

# Manual de Referência

## Conteúdo

<b>Como usar os manuais do MODX .....</b>	<b>2</b>
<b>Estrutura básica .....</b>	<b>3</b>
<b>Blocos funcionais .....</b>	<b>3</b>
<b>Bloco gerador de tom .....</b>	<b>4</b>
Bloco gerador de tom .....	4
<b>Bloco de entrada A/D .....</b>	<b>10</b>
<b>Bloco de sequenciador.....</b>	<b>10</b>
<b>Bloco de arpejo .....</b>	<b>11</b>
Categorias de arpejo .....	11
Subcategorias.....	11
Nome do tipo de arpejo .....	12
Configurações relacionadas a arpejos .....	13
Tipos de reprodução de arpejo.....	14
Criação de um arpejo .....	16
<b>Bloco do sequenciador de movimentos .....</b>	<b>17</b>
<b>Bloco de efeitos .....</b>	<b>19</b>
Estrutura do efeito .....	19
Conexão de efeitos.....	20
Sobre o efeito Vocoder .....	20
<b>Bloco do Envelope Follower .....</b>	<b>21</b>
<b>Bloco de controladores .....</b>	<b>22</b>
Teclado .....	22
Roda da curva de afinação.....	22
Roda de modulação.....	22
Chaves atribuíveis .....	22
Botões giratórios e controles deslizantes .....	22
Botão giratório Super.....	22
<b>Memória interna .....</b>	<b>23</b>

<b>Referência .....</b>	<b>25</b>
<b>Configuração do Display (touch panel) .....</b>	<b>25</b>
<b>Performance Play (Home).....</b>	<b>27</b>
<b>Motion Control.....</b>	<b>33</b>
<b>Mixing .....</b>	<b>50</b>
<b>Scene.....</b>	<b>55</b>
<b>Play/Rec .....</b>	<b>60</b>
<b>Normal Part (AWM2) Edit.....</b>	<b>66</b>
Element Common Edit (Common) .....	66
Element Edit (Elemento) .....	107
Element All (Todos os elementos) .....	130
<b>Drum Part Edit .....</b>	<b>133</b>
Key Common Edit (Common) .....	133
Key Edit (Tecla).....	140
<b>Normal Part (FM-X) Edit.....</b>	<b>145</b>
Operator Common Edit (Common) .....	145
Operator Edit (Operador) .....	155
<b>Common/Audio Edit (Common/Audio).....</b>	<b>159</b>
<b>Category Search.....</b>	<b>176</b>
Performance Category Search.....	176
Arpeggio Category Search (Arp Category Search).....	180
Waveform Category Search (Waveform Search).....	182
Rhythm Pattern .....	184
<b>Utility .....</b>	<b>187</b>
<b>Live Set.....</b>	<b>212</b>
Live Set .....	212
Live Set Edit (Edit) .....	213
Live Set Register (Register) .....	216
<b>Conexão de um iPhone ou iPad.....</b>	<b>217</b>

# Como usar os manuais do MODX

Seu sintetizador MODX6/MODX7/MODX8 inclui quatro guias de referência diferentes: o Manual do Proprietário, o Manual de Referência (este documento), o Manual de Parâmetros do Sintetizador e a Lista de Dados. Embora o Manual do Proprietário seja fornecido com o sintetizador como um guia impresso, este Manual de Referência, o Manual de Parâmetros do Sintetizador e a Lista de Dados estão disponíveis para download em nossa página da Web como documentos PDF.



## Manual do Proprietário (guia impresso)

Descreve como configurar o MODX6/MODX7/MODX8 e como realizar operações básicas. Este manual explica as seguintes operações:

- Seleção de apresentações
- Como tocar o teclado
- Criação dos próprios Live Sets
- Edição das configurações
- Gravação e reprodução
- Uso como um teclado principal
- Conexão de um microfone ou equipamento de áudio
- Como fazer configurações globais do sistema
- Conexão de instrumentos MIDI externos
- Uso de um computador conectado
- Como salvar/carregar dados



## Manual de Referência (este documento PDF)

Descreve o design interno do MODX6/MODX7/MODX8 e os diversos parâmetros que podem ser ajustados e definidos.



## Manual de Parâmetros do Sintetizador (documento PDF)

Explica os parâmetros de partes, os tipos de efeitos, os parâmetros de efeito e as mensagens MIDI que são usados em todos os sintetizadores que integram os geradores de tom Yamaha AWM2 e FM-X. Leia o Manual do Proprietário e o Manual de Referência primeiro e use este manual de parâmetros, se necessário, para saber mais sobre os parâmetros e termos que se relacionam aos sintetizadores da Yamaha.



## Data List (Lista de dados) (documento PDF)

Oferece listas, como a Lista de formas de ondas, a Lista de apresentações, a Lista de tipos de efeito, a Lista de tipos de arpejo, além de materiais de referência, como a Tabela de implementação de MIDI.

## Como usar o Manual de Referência

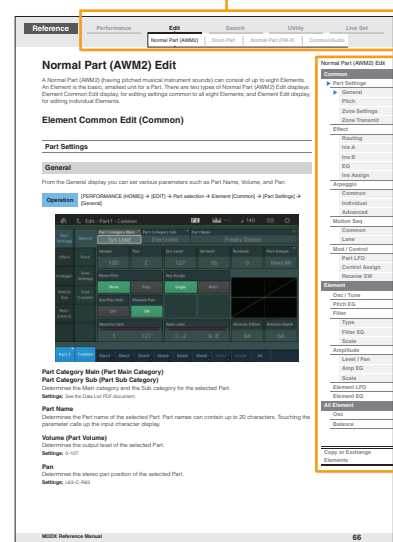
- Usando as guias de nome de visor na parte superior de cada página da seção Referência, você pode ir até a página para obter explicações sobre os parâmetros do visor correspondente.
- Você pode clicar no número de qualquer página no Sumário ou no texto descritivo para acessar a página correspondente.
- Você também pode clicar nos itens desejados e nos tópicos que deseja consultar no índice "Marcadores" no lado esquerdo da janela principal para acessar a página correspondente. Clique na guia "Marcadores" para abrir o índice, caso ele esteja oculto.
- Para obter informações sobre um tópico, uma função ou um recurso específico, selecione "Localizar" no menu "Editar" do Adobe Reader e insira uma palavra-chave para localizar as informações relacionadas em qualquer parte do documento.

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

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

Selecione a guia com o nome do visor

Selecione a função



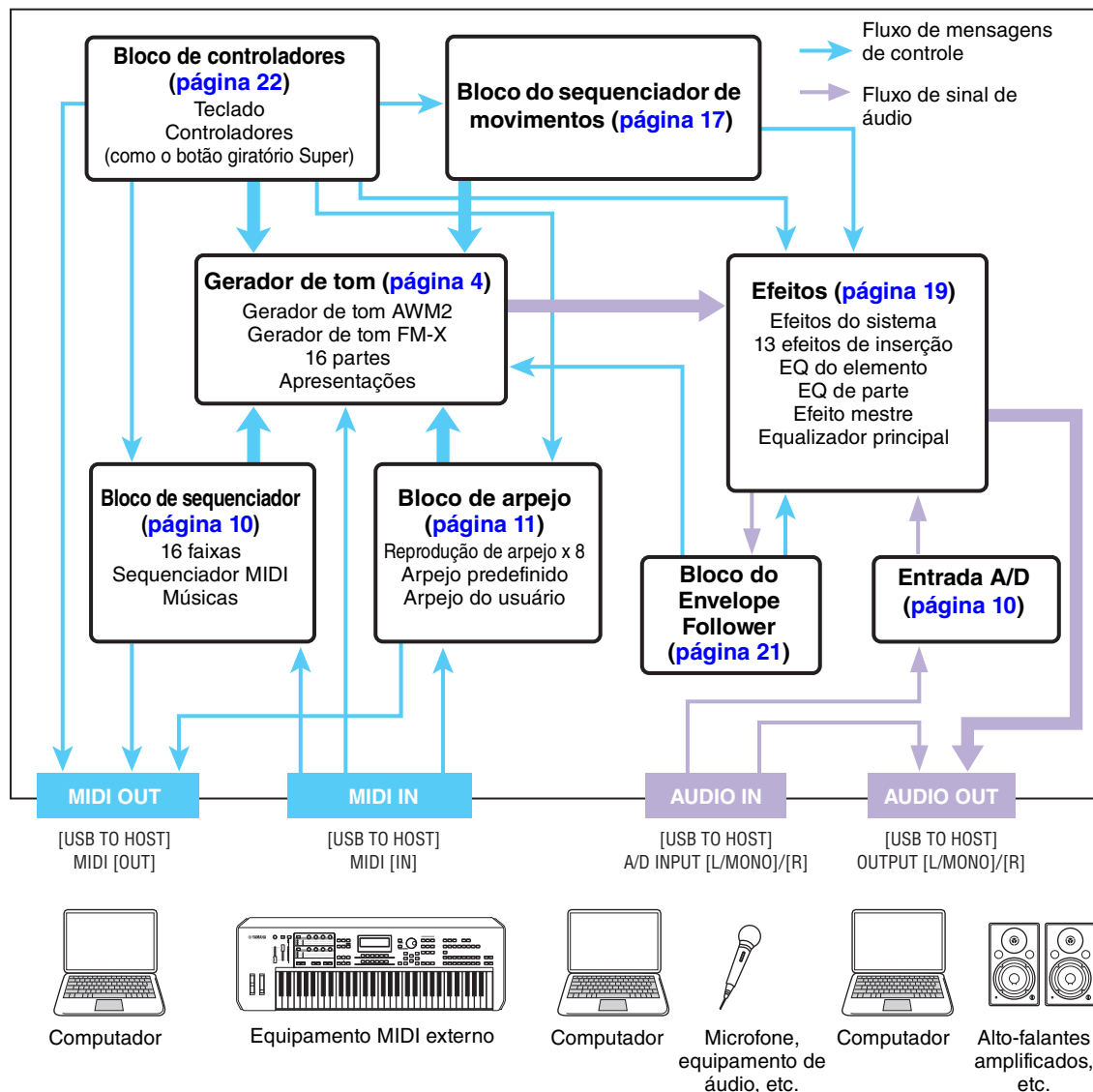
## Informações

- As ilustrações e os visores LCD mostrados neste manual têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação às do seu instrumento.
- Todas as outras marcas comerciais pertencem a seus respectivos proprietários.
- iPhone, iPad e Lightning são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos Estados Unidos e em outros países.

# Estrutura básica

## Blocos funcionais

O sistema do MODX6/MODX7/MODX8 consiste em oito blocos funcionais principais: gerador de tom, de entrada A/D, de sequenciador, do sequenciador de movimentos, de arpejo, de controladores, de efeito e do Envelope Follower.



## Estrutura básica

▶ Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

### AWM2 (Memória de Onda Avançada 2)

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

## FM-X

Além do bloco AWM2, este sintetizador também conta com um gerador de tom FM-X. A sigla "FM" em FM-X significa "modulação de frequência", que é um sistema de geração de tom especial que usa a frequência de uma forma de onda para modular outra forma de onda a fim de produzir uma completamente nova. Neste sintetizador, existem oito operadores FM e um total de 88 tipos diferentes de algoritmo. Ao modificar os padrões de combinação de operadores, controlar a modulação com outros parâmetros (como níveis e envelopes), e usar filtros, efeitos e equalizadores de alta qualidade com o AWM2, você pode criar sons ricamente texturizados que mudam de forma altamente complexa.

## Bloco gerador de tom

O bloco gerador de tom é o que realmente produz o som em resposta às mensagens MIDI recebidas do bloco de sequenciador, do bloco de controladores, do bloco de arpejo e do instrumento MIDI externo. As mensagens MIDI são atribuídas a 16 canais independentes, e o instrumento é capaz de tocar 16 partes separadas simultaneamente por meio dos 16 canais MIDI. Porém, o limite de 16 canais pode ser superado com o uso de "portas" MIDI separadas, cada uma dando suporte a 16 canais. O bloco gerador de tom deste instrumento pode gerenciar mensagens MIDI na Porta 1.

## Bloco gerador de tom

### Apresentações

Uma apresentação é um único conjunto de sons formados por várias partes. Você pode alterar sons conforme desejar, selecionando a apresentação apropriada. Cada apresentação tem dois tipos de parâmetros: parâmetros exclusivos de cada parte e parâmetros comuns a todas as partes. É possível editar a apresentação inteira no visor Common/Audio Edit ([página 159](#)).

### Estrutura de partes de uma apresentação

Uma apresentação consiste em 16 partes, e você pode criar apresentações (nas quais várias partes são combinadas — em uma camada ou em outras configurações) usando o teclado.

### Partes

Internamente, existem três tipos de partes: Normal Parts (AWM2), Normal Parts (FM-X) e partes de bateria. Normal Parts (AWM2) são, em sua maioria, sons ao estilo de instrumento musical com afinação que podem ser tocadas por toda a extensão do teclado. Normal Parts (FM-X) também são, em sua maioria, sons ao estilo de instrumento musical com afinação, usando sintetização FM. Partes de bateria são em sua maioria sons de percussão/bateria atribuídos a notas individuais. Uma Normal Part (AWM2) pode consistir em até oito elementos; uma Normal Part (FM-X), em até oito operadores; e uma Parte de bateria, em até 73 teclas de bateria.

Um elemento/operator/tecla de bateria é a menor unidade básica de uma parte. Ao combinar vários elementos/operadores/teclas, partes podem ser criadas para produzir sons ainda mais realistas ou vários tipos de sons ricamente texturizados. Cada parte é criada por meio da edição de parâmetros exclusivos a cada uma delas (parâmetros Element Edit/Operator Edit/Key Edit) e de parâmetros comuns a todos os elementos/operadores/teclas (parâmetros Element Common Edit, Operator Common Edit e Key Common Edit).

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções sobre como editar uma Normal Part (AWM2), consulte a [página 66](#). Para obter instruções sobre como editar uma Normal Part (FM-X), consulte a [página 145](#). Para obter instruções sobre como editar uma Parte de bateria, consulte a [página 133](#).

## Estrutura básica

▶	Blocos funcionais
▶	Bloco gerador de tom
	Bloco de entrada A/D
	Bloco de sequenciador
	Bloco de arpejo
	Bloco do sequenciador de movimentos
	Bloco de efeitos
	Bloco do Envelope Follower
	Bloco de controladores
	Memória interna

## Referência

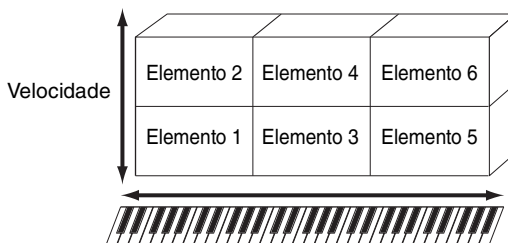
Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Partes Normais (AWM2), Partes Normais (FM-X) e Partes de bateria

### Partes Normais (AWM2)

Essas partes são tocadas convencionalmente no teclado, com afinações padrão reproduzidas para cada tecla, e são geradas por AWM2. Uma parte normal é formada por oito elementos. Dependendo das configurações em Part Edit, esses elementos são reproduzidos simultaneamente, ou os diferentes elementos são reproduzidos de acordo com a faixa de notas, faixa de velocidade e as configurações XA (articulação expandida) (página 6).

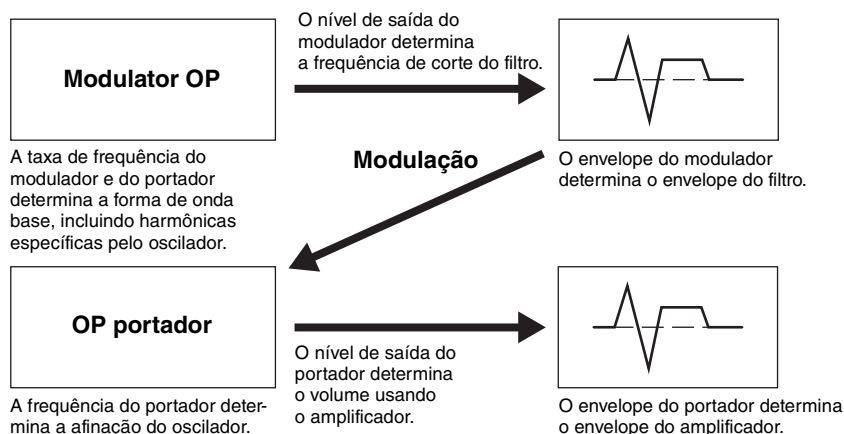
A figura mostra um exemplo de uma Normal Part (AWM2). Como aqui os seis elementos estão distribuídos pela faixa de notas do teclado e pela faixa de velocidade, um elemento diferente soa dependendo de qual nota você toca e da força com que faz isso. Na distribuição da velocidade, os elementos 1, 3 e 5 são reproduzidos quando o teclado é tocado suavemente, enquanto os elementos 2, 4 e 6 são reproduzidos quando ele é tocado com mais força. Na distribuição de notas, os elementos 1 e 2 são reproduzidos na faixa inferior do teclado; os elementos 3 e 4, na faixa média; e os elementos 5 e 6, na faixa superior. Na distribuição da velocidade, os elementos 1, 3 e 5 são reproduzidos quando o teclado é tocado suavemente, enquanto os elementos 2, 4 e 6 são reproduzidos quando ele é tocado com mais força. Em um exemplo prático, uma parte de piano pode ser formada por seis amostras diferentes. Os elementos 1, 3 e 5 seriam os sons do piano tocado suavemente, nas respectivas faixas de nota, enquanto os elementos 2, 4 e 6 seriam os sons tocados com mais força, para cada faixa de nota respectiva. Na verdade, este instrumento é ainda mais flexível, pois permite até oito elementos independentes.



### Partes Normais (FM-X)

Essas partes também são tocadas convencionalmente no teclado, com afinações padrão reproduzidas para cada tecla, e são geradas por sintetização FM. O som de uma Normal Part (FM-X) é criado por meio da modulação da frequência de uma forma de onda fundamental com outra forma de onda. Um operador que gera uma forma de onda fundamental é um "portador", enquanto um operador que modula essas formas de onda é um "modulador". A combinação de um número de operadores é chamada de "algoritmo".

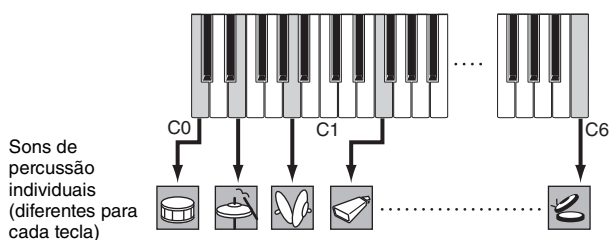
Quando a saída de forma de onda do operador é uma onda senoidal simples, nenhuma harmônica além do tom fundamental é incluído. No entanto, você pode criar harmônicas por meio da modulação da forma de onda com outros operadores. A forma como harmônicas podem ser criadas depende dos níveis de saída dos moduladores e das taxas de frequência de portadores e moduladores. Por outro lado, a afinação básica é determinada pela frequência do portador, enquanto o nível de saída é determinado pelo nível de saída do portador. A figura descrita abaixo mostra uma maneira básica de criar som de FM usando um sintetizador analógico.



Embora a figura descrita acima mostre formas de onda que são geradas por dois operadores, o MODX tem oito operadores. A combinação de um número de operadores é chamada de "algoritmo", e este sintetizador tem parâmetros para definir o algoritmo.

### Partes de bateria

Partes de bateria são em sua maioria sons de percussão/bateria atribuídos a notas individuais no teclado (C0 a C6). Diferente dos elementos, uma tecla de bateria é equivalente à nota correspondente, ou seja, você não pode alterar sua faixa. Os sons de percussão ou bateria são atribuídos a cada tecla de bateria. Você pode criar vários tipos de partes de bateria alterando o som de percussão ou bateria atribuído a cada tecla e editando parâmetros como afinação e GE.



## Estrutura básica

Blocos funcionais
▶ Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Articulação expandida (XA)

XA (articulação expandida) é um sistema de geração de tons que fornece maior flexibilidade de apresentação e realismo acústico. Esse recurso permite recriar sons realistas e técnicas de apresentação naturais, como legato e staccato, de maneira mais eficiente e fornece outros modos exclusivos para alterações de som aleatórias e alternadas enquanto você toca.

### Apresentação em legato realista

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

### Som de liberação de nota autêntico

O MODX reproduz esses sons característicos especiais definindo o parâmetro XA Control de alguns elementos como "Key Off".

### Variações de som sutis para cada nota tocada

O MODX reproduz de maneira mais precisa essas variações de som súbitas usando as configurações do parâmetro XA Control "Cycle" e "Random".

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

Os instrumentos acústicos têm suas próprias características únicas, até mesmo sons únicos e específicos que são produzidos apenas em determinados momentos de uma apresentação. Isso inclui o frullato em uma flauta ou tocar os harmônicos altos em um violão. O MODX recria esses sons permitindo que você alterne entre eles enquanto toca, usando os botões [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] e as configurações do parâmetro XA Control, "A.SW1 On", "A.SW2 On" e "A.SW Off".

**OBSERVAÇÃO** Também é possível ativar ou desativar o botão [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] transmitindo o número de Alteração de controle especificado no visor Common/Audio Edit ([Control] → [Control Number]) (página 167) usando um dispositivo externo.

### Novos sons e estilos de execução

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

## Sistema de controle de movimento

O sistema de controle de movimento é um recurso inédito para o controle variável de movimentos (mudanças de som rítmicas e multidimensionais) em tempo real. Esse recurso incrivelmente poderoso altera os sons do instrumento drástica e dinamicamente, de maneiras inéditas e nunca ouvidas antes (modificando com textura e ritmo segundo as batidas, proporcionando efeitos de iluminação coloridos e interessantes e respondendo de forma expressiva à sua paixão criativa). O sistema de controle de movimento tem três funções principais:

### Botão giratório Super:

Para criar mudanças sonoras multidimensionais e enriquecer essas modificações com detalhes coloridos e em constante transformação. Vários parâmetros podem ser controlados simultaneamente.

### Sequenciador de movimentos:

Para modificações de som continuamente variáveis. O poderoso recurso Sequenciador de movimentos permite alterar sons dinamicamente por meio de parâmetros de operação com base em sequências criadas com antecedência. Ele fornece controle em tempo real para mudar sons dependendo de várias sequências, como o tempo, o arpejo ou o ritmo de dispositivos externos conectados.

### Envelope Follower:

Envelope Follower é uma função para detectar o envelope de volume da forma de onda do sinal de entrada e modificar os sons dinamicamente.

**OBSERVAÇÃO** O Envelope Follower pode ser controlado não só pelo sinal de áudio de um dispositivo externo, como também pela saída de todas as partes.

## Estrutura básica

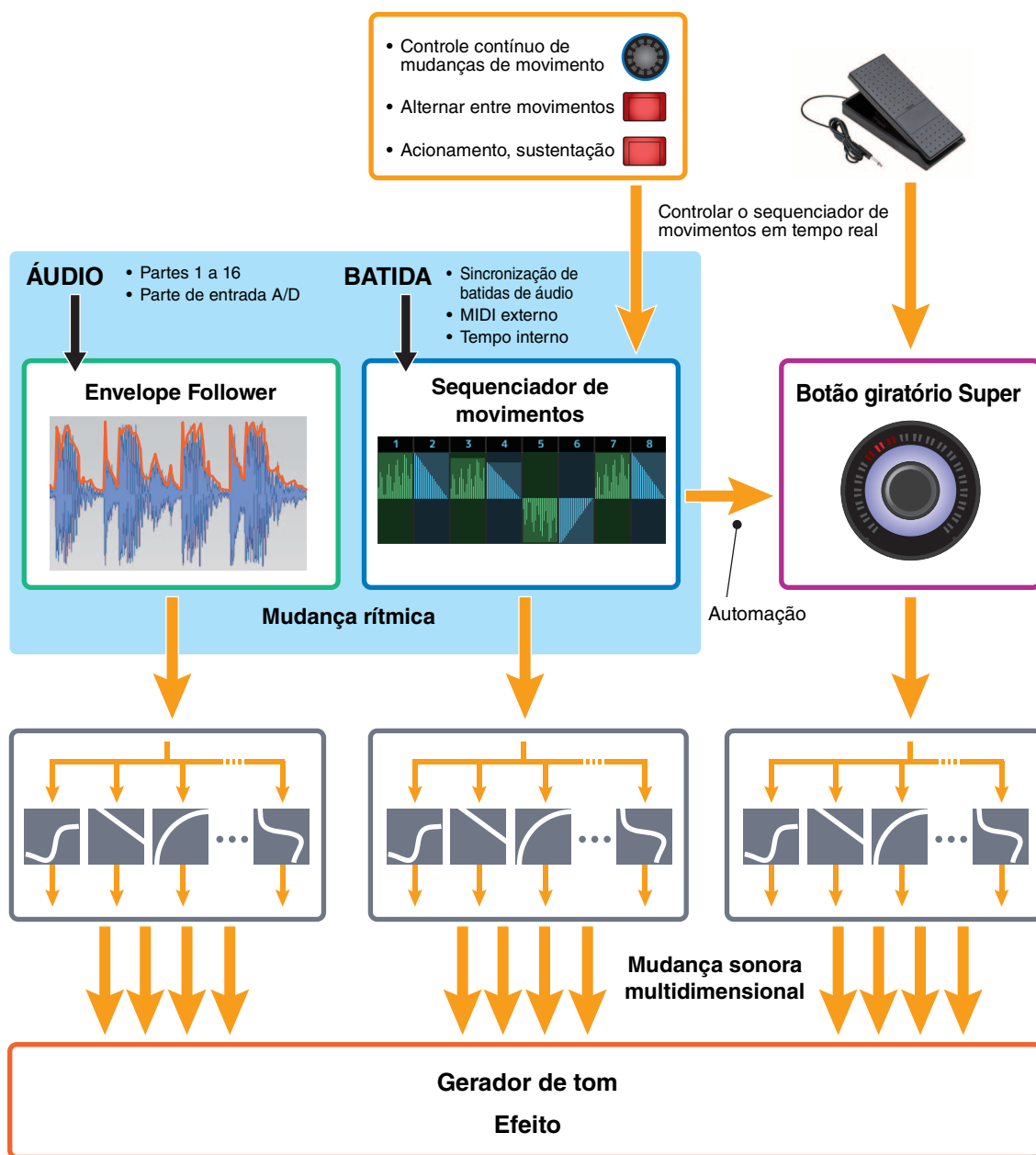
Blocos funcionais
▶ Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad



## Estrutura do sistema de controle de movimento



## Estrutura básica

Blocos funcionais
▶ Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

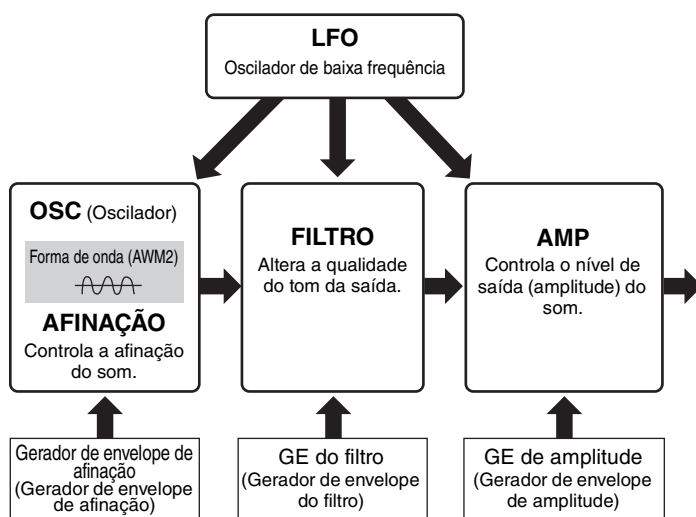
Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

Para obter detalhes sobre o Motion Control, consulte o site abaixo:

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

## Elementos, teclas de bateria e operadores

Elementos/teclas de bateria/operadores são os menores "blocos de construção" no MODX que compõem uma parte. Essas pequenas unidades de som podem ser construídas, aprimoradas e processadas por diversos parâmetros de sintetizadores tradicionais, como gerador de envelope de afinação, GE do filtro, GE de amplitude e LFO (mostrado abaixo).



### Oscilador

A unidade permite atribuir a forma de onda (ou material básico de som) a cada elemento/operador/tecla. Parâmetros relacionados ao oscilador podem ser definidos da seguinte maneira.

- Para Normal Parts (AWM2) e Partes de bateria  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Osc/Tune] ([página 107](#), [página 140](#))
- Para Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Form/Freq] ([página 155](#))

### Afinação

A unidade permite controlar como a afinação muda com o passar do tempo. Parâmetros relacionados à afinação podem ser definidos da seguinte maneira.

- Para Normal Parts (AWM2) e Partes de bateria  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Osc/Tune] ([página 107](#), [página 140](#))
- Para Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Pitch/Filter] ([página 148](#))

Parâmetros relacionados ao gerador de envelope de afinação podem ser definidos da seguinte maneira.

- Para Normal Parts (AWM2)  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Pitch EG] ([página 111](#))
- Para Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Pitch/Filter] ([página 148](#))

### Filtro

A unidade modifica o tom do som cortando a saída de uma porção de frequência específica do som. Além disso, ao configurar o FEG (Gerador de envelope de filtro), você pode controlar como a frequência de corte do filtro muda ao longo do tempo. Parâmetros relacionados ao filtro e GE do filtro podem ser definidos da seguinte maneira.

- Para Normal Parts (AWM2) e Partes de bateria  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Filter] ([página 113](#), [página 142](#))
- Para Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Pitch/Filter] ([página 148](#))

## Estrutura básica

Blocos funcionais
▶ Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad



## Amplitude

A unidade controla o nível de saída (amplitude) do elemento/operador/tecla de bateria.

Parâmetros relacionados à Amplitude e GE de Amplitude podem ser definidos da seguinte maneira.

- Para Normal Parts (AWM2)  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Amplitude] (página 121)
- Para Partes de bateria  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Level/Pan] (página 143)
- Para Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] (página 157)

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

Como o nome sugere, o LFO produz uma onda de baixa frequência.

Essas ondas podem ser usadas para variar a afinação, o filtro ou a amplitude de cada elemento/operador para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo. Existem dois tipos de LFO: Part LFO, comum a todos os elementos/operadores, e Element LFO, exclusivo para cada elemento.

Parâmetros relacionados a Part LFO podem ser definidos da seguinte maneira.

- Para Normal Parts (AWM2)  
[EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] (página 96)
- Para Normal Parts (FM-X)  
[EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] ou [2nd LFO] (página 152)

Os parâmetros relacionados a Element LFO podem ser definidos da seguinte maneira.

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Element LFO] (página 126)

### Polifonia máxima

Polifonia máxima refere-se ao maior número de notas que podem ser tocadas simultaneamente no gerador interno de tons do instrumento.

A polifonia máxima deste sintetizador é de 128 para AWM2 e 64 para FM-X. Quando o bloco gerador de tom interno recebe um número de notas superior à polifonia máxima, as notas tocadas anteriormente são cortadas. Lembre-se de que isso pode ser especialmente perceptível em partes sem queda.

Além disso, a polifonia máxima se aplica ao número de elementos/teclas de bateria usados, e não ao número de partes. Quando Normal Parts (AWM2) que incluem até oito elementos são usadas, o número máximo de notas simultâneas pode ser menor que 128.

## Estrutura básica

Blocos funcionais
▶ Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Bloco de entrada A/D

Esse bloco gerencia a entrada do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Vários parâmetros, como volume, panorâmica e efeito, podem ser configurados para o sinal de áudio, e o som é enviado com outras partes. Um efeito de inserção, os efeitos do sistema, os efeitos mestres e o parâmetro EQ Master podem ser aplicados à entrada do sinal de áudio pelo conector A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Parâmetros relacionados ao bloco de entrada A/D podem ser definidos da seguinte maneira.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing] (página 50)  
[EDIT] → Parte [Common] → [Audio In] → [Mixing] (página 161)

O efeito aplicado à entrada de sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] pode ser definido da seguinte maneira.

[EDIT] → Parte [Common] → [Audio In] → [Routing] (página 162)

O ganho do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] pode ser ajustado por meio do botão giratório A/D INPUT [GAIN] no painel. Além disso, a configuração de ativação/desativação do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] pode ser ativada/desativada com o botão A/D INPUT [ON/OFF].

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input" (página 190)

## Bloco de sequenciador

Ele permite a criação de músicas por meio da gravação e da edição das suas apresentações como dados MIDI (no bloco de controladores ou em um dispositivo externo), possibilitando a reprodução dos dados com o bloco gerador de tom.

### Músicas

Uma música é criada por meio da gravação da apresentação no teclado como dados da sequência MIDI em cada faixa. O MODX pode armazenar até 128 músicas.

### Faixas

Uma local de memória no sequenciador em que suas apresentações musicais são armazenadas. Uma parte pode ser gravada em uma faixa. Como o MODX tem 16 faixas para uma música, você pode gravar e reproduzir uma apresentação de 16 partes.

### Gravação MIDI

Você pode gravar sua apresentação no teclado em uma música. É possível gravar operações do botão giratório, controlador e reproduções de arpejo, bem como a reprodução do teclado na faixa especificada como eventos MIDI. Sua apresentação no teclado e as operações de controladores/botões giratórios serão gravadas na faixa quando a chave de controle de teclado correspondente para a parte for colocada em ON.

**OBSERVAÇÃO** As mensagens de alteração de controle e as mensagens de alteração de parâmetros podem ser gravadas por meio da operação dos botões giratórios. Para obter detalhes sobre mensagens de alteração de controle, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções detalhadas, consulte o Manual do Proprietário.

### Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
▶ Bloco de entrada A/D
▶ Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

### Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

# Bloco de arpejo

Esse bloco permite o acionamento automático de frases musicais e rítmicas com o simples pressionamento de uma ou mais notas no teclado. A sequência de arpejos da Yamaha também muda em resposta às notas ou aos acordes tocados, proporcionando uma enorme variedade de frases e ideias musicais inspiradoras, tanto na composição quanto na interpretação.

## Categorias de arpejo

Os tipos de arpejo estão divididos em 18 categorias (incluindo "No Assign" e "Control/Hybrid Seq") conforme indicado abaixo. As categorias baseiam-se no tipo de instrumento.

### Lista de categorias de tipos de arpejo

Piano	Piano	Pad	Pad/Choir
Keys	Keyboard	SynCp	Syn Comp
Organ	Organ	CPerc	Chromatic Perc
Gtr	Guitar	Dr/Pc	Drum/Perc
Bass	Bass	S.FX	Sound FX
Str	String	M.FX	Musical FX
Brass	Brass	Ethnc	Ethnic
WW	Woodwind	---	No Assign
SynLd	Syn Lead	Ct/Hb	Control/Hybrid Seq

## Subcategorias

As categorias de arpejo estão divididas nas subcategorias indicadas abaixo. Por estarem indicadas com base no gênero musical, é fácil encontrar as subcategorias adequadas para o estilo de música desejado.

### Lista de subcategorias de tipos de arpejo

Rock	Rock	World	World
Pop Rock	Pop Rock	General	General
Ballad	Ballad	No Assign	No Assign
Chill	Chillout/Ambient	Filter	Filter *
Hip Hop	Hip Hop	Exprs	Expression *
Funk	Funk	Pan	Pan *
Modern R&B	Modern R&B	Mod	Modulation *
Classic R&B	Classic R&B	PBend	Pitch Bend *
House	House/Dance Pop	Assign	Assign 1/2 *
Techno	Techno/Trance	Comb	Comb *
Jazz	Jazz/Swing	Zone	Zone Velocity *
D&B	D&B/Breakbeats	Z.Pad	Zone Vel for Pad *
Latin	Latin		

**OBSERVAÇÃO** No visor Category Search, as subcategorias marcadas com asterisco (\*) são exibidas apenas quando "Control/Hybrid Seq" é selecionado como o tipo de categoria.

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Nome do tipo de arpejo

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

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

Esses arpejos são para uso com a parte normal, e arpejos com notas complexas podem ser criados mesmo quando acionados por uma única nota ([página 14](#)).

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

Esses arpejos são para uso com a parte normal, e arpejos corretos podem ser criados conforme o acorde tocado ([página 14](#)).

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

Além dos tipos acima, há três tipos de reprodução: os arpejos criados para uso de partes normais e reproduzidos usando somente as notas tocadas e suas oitavas ([página 14](#)), os arpejos criados para uso de partes de bateria ([página 15](#)) e os arpejos que contêm principalmente eventos sem notas ([página 15](#)).

### Tipos de arpejo com "\_AF1", "\_AF2" ou "\_AF1&2" no final do nome do tipo (exemplo: Electro Pop AF1)

Quando esses arpejos são tocados, os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] são automaticamente ativados, e a reprodução da frase é iniciada.

### Tipos de arpejo com [Mg] no começo do nome do tipo (exemplo: [Mg]HardRock1)

Esses arpejos são para uso com uma voz mega.

#### Vozes mega e Arpejo de Voz mega

O som normal usa alteração de velocidade para fazer com que a qualidade e/ou o nível do som de uma parte mude de acordo com a potência ou a suavidade com que o teclado é tocado — proporcionando maior autenticidade e uma resposta natural a essas partes. No entanto, vozes mega têm uma estrutura muito complexa, com muitas camadas diferentes, e não são adequadas para serem tocadas manualmente. Vozes mega foram desenvolvidas especificamente para que fossem tocadas por arpejos de voz mega para produzir resultados incrivelmente realistas. Use sempre vozes mega com arpejos de voz mega.

A lista de tipos de arpejo no documento PDF Lista de dados contém as colunas a seguir.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Sound Type
ApKb	Rock	1	MA_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	MB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	MC_70s Rock	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	MD_70s Rock	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	FA_70s Rock	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	6	FB_70s Rock_ES	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	FC_70s Rock_ES	4 / 4	2	130			

**OBSERVAÇÃO** Observe que essa lista tem apenas fins ilustrativos. Para obter a lista completa dos tipos de arpejo, consulte o documento PDF Lista de dados.

#### 1 Main Category

Indica uma categoria principal de arpejo.

#### 2 Sub Category

Indica uma subcategoria de arpejo.

#### 3 ARP No (Arpeggio Number)

Indica o número do tipo de arpejo.

#### 4 ARP Name (Nome do arpejo)

Indica o nome do arpejo.

#### 5 Time Signature

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais

Bloco gerador de tom

Bloco de entrada A/D

Bloco de sequenciador

▶ Bloco de arpejo

Bloco do sequenciador de movimentos

Bloco de efeitos

Bloco do Envelope Follower

Bloco de controladores

Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)

Performance Play (Home)

Motion Control

Mixing

Scene

Play/Rec

Normal Part (AWM) Edit

Drum Part Edit

Normal Part (FM-X) Edit

Common/Audio Edit

Category Search

Utility

Live Set

Conexão de um iPhone ou iPad

## 6 Length

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

## 7 Original Tempo

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

## 8 Accent

O círculo indica que o arpejo usa o recurso Accent Phrase (página 14).

## 9 Random SFX

O círculo indica que o arpejo usa o recurso SFX (página 14).

## 10 Sound Type

Indica o tipo de som adequado para o tipo de arpejo.

\*1 O parâmetro de loop é definido da seguinte maneira.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Common] (página 82)

## Configurações relacionadas a arpejos

Existem vários meios de acionar e parar a reprodução do arpejo. Além disso, é possível configurar se os sons de efeitos sonoros e as frases de timbre especiais são ou não acionados com os dados de sequência normais.

### Ativação/desativação da reprodução do arpejo

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

Para tocar o arpejo somente quando a nota for pressionada:	Defina o parâmetro "Hold" como "Off" e o parâmetro "Trigger Mode" como "Gate".
Para continuar o arpejo mesmo quando a nota for solta:	Defina o parâmetro "Hold" como "On" e o parâmetro "Trigger Mode" como "Gate".
Para alternar a reprodução do arpejo entre ligada e desligada sempre que a nota for pressionada:	Defina o parâmetro "Trigger Mode" como "Toggle". O parâmetro "Hold" pode ser definido como "On" ou "Off".

**OBSERVAÇÃO** "Hold" é definido da seguinte maneira.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Common] (página 82)

**OBSERVAÇÃO** Quando uma mensagem de sustentação MIDI (alteração de controle nº 64) com "Arp Master" e "Arp Part" definidos como "On", você pode obter o mesmo resultado definindo "Hold" como "On".

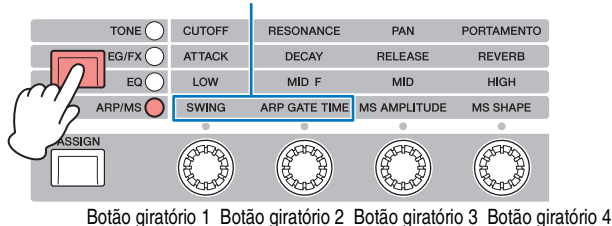
**OBSERVAÇÃO** O parâmetro "Trigger Mode" é definido da seguinte maneira.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (página 87)

### Uso dos botões giratórios para controlar arpejos

Ao pressionar o botão [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] da função do botão giratório e selecionar "ARP/MS", você poderá usar os botões giratórios 1 e 2 para controlar a reprodução do arpejo. Faça isso e preste atenção nas mudanças no som. Para obter detalhes sobre o efeito dos botões giratórios 1 e 2, consulte Quick Edit (página 37).

Funções de arpejo que podem ser controladas por operações de botões giratórios



## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Frases de timbre

Frases de timbre são compostas por dados de sequência incluídos em alguns tipos de arpejo, reproduzidos somente quando as notas são tocadas em uma velocidade maior (mais forte) que a especificada no parâmetro Accent Velocity Threshold.

Se for difícil tocar nas velocidades necessárias para acionar a frase de timbre, configure o parâmetro "Vel Threshold" (Limite de velocidade do timbre) como um valor menor.

**OBSERVAÇÃO** O parâmetro "Vel Threshold" (Limite de velocidade do timbre) é definido da seguinte maneira. [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (página 87)

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam essa função, consulte a "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF Lista de dados.

## Random SFX

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

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

**OBSERVAÇÃO** "Random SFX", "Velocity Offset" e "Key On Ctrl" são definidos da seguinte maneira.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (página 87)

**OBSERVAÇÃO** A função Random SFX não está disponível para o arpejo que para quando a nota é solta.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam a função Random SFX, consulte a "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF Lista de dados.

## Tipos de reprodução de arpejo

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

### Arpejos para partes normais

Os tipos de arpejo (pertencentes a todas as categorias, exceto para Drum/Perc e parte de Control/HybridSeq) criados para uso de partes normais têm os três tipos de reprodução a seguir.

#### Reprodução somente das notas tocadas

O arpejo é reproduzido somente com as notas tocadas e suas oitavas.

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

Esses tipos de arpejo têm várias sequências, sendo cada uma delas adequada para um determinado tipo de acorde. Mesmo se você pressionar somente uma nota, o arpejo será tocado usando a sequência programada, o que significa que as notas diferentes das que você tocar poderão ser reproduzidas. Pressionar outra nota aciona a sequência transposta usando a nota pressionada como a nova nota tônica. Adicionar notas às já pressionadas muda a sequência de maneira apropriada. Os arpejos com esse tipo de reprodução têm "\_N" no final do nome do tipo.

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

Esses tipos de arpejo criados para uso com partes normais são reproduzidos para fazer correspondência com o tipo de acorde determinado pela detecção das notas tocadas no teclado. Os arpejos com esse tipo de reprodução têm "\_C" no final do nome do tipo.

**OBSERVAÇÃO** Quando o parâmetro "Key Mode" está definido como "Sort" ou "Sort+Drct", a mesma sequência é reproduzida, não importa em que ordem as notas sejam tocadas. Quando o parâmetro "Key Mode" está definido como "Thru" ou "Thru+Drct", uma sequência diferente é reproduzida dependendo da ordem em que as notas forem tocadas.

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad



## Arpejos para partes de bateria

Os tipos de arpejo nas categorias Drum/Perc são programados especificamente para o uso com partes de bateria, fornecendo acesso instantâneo a vários padrões rítmicos. Existem três tipos de reprodução diferentes disponíveis.

### Reprodução de um padrão de bateria

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

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

Se você tocar alguma nota, o mesmo padrão rítmico será acionado. Adicionar notas à que está sendo tocada produz sons adicionais (instrumentos de percussão associados) para o padrão de bateria.

