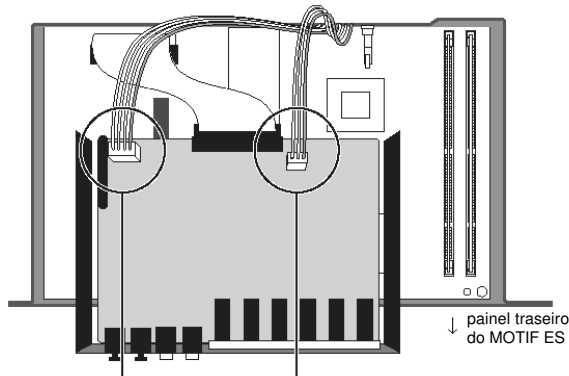
- 7. Conecte o cabo plano que vem da AIEB2 à placa de circuito do MOTIF ES.**

Tome cuidado ao conectar o cabo na direção correta, como mostrado.



8. Conecte à AIEB2 o cabo de alimentação vindo do MOTIF ES.

Conecte o cabo de 3 pinos ao conector CN3 da AIEB2, e o cabo de 4 pinos ao conector CN1.



Conecte o cabo de 4 pinos ao conector CN1

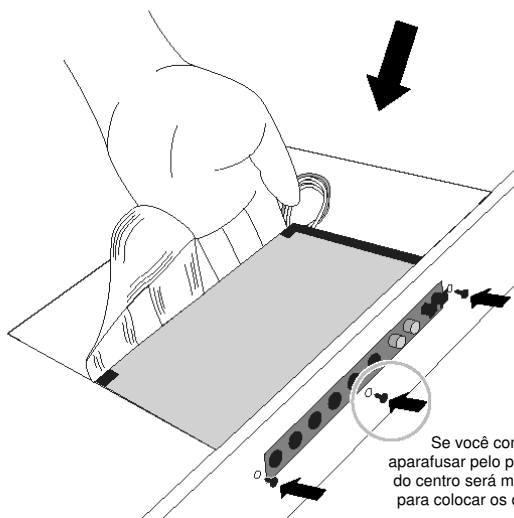
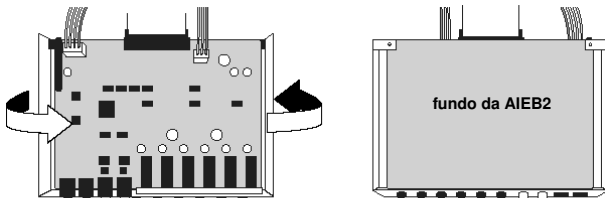
Conecte o cabo de 3 pinos ao conector CN3

* Certifique-se de que conectou os cabos e conectores corretos. Não aplique uma força excessiva ao conectar.

9. Fixe a AIEB2 ao MOTIF ES.

Gire a unidade, de maneira que o fundo da placa possa ser visto, e que cada seção do conector da AIEB2 possa ser vista pelo lado posterior do MOTIF ES. Segurando a unidade com uma, fixe-a à traseira do MOTIF ES com os três parafusos que você removeu no passo 4. Se você começar a aparafusar pelo parafuso do centro será mais fácil para colocar os demais.

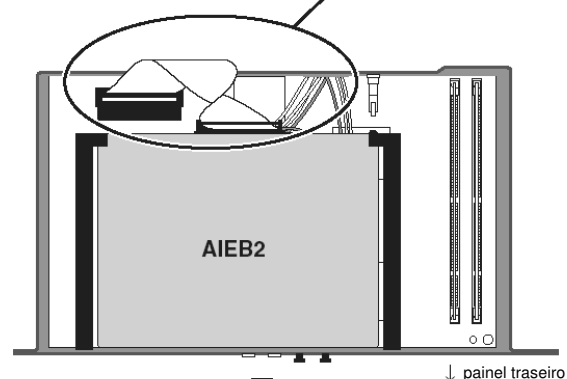
Gire a AIEB2 tomando cuidado para não dobrar ou danificar o cabo plano



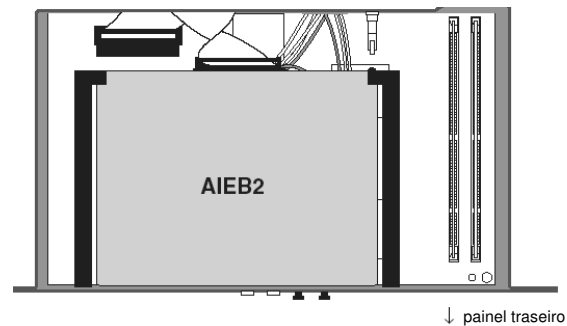
10. Deixe o cabo plano cair dentro do espaço entre a AIEB2 e a placa de circuito do MOTIF ES.

Parte inferior do MOTIF ES

coloque o cabo no espaço entre o MOTIF ES e a AIEB2



Parte inferior do MOTIF ES

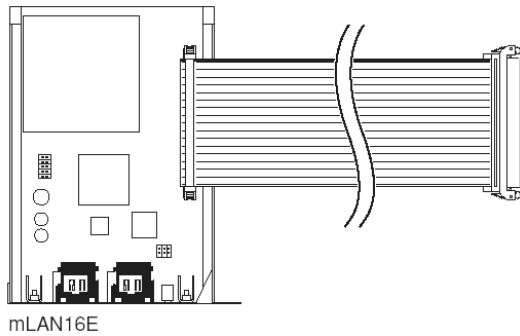


11. Re-instale a tampa que você removeu no passo 3, na ordem inversa.

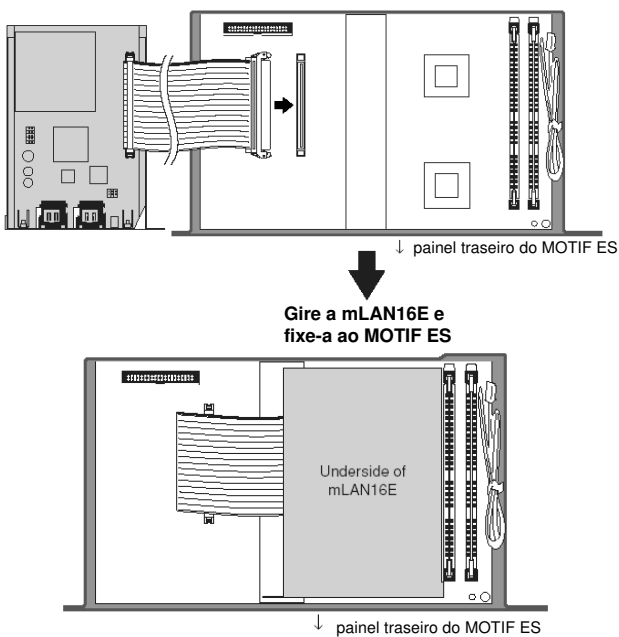
Instalando a mLAN16E

1~4. Usando o mesmo procedimento dos passos 1 a 4 do tópico "Instalando a AIEB2" acima, remova a tampa da parte inferior do MOTIF ES, e em seguida remova a tampa do compartimento mLAN-I/O no painel traseiro.

5. Remova a mLAN16E de sua embalagem.



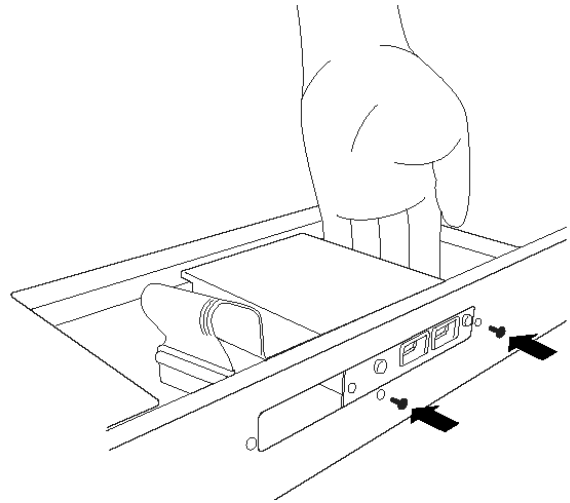
6. Insira o conector da extremidade do cabo plano no conector da placa de circuito do MOTIF ES.



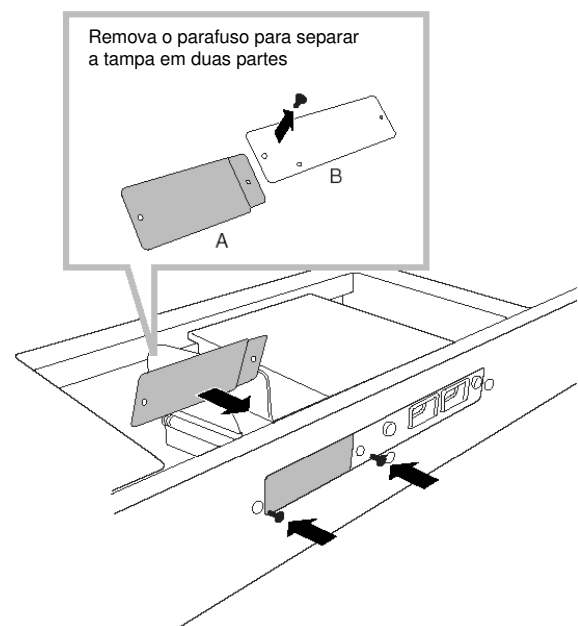
7. Fixe a mLAN16E ao MOTIF ES.

Gire a unidade, de forma que cada seção do conector da mLAN16E possa ser vista do lado traseiro do MOTIF ES.

Segurando a unidade com uma mão, fixe-a à traseira do MOTIF ES com os dois parafusos removidos no passo 4, conforme mostrado abaixo.



8. Separe a tampa que você removeu no passo 4 em duas partes (A e B, mostradas abaixo), e em seguida prenda a parte A no painel traseiro do MOTIF ES, cobrindo o espaço vazio deixado pela instalação da mLAN16E.



Instalação de memória DIMM opcional

Esta seção explica como instalar módulos de memória DIMM no MOTIF ES.

DIMMs compatíveis

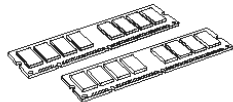
O MOTIF ES não suporta necessariamente todas as memórias DIMM disponíveis no mercado. A Yamaha não pode garantir a operação de memórias DIMM que você adquirir. Antes de adquirir os módulos de memória DIMM, favor consultar o revendedor Yamaha, ou o distribuidor autorizado da Yamaha (veja lista no final deste manual) para orientação, ou visite a seguinte página na Internet:

<http://www.yamahasyth.com/>

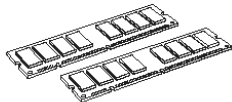
Tipos de DIMM e configuração

- A Yamaha recomenda que você adquira memória DIMM que atenda ao padrão JEDEC*. Favor observar, no entanto, que o atendimento a este padrão não constitui garantia de que a memória DIMM irá operar corretamente no MOTIF ES.
 - * A JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) estabelece padrões para configurações de terminais em dispositivos eletrônicos.
- Use somente módulos DIMM de 168 pinos, com capacidade de 64, 128 ou 256 MB (DRAM sincronizada; PC100 ou PC133).
- Ao instalar os módulos DIMM, certifique-se de que instalou um par coincidente de mesma capacidade. Você não pode instalar um módulo e deixar o outro soquete vazio. Também certifique-se de ambos os módulos do par são do mesmo fabricante e do mesmo tipo. Módulos DIMM de marcas e configurações diferentes podem não funcionar juntos.
- Ao adquirir os módulos DIMM, certifique-se de que o módulo não possui mais do que 18 chips (módulos DIMM com mais de 18 chips não funcionam corretamente no MOTIF ES).

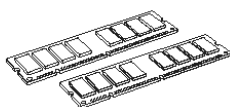
64MB x 2 = 128MB



128MB x 2 = 256MB



256MB x 2 = 512MB

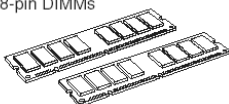


DIMM Installation

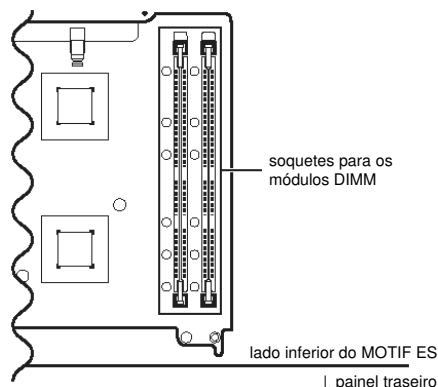
1~3. Siga a mesma operação descrita no tópico "Instalando a AIEB2".

4. Insira os dois módulos DIMM nos soquetes.

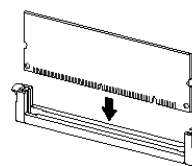
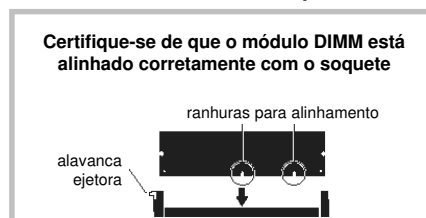
168-pin DIMMs



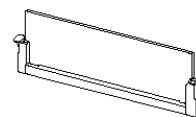
Localização para a instalação dos módulos DIMM



Instalando os módulos DIMM nos soquetes



Insira o módulo DIMM verticalmente no soquete.



Pressione-o com firmeza até que ele trave no lugar.

5. Re-instale a tampa que você removeu no passo 3, na ordem inversa (página 285).

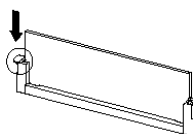
6. Verifique se as memórias DIMM que foram instaladas estão funcionando corretamente.

Coloque o MOTIF ES na posição correta, e conecte o cabo de alimentação à rede elétrica. Ligue o instrumento e entre na tela SAMPLING, pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING], e em seguida pressionando a tecla [INFORMATION] (página 276). Se as memórias DIMM estiverem instaladas corretamente, o respectivo tamanho da memória disponível será mostrado na tela.

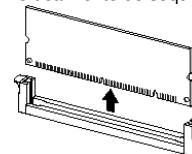
NOTA: Se as memórias DIMM não estiverem instaladas apropriadamente, o MOTIF ES poderá travar quando você pressionar a tecla [INTEGRATED SAMPLING]. Se isso ocorrer, desligue o instrumento, execute de novo as instruções acima, certificando-se de que instalou firmemente no passo 4.

Removendo as memórias DIMM

Pressione a alavanca ejetora até o módulo DIMM destravar.



Puxe o módulo DIMM verticalmente do soquete.



Glossário

Esta seção explica em detalhes várias palavras e termos que não foram cobertos no manual. Uma outra fonte para você consultar termos técnicos menos conhecidos relacionados a música, síntese e áudio é o site que preparamos na Internet, o "Glossary for Electronic Musical Instruments". Caso você se depare com um termo musical ou técnico que não conheça, acesse o seguinte endereço:

- **Glossary for Electronic Musical Instruments**

<http://www2.yamaha.co.jp/manual/english/word/index.html> (endereço e título podem ser alterados sem aviso prévio)

A

Audition (audição)

Função ou processo de ouvir uma amostra editada (na função Sampling).

C

Channel (canal)

Existem dois tipos de canal: canal de MIDI, que é usado para transmitir mensagens MIDI, e canal de áudio, que é usado para enviar sinais de áudio. Você pode configurar o canal de MIDI na tela do MOTIF ES.

Clock

- [1] Unidade de resolução de nota para dados de seqüência MIDI. O seqüenciador determina a posição da execução da música ou padrão (dados de seqüência MIDI) usando unidades de compasso, tempo e *clocks*.
- [2] Também conhecido como "MIDI Clock" ou "Timing Clock" definido como Mensagem MIDI de Sistema em Tempo-Real. Esta mensagem é transmitida a um intervalo fixo (24 clocks a cada semínima) para sincronizar instrumentos MIDI que estão interconectados. No MOTIF ES, no modo Utility você pode selecionar se o Timing Clock será o clock interno do instrumento ou será uma mensagem MIDI de Timing Clock recebida via MIDI IN.

Common (comum)

Este termo se refere à edição de parâmetros que afetam todos os elementos ou partes de um programa. Para cada programa, este termo é usado como listado abaixo:

- timbre normal (Normal Voice) - Common Edit e Element Edit
- timbre Plug-in (Plug-in Voice) - Common Edit e Element Edit
- timbre de bateria (Drum Voice) - Common Edit e Key Edit
- performance - Common Edit e Part Edit
- mixagem de música (Song Mixing) - Common Edit e Part Edit
- mixagem de padrão (Pattern Mixing) - Common Edit e Part Edit
- Master - Common Edit e Zone Edit

D

Destination (destino)

O MOTIF ES oferece os seguintes tipos de destino:

- [1] Nas operações de cópia, ele se refere à posição na qual a "fonte" ou arquivo original de dados deve ser copiado.
- [2] Nas operações de amostragem, ele se refere à área da memória interna onde a "fonte" externa de áudio será gravada.
- [3] Na função Controller Set, ele se refere ao parâmetro que é ajustado pelo controlador definido como "Source."