### Reprodução somente das notas tocadas (instrumentos de percussão associados)

Tocar uma ou mais notas acionará um padrão rítmico usando somente as notas tocadas (instrumentos de percussão associados). Lembre-se de que mesmo se você tocar as mesmas notas, o padrão rítmico acionado variará dependendo da ordem em que elas forem tocadas. Isso dará acesso a diferentes padrões rítmicos usando os mesmos instrumentos simplesmente mudando a ordem na qual as notas serão tocadas quando o parâmetro "Key Mode" estiver definido como "Thru" ou "Thru+Drct".

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

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

## Arpejos que contêm principalmente eventos sem notas

Tipos de arpejo (nas categorias principais de Control/HybridSeq com as subcategorias Filter, Expression, Pan, Modulation, Pitch Bend e Assign) são programados principalmente com dados de alteração de controle e curva de afinação. Eles são usados para alterar o tom ou a afinação do som em vez de tocar notas específicas.

Na verdade, alguns tipos não contêm dados de nota. Ao usar um tipo dessa categoria, defina o parâmetro "Key Mode" como "Direct", "Sort+Drct" ou "Thru+Drct".

**OBSERVAÇÃO** As configurações relacionadas a Key Mode são definidas da seguinte maneira.  
[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Common] ([página 82](#))

### Dicas para reprodução de arpejo

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

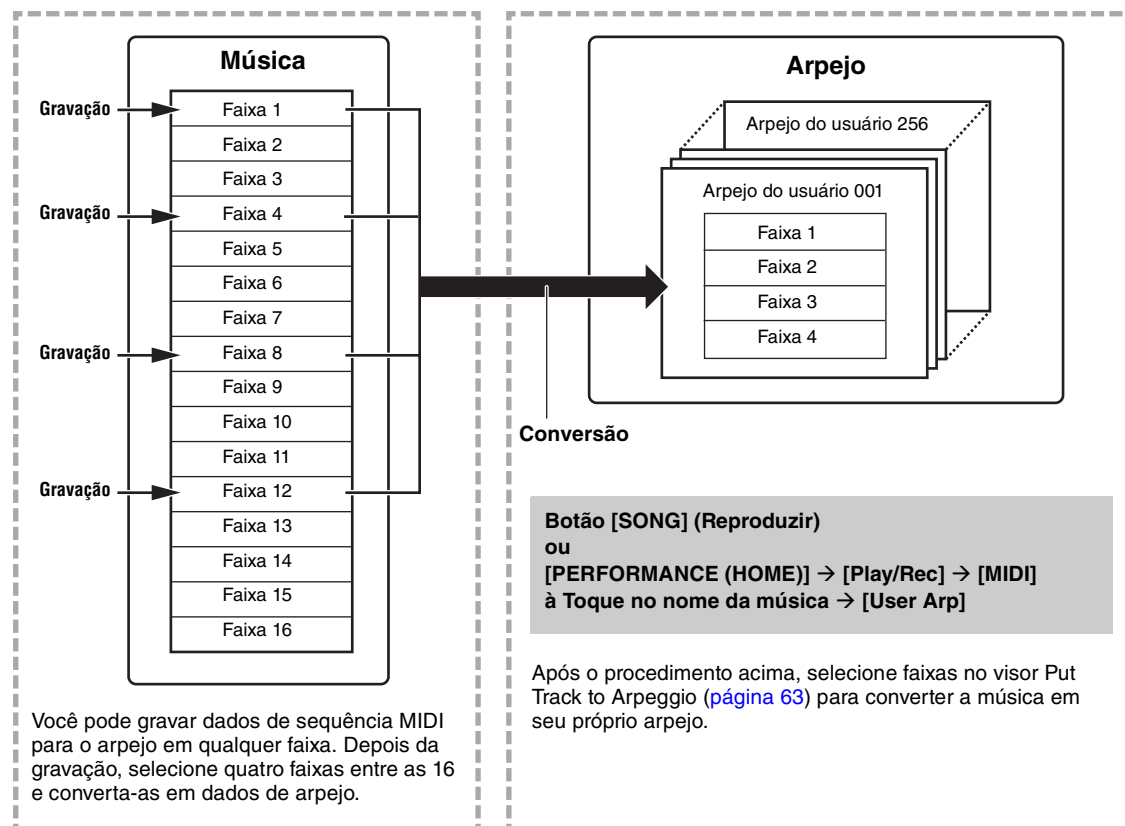
Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Criação de um arpejo

Além de usar os arpejos predefinidos, também é possível criar seus próprios dados originais de arpejo. Primeiro, grave uma frase em Song Tracks (máximo: quatro). Em seguida, converta a música (ou os dados de sequência MIDI) em dados de arpejo no visor Put Track to Arpeggio.

**1 Grave os dados de sequência MIDI para uma música.**

**2 Converta os dados de sequência MIDI (gravados para a música) em dados de arpejo.**



### Determinar como os dados de música/padrão são convertidos em um arpejo — Tipo de conversão

Os dados de sequência MIDI (das faixas de música) podem ser convertidos em dados de arpejo de três maneiras, de acordo com os tipos de conversão abaixo. Esses tipos também podem ser selecionados de forma independente para cada faixa de destino, fornecendo muita flexibilidade e controle da apresentação.

Normal (Arpejo normal)	O arpejo é reproduzido somente com a nota tocada e suas oitavas.
Fixed	Ao tocar uma nota, os mesmos dados da sequência MIDI serão acionados.
OrgNotes (Notas originais)	Basicamente igual a "Fixed", com exceção das notas de reprodução de arpejo, que diferem de acordo com o acorde tocado.

Grave os dados de sequência MIDI para uma faixa de música, consultando as instruções fornecidas anteriormente neste capítulo conforme necessário. Os exemplos indicados abaixo são usados como referência.

#### Criar um padrão rítmico (com o uso de uma voz de bateria)

Faixa 1	Grave um padrão rítmico básico usando vários instrumentos de percussão.	Converter com a opção "Fixo".
Faixa 2-4	Grave um padrão rítmico diferente usando um instrumento de percussão específico para cada faixa.	Converter com a opção "Normal".

#### Criar uma linha de baixo (com o uso de uma voz normal)

Faixa 1	Grave uma linha de baixo usando uma tecla desejada específica (tônica).	Converter com a opção "OrgNote" depois que OrgNotes Root for configurado.
Faixa 2 a 4		desativadas

### Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

### Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

# Bloco do sequenciador de movimentos

O poderoso recurso Sequenciador de movimentos permite alterar sons dinamicamente por meio de parâmetros de operação com base em seqüências criadas com antecedência. Ele fornece controle em tempo real para mudar sons dependendo de várias seqüências, como o tempo, o arpejo ou o ritmo de dispositivos externos conectados.

Você pode atribuir até oito tipos de seqüência desejados para uma faixa.

Você também pode configurar até quatro faixas correspondentes para a função do sequenciador de movimentos para uma parte. Até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para a apresentação inteira.

O status de configuração (ativado ou desativado) das faixas na apresentação inteira será mostrado da seguinte maneira.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] (página 44)

Além disso, os parâmetros de cada faixa são definidas da seguinte maneira.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Motion Seq] → [Lane] (página 91)



## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
▶ Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Ativação/desativação do sequenciador de movimentos

As seguintes configurações estão disponíveis para ativar/desativar a reprodução do sequenciador de movimentos.

Para tocar a seqüência de movimentos quando a nota for pressionada:	Defina o parâmetro "LaneSW" como "On", o parâmetro "Trigger" como "Off" e o parâmetro "Sync" como "Off".
Para tocar a seqüência de movimentos quando o botão [MOTION SEQ TRIGGER] for pressionado:	Defina o parâmetro "LaneSW" como "On", o parâmetro "Trigger" como "On" e o parâmetro "Sync" como "Off".

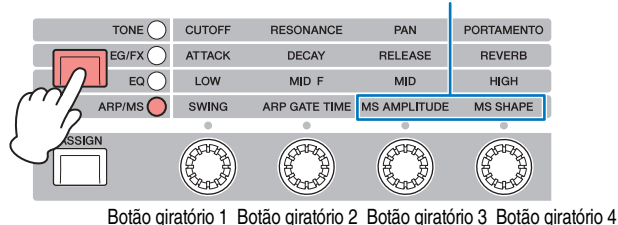
**OBSERVAÇÃO** "LaneSW" e "Trigger" são definidos da seguinte maneira.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [MOTION Seq] → [Lane] (página 91)

## Uso dos botões giratórios para controlar o sequenciador de movimentos

Ao pressionar o botão [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] da função do botão giratório e selecionar "ARP/MS", você poderá usar os botões giratórios 3 e 4 para controlar a reprodução do sequenciador de movimentos. Faça isso e preste atenção nas mudanças no som. Para obter detalhes sobre o efeito dos botões giratórios 3 e 4, consulte Quick Edit ([página 37](#)).

Funções do sequenciador de movimentos que podem ser controladas por operações de botões giratórios



Botão giratório 1 Botão giratório 2 Botão giratório 3 Botão giratório 4

## Edição de sequências de movimentos

É possível criar uma sequência de movimentos personalizada que consiste em até dezesseis etapas. Para obter detalhes sobre edição, consulte a [página 93](#).

## Parâmetros relacionados ao sequenciador de movimentos

Neste instrumento, o sequenciador de movimentos é considerado um controlador virtual e pode ser selecionado no parâmetro "Source". O parâmetro de destino que você deseja controlar pelo sequenciador de movimentos é definido no parâmetro "Destination". Para obter detalhes, consulte a [página 100](#).

## Estrutura básica

Blocos funcionais

Bloco gerador de tom

Bloco de entrada A/D

Bloco de sequenciador

Bloco de arpejo

▶ Bloco do sequenciador de movimentos

Bloco de efeitos

Bloco do Envelope Follower

Bloco de controladores

Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)

Performance Play (Home)

Motion Control

Mixing

Scene

Play/Rec

Normal Part (AWM) Edit

Drum Part Edit

Normal Part (FM-X) Edit

Common/Audio Edit

Category Search

Utility

Live Set

Conexão de um iPhone ou iPad

# Bloco de efeitos

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

## Estrutura do efeito

### Efeitos do sistema — Variation e reverberação

Os efeitos do sistema são aplicados ao som geral. Com efeitos do sistema, o som de cada parte é enviado para o efeito de acordo com o nível de emissão do efeito de cada parte. O som processado (chamado de "wet") é enviado de volta ao mixer, de acordo com o nível de retorno, e gerado depois de mixado ao som "dry" não processado. Este instrumento está equipado com Variation e reverberação como efeitos do sistema. Além disso, é possível definir o nível de emissão de Variation para reverberação. Esse parâmetro é usado para aplicar reverberação à saída dos sinais do efeito Variation. Você pode obter um efeito natural aplicando a profundidade de reverberação ao som de Variation com o mesmo nível do som seco.

### Efeitos de inserção

Os efeitos de inserção podem ser aplicados individualmente a cada parte especificada antes da mescla dos sinais de todas as partes. Eles devem ser usados para os sons cujo caractere você deseja mudar drasticamente. É possível definir diferentes tipos de efeitos aos efeitos de inserção A e B para cada parte. Essas configurações podem ser definidas em Part Edit → [Effect] (página 75, página 136, página 150). O sintetizador tem 13 conjuntos de efeitos de inserção. Eles podem ser aplicados às partes de 1 a 8, a quatro das partes de 9 a 16 e à parte de Entrada A/D.

### Efeito mestre

Esse bloco aplica os efeitos ao sinal de saída estéreo do som inteiro. Vários tipos de efeito estão disponíveis.

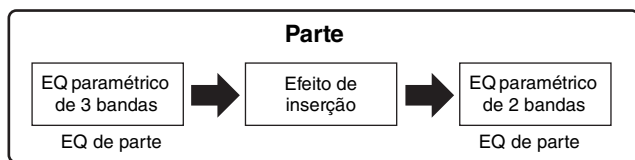
### EQ do elemento

O EQ do elemento é aplicado a cada elemento da Normal Part (AWM2) e a cada tecla da Parte de bateria. Você poderá especificar uma das três formas de EQ diferentes, incluindo degrau e pico.

**OBSERVAÇÃO** EQ do elemento não afeta os sinais de entrada dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

### EQ de parte

Este EQ é aplicado a uma parte antes e após o efeito de inserção.



### Equalizador principal

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
▶ Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Conexão de efeitos

### 1 Cada EQ e efeito de inserção aplicado a cada parte

### 2 Parâmetros relacionados a Variação e reverberação

**Configurações:** Part Edit → [Effect] → [Routing] (página 75, página 136, página 150)  
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (página 169)

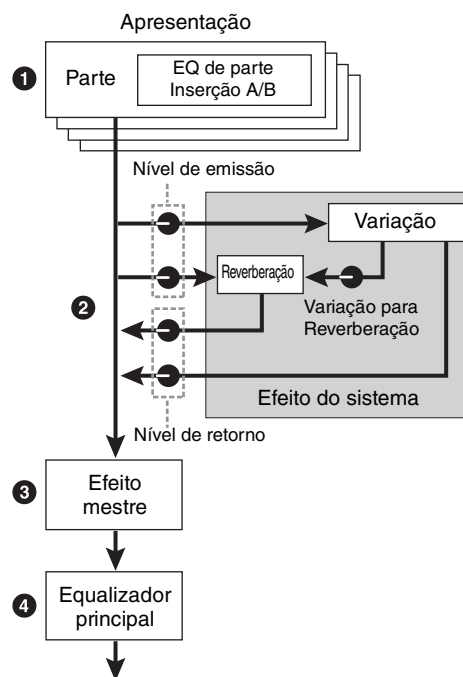
### 3 Parâmetros relacionados ao efeito mestre

**Configurações:** Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (página 172)

### 4 Parâmetros relacionados ao Equalizador principal

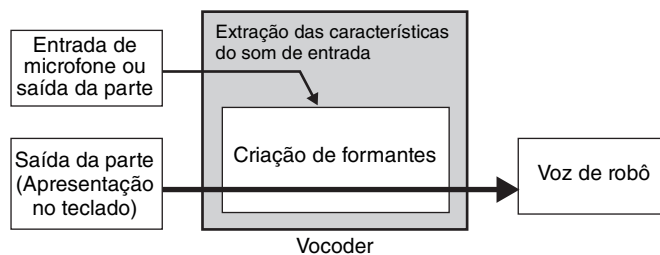
**Configurações:** Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (página 173)

**OBSERVAÇÃO** Com relação ao sinal de entrada de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R], o efeito é definido em Common/Audio Edit → [Audio In].



## Sobre o efeito Vocoder

O MODX possui um efeito Vocoder. O Vocoder é um efeito característico de "voz de robô" que extrai as características do som do microfone e as adiciona ao som por meio da apresentação no teclado. A voz humana consiste em sons gerados por meio das cordas vocais e filtrados pela garganta, nariz e boca. As seções ressonantes têm características específicas de frequência e atuam como um filtro, criando muitos formantes (conteúdo harmônico). O efeito Vocoder extrai as características de filtro da voz da entrada do microfone e recria os formantes vocais usando vários filtros passa-faixas. A voz de "robô", semelhante a uma máquina, é criada passando os sons afinados de instrumentos musicais (como um som de sintetizador) pelos filtros.



## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
▶ Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

### Sobre categorias, tipos e parâmetros de efeito

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

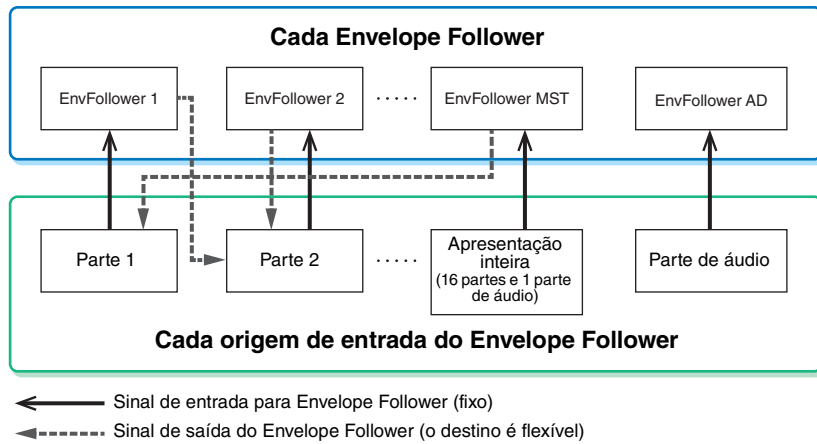
### Sobre configurações predefinidas

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



# Bloco do Envelope Follower

Envelope Follower é uma função para detectar o envelope da forma de onda do sinal de entrada e modificar os sons dinamicamente. Essa função permite controlar não só as saídas de partes, como também os sinais de entrada de dispositivos externos ligados aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. A origem de entrada de cada Envelope Follower é fixa como Parte 1 para EnvFollower 1, Parte 2 para EnvFollower 2 e Parte de áudio para EnvFollower AD. No entanto, a saída do sinal de cada Envelope Follower pode ser outra "origem de entrada" para qualquer destino desejado, como cada parte ou até mesmo toda a apresentação. Por exemplo, você pode modificar o som da parte 2 usando o Envelope Follower da Parte 1 (EnvFollower 1) como o "Source". O Envelope Follower como "Source" e o parâmetro de destino a ser controlado pelo Envelope Follower (chamado de "Destination") são definidos no visor Control Assign ([página 100](#)).



Envelope Follower selecionado



Fluxo de sinal do Envelope Follower

Fontes de entrada do Envelope Follower

- [EDIT] → Common/Audio Edit → [Audio In] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower AD)
- [EDIT] → Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower MST)
- [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Effect] → [Routing] → "Envelope Follower" (EnvFollower 1–16)

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
▶ Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

# Bloco de controladores

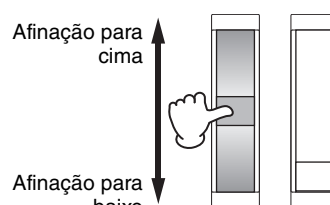
Esse bloco consiste no teclado, curva de afinação, roda modulação, chaves atribuíveis, botões giratórios, controles deslizantes e botão giratório Super. Ao operar esses controladores, você poderá transmitir mensagens MIDI para o bloco gerador de tom, para tocar e modificar sons, ou para o software de DAW, para controles adicionais dos sons.

## Teclado

O teclado transmite as mensagens de nota ligada/desligada ao bloco gerador de tom (para produzir som) e ao bloco de sequenciador (para gravação). Você pode alterar a faixa de notas do teclado em oitavas usando os botões OCTAVE [-]/[+], transpor as notas usando os botões OCTAVE [-]/[+] enquanto mantém o botão [SHIFT] pressionado e definir como a velocidade real é gerada de acordo com a intensidade com a qual as notas são tocadas.

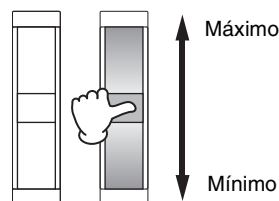
## Roda da curva de afinação

Use a roda da curva de afinação para arquear as notas para cima (movendo a roda na direção oposta à sua) ou para baixo (movendo-a na sua direção) enquanto toca o teclado. Role a roda para cima/baixo para aumentar/diminuir a afinação. Essa roda é autocentralizada e retornará automaticamente à afinação normal quando for solta. A configuração da faixa da curva de afinação pode ser alterada em Part Edit → [Part Settings] → [Pitch] (página 68). Funções diferentes de curva de afinação podem ser atribuídas à roda da curva de afinação em Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (página 100, página 153).



## Roda de modulação

Mesmo que a roda de modulação seja usada convencionalmente para aplicar o vibrato ao som, muitas das apresentações predefinidas têm outras funções e efeitos atribuídos a ele. Quanto mais o controle for movido para cima, maior será o efeito aplicado ao som. Para evitar a aplicação acidental de efeitos à apresentação atual, verifique se a roda de modulação está definida como o mínimo antes de começar a tocar. Várias funções podem ser atribuídas à roda de modulação em Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (página 100, página 153).



## Chaves atribuíveis

De acordo com as configurações de controle de XA (articulação expandida) (página 6) em Element Edit → [Osc/Tune] (página 107), você pode acessar elementos específicos da parte atual pressionando cada um desses botões durante a apresentação no teclado. Você pode selecionar como o status ligado/desligado desses botões é alterado usando Common/Audio Edit → [General] (página 159). Além disso, é possível atribuir várias funções (além de acessar elementos específicos) a esses botões em Part Edit → [Mod/Control] → [Control Assign] (página 100, página 153).

## Botões giratórios e controles deslizantes

Esses botões giratórios e controles deslizantes permitem alterar vários aspectos do som da parte em tempo real enquanto você toca. Para obter instruções sobre o uso dos botões giratórios e dos controles deslizantes, consulte o Manual do Proprietário. Para obter instruções sobre como usar os botões giratórios 1–4 (5–8), consulte "Quick Edit" (página 35).

## Botão giratório Super

O botão giratório Super permite controlar simultaneamente os parâmetros comuns a todas as partes (Assign 1–8) que são atribuídas aos oito botões giratórios. Para obter instruções sobre como usar o botão giratório Super, consulte o Manual do Proprietário. Para saber os valores de configuração editáveis do botão giratório Super, consulte o visor Super Knob (página 45). Além disso, para obter instruções sobre como definir os controles Assign 1–8, consulte o visor Control Assign (página 166) para Common/Audio Edit.

### Estrutura básica

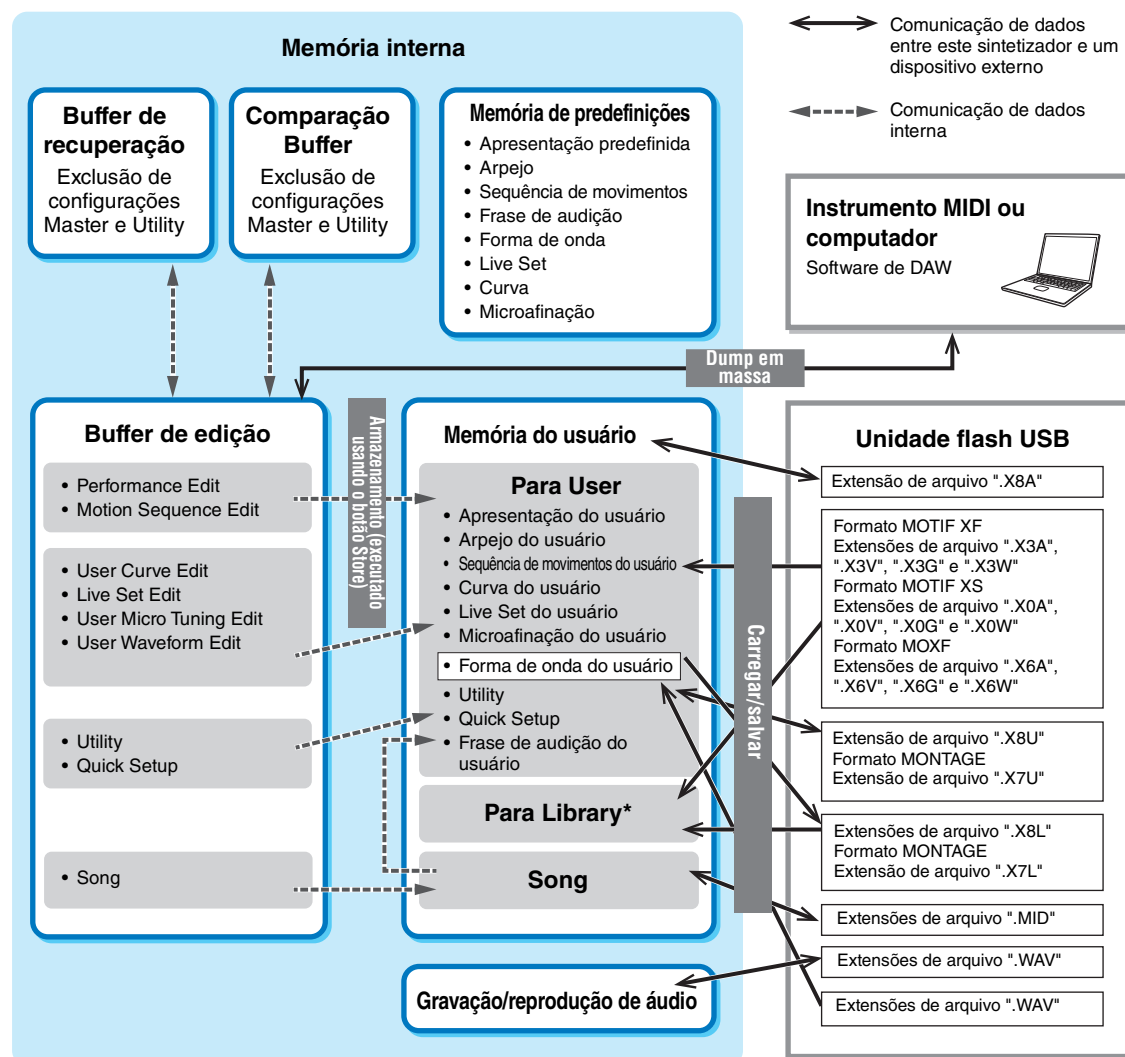
Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
▶ Bloco de controladores
Memória interna

### Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

# Memória interna

O MODX cria vários tipos diferentes de dados, incluindo apresentações, conjuntos dinâmicos e músicas. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e usar os dispositivos/mídias de memória para armazená-los.



\* Igual à área "Para User", exceto o seguinte: Não inclui as configurações Utilitário e Quick Setup. Além disso, o Live Set incluído é apenas um Bank para cada arquivo importado.

## Memória de predefinições

A memória de predefinições é a memória projetada especificamente para a leitura de dados, como apresentação predefinida, arpejo e frase de audição. Não é possível substituir dados na memória de predefinições.

## Buffer de edição

O buffer de edição é um local de memória para os seguintes tipos de dados editados: Performance, Live Set e Song. Embora o buffer de edição seja projetado especificamente para a gravação e a leitura de dados, os dados contidos nele serão perdidos quando o instrumento for desligado. Você sempre deve armazenar dados editados na memória do usuário antes de editar uma nova apresentação ou desligar o instrumento. Dados diferentes de apresentações e sequências de movimentos são armazenados automaticamente.

## Memória do usuário

Os dados do usuário editados no buffer de edição e as configurações de utilitários de todo o sistema são armazenados na área dedicada da memória do usuário. Até oito arquivos de Library (.X8L) lidos da unidade flash USB são carregados na área dedicada da memória do usuário.

Essa área da memória é de leitura/gravação, e os dados serão mantidos mesmo depois que o instrumento for desligado.

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
▶ Memória interna

## Referência

Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

## Buffer de recuperação/buffer de comparação

Se você tiver selecionado outra apresentação sem armazenar a que estava sendo editada, poderá recuperar as edições originais, pois o conteúdo do buffer de edição é armazenado na memória de backup, chamada de buffer de recuperação. Além disso, o instrumento tem um buffer de comparação no qual as configurações de som anteriores à edição serão temporariamente restabelecidas para fins de comparação. Você pode alternar entre o som que acabou de ser editado e sua condição não editada e ouvir como as suas edições o afetam. Os dois são tipos de memória de leitura/gravação. No entanto, você deve armazenar os dados da sequência antes de desligar o equipamento, pois todos os dados de sequência criados serão perdidos quando a alimentação for desligada. Para obter instruções sobre como usar a função Compare (Comparar), consulte o Manual do Proprietário.

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco gerador de tom
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco do sequenciador de movimentos
Bloco de efeitos
Bloco do Envelope Follower
Bloco de controladores
▶ Memória interna

## Referência

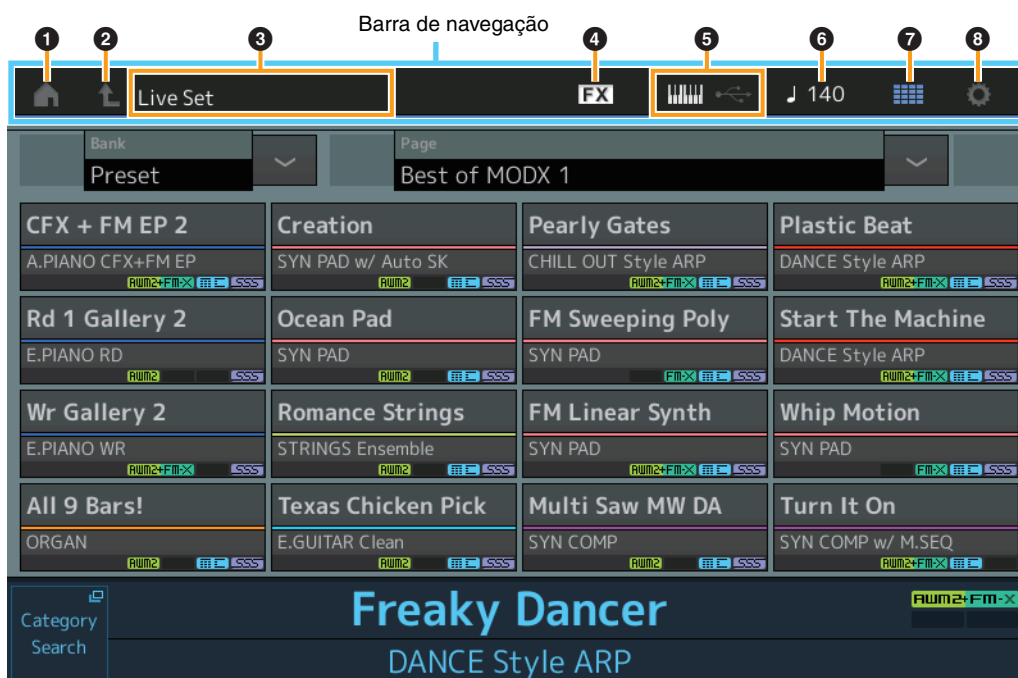
Configuração do Display (touch panel)
Performance Play (Home)
Motion Control
Mixing
Scene
Play/Rec
Normal Part (AWM) Edit
Drum Part Edit
Normal Part (FM-X) Edit
Common/Audio Edit
Category Search
Utility
Live Set
Conexão de um iPhone ou iPad

# Referência

Display (touch panel)

## Configuração do Display (touch panel)

Esta seção explica a barra de navegação, que é comum para todos os tipos de visores.



### 1 Ícone HOME

Move para o visor Performance Play ([página 27](#)).

### 2 Ícone EXIT

Funciona igual ao botão [EXIT] no painel. Pressione esse ícone para sair do visor atual e voltar ao nível anterior da hierarquia.

### 3 Área [INFORMATION]

Exibe informações úteis, incluindo o nome do visor selecionado no momento.

### 4 Ícone EFFECT

Toque no ícone para acessar o visor Effect Switch ([página 209](#)). O ícone é desativado quando qualquer um dos blocos de efeito (Insertion, System ou Master) está desativado.

### 5 Ícone QUICK SETUP

Exibe as configurações de controle local ON/OFF e MIDI IN/OUT.

O ícone em forma de teclado acende quando o controle local está definido como ON e apaga quando o controle local está definido como OFF.

Quando MIDI está definido como a configuração MIDI IN/OUT, um ícone em forma de conector MIDI é exibido. Quando USB está definido como a configuração MIDI IN/OUT, um ícone em forma de conector USB é exibido. Toque no ícone desejado para acessar o visor Quick Setup correspondente ([página 188](#)).

### 6 Ícone TEMPO SETTINGS

Exibe o tempo da apresentação selecionada no momento. Toque no ícone para acessar o visor Tempo Settings ([página 207](#)).

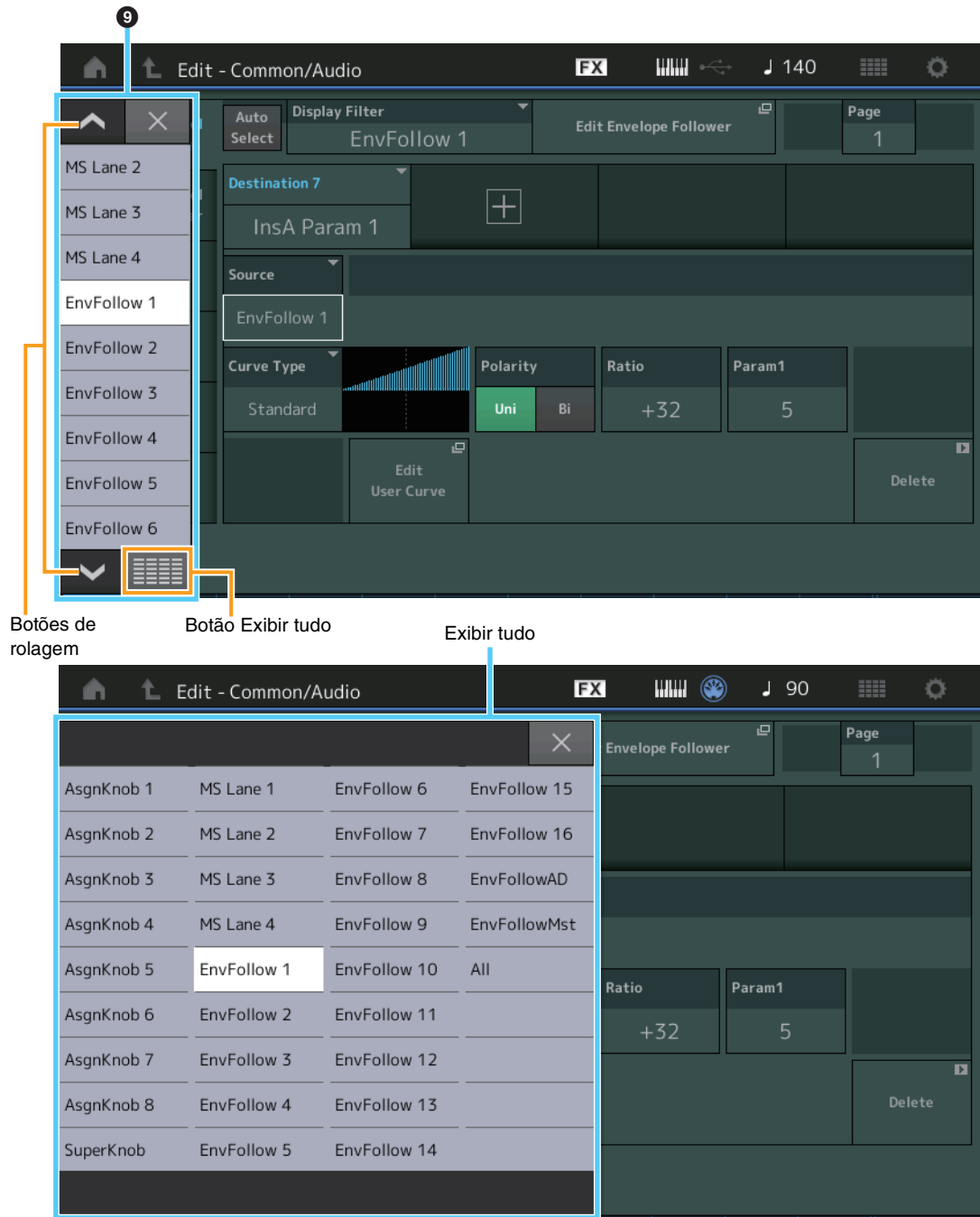
### 7 Ícone LIVE SET

Toque no ícone para acessar o visor Live Set ([página 212](#)).

### 8 Ícone UTILITY

Toque no ícone para acessar o último visor aberto entre os visores Utility.

## Display (touch panel)



Botões de rolagem

Botão Exibir tudo

Exibir tudo

### 9 Lista pop-up

Exibe valores de configuração de parâmetros. Quando os valores de configuração estiverem exibidos em várias páginas, você precisará usar os botões de rolagem para rolar pelas páginas ou o botão Exibir tudo para exibir todos os valores de configuração.



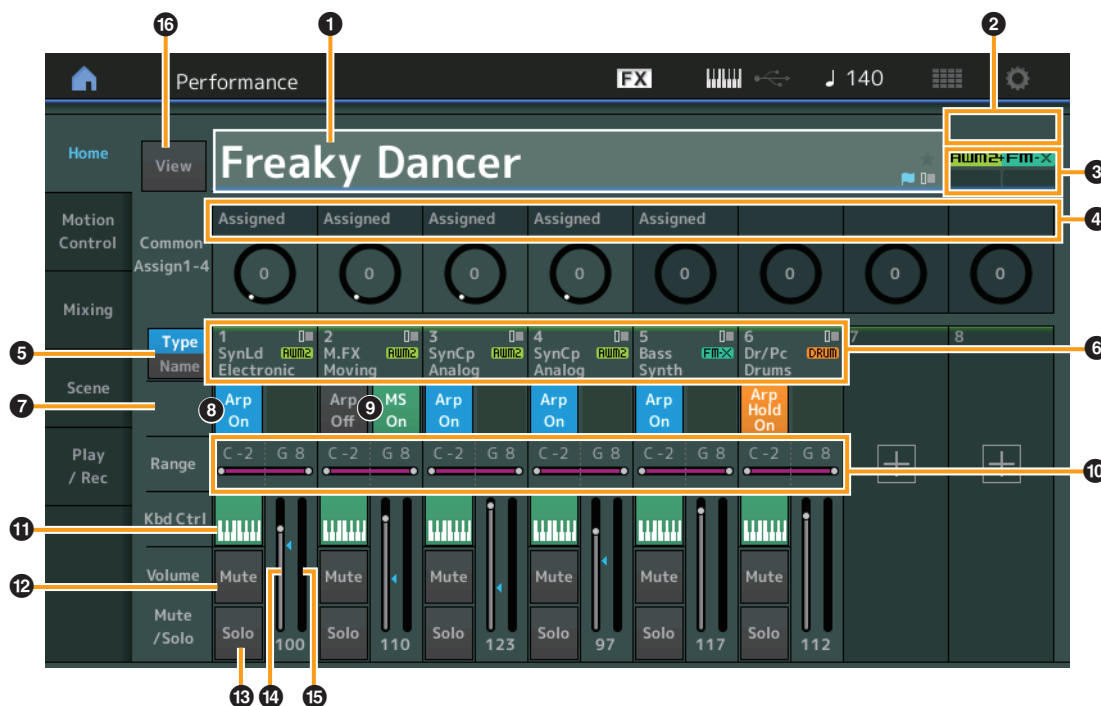
# Performance Play (Home)

No visor Performance Play, é possível reproduzir uma apresentação selecionada e editar algumas das configurações relacionadas a apresentações.

## Home

### Operação

Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)]  
ou  
Toque no ícone [HOME]



### 1 Nome da apresentação

Indica o nome da apresentação selecionada no momento. Tocar no parâmetro acessa o menu de Category Search, Edit e Recall.

**OBSERVAÇÃO** Depois que você editar um parâmetro na apresentação selecionada, um ícone de sinalizador azul aparecerá à direita do nome da apresentação.

### 2 Indicador de parte

Quando o cursor está sobre o nome da apresentação ou nas partes 1–8, isso indica se as partes 9–16 são ou não utilizadas.

Quando o cursor está nas partes 9–16, isso indica se as partes 1–8 são ou não utilizadas. Se as partes 9–16 não estiverem em uso, esse indicador não aparecerá.

### 3 Sinalizador

Indica os atributos de geração de tons da apresentação selecionada no momento. (Consulte a tabela abaixo.)

Sinalizador	Definição
AWM2	Apresentação constituída apenas de partes AWM2
FM-X	Apresentação constituída apenas de partes FM-X
AWM2+FM-X	Apresentação constituída das partes AWM2 e FM-X
MC	Apresentação com controle de movimento
SSS	Apresentação com alternância de som perfeita

### 4 Funções dos botões giratórios

Indica as funções atualmente atribuídas aos botões giratórios 1–4 (5–8).

## Performance

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play/Rec

MIDI

Audio

**5 Chave Type/Name (Tipo/Nome)**

Alterna entre os visores Categoria/Tipo de parte e Nome da parte.

**Configurações:** Type, Name

**6 Tipos de partes/Nomes de partes**

Indica os tipos e categorias das partes ou o nome delas.

Tocar no parâmetro acessa o menu de Category Search, Edit e Copy.

Para adicionar outra parte, toque no ícone "+".

**7 Chave comum do sequenciador de movimentos**

Determina se o sequenciador de movimentos de partes comuns/AD está ativado ou desativado.

Quando todas as chaves de faixa das partes comuns/AD estão desativadas, essa chave não é exibida.

**Configurações:** Off, On

**8 Chave ligado/desligado do arpejo da parte**

Determina se o arpejo de cada parte está ativado ou desativado. Se o Arpeggio e o Arpeggio Hold estiverem ativados, "Arp Hold On" será exibido.

**OBSERVAÇÃO** Você pode ativar/desativar a função Arpeggio Hold da parte ao manter pressionado o botão [SHIFT] e tocar nessa chave ao mesmo tempo.

**Configurações:** Off, On

**9 Chave da parte do sequenciador de movimentos**

Determina se o sequenciador de movimentos de cada parte está ativado ou desativado. Quando todas as chaves de faixa da parte estão desativadas, essa chave não é exibida.

**Configurações:** Off, On

**10 Limite de notas**

Determina as notas mais graves e mais agudas no intervalo de notas da Parte. Por exemplo, definir um limite de notas de "C5–C4" permite ouvir a parte tocando notas nos dois intervalos de C -2 a C4 e de C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não terão som. Para obter detalhes sobre a configuração do Limite de notas, consulte o Manual do Proprietário.

**Configurações:** C -2–G8

**11 Chave de controle do teclado**

Determina se o controle do teclado de cada parte está ativado ou desativado. Quando essa chave está desativada, a parte não será reproduzida mesmo que você toque no teclado (a menos que essa parte esteja selecionada).

**Configurações:** Off, On

**12 Ligar/desligar o áudio das partes**

Determina se a função Mudo de cada parte está ativada ou desativada.

**Configurações:** Off, On

**13 Ligar/desligar a função Solo das partes**

Determina se a função Solo de cada parte está ativada ou desativada.

**Configurações:** Off, On

**14 Volume das partes**

Determina o volume da parte.

**Configurações:** 0–127

**OBSERVAÇÃO** Quando as marcas de triângulo do Volume forem mostradas em azul, a alteração do volume criada pelos controles deslizantes não será refletida no som geral. Quando o valor alterado pelo controle deslizante atingir o valor indicado como um triângulo azul, a marca de triângulo mudará para branco, e a alteração do volume criada pelos controles deslizantes será refletida no som geral.

**15 Medidor**

Indica o nível de saída de áudio da parte.

**Performance**

## ▶ Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play/Rec

MIDI

Audio

## 16 View (Exibição)

Determina se as informações detalhadas de cada parte são exibidas (On) ou não exibidas (Off). As informações exibidas diferem dependendo da posição do cursor ou das configurações da função Control (Controle).

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** Quando o cursor está no nome da apresentação no visor Performance Play (Home), também é possível alternar as exibições de informação pressionando o botão [PERFORMANCE (HOME)].

Esta seção explica quando "View" está ativado.

### ■ Exibição de elementos

Aparece somente quando a parte selecionada no momento é Normal Part (AWM2) e Motion Control à Overview → botão Slider Function [Elem/Op Control] está ativado.



Nível do elemento Chave de elemento

### Element SW (Chave de elemento)

Determina se cada elemento está ou não ativo.

**Configurações:** Off, On

### Element Level (Nível do elemento)

Determina o nível de saída do elemento.

**Configurações:** 0-127

## Performance

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play/Rec

MIDI

Audio

## ■ Exibição da tecla de bateria

Aparece somente quando a parte selecionada no momento é Drum Part e Motion Control → Overview à botão Slider Function [Elem/Op Control] está ativado.



Nível da tecla de bateria

### Drum Key Level (Nível da tecla de bateria)

Determina o nível de saída da tecla de bateria.

**Configurações:** 0–127

## Performance

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

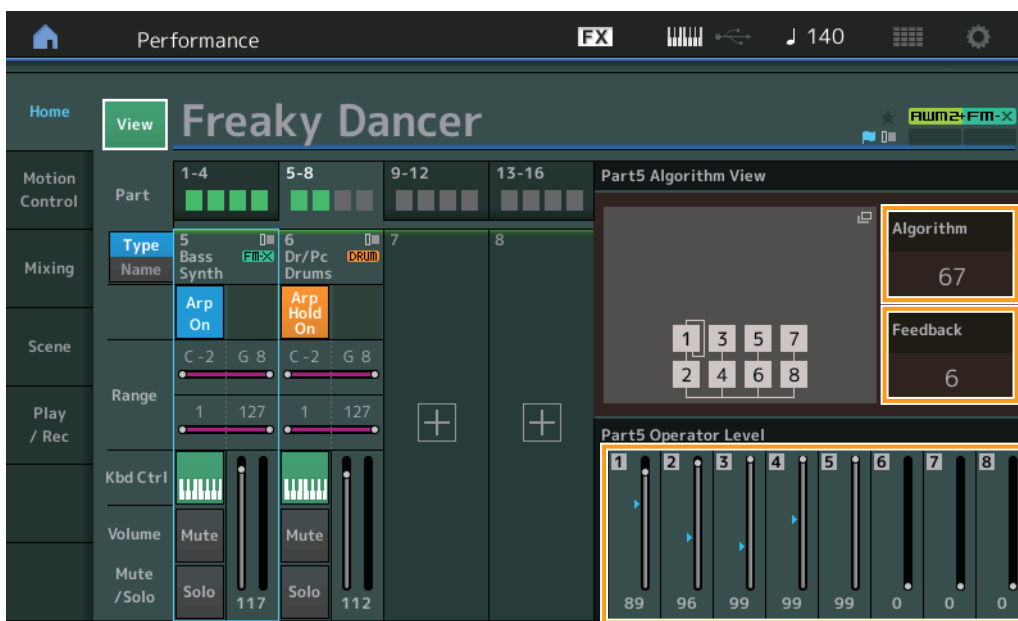
#### Play/Rec

MIDI

Audio

## ■ Exibição do algoritmo

Aparece somente quando a parte selecionada no momento é Normal Part (FM-X) e Motion Control à Overview → botão Slider Function [Elem/Op Control] está ativado.



Nível do operador

### Algorithm (Número do algoritmo)

Altera algoritmos.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

**OBSERVAÇÃO** Tocar na imagem do algoritmo acessa o visor Algorithm Search (Pesquisa de algoritmo).

### Feedback (Nível de realimentação)

As formas de onda podem ser alteradas levando-se parte do sinal gerado por um operador de volta a esse operador. Isso permite definir o nível de realimentação.

**Configurações:** 0-7

### Operator Level (Nível do operador)

Determina o nível de saída do operador.

**Configurações:** 0-99

## Performance

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

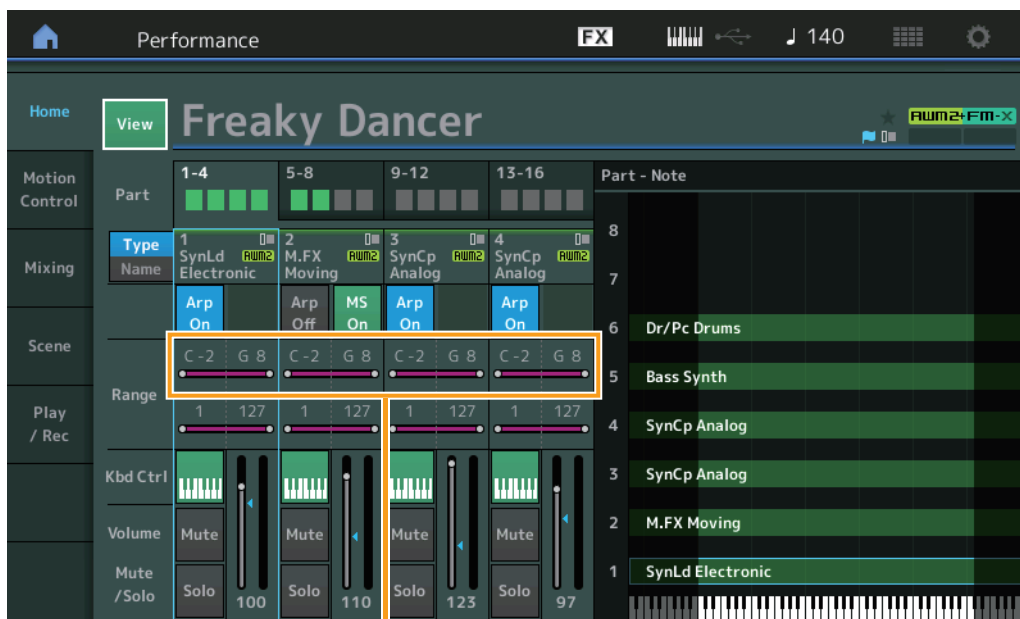
#### Play/Rec

MIDI

Audio

## ■ Exibição Part–Note (Parte–Nota)

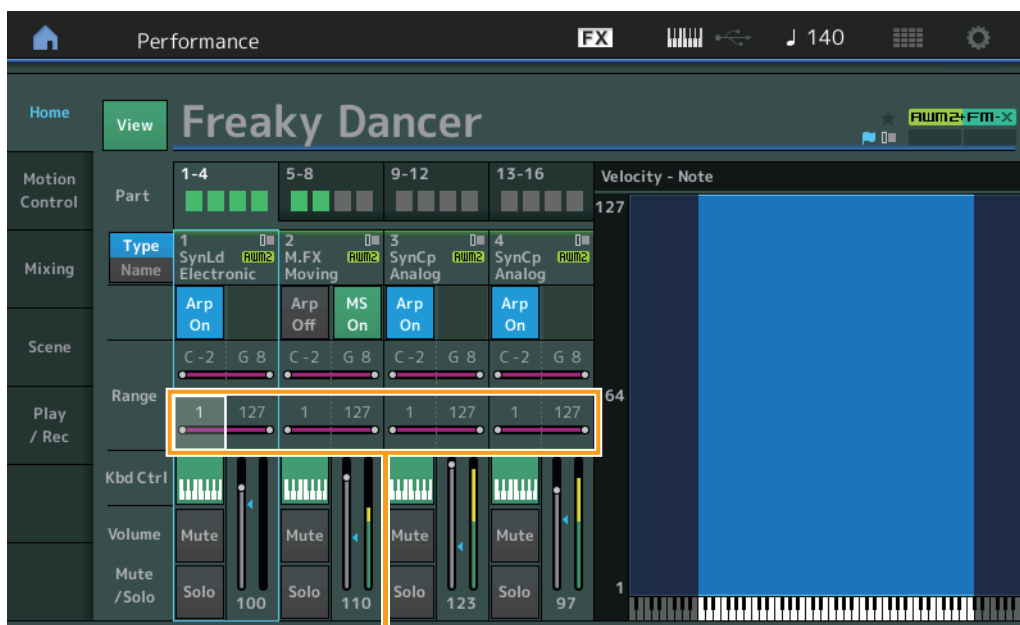
Aparece quando o botão [PART CONTROL] é ativado ou o cursor está no limite de notas. É útil para verificar as configurações Layer/Split (Camada/divisão) entre as partes.



Limite de notas

## ■ Exibição Velocity–Note (Velocidade–Nota)

Aparece apenas quando o cursor está em qualquer limite de velocidade das partes. É útil para configurar a divisão de velocidade entre as partes.



Limite de velocidade

## Performance

### ▶ Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play/Rec

MIDI

Audio



# Motion Control

No visor Motion Control, é possível editar todas as configurações de Motion Control, como configurações de som gerais, o arpejo e o sequenciador de movimentos da apresentação selecionada no momento. A seção Motion Control contém os seguintes visores variados.

- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Sequencer
- Super Knob
- Knob Auto

## Motion Control

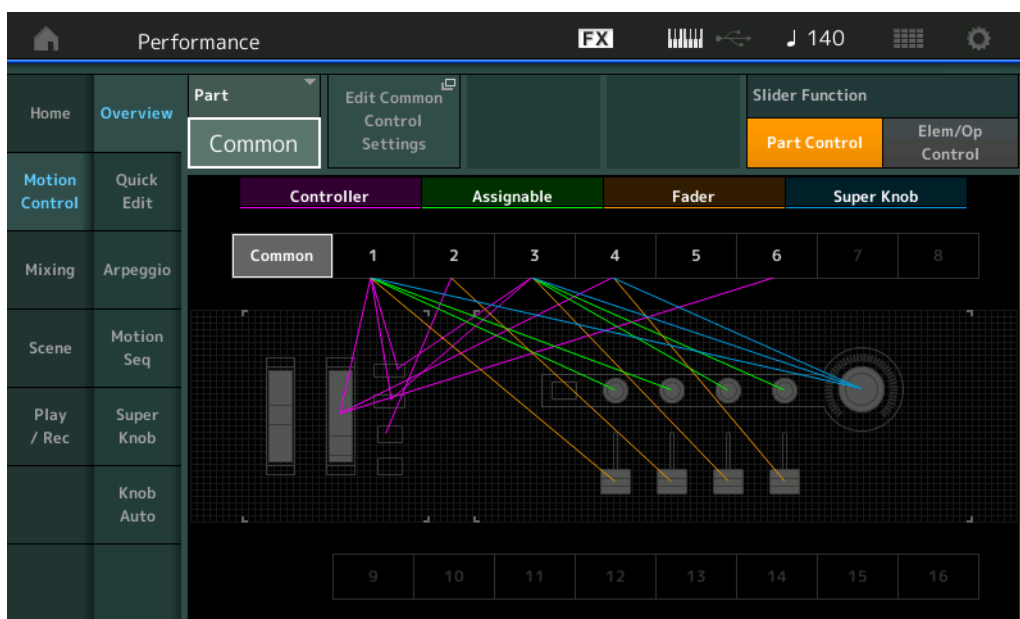
### Overview

O visor Overview indica a ilustração da conexão entre controladores e partes. Você pode confirmar as configurações atuais aqui.

**OBSERVAÇÃO** Linhas entre o controlador e a parte usados mais recentemente são mostradas em negrito.

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Overview]  
ou  
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]



### Part

Indica a parte selecionada no momento. Para confirmar as conexões de uma parte, selecione essa parte aqui.

**Configurações:** Common, Part 1–16

### Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings

Acessa o visor Control Assign da parte selecionada. Para saber sobre "Common", consulte a [página 166](#). Para saber sobre Part 1–16, consulte a [página 100](#).

### Slider Function

Alterna entre Performance Control, Part Control e Element/Operator Control.

**Configurações:** Part Control, Elem/Op Control

**OBSERVAÇÃO** É possível armazenar as operações da função de controle deslizante como dados de apresentação.

## Performance

### Home

#### Motion Control

##### Overview

##### Quick Edit

##### Arpeggio

##### Motion Seq

##### Super Knob

##### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play/Rec

#### MIDI

#### Audio

## Controller

Determina se a ilustração da conexão entre "Controller" e a parte é ou não exibida.

Aqui, "Controller" refere-se a:

- Roda da curva de afinação
- Roda de modulação
- Botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] (Chaves atribuíveis 1 e 2)
- Botão [MOTION SEQ HOLD] (Suspensão do sequenciador de movimentos)
- Botão [MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequenciador de movimentos)

**Configurações:** Off, On

## Assignable

Determina se a ilustração da conexão entre "Assignable" e a parte é ou não exibida.

Aqui, "Assignable" refere-se a:

- Botões giratórios atribuíveis 1–4 (5–8)

**Configurações:** Off, On

## Fader

Determina se a ilustração da conexão entre "Fader" e a parte é ou não exibida.

Aqui, "Fader" refere-se a:

- Controles deslizantes 1–4 (5–8/9–12/13–16)

**Configurações:** Off, On

## Super Knob

Determina se a ilustração da conexão entre "Super Knob" e a parte é ou não exibida.

Aqui, "Super Knob" refere-se a:

- Botão giratório Super

**Configurações:** Off, On

## Performance

Home

Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## Quick Edit

No visor Quick Edit, é possível definir configurações de som gerais. Você pode selecionar se as configurações são aplicadas comumente a todas as partes ou somente a uma parte selecionada.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Quick Edit]



## Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## Part

Indica a parte selecionada no momento. Selecione a parte com a qual você deseja usar a função Quick Edit.

**Configurações:** Common, Part 1–16

### ■ Quando "Part" está definido como "Common"

Você pode editar os parâmetros comumente aplicados a todas as partes.

## Performance Name

Insere o nome desejado para a apresentação. Os nomes de apresentação podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

## FEG Atk (Tempo de ataque de FEG)

Determina a velocidade da variação do filtro do momento em que uma nota é tocada até que o nível inicial máximo da frequência de corte seja alcançado. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento do FEG ([página 118](#)) de Element/Operator Common.

**Configurações:** -64+63

## FEG Decay (Tempo de queda de FEG)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de ataque máximo até o nível de sustentação. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento do parâmetro FEG ([página 118](#)) de Element/Operator Common.

**Configurações:** -64+63

## FEG Rel (Tempo de liberação de FEG)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de sustentação até zero quando a nota é liberada. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento do parâmetro FEG ([página 118](#)) de Element/Operator Common.

**Configurações:** -64+63

## Edit Master EQ

Acessa o visor Master EQ ([página 173](#)) de Common/Audio Edit.

**Edit All Arp (Editar todos os arpegjos)**

Acessa o visor Arpeggio ([página 41](#)) de Motion Control.

**Edit Common MS (Editar sequenciador de movimentos comum)**

Acessa o visor Motion Sequencer Lane ([página 165](#)) de Common/Audio Edit.

**Cutoff (Frequência de corte)**

Determina a frequência de corte do filtro quando o filtro passa-baixas é selecionado, por exemplo, quanto maior o valor, mais nítido o enfraquecimento. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento de Filter Cutoff Frequency ([página 115](#)) de Element/Drum Key/Operator Common.

**Configurações:** -64--+63

**Resonance**

Determina a ênfase dada à frequência de corte. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento de Filter Resonance ([página 116](#)) de Element/Drum Key/Operator Common.

**Configurações:** -64--+63

**FEG Depth**

Determina o intervalo no qual a frequência de corte do GE do filtro é alterada. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento do parâmetro FEG Depth ([página 118](#)) de Element/Operator Common.

**Configurações:** -64--+63

**Portamento (Tempo de portamento)**

Determina o tempo de transição da afinação quando o portamento é aplicado. Esse parâmetro é sincronizado com o mesmo parâmetro de Common/Audio Edit.

**Configurações:** -64--+63

**Attack (Tempo de ataque do AEG)**

Determina a velocidade do ataque do momento em que uma tecla é tocada até que o nível inicial máximo do AEG seja alcançado. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento de AEG ([página 123](#), [página 143](#), [página 157](#)) de Element/Drum Key/Operator.

**Configurações:** -64--+63

**Decay (Tempo de queda do AEG)**

Determina a velocidade com que o volume cai desde o nível de ataque máximo até o nível de sustentação. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento de AEG ([página 123](#), [página 143](#), [página 157](#)) de Element/Drum Key/Operator

**Configurações:** -64--+63

**Sustain (Nível de sustentação do AEG)**

Determina o nível de sustentação no qual o volume continuará enquanto a nota for pressionada, após o ataque inicial e o enfraquecimento. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento de AEG ([página 123](#), [página 143](#), [página 157](#)) de Element/Drum Key/Operator.

**Configurações:** -64--+63

**Release (Tempo de liberação do AEG)**

Determina a velocidade com que o volume cai do nível de sustentação até zero quando a nota é liberada. Esse parâmetro determina o valor de deslocamento de AEG ([página 123](#), [página 143](#), [página 157](#)) de Element/Drum Key/Operator.

**Configurações:** -64--+63

**Low Gain (Ganho de graves do equalizador principal)**

Determina o ganho de nível da banda de graves do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

**Lo Mid Gain (Ganho médio de graves do equalizador principal)**

Determina o ganho de nível da banda média de graves do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

**Mid Gain (Ganho médio do equalizador principal)**

Determina o ganho de nível da banda média do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

**Performance**

## Home

## Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play/Rec

MIDI

Audio

**Hi Mid Gain (Ganho médio de agudos do equalizador principal)**

Determina o ganho de nível da banda média de agudos do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB+12dB

**High Gain (Ganho de agudos do equalizador principal)**

Determina o nível de ganho da banda de agudos do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB+12dB

**Pan (Panorâmica da apresentação)**

Determina a posição estéreo (panorâmica) da apresentação selecionada. Esse parâmetro desloca o mesmo parâmetro na configuração Part Edit.

**Configurações:** L63-C (centro)-R63

**Var Return (Retorno de variação)**

Determina o nível de retorno do efeito Variation.

**Configurações:** 0-127

**Rev Return (Retorno de reverberação)**

Determina o nível de retorno do efeito de reverberação.

**Configurações:** 0-127

**Common Clock Swing (Swing comum)**

Determina o swing do arpejo/sequenciador de movimentos da apresentação inteira. Valor de deslocamento do swing do arpejo/sequenciador de movimentos de cada parte.

**Configurações:** -120+120

**Common Clock Unit (Multiplicação de unidade comum)**

Ajusta o tempo de reprodução do arpejo/sequenciador de movimentos de toda a apresentação. Esse parâmetro é aplicado à parte quando o parâmetro Unit Multiply do arpejo/sequenciador de movimentos da parte está definido como "Common".

Usando esse parâmetro, você pode criar um tipo de arpejo/sequenciador de movimentos diferente do original.

**Configurações:** 50%-400%

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common Arp Gate Time (Tempo do gate do arpejo comum)**

Determina a taxa de tempo do gate (duração) do arpejo da apresentação inteira. Este é o valor de deslocamento da taxa de tempo do gate do arpejo de cada parte.

**Configurações:** -100+100

**Common Arp Velocity (Taxa de velocidade do arpejo comum)**

Determina a taxa de velocidade do arpejo da apresentação inteira. Este é o valor de deslocamento da taxa de velocidade do arpejo de cada parte.

**Configurações:** -100+100

**Common Motion Seq Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos comum)**

Determina a amplitude do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Amplitude" determina como toda a sequência de movimentos é modificada.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Amplitude, que é também o valor de deslocamento de Lane Amplitude. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Amplitudes desloquem a configuração de Amplitude na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa).

**Configurações:** -64+63

**Common Motion Seq Shape (Forma do pulso do sequenciador de movimentos comum)**

Determina a forma do pulso do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. Isso altera a forma da curva de etapa da sequência.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Pulse Shape, que é também o valor de deslocamento de Lane Pulse. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Pulse Shapes desloquem a configuração de Pulse Shape para o parâmetro na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa, e "Control" está ativado para o parâmetro).

**Configurações:** -100+100

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

### Common Motion Seq Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos comum)

Determina a suavidade do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Suavidade" é o grau em que o tempo da sequência de movimentos é suavemente alterado.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Smoothness, que é também o valor de deslocamento de Lane Smoothness. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Smoothnesses desloquem a configuração de Smoothness para o parâmetro na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa).

**Configurações:** -64+63

### Common Motion Seq Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos comum)

Determina a aleatoriedade do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Aleatoriedade" é o grau em que o valor da etapa da sequência de movimentos é aleatoriamente alterado.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Random quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64+63

#### ■ Quando "Part" está definido como Part 1–16

Você pode editar os parâmetros da parte selecionada.



### Part Category Main (Categoria principal da parte)

### Part Category Sub (Subcategoria da parte)

Determina a categoria principal e a subcategoria da parte.

As categorias são palavras-chave que representam as características gerais das partes. A seleção da categoria adequada facilita a localização da parte desejada em meio a uma grande variedade de partes disponíveis.

Há 17 categorias principais que indicam os tipos de instrumentos. Existem até nove subcategorias para cada categoria principal, indicando tipos mais detalhados de instrumentos.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

## Performance

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play/Rec

#### MIDI

#### Audio

## Part Name

Insere o nome desejado para a parte. Os nomes de partes podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

Os parâmetros abaixo são iguais àqueles quando "Part" está definido como "Common" ([página 35](#)).

- FEG Atk (Tempo de ataque de FEG)
- FEG Decay (Tempo de queda de FEG)
- FEG Rel (Tempo de liberação de FEG)
- Cutoff
- Resonance
- FEG Depth

- Portamento (Tempo de portamento)

Os valores de configuração diferem daqueles quando "Part" está definido como "Common".

**Configurações:** 0–127

- Attack (Tempo de ataque do AEG)
- Decay (Tempo de queda do AEG)
- Sustain (Nível de sustentação do AEG)
- Release (Tempo de liberação do AEG)

## FEG Sus (Nível de sustentação do FEG)

Determina o nível de sustentação FEG da parte. Este é o valor de deslocamento para o parâmetro FEG Decay2 Level de Element/Operator Common ([página 118](#)).

**Configurações:** -64+63

## Edit Part EQ

Acessa o visor Part EQ ([página 78](#)) de Part Edit.

## Edit Part Arp (Editar arpejo da parte)

Acessa o visor Arpeggio ([página 82](#)) de Part Edit.

## Edit Part MS (Editar sequenciador de movimentos da parte)

Acessa o visor Motion Sequencer Lane ([página 91](#)) de Part Edit.

## EQ Low Gain (Ganho de graves do equalizador de 3 bandas)

Determina o nível de ganho para a banda de graves.

**Configurações:** -12dB+12dB

## EQ Mid Freq (Frequência média do equalizador de 3 bandas)

Determina a frequência da banda de médios.

**Configurações:** 139,7 Hz–10,1 kHz

## EQ Mid Gain (Ganho de médios do equalizador de 3 bandas)

Determina o ganho de nível para a banda de médios.

**Configurações:** -12dB+12dB

## EQ Mid Q (Q de médios do equalizador de 3 bandas)

Determina a largura de banda de equalização da banda média.

**Configurações:** 0,7–10,3

## EQ High Gain (Ganho de agudos do equalizador de 3 bandas)

Determina o nível de ganho da banda de agudos.

**Configurações:** -12dB+12dB

## Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da parte selecionada.

**Configurações:** L63 –C (centro)– R63

## Var Send (Emissão de variação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito Variation.

**Configurações:** 0–127

## Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio



### Rev Send (Emissão de reverberação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado ao efeito de reverberação.

**Configurações:** 0–127

### Part Clock Swing (Swing de parte)

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

- +1 e superior: atrasa as notas do arpejo.
- -1 e inferior: adianta as notas do arpejo.
- 0: A duração exata definida pelo valor de "Arpeggio/Motion Sequencer Grid", resultando na ausência de swing.

O uso equilibrado dessa configuração permite criar ritmos de equilíbrio e sensações de tercetos, como Shuffle e Bounce.

**Configurações:** -120–+120

### Part Clock Unit (Multiplicação de unidade da parte)

Ajusta o tempo de reprodução de arpejo/sequenciador de movimentos para a parte selecionada.

**Configurações:** 50%–400%, Common

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common:** O valor definido em Unit Multiply, comum a todas as partes, será aplicado.

### Part Arp Gate Time (Tempo do gate do arpejo da parte)

Determina o quanto do tempo do gate (duração) das notas de arpejo é deslocado em relação ao valor original.

Este é o valor de deslocamento da taxa de tempo do gate ([página 86](#)) da configuração Arpeggio Select.

**Configurações:** 0%–200%

### Part Arp Velocity (Taxa de velocidade do arpejo da parte)

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocada em relação ao valor original. Este é o valor de deslocamento da taxa de velocidade ([página 85](#)) da configuração Arpeggio Select.

**Configurações:** 0%–200%

### Part Motion Seq Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a amplitude ([página 93](#)) do sequenciador de movimentos da parte selecionada.

Este é o valor de deslocamento de Lane Motion Seq Amplitude quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64–+63

### Part Motion Seq Shape (Forma do pulso do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a forma do pulso do sequenciador de movimentos da parte selecionada.

Este é o valor de deslocamento de Lane Motion Seq "Step Curve Parameter" ([página 94](#)) quando "MS FX" está ativado para a faixa e "Control" está ativado para o parâmetro.

**Configurações:** -100–+100

### Part Motion Seq Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a suavidade do sequenciador de movimentos da parte selecionada.

Este é o valor de deslocamento para Lane Motion Seq Smoothness ([página 93](#)) quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64–+63

### Part Motion Seq Random

Determina a aleatoriedade do sequenciador de movimentos da parte selecionada. "Aleatoriedade" é o grau em que o valor da etapa da sequência de movimentos é aleatoriamente alterado.

**Configurações:** 0–127

## Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

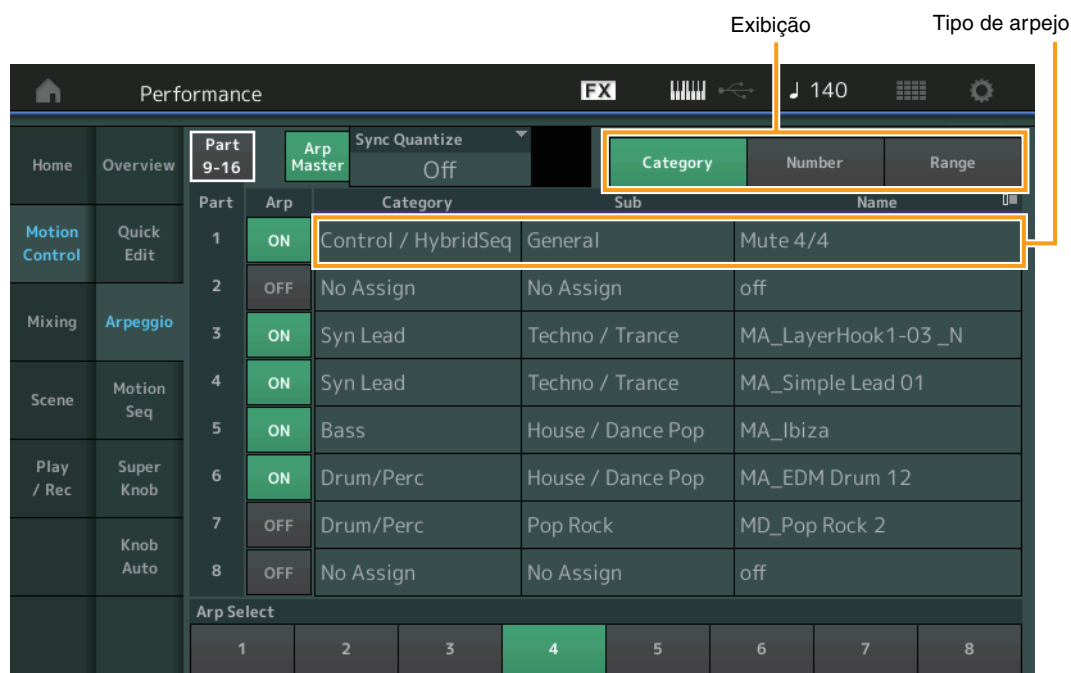
MIDI

Audio

## Arpeggio

No visor Arpeggio, é possível definir os parâmetros relacionados a arpejo de várias partes. Tocar no nome do tipo de arpejo nesse visor (ou pressionando o botão [CATEGORY] no painel) acessa um menu. No menu exibido, toque em [Search] para acessar o visor Arpeggio Category Search e toque em [Number] para determinar o tipo de arpejo ao especificar o número do arpejo.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio]



### Part 9–16 / Part 1–8

Altera entre os visores das partes de 9 a 16 ou das partes de 1 a 8. No caso da imagem acima, toque em "Part 9–16" para exibir os tipos de arpejo de "Part 9–16".

**Configurações:** Part 9–16 / Part 1–8

### Arp Master (Chave mestra de arpejo)

Determina se o arpejo está ligado ou desligado durante toda a apresentação. Essa configuração é aplicada ao botão [ARP ON/OFF] no painel.

**Configurações:** Off, On

### Sync Quantize (Valor de quantificação de sincronia)

Determina a duração real em que a reprodução do próximo arpejo será iniciada quando você o acionar enquanto o arpejo de várias partes estiver sendo reproduzido. Quando configurado como "off", o próximo arpejo será iniciado assim que você o acionar. O número indica o relógio.

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

### Arp (Chave Arpeggio da parte)

Determina se o arpejo de cada parte está ativado ou desativado.

**Configurações:** Off, On

### Arp Select (Seleção do arpejo)

Determina os tipos de arpejo.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar arpejos. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar arpejos" (página 86).

**Configurações:** 1–8

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## View (Exibição)

Determina quais informações sobre tipo de arpejo são exibidas.

**Configurações:** Category, Number, Range

### ■ Quando "View" está definido como "Category"

#### Category (Categoria de arpejo)

**Configurações:** Consulte a lista de categorias de arpejo ([página 11](#)).

#### Sub (Subcategoria de arpejo)

**Configurações:** Consulte a lista de subcategorias de arpejo ([página 11](#)).

#### Name (Nome do arpejo)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### ■ Quando "View" está definido como "Number"

Part	Arp	Bank	Number	Name
1	ON	Preset	10221	Mute 4/4
2	OFF	Preset	0	off
3	ON	Preset	4999	MA_LayerHook1-03_N
4	ON	Preset	5016	MA_Simple Lead 01
5	ON	Preset	3673	MA_Ibiza
6	ON	Preset	8321	MA_EDM Drum 12
7	OFF	Preset	6576	MD_Pop Rock 2
8	OFF	Preset	0	off

Arp Select: 1 2 3 4 5 6 7 8

#### Bank (Banco de arpejo)

**Configurações:** Preset, User, Library 1-8

#### Number (Número do arpejo)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

#### Name (Nome do arpejo)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## ■ Quando "View" está definido como "Range"

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
1	ON	Mute 4/4	1 - 127	C -2 - G 8
2	OFF	off	1 - 127	C -2 - G 8
3	ON	MA_LayerHook1-03_N	1 - 127	C -2 - G 8
4	ON	MA_Simple Lead 01	1 - 127	C -2 - G 8
5	ON	MA_Ibiza	1 - 127	C -2 - G 8
6	ON	MA_EDM Drum 12	1 - 127	C -2 - G 8
7	OFF	MD_Pop Rock 2	1 - 127	C -2 - G 8
8	OFF	off	1 - 127	C -2 - G 8

Arp Select: 1 2 3 **4** 5 6 7 8

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

### Name (Nome do arpejo)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Velocity Limit (Limite de velocidade do arpejo)

Determina a velocidade mais baixa e a mais alta que pode ativar a reprodução do arpejo. Para obter detalhes sobre configurações do limite de velocidade, consulte o Manual do Proprietário.

**Configurações:** 1–127

### Note Limit (Limite de notas de arpejo)

Determina as notas mais graves e mais agudas no intervalo de notas do arpejo. Para obter detalhes sobre configurações do limite de notas, consulte o Manual do Proprietário.

**Configurações:** C -2–G8

## Motion Seq (Sequenciador de movimentos)

No visor Motion Sequencer, é possível definir os parâmetros relacionados ao sequenciador de movimentos de várias partes.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq]



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

### MS Master (Chave mestra do sequenciador de movimentos)

Determina se o sequenciador de movimentos está ligado ou desligado durante toda a apresentação. Essa configuração é aplicada ao botão [MS ON/OFF] no painel.

**Configurações:** Off, On

### Active (Sequenciador de movimentos ativo)

Indica o número da faixa ativa. O número após a barra indica o número máximo de faixas que podem ser ativadas simultaneamente.

### PartSW (Chave da parte do sequenciador de movimentos)

Determina se o sequenciador de movimentos está ligado ou desligado para cada parte/todas as partes.

**Configurações:** Off, On

### Lane Switch

Determina se cada faixa está ativada ou desativada. Você pode definir até quatro faixas correspondentes à função sequenciador de movimentos para uma parte. Até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para a apresentação inteira.

**Configurações:** Off, On

### Motion Seq Select (Seleção da sequência de movimentos)

Determina o tipo de sequência de movimentos.

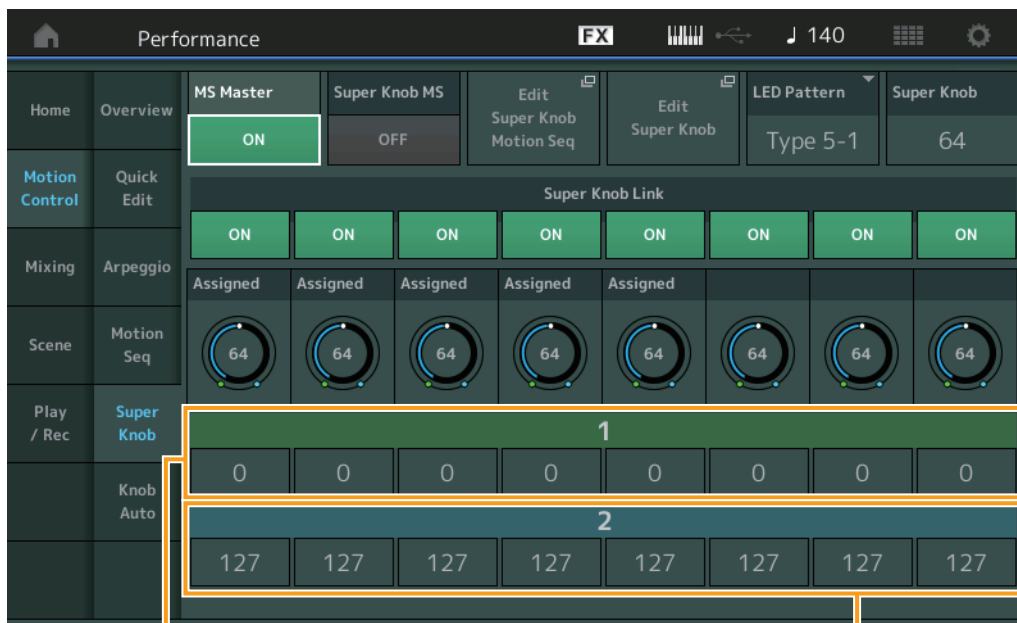
Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar sequências de movimento. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar sequências de movimentos" ([página 95](#)).

**Configurações:** 1–8

## Super Knob

No visor Super Knob, é possível definir os parâmetros controlados pelo botão giratório Super.

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



Botão giratório atribuível 1–8 Valor de destino 1

Botão giratório atribuível 1–8 Valor de destino 2

### MS Master (Chave mestra do sequenciador de movimentos)

Ativa/desativa o sequenciador de movimentos da apresentação inteira. Essa configuração é aplicada ao botão [MS ON/OFF] no painel.

**Configurações:** Off, On

### Super Knob MS (Chave do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Ativa/desativa o sequenciador de movimentos aplicado ao botão giratório Super.

**Configurações:** Off, On

### Edit Super Knob Motion Seq

Mostra o visor Knob Auto, no qual você pode definir o sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

### Edit Super Knob (Editar botão giratório Super)

Mostra o visor Control Assign de Common/Audio Edit, no qual você pode configurar os parâmetros a serem controlados pelo botão giratório Super.

### LED Pattern (Padrão de LED do botão giratório Super)

Determina o padrão de iluminação do botão giratório Super.

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

### Super Knob (Valor do botão giratório Super)

Determina o valor do botão giratório Super.

**Configurações:** 0–127

### Super Knob Link

Ativa/desativa o vínculo entre o botão giratório atribuível e o botão giratório Super. Quando definido como desativado, o valor da função atribuído ao botão giratório correspondente não muda mesmo que o botão giratório Super seja controlado.

**Configurações:** Off, On

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## Assignable Knob 1–8 Value (Botão giratório atribuível 1–8 Valor)

Determina o valor dos botões giratórios atribuíveis 1–4 (5–8).

**Configurações:** 0–127

## Assignable Knob 1–8 Destination Value 1 (Botão giratório atribuível 1–8 Valor de destino 1)

## Assignable Knob 1–8 Destination Value 2 (Botão giratório atribuível 1–8 Valor de destino 2)

Determina o valor mais baixo (Valor atribuível 1) e o valor mais alto (Valor atribuível 2) para o botão giratório correspondente.

Quando você opera o botão giratório Super, o valor do botão giratório atribuível varia dentro do intervalo especificado.

**Configurações:** 0–127

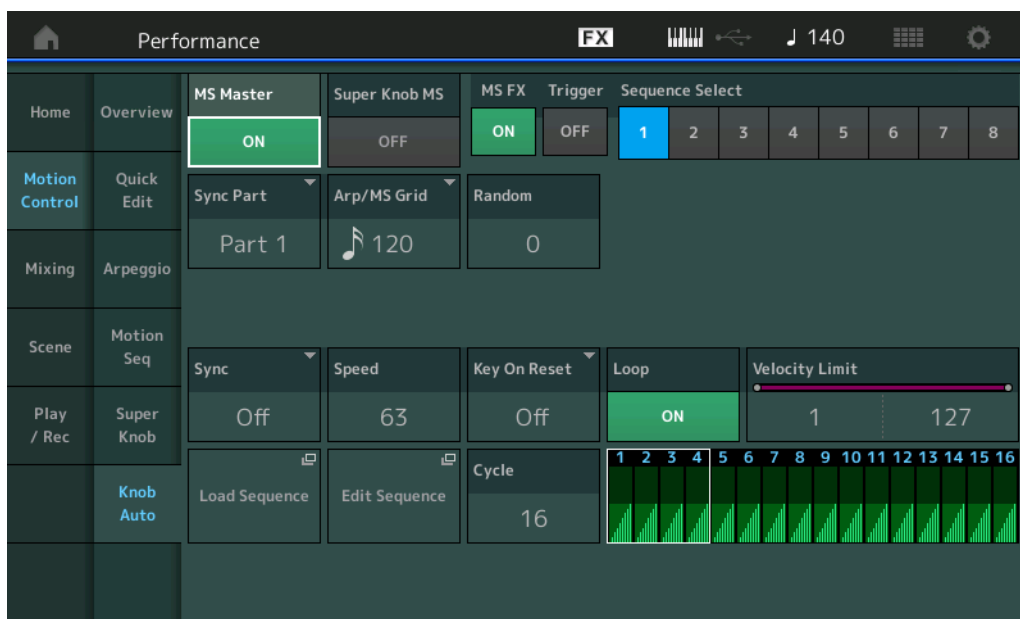
## Knob Auto

No visor Knob Auto, é possível definir parâmetros relacionados ao sequenciador de movimentos aplicado ao botão giratório Super (sequenciador de movimentos do botão giratório Super). O valor do parâmetro do botão giratório Super pode ser controlado automaticamente pelo sequenciador de movimentos.

Você só pode definir uma faixa para o sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

**OBSERVAÇÃO** Até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para a apresentação inteira. No entanto, a faixa definida para o botão giratório Super não está incluída nos oito indicadas aqui.

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



## MS Master (Chave mestra do sequenciador de movimentos)

Ativa/desativa o sequenciador de movimentos da apresentação inteira. Essa configuração é aplicada ao botão [MS ON/OFF] no painel.

**Configurações:** Off, On

## Super Knob MS (Chave do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Ativa/desativa o sequenciador de movimentos aplicado ao botão giratório Super.

**Configurações:** Off, On

## MS FX (Recepção de efeitos do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina se o sequenciador de movimentos é ou não afetado pela operação do botão giratório quando "ARP/MS" é selecionado com o botão giratório [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] de função.

**Configurações:** Off, On

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio



### Trigger (Recepção de acionamento do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina se o sinal do botão [MOTION SEQ TRIGGER] é recebido ou não. Quando ativado, a sequência de movimentos será iniciada no ponto em que você pressionar o botão [MOTION SEQ TRIGGER].

**Configurações:** Off, On

### Sequence Select (Seleção da sequência de movimentos do botão giratório Super)

Determina o tipo de sequência de movimentos.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar sequências de movimento. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar sequências de movimentos" ([página 95](#)).

**Configurações:** 1–8

### Sync Part (Parte para sincronização com o sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina qual parte é sincronizada com o sequenciador de movimentos do botão giratório Super. Essa configuração é aplicada às configurações Note On e Arp/Motion Seq Grid da parte selecionada.

**Configurações:** Part 1–Part 16

### Arp/MS Grid (Grade de arpejo/sequenciador de movimentos)

Determina o tipo de nota que serve como base para Quantize ou Swing. O valor do parâmetro é exibido em relógios.

No caso do sequenciador de movimentos, esse valor de parâmetro é um comprimento de uma etapa.

Essa configuração é aplicada à parte que está selecionada como Sync Part (acima).

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

### Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina até que grau o valor da etapa da sequência de movimentos é aleatoriamente alterado.

**Configurações:** 0–127

### Sync (Sincronização do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina se a reprodução da sequência de movimentos aplicada ao botão giratório Super é sincronizada com o tempo, a batida ou o arpejo da apresentação.

**Configurações:** Off, Tempo, Beat, Arp

**Off:** O sequenciador de movimentos do botão giratório Super é reproduzido de acordo com seu próprio relógio e não é sincronizado com um relógio externo.

**Tempo:** O sequenciador de movimentos do botão giratório Super é sincronizado com o tempo da apresentação.

**Beat:** O sequenciador de movimentos do botão giratório Super é sincronizado com a batida.

**Arp:** O sequenciador de movimentos do botão giratório Super é sincronizado com a primeira batida do compasso do arpejo tocado no momento.

### Speed (Velocidade do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina a velocidade da reprodução da sequência de movimentos.

Esse parâmetro está ativo quando Super Knob Motion Sequencer Sync está definido como "Off".

**Configurações:** 0–127

### Unit Multiply (Multiplicação de unidade do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Ajusta o tempo da reprodução do sequenciador de movimentos do botão giratório Super.

Esse parâmetro está ativo quando Super Knob Motion Sequencer Sync está definido como "Off".

**Configurações:** 50%–6400%, Common

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common:** O valor definido em Unit Multiply, comum a todas as partes, será aplicado.

### Key On Reset (Redefinição ativada do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina se a reprodução da sequência de movimentos é ou não interrompida quando você toca o teclado. Esse parâmetro está ativo quando Super Knob Motion Sequencer Sync está definido como algo diferente de "Arp".

Além disso, esse parâmetro não está disponível quando "Trigger" está definido como "On".

**Configurações:** Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** A sequência é redefinida com cada nota que você toca e é iniciada desde o começo.

**1st-On:** A sequência é redefinida com cada nota que você toca e inicia o sequenciador desde o começo. Se você tocar uma segunda nota enquanto a primeira ainda estiver pressionada, a sequência continuará a ser executada de acordo com a mesma fase acionada pela primeira nota, em outras palavras, a sequência só será redefinida se a primeira nota for solta antes de a segunda nota ser tocada.

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## Loop (Loop do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina se a reprodução da sequência de movimentos ocorre uma vez ou repetidamente.

**Configurações:** Off, On

## Velocity Limit (Limite de velocidade do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina os valores mínimo e máximo de velocidade acima do qual a sequência de movimentos emite uma resposta.

**Configurações:** 1–127

## Cycle (Ciclo do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Seleciona a duração da etapa desejada para a sequência de movimentos.

**Configurações:** 1–16

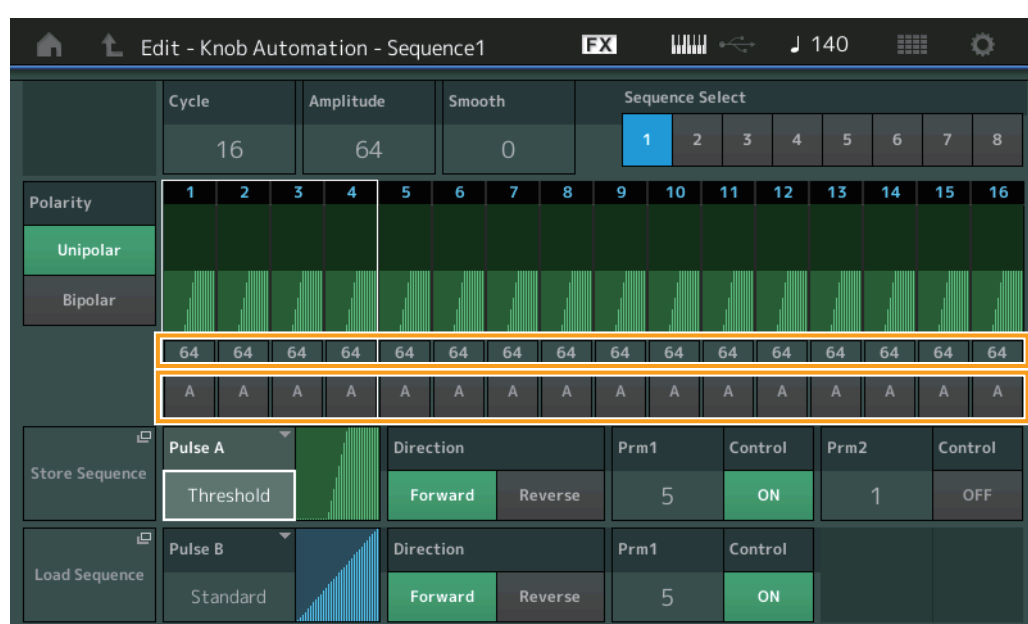
## Load Sequence

Carrega dados de sequência de movimentos na memória do usuário. Para obter detalhes sobre carregamento, consulte "Load" ([página 198](#)).

## Edit Sequence

Acessa o visor Motion Sequence Setting. É possível criar uma sequência personalizada que consiste em até dezesseis etapas.

Valor da etapa do sequenciador de movimentos



Tipo da etapa do sequenciador de movimentos

## Cycle (Ciclo do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Seleciona a duração da etapa desejada para a sequência de movimentos.

**Configurações:** 1–16

## Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina como toda a sequência de movimentos é modificada.