Directory (diretório)

É um caminho criado no dispositivo de armazenamento de dados (tais como um cartão SmartMedia ou um disco rígido), permitindo uma organização dos arquivos de dados e pastas de forma hierárquica do tipo "árvore". Funcionando como um gabinete virtual de arquivos, é o local onde os arquivos são armazenados e arranjados conforme o tipo ou aplicação.

F

Filter (filtro)

O MOTIF ES oferece os seguintes tipos de filtro.

- [1] Um circuito ou processador que modifica a tonalidade bloqueando ou deixando passar uma determinada gama de frequências do som. Este é um dos parâmetros do timbre (Voice; veja página 161).
- [2] Uma função (designada como "Event View Filter") que permite que você selecione os tipos de eventos que devem aparecer na lista de eventos (Event List) na tela de Song Edit ou Pattern Edit (página 225).
- [3] Uma função (designada como "MIDI Filter") que determina quais os eventos MIDI que serão transmitidos / recebidos via MIDI IN/OUT (página 262).

Folder (pasta)

Este é um recurso organizacional do dispositivo de armazenamento de dados (tais como um cartão SmartMedia ou um disco rígido), permitindo a você agrupar arquivos de dados juntos conforme o tipo ou aplicação. As pastas podem ser encadeadas em ordem hierárquica para organizar os dados (veja também "Directory").

L

LSB

- [1] Abreviação de "Least Significant Byte", referindo-se ao byte mais baixo do dado quando uma mensagem MIDI de Control Change (tais como Bank Select ou Data Entry) é dividida em dois bytes (o MSB e o LSB) para transmissão.
- [2] Abreviação de "Least Significant Bit", referindo-se ao bit mais baixo de um byte (grupo de oito bits).

M

MSB

- [1] Abreviação de "Most Significant Byte", referindo-se ao byte mais alto do dado quando uma mensagem MIDI de Control Change (tais como Bank Select ou Data Entry) é dividida em dois bytes (o MSB e o LSB) para transmissão.
- [2] Abreviação de "Most Significant Bit", referindo-se ao bit mais alto de um byte (grupo de oito bits). Este bit é muito importante porque determina se o byte é um byte de status ou um byte de dados.

O

Offset (compensação)

Um tipo de edição no qual um determinado valor (a "compensação") é adicionado ou subtraído do valor atual do parâmetro. Diferentemente da edição normal, na qual é dado ao parâmetro um valor novo e específico, a edição de "offset" altera o parâmetro relativamente ao valor atual.

P

Parameter (parâmetro)

Uma configuração ou item que você pode editar em várias telas de modo e sub-modo.

Part (parte)

Refere-se às seções que produzem som no bloco gerador de timbres que compõem uma música, padrão ou performance. No modo Performance, todas as quatro partes são configuradas no mesmo canal de MIDI; no modo Song ou Pattern, cada parte pode ser endereçada independentemente para um canal específico de recepção MIDI.

Preset (pré-programado)

Refere-se a dados pré-programados fornecidos na memória interna do instrumento quando sai da fábrica. Existem vários tipos de dados Preset, tais como Preset Voices (timbres pré-programados) e Preset Phrases (frases pré-programadas). O outro tipo de dados, User, é para os dados que você criou e editou no instrumento (ou computador), tais como User Voices (timbres do usuário) e User Phrases (frases do usuário).

Q

Quantize (quantização)

Uma função que permite a você "limpar" ou "ajustar" os tempos de notas. O MOTIF ES oferece três tipos diferentes de funções de Quantize:

- [1] Um dos Jobs disponíveis nos modos Song Job e Pattern Job, que permitem que você "limpe" ou "ajuste" o tempo das notas que gravou em tempo-real (Realtime - página 227).
- [2] Uma função nos modos Song Record e Pattern Record, que alinha os tempos das notas automaticamente enquanto grava (página 222).
- [3] Um parâmetro que determina o tempo (compasso, figura de mínima ou de semínima) pelo qual o padrão é ajustado durante a execução (página 262).

R

Record

No MOTIF ES, este termo se refere às seguintes operações:

- [1] Gravação de sua execução musical, usando o teclado ou controles, em uma pista de uma música na forma de eventos MIDI.
Song Record mode página 118
- [2] Gravação de sua execução musical, usando o teclado ou controles, em uma pista de um padrão na forma de eventos MIDI.
Pattern Record mode página 110
- [3] Gravação de sinal de áudio de um microfone ou fonte externa de áudio (tais como um toca-discos de CD) para a memória interna como uma amostra (dados de áudio).
Sampling Record mode página 94 e 107

S

Sequencer (seqüenciador)

Um instrumento ou função que grava, edita, modifica e reproduz uma execução musical na forma de mensagens MIDI. Você pode usar o MOTIF ES como seqüenciador no modo Song e no modo Pattern.

Source (fonte ou origem)

No MOTIF ES, "source" possui três significados ou usos diferentes:

- [1] Nas operações de cópia, refere-se a arquivos ou dados originais que serão copiados.
- [2] Nas operações de amostragem, refere-se ao áudio externo que será gravado (na área de "destino" da memória interna; página 172).
- [3] Na função Controller Set, refere-se ao controlador que é endereçado para ajustar um parâmetro particular (o "destino"; página 155).

Synchronization (sincronização)

Refere-se à função ou processo de "alinhamento" do andamento de dois dispositivos (por exemplo, dois seqüenciadores conectados via MIDI), usando o Timing Clock de um para controlar o andamento do outro.

T

Track (pista)

Seção de memória do seqüenciador onde a execução musical (eventos MIDI) e os dados de áudio são registrados.

Tune/Tuning (afinação)

Processo de ajuste do tom de dois ou mais instrumentos para tocarem juntos. Normalmente, a nota lá-3 é afinada em 440 Hz. Existem dois tipos de afinação: Coarse Tune (ajuste amplo) que ajusta a afinação em semitons, e Fine Tune (ajuste fino) que ajusta a afinação em centésimos de semitom. Além disso, o MOTIF ES possui um parâmetro (Micro Tuning) que permite que você ajuste a afinação de cada nota individual do teclado.

U

User (usuário)

Refere-se aos dados criados pelo usuário através de várias funções do MOTIF ES (ou computador). Existem vários tipos de dados "User", tais como User Voices (timbres do usuário) e User Phrases (frases do usuário). O outro tipo de dados, Preset, refere-se aos dados que foram pré-programados no instrumento na fábrica, tais como Preset Voices (timbres pré-programados) e Preset Phrases (frases pré-programadas).

V

Velocity (velocidade)

Um parâmetro dentro da mensagem MIDI de Note On que contém a informação da "força" (ou intensidade) da nota, detectada pela velocidade com que a tecla é apertada.

Voice (timbre)

Um som de instrumento musical construído dentro do MOTIF ES. Os seguintes tipos de Voices estão disponíveis:

- Normal Voice (timbre normal) - página 160
- Drum Voice (timbre de bateria) - página 160
- Plug-in Voice (timbre Plug-in) - página 76
- Board Voice (timbre Board) - página 76
- Mixing Voice (timbre de mixagem) - página 105
- Sample Voice (timbre de amostra) - página 173
- Phrase Voice (timbre de frase) - página 167

Os dados de timbres (Voices) gravados na memória interna do instrumento na fábrica são designados como "Preset Voice" (timbres pré-programados). Os dados de timbres que você cria ou edita usando edição ou amostragem, a partir de ondas fornecidas no instrumento ou ondas obtidas pelo processo de amostragem são designados como "User Voice" (timbres do usuário).

Volume Label (rótulo do volume)

Refer-se ao nome que você pode dar a dispositivos de armazenamento tais como cartão SmartMedia e unidade de disco rígido.