**Configurações:** 0–127

## Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina a suavidade da mudança de tempo da sequência de movimentos.

**Configurações:** 0–127

## Sequence Select (Seleção da sequência de movimentos do botão giratório Super)

Determina o tipo de sequência de movimentos.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar sequências de movimento. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar sequências de movimentos" ([página 95](#)).

**Configurações:** 1–8

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## Polarity (Polaridade do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina a polaridade da sequência.

**Configurações:** Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** Unipolar muda apenas em uma direção positiva de um valor de parâmetro base de acordo com a sequência.

**Bipolar:** Bipolar muda nos sentidos positivo e negativo de um valor de parâmetro base.

## Motion Seq Step Value (Valor da etapa do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina o valor da etapa da sequência de movimentos. É possível controlar o valor das etapas de 1–4, 5–8, 9–12 ou 13–16 usando os controles deslizantes 1–4, dependendo da posição do cursor no visor.

**Configurações:** 0–127

## Motion Seq Step Type (Tipo de etapa do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina cada tipo de etapa da sequência de movimentos. É possível alternar entre os tipos de etapa A e B das etapas de 1–4, 5–8, 9–12 ou 13–16 usando os botões SCENE [1/5]–[8/4], dependendo da posição do cursor no visor.

**Configurações:** A, B

## Pulse A/Pulse B (Tipo de curva da etapa do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina o tipo de curva do parâmetro para "Pulse A" e "Pulse B" individualmente. "Motion Seq Step Type", descrito acima, determina qual curva definida aqui é usada para cada etapa. O eixo vertical indica o valor da etapa, enquanto o eixo horizontal indica o tempo. Para obter detalhes sobre formas de curvas, consulte a [página 102](#).

**Configurações:** Para Preset Bank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

Para User Bank: User 1–32

Quando um arquivo de Library é lido: Curvas na Biblioteca 1–8

## Direction (Direção da curva de etapa do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina a direção da curva de etapa da sequência de movimentos.

**Configurações:** Forward, Reverse

## Prm1/Prm2 (Parâmetro da curva de etapa do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Ajusta a forma da curva de etapa da sequência de movimentos.

Esse parâmetro não está disponível dependendo do tipo de curva. Além disso, o intervalo de valores de parâmetros disponíveis difere dependendo do tipo de curva.

## Control (Chave de controle da forma da curva de etapa do sequenciador de movimentos do botão giratório Super)

Determina se a forma da curva de etapa da sequência de movimentos deve ou não ser controlada com a operação de botões giratórios. Esse parâmetro é exibido somente quando "MS FX" está definido como On. Além disso, esse parâmetro não está disponível dependendo do tipo de curva.

**Configurações:** Off, On

## Store Sequence

Armazena os dados editados de sequência de movimentos. Para obter detalhes sobre como armazenar dados, consulte "Store/Save" ([página 201](#)).

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

# Mixing

No visor Mixing, é possível ajustar as configurações de volume e efeitos de cada parte.

**OBSERVAÇÃO** As configurações feitas no visor Mixing são armazenadas como parte dos dados de apresentação.

## Mixing

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing]



Part 1-16/Audio (Chave Part 1-16/Audio)

### Part 1-16/Audio Switch (Chave Part 1-16/Audio Switch)

Alterna entre as exibições das configurações de Mixing para as partes 1–16 ou as configurações de Mixing para as partes 1–8, a parte de áudio, a parte digital e o mestre.

**Configurações:** Part 1-16/Audio (Chave Part 1-16/Audio)

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## ■ Quando uma das partes 1–16 está selecionada

Determina a configuração de Mixing para cada parte 1–16.



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

### Part Category (Categoria da parte)

Indica a categoria principal da parte.

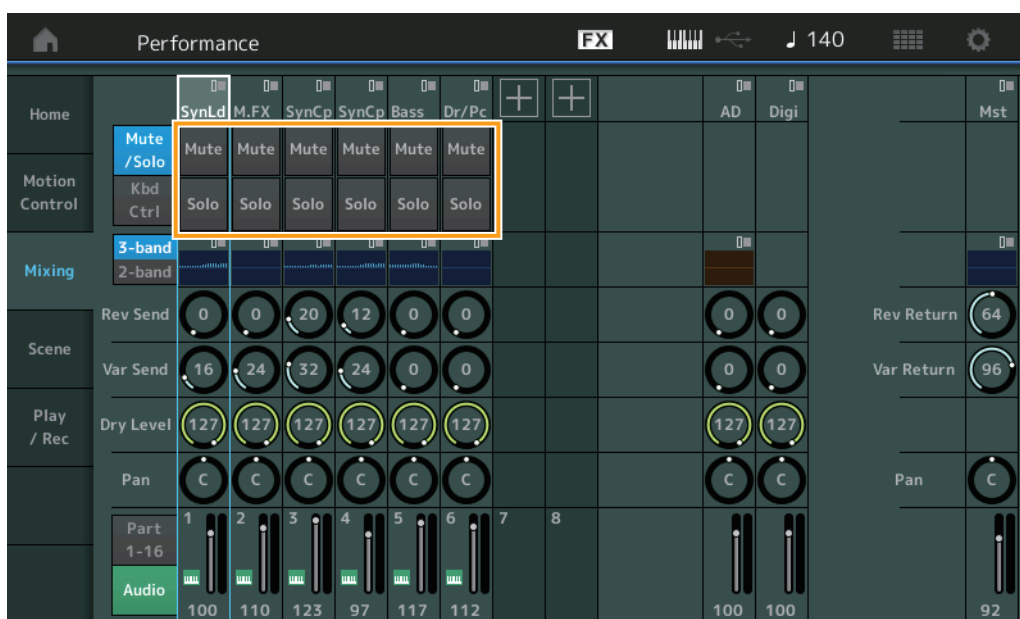
**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Function Switch (Chave de função)

Determina a configuração de Mute/Solo e as configurações de Keyboard Control para a parte 1–16 selecionada.

**Configurações:** Mute/Solo, Kbd Ctrl

### • Quando "Mute/Solo" está selecionado



### Mute/Solo (Sem áudio/solo da parte)

Ativa/desativa a função Mute/Solo da parte 1–16 selecionada. O botão se acenderá quando a função estiver ativada.

**Configurações:** Off, On

- Quando "Kbd Ctrl" está selecionado



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

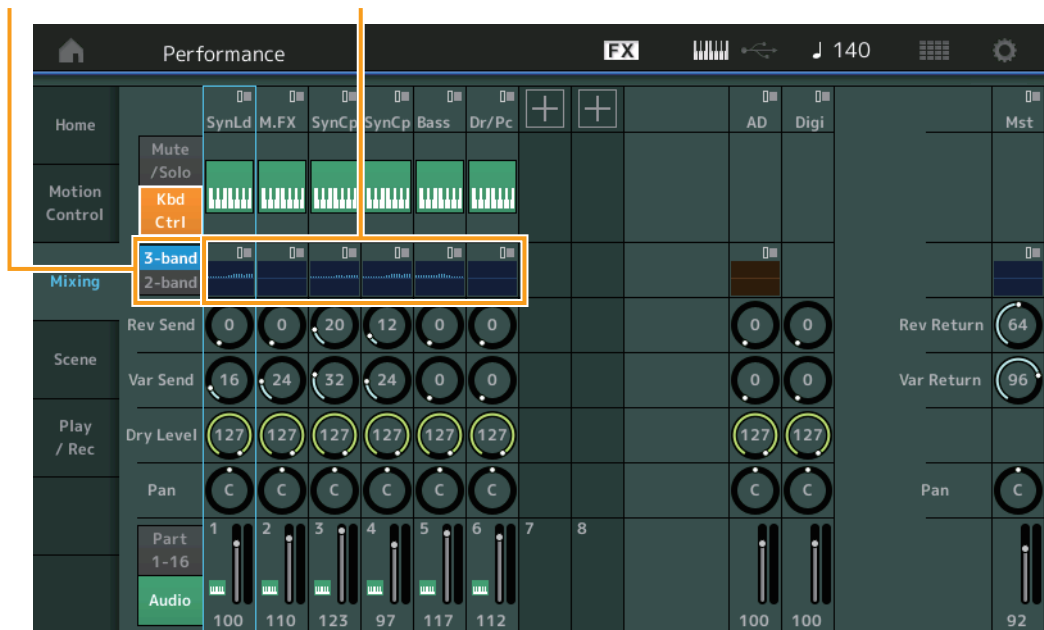
### Kbd Ctrl (Controle do teclado)

Ativa/desativa a função Keyboard Control da parte 1–8 selecionada. O botão se acenderá quando a função estiver ativada.

**Configurações:** Off, On

Chave de 3 bandas/2 bandas

EQ



### 3-band/2-band Switch (Chave de equalizador de 3 bandas/equalizador 2 de bandas)

Alterna entre os visores do equalizador de 3 bandas e do equalizador de 2 bandas das partes 1–16.

**Configurações:** 3-band, 2-band

### EQ (Equalizador)

Exibe o equalizador de 3 bandas ou o equalizador de 2 bandas, dependendo da configuração de "3-band/2-band".

Tocar no botão acessa o menu de Part EQ Edit.

### Rev Send (Emissão de reverberação)

Ajusta o nível de emissão de reverberação da parte 1–16 selecionada.

**Configurações:** 0–127

## Var Send (Emissão de variação)

Ajusta o nível de emissão de variação da parte 1–16 selecionada.

**Configurações:** 0–127

## Dry Level

Determina o nível do som não processado (seco) da parte de 1 a 16 selecionada.

**Configurações:** 0–127

## Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da parte de 1 a 16 selecionada.

**Configurações:** L63–C–R63

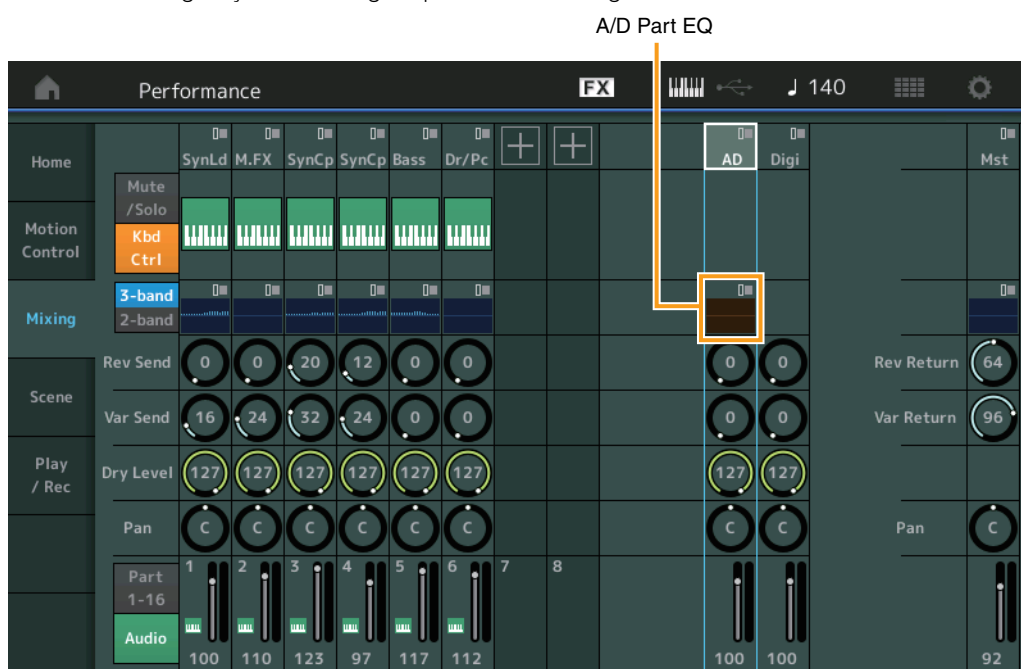
## Volume (Volume da parte)

Determina o nível de saída da parte de 1 a 16 selecionada.

**Configurações:** 0–127

## ■ Quando a parte de áudio "AD" ou a parte digital "Digi" está selecionada

Determina a configuração de Mixing da parte de áudio/digital.



## A/D Part EQ (Equalizador da parte de áudio)

Exibe o EQ paramétrico de 2 bandas.

Tocar no botão acessa o menu de Common/Audio Part EQ Edit.

## A/D Part Rev Send (Emissão de reverberação da parte de áudio)

## Digital Part Rev Send (Emissão de reverberação da parte digital)

Ajusta o nível de emissão de reverberação da parte de áudio/parte digital.

**Configurações:** 0–127

## A/D Part Var Send (Emissão de variação da parte de áudio)

## Digital Part Var Send (Emissão de variação da parte digital)

Ajusta o nível de emissão de variação da parte de áudio/parte digital.

**Configurações:** 0–127

## A/D Part Dry Level (Nível seco da parte de áudio)

## Digital Part Dry Level

Determina o nível do som não processado (seco) da parte de áudio/digital.

**Configurações:** 0–127

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio



**A/D Part Pan (Panorâmica da parte de áudio)****Digital Part Pan**

Determina a posição estéreo (panorâmica) da parte de áudio/parte digital.

**Configurações:** L63–C–R63

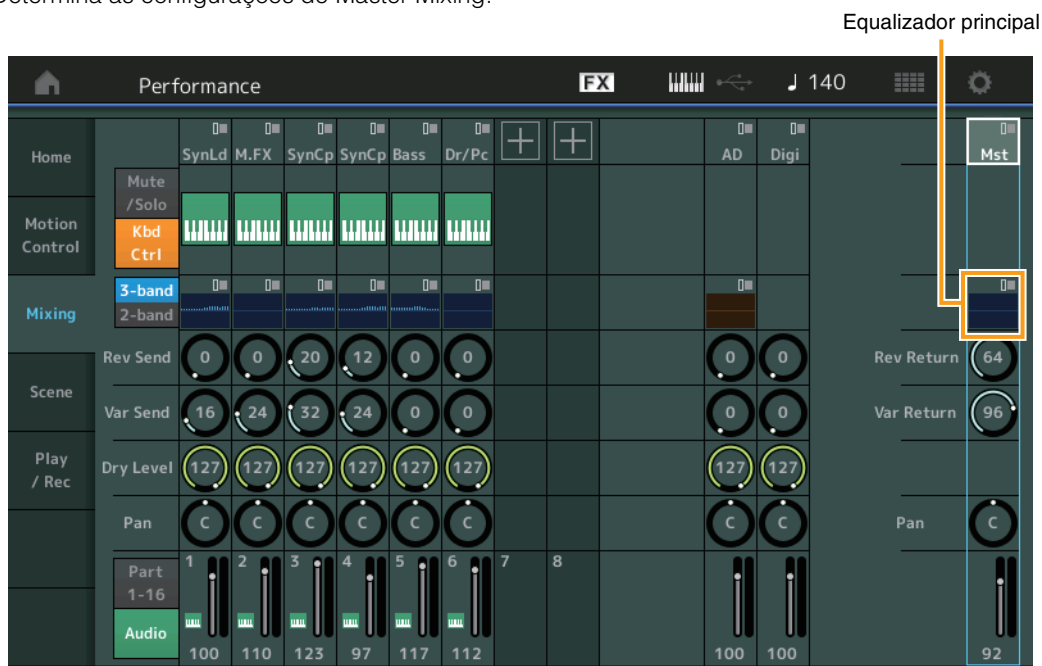
**A/D Volume (Volume da parte de áudio)****Digital Part Volume**

Determina o nível de saída da parte de áudio/parte digital.

**Configurações:** 0–127

■ **Quando "Mst" (Parte mestre) é selecionado**

Determina as configurações de Master Mixing.

**Master EQ (Equalizador principal)**

Exibe o EQ paramétrico de 5 bandas.

Tocar no botão acessa o menu de Master EQ Edit.

**Rev Return (Retorno de reverberação)****Var Return (Retorno de variação)**

Determina o nível de retorno do efeito Variation/de reverberação.

**Configurações:** 0–127

**Pan (Panorâmica da apresentação)**

Determina a posição estéreo (panorâmica) da apresentação inteira. Esse parâmetro desloca o mesmo parâmetro na configuração Part Edit.

**Configurações:** L63–C–R63

**Performance Volume**

Determina o nível de saída da apresentação inteira.

**Configurações:** 0–127

**Performance**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

Equalizador principal

# Scene

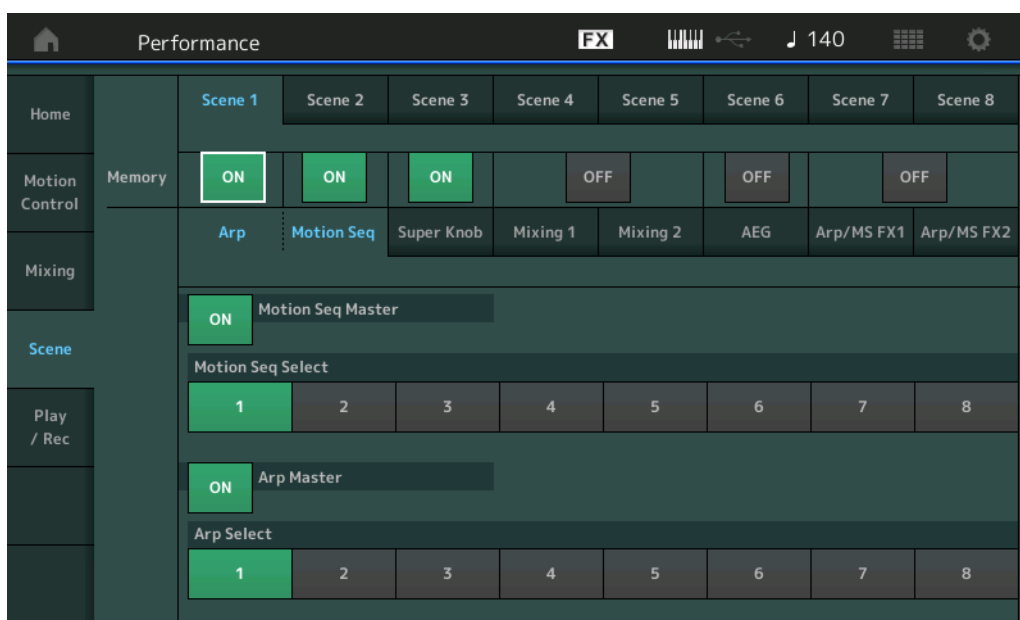
Com a função Scene, você pode armazenar todas as configurações de parâmetro como tipo de arpejo, tipo de sequenciador de movimentos e valores de parâmetro da parte juntos como uma "cena". Existem oito cenas, e você pode selecioná-las ao pressionar o botão [SCENE]. No visor Scene, é possível editar os parâmetros relacionados à função Scene.

Quando [Memory] está ativado para a função, o tipo de sequenciador de movimentos ou o tipo de arpejo, as informações da função correspondente são memorizadas automaticamente no botão [SCENE] selecionado no momento. Para obter informações sobre como usar a função Scene, consulte o Manual do Proprietário.

**OBSERVAÇÃO** Você também pode alterar configurações de cena em qualquer um dos outros visores de operação. Para fazer isso, defina o valor do parâmetro disponível para a cena operando o botão giratório/controlador deslizante correspondente e pressione um dos botões SCENE [1/5]–[4/8] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT]. As cenas de 1 a 8 são atribuídas a cada botão.

## Scene

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



### Scene Select (Seletor de cenas)

Altera cenas por meio da seleção de guias. Essa configuração é aplicada aos botões SCENE [1/5]–[4/8] no painel.

**Configurações:** 1–8

### Memory (Chave de memorização)

Determina se cada parâmetro (como arpejo, sequenciador de movimentos, botão giratório Super, mixagem, GE de Amplitude e Arp/MS FX) deve ou não ser memorizado como uma cena. Quando desativado, o parâmetro não é exibido, mesmo quando a guia correspondente está selecionada.

**Configurações:** Off, On

### ■ Quando a guia "Arp/Motion Seq" é selecionada e as duas chaves de memorização de "Arp" e "Motion Seq" estão definidas como ON

#### Motion Seq Master (Chave mestra do sequenciador de movimentos)

Determina se o sequenciador de movimentos está definido como ON ou OFF durante toda a apresentação na cena selecionada.

**Configurações:** Off, On

#### Motion Seq Select (Seleção da sequência de movimentos)

Determina o tipo de sequência de movimentos da cena selecionada.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar sequências de movimento. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar sequências de movimentos" ([página 95](#)).

**Configurações:** 1–8

## Performance

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### ▶ Scene

### Play/Rec

#### MIDI

#### Audio

### Arp Master (Chave mestra de arpejo)

Determina se o arpejo está definido como ON ou OFF durante toda a apresentação na cena selecionada.

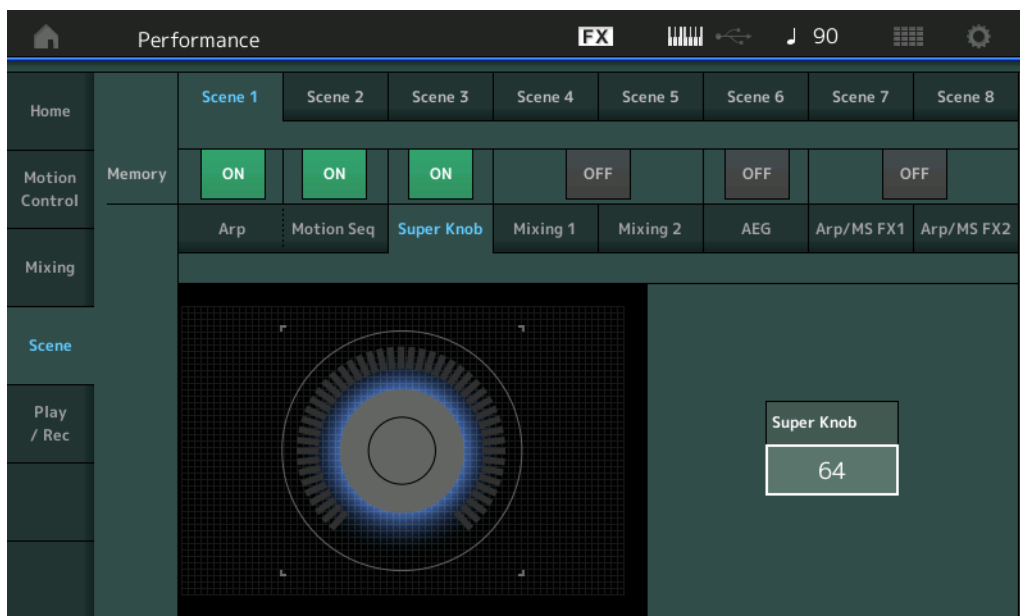
**Configurações:** Off, On

### Arp Select (Seleção do arpejo)

Determina o tipo de arpejo da cena selecionada.

**Configurações:** 1–8

- Quando a guia "Super Knob" está selecionada e a chave de memorização correspondente está definida como ON



### Super Knob (Valor do botão giratório Super)

Determina o valor do botão giratório Super na cena selecionada.

**Configurações:** 0–127

- Quando a guia "Mixing 1" está selecionada e a chave de memorização correspondente está definida como ON



### Rev Send (Emissão de reverberação)

Ajusta o nível de emissão de reverberação de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 0–127

## Performance

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play/Rec

#### MIDI

#### Audio

## Var Send (Emissão de variação)

Ajusta o nível de emissão de variação de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 0–127

## Dry Level

Determina o nível do som não processado (seco) de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 0–127

## Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) de cada parte na cena selecionada.

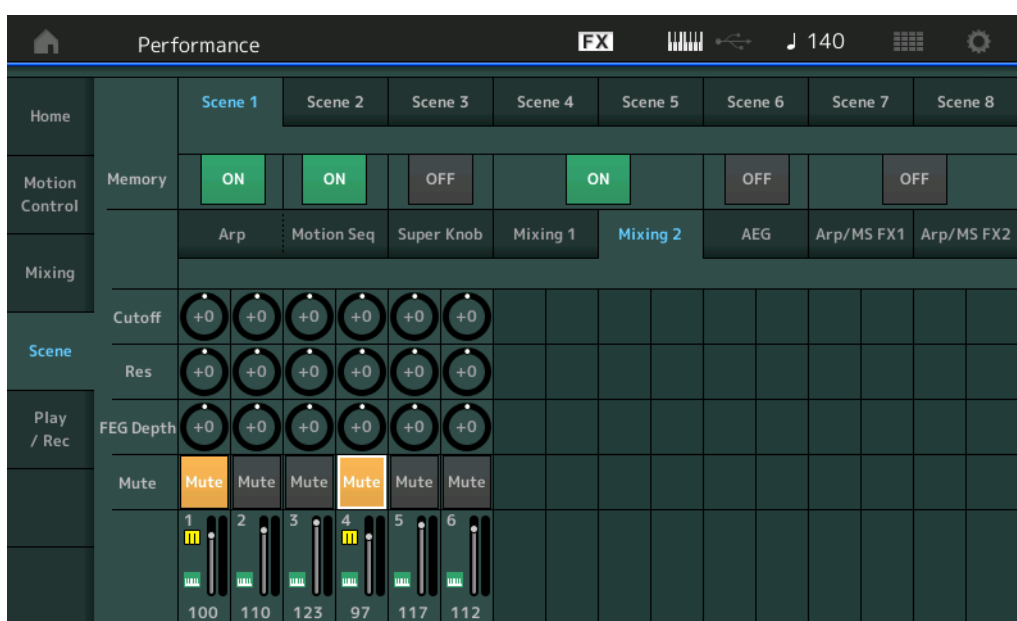
**Configurações:** L63–R63

## Volume (Volume da parte)

Determina os volumes de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 0–127

- Quando a guia "Mixing 2" está selecionada e a chave de memorização correspondente está definida como ON



## Cutoff

Determina a frequência de corte de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** -64–+63

## Res (Ressonância)

Determina a ressonância de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** -64–+63

## FEG Depth

Determina a profundidade do gerador de envelope de filtro (valor da frequência de corte) de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** -64–+63

## Mute (Parte sem áudio)

Determina a configuração de Mute de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** Off, On

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

- Quando a guia "AEG" está selecionada e a chave de memorização correspondente está definida como ON



### Attack (Tempo de ataque do AEG)

Determina o tempo de ataque do AEG de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** -64+63

### Decay (Tempo de queda do AEG)

Determina o tempo de queda do AEG de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** -64+63

### Sustain (Nível de sustentação do AEG)

Determina o nível de sustentação do AEG de cada parte na cena selecionada.

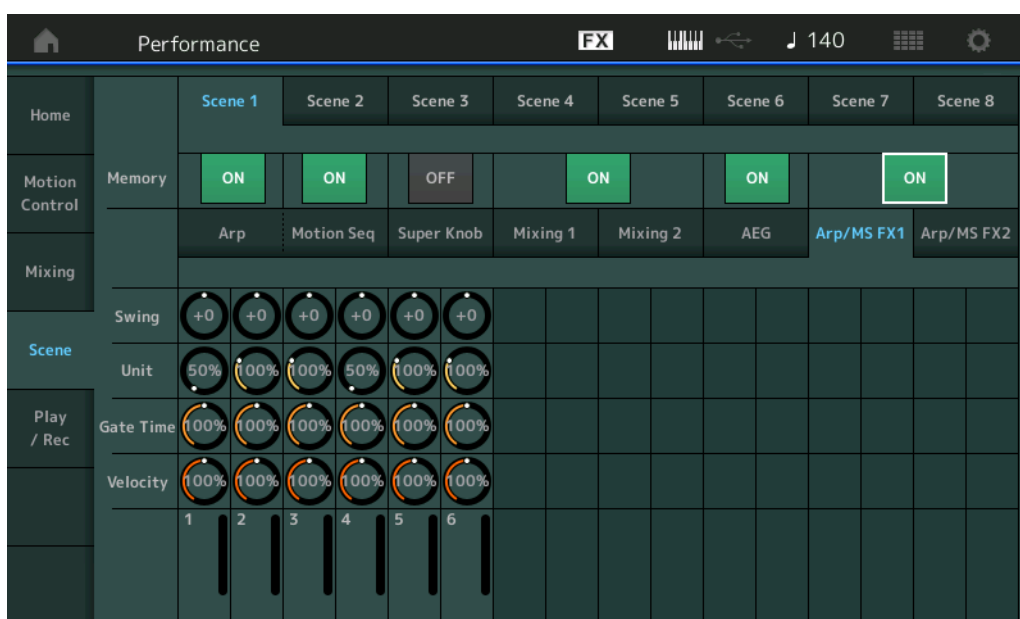
**Configurações:** -64+63

### Release (Tempo de liberação do AEG)

Determina o tempo de liberação do AEG de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** -64+63

- Quando a guia "Arp/MS FX 1" está selecionada e a chave de memorização correspondente está definida como ON



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play/Rec

MIDI

Audio

## Swing

Determina a configuração Swing do arpejo e do sequenciador de movimentos de cada parte na cena selecionada. Para obter detalhes sobre Swing, consulte "Quick Edit" ([página 40](#)).

**Configurações:** -120+120

## Unit (Multiplicação de unidade da parte)

Determina a configuração Unit Multiply do arpejo e do sequenciador de movimentos de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 50%–400%, Common

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common:** O valor definido em Unit Multiply, comum a todas as partes, será aplicado.

## Gate Time (Taxa de tempo do gate)

Determina a taxa de tempo do gate do arpejo de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 0%–200%

## Velocity (Taxa de velocidade)

Determina a taxa de velocidade do arpejo de cada parte na cena selecionada.

**Configurações:** 0%–200%

- Quando a guia "Arp/MS FX 2" está selecionada e a chave de memorização correspondente está definida como ON



## Amp (Amplitude do sequenciador de movimentos)

Determina a amplitude do sequenciador de movimentos de cada parte na cena selecionada. Para obter detalhes sobre Amplitude, consulte "Quick Edit" ([página 37](#)).

**Configurações:** -64+63

## Shape (Forma do pulso do sequenciador de movimentos)

Determina a forma do pulso do sequenciador de movimentos de cada parte na cena selecionada. Para obter detalhes sobre forma do pulso, consulte "Quick Edit" ([página 37](#)).

**Configurações:** -100+100

## Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos)

Determina a suavidade do sequenciador de movimentos de cada parte na cena selecionada. Para obter detalhes sobre suavidade, consulte "Quick Edit" ([página 38](#)).

**Configurações:** -64+63

## Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos)

Determina o valor de "Random" do sequenciador de movimentos de cada parte na cena selecionada. Para obter detalhes sobre Random, consulte "Quick Edit" ([página 38](#)).

**Configurações:** 0–127

## Performance

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### ▶ Scene

### Play/Rec

MIDI

Audio

# Play/Rec

Você pode reproduzir/gravar dados MIDI como músicas no próprio instrumento ou reproduzir/gravar sua apresentação (dados de áudio) em uma unidade flash USB.

## Play/Rec

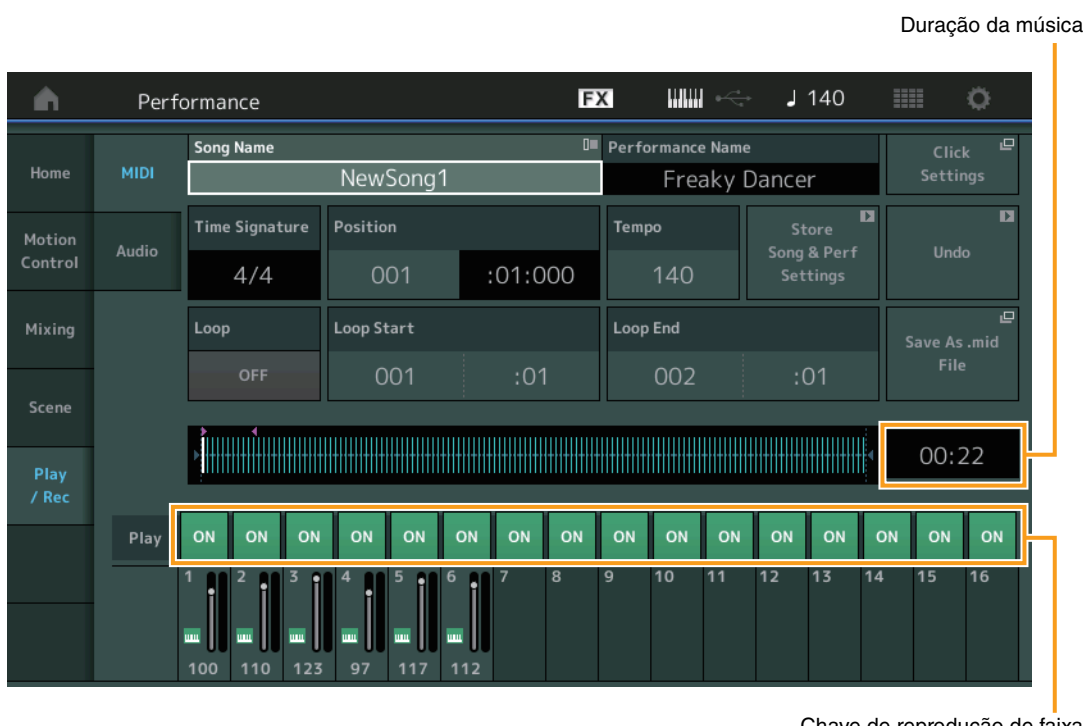
### MIDI

No visor MIDI, é possível reproduzir/gravar sua apresentação no teclado usando a apresentação selecionada na música. É possível reproduzir/gravar operações do botão giratório e do controlador, reproduções de arpejo e a reprodução no teclado na faixa especificada como eventos MIDI.

### ■ Playback e Playback Standby

#### Operação

Pressione o botão [▶] (Reproduzir)  
ou  
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



Duração da música

Chave de reprodução de faixa

#### Song Name

Indica o nome da música selecionada. Tocar em Song Name acessa um menu que permite selecionar Load (Carregar), Rename (Renomear), New Song (Nova música) e User Arpeggio (Arpejo do usuário).

#### Performance Name

Indica o nome da apresentação selecionada.

#### Click Settings

Mostra o visor de configurações de tempo.

#### Time Signature

Indica a métrica da música.

#### Position (Posição da música)

Determina a posição inicial da gravação/reprodução. O indicador também mostra a posição atual durante a reprodução.

O número do compasso está na célula esquerda, enquanto o número da batida e os relógios estão na célula direita.

## Performance

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### ▶ Play/Rec

#### ▶ MIDI

#### Audio



## Tempo

Determina o tempo da música.

**Configurações:** 5–300

**OBSERVAÇÃO** O tempo pode ser definido da seguinte maneira.

[PERFORMANCE (HOME)] → [UTILITY] → [Tempo Settings] ([página 207](#))

## Store Song & Perf Settings

Altera o tempo da música, as configurações de Loop e a apresentação chamada com a música para as configurações atuais.

Esse parâmetro não está disponível durante:

- Nova gravação (sem dados de música previamente gravados.)
- Reprodução
- Espera de gravação
- Gravação

## Loop

Determina se a música será reproduzida uma única vez ou continuamente. Quando ele está ativado, a música é reproduzida repetidamente entre os pontos "Loop Start" e "Loop End" (abaixo).

**Configurações:** Off, On

## Loop Start/Loop End

Determina as posições inicial e final da reprodução do Loop. O número do compasso fica na célula à esquerda, e o número da batida fica na célula à direita. (Indisponível quando o Loop está desativado.)

## Save As .mid File

Acessa o visor Store/Save para salvar a música como um arquivo.

Esse botão não está disponível durante:

- Nova gravação (sem dados de música previamente gravados.)
- Reprodução
- Espera de gravação
- Gravação
- Uma memória externa, como uma unidade flash USB, não está conectada.

## Song Length (Duração da música)

Indica a duração da sequência inteira.

## Track Play Switch (Chave de reprodução de faixa)

Ativa/desativa a reprodução de cada faixa.

**Configurações:** Off, On

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

▶ MIDI

Audio

## Record e Record Standby

### Operação

Pressione o botão [●] (Gravar)  
ou  
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → botão [●] (Gravar)



### Time Signature

Determina a métrica da música.

**Configurações:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### Rec Quantize (Quantização da gravação)

Quantização é o processo de ajuste do início da nota, aproximando-os da batida de compasso mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar a duração de uma apresentação gravada em tempo real. Record Quantize alinha automaticamente o ritmo das notas à medida que você grava.

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

### Record Type

Determina o tipo de gravação. Esse parâmetro não está disponível para a primeira gravação.

**Configurações:** Replace, Overdub, Punch

**Replace:** Você pode usar este método quando quiser sobrepor uma faixa já gravada com novos dados em tempo real. Os dados originais serão apagados.

**Overdub:** Você pode usar este método quando quiser adicionar mais dados a uma faixa que já contenha dados. Os dados previamente gravados serão mantidos.

**Punch:** Você pode usar este método quando quiser substituir dados para um intervalo especificado de uma faixa que já contenha dados. Desse modo, você pode substituir os dados já gravados desde o ponto inicial até o ponto final (compasso/batida) especificados antes da gravação.

### Punch In

Determina o ponto de partida (compasso e batida) para gravação. Esse parâmetro está disponível somente quando "punch" está selecionado para "Record Type".

### Punch Out

Determina o ponto final (compasso e batida) para gravação. Esse parâmetro está disponível somente quando "punch" está selecionado para "Record Type".

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a configuração de Punch In/Out, consulte o Manual do Proprietário.

### Undo

A tarefa Undo cancela as alterações feitas na sessão de gravação mais recente, restaurando os dados para seu estado anterior.

### Redo

Redo só ficará disponível após o uso de Undo e permitirá restaurar as alterações feitas antes de desfazê-las.

## Performance

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play/Rec

#### MIDI

#### Audio

## ■ Put Track to Arpeggio

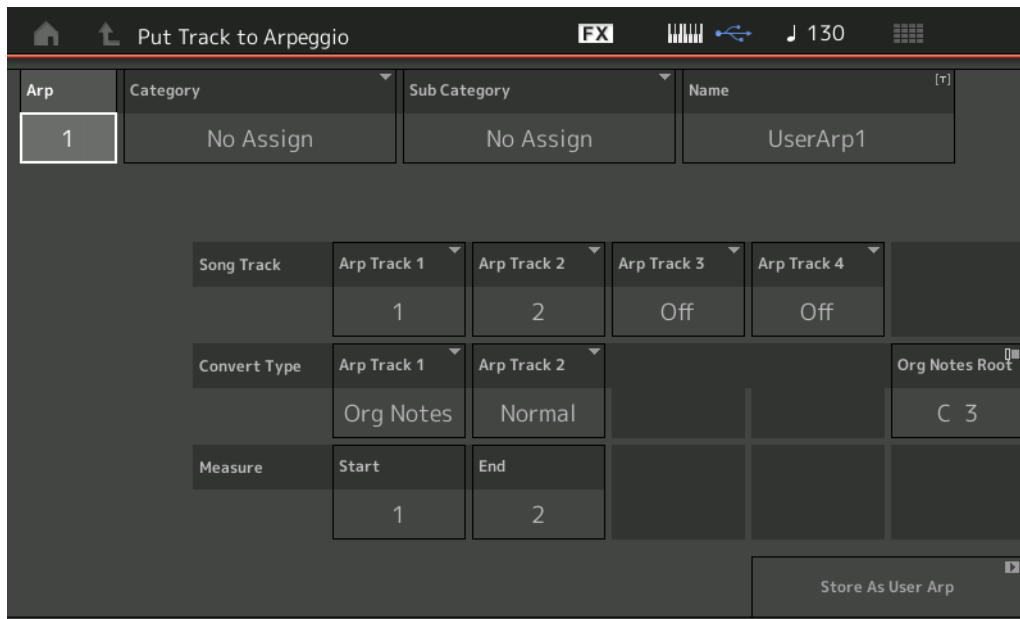
Essa função copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo. Até 16 números de nota exclusivos podem ser gravados na faixa Arpejo. Se mais de 16 números de nota diferentes tiverem sido gravados nos dados de sequência MIDI, a operação de conversão reduzirá as notas que excederem o limite. Por isso, grave no máximo 16 notas diferentes ao criar um arpejo, principalmente ao usar várias faixas.

### Operação

Botão [▶] (Reproduzir)

ou

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → Toque no nome da música para acessar o menu → [User Arp] no menu



### Arp (Número do arpejo)

Determina o número do arpejo do usuário. Um dos números não usados no momento é automaticamente atribuído por padrão. Quando um número que já está em uso é selecionado, os dados de arpejo anteriores desse número selecionado são substituídos.

**Configurações:** 1–256

### Category (Categoria de arpejo)

Determina a configuração de categoria (categoria principal e subcategoria) dos dados de arpejo criados.

**Configurações:** Consulte a "Lista de categorias de tipos de arpejo" no Manual de Referência (documento PDF).

### Name (Nome do arpejo)

Determina o nome do arpejo do usuário. O nome do arpejo pode ter até 20 caracteres.

### Song Track

Determina a faixa da música original para cada faixa de arpejo.

### Convert Type

Determina como os dados da sequência MIDI (das faixas de música) serão convertidos em dados de arpejo usando uma das três maneiras abaixo. Esse parâmetro pode ser definido para cada faixa.

**Configurações:** Normal, Fixed, Org Notes

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

**Fixed:** Ao tocar uma nota, os mesmos dados da sequência MIDI serão acionados.

**Org Notes** (notas originais): Basicamente igual a "Fixed", com exceção das notas de reprodução de arpejo, que diferem de acordo com o acorde tocado.

### Original Notes Root

Determina a nota tônica quando o tipo de conversão de alguma faixa está definido como "Org Notes". Essa opção fica disponível somente quando alguma faixa está definida como "Org Notes".

**Configurações:** C-2–G8

## Performance

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play/Rec

#### MIDI

#### Audio

## Measure

Determina o intervalo de compassos a ser copiado para os dados de arpejo.

**Configurações:** 001–999

## Store As User Arp (Armazenar como arpejo do usuário)

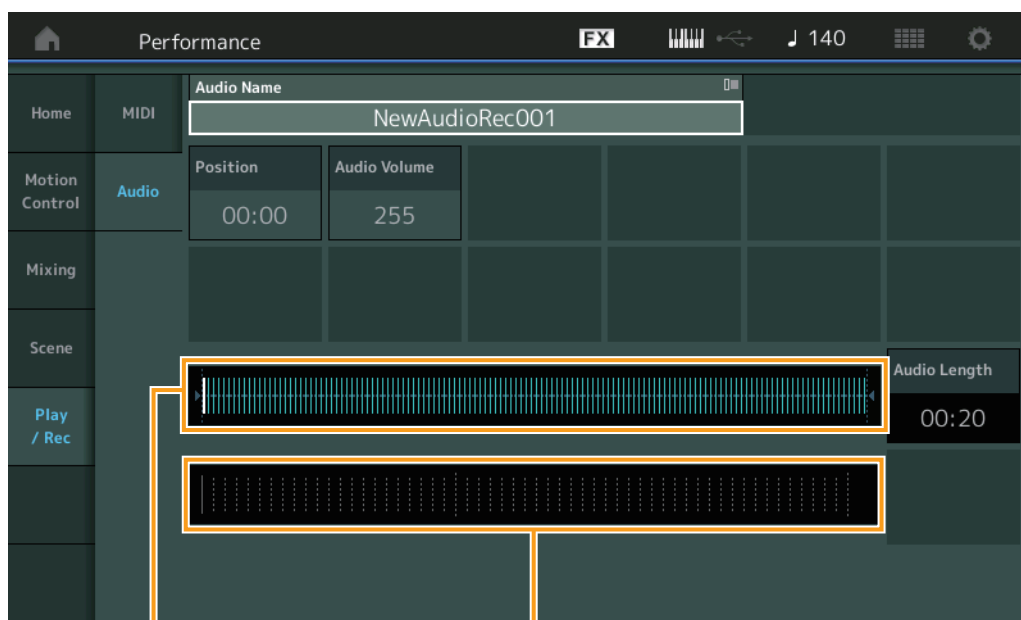
Armazena como arpejo do usuário seguindo todas as configurações definidas no visor. (Indisponível quando todas as faixas estão desativadas.)

## Audio

No visor Audio, é possível gravar a sua apresentação no instrumento como arquivos de áudio no formato WAV (44,1 kHz, 24 bits, estéreo) em uma unidade flash USB. É possível gravar continuamente por até 74 minutos (desde que o dispositivo de armazenamento USB tenha memória livre suficiente).

## ■ Playback e Playback Standby

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Audio]



Posição atual nos dados de áudio inteiros

Medidor de nível

### Audio Name

Indica o nome do arquivo de áudio selecionado.

### Position (Posição do áudio)

Determina a posição inicial da reprodução. O indicador também mostra a posição atual durante a reprodução.