Especificações

Teclados	MOTIF ES8	88 teclas, teclado com efeito "Balanced Hammer" (sensibilidade ao toque inicial e Aftertouch)	
	MOTIF ES7	76 teclas, teclado FS (sensibilidade ao toque inicial e Aftertouch)	
	MOTIF ES6	61 teclas, teclado FS (sensibilidade ao toque inicial e Aftertouch)	
Gerador de Timbres	Geração de sons	AWM2 (compatível com sistema Modular Synthesis Plug-in)	
	Polifonia	128 notas + a polifonia da placa Plug-in (se instalada)	
	Capacidade Multi-timbral	16 partes (internas) + 3 ou mais partes da placa Plug-in (1 para cada placa Plug-in Single-part; 16 para placa Multi-part), partes de Audio Input (A/D, AIEB2, mLAN c/ 4 partes estéreo)	
	Formas-de-onda	175 MB (quando convertido para formato 16 bits linear) 1.859 formas-de-onda	
	Timbres	Presets: 768 timbres normais + 64 timbres de bateria GM: 128 timbres normais + 1 timbre de bateria User: 128 x 2 timbres normais (Bank1: Original; Bank2: copiado do Preset) + 32 timbres de bateria	
	Timbres Plug-in	Presets nas placas PLG150-AN/DX/PF/DR/PC: 64 Presets na placa PLG-150VL: 192 User: 64 para cada slot Plug-in	
	Performance	User: 128 (até 4 partes)	
	Filtro	18 tipos	
	Efeitos	20 tipos de Reverb; 49 tipos de Chorus; 116 tipos de efeito de inserção (A, B) em 8 blocos; 8 tipos de efeitos Master; EQ Master (5 bandas); EQ das partes (3 bandas, estéreo); efeito Plug-in de inserção (disponível quando a placa PLG100-VH está instalada no slot 1)	
	Expansão	3 slots para placas Modular Synthesis Plug-in	
	Sampler (disponível somente com módulos de memória DIMM instalados)	Amostras	Até 1.024 formas-de-onda (Multi Samples) Até 128 bancos de teclas por forma-de-onda Até 4.096 bancos de teclas no total
		Fonte de amostragem	Entrada analógica L/R, saída estéreo (Resampling), Digital/Optica (disponível quando a placa AIEB2 está instalada), mLAN (disponível quando a interface mLAN16E está instalada)
Conversão A/D		20 bits, 64 x oversampling	
Conversão D/A		24 bits, 128 x oversampling	
Resolução das amostras		16 bits	
Taxas de amostragem		44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz, 5.5125kHz (estéreo/mono) • Taxa de amostragem digital: 48kHz, 44.1kHz, 32kHz (quando a AIEB2 está instalada) • Taxa de amostragem via the mLAN: 44.1kHz (fixa) (quando a mLAN16E está instalada)	
Memória do sampler		Opcional, expansível até 512 MB (2 módulos DIMM de 256 MB) * Os módulos DIMMs não vêm instalados no instrumento	
Tamanho da amostra		Mono: 32 MB Estéreo: 64 MB	
Tempo de amostragem		44.1kHz: 6m 20s; 22.05kHz: 12m 40s; 11.025kHz: 25m 20s; 5.0125kHz: 55m 40s. * Mono/Estéreo	
Formato das amostras		Formato original, WAV, AIFF, A3000/4000/5000/SU700 (só carrega), AKAI S1000/S3000 (só carrega)	

Seqüenciador	Capacidade de notas	Aprox. 226.000 notas
	Resolução	480 ppq (partes por semínima)
	Polifonia máxima	124 notas
	Andamento	1 - 300
	Tipos de gravação	Tempo-real substituindo, tempo-real adicionando (exceto Pattern Chain), Tempo-real punch-in (somente em música), passo-a-passo (exceto Pattern Chain)
	Pistas	Modo Pattern: 16 pistas de frases Modo Pattern Chain: pistas de Pattern, Tempo, e Scene Modo Song: 16 pistas de seqüência (pode-se ativar loop em cada pista), Tempo, e Scene
	Padrões	64 padrões (x 16 seções) Measures: 256 max
	Frases	pré-programadas: 687 frases usuário: 256 por padrão
	Músicas	64
	Arpeggio	1.787 tipos pré-programados 256 tipos do usuário Pode-se configurar MIDI Sync, canais de transmissão/recepção MIDI, limites de dinâmica e regiões de notas
	Memória de cenas	5 por música
	Formato de seqüência	Original, SMF formatos 0, 1 (só carrega)
	Outros	Master
Softwares de seqüenciamento compatíveis com a função Remote Control		
		• Windows ® SQ01 V2, Cubase SX, SONAR 2.0, Multi Part Editor for MOTIF-RACK, Multi Part Editor for MOTIF ES • Macintosh ® Logic 5.5, Digital Performer 3.1
Controles		Rodas de Pitch Bend e Modulation, fita de controle (Ribbon Controller), botões rotativos (4) e deslizantes (4) configuráveis, dial
Visor		gráfico, com 240 x 64 pontos; LCD iluminado por trás
Memória externa		SmartMedia™ (3.3V); até 128 MB pode ser usado
Conectores		OUTPUT L/MONO, R (J10 mono) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (J10 mono) AD INPUT L, R (J10 mono) PHONES (J10 estéreo) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) BREATH, MIDI IN/OUT/THRU, USB (TO HOST, TO DEVICE), AC INLET
Consumo de energia		38W
Dimensões, peso		MOTIF ES8: 1,458 (L) x 465 (P) x 167.4 (A)mm, 28.3kg MOTIF ES7: 1,255 (L) x 394 (P) x 136.4 (A)mm, 19.2kg MOTIF ES6: 1,048 (L) x 394 (P) x 136.4 (A)mm, 16.5kg
Acessórios		cabo de energia, 3 CD-ROMs, Owner's Manual (manual original), livreto Data List, livreto Installation Guide

* As especificações e descritivos neste manual são apenas para informação. A Yamaha reserva-se o direito de alterar ou modificar produtos ou especificações a qualquer momento sem aviso prévio. Como as especificações, equipamentos e opcionais podem não ser os mesmos em todas as localidades, favor verificar com seu revendedor Yamaha.

Índice

1/4 Shift (1/4 shifted)	209
1/4 tone	209
1/8 tone	209
1st-on	193

A

A/D, entrada	165
A/D INPUT, conectores	24
AC - Assignable Control (controle configurável)	206
AC INLET (conector do cabo de alimentação)	24
Accuracy	257
ADD INT	71, 212
ADD PLG	71, 212
Advanced DX/TX Plug-in, placa	74
AEG (gerador de envoltória de amplitude)	219, 236
Aff (AIFB), arquivo	162, 200, 204, 219, 236
Alimentação	196, 203, 205, 257
Afinação (pitch)	196, 203, 257
Afinação fina	196, 203, 257
Aftertouch	184
AIEB2	25, 285
Aiff (AIFB), arquivo	269
Alimentação	26
All	269
AllPattern	269
AllSong	269
AllVoice	269
AllWaveform	269, 270
AlternateGroup	203
AlternatePan	199, 204
AltnateGroup	84
AMod	205, 206
Amostra (Sample)	96, 173
Amostra, tipos de	176
Amostra, pista de	168
Amostra, timbre de (Sample Voice)	159, 251
Amplitude	162
Amplitude, gerador de envoltória	162
analogica, saída de áudio	31, 32
Analog Physical Modeling Plug-in, placa	74
Andamento	189, 191
Append Pattern (padrão)	247
Append Phrase (frase)	245
Arabic (escala)	209
ARP (Arpeggio)	189, 191, 213, 214, 223
ARP CH (canal do Arpeggio)	262
ARP FX	81, 90, 129
Arpeggio	66, 70, 105, 130, 169
[ARPEGGIO ON/OFF], tecla	19
Arpeggio, tipo	169
ArpSwitch (chave do Arpeggio)	216, 235
Arquivo	185
AS1 (ASSIGN 1), botão	188, 212, 271
AS1 (Assign 1), botão	214
AS2 (ASSIGN 2), botão	188, 212, 271
AS2 (Assign 2), botão	214
ASA (ASSIGN A), botão	188, 212, 271
ASB (ASSIGN B), botão	188, 212, 271
ASSIGN	263
ASSIGNABLE OUT	24, 25
AssignMode	203
AT (After Touch)	205
ATTACK	81, 90, 129
Attack, tempo de	160, 161, 162, 183
AUDIO IN	214
Áudio, entrada de	33
Audio Input, parte	165
Audition	290
Auto Load (carregamento automático)	135
AutoLoad	261
AWM2 (Advanced Wave Memory 2)	157