### Audio Volume

Determina o volume da reprodução de áudio. Esse parâmetro não pode ser alterado durante a gravação.

**Configurações:** 0–255

### Audio Length

Indica a duração dos dados de áudio inteiros.

### Level Meter

Indica o nível de entrada/saída do áudio.

## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

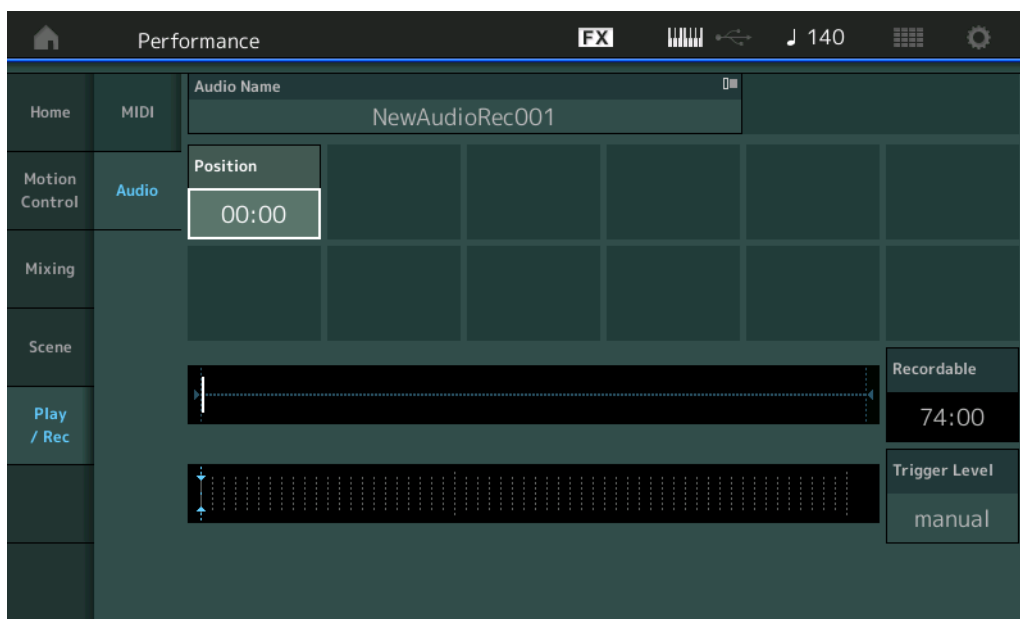
Play/Rec

▶ MIDI

▶ Audio

## ■ Record e Record Standby

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Audio] → botão [●] (Gravar)



## Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play/Rec

MIDI

▶ Audio

### Recordable (Tempo gravável do áudio)

Indica o tempo de gravação disponível. Esse parâmetro é exibido apenas durante a espera de gravação.

### Trigger Level

Determina o método de início da gravação. Esse parâmetro é exibido apenas durante a espera de gravação.

Se você definir o nível do acionador como "manual", a gravação começará sempre que você pressionar o botão [▶] (Reproduzir). Como alternativa, se você definir um valor entre 1 e 127, a gravação começará automaticamente sempre que o botão [▶] (Reproduzir) for pressionado e o volume de reprodução ultrapassar esse nível. O nível configurado aqui será indicado por triângulos azuis no medidor de nível. Para obter os melhores resultados, configure esse parâmetro o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não baixo o suficiente para gravar ruídos indesejados.

**Configurações:** manual, 1–127

## Normal Part (AWM2) Edit

Uma Normal Part (AWM2) (com sons de instrumento musical afinado) pode ter até oito elementos. Elemento é a menor e mais básica unidade de uma parte. Existem dois tipos de visor Normal Part (AWM2) Edit: Element Common Edit, para editar configurações comuns a todos os oito elementos, e Element Edit, para editar elementos individuais.

### Element Common Edit (Common)

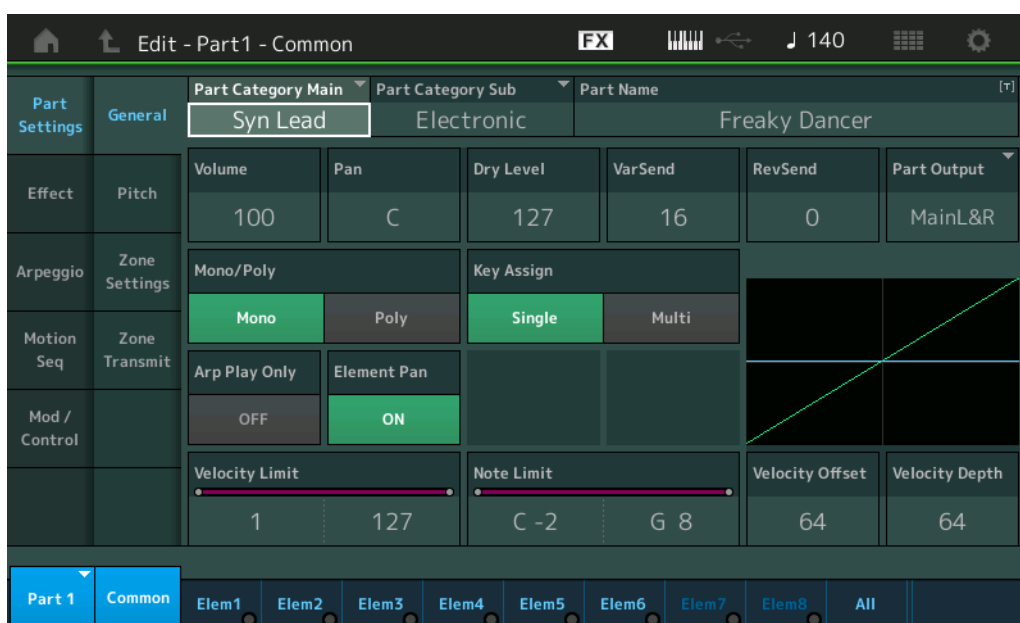
#### Part Settings

##### General

No visor General, é possível definir vários parâmetros, como Part Name, Volume e Pan.

##### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Part Settings] → [General]



#### Part Category Main (Categoria principal da parte)

#### Part Category Sub (Subcategoria da parte)

Determina a categoria principal e a subcategoria da parte selecionada.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

#### Part Name

Determina o nome da parte selecionada. Os nomes de partes podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

#### Volume (Volume da parte)

Determina o nível de saída da parte selecionada.

**Configurações:** 0–127

#### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da parte selecionada.

**Configurações:** L63–C–R63

#### Normal Part (AWM2) Edit

##### Common

##### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

##### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Mod/Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

##### Element

##### Osc/Tune

##### Pitch EG

##### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

##### Amplitude

##### Level/Pan

##### Amp EG

##### Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

##### All Element

##### Osc

##### Balance

##### Copy or Exchange Elements

## Dry Level

Determina o nível de som seco (sem processamento de efeitos) da parte selecionada. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Var Send (Emissão de variação)

Determina o nível da parte selecionada que é enviada para o efeito Variation. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Rev Send (Emissão de reverberação)

Determina o nível da parte selecionada que é enviada para o efeito de reverberação. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Part Output (Seleção da saída da parte)

Determina qual saída de áudio é usada para a parte selecionada.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1...8) no terminal [USB TO HOST].

**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

## Mono/Poly

Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica para a parte selecionada. Monofônico serve apenas para notas únicas, e polifônica serve para reproduzir várias notas simultâneas.

**Configurações:** Mono, Poly

## Key Assign (Modo Atribuição de tecla)

Determina o método de reprodução quando as mesmas notas são recebidas continuamente e sem mensagens de nota desativada correspondentes. Para obter detalhes, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Configurações:** Single, Multi

**Single:** A reprodução dupla ou repetida da mesma nota não é possível. A primeira nota será interrompida quando a nota seguinte for tocada.

**Multi:** Todas as notas são reproduzidas simultaneamente. Isso permite a reprodução da mesma nota quando ela é tocada várias vezes sucessivamente (especialmente para sons de pandeiro e pratos que você deseja que soem até a queda completa).

## Arp Play Only (Somente reprodução de arpejo)

Determina se a parte atual só reproduz os eventos de nota da reprodução do arpejo. Quando esse parâmetro está ativado, somente os eventos de nota da reprodução do arpejo afetam o bloco gerador de tom.

**Configurações:** Off, On

## Element Pan (Chave de panorâmica de elemento)

Determina se as configurações de panorâmica individuais de cada elemento (feitas em [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Pan") são ou não aplicadas. Quando definido como "Off", a posição do pan de cada elemento da parte é definida como Center.

**Configurações:** Off, On

## Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo do alcance da velocidade dentro dos quais cada parte responderá. Cada parte só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de um intervalo de velocidade. Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, por exemplo, "93 a 34", a faixa de velocidade cobrirá tanto o intervalo "1 a 34" como o intervalo "93 a 127". Para obter instruções sobre como configurar o limite de velocidade, consulte o Manual do Proprietário.

**Configurações:** 1–127

## Note Limit

Determina as notas mais graves e mais agudas da extensão do teclado para cada parte. Cada parte só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de um intervalo especificado. Se você especificar a nota mais aguda primeiro e a nota mais grave depois, por exemplo, "C5 a C4", a faixa de notas cobrirá tanto "C-2 a C4" quanto "C5 a G8".

**Configurações:** C -2–G8

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc/Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

### Copy or Exchange Elements

### Velocity Depth (Profundidade de sensibilidade à velocidade)

Determina o grau com que o volume resultante do gerador de tom responde à força moderada. Quanto maior for o valor, mais o volume mudará em resposta à força moderada (como mostrado abaixo).

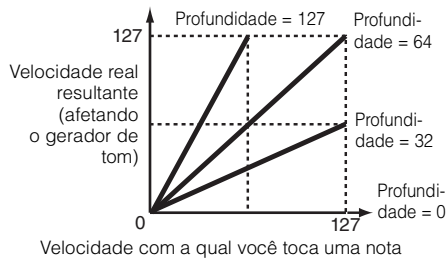
**Configurações:** 0–127

### Velocity Offset (Deslocamento de sensibilidade à velocidade)

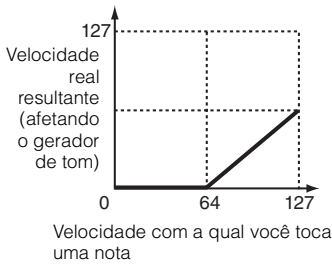
Determina a quantia em que as velocidades reproduzidas são ajustadas para o efeito de velocidade real resultante. Isso permite aumentar ou diminuir todas as velocidades com base no valor dessa configuração, o que possibilita compensar automaticamente o toque com muita ou pouca intensidade.

**Configurações:** 0–127

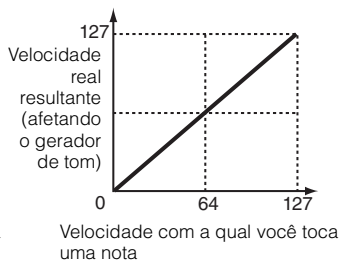
Quando Offset (abaixo) estiver definido como 64:



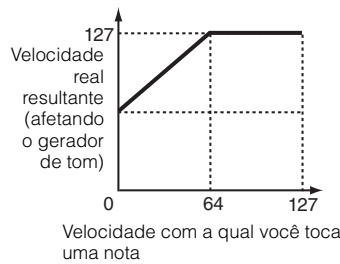
Quando Profundidade (acima) = 64 e Deslocamento = 32



Quando Profundidade (acima) = 64 e Deslocamento = 64



Quando Profundidade (acima) = 64 e Deslocamento = 96



É possível selecionar uma parte com operações de toque dentro destes visores: Normal Part (AWM2) Edit, Drum Part Edit, Normal Part (FM-X) Edit e Common/Audio Edit. As instruções mostram um visor de exemplo de Normal Part (AWM2) Edit.

### Part

Mostra uma parte selecionada no momento. Ao tocar em uma parte, uma lista pop-up será exibida, e você poderá selecionar uma parte diferente para edição.

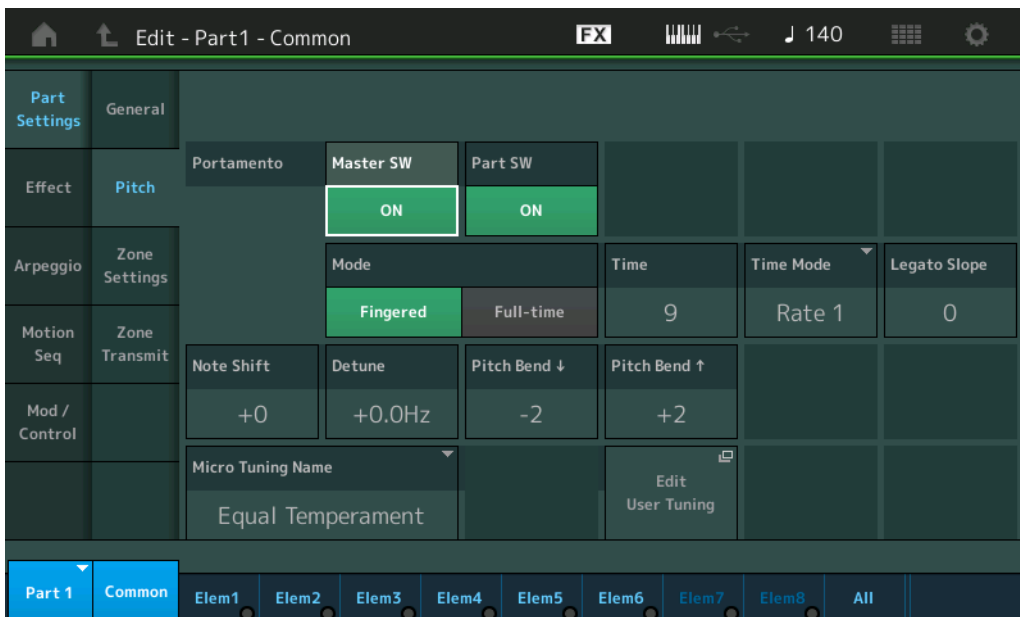
**Configurações:** Common, Part 1–16

### Pitch

No visor Pitch, é possível definir os parâmetros de afinação da parte.

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Part Settings] → [Pitch]



### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

- ▶ General
- ▶ Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

##### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

##### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

##### Motion Seq

- Common
- Lane

##### Mod/Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

#### Element

##### Osc/Tune

##### Pitch EG

##### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

##### Amplitude

- Level/Pan
- Amp EG
- Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

##### Osc

##### Balance

#### Copy or Exchange Elements



## Portamento Master SW (Chave mestra de portamento)

O portamento é usado para criar uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte. A chave mestra de portamento determina se o portamento deve ou não ser aplicado à apresentação inteira.

**Configurações:** Off, On

## Portamento Part SW (Chave da parte de portamento)

Determina se o portamento deve ser ou não aplicado à parte selecionada.

**Configurações:** Off, On

## Portamento Mode

Determina o modo Portamento.

**Configurações:** Fingered, Full-time

**Fingered:** O portamento só será aplicado quando você tocar em legato (tocar a nota seguinte antes de soltar a anterior).

**Full-time:** O portamento é aplicado a todas as notas.

## Portamento Time

Determina a taxa ou o tempo de transição de afinação quando o portamento é aplicado.

**Configurações:** 0–127

## Portamento Time Mode

Determina como a afinação muda ao longo do tempo.

**Configurações:** Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

**Rate 1:** A afinação muda na taxa especificada.

**Time 1:** A afinação muda no tempo especificado.

**Rate 2:** A afinação muda na taxa especificada dentro de uma oitava.

**Time 2:** A afinação muda no tempo especificado dentro de uma oitava.

## Portamento Legato Slope

Determina a velocidade do ataque das notas de legato quando a opção "Mono/Poly" está definida como "Mono". As notas de legato se "sobrepõem", ou seja, a próxima nota é reproduzida antes que a anterior seja liberada.

**Configurações:** 0–7

## Note Shift

Determina a configuração de afinação (transposição de tecla) para cada parte em semitom.

**Configurações:** -24→0→+24

## Detune

Determina as configurações de afinação da parte selecionada em incrementos de 0,1 Hz.

**Configurações:** -12,8 Hz→0,0 Hz→+12,7 Hz

## Pitch Bend ↑/↓ (Faixa da curva de afinação superior/inferior)

Determina a faixa da curva de afinação máxima em semitom.

**Configurações:** -48→0→+24

## Micro Tuning Name

Determina o sistema de afinação da parte selecionada. Para obter informações sobre os vários sistemas de afinação, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Configurações:** Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3, User 1–8 (quando User Bank é selecionado), Library 1–1–8–8 (quando o arquivo Library é lido)

## Micro Tuning Root

Determina a nota tônica para a função de microafinação. Essa configuração de nota tônica pode não ser necessária dependendo do tipo de "Micro Tuning Name".

**Configurações:** C–B

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

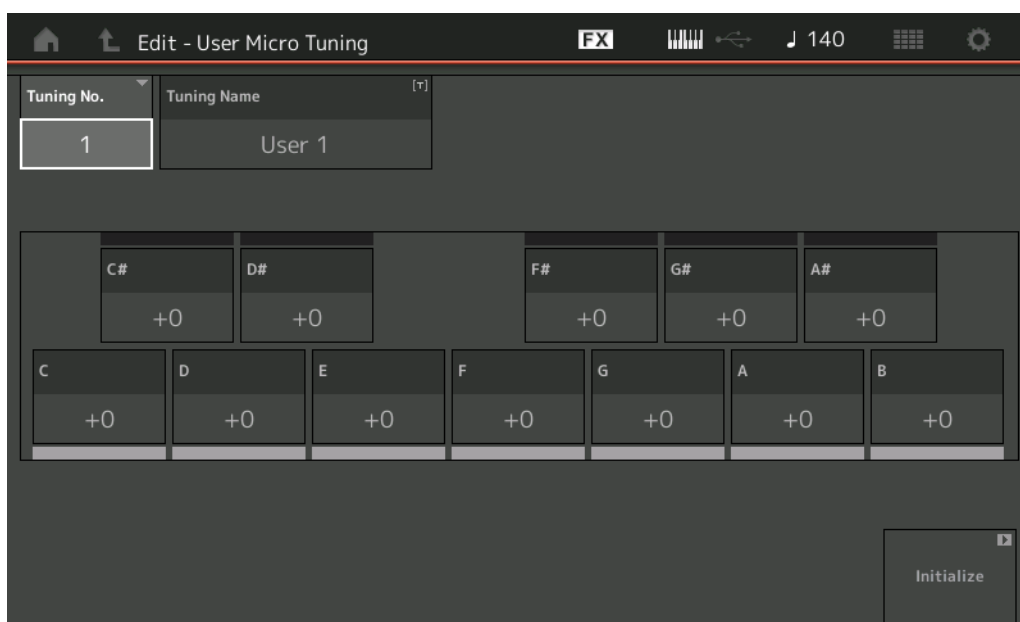
Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Edit User Tuning

Acessa o visor User Micro Tuning Setting.



### Tuning No. (Número da microafinação)

Indica o número da microafinação do usuário selecionado.

**Configurações:** 1–8

### Tuning Name (Nome da microafinação)

Determina o nome da microafinação do usuário selecionado. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

### C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Ajusta a afinação de cada nota em etapas de 1 centésimo que determinam a microafinação.

**Configurações:** -99→+99

### Initialize

Inicializa a microafinação do usuário selecionada.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Zone Settings

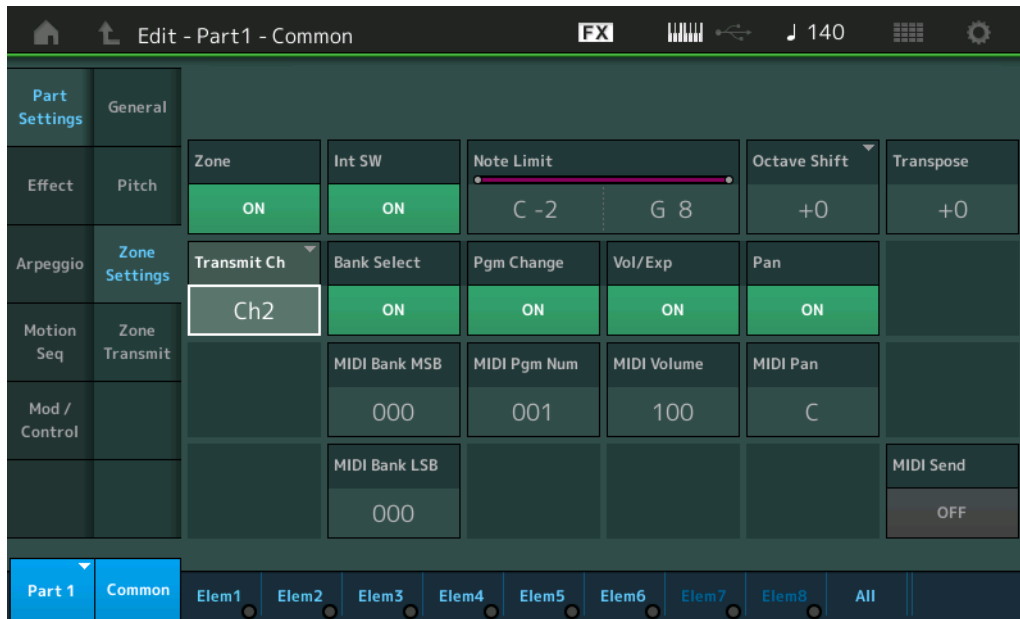
No visor Zone Setting, é possível definir parâmetros relacionados a zonas.

É possível dividir o teclado no máximo em oito áreas independentes (chamadas de "zonas"). Diferentes canais MIDI podem ser atribuídos a cada zona. Com isso, é possível controlar várias partes do gerador de tons multitimbre simultaneamente com um único teclado ou controlar as partes de um instrumento MIDI externo em vários canais diferentes além das partes internas do próprio sintetizador. Assim, na prática, você pode usar o MODX para fazer o trabalho de vários teclados.

Para ativar esse visor, selecione [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] e defina "Zone Master" como "ON". Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Part Settings] → [Zone Settings]



### Zone (Alternância entre zonas)

Determina se a função Zone está sendo usada (ativada) ou não (desativada). Quando esse parâmetro está desativado, todos os parâmetros a seguir não estarão disponíveis.

**Configurações:** Off, On

### Int SW (Chave interna)

Determina se as mensagens MIDI geradas ao tocar o teclado no intervalo da zona selecionada são transmitidas ou não ao gerador interno de tons.

**Configurações:** Off, On

### Transmit Ch (Canal de transmissão)

Determina o canal de transmissão MIDI da zona selecionada.

**Configurações:** Ch1–Ch16, Off

### Note Limit

Determina as notas mais graves e mais agudas do intervalo da zona selecionada. A zona selecionada soará somente quando você tocar notas dentro desse intervalo. Se você especificar a nota mais aguda primeiro e a nota mais grave depois, por exemplo, "C5 a C4", a faixa de notas cobrirá tanto "C-2 a C4" quanto "C5 a G8".

**Configurações:** C -2–G8

### Octave Shift

Determina o valor em oitavas pelo qual o alcance da zona é deslocado para cima ou para baixo. Você pode ajustar o deslocamento para cima ou para baixo até um alcance máximo de três oitavas.

**Configurações:** -3→+0 (Padrão)→+3

### Transpose

Determina o valor em semitom pelo qual o alcance da zona é deslocado para cima ou para baixo.

**Configurações:** -11→+0 (Padrão)→+11

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

**Bank Select (Transmitir seleção do banco)**

Determina se mensagens MSB/LSB da seleção de banco são ou não transmitidas ao gerador de tom externo. Não disponível quando Transmit Channel está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**Pgm Change (Transmitir alteração de programa)**

Determina se mensagens de alteração de programa são ou não transmitidas ao gerador de tom externo. Não disponível quando Transmit Channel está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**Vol/Exp (Transmitir volume/expressão)**

Determina se mensagens de volume são ou não transmitidas ao gerador de tom externo. Não disponível quando Transmit Channel está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**Pan (Transmitir panorâmica)**

Determina se mensagens de panorâmica são ou não transmitidas ao gerador de tom externo. Não disponível quando Transmit Channel está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**MIDI Bank MSB/LSB (MSB/LSB de seleção de banco)**

Determina os números de banco a serem transmitidos ao gerador de tom externo durante a seleção da apresentação. O banco consiste em valores de MSB e LSB. Não disponível quando "Transmit Bank Select" está desativado.

**Configurações:** 000–127

**MIDI Pgm Num (Número de alteração de programa)**

Determina o número de alteração de programa a ser transmitido ao gerador de tom externo durante a seleção da apresentação. Não disponível quando "Transmit Program Change" está definido como Off.

**Configurações:** 001–128

**MIDI Volume**

Determina o volume de transmissão ao gerador de tom externo durante a seleção da apresentação. Não disponível quando Transmit Volume/Expression está definido como Off.

**Configurações:** 0–127

**MIDI Pan**

Determina a panorâmica a ser transmitida ao gerador de tom externo durante a seleção da apresentação. Não disponível quando Transmit Pan está definido como Off.

**Configurações:** L64–C–R63

**MIDI Send**

Ao ativar esse parâmetro, MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume ou MIDI Pan é transmitido ao gerador de tom externo, dependendo da configuração da chave de transmissão.

Não disponível quando Transmit Channel está definido como Off ou quando todas as quatro chaves de transmissão estão desativadas.

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Copy or Exchange Elements

## Zone Transmit

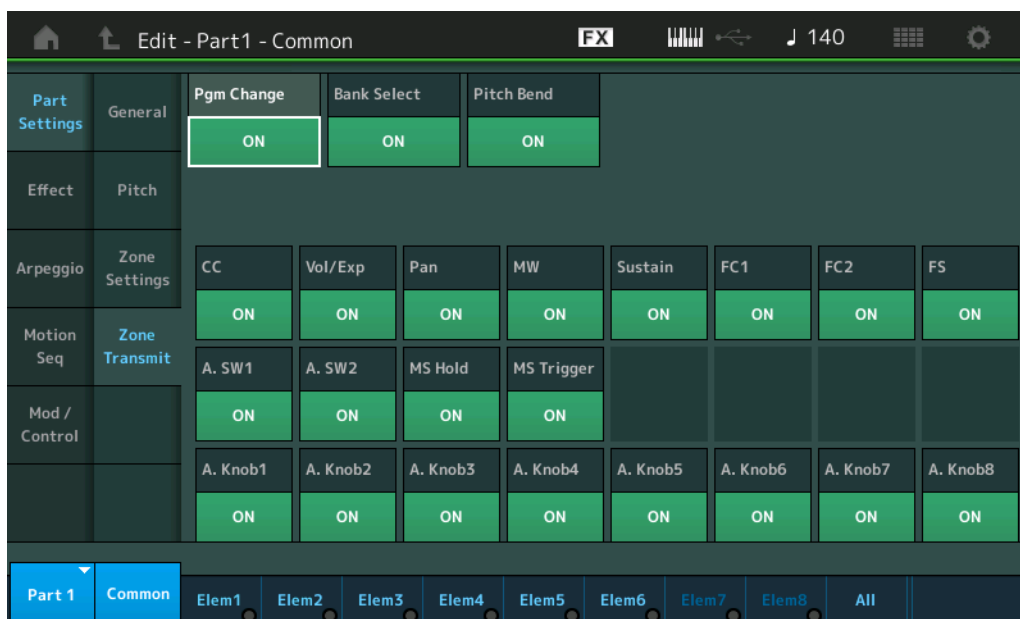
No visor Zone Transmit, é possível definir como cada zona individual afeta a transmissão de vários dados MIDI, como mensagens de alteração de controle e mensagens de alteração de programa. Quando o parâmetro em questão estiver ativado, a reprodução da zona selecionada transmitirá os dados MIDI correspondentes.

Nenhuma das configurações feitas nesse visor estará disponível quando "Transmit Ch" estiver definido como Off no visor Zone Setting.

Para ativar esse visor, selecione [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] e defina "Zone Master" como "ON". Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



### Pgm Change (Transmitir alteração de programa)

Determina se mensagens de alteração de programa são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

**Configurações:** Off, On

### Bank Select (Transmitir seleção do banco)

Determina se mensagens MSB/LSB da seleção de banco são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

### Pitch Bend (Transmitir curva de afinação)

Determina se mensagens de curva de afinação são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

**Configurações:** Off, On

### CC (Transmitir alteração de controle)

Determina se mensagens de alteração de controle são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

**Configurações:** Off, On

### Vol/Exp (Transmitir volume/expressão)

Determina se mensagens de volume são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

### Pan (Transmitir panorâmica)

Determina se mensagens de panorâmica são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

**MW (Transmitir com roda de modulação)**

Determina se as mensagens MIDI geradas com o uso da roda de modulação são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**Sustain (Transmitir sustentação)**

Determina se mensagens de sustentação são ou não transmitidas ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**FC1/FC2 (Transmitir controlador de pedal)**

Determina se as mensagens MIDI geradas com o pressionamento do controlador de pedal opcional são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**FS (Transmitir pedaleira)**

Determina se as mensagens MIDI geradas com o pressionamento da pedaleira opcional são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**A. SW1/A. SW2 (Transmitir chave atribuível)**

Determina se as mensagens MIDI geradas com o pressionamento dos botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**MS Hold (Transmitir suspensão do sequenciador de movimentos)**

Determina se as mensagens MIDI geradas com o pressionamento do botão [MOTION SEQ HOLD] são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**MS Trigger (Transmitir acionador do sequenciador de movimentos)**

Determina se as mensagens MIDI geradas com o pressionamento do botão [MOTION SEQ TRIGGER] são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**A.Knob1–8 (Transmitir botão giratório atribuível)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao usar os botões giratórios atribuíveis 1–4 (5–8) são transmitidas ou não ao gerador de tom externo.

Não disponível quando Transmit Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements

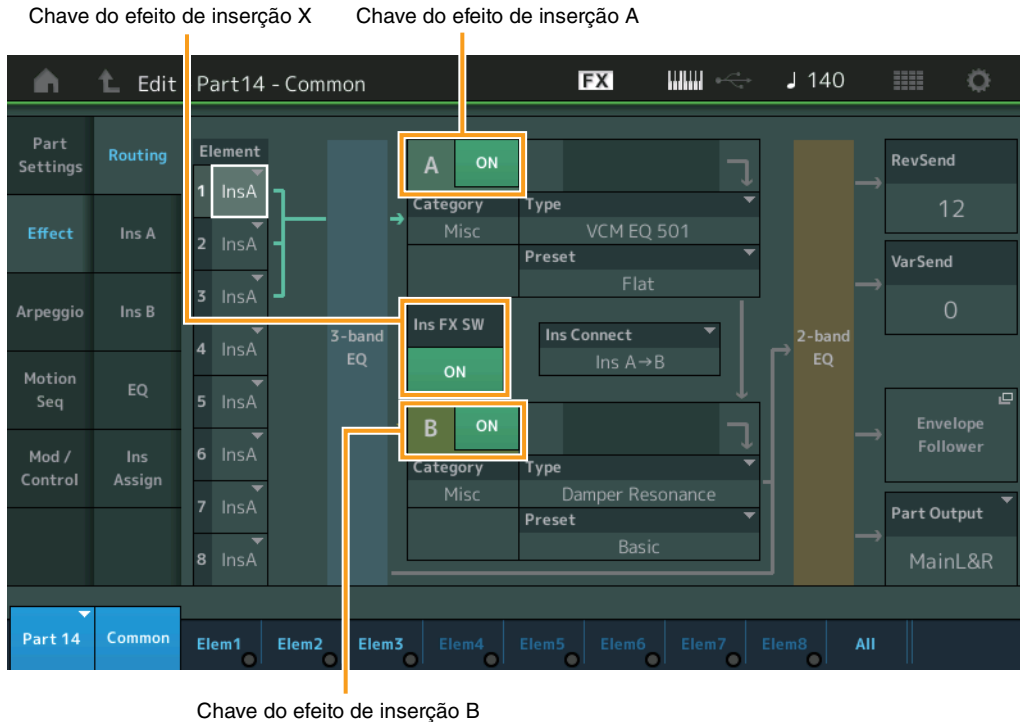
## Effect

## Routing

No visor Routing, é possível determinar as conexões de Efeito para partes.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Effect] à [Routing]



## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Copy or Exchange Elements

## Element 1–8 (Chave de conexão de elemento)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada elemento individual. A configuração "Thru" permite ignorar os efeitos de inserção do elemento especificado.

**Configurações:** Thru, InsA (Efeito de inserção A), InsB (Efeito de inserção B)

## Insertion FX Switch (Chave do efeito de inserção)

Determina se a função Insertion Effect A/B está ativa ou não.

Para as partes de 9 a 16, Ins FX SW é mostrado no centro da página, e o efeito de inserção da parte que está sendo editada no momento pode ser ativado ou desativado.

**Configurações:** Off, On

## Category (Categoria do efeito)

## Type (Tipo de efeito)

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Preset

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas.

**Configurações:** Para obter uma lista de todos os efeitos predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.



## Side Chain/Modulator (Parte para Side Chain/Modulador)

O recurso Side Chain/Modulador usa a saída de uma faixa para controlar um efeito em uma faixa diferente. Você pode especificar o tipo de efeito para ativar esse recurso de modo que os sinais de entrada para partes diferentes da selecionada ou para que o sinal de entrada de áudio possam controlar o efeito especificado. Ele pode não estar ativo dependendo do tipo de efeito específico. Aqui, você pode determinar a parte usada para o recurso Side Chain/Modulador. Não disponível quando você seleciona a mesma parte ou "Master" como a parte do modulador.

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

## Ins Connect (Tipo de conexão de inserção)

Determina o roteamento do efeito dos efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama no visor, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado. Para obter detalhes, consulte a seção "Conexão do efeito" (página 20) da "Estrutura básica".

**Configurações:** Parallel, Ins A→B, Ins B→A

## Rev Send (Emissão de reverberação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito de reverberação. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Var Send (Emissão de variação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito Variation. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Part Output (Seleção da saída da parte)

Determina a saída de áudio específica.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

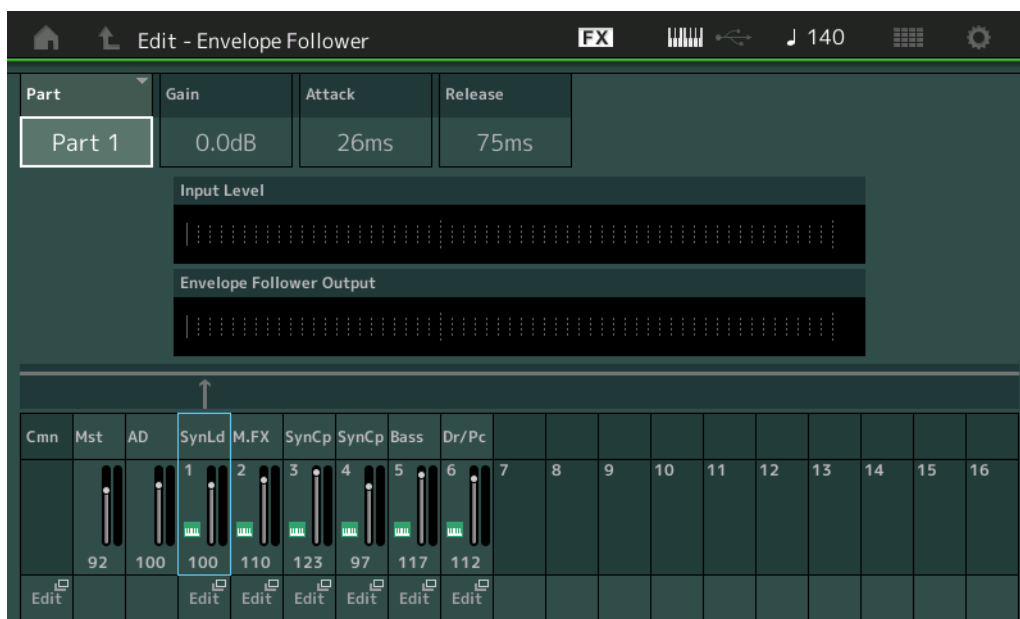
**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2...7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1...8) no terminal [USB TO HOST].

**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

## Envelope Follower

Acessa o visor Envelope Follower Setting. Para obter detalhes sobre o Envelope Follower, consulte "Bloco do Envelope Follower" (página 21) na "Estrutura básica".



## Part (Origem de entrada)

Exibe a parte como "Input Source" para o Envelope Follower selecionado.

**Configurações:** Master, AD, Part 1–Part 16

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements



Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

### Gain (Ganho do Envelope Follower)

Determina o ganho de entrada da origem de entrada definido em "Part".

**Configurações:** -24dB-0dB+24dB

### Attack (Ataque do Envelope Follower)

Determina o tempo de ataque do Envelope Follower.

**Configurações:** 1 ms-40 ms

### Release (Liberação do Envelope Follower)

Determina o tempo de liberação do Envelope Follower.

**Configurações:** 10 ms-680 ms

### Input Level

Indica o nível de entrada do sinal da origem de entrada definida em "Part".

### Envelope Follower Output

Indica o nível de saída do Envelope Follower.

### Edit

Acessa o visor Control Assign da parte de destino.

## Ins A (Efeito de inserção A)

## Ins B (Efeito de inserção B)

No visor Insertion Effect A/Insertion Effect B, é possível definir parâmetros relacionados ao efeito de inserção.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

Chave do efeito de inserção



Parâmetro do efeito

### Insertion FX Switch (Chave do efeito de inserção)

Determina se o efeito de inserção selecionado está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Category (Categoria do efeito)

### Type (Tipo de efeito)

Determina a categoria e o tipo do efeito de inserção selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

### Preset

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas.

**Configurações:** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

## Side Chain/Modulator (Parte para Side Chain/Modulator)

O recurso Side Chain/Modulator usa a saída de uma faixa para controlar um efeito em uma faixa diferente. Você pode especificar o tipo de efeito para ativar esse recurso de modo que os sinais de entrada para partes diferentes da selecionada ou para que o sinal de entrada de áudio possam controlar o efeito especificado. Ele pode não estar ativo dependendo do tipo de efeito específico.

Aqui, você pode determinar a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator.

Não disponível quando você seleciona a mesma parte ou "Master" como a parte do modulator.

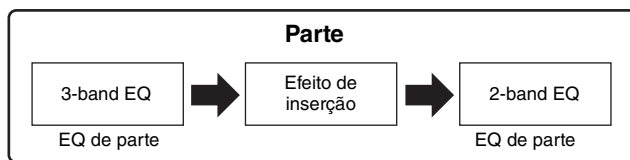
**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

## Effect Parameter (Parâmetro do efeito)

Os parâmetros de efeitos ativos diferem dependendo dos tipos de efeito selecionados. Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## EQ (Equalizador de partes)

No visor Part Equalizer, é possível definir parâmetros relacionados ao EQ de partes.



### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Effect] → [EQ]

EQ Low Gain	EQ Mid Gain	EQ Hi Gain
+0.75dB	+5.63dB	+7.50dB
EQ Low Freq	EQ Mid Freq	EQ Hi Freq
606.6Hz	1.67kHz	10.1kHz
EQ Mid Q		
0.7		

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

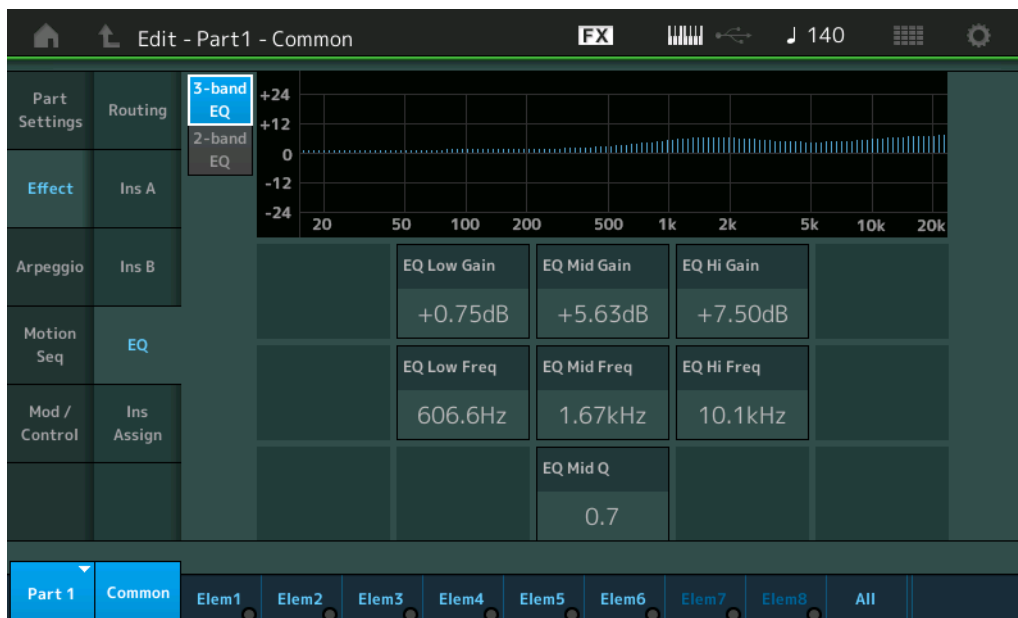
### 3-band EQ / 2-band EQ (Chave de equalizador de 3/2 bandas)

Alterna os visores entre os equalizadores de 3 e 2 bandas.

**Configurações:** 3-band EQ, 2-band EQ

#### ■ Quando "3-band EQ" está selecionado

Nesse visor, é possível definir as configurações do equalizador de 3 bandas.



#### EQ Low Gain (Ganho de graves do equalizador de 3 bandas)

Determina o nível de ganho da banda de graves.

**Configurações:** -12dB~+12dB

#### EQ Mid Gain (Ganho de médios do equalizador de 3 bandas)

Determina o nível de ganho da banda de médios.

**Configurações:** -12dB~+12dB

#### EQ Hi Gain (Ganho de agudos do equalizador de 3 bandas)

Determina o nível de ganho da banda de agudos.

**Configurações:** -12dB~+12dB

#### EQ Low Freq (Graves do equalizador de 3 bandas)

Determina a frequência da banda de graves.

**Configurações:** 50,1 Hz~2,00 kHz

#### EQ Mid Freq (Frequência de médios do equalizador de 3 bandas)

Determina a frequência da banda de médios.

**Configurações:** 139,7 Hz~10,1 kHz

#### EQ Hi Freq (Alta frequência do equalizador de 3 bandas)

Determina a frequência da banda de agudos.

**Configurações:** 503,8 Hz~14,0 kHz

#### EQ Mid Q (Q média do equalizador de 3 bandas)

Determina a largura de banda de equalização da banda média.

**Configurações:** 0,7~10,3

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

##### EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

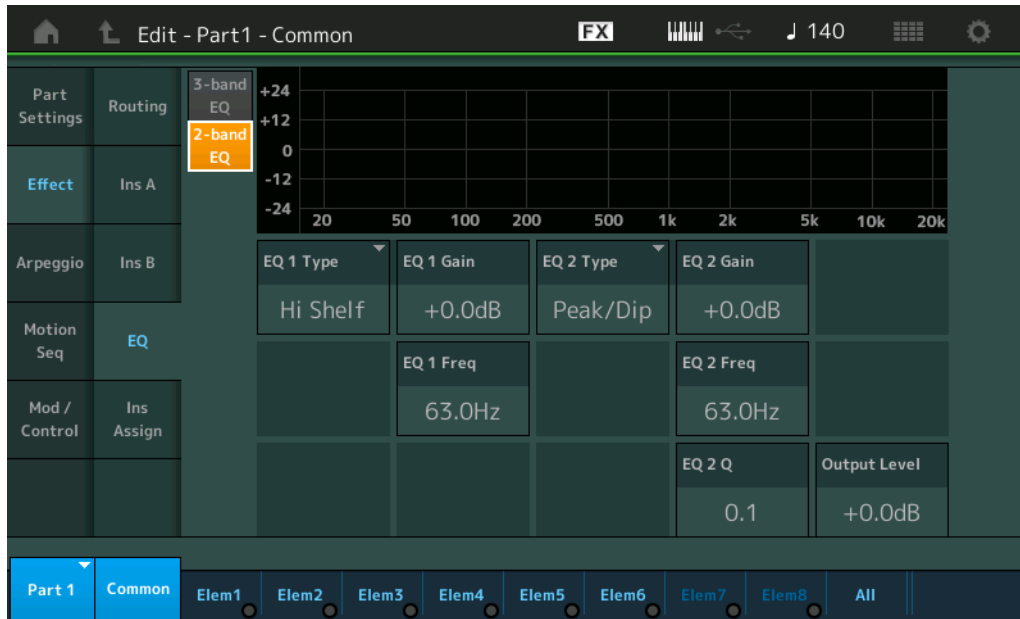
Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

## ■ Quando "2-band EQ" está selecionado

Nesse visor, é possível definir as configurações do equalizador de 2 bandas.