B

BAK DEL	225
BANK, teclas	21
Bank Select	40, 182
BankLSB	273
BankMSB	273
BankSel	264
BasicRcvCh (canal básico de recepção)	263
BC - Breath Controller (controle por sopra)	214, 219, 273
BCCurve	76
BCCurve (curva do controlador de sopra)	260
Beat Graph	224
Beat Stretch	231, 245
BEF12, filtro	210
BEF6, filtro	210
Board, timbre	146
Botão rotativo (knob)	50
botão rotativo/deslizante (knob/slider)	272
BPF12D, filtro	210

BPF6, filtro	210
BPFw, filtro	210
BREAK POINT	199, 200, 211
Breath Controller (controlador por sopra)	42, 76
BREATH Controller, conector	24
Brightness (brilho)	183
Buffer de edição	187
Buffer de recuperação	187
BULK (Bulk Dump)	208, 220, 237, 274
Bulk Dump (transfer. de pacotes de dados)	185

C

Canal de transmissão do teclado	264
CARD (entrada de cartão)	25
CAT (Channel Aftertouch)	229, 230
Category Search (procurar por categoria)	62
[CATEGORY SEARCH], tecla	21
CD-ROM	6
CenterKey	197, 199, 200
Chain (encadeamento)	247
Channel (canal)	290
Channel Aftertouch	184
ChAT (Channel Aftertouch)	273
ChgTiming (alterar tempo)	191
CHORUS	81, 90, 129, 195, 216, 235
Chorus	177
Chorus Ctg (categoria de Chorus)	195, 215
Chorus Pan	195, 215
Chorus Return (retorno)	195, 215
Chorus Send (mandada)	195
Chorus -> Reverb	195, 215
Chorus Typ (tipo de efeito de Chorus)	195
Chorus Type	215
ChoSend	191, 203, 213, 215, 217
Clean Up Memory (apagar memória)	259
Clear Pattern (apagar padrão)	248
Clear Phrase (apagar frase)	246
Clear Song (apagar música)	233
Clear Track (apagar pista)	232, 246
Clock	229, 230, 290
CLOCK SFT	114, 221
ClockOut	264
Coarse (afinação ampla)	196, 203
Common	290
Common Edit, Drum Voice (timbre de bateria)	202
Common Edit, Master	138
Common Edit, Normal Voice (timbre normal)	79, 189
Common Edit, Performance	88
Common Edit, Plug-in Voice (timbre Plug-in)	205
Common Edit, Song Mixing/Pattern Mixing	128
Compare	52
CONFIG	266
Conexões	5, 31
Configuração original de fábrica	44
Confirmação, mensagem de	52
Control Change	182
Control Change, números	140, 156
Controle remoto	147
Controller	42, 154
Controller Block	154
Controller Set	155
Convert Freq	258
Convert Pitch	257
Converter para Drum Voice (timbre de bateria)	259
COPY	208, 220, 242, 243, 250
Copy	256, 258
Copy Event (evento)	229, 245
Copy Pattern (padrão)	247
Copy Phrase (frase)	245
Copy Sample (amostra)	233, 245, 246
Copy Song (música)	232
Copy Track (pista)	231, 246
Create Continuous Data (dados contínuos)	230, 245
Create Measure (compasso)	231
Create Roll (rufo)	228, 244
Crescendo	228, 244
CS - Control Sliders (controles deslizantes)	19, 50
[CS1] - [CS4] - Control Slider (contr. deslizantes)	19
CTL ASN (Controller Assign)	214, 234, 262, 263
CTRL NO (Control Number)	226
CtrlChange (Control Change mode)	264
CtrlChange (Control Change)	219
CtrlReset (Controller Reset)	261
CURRENT	266
Cursor	49
Cursor, teclas	20, 152
Curvas	196, 198, 200, 230
CUTOFF	81, 90, 129, 189, 203
Cutoff (frequência de corte)	197, 198, 218

Cutoff Frequency (frequência de corte)	161
CutoffSens (sensibilidade da freq. de corte)	198

D

Data (faixa de dados)	230
Data Entry	182
[DEC/NO], tecla	20
Decay (decaimento)	218, 219
Decay, tempo	183
Decay1, nível	160, 161, 162
Decay1, tempo	160, 161, 162, 204
Decay1Lv1 (nível)	204
Decay2, nível	160, 161, 162
Decay2, tempo	160, 161, 162, 204
Delay (atraso)	193, 207
DelayTempo	195
DelayTempoSync	195
DELETE	225, 250, 267
Delete (apagar)	256, 258
Delete All	259
Delete Measure (apagar compasso)	231
Demo (demonstração)	55
Depth (profundidade)	192, 194
DEST (destino)	251, 253
Dest (destino)	192, 194
Destination (destino)	290
Detune (desafinar)	218
DeviceNo. (número do dispositivo)	264
DEVNO. (número do dispositivo)	265
Dial	20
Digital	261
DIGITAL IN, OUT, conectores	25
Digital, entrada	34
Digital, saída	33
DIMM, módulo de memória	187, 289
direct (direto)	191
Direction (direção)	229
Distance (distância)	198
Divide Drum Track (dividir pista de bateria)	232, 247
DRAM, memória	187
Drum Plug-in Board (timbre de bateria da placa)	74
Drum Voice Edit (ed. de timbre de bateria)	79, 202
DryLevel	215
Dual BEF, filtro	210
Dual BPF, filtro	210
Dual HPF, filtro	210
Dual LPF, filtro	210
DumplInterval (interv. entre pacotes de dados)	263

E

each-on (LFO)	193
Echo	41
Edição, indicador de	51, 65, 69, 104
Edit Recall (recuperação da edição)	52, 82, 91, 129
EF BYPS (anular efeito)	260
EF PART	215
EF SEND (mandada de efeito)	217, 233, 235
Efeito	177
Efeito, bloco de	177
Efeito, placa Plug-in	74, 78
Efeitos, conexões	179
Efeitos, estrutura	177
EFFECT, teclas	19, 177
Effect Bypass (anular efeito)	177, 260
[EFFECT BYPASS], teclas	177
EG (gerador de envoltória)	158
EGDepth (profundidade)	196, 198
EGTime (tempo)	196, 198
EGTimeSens (sensibilidade)	197, 199, 200
Elemento, edição	158
Elemento, edição	79
ElementSw (chave do elemento)	192, 195, 202
end (fim)	222
End (ponto de fim)	254
End Point (ponto de fim)	176
EndStep (fim do passo)	228
EndVelo (intensidade final)	228
[ENTER], tecla	20
Envelope Generator - EG (ger. de envoltória)	158

EQ (Equalizador)	201, 204, 207, 218, 236, 249
Equal Temp (temperamento igual)	209
Equalizador	178
Erase Event (apagar evento)	229, 245
Especificações	292
Estéreo para Mono	258
EVENT (Event Job)	229, 244
Event Type (tipo de evento)	229
Evento	223, 243
Exchange Phrase (trocar frases)	245
Exchange Track (trocar pistas)	232, 246
[EXIT], tecla	20, 46, 152
EXT SW (chave externa)	222
Extract (extrair)	256
Extract Event (extrair evento)	230, 245

F

[F1] - [F6], teclas de função	20
Factory Settings (config. original de fábrica)	44
Fade In/Out	257
FadelnTime (tempo)	201
FadeOut	193
Fase	194
Favoritos, categoria de	63
FC1 - Foot Controller 1 (pedal de controle)	214, 219
FC2 - Foot Controller 2 (pedal de controle)	214, 219
FEG (gerador de envoltória do filtro)	161, 218, 236
FEGDepth (profundidade)	218
File (arquivo)	185
File, modo	46, 266
File Type (tipos de arquivos)	269
FILTER (filtro)	197, 203, 207, 218, 236
FILTER (filtro MIDI)	262
Filtro	161
Filter, tipos	161, 209
Filtro, gerador de envoltória	161
Filtro passa-alta (High Pass Filter)	161
Filtro passa-baixa (Low Pass Filter)	161
Filtro passa-faixa (Band Pass Filter)	161
Filtro rejeita-faixa (Band Elimination Filter)	161
Fine (afinação fina)	196, 203, 257
FineTune (afinação fina)	256
fingered (Portamento, Arpeggio)	189, 190, 216
Fixed (Arpeggio)	130
FixedVelocity (sensibilidade)	260
Flash ROM, memória	187
Fmod (controles)	205, 206
Folder (pasta de arquivos)	290
Foot Controller (pedal)	42
FOOT CONTROLLER, conector	24
FOOT SWITCH, conector	24
Footswitch (pedal)	42
Format (formatar)	266, 268
Forward, tecla (avançar)	20
Frase	167
Frase, nome	246
Frase -> música	246
FREQ (frequência)	214
Frequency (frequência)	252, 253
fulltime (Portamento)	189, 190