### EQ1 Type (Tipo de EQ1 de 2 bandas)/EQ2 Type (Tipo de EQ2 de 2 bandas)

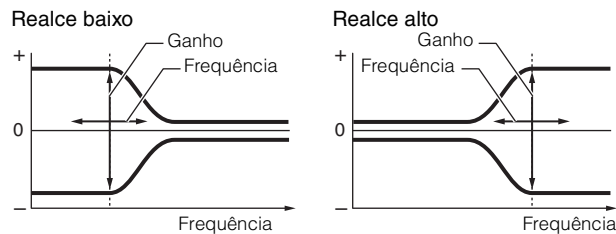
Determina o tipo de equalizador.

**Configurações:** Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

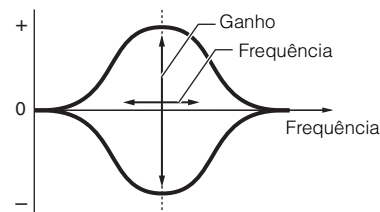
**Thru:** Essa configuração ignora os equalizadores, deixando o sinal inteiro intacto.

**LPF/HPF:** Essa configuração transmite apenas os sinais acima ou abaixo da frequência de corte.

**Low Shelf/Hi Shelf:** Essa configuração atenua/reforça o sinal em frequências acima ou abaixo da configuração de frequência especificada



**Peak/Dip:** Essa configuração atenua/reforça o sinal na configuração de frequência especificada.



### EQ 1 Gain (Ganho de EQ1 de 2 bandas)/EQ 2 Gain (Ganho de EQ2 de 2 bandas)

Determina o nível de ganho da frequência definida em "EQ1 Freq" ou em "EQ2 Freq".

Inativo quando "EQ Type" está definido como "Thru", "LPF" ou "HPF".

**Configurações:** -12dB~+12dB

### EQ 1 Freq (Frequência de EQ1 de 2 bandas)/EQ 2 Freq (Frequência de EQ2 de 2 bandas)

Determina a frequência a ser atenuada/reforçada.

Inativo quando "EQ Type" está definido como "Thru".

**Configurações:** 63 Hz~18,0 Hz

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

#### EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

**EQ 1 Q (Q de EQ1 de 2 bandas)/EQ 2 Q (Q de EQ2 de 2 bandas)**

Determina a largura de banda de equalização da frequência definida em "EQ 1 Freq/EQ2 Freq". Disponível apenas quando "EQ Type" está definido como "Peak/Dip".

**Configurações:** 0,1–12,0

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a estrutura de EQ, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Output Level (Nível de saída de 2 bandas)**

Determina o nível de saída do equalizador de 2 bandas.

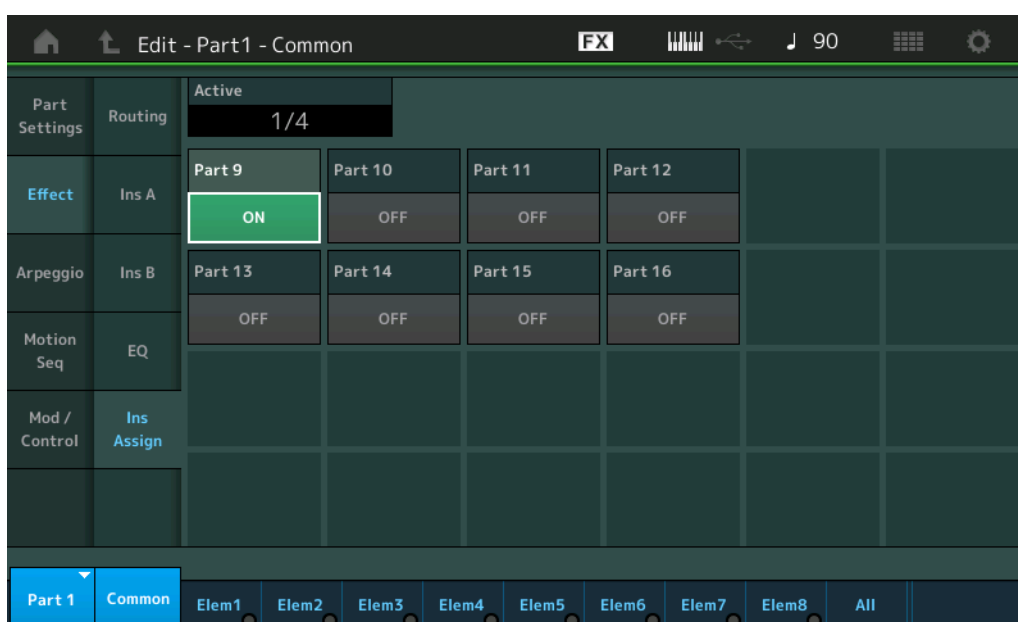
**Configurações:** -12dB+12dB

**Ins Assign (Atribuição de inserção)**

No visor Insertion Assign, é possível definir o efeito de inserção das partes de 9 a 16.

**Operação**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Effect] à [Ins Assign]

**Active (Parte ativa)**

Mostra o número de partes para as quais Ins FX SW está definido como ON. O número que segue a barra (/) é o número máximo de efeitos de inserção que podem ser definidos como ON ao mesmo tempo.

**Part 9–Part 16**

Ativa/desativa o efeito de inserção das partes de 9 a 16.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** O efeito de inserção das partes de 1 a 8 fica sempre ativado.

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

## Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

## Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Copy or Exchange Elements

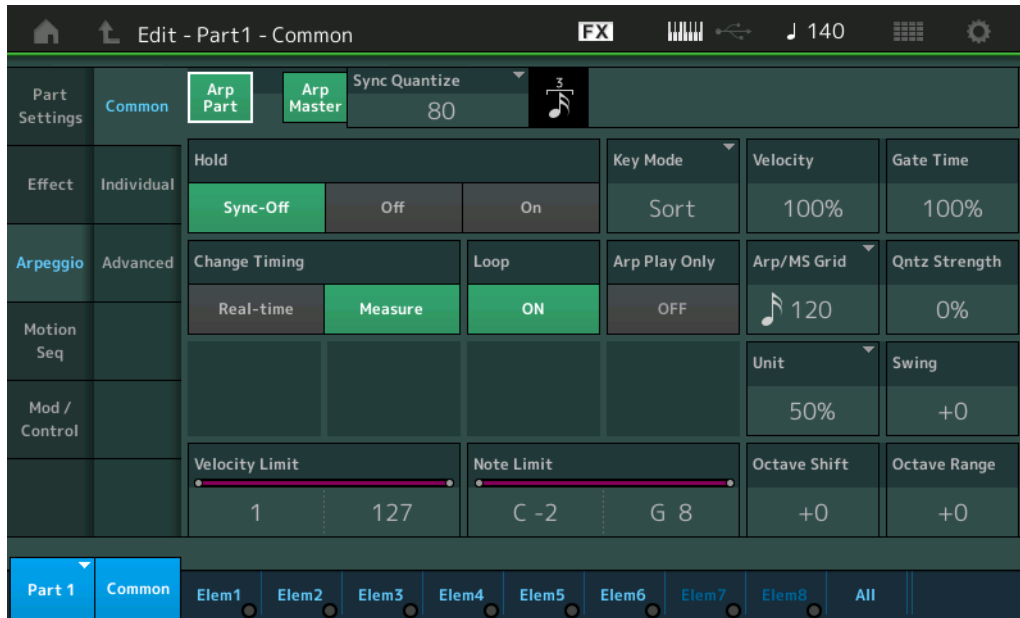
## Arpeggio

### Common

No visor Common, é possível definir os parâmetros relacionados aos arpejos da parte.

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Arpeggio] à [Common]



### Arp Part (Chave Arpeggio da parte)

Determina se o arpejo da parte selecionada está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Arp Master (Chave mestra de arpejo)

Determina se o arpejo da apresentação inteira está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Sync Quantize (Valor de quantificação de sincronia)

Determina a duração real na qual a reprodução do próximo arpejo será iniciada quando você a acionar durante a reprodução dos arpejos para partes. Quando configurado como "off", o próximo arpejo será iniciado assim que você o acionar. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução em sinais de relógio.

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

### Hold

Determina se o arpejo continua a ser executado depois de as teclas terem sido soltas.

**Configurações:** Sync-off, Off, On

**Sync-off:** A reprodução do arpejo continua silenciosamente, ainda que você solte as teclas. Pressionar qualquer tecla ativa a reprodução do arpejo novamente, e ele é ouvido do ponto no ciclo em que a reprodução foi retomada.

**Off:** O arpejo toca somente quando as teclas estão pressionadas.

**On:** O arpejo se repete automaticamente, ainda que você solte as teclas.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Key Mode

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

**Configurações:** Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

**Sort:** Quando você toca notas específicas (por exemplo, as notas de um acorde), a mesma sequência é tocada, não importa em que ordem essas notas sejam tocadas.

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

**Direct:** Os eventos de nota da sequência de arpejo não são reproduzidos; somente as notas tocadas no teclado são ouvidas. Quando o arpejo é reproduzido, os eventos como Pan e Brightness são aplicados ao som da apresentação no teclado. Use essa configuração quando os tipos de arpejo incluírem dados sem notas ou quando você configurar a categoria de arpejo como Control.

**Sort+Drct:** O arpejo é reproduzido de acordo com a configuração Sort, e as notas pressionadas também são tocadas.

**Thru+Drct:** O arpejo é reproduzido de acordo com a configuração Thru, e as notas pressionadas também são tocadas.

## Velocity (Taxa de velocidade)

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocada em relação ao valor original. Se o valor de velocidade resultante for 0, ele será definido como 1. Se o valor de velocidade resultante for maior que 128, ele será definido como 127.

**Configurações:** 0%–200%

## Gate Time (Taxa de tempo do gate)

Determina o quanto do tempo do gate (duração) das notas de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Se o valor de tempo do gate resultante for 0, ele será definido como 1.

**Configurações:** 0%–200%

## Change Timing

Determina a duração de tempo real na qual o tipo de arpejo é alternado quando outro tipo é selecionado durante a reprodução do arpejo. Quando configurado como "Real-time", o tipo de arpejo é alterado imediatamente. Quando definido como "Measure", o tipo de arpejo é alternado em cima do compasso seguinte.

**Configurações:** Real-time, Measure

## Loop

Determina se o arpejo é tocado uma única vez ou continuamente enquanto as notas estão pressionadas.

**Configurações:** Off, On

## Arp Play Only (Somente reprodução de arpejo)

Determina se a parte atual só reproduz os eventos de nota da reprodução do arpejo. Quando esse parâmetro está ativado, somente os eventos de nota da reprodução do arpejo afetam o bloco gerador de tom.

**Configurações:** Off, On

## Arp/MS Grid (Grade de arpejo/sequenciador de movimentos)

Determina o tipo de nota que serve como base para Quantize ou Swing. O valor do parâmetro é exibido em relógios.

No caso do sequenciador de movimentos, esse valor de parâmetro é um comprimento de uma etapa.

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

## Qntz Strength (Intensidade da quantização)

Esse parâmetro define a "intensidade" com a qual os eventos de nota são estendidos até a batida de quantização definida em "Arp/MS Grid". Uma configuração de 100% produz uma duração exata definida "Arp/MS Grid". Uma configuração de 0% não resulta em quantização.

**Configurações:** 0%–100%

## Unit (Multiplicação de unidade da parte)

Ajusta o tempo da reprodução do arpejo. Usando esse parâmetro, você pode criar um arpejo diferente do original.

**Configurações:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common:** O valor definido em Unit Multiply, comum a todas as partes, será aplicado.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Swing

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

- +1 e superior: atraza as notas do arpejo.
- -1 e inferior: adianta as notas do arpejo.
- 0: A duração exata definida pelo valor de "Arpeggio/Motion Sequencer Grid", resultando na ausência de swing.

O uso equilibrado dessa configuração permite criar ritmos de equilíbrio e sensações de tercetos, como Shuffle e Bounce.

**Configurações:** -120--+120

## Velocity Limit (Limite de velocidade do arpejo)

Determina os valores mínimo e máximo de velocidade de resposta do arpejo. Cada arpejo só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de sua faixa de velocidade especificada. Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, por exemplo, "93 a 34", a faixa de velocidade cobrirá tanto o intervalo "1 a 34" como o intervalo "93 a 127".

**Configurações:** 1–127

## Note Limit (Limite de notas de arpejo)

Determina as notas mais graves e mais agudas no intervalo de notas do arpejo. Cada arpejo só emitirá sons para notas reproduzidas dentro do seu intervalo especificado. Se você especificar a nota mais aguda primeiro e a nota mais grave depois, por exemplo, "C5 a C4", a faixa de notas cobrirá tanto "C-2 a C4" quanto "C5 a G8".

**Configurações:** C -2–G8

## Octave Shift (Mudança de oitava de saída do arpejo)

Altera a afinação do arpejo para cima ou para baixo nas oitavas.

**Configurações:** -10--+0--+10

## Octave Range (Faixa de oitavas do arpejo)

Especifica o intervalo máximo de arpejo em oitavas.

**Configurações:** -3--+0--+3

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements



## Individual

No visor Individual, é possível definir parâmetros correspondentes às seleções de arpejo de 1 a 8. Tocar em uma configuração de tipo de arpejo acessa um menu. No menu exibido, toque em [Search] para acessar o visor Arpeggio Category Search (página 180) e toque em [Number] para determinar o tipo de arpejo ao especificar o número do arpejo.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Arpeggio] à [Individual]

Configurações de tipo de arpejo



### Arp Part (Chave Arpeggio da parte)

### Arp Master (Chave mestra de arpejo)

### Sync Quantize (Valor de quantificação de sincronia)

Igual ao visor Common.

### Arp (Seleção do arpejo)

Seleciona o arpejo desejado armazenado como seleção de arpejo.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar arpejos. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar arpejos" (página 86).

**Configurações:** 1–8

### Category (Categoria de arpejo)

Indica a categoria de arpejo selecionada.

**Configurações:** Consulte a "Lista de categorias de arpejo" na página 11.

### Sub (Subcategoria de arpejo)

Indica a subcategoria de arpejo selecionada.

**Configurações:** Consulte a "Lista de subcategorias de arpejo" na página 11.

### Name (Nome do arpejo)

Indica o nome do arpejo selecionado.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Velocity (Taxa de velocidade)

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocada em relação ao valor original. Se o valor de velocidade resultante for 0, ele será definido como 1. Se o valor de velocidade resultante for maior que 128, ele será definido como 127.

**Configurações:** -100%→+100%

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Gate Time (Taxa de tempo do gate)

Determina o quanto do tempo do gate (duração) das notas de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Se o valor de tempo do gate resultante for 0, ele será definido como 1.

**Configurações:** -100%+100%

## ■ Copiar ou trocar arpejos

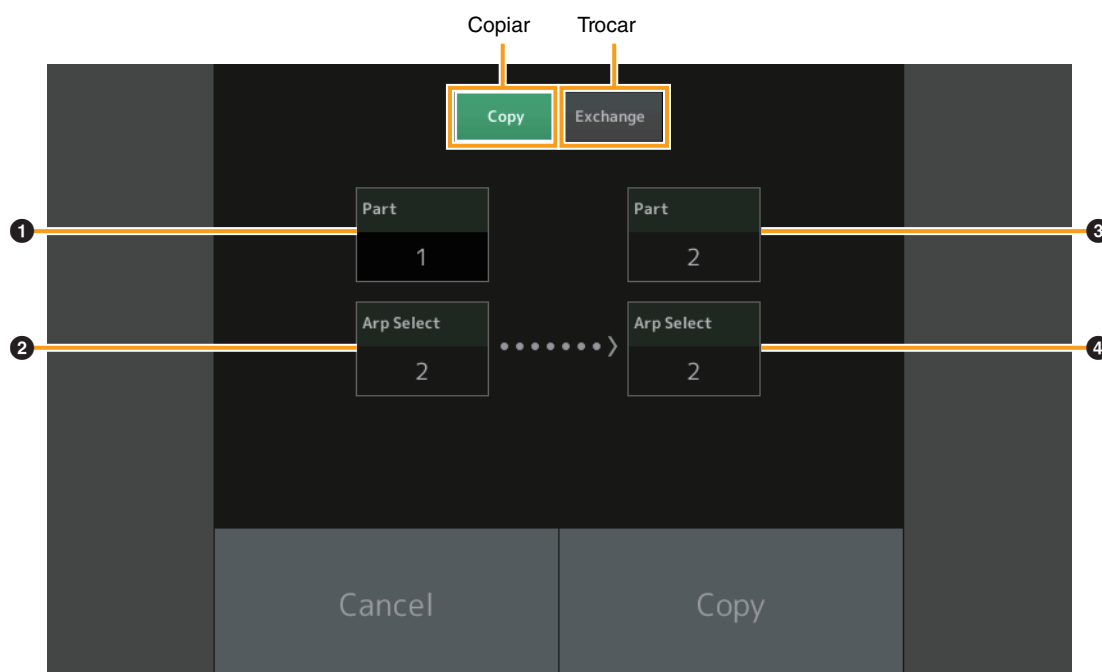
É possível copiar ou trocar os tipos de arpejo.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Selecione a parte a ser copiada → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]

ou

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Selecione a parte a ser copiada → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Selecione "All" em "Arp Select" ao copiar entre partes diferentes.

### Copy

Tocar nesse botão ativa a função de copiar o tipo de arpejo.

### Exchange

Tocar nesse botão ativa a função de trocar o tipo de arpejo.

### ❶ Parte a ser copiada ou trocada

**OBSERVAÇÃO** A parte selecionada no momento é definida automaticamente, e não é possível alterar essa configuração.

### ❷ Seleção de arpejo a ser copiado ou trocado

### ❸ Copiar ou trocar a parte de destino

### ❹ Copiar ou trocar a seleção de arpejo de destino

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

▶ Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

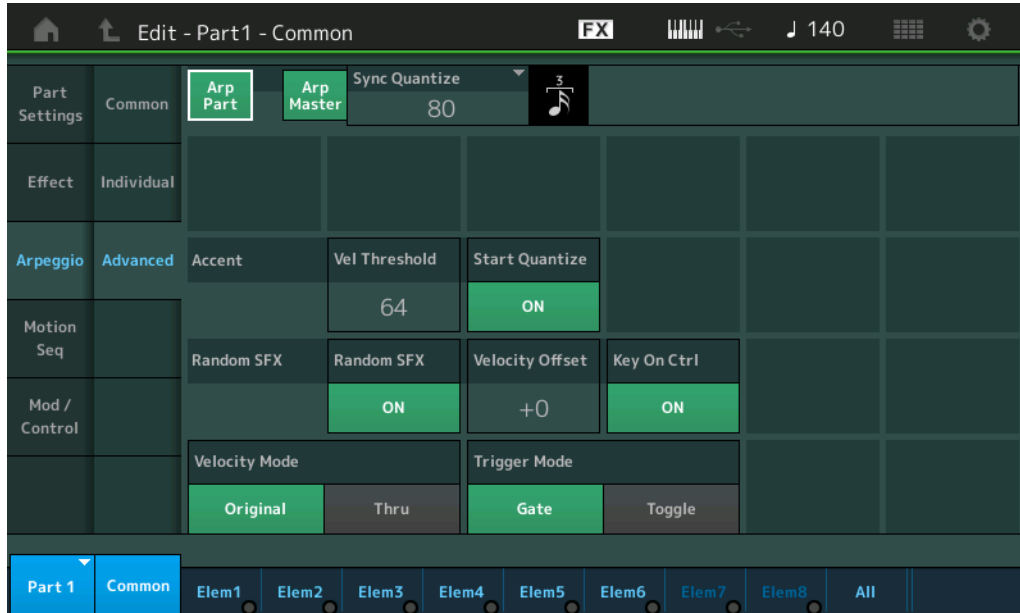
### Copy or Exchange Elements

## Advanced

No visor Advanced, é possível definir parâmetros avançados relacionados à função de arpejo.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Arpeggio] à [Advanced]



### Arp Part (Chave Arpeggio da parte)

### Arp Master (Chave mestra de arpejo)

### Sync Quantize (Valor de quantificação de sincronia)

Igual ao visor Common.

### Accent Vel Threshold (Limite de velocidade do timbre)

Determina a velocidade mínima que acionará a frase de timbre.

Frases de timbre são compostas por dados de sequência incluídos em alguns tipos de arpejo, reproduzidos somente quando as notas são tocadas em uma velocidade maior (mais forte) que a especificada no parâmetro Accent Velocity Threshold. Se for difícil tocar nas velocidades necessárias para acionar a frase de timbre, configure o parâmetro "Accent Vel Threshold" (Limite de velocidade do timbre) como um valor menor.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam essa função, consulte o documento PDF Lista de dados.

**Configurações:** off, 1–127

### Accent Start Quantize

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

**Configurações:** off, on

### Random SFX

Determina se Random SFX está ativo ou não.

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

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre os tipos de arpejo que usam essa função, consulte a "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF Lista de dados.

**Configurações:** off, on

### Random SFX Velocity Offset

Determina o valor do deslocamento pelo qual as notas de Random SFX são alternadas das velocidades originais.

**Configurações:** -64+0+63

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Random SFX Key On Ctrl (Tecla Random SFX sob controle)

Quando definido como "on", o som do Random SFX é reproduzido na velocidade gerada pela reprodução de cada nota. Quando definido como "off", um som especial do Random SFX é reproduzido com a velocidade pré-programada.

**Configurações:** off, on

## Velocity Mode

Ajusta a velocidade das notas do arpejo.

**Configurações:** Original, Thru

**Original:** O arpejo é reproduzido com a velocidade definida para o tipo de arpejo.

**Thru:** O arpejo é reproduzido de acordo com a velocidade de sua execução.

## Trigger Mode

Quando definido como "Gate", pressionar a nota inicia a reprodução do arpejo; soltá-la interrompe a reprodução. Quando definido como "Toggle", pressionar a nota inicia a reprodução do arpejo; soltá-la interrompe a reprodução.

**Configurações:** Gate, Toggle

## Motion Seq (Sequenciador de movimentos)

### Common

No visor Common, é possível definir os parâmetros relacionados ao sequenciador de movimentos da parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Motion Seq] à [Common]



### Common Clock Swing (Swing comum)

Determina o swing do arpejo/sequenciador de movimentos da apresentação inteira. Valor de deslocamento do swing do arpejo/sequenciador de movimentos de cada parte.

**Configurações:** -120+120

### Common Clock Unit (Multiplicação de unidade comum)

Ajusta o tempo de reprodução do arpejo/sequenciador de movimentos de toda a apresentação. Esse parâmetro é aplicado à parte quando o parâmetro Unit Multiply do arpejo/sequenciador de movimentos da parte está definido como "Common".

Usando esse parâmetro, você pode criar um tipo de arpejo/sequenciador de movimentos diferente do original.

**Configurações:** 50%–400%

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

▶ Advanced

#### ▶ Motion Seq

▶ Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

#### Copy or Exchange Elements

### Common Arp Gate Time (Tempo do gate do arpejo comum)

Determina a taxa de tempo do gate (duração) do arpejo da apresentação inteira. Este é o valor de deslocamento da taxa de tempo do gate do arpejo de cada parte.

**Configurações:** -100%+100%

### Common Arp Velocity (Taxa de velocidade do arpejo comum)

Determina a taxa de velocidade do arpejo da apresentação inteira. Este é o valor de deslocamento da taxa de velocidade do arpejo de cada parte.

**Configurações:** -100%+100%

### Common Motion Seq Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos comum)

Determina a amplitude do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Amplitude" determina como toda a sequência de movimentos é modificada.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Amplitude, que é também o valor de deslocamento de Lane Amplitude. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Amplitudes desloquem a configuração de Amplitude na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa).

**Configurações:** -64+63

### Common Motion Seq Shape (Forma do pulso do sequenciador de movimentos comum)

Determina a forma do pulso do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. Isso altera a forma da curva de etapa da sequência.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Pulse Shape, que é também o valor de deslocamento de Lane Pulse. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Pulse Shapes desloquem a configuração de Pulse Shape para o parâmetro na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa, e "Control" está ativado para o parâmetro).

**Configurações:** -100+100

### Common Motion Seq Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos comum)

Determina a suavidade do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Suavidade" é o grau em que o tempo da sequência de movimentos é suavemente alterado.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Smoothness, que é também o valor de deslocamento de Lane Smoothness. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Smoothnesses desloquem a configuração de Smoothness para o parâmetro na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa).

**Configurações:** -64+63

### Common Motion Seq Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos comum)

Determina a aleatoriedade do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Aleatoriedade" é o grau em que o valor da etapa da sequência de movimentos é aleatoriamente alterado.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Random quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64+63

### Part Clock Swing (Swing de relógio)

Determina o swing do arpejo/sequenciador de movimentos da parte selecionada. Esse parâmetro atrasa as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio.

- +1 e superior: atrasa as notas do arpejo.
- -1 e inferior: adianta as notas do arpejo.
- 0: A duração exata definida pelo valor de "Arpeggio/Motion Sequencer Grid", resultando na ausência de swing.

O uso equilibrado dessa configuração permite criar ritmos de equilíbrio e sensações de tercetos, como Shuffle e Bounce.

**Configurações:** -120+120

### Part Clock Unit (Multiplicação de unidade da parte)

Ajusta o tempo de reprodução de arpejo/sequenciador de movimentos para a parte selecionada.

**Configurações:** 50%–400%, Common

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common:** O valor definido em Unit Multiply, comum a todas as partes, será aplicado.

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

▶ Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

#### Copy or Exchange Elements

### Part Arp Gate Time (Tempo do gate do arpejo da parte)

Determina o quanto do tempo do gate (duração) das notas de arpejo é deslocado em relação ao valor original. Este é o valor de deslocamento da taxa de tempo do gate ([página 86](#)) da configuração Arpeggio Select.

**Configurações:** 0%–200%

### Part Arp Velocity (Taxa de velocidade do arpejo da parte)

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocada em relação ao valor original. Este é o valor de deslocamento da taxa de velocidade ([página 85](#)) da configuração Arpeggio Select.

**Configurações:** 0%–200%

### Part Motion Seq Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a amplitude do sequenciador de movimentos da parte selecionada.

Este é o valor de deslocamento de Lane Motion Seq Amplitude ([página 93](#)) quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64+63

### Part Motion Seq Shape (Forma do pulso do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a forma do pulso do sequenciador de movimentos da parte selecionada.

Este é o valor de deslocamento de Lane Motion Seq "Step Curve Parameter" ([página 94](#)) quando "MS FX" está ativado para a faixa e "Control" está ativado para o parâmetro.

**Configurações:** -100+100

### Part Motion Seq Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a suavidade do sequenciador de movimentos da parte selecionada.

Este é o valor de deslocamento para Lane Motion Seq Smoothness ([página 93](#)) quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64+63

### Part Motion Seq Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos da parte)

Determina a aleatoriedade do sequenciador de movimentos da parte selecionada. "Aleatoriedade" é o grau em que o valor da etapa da sequência de movimentos é aleatoriamente alterado.

**Configurações:** 0–127

### Arp/MS Grid (Grade de arpejo/sequenciador de movimentos)

Determina o tipo de nota que serve como base para Quantize ou Swing. O valor do parâmetro é exibido em relógios.

No caso do sequenciador de movimentos, esse valor de parâmetro é um comprimento de uma etapa.

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

Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

▶ Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

## Lane

No visor Lane, é possível definir os parâmetros de cada faixa do sequenciador de movimentos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Motion Seq] à [Lane]



### Motion Seq Master SW (Chave mestra do sequenciador de movimentos)

Determina se o sequenciador de movimentos da apresentação inteira está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Motion Seq Part SW (Chave da parte do sequenciador de movimentos)

Determina se o sequenciador de movimentos da parte selecionada está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Lane SW (Chave de faixa)

Determina se cada faixa está ou não ativa. Até quatro faixas do sequenciador de movimentos podem ser usadas para uma parte, e até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para a apresentação inteira. Quando desativado, os parâmetros relacionados à faixa correspondente não serão exibidos.

**Configurações:** Off, On

### MS FX (Recepção de efeitos do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina se a faixa selecionada é ou não afetada por operações do botão giratório quando "ARP/MS" é selecionado com o botão giratório [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] de função.

**Configurações:** Off, On

### Trigger (Recepção de acionamento do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina se a faixa selecionada recebe ou não o sinal gerado pelo botão [MOTION SEQ TRIGGER]. Quando ativado, a sequência de movimentos será iniciada no ponto em que você pressionar o botão [MOTION SEQ TRIGGER].

**Configurações:** Off, On

### Sequence Select (Seleção da sequência de movimentos da faixa)

Selecione a sequência de movimentos desejada.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar sequências de movimento. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar sequências de movimentos" (página 95).

**Configurações:** 1-8

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

#### Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements



## Sync (Sincronização do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina se a reprodução da sequência de movimentos aplicada ao destino (definido no visor Control Assign (página 100)) é sincronizada com o tempo, a batida ou o arpejo da apresentação.

**Configurações:** Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (quando Lane 2–4 é selecionado)

**Off:** O sequenciador de movimentos da faixa é reproduzido de acordo com seu próprio relógio e não é sincronizado com um relógio externo.

**Tempo:** O sequenciador de movimentos da faixa é sincronizado com o tempo da apresentação.

**Beat:** O sequenciador de movimentos da faixa é sincronizado com a batida.

**Arp:** O sequenciador de movimentos da faixa é sincronizado com a primeira batida do compasso do arpejo tocado no momento.

**Lane 1:** O sequenciador de movimentos da faixa é sincronizado com a faixa 1.

## Speed (Velocidade do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina a velocidade da reprodução da sequência de movimentos.

Disponível somente quando "Lane Motion Sequencer Sync" está definido como "Off".

**Configurações:** 0–127

## Unit Multiply (Multiplicação de unidade do sequenciador de movimentos da faixa)

Ajusta o tempo de reprodução do sequenciador de movimentos da faixa selecionada.

Disponível quando o parâmetro Lane Motion Sequencer Sync está definido como algo diferente de "Off" e "Lane 1".

**Configurações:** 50%–6400%, Common, Arp

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

**Common:** O valor definido em Unit Multiply, comum a todas as partes, será aplicado.

**Arp:** O valor definido em Arpeggio Unit Multiply para a parte selecionada será aplicado.

## Key On Reset (Redefinição ativada do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina se a reprodução da sequência de movimentos é ou não interrompida quando você toca o teclado.

Esse parâmetro está ativo quando o parâmetro Lane Motion Sequencer Sync está definido como algo diferente de "Arp" e "Lane 1".

Além disso, esse parâmetro não está disponível quando "Trigger" está definido como "On".

**Configurações:** Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** A sequência é redefinida com cada nota que você toca e é iniciada desde o começo.

**1st-On:** A sequência é redefinida com cada nota que você toca e inicia o sequenciador desde o começo. Se você tocar uma segunda nota enquanto a primeira ainda estiver pressionada, a sequência continuará a ser executada de acordo com a mesma fase acionada pela primeira nota, em outras palavras, a sequência só será redefinida se a primeira nota for solta antes de a segunda nota ser tocada.

## Loop (Loop do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina se a reprodução da sequência de movimentos ocorre uma vez ou repetidamente.

Disponível quando o parâmetro Lane Motion Sequencer Sync está definido como algo diferente de "Lane 1".

**Configurações:** Off, On

## Velocity Limit (Limite de velocidade do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina os valores mínimo e máximo de velocidade de resposta da sequência de movimentos.

Disponível quando o parâmetro Lane Motion Sequencer Sync está definido como algo diferente de "Lane 1".

**Configurações:** 1–127

## Cycle (Ciclo do sequenciador de movimentos da faixa)

Seleciona a duração da etapa desejada para a sequência de movimentos.

**Configurações:** 1–16

## Load Sequence

Carrega dados de sequência de movimentos na memória do usuário. Para obter detalhes sobre carregamento, consulte "Load" (página 198).

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

#### Lane

#### Mod/Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc/Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level/Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

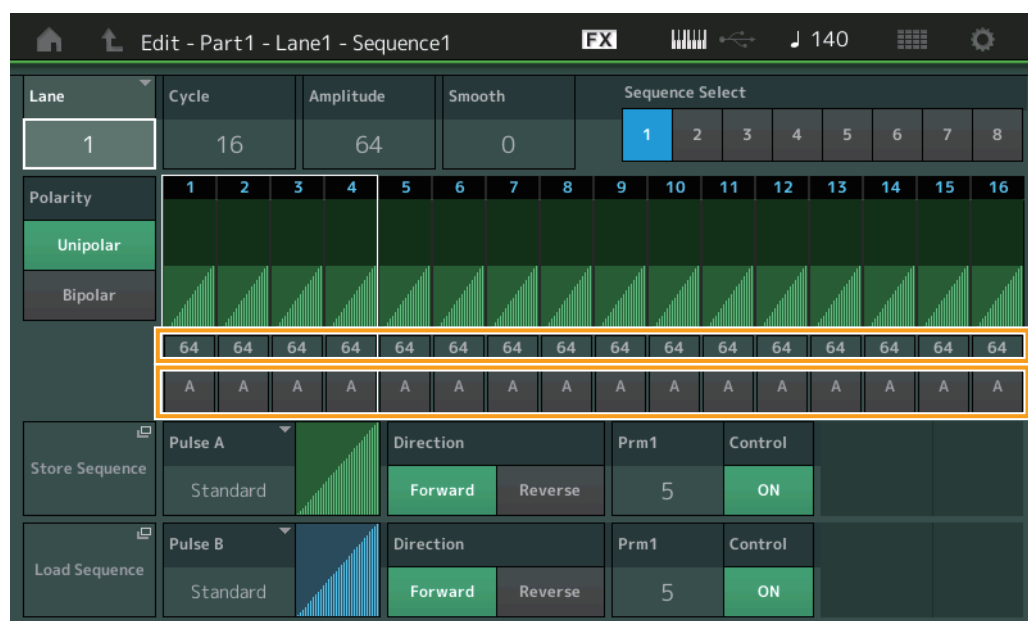
### Copy or Exchange Elements



## Edit Sequence

Acessa o visor Motion Sequence Setting. É possível criar uma sequência personalizada que consiste em até dezesseis etapas.

Motion Seq Step Value (Valor da etapa do sequenciador de movimentos da faixa)



Motion Seq Step Type (Tipo de etapa do sequenciador de movimentos da faixa)

### Lane (Faixa de seleção atual)

Indica a faixa selecionada no momento. Esse parâmetro não é exibido quando Lane Switch está desativado.

**Configurações:** 1-4

### Cycle (Ciclo do sequenciador de movimentos da faixa)

Seleciona a duração da etapa desejada para a sequência de movimentos.

**Configurações:** 1-16

### Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina como toda a sequência de movimentos é modificada.

**Configurações:** 0-127

### Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina a suavidade da mudança de tempo da sequência de movimentos.

**Configurações:** 0-127

### Sequence Select (Seleção da sequência de movimentos da faixa)

Determina a seleção da sequência de movimentos.

Depois de selecionar um tipo e de pressionar [SHIFT] + [EDIT], você poderá copiar ou trocar sequências de movimento. Para obter detalhes, consulte "Copiar ou trocar sequências de movimentos" (página 95).

**Configurações:** 1-8

### Polarity (Polaridade do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina a polaridade da sequência.

**Configurações:** Unipolar, Bipolar

**Unipolar:** Unipolar muda apenas em uma direção positiva de um valor de parâmetro base de acordo com a sequência.

**Bipolar:** Bipolar muda nos sentidos positivo e negativo de um valor de parâmetro base.

### Motion Seq Step Value (Valor da etapa do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina o valor da etapa da sequência de movimentos. É possível controlar o valor das etapas de 1-4, 5-8, 9-12 ou 13-16 usando os controles deslizantes 1-4 (5-8/9-12/13-16), dependendo da posição do cursor no visor.

**Configurações:** 0-127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

#### Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

### Motion Seq Step Type (Tipo de etapa do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina cada tipo de etapa da sequência de movimentos. É possível alternar entre os tipos de etapa A e B das etapas de 1–8 ou 9–16 usando os botões SCENE [1/5]–[4/8], dependendo da posição do cursor no visor.

**Configurações:** A, B

### Pulse A/Pulse B (Tipo de curva da etapa do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina o tipo de curva do parâmetro para "Pulse A" e "Pulse B" individualmente. "Motion Seq Step Type", descrito acima, determina qual curva definida aqui é usada para cada etapa.

**Configurações:** Para Preset Bank: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold  
 Para obter detalhes, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.  
 Para User Bank: User 1–32  
 Quando um arquivo de Library é lido: Curvas na Biblioteca 1–8

### Direction (Direção da curva de etapa do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina a direção da curva de etapa da sequência de movimentos.

**Configurações:** Forward, Reverse

### Prm1/Prm2 (Parâmetro da curva de etapa do sequenciador de movimentos da faixa)

Ajusta a forma da curva de etapa da sequência de movimentos.

Esse parâmetro não está disponível dependendo do tipo de curva. Além disso, o intervalo de valores de parâmetros disponíveis difere dependendo do tipo de curva.

### Control (Chave de controle da forma da curva do sequenciador de movimentos da faixa)

Determina se a forma da curva de etapa da sequência de movimentos deve ou não ser controlada com a operação de botões giratórios. Esse parâmetro é exibido somente quando "MS FX" está definido como On. Além disso, esse parâmetro não está disponível dependendo do tipo de curva.

**Configurações:** Off, On

### Store Sequence

Armazena os dados de sequência editados. Para obter detalhes sobre como armazenar dados, consulte "Store/Save" ([página 201](#)).

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

▶ Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## ■ Copiar ou trocar sequências de movimentos

É possível copiar ou trocar as sequências de movimentos.

### Operação

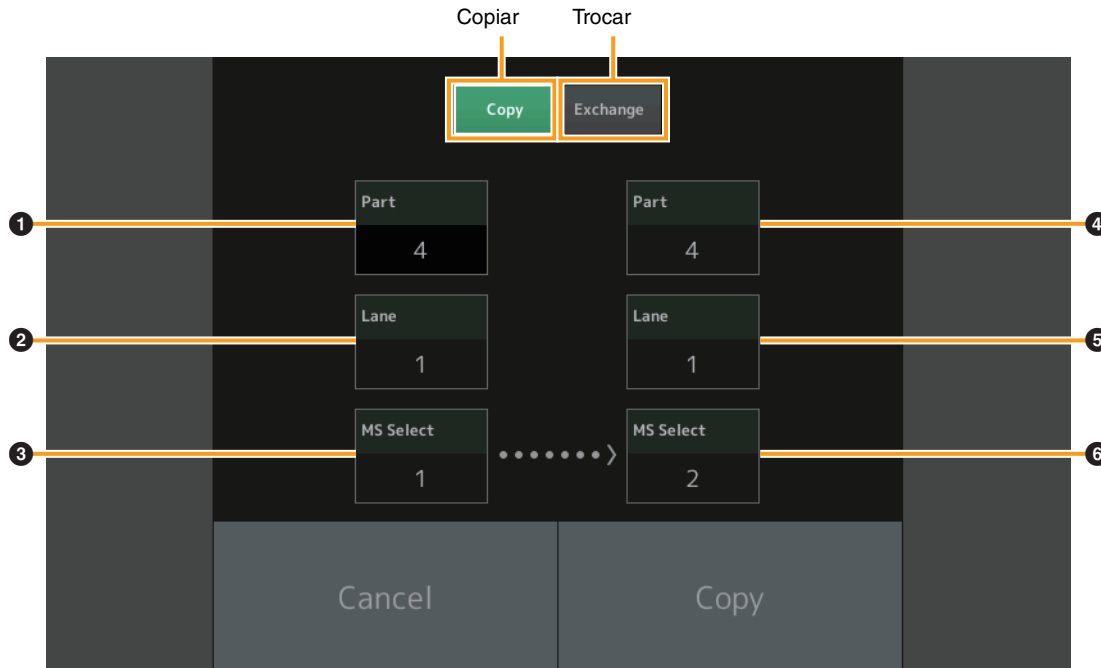
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Selecione a parte a ser copiada → [Motion Seq] → [Lane] à [SHIFT] + [EDIT]

ou

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Selecione a parte a ser copiada à [SHIFT] + [EDIT]

ou

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Selecione "All" em "Lane" e "MS Select" ao copiar entre partes diferentes.

### Copy

Tocar nesse botão ativa a função de copiar a sequência de movimentos.

### Exchange

Tocar nesse botão ativa a função de trocar a sequência de movimentos.

#### 1 Parte a ser copiada ou trocada

**OBSERVAÇÃO** A parte selecionada no momento é definida automaticamente, e não é possível alterar essa configuração.

#### 2 Faixa a ser copiada ou trocada

#### 3 Seleção de sequência de movimentos a ser copiada ou trocada

#### 4 Copiar ou trocar a parte de destino

#### 5 Copiar ou trocar a faixa de destino

#### 6 Copiar ou trocar a seleção de sequência de movimentos de destino

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod/Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc/Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level/Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

### Copy or Exchange Elements

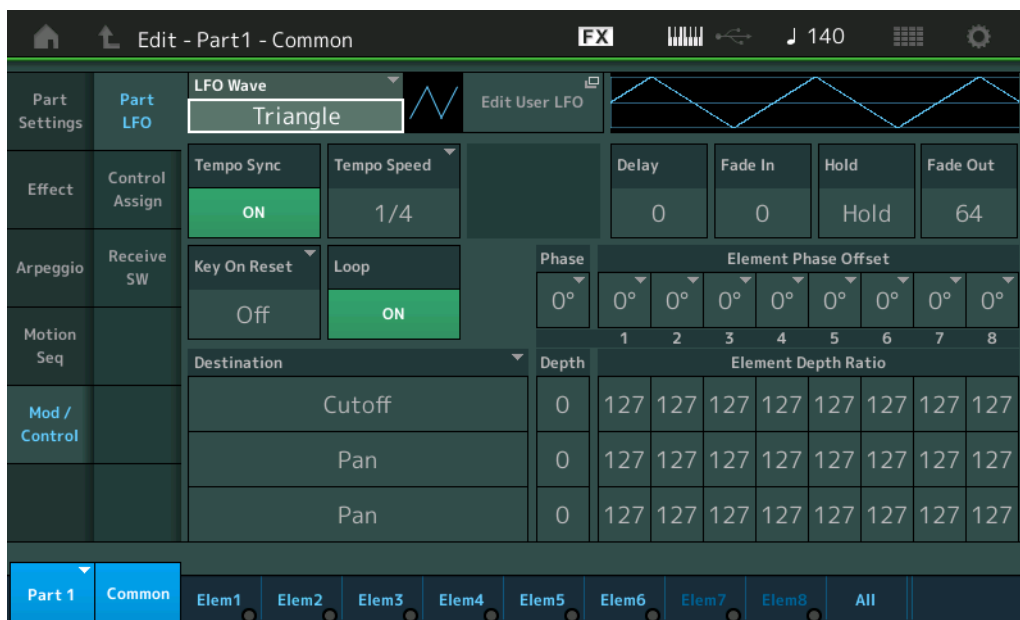
## Mod/Control (Modulação/Controle)

### Part LFO

No visor Part LFO, é possível definir parâmetros relacionados ao LFO da parte.

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Mod/Control] à [Part LFO]



#### LFO Wave

Seleciona a forma de onda do LFO.

**Configurações:** Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

#### Tempo Sync (Sincronia de tempo do LFO)

Determina se o LFO é sincronizado ou não com o tempo do arpejo ou da música.

**Configurações:** Off (não sincronizado), On (sincronizado)

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## ■ Quando "Tempo Sync" está definido como "OFF"

### Speed (Velocidade de LFO)

Ajusta a velocidade (frequência) da variação do LFO. Não disponível quando o parâmetro Tempo Sync está definido como "On".

**Configurações:** 0-63

### Random Speed (Profundidade da velocidade aleatória do LFO)

Determina em que grau a velocidade de LFO muda aleatoriamente.

**Configurações:** 0-127

## ■ Quando "Tempo Sync" está definido como "ON"

### Tempo Speed (Velocidade do tempo de LFO)

Este parâmetro estará disponível somente quando "Tempo Sync" acima estiver configurado como "ON". Ele permite que você faça configurações detalhadas de valor da nota que determinam como o LFO pulsa em sincronia com o arpejo.

**Configurações:** 1/16, 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8, 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4, 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2, Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 x 4 (quíáltera; quatro semínimas para a batida), 1/4 x 5 (quíáltera; cinco semínimas para a batida), 1/4 x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 x 7 (quíáltera; sete semínimas para a batida), 1/4 x 8 (quíáltera; oito semínimas para a batida), 1/4 x 16 (dezesseis-semínimas para a batida), 1/4 x 32 (semínimas 32 para a batida), 1/4 x 64 (semínimas 64 para a batida)

Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Delay (Tempo de atraso do LFO)

Determina o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

**Configurações:** 0–127

## Fade In (Tempo de aumento gradual do LFO)

Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente (após o final do tempo de "atraso").

**Configurações:** 0–127

## Hold (Tempo de sustentação do LFO)

Determina a duração durante a qual o LFO é mantido em seu nível máximo.

**Configurações:** 0 a 126, Hold

**Hold:** Sem redução gradual

## Fade Out (Tempo de redução gradual do LFO)

Determina o tempo durante o qual o efeito LFO é reduzido gradualmente (após o final do tempo de "suspensão").

**Configurações:** 0–127

## Key On Reset (Redefinição ativada do LFO)

Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é pressionada.

**Configurações:** Off, Each-On, 1st-On

**Each-On:** O LFO é redefinido a cada nota tocada e inicia uma forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase.

**1st-On:** O LFO é redefinido a cada nota tocada e inicia uma forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase. Se você tocar uma segunda nota enquanto a primeira ainda estiver pressionada, o LFO continuará a ser executado de acordo com a mesma fase acionada pela primeira nota, em outras palavras, o LFO só será redefinido se a primeira nota for solta antes de a segunda nota ser tocada.

## Loop (Loop do LFO)

Determina se a onda de LFO é reproduzida uma única vez (Off) ou continuamente (On).

**Configurações:** Off, On

## Phase (Fase do LFO)

Determina o ponto inicial da fase da onda do LFO quando ela é redefinida.

**Configurações:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

## Element Phase Offset (Deslocamento de fase de elemento do LFO)

Determina os valores de deslocamento do parâmetro "Phase" (acima) para os respectivos elementos.

**Configurações:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

## Destination (Destino do LFO)

Determina as funções que serão controladas pela onda de LFO.

**Configurações:** Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

## Depth (Profundidade do LFO)

Define a profundidade da onda de LFO (amplitude) do parâmetro "Destination" (acima).

**Configurações:** 0–127

## Element Depth Ratio (Taxa de profundidade de elemento do LFO)

Determina os valores de deslocamento do parâmetro "Depth" (acima) para os respectivos elementos. Quando definido como "Off", o efeito LFO não está disponível. Disponível apenas quando os parâmetros relacionados a elementos estão definidos em "Destination".

**Configurações:** Off, 0–127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

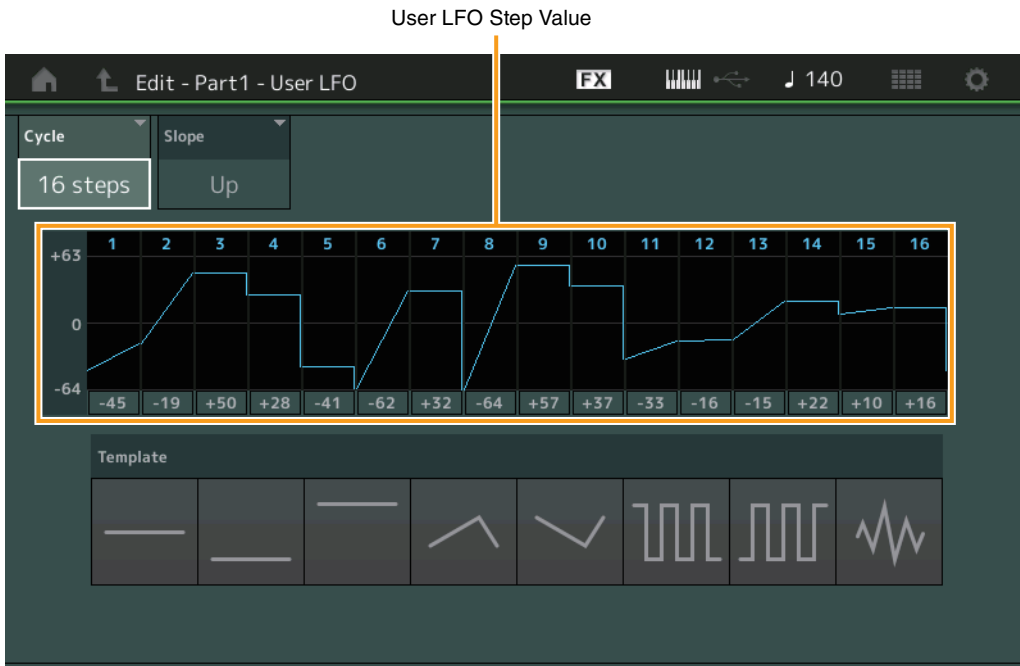
Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

### Edit User LFO

Acessa o visor User LFO Setting. É possível criar uma onda de LFO personalizada que consiste em até dezesseis etapas.



#### Cycle

Seleciona a duração da etapa desejada para o LFO.

**Configurações:** 2 etapas, 3 etapas, 4 etapas, 6 etapas, 8 etapas, 12 etapas, 16 etapas

#### Slope

Determina as características de inclinação ou declive da onda de LFO.

**Configurações:** Off (sem inclinação), Up, Down, Up&Down

#### User LFO Step Value

Determina o nível de cada etapa.

**Configurações:** -64+63

#### Template

Inclui configurações pré-programadas para criar um LFO original.

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

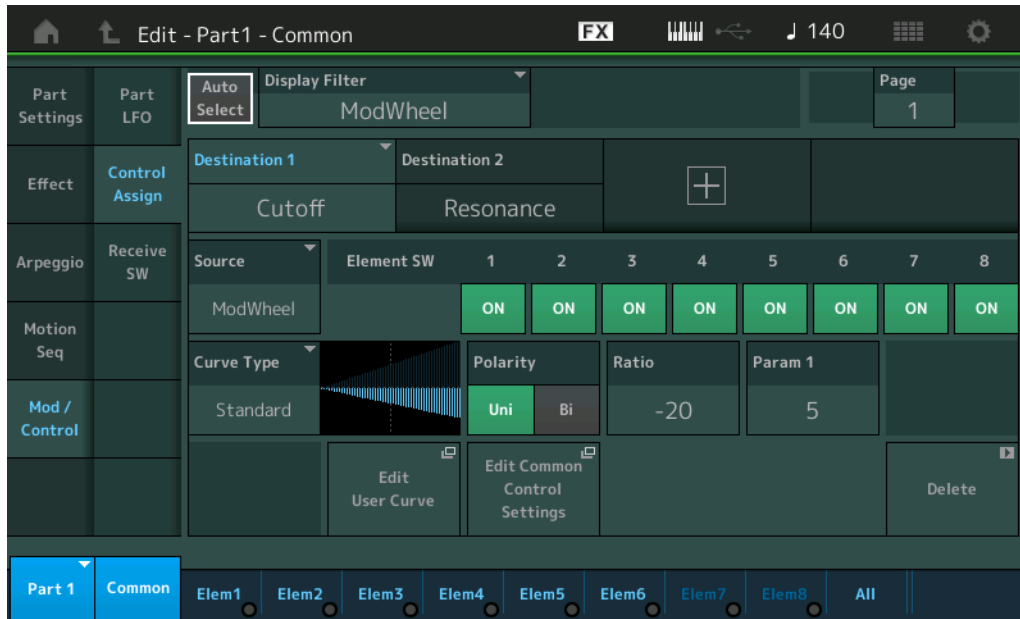
Copy or Exchange Elements

## Control Assign

No visor Control Assign, é possível fazer configurações de atribuição de controle para a parte. Você pode alterar os sons conforme desejado definindo o controlador desejado como "Source" e o parâmetro desejado como "Destination". Não só controladores físicos, como a roda de curva de afinação, mas também o sequenciador de movimentos ou o Envelope Follower podem ser definidos como "Source" como um controlador virtual. Até 16 conjuntos de controladores podem ser atribuídos a cada parte.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Mod/Control] à [Control Assign]



### Auto Select (Chave de seleção automática)

Determina se a função Auto Select para Display Filter (abaixo) está ativa (On) ou não (Off). Quando esse parâmetro está definido como "On", o controlador operado é automaticamente ajustado em "Display Filter". Além disso, você pode obter o mesmo resultado pressionando o botão [CONTROL ASSIGN].

**Configurações:** Off, On

### Display Filter

Determina o controlador a ser exibido. Quando "Super Knob" estiver selecionado, serão exibidas todas as configurações dos botões giratórios atribuíveis a serem afetadas usando o Super Knob.

**Configurações:** PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1-8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

### Display Name (Nome para exibição)

Determina o nome de cada botão giratório atribuível 1-8 exibido no visor Performance Play ([página 27](#)). Disponível apenas quando "AsgnKnob 1-8" está definido em "Source".

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements



## Destination

Determina o parâmetro de destino a ser controlado. Para adicionar outro destino, toque no ícone "+". Para obter informações sobre como configurar exemplos para "Destination", consulte abaixo.

**Configurações:** Consulte a "Lista de controle" no documento PDF Lista de dados.

## Exemplos de configuração de destino

As configurações a seguir são alguns exemplos úteis de como definir o destino.

Para controlar o volume:	Part Param → Volume
Para alterar a afinação:	Part Param → Pitch
Para alterar a velocidade do alto-falante giratório:	Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1
Para aplicar um efeito de pedal de Wah:	Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2

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

\*1 "Ins A/B Type" = "Rotary Speaker" no visor Effect de Part Edit

\*2 "Ins A/B Type" = "VCM Pedal Wah" no visor Effect de Part Edit

## Source

Determina o controlador desejado para controlar o parâmetro definido em "Destination".

**Configurações:** PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1-8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1-4, EnvFollow 1-16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

## Element SW (Chave de elemento)

Seleciona se o controlador afetará cada elemento individual (On) ou não (Off). Disponível apenas quando os parâmetros relacionados a elementos estão definidos em "Destination".

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

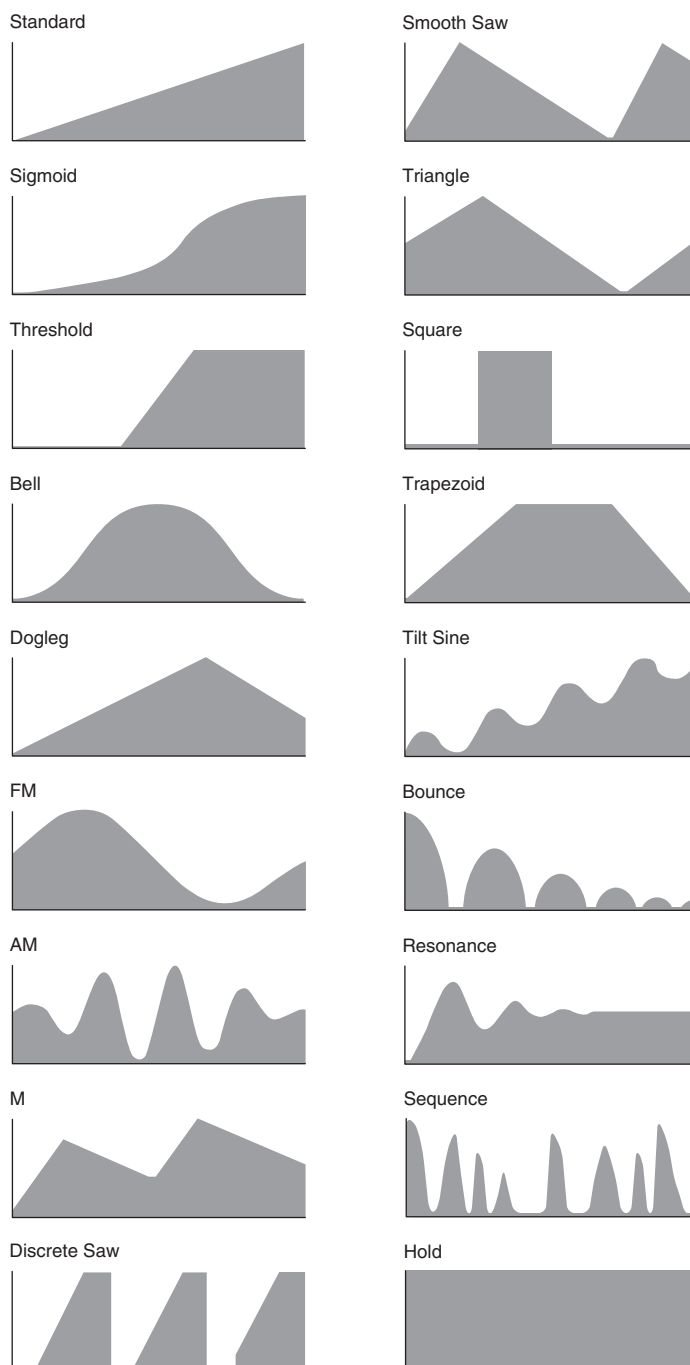
Balance

### Copy or Exchange Elements

## Curve Type

Determina o tipo de curva do parâmetro definido em "Destination". Nas figuras abaixo, o eixo vertical indica o valor de operação do controlador definido em "Destination", enquanto o eixo horizontal indica o valor do parâmetro definido em "Source".

**Configurações:** Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1–32 (quando User Bank está selecionado), Library 1–8 (quando o arquivo Library é lido)



## Polarity (Polaridade da curva)

Determina a polaridade da curva do tipo de curva definido em "Curve Type".

**Configurações:** Uni, Bi

**Uni:** Unipolar muda apenas em uma direção positiva ou em uma direção negativa de um valor de parâmetro base de acordo com a forma da curva.

**Bi:** Bipolar muda nos sentidos positivo e negativo de um valor de parâmetro base.

## Ratio (Taxa da curva)

Determina a taxa da curva.

**Configurações:** -64+63

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Param 1/Param 2 (Parâmetro da curva)

Ajusta a forma da curva.

Não está disponível dependendo do tipo de curva.

## Destination to Name

Copia o nome do parâmetro de "Destination" para "Display Name". Disponível apenas quando "Source" está definido como "AsgnKnob 1-8".

## Edit Common Control Settings (Editar configurações comuns de controle)

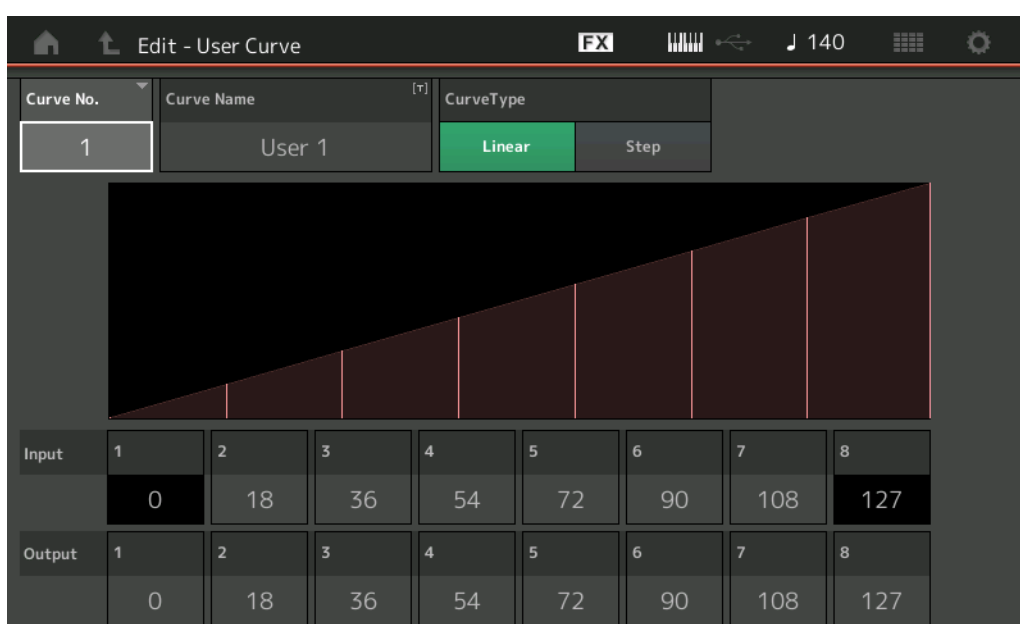
Acessa o visor Control Assign de Common/Audio Edit.

## Delete

Exclui o "Destination" selecionado.

## Edit User Curve

Acessa o visor User Curve Setting. Você pode selecionar "Linear" (Curva por interpolação linear de oito coeficientes) ou "Step".



## Curve No. (Número da curva)

Indica o número da curva selecionada.

**Configurações:** 1-32

## Curve Name

Nomeia a curva selecionada. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

## Curve Type

Determina o tipo de curva.

**Configurações:** Linear, Step

## Input

Determina o nível de entrada da curva. "Input 1" é fixo em "0". "Input 8" é fixo em 127 quando o tipo de curva é "Linear".

**Configurações:** 0-127

## Output (Saída)

Determina o nível de saída da curva.

**Configurações:** 0-127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

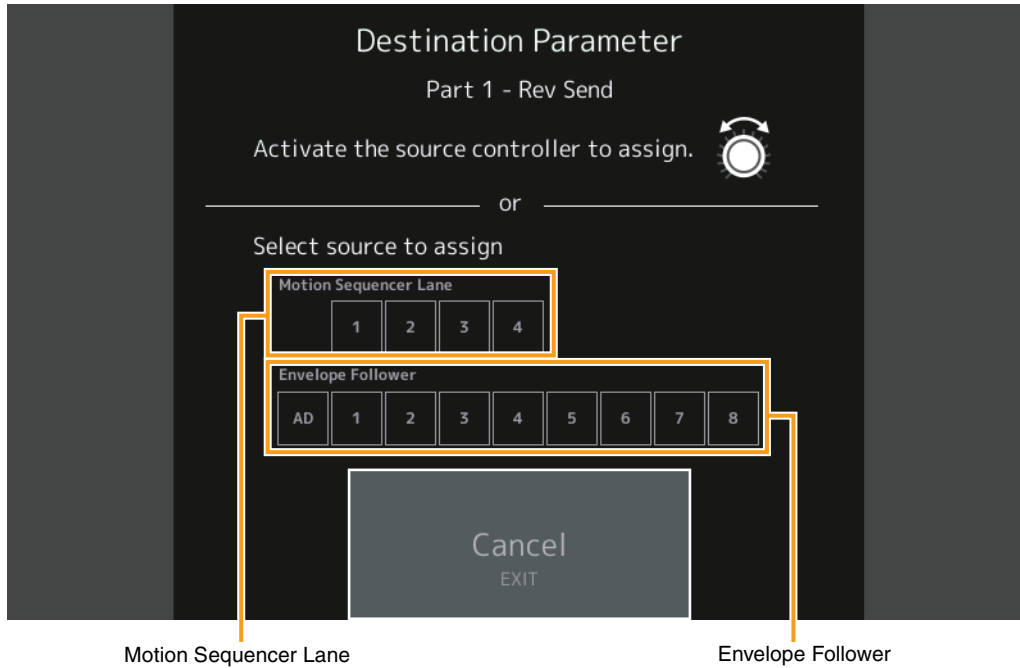
Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## ■ Selecionar controladores, mas não pelo visor Control Assign

Enquanto visores que não sejam o visor Control Assign estiverem sendo exibidos, você poderá selecionar controladores usando o botão [CONTROL ASSIGN] no painel. Quando o cursor estiver no parâmetro que puder ser definido como um destino, o botão [CONTROL ASSIGN] no painel se acenderá. Pressione o botão [CONTROL ASSIGN] enquanto o botão estiver aceso, e o visor Destination Parameter será exibido. Mova o controlador no painel ou toque em um número mostrado no visor para selecionar uma fonte. O visor Control Assign será exibido com a fonte selecionada no visor Destination Parameter definido como a fonte.



**OBSERVAÇÃO** Uma mensagem de erro será exibida ao mover o botão giratório Super e não houver mais botões giratórios atribuíveis disponíveis para a atribuição de uma fonte.

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements

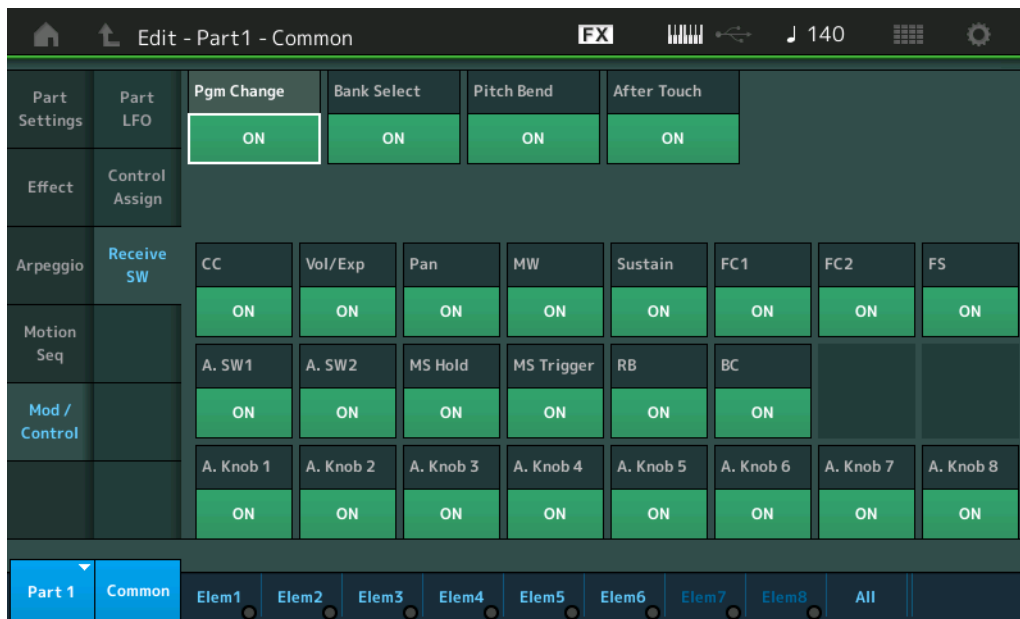
## Receive SW (Chave de recepção)

No visor Receive Switch, é possível definir como cada parte individual reage a vários dados MIDI, como mensagens de alteração de controle e mensagens de alteração de programa. Quando o parâmetro em questão estiver definido como "ON", a parte correspondente reagirá aos dados MIDI adequados.

**OBSERVAÇÃO** Se CC (Receber alteração de controle) aqui estiver definido como "OFF", os parâmetros relacionados a uma alteração de controle não estarão disponíveis.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento [Common] → [Mod/Control] à [Receive SW]



### Pgm Change (Receber alteração de programa)

Determina se mensagens de alteração de programa são recebidas ou não.

**Configurações:** Off, On

### Bank Select (Receber seleção de banco)

Determina se as mensagens MSB/LSB da seleção de banco são recebidas ou não. Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

### Pitch Bend (Receber curva de afinação)

Determina se as mensagens MIDI geradas ao usar roda da curva de afinação são recebidas ou não.

**Configurações:** Off, On

### After Touch (Receber após toque)

Determina se as mensagens após toque são recebidas ou não.

**Configurações:** Off, On

### CC (Receber alteração de controle)

Determina se as mensagens de alteração de controle são recebidas ou não.

**Configurações:** Off, On

### Vol/Exp (Receber volume/expressão)

Determina se as mensagens de volume são recebidas ou não. Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

### Pan (Receber panorâmica)

Determina se as mensagens de panorâmica são recebidas ou não. Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

**MW (Receber roda de modulação)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao usar a roda de modulação são recebidas ou não. Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**Sustain (Receber sustentação)**

Determina se as mensagens de sustentação são recebidas ou não. Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**FC1/FC2 (Receber controlador de pedal)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar o controlador de pedal opcional são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**FS (Receber pedaleira)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar a pedaleira opcional são recebidas ou não. Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**A. SW1/A. SW2 (Receber chave atribuível)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**MS Hold (Receber sustentação do sequenciador de movimentos)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar o botão [MOTION SEQ HOLD] são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**MS Trigger (Receber acionamento do sequenciador de movimentos)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar o botão [MOTION SEQ TRIGGER] são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**RB (Receber controlador de fita)**

Determina se as mensagens MIDI do controlador de fita são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**BC (Receber controlador por sopra)**

Determina se as mensagens MIDI do controlador por sopra são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

**A. Knob 1–8 (Receber botão giratório atribuível)**

Determina se as mensagens MIDI geradas ao usar os botões giratórios atribuíveis 1–4 (5–8) são recebidas ou não.

Não disponível quando Receive Control Change está definido como Off.

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

▶ Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

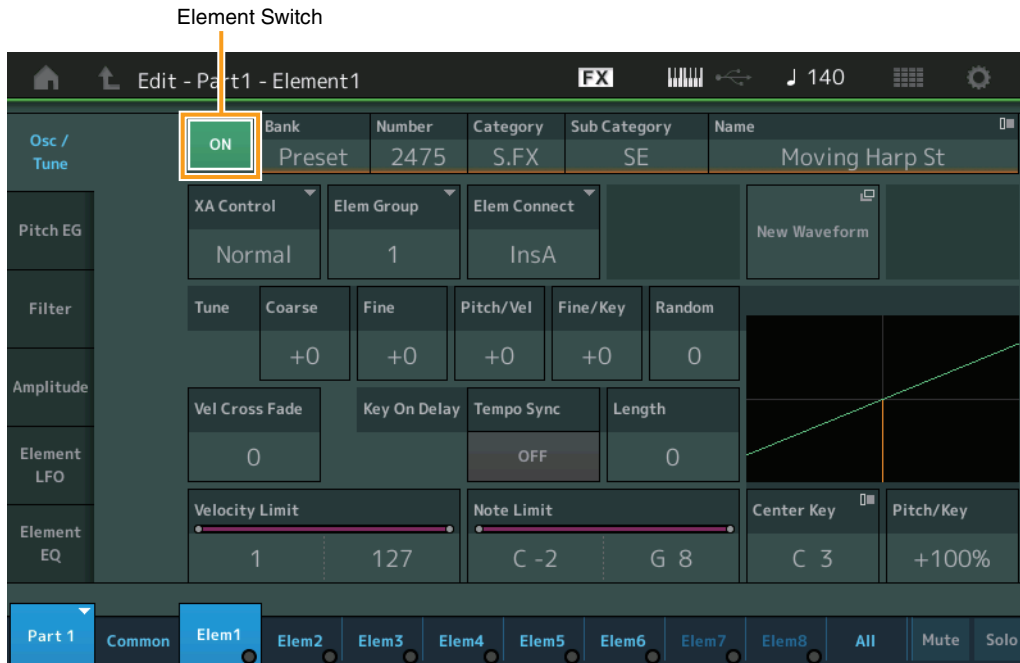
Copy or Exchange  
Elements

## Element Edit (Elemento)

### Osc/Tune (Oscilador/melodia)

No visor Oscillator/Tune, é possível atribuir a forma de onda (ou material de som básico) a cada elemento. É possível definir a faixa de notas do elemento (a faixa de notas no teclado no qual o elemento será reproduzido) assim como a resposta da velocidade (a faixa de velocidades da nota dentro da qual cada elemento será reproduzido).

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Osc/Tune]



#### Bank (Banco de formas de onda)

#### Number (Número da forma de onda)

#### Category (Categoria da forma de onda)

#### Sub Category (Subcategoria da forma de onda)

#### Name (Nome da forma de onda)

Indica as informações da forma de onda usada para o elemento selecionado. "Bank" indica qual local da forma de onda (Preset, User e Library) é atribuída ao elemento.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

#### Element Switch

Determina se o elemento selecionado no momento está ativado ou desativado.

**Configurações:** Off, On

#### XA Control

Determina o funcionamento do recurso de articulação expandida (XA) de um elemento.

O recurso XA é um sistema de gerador de tom sofisticado que permite recriar sons realistas e técnicas de apresentação naturais de maneira mais eficiente. Ele também fornece outras maneiras exclusivas para mudanças de som aleatórias e alternadas à medida que você toca. Para obter detalhes sobre o recurso XA, consulte "Bloco gerador de tom" na "Estrutura básica" na [página 6](#).

**Configurações:** Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Para cada elemento, é possível definir como:

**Normal:** O elemento soa normalmente cada vez que você toca a nota.

**Legato:** Quando o parâmetro Mono/Poly estiver configurado como Mono, esse elemento será tocado no lugar daquele que está configurado como "Normal" do parâmetro XA Control quando você tocar o teclado em legato (tocar a nota seguinte de uma linha ou melodia de uma única nota antes de liberar a nota anterior).

**Key Off:** O elemento soará toda vez que você soltar a nota.

**Cycle** (para vários elementos): Cada elemento soa alternadamente de acordo com sua ordem numérica. Em outras palavras, tocar a primeira nota fará com que o Element 1 soe; a segunda, o Element 2; e assim por diante.

**Random** (para vários elementos): Cada elemento soará aleatoriamente toda vez que você tocar a nota.

**A.SW1 On:** Quando o botão [ASSIGN 1] estiver ativado (On), o elemento soará.

**A.SW2 On:** Quando o botão [ASSIGN 2] estiver ativado (On), o elemento soará.

**A.SW Off:** Quando ambos os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] estiverem desativados (Off), o elemento soará.

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

#### Copy or Exchange Elements

## Elem Group (Grupo de elementos)

Determina o grupo de XA Control. Todos os elementos que têm o mesmo tipo de recurso XA devem ter o mesmo número de grupo. Essa configuração não se aplicará quando os parâmetros de XA Control de todos os elementos estiverem definidos como Normal.

**Configurações:** 1–8

## Elem Connect (Chave de conexão de elemento)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada elemento individual. Defina-o como "Thru" para ignorar os efeitos de inserção do elemento especificado.

**Configurações:** Thru, InsA, InsB

## New Waveform

Carrega os dados de áudio armazenados na unidade flash USB como "Forma de onda". Para obter detalhes sobre o carregamento, consulte "Load" ([página 198](#)).

Após o carregamento da forma de onda, o parâmetro de Edit Waveform (abaixo) estará disponível.

## Coarse (Melodia bruta)

Determina a afinação de cada elemento em semitom.

**Configurações:** -48–+48

## Fine (Ajuste fino)

Determina o ajuste da afinação de cada elemento.

**Configurações:** -64–63

## Pitch/Vel (Sensibilidade à velocidade de afinação)

Determina como a afinação do elemento selecionado responde à velocidade.

**Configurações:** -64–63

**Valores positivos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação diminuirá.

**0:** Nenhuma alteração na afinação.

## Fine/Key (Sensibilidade à afinação do acompanhamento da afinação)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a afinação no ajuste de afinação.

**Configurações:** -64–63

**Valores positivos:** A afinação das notas mais graves diminui e das notas mais agudas aumenta.

**Valores negativos:** A afinação das notas mais graves aumenta e das notas mais agudas diminui.

## Random (Profundidade da afinação aleatória)

Permite variar aleatoriamente a afinação do elemento a cada nota tocada. Quanto maior o valor, maior será a variação de afinação.

**Configurações:** 0–127

## Vel Cross Fade (Velocidade do desaparecimento gradual)

Determina como o volume de um oscilador diminui gradativamente, proporcionalmente à distância das mudanças de velocidade fora da configuração de limite de velocidade.

**Configurações:** 0–127

Quanto maior o valor, mais gradualmente o volume diminuirá.

**0:** Sem som

## Tempo Sync (Chave de sincronia de tempo de retardo com tecla pressionada)

Determina se "Key On Delay" (abaixo) é ou não sincronizado com o tempo.

**Configurações:** Off, On

## Length (Duração do retardo com tecla pressionada)

Determina o tempo (ou atraso decorrido) entre o momento em que você pressiona uma nota no teclado e o ponto no qual o som é realmente executado. É possível definir tempos de atraso diferentes para cada elemento. Não disponível quando "Key On Delay Tempo Sync" está ativado.

**Configurações:** 0–127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### ▶ Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements



## Length (Duração de nota de retardo com tecla pressionada)

Determina a duração de "Key On Delay" quando "Key On Delay Tempo Sync" está ativado.

**Configurações:** 1/16, 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8, 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4, 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2, Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 x 4 (quíaltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 1/4 x 5 (quíaltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 1/4 x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 x 7 (quíaltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 1/4 x 8 (quíaltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida)

## Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo da faixa de velocidade dentro da qual cada elemento responderá. Cada elemento só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de sua faixa de velocidade especificada. Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, por exemplo, "93 a 34", a faixa de velocidade cobrirá tanto o intervalo "1 a 34" como o intervalo "93 a 127".

**Configurações:** 1–127

## Note Limit

Determina as notas mais graves e mais agudas da extensão do teclado para cada elemento. Cada elemento só emitirá sons para notas reproduzidas dentro do seu intervalo especificado. Se você especificar a nota mais aguda primeiro e a nota mais grave depois, por exemplo, "C5 a C4", a faixa de notas cobrirá tanto "C-2 a C4" quanto "C5 a G8".

**Configurações:** C -2–G8

## Pitch/Key (Sensibilidade à afinação do acompanhamento de tecla)

Determina a sensibilidade ao efeito do acompanhamento de tecla (o intervalo de afinação de notas adjacentes), considerando a afinação do parâmetro Center Key (abaixo) como padrão.

**Configurações:** -200%–+0%–+200%

**+100%** (configuração normal): As notas adjacentes são afinadas separadas em um semitom.

**0%:** Todas as notas têm a mesma afinação que Center Key.

**Valores negativos:** As configurações são revertidas.

## Center Key (Tecla central da sensibilidade à afinação do acompanhamento de tecla)

Determina a nota ou afinação central do efeito do acompanhamento de tecla na afinação.

**Configurações:** C -2–G8

## Edit Waveform

Acessa o visor Waveform Edit.

Nesse visor, é possível definir os parâmetros relacionados a bancos de teclas formados pela forma de onda.

### • Banco de teclas

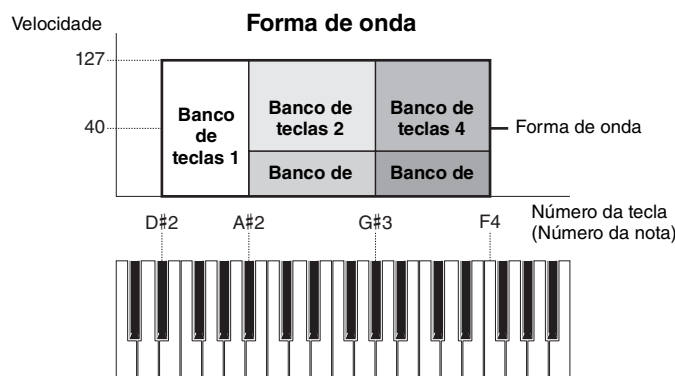
Bancos de teclas são dados de áudio digital feitos por meio da gravação direta de um sinal, como vocais ou guitarras elétricas, no instrumento.

Em todo este manual, as palavras "Banco de teclas" e "Onda" são ocasionalmente usadas de maneira alternada. No entanto, tenha cuidado ao fazer a distinção entre "Banco de teclas" (dados de áudio brutos) e "Forma de onda" (dados de áudio coletados usados para formar uma parte).

### • Banco de teclas e Forma de onda

Bancos de teclas são atribuídos e armazenados em formas de onda no MODX.

Cada uma das formas de onda pode conter vários bancos de teclas. Para atribuir esses bancos de teclas a outro espaço ou contêiner, configure o limite de notas e o limite de velocidade do banco de teclas. Com essa configuração, outro banco de teclas é reproduzido de acordo com a nota pressionada e sua velocidade.



## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod/Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc/Tune

##### Pitch EG

##### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level/Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

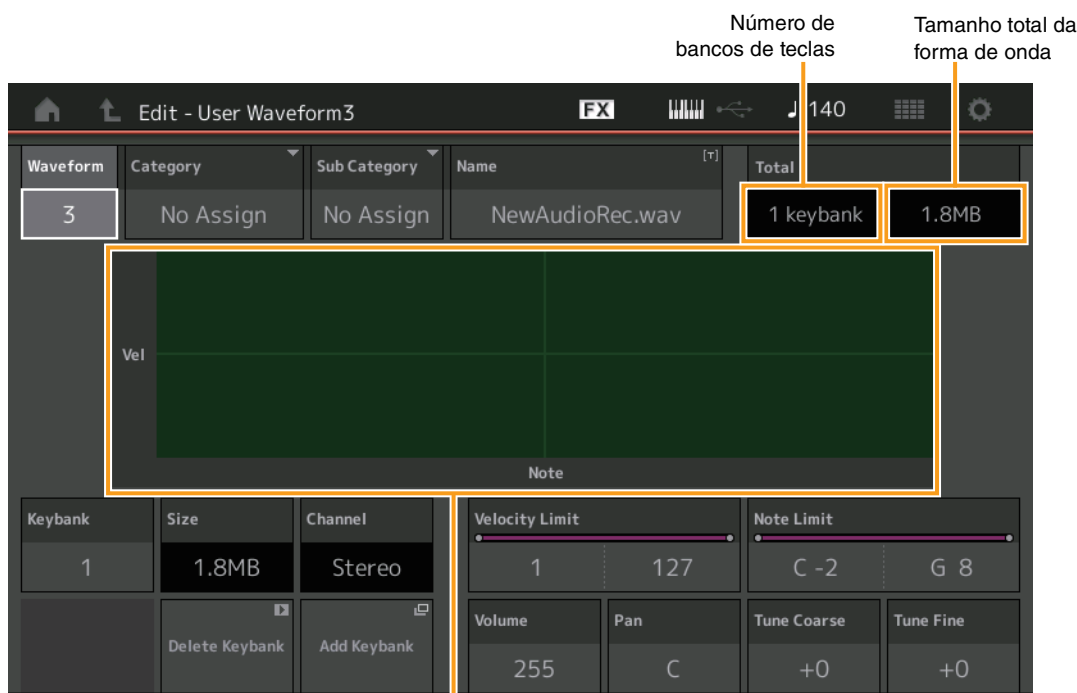
#### Osc

#### Balance

### Copy or Exchange Elements

## • Parte e Forma de onda

É possível reproduzir a forma de onda. Para isso, atribua-a a uma parte e toque o teclado com essa parte. Você pode atribuir a forma de onda a um elemento da parte em Element Edit para Normal Part (AWM2) Edit ([página 107](#)) e em Key Edit para Drum Part Edit ([página 140](#)).



Limite de notas e limite de velocidade de cada banco de teclas

### Waveform

Indica a forma de onda selecionada.

### Category (Categoria principal da forma de onda)

### Sub Category (Subcategoria da forma de onda)

Determina a categoria principal e a subcategoria da forma de onda selecionada.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Name (Nome da forma de onda)

Determina a forma de onda selecionada. Os nomes de forma de onda podem ter até 20 caracteres. Tochar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

### Number of Keybank (Número de bancos de teclas)

Indica o número de bancos de teclas na forma de onda selecionada.

### Waveform Total Size (Tamanho total da forma de onda)

Indica o tamanho total dos dados da forma de onda selecionada.

### Keybank (Banco de teclas)

Indica o banco de teclas selecionado.

### Size (Tamanho do banco de teclas)

Indica o tamanho dos dados do banco de teclas selecionado.

### Channel (Canal do banco de teclas)

Indica o canal (estéreo ou mono) do banco de teclas selecionado.

### Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo do intervalo de velocidade dentro do qual o banco de teclas responderá.

**Configurações:** 1–127

### Note Limit

Determina as notas mais graves e mais agudas do intervalo do teclado do banco de teclas selecionado.

**Configurações:** 1–127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

▶ Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## Volume

Determina o volume de saída do banco de teclas selecionado.

**Configurações:** 0–255

## Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) do banco de teclas selecionado.

**Configurações:** L63–C–R63

## Tune Coarse (Melodia bruta)

Determina a afinação do banco de teclas selecionado em semitom.

**Configurações:** -64+63

## Tune Fine (Ajuste fino)

Determina o ajuste fino da afinação do banco de teclas selecionado.

**Configurações:** -64+63

## Delete Keybank (Excluir banco de teclas)

Exclui o banco de teclas selecionado.

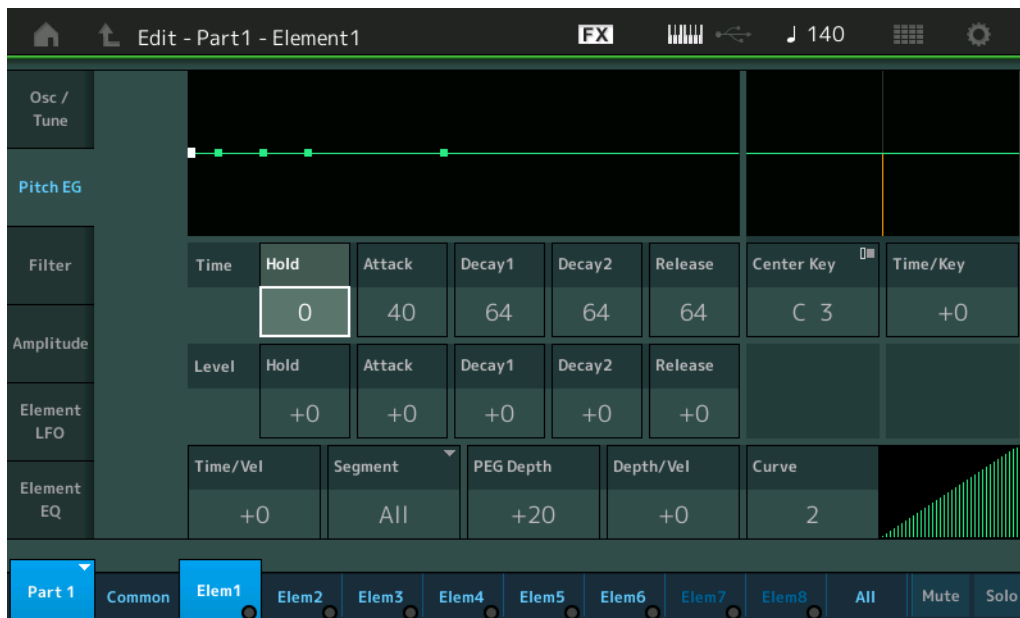
## Add Keybank (Adicionar banco de teclas)

Adiciona um novo banco de teclas à forma de onda selecionada.

## Pitch EG

No visor Pitch EG, é possível definir todas as configurações de tempo e nível do Pitch EG, que determinam como a afinação do som muda com o passar do tempo para osciladores. Elas podem ser usadas para controlar a alteração na afinação do momento em que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que o som é interrompido.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Pitch EG]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	Hold	Attack (Ataque)	Decay1	Decay2	Release (Liberação)
<b>Time (Tempo)</b>	Tempo de sustentação	Tempo de ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de liberação
<b>Level (Nível)</b>	Nível de sustentação	Nível de ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de liberação

**Configurações:** Time (Tempo): 0–127  
Level (Nível): -128+127

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

▶ Osc/Tune

▶ Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Time/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de PEG)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos do gerador de envelope de afinação. Center Key (próximo parâmetro) é usado como a afinação básica desse parâmetro.

**Configurações:** -64+63

**Valores positivos:** Notas agudas resultam em uma alta velocidade de transição do gerador de envelope de afinação, enquanto notas graves resultam em uma velocidade lenta.

**Valores negativos:** Notas agudas resultam em uma baixa velocidade de transição de PEG, enquanto notas graves resultam em uma velocidade rápida.

**0:** A velocidade de transição do gerador de envelope de afinação não muda, independentemente da nota tocada.

## Center Key (Tecla central da sensibilidade à afinação do acompanhamento de tecla do tempo do PEG)

Determina como o tempo de transição de PEG (velocidade) responde à velocidade, ou à intensidade, com a qual a tecla é pressionada. Quando a nota Center Key for tocada, o PEG se comportará de acordo com suas configurações reais.

**Configurações:** C-2-G8

## Time/Vel (Sensibilidade à velocidade do tempo do PEG)

### Segment (Segmento de sensibilidade à velocidade de tempo do PEG)

Determina a sensibilidade à velocidade dos parâmetros do tempo do PEG. Selecione o "Segment" e, em seguida, defina seu parâmetro "Time/Vel".

**Configurações:** Time/Vel: -64+63

**Valores positivos:** Velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de PEG rápida, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade lenta.

**Valores negativos:** Velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de PEG lenta, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade rápida.

**0:** A velocidade de transição de PEG não muda, independentemente da velocidade.

**Configurações:** Segment: Attack, Atk+Dcy (Ataque + Queda), Decay, Atk+Rls (Ataque + Liberação), All

**Attack:** O parâmetro Time/Vel afeta o tempo de Attack.

**Atk+Dcy:** O valor de Time/Vel afeta o tempo de Attack/Decay1.

**Decay:** O parâmetro Time/Vel afeta Decay Time

**Atk+Rls:** O valor de Time/Vel afeta o tempo de Attack/Release.

**All:** Time/Vel afeta todos os parâmetros do tempo de PEG.

## PEG Depth

Determina o intervalo de afinação do gerador de envelope de afinação.