G

GAIN, botão	25, 73
Ganho	197
GATE OFST (Groove)	114, 221
GATE TIME (Arpeggio)	81, 90, 129
GateTime (gravação)	224, 227
GateTimeRate (Arpeggio)	192
Gerador interno de timbres AWM2	157
Get Phrase From Song (frases e músicas)	246
Glide	228
GM, timbres	160
Gravação, tipo	222
Gravação em tempo-real (Realtime)	168, 224
Gravação passo-a-passo (Step)	120, 168
Grid	229
Grid Groove	221
GROOVE	221
GROUP	48
GROUP [A] - [H], teclas	21

H

HIGH (EQ)	214
High Pass Filter (filtro passa-alta)	161
HighFreq (EQ)	207, 218
HighGain (EQ)	207, 218
HIGHMID (EQ)	214
Hold (Arpeggio, LFO)	189, 191, 193, 223, 263
Hold, nível (gerador de envoltória)	160, 161
Hold, tempo (gerador de envoltória)	197, 198
HPF12, filtro	210
HPF24D, filtro	209
HPFCutoff, filtro	198, 203, 207
HPFKeyFlw, filtro	198

I

IEEE1394, interface	34, 39, 153
[INC/YES], tecla	20
Indian (escala)	209
[INFORMATION], tecla	20, 53
Informação, telas de	53
INIT (Inicialização)	208, 219, 273
InsA Ctrgy (categ. de efeitos de inserção A)	215
InsA Type (tipo de efeitos de inserção A)	194
InsA Type (tipo de efeitos de inserção A)	215
InsB Ctrgy (categ. efeitos de inserção B)	195, 215
InsB Type (tipo de efeitos de inserção)	195, 215
InsChoSend (mandada de Chorus de inserção)	202
InsEF (selec. efeito de inserção na parte)	223
InsEF (efeito de inserção)	218
InsEF Connect (conexão de efeito de inserção)	194
InsEF Connect (conexão de efeito de inserção)	215
InsEFOut (saída de efeito de inserção)	203
Insertion Effects (efeito de inserção)	177
InsRevSend (mandada de Reverb de inserção)	202
Instalação de hardware opcional	282
INT SW (Internal Switch)	222
Interna, memória	185

J

Job	126
-----------	-----

K

KBDTransCh (canal de transm. do teclado)	264
Key Bank (banco de teclas)	96, 173
KEY FLW (Key Follow)	197, 198, 200
KeyAsgnMode (Key Assign Mode)	190
KeyBank (banco de teclas)	251, 253, 255
KEYBANK (Key Bank Job)	256
KeyMode (Arpeggio)	191
KeyOnDelay (LFO)	195, 201
KeyOnReset (LFO)	193, 201
Kirnberger (escala)	209
[KNOB CONTROL FUNCTION], tecla	18, 50
Knob/Slider (botão rotativo/deslizante)	272
KnobAssign (função do botão rotativo)	234

L

last	261
Layer	70, 141, 273
LCD Contrast Control (contraste do visor)	20
LCD Display (visor)	20
Level (nível)	199, 200, 204, 252, 253, 255
LevelSens (sensibilidade do nível)	200
LFO (Low Frequency Oscillator)	162, 192, 201
Ligar, procedimento de	43
LIMIT	191, 196, 202, 205, 214, 216, 234, 235
LIMIT H	212
LIMIT L	212
LOAD	266
Load (carregar)	87, 92, 100
LoadMix	263
Loc1 (Location1)	221
Loc2 (Location 2)	221
LocalCtrl (Local Control On/Off)	264
Location	58
Loop	176
Loop, gravação	243
Loop, ponto de início	254
Loop Recording	168
Loop-Remix	258
LOW (EQ)	214
Low Frequency Oscillator (LFO)	162
Low Pass Filter (filtro passa-baixa)	161
Lowest Key (amostra)	258
LowFreq (EQ)	207, 218
LowGain (EQ)	207, 218
LOWMID (EQ)	214
LPF12, filtro	209
LPF18, filtro	209
LPF18s, filtro	209
LPF24A, filtro	209
LPF24D, filtro	209

LPF6, filtro	209
LPFCutoff, filtro	203, 204
LPFReso, filtro	203
LVL/PAN (Level/Pan)	199, 204

M

M. TuningNo. (número da micro-afinação)	190, 209
M. TuningRoot (raiz da micro-afinação)	190, 209
manual	175, 252, 253
MASTER	271
Master	36, 136
Master Edit, modo	46, 271
Master, efeito	177
Master, EQ	178
Master Job, modo	46, 273
Master Keyboard	136
Master, modo	46, 271
Master Play, modo	46, 271
Master Store, modo	46, 274
MASTER VOLUME	18
MEAS	221, 231, 241
Meas	223, 243
meas	175, 253
Measure (compasso)	110, 255
Measure Job	231
MEF (Master Effect)	214, 262, 263, 272
Memória	271
Memória, estrutura	186
Memória, otimização	259
MEQ (Master EQ)	234
MEQ OFS (compensação de Master EQ)	190, 202, 205, 213, 234
Meter (métrica de compasso)	255
Mic/Line	261
Micro-afinação, lista	209
MIDI	181
MIDI, canais	181
MIDI IN/OUT/THRU, conectores	24
MIDI, interface	40
MIDI, sincronização	264
MIDI, pistas	168
MIDISwitch	272
Mix Phrase	245
Mix Track	232
Mixing (mixagem)	158
Mixing Voice (timbre de mixagem)	105, 159
Mixing Voice Edit, modo	46, 249
Mixing Voice Job, modo	46, 250
Mixing Voice, modo	46, 249
Mixing Voice Store, modo	46, 250
mLAN	25
mLAN (IEEE1394), conector	25
mLAN MonitorSw	261
mLAN16E, interface opcional	25
Modo	271
Modo A	147, 150
Modo B	147, 150
MODE, teclas	20
Modos	45
Modify Control Data (modificar controles)	230, 245
Modify Gate Time (quantização)	227, 244
Modify Velocity (quantização)	227, 244
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	74
Modulation, roda de	18, 64, 69
Mono/Poly	188, 190, 216, 235
Mono/estéreo	215, 252, 253
Mover	257
MTC (MIDI Time Code)	37, 264
MTC StartOffset (compensação de MTC)	264
Multi Part Editor	144
Multi-Part Plug-in, placa	74
Mute	58
[MUTE], tecla	21
MW - Modulation Wheel	205, 219, 273

N

NATIVE1 (placa Plug-in)	265
NATIVE2 (placa Plug-in)	265
NATIVE3 (placa Plug-in)	265
Nome	259
Nome da música (Song Name)	233
Nomear	53
Normal Voice (timbre normal)	60, 160
Normal Voice Edit (edição de timbre normal)	79
Normalização	257
Normalize Play Effect	232, 247
Nota (tecla), configurações	53
NOTE	225, 226, 244, 272

NOTE OFST (compensação de notas)	114, 221
Note On/Note Off, mensagens MIDI de	182
NoteLimit (Arpeggio)	191, 196
NoteShift (afinação)	260
NRPN, parâmetro	183
NUMBER [1] - [16], teclas	21
NumberOfTimes (edição de evento)	229, 230
Número	202, 206, 216

O

OCT (oitava)	188, 212, 271
Octave (oitava)	258, 260, 272
OCTAVE[UP] e [DOWN], teclas	18
Offset (compensação)	227, 228, 230
OFFSET 1 - 4 (compensação)	199, 200
One Shot (amostra)	176
oneshot (amostra)	256
OPTICAL IN, OUT, conectores	25
ordenar	191
OrgNotes (notas originais)	130
OriginalKey	256
OSC	195, 202, 206, 249
Oscilador	160
OUT (saída)	213
OUT CH (canal de saída)	214, 221, 234
OUT SW (chave de saída)	222, 241
OUTPUT (saída)	215
OUTPUT L/MONO e R, conectores	24
OutputSel (seleção de saída)	203, 218
OutputSwitch (chave de saída)	214, 223, 262
Overdub, gravação em	119, 168, 222, 243

P

Painel frontal	16
Painel traseiro	22
PAN	233
Pan	182, 190, 199, 204, 213
	215, 217, 223, 255, 273
PAN/SEND	50, 81, 90, 129
Parâmetro	291
Parte	251
Parte, edição	216, 235
Partição	276
PartSw (chave de parte)	216, 223
PartSwitch (chave de parte)	212, 213
PATCH	241
Patch	113
Pattern (padrão)	165
Pattern Chain (encadeamento de padrão)	168
Pattern Chain Play, modo	242
Pattern Chain Record, modo	242
Pattern Edit, modo	46, 244
Pattern Job, modo	46, 244
Pattern Mixing (mistura do padrão)	167
Pattern Mixing Edit, modo	46, 248
Pattern Mixing Job mode	46, 248
Pattern Mixing, modo	46, 248
Pattern Mixing Store, modo	46, 248
Pattern, modo	46, 241
Pattern Play, modo	46, 241
Pattern Record, modo	46, 243
PB Lower (faixa do pitchbend)	190
PB Upper (faixa do pitchbend)	190
PBRange (faixa do pitchbend)	228
Pedal de controle	214, 219
PEG (gerador de envoltória da afinação)	160, 197
Performance	158
Performance Edit, modo	46, 213
Performance Job, modo	46, 219
Performance, modo	46, 212
Performance Play, modo	46, 212
Performance Store, modo	46, 220
PF COPY (cópia de Performance)	237
PgmChange (Program Change)	264, 273
PHONES, conector	24
PHRASE (Phrase Job)	245
Piano Plug-in, placa	74
Pista -> Arpeggio	232, 247
PITCH	196, 203, 207, 249
Pitch (afinação)	196, 203, 205, 257
Pitch Bend, roda de	18, 64, 69
Pitch Envelope Generator (ger. de envoltória)	160
PitchBend	225
PitchSens	197
Play, tecla	20
PLAY FX	192, 202, 205, 214, 234
PLG100-VH, placa	74, 78
PLG100-XG, placa	74, 77

PLG150-AN, placa	74
PLG150-DR, placa	74
PLG150-DX, placa	74
PLG150-PC, placa	74
PLG150-PF, placa	74
PLG150-VL, placa	74
PLUG	265
Plug-in, placa	74, 283
Plug-in, tampa da placa	25
Plug-in Insertion, placa	215, 275
Plug-in Voice Edit (edição)	79, 85, 146, 205
Plug-in Voices (timbres da placa)	76, 121
PlugInAllBulk	269
PLY MODE (modo Play)	190, 205
PMod (controles)	205, 206, 207
Polifonia máxima	162
PolyExpand	265
Polyphonic Aftertouch	184, 226
Ponteiro (posição da música)	224
PORTA (Portamento)	188, 190, 205, 212, 213, 216, 235
Portamento Switch (liga/desliga)	182
Portamento Time (tempo)	182
PortaMode (modo do Portamento)	189
PortaSw (liga/desliga Portamento)	188, 212
PortaTime (tempo de Portamento)	189, 212
PORTNO. (número da porta)	265
POWER, chave	24
PowerOnMode	261
Preset (pré-programação)	291
Preset Phrase (frase pré-programada)	167
Programa	47
Program Change	184
PtnQuantize (quantização do padrão)	262
PtnTempoHold (andamento do padrão)	262
punch, gravação	222
Punch In/Out, gravação	169
Punch-in Waiting, gravação	254
PureMaj (escala)	209
PureMin (escala)	209

Q

Q (filtro)	201, 214
Quantização	222, 227, 243, 291

R

Random (aleatório)	196
RandomPan	199
Rate (edição de notas)	227, 228, 230, 231
Ratio (edição de amostras)	257
RB - Ribbon Controller (fita controle)	214, 219, 273
RBMode (modo da fita de controle)	214
RCV SW (chave de recepção)	219, 236
RcvBulk (recepção de pacotes de dados)	264
RcvNoteOff (recepção de notas MIDI)	203
REC ARP (Arpeggio)	243
RECALL	208, 219, 236
RecGain (ganho na gravação)	252, 253
RecMonitor (monitor da gravação)	253
Record, tecla	20
Recording Type (tipo de gravação)	222
RecTrack (pista de gravação)	223
RELEASE	81, 90, 129
Release, nível	160, 161, 162
Release, tempo	160, 161, 162, 183
REMOTE, teclas	19
Remote Control (controle remoto)	147
RENAME (renomear)	267
Replace (substituir padrões)	168
replace (gravação)	222, 243
resample (amostra)	252
Resampling no MOTIF ES	99
RESONANCE (filtro)	81, 90, 129
Ressonância, filtro	161, 198, 218
REST	224
REVERB	81, 90, 129, 195, 216, 235
Reverb	177, 261
Reverb Pan (posição no estéreo)	195, 215
Reverb Return (retorno do efeito)	195, 215
Reverb Send (mandada do efeito)	195
Reverb Type (tipo)	195, 215

Reverse (amostra)	176, 256
Reverse, tecla	20
RevSend (mandada de Reverb)	203, 213, 215, 217
Ribbon Controller (fita de controle)	18, 65, 69
ROM, memória	187
RPN, parâmetro	183

S

Sample (amostra)	96, 173
Sample (tipos de amostra)	176
Sample, pista de	168
Sample Voice (timbre de amostra)	159, 251
Sample+note	173
sample+note	253
Sampling (bloco de amostragem)	172
Sampling Edit, modo	46, 255
Sampling Job, modo	256
Sampling Job, modo	46
Sampling, modo	46, 251
Sampling Record, modo	46, 251
SAVE	266
Salvar	185
ScalingPan	199
scene (cena)	223
Section (seção)	167
[SECTION], tecla	21
Segmento	196, 198, 199
SendXGOn -> MultiPartPB	263
Sens (amostra)	255
Separate Chord (edição de notas)	229, 244
SEQ	262
SEQ TRANSPORT, teclas	20
SeqCtrl	264
Sequenciador	165
SetAll	227, 230
[SF1] - [SF5], teclas	20
SHAPE	214
Shift Clock (edição de notas)	229, 244
Single Part Plug-in, placa	74
skip (encadeamento)	222
Slave (equipamento comandado)	36
SLICE	254
Slice (fatiar amostra)	107, 258
slice-seq	253
Slope (LFO)	194
SLOT 1-3, luzes indicadoras	21
SMF (Standard MIDI File)	132, 269
SmpPrCnt (contagem)	262
Solo	58, 82
Solução de problemas	279
Song (música)	165
Song Chain (encadeamento de músicas)	166
Song Edit, modo	46, 225
Song Job, modo	46, 226
Song Location (posicionamento na música)	58
Song Mixing Edit, modo	46, 234
Song Mixing Job, modo	46, 236
Song Mixing, modo	46, 233
Song Mixing Store, modo	46, 131, 237
Song, modo	46, 221
Song Name (nome da música)	233
Song Play, modo	46, 221
Song Record, modo	46, 222
Song Scene (cena)	123, 166
SongEventChase (procurar eventos na música)	263
sort (ordenar)	191
Sort Chord	228, 244
Source (origem)	155, 192, 252, 253
Speed (velocidade)	192, 201, 207
Split (divisão do teclado)	273
Split Pattern (divisão do padrão)	247
Split Phrase (divisão da frase)	245
Split Song To Pattern (divisão da música)	233
Src (origem)	206
STANDBY (espera de amostragem)	252
Start (iniciar)	254
Start (ponto de início)	108, 176
StartStep (início do passo)	228
StartVelo (intensidade do passo)	228
STATUS	265
Status	266
Step Recording (gravação passo-a-passo)	120, 168
StepTime (duração do passo)	224
stop (parar)	222
Stop, tecla	20

Store (armazenar)	185
Strength (quantização)	227
Sub Função	20, 47
SubDivide	255
sustain	42
Sustain, nível	160, 161, 162
SWING	81, 90, 129
SwingRate (quantização)	227
Switch	189, 190, 191, 214, 216
SYNC (sincronização)	264
Sincronização	291
Sistema, configurações	185
System Effects (efeitos do sistema)	177
System Exclusive Messages (SysEx)	184

T

TCH (canal de transmissão)	188, 212
Teclado	18
TEMPLATE (modelo)	237
Template (modelo)	194
TEMPO (andamento)	81, 90, 129
Tempo (andamento)	57, 59
TempoSpeed (LFO)	193
TempoSync (LFO)	193
TG (gerador de timbres)	260
TGSwitch	272
Thin Out (edição de controles)	230, 245
ThruPort	265
TIE (edição de notas)	224
Timbre da pista	167
Timbres, gerador de	157
TIME	197, 198, 200, 207
Time	190, 216
TimeMode	190
Time-Stretch	257
TONE	81, 90, 129
Top, tecla	20
TR (pista)	227, 228, 229, 230, 231
TR LOOP (Loop de pista)	222
TR SEL (seleção de pista)	225
TR VCE (timbre da pista)	241
TRACK (Track Job)	246
[TRACK SELECT], tecla	21
TRANS (Transmissão)	272
Trans (Transposição)	221, 241
TransCh (canal de transmissão)	272
TransmitCh (canal de transmissão)	214, 223, 262
Transposição	228, 244, 258, 260, 272
Trava contra roubo	28
TriggrMode (modo de disparo)	252, 253
Trigger mode (modo de disparo)	95, 98, 175
Trigger Waiting (espera para disparo)	252, 254
TRIM	254, 255
TUNE (afinação)	196, 203, 218, 236
Tune (afinação)	260
TX SW (chave de transmissão)	272
TYPE (Arpeggio)	234
Tipo de amostragem	253
Tipo de Arpeggio	189, 191
Tipo de efeito Master	214
Tipo de equalizador	201
Tipo de fatiamento de amostra (Slice)	254
Tipo de filtro	197
Tipo de forma-de-onda (Waveform)	202
Tipo de gravação	222, 243
Tipo de Remix	242

U

UNDO/REDO (desfazer/refazer)	226, 244
Undo/Redo (desfazer/refazer)	127
UNITMULTIPLY	81, 90, 129
UnitMultiply (Unit Multi Play)	192
USB	24
USB, conectores	24
USB, dispositivos de armazenamento	29
USB TO DEVICE	29
USB TO HOST	29
User (usuário)	291
User Arpeggio (Arpeggio criado pelo usuário)	130
User Memory (memória do usuário)	186
User Phrase (frase criada pelo usuário)	167
User Voice (timbre criado pelo usuário)	251
UserARP (Arpeggio criado pelo usuário)	269
Utility Job, modo	46, 265
Utility, modo	46, 260

V

Vallot&Yng (Vallotti & Young)	209
Valor	194, 224
Variation (Remix)	242, 258
VCE ED (edição de timbre de mixagem)	233, 249
VEL SENS (sensibilidade ao toque)	196, 198, 199, 203, 204
VelCrossFade (edição de timbre)	196
VelCurve (curvas de sensibilidade)	260
VelLimit (Arpeggio)	189, 223
VelLimitH (edição de timbre)	216
VelLimitL (edição de timbre)	216
VelMode (Velocity Mode)	191
VELO OFST (compensação de dinâmica)	221
Velocidade (Speed) do LFO	192, 201, 207
VelocityDepth (edição de timbre)	206
VelocityLimit (Arpeggio)	191, 196
VelocityOffset (edição de timbre)	206
VelocityRange (edição de timbre)	228
VelocityRate (Arpeggio)	192
VelSensDpt (edição de timbre)	217
VelSensOfst (edição de timbre)	217
VIEW FLT (filtragem de eventos)	225
Virtual Acoustic Plug-in, placa	74
Visão geral	154
Visor	20
Visor - como sair da tela atual	46
Visor, mensagens no	277
Vocal Harmony Plug-in, placa	74
VOICE	212, 216, 223, 233, 235, 243, 261
Voice (timbre)	60, 158
Voice Bank (banco de timbres)	60
Voice Edit (edição de timbre)	79
Voice Edit, modo	46, 189
Voice Editor	145
Voice Job, modo	46, 208
Voice, modo	46, 188
Voice Play, modo	46, 188
Voice Store, modo	46
VoiceELPan (edição de timbre)	217
VOL/PAN	217, 233, 235
Volume	190, 213, 215, 217, 223, 260, 262, 273
Volume Label (rótulo de volume de arquivos)	266

W

WAITING (espera de disparo)	252, 254
WAV	269
Wave (onda)	192, 201
Wave No. (número da onda)	195
WaveCtgr (categoria de onda)	195
Waveform (forma-de-onda)	96, 173, 251
WAVEFORM (Waveform Job)	258
Werckmeister (escalas)	209
Width (filtro)	198

X

XG Plug-in, placa	74
-------------------------	----

Z

Zona	137, 273
Zona, edição	272
ZoneSwitch (liga/desliga zona)	271, 276

ANOTAÇÕES:

Para detalhes sobre produtos, contate o revendedor Yamaha mais próximo ou um dos distribuidores abaixo.

AMÉRICA DO NORTE

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

MEXICO

Yamaha de Mexico S.A. De C.V.,
Departamento de ventas
Javier Rojo Gomez No.1149, Col. Gpe Del
Moral, Deleg. Iztapalapa, 09300 Mexico, D.F.
Tel: 686-00-33

AMÉRICA CENTRAL E DO SUL

BRASIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, Brasil
Tel: 11-3085-1377

ARGENTINA

Yamaha de Panamá S.A. Sucursal de Argentina
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,
Buenos Aires, Argentina
Tel: 1-4371-7021

PANAMA E OUTROS PAÍSES LATINO-AMERICANOS / CARIBE

Yamaha de Panamá S.A.
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización
Marbella, Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPA

REINO UNIDO

Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, England
Tel: 01908-366700

IRLANDA

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

ALEMANHA

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SUÍÇA/LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Switzerland
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 01-383 3990

AUSTRIA

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

HOLANDA

Yamaha Music Central Europe,
Branch Nederland
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: 0347-358 040

BÉLGICALUXEMBURGO

Yamaha Music Central Europe GmbH,
Branch Belgium
Rue de Geneve (Genevastraat) 10, 1140 - Brussels,
Belgium
Tel: 02-726 6032

FRANÇA

Yamaha Musique France, S.A.
Division Professionnelle
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France
Tel: 01-64-61-4000

ITÁLIA

Yamaha Musica Italia S.P.A.
Combo Division
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

ESPAÑA/PORTUGAL

Yamaha-Hazen Música, S.A.
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: 91-639-8888

GRÉCIA

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SUÉCIA

Yamaha Scandinavia AB
J. A. Wettergrens Gata 1
Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: 031 89 34 00

DINAMARCA

YS Copenhagen Liaison Office
Generatorvej 8B
DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLÂNDIA

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORUEGA

Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB
Grini Næringspark 1
N-1345 Østerås, Norway
Tel: 67 16 77 70

ISLÂNDIA

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120
IS-128 Reykjavik, Iceland
Tel: 525 5000

OUTROS PAÍSES EUROPEUS

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

ÁFRICA

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

ORIENTE MÉDIO

TURQUIA/CHIPRE

Yamaha Music Central Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

OUTROS PAÍSES

Yamaha Music Gulf FZE
LB21-128 Jebel Ali Freezone
P.O.Box 17328, Dubai, U.A.E.
Tel: +971-4-881-5868

ÁSIA

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDONÉSIA

PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor) PT.
Nusantik
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot,
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 21-520-2577

CORÉIA

Yamaha Music Korea Ltd.
Tong-Yang Securities Bldg. 16F 23-8 Yoido-dong,
Youngdungpo-ku, Seoul, Korea
Tel: 02-3770-0661

MALÁSIA

Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 3-703-0900

FILIPINAS

Yupango Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPURA

Yamaha Music Asia Pte., Ltd.
11 Ubi Road #06-00, Meiban Industrial Building,
Singapore
Tel: 65-747-4374

TAIWAN

Yamaha KHS Music Co., Ltd.
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.
Taiwan 104, R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

TAILÂNDIA

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
121/60-61 RS Tower 17th Floor,
Ratchadaphisek RD., Dindaeng,
Bangkok 10320, Thailand
Tel: 02-641-2951

CHINA E OUTROS PAÍSES ASIÁTICOS

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2317

OCEANIA

AUSTRÁLIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NOVA ZELÂNDIA

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

PAÍSES E TERRITÓRIOS NO PACÍFICO

Yamaha Corporation,
Asia-Pacific Music Marketing Group
Nakazawa-cho 10-1, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



site da Yamaha (em Inglês):
www.yamahasynt.com

site da Yamaha Musical do Brasil:
www.yamahamusical.com.br

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Rebouças 2636, São Paulo, SP
Tel. (11) 3085-1377

Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2003 Yamaha Corporation