**Configurações:** -64+63

## Depth/Vel (Sensibilidade à velocidade da profundidade do PEG)

### Curve (Curva de sensibilidade à velocidade de profundidade do PEG)

Determina como o intervalo de afinação será gerado de acordo com a velocidade (intensidade) na qual você toca as notas no teclado. O parâmetro Curve permite selecionar uma opção entre as cinco curvas de velocidade predefinidas diferentes (indicadas graficamente no visor) que determinam como a velocidade afeta a profundidade do gerador de envelope de afinação. Nas ilustrações abaixo, o eixo vertical indica uma mudança de afinação, enquanto o eixo horizontal indica a velocidade.

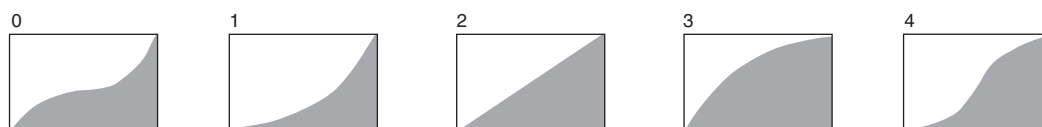
**Configurações:** Depth/Vel: -64+63

**Valores positivos:** Velocidades altas fazem com que o intervalo de afinação aumente, enquanto velocidades baixas fazem com que ele diminua.

**Valores negativos:** Velocidades altas fazem com que o intervalo de afinação diminua, enquanto velocidades baixas fazem com que ele aumente.

**0:** O envelope de afinação não muda, independentemente da velocidade.

**Configurações:** Curve: 0-4



**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre o gerador de envelope de afinação, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

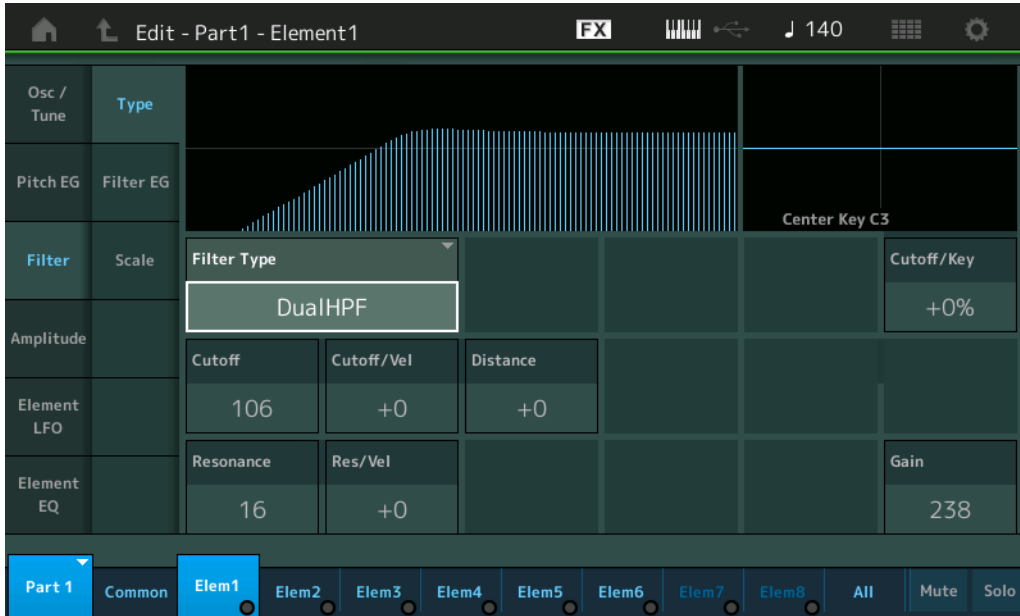
Copy or Exchange Elements

Filter

Type

No visor Type, é possível fazer configurações abrangentes para a unidade de filtro. Os parâmetros disponíveis variam dependendo do tipo de filtro selecionado aqui.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Filter] → [Type]



Normal Part (AWM2) Edit

Common

Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

Mod/Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

Amplitude

- Level/Pan
- Amp EG
- Scale

Element LFO

Element EQ

All Element

- Osc
- Balance

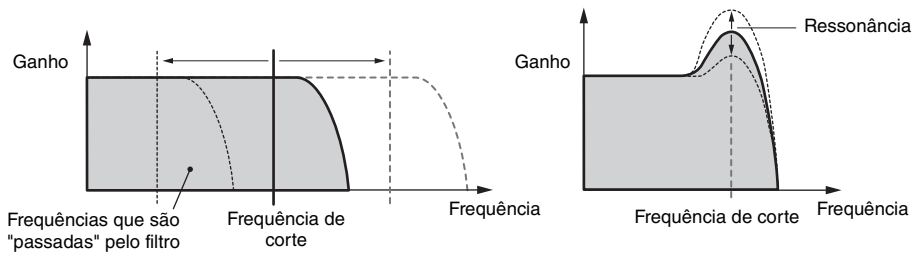
Copy or Exchange Elements

Filter Type

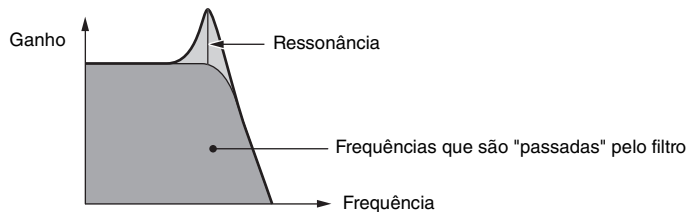
Determina o tipo de filtro do elemento atual. Basicamente, existem quatro filtros diferentes: LPF (filtro passa baixas), HPF (filtro passa alta), BPF (filtro passa-faixa) e BEF (filtro elimina-faixa). Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Configurações:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



**LPF24D:** Um dinâmico filtro passa-baixas de -24dB/oit com som digital característico. Comparado com o tipo LPF24A, esse filtro pode produzir um efeito de ressonância mais acentuado.



**LPF24A:** Um filtro passa-baixas digital e dinâmico, com características semelhantes a um filtro de sintetizador analógico de 4 polos.

**LPF18:** Filtro passa-baixas de -18dB/oit e 3 polos.

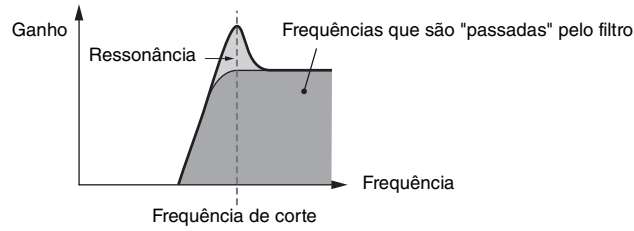
**LPF18s:** Filtro passa-baixas de -18dB/oit e 3 polos. Esse filtro tem uma inclinação de corte mais suave que o tipo LPF18.

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

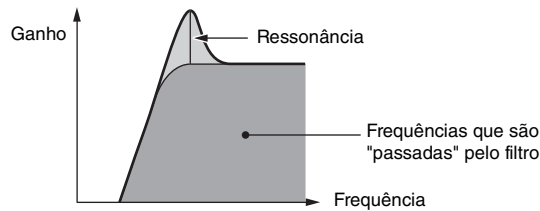
Common/Audio

**HPF**

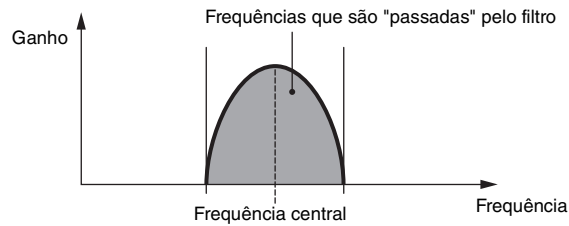
**LPF12+HPF12:** Uma combinação de um filtro passa-baixas de -12dB/oit com um filtro passa-altas de -12dB/oit conectados em série. Quando esse tipo de filtro está selecionado, é possível definir HPF Cutoff e HPF Key Follow Sensitivity

**LPF6+HPF12:** Uma combinação de um filtro passa-baixas de -6dB/oit com um filtro passa-altas de -12dB/oit conectados em série. Quando esse tipo de filtro está selecionado, é possível definir HPF Cutoff e HPF Key Follow Sensitivity.

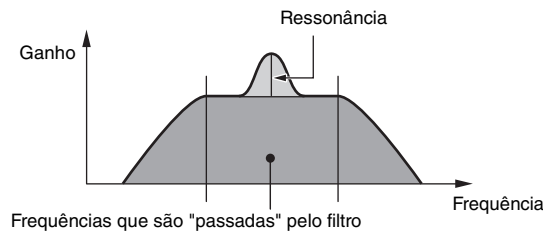
**HPF24D:** Um dinâmico filtro passa-altas de -24dB/oit com som digital característico. Esse filtro pode produzir um efeito de ressonância acentuado.



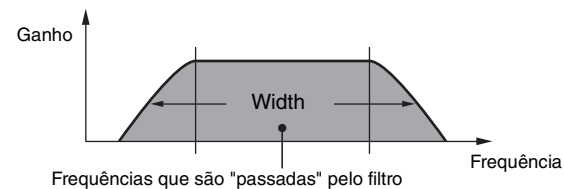
**HPF12:** Dinâmico filtro passa-altas de -12dB/oit.

**BPF**

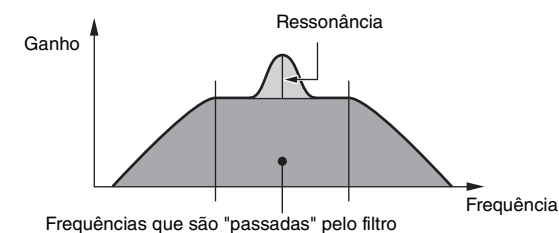
**BPF12D:** A combinação de um HPF e LPF de -12 dB/oit com som digital característico.



**BPFw:** Um BPF de -12dB/oit que combina filtros HPF e LPF para permitir configurações de largura de banda mais amplas.



**BPF6:** A combinação de um HPF e LPF de -6 dB/oit.



## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Copy or Exchange Elements

## Normal Part (AWM2) Edit

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

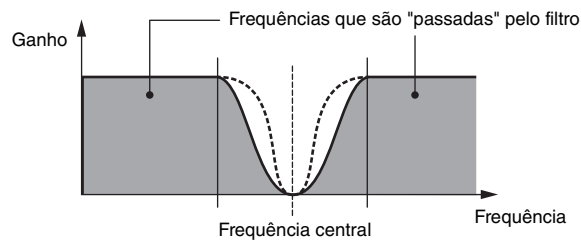
## All Element

Osc

Balance

## Copy or Exchange Elements

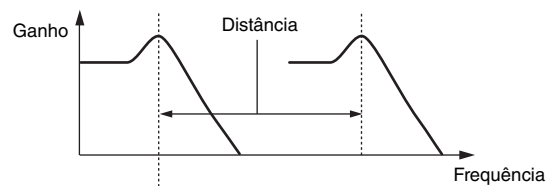
## BEF



**BEF12:** Filtro de eliminação da faixa de -12dB/oit.

**BEF6:** Filtro de eliminação da faixa de -6dB/oit.

**DualLPF:** Dois filtros passa-baixas de -12dB/oit conectados em paralelo. É possível editar a distância entre as duas frequências de corte.

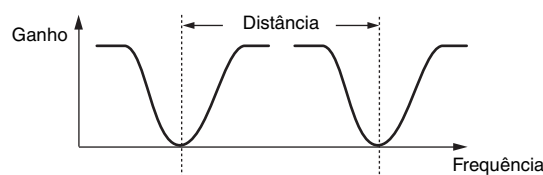


A frequência de corte mais baixa é definida diretamente no visor, e a frequência de corte mais alta é definida automaticamente.

**DualHPF:** Dois filtros passa-altas de -12dB/oit conectados em paralelo.

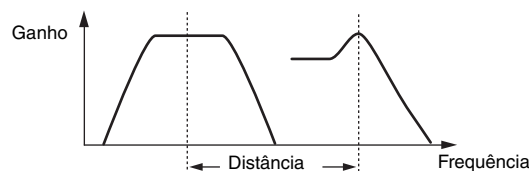
**DualBPF:** Dois filtros passa-faixa de -6dB/oit conectados em paralelo.

**DualBEF:** Dois filtros de eliminação de faixa de -6dB/oit conectados em série.



A frequência de corte mais baixa é definida diretamente no visor, e a frequência de corte mais alta é definida automaticamente.

**LPF12+BPF6:** Uma combinação de um filtro passa-baixas de -12dB/oit com um filtro passa-faixa de -6dB/oit conectados em paralelo. É possível editar a distância entre as duas frequências de corte.



A frequência de corte mais baixa é definida diretamente no visor, e a frequência de corte mais alta é definida automaticamente.

**Cutoff (Frequência de corte)**

Determina a frequência de corte do filtro. Essa opção é usada como a frequência básica para o tipo de filtro selecionado.

**Configurações:** 0-255

**Cutoff/Vel (Sensibilidade à velocidade de corte)**

Determina como a frequência de corte responde à velocidade ou à intensidade com a qual você toca as notas.

**Configurações:** -64+63

**Valores positivos:** Quanto mais intensamente você tocar no teclado, mais a frequência de corte aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais suavemente você tocar no teclado, mais a frequência de corte aumentará.

**0:** A frequência de corte não muda, independentemente da velocidade.



## Resonance

### Width

O funcionamento deste parâmetro varia de acordo com o tipo de filtro selecionado. Se o filtro selecionado for LPF, HPF, BPF (excluindo BPFw) ou BEF, esse parâmetro será usado para configurar a ressonância. No caso do BPFw, ele é usado para ajustar a largura de banda da frequência. Esse parâmetro é usado para configurar a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte. Pode ser usado com o parâmetro "Cutoff" para adicionar mais personalidade ao som. No caso do BPFw, esse parâmetro é usado para ajustar a largura da banda de frequências de sinal passada pelo filtro. Esse parâmetro não é exibido dependendo dos tipos de filtro selecionados.

**Configurações:** 0–127

### Cutoff/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de corte)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a frequência de corte (acima). Center Key (próximo parâmetro) é usado como a frequência de corte básica desse parâmetro.

**Configurações:** -200%–+200%

**Valores positivos:** A frequência de corte diminui para notas mais graves e aumenta para notas mais agudas.

**Valores negativos:** A frequência de corte aumenta para notas mais graves e diminui para notas mais agudas.

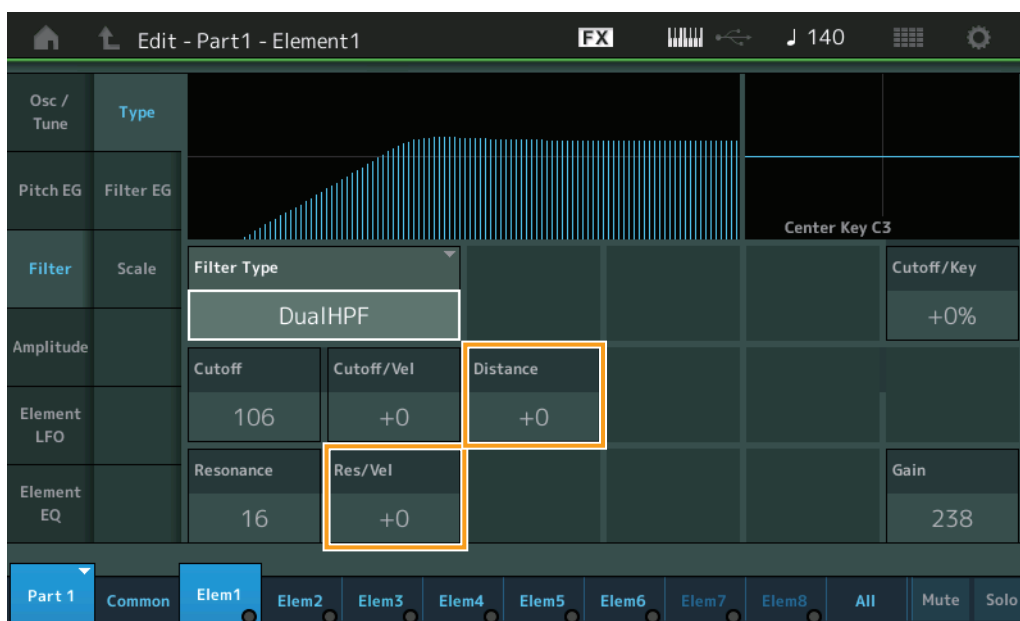
### Center Key (Tecla central da sensibilidade ao acompanhamento de tecla de corte)

Indica que a nota central para "Cutoff/Key" acima é C3. Lembre-se de que é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

### Gain

Define o ganho (a quantidade de reforço aplicado ao sinal enviado para a unidade de filtragem).

## ■ No caso de um tipo de filtro com os parâmetros "Distance" e "Res/Vel"



### Distance

Determina a distância entre as frequências de corte para os tipos Dual Filter e o filtro LPF12 + BPF6. Esse parâmetro não é exibido dependendo do tipo de filtro selecionado.

**Configurações:** -128–+127

### Res/Vel (Sensibilidade à velocidade de ressonância)

Determina em que grau a ressonância responde à velocidade ou à intensidade com a qual você toca as notas. Esse parâmetro não é exibido dependendo do tipo de filtro selecionado.

**Configurações:** -64–+63

**Valores positivos:** Quanto maior a velocidade, maior a ressonância.

**Valores negativos:** Quanto menor a velocidade, maior a ressonância.

**0:** Nenhuma alteração no valor de ressonância.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements



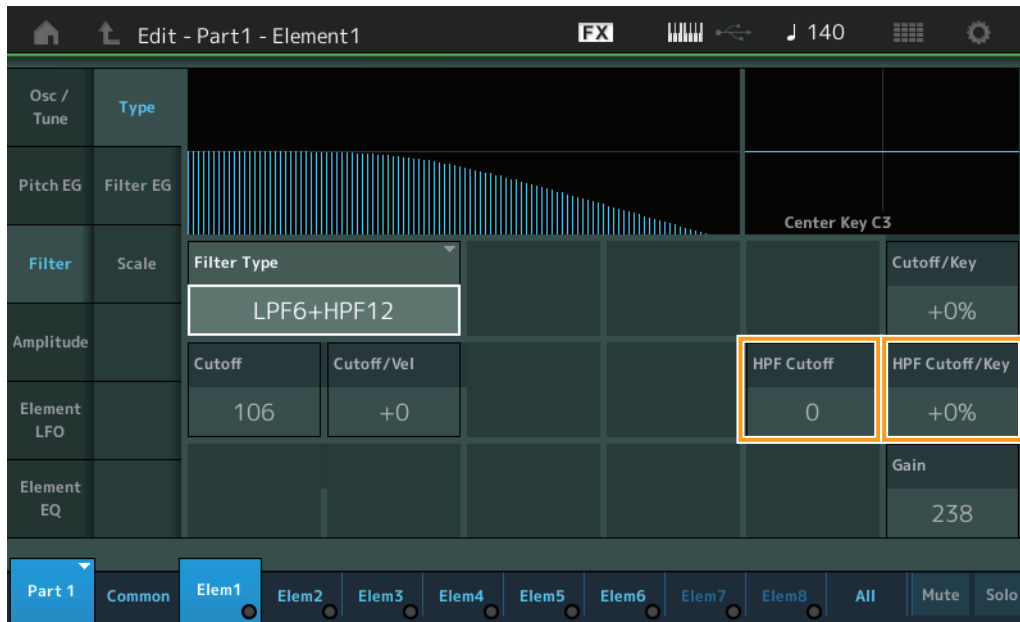
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## ■ No caso de um tipo de filtro com os parâmetros "HPF Cutoff" e "HPF Cutoff/Key"



### HPF Cutoff (Frequência de corte do filtro passa-altas)

Determina a frequência central do parâmetro Key Follow (abaixo) do HPF. Esse parâmetro só está disponível quando um dos tipos de filtro "LPF12+HPF12" ou "LPF6+HPF12" é selecionado.

**Configurações:** 0–255

### HPF Cutoff/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de corte do filtro passa-altas)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a frequência de corte do HPF. Esse parâmetro só está disponível quando um dos tipos de filtro "LPF12+HPF12" ou "LPF6+HPF12" é selecionado.

**Configurações:** -200%–+200%

**Valores positivos:** A frequência de corte diminui para notas mais graves e aumenta para notas mais agudas.

**Valores negativos:** A frequência de corte aumenta para notas mais graves e diminui para notas mais agudas.

Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

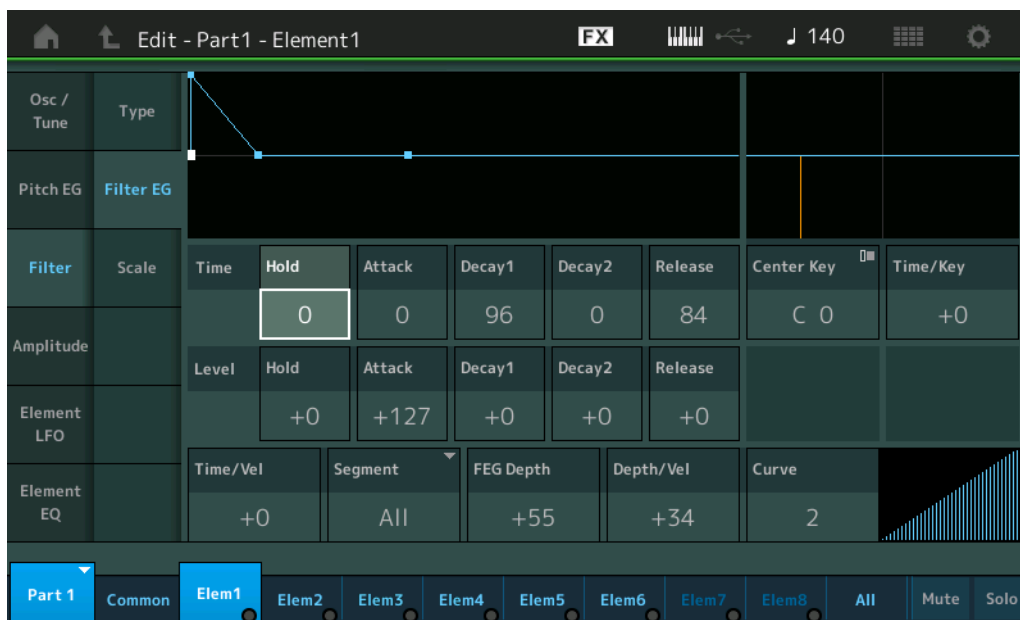
Copy or Exchange  
Elements

## Filter EG

No visor Filter EG, é possível definir todas as configurações de tempo e nível para o GE do filtro, que determinam como o som muda com o passar do tempo para elementos. Elas podem ser usadas para controlar a alteração no som desde o momento em que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que o som é interrompido.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Filter] → [Filter EG]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	Hold	Attack (Ataque)	Decay1	Decay2	Release (Liberação)
<b>Time (Tempo)</b>	Tempo de sustentação	Tempo de ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de liberação
<b>Level (Nível)</b>	Nível de sustentação	Nível de ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de liberação

**Configurações:** Time (Tempo): 0–127

Level (Nível): -128–+127

### Time/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de FEG)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de GE do filtro. A velocidade básica de alteração do FEG corresponde à nota especificada em Center Key (abaixo).

**Configurações:** -64–+63

**Valores positivos:** Notas agudas resultam em uma alta velocidade de transição de FEG, enquanto notas graves resultam em uma velocidade lenta.

**Valores negativos:** Notas agudas resultam em uma velocidade lenta de transição de FEG, enquanto notas graves resultam em uma velocidade alta.

**0:** A velocidade de transição de FEG não muda, independentemente da nota tocada.

### Center Key (Tecla central da sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de FEG)

Determina a nota central para o parâmetro "Time/Key" acima.

**Configurações:** C-2–G8

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

## Time/Vel (Sensibilidade à velocidade do tempo do FEG)

### Segment (Segmento de sensibilidade à velocidade de tempo do FEG)

Determina como o tempo de transição de FEG (velocidade) responde à velocidade, ou à intensidade, com a qual a tecla é pressionada. Selecione o "Segment" e, em seguida, defina seu parâmetro "Time/Vel".

**Configurações:** Time/Vel: -64→+63

**Valores positivos:** Velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de FEG rápida, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade lenta.

**Valores negativos:** Velocidades altas resultam em uma velocidade de transição de FEG lenta, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade rápida.

**0:** A velocidade de transição de afinação não muda, independentemente da velocidade.

**Configurações:** Segment: Attack, Atk+Dcy (Ataque + Queda), Decay, Atk+Rls (Ataque + Liberação), All

**Attack:** O parâmetro Time/Vel afeta o tempo de Attack.

**Atk+Dcy:** O valor de Time/Vel afeta o tempo de Attack/Decay1.

**Decay:** O parâmetro Time/Vel afeta Decay Time.

**Atk+Rls:** O valor de Time/Vel afeta o tempo de Attack/Release.

**All:** Time/Vel afeta todos os parâmetros do tempo de FEG.

## FEG Depth

Determina o intervalo de frequência de corte do GE do filtro.

**Configurações:** -64→+63

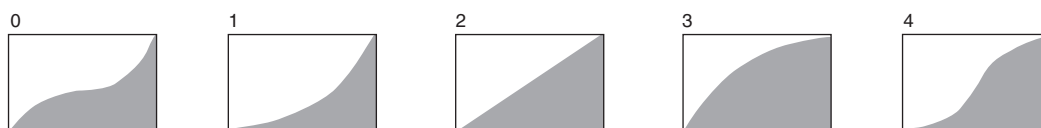
## Depth/Vel (Sensibilidade à velocidade da profundidade de FEG)

### Curve (Curva de sensibilidade à velocidade de profundidade de FEG)

Determina como o intervalo da frequência de corte responde à velocidade (intensidade) com a qual você toca as notas no teclado. O parâmetro Curve permite selecionar uma opção entre as cinco curvas de velocidade predefinidas diferentes (indicadas graficamente no visor) que determinam como a velocidade afeta a profundidade de GE do filtro. Nas ilustrações abaixo, o eixo vertical indica uma mudança de frequência de corte, enquanto o eixo horizontal indica a velocidade.

**Configurações:** Depth/Vel: -64→+63

**Configurações:** Curve: 0-4



**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre FEG, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

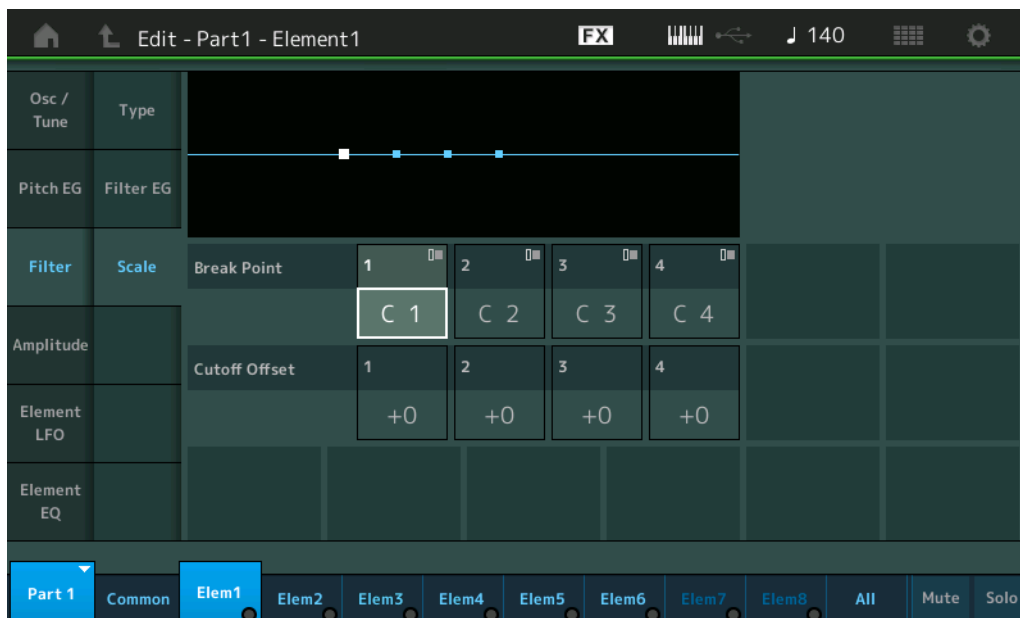
Balance

Copy or Exchange  
Elements

## Scale (Escala do filtro)

No visor Filter Scale, é possível definir os parâmetros relacionados à escala do filtro para elementos. "Filter Scale" controla a frequência de corte do filtro de acordo com as posições das notas no teclado.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Filter] à [Scale]



### Break Point 1–4

Determina os quatro pontos de quebra ao especificar os números de nota correspondentes.

**Configurações:** C -2–G8

**OBSERVAÇÃO** Os valores para Break Point de 1 a 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente por todo o teclado.

### Cutoff Offset 1–4

Determina o valor de deslocamento da frequência de corte em cada ponto de quebra.

**Configurações:** -128+127

**OBSERVAÇÃO** Independentemente do tamanho desses deslocamentos, os limites mínimo e máximo de corte (valores 0 e 127, respectivamente) não podem ser ultrapassados.

**OBSERVAÇÃO** Qualquer nota tocada abaixo da nota de Break Point 1 resultará na configuração de nível do Break Point 1. Da mesma forma, qualquer nota tocada acima da nota de Break Point 4 resultará na configuração de nível do Break Point 4.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre como configurar exemplos de escala do filtro, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

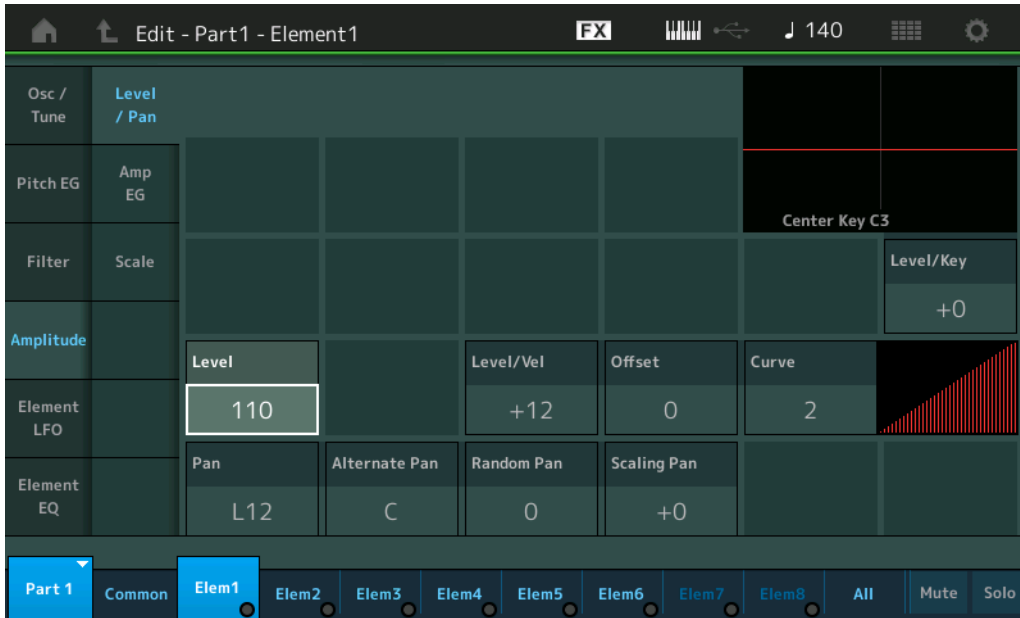
**Amplitude**

**Level/Pan**

No visor Level/Pan, é possível fazer configurações de nível e panorâmica a cada elemento individual.

**Operação**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Amplitude] à [Level/Pan]



**Level**

Determina o nível de saída do elemento.

**Configurações:** 0–127

**Level/Vel (Sensibilidade à velocidade do nível)**

**Offset (Deslocamento de sensibilidade à velocidade do nível)**

**Curve (Curva de sensibilidade à velocidade do nível)**

Determina como a velocidade real será gerada de acordo com a velocidade (intensidade) com a qual você toca as notas no teclado. O parâmetro Offset aumenta ou diminui o nível especificado por "Level/Vel". Se o resultado for maior que 127, a velocidade será definida como 127. O parâmetro Curve permite selecionar uma opção entre as cinco curvas de velocidade predefinidas diferentes (indicadas graficamente no visor) que determinam como a velocidade afeta a velocidade real. Nas ilustrações abaixo, o eixo vertical indica a velocidade resultante real, enquanto o eixo horizontal indica a velocidade com a qual você toca as notas.

**Configurações:** Level/Vel: -64+63

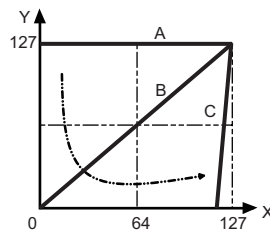
**Valores positivos:** Quanto mais intensamente você tocar o teclado, mais a saída aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais suavemente você tocar o teclado, mais a saída aumentará.

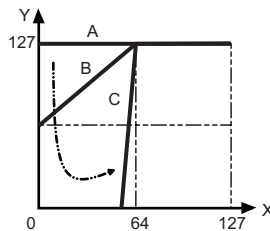
**0:** O nível de saída não muda.

**Configurações:** Offset: 0–127

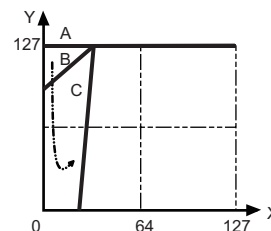
Deslocamento de sensibilidade à velocidade do nível = 0



Deslocamento de sensibilidade à velocidade do nível = 64



Deslocamento de sensibilidade à velocidade do nível = 96



- A: Sensibilidade à velocidade do nível = 0
- B: Sensibilidade à velocidade do nível = 32
- C: Sensibilidade à velocidade do nível = 64
- X: Velocidade com a qual você toca uma nota
- Y: Velocidade real resultante (afetando o gerador de tom)

Normal Part (AWM2) Edit

**Common**

**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod/Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

**Amplitude**

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

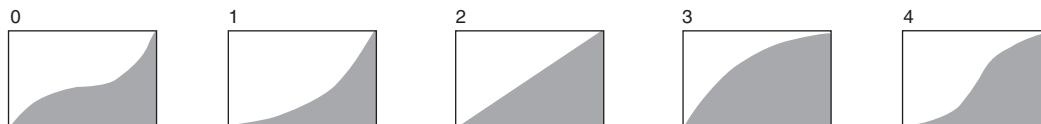
Copy or Exchange Elements

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

**Configurações:** Curve: 0-4**Pan (Panorâmica de elemento)**

Determina a posição estéreo (panorâmica) do elemento selecionado.

**Configurações:** L63-C (centro)-R63**Alternate Pan**

Determina o valor pelo qual o som é deslocado alternativamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Pan básica.

**Configurações:** L64-C-R63**Random Pan**

Determina o valor pelo qual o som do elemento selecionado é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0-127**Scaling Pan**

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a posição do pan, à esquerda e à direita, do elemento selecionado. Na nota C3, a configuração Pan principal (acima) é usada para a posição do pan básica.

**Configurações:** -64+0+63

**Valores positivos:** Movem a posição do pan para a esquerda para notas mais graves e para a direita para notas mais agudas.

**Valores negativos:** Movem a posição do pan para a direita para notas mais graves e para a esquerda para notas mais agudas.

**Level/Key (Sensibilidade ao nível do acompanhamento de tecla)**

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam o volume do elemento selecionado. A configuração Center Key de C3 é usada como a configuração básica.

**Configurações:** -64+0+63

**Valores positivos:** Diminuem o nível de saída para notas mais graves e o aumentam para notas mais agudas.

**Valores negativos:** Aumentam o nível de saída para notas mais graves e o diminuem para notas mais agudas.

**Center Key (Tecla central da sensibilidade ao nível do acompanhamento de tecla)**

Indica que a nota central para "Level/Key" acima é C3. Lembre-se de que é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

Normal Part (AWM2) Edit

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod/Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

▶ Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

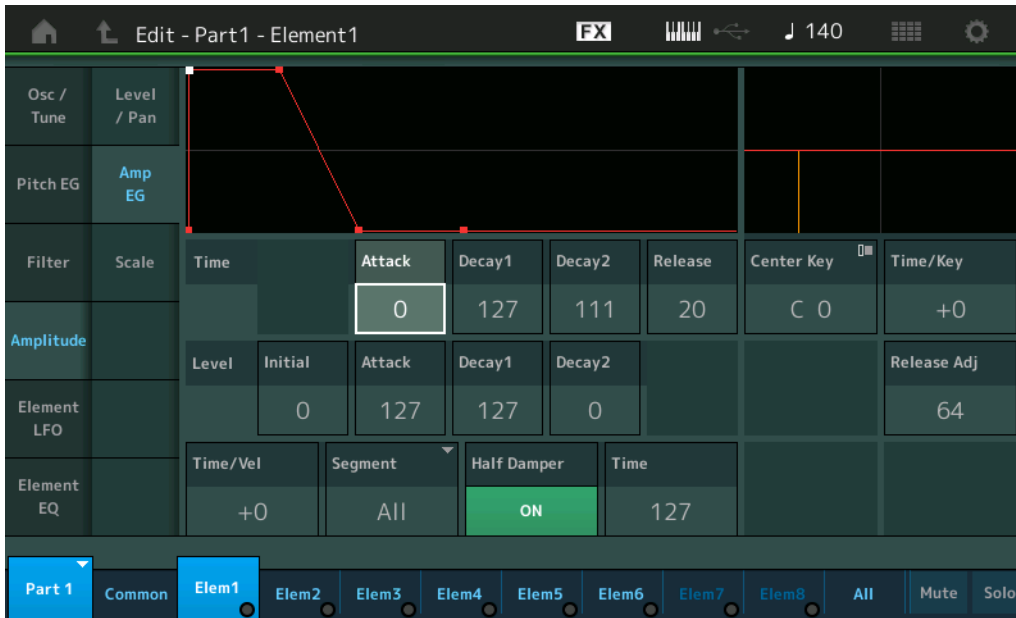
Copy or Exchange Elements

## Amp EG (GE de Amplitude)

No visor Amplitude EG, é possível fazer todas as configurações de tempo e nível para o GE de Amplitude, que determinam como o volume do som muda com o passar do tempo. Usando o AEG, você pode controlar a transição no volume desde o momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Amplitude] à [Amp EG]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	Initial (Inicial)	Attack (Ataque)	Decay1	Decay2	Release (Liberação)
<b>Time (Tempo)</b>	–	Tempo de ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de liberação
<b>Level (Nível)</b>	Nível inicial	Nível de ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	–

**Configurações:** Time (Tempo): 0–127

Level (Nível): 0–127

### Time/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de GE de amplitude. O parâmetro Center Key (abaixo) é usado como a amplitude básica desse parâmetro.

**Configurações:** -64+63

**Valores positivos:** Notas agudas resultam em uma velocidade de transição de GE de amplitude rápida, enquanto notas graves resultam em uma velocidade lenta.

**Valores negativos:** Notas agudas resultam em uma velocidade de transição de GE de amplitude lenta, enquanto que notas graves resultam em uma velocidade rápida.

**0:** A velocidade de transição de GE de amplitude não muda, independentemente da nota tocada.

### Center Key (Tecla central da sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG)

Determina a nota central para o parâmetro "Time/Key" acima. Quando a nota Center Key for tocada, o AEG se comportará de acordo com suas configurações reais.

**Configurações:** C-2–G8

### Release Adj (Ajuste de liberação da tecla central da sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG)

Determina a sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG à liberação do AEG. Quanto menor o valor, menor a sensibilidade.

**Configurações:** 0–127

**127:** Define sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG como o valor de Decay1 ou Decay2.

**0:** Não produz efeito em sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Elements

## Time/Vel (Sensibilidade à velocidade do tempo do AEG)

### Segment (Segmento de sensibilidade à velocidade de tempo do AEG)

Determina como o tempo de transição do AEG (velocidade) responde à velocidade, ou à intensidade, com a qual a tecla é pressionada. Selecione o "Segment" e, em seguida, defina seu parâmetro "Time/Vel".

**Configurações:** Time/Vel: -64–+63

**Valores positivos:** Velocidades altas resultam em uma velocidade de transição do AEG rápida, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade lenta.

**Valores negativos:** Velocidades altas resultam em uma velocidade de transição do AEG lenta, enquanto velocidades baixas resultam em uma velocidade rápida.

**0:** A velocidade de transição de amplitude não muda, independentemente da velocidade.

**Configurações:** Segment: Attack, Atk+Dcy (Ataque + Queda), Decay, Atk+Rls (Ataque + Liberação), All

**Attack:** O parâmetro Time/Vel afeta o tempo de Attack.

**Atk+Dcy:** O valor de Time/Vel afeta o tempo de Attack/Decay1.

**Decay:** O parâmetro Time/Vel afeta Decay Time.

**Atk+Rls:** O valor de Time/Vel afeta o tempo de Attack/Release.

**All:** Time/Vel afeta todos os parâmetros de AEG Time.

## Half Damper (Chave de meia sustentação)

Quando Half Damper Switch está ativado, você pode produzir um efeito de "meio pedal" como se estivesse em um piano acústico real usando um controlador de pedal FC3 opcional conectado ao conector FOOT SWITCH [SUSTAIN] no painel traseiro.

**Configurações:** off, on

## Time (Tempo de meia sustentação)

Determina a rapidez com que o som enfraquece até silenciar depois que a tecla é liberada enquanto o controlador de pedal FC3 é pressionado com o parâmetro Half Damper Switch ativado. Não disponível quando Half Damper Switch está desativado.

**Configurações:** 0–127

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre AEG, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements

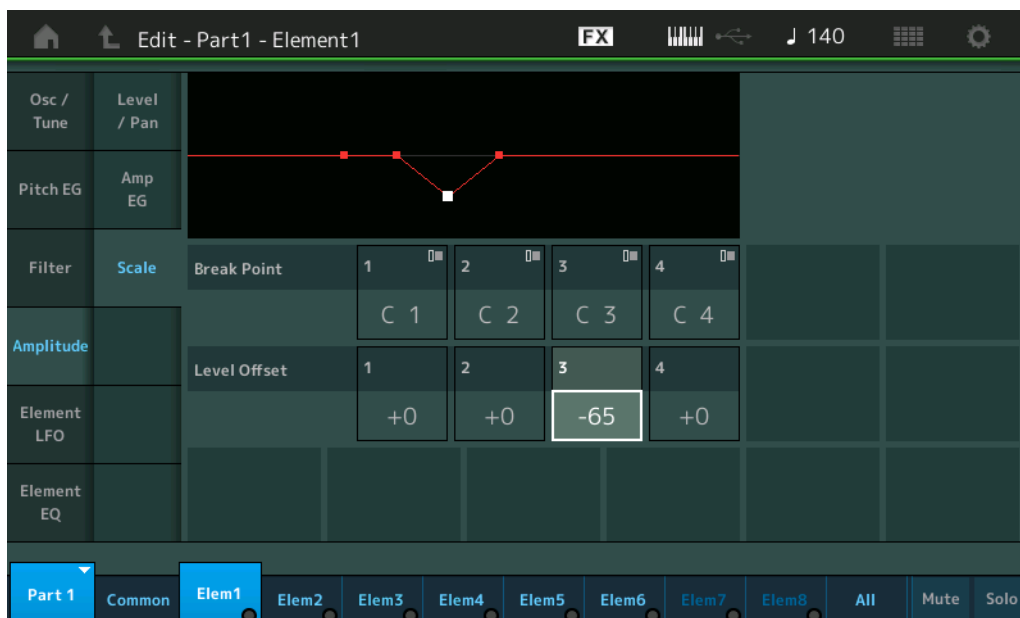


## Scale (Escala de amplitude)

No visor Amplitude Scale, é possível fazer configurações de escala de amplitude para cada elemento. A função Amplitude Scale controla o nível de saída da amplitude de acordo com as posições das notas no teclado.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Amplitude] → [Scale]



### Break Point 1–4

Determina os quatro pontos de quebra da escala de amplitude especificando seus respectivos números de nota.

**Configurações:** C -2–G8

**OBSERVAÇÃO** Os valores para Break Point de 1 a 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente por todo o teclado.

### Level Offset 1–4

Determina o valor de deslocamento do nível de cada ponto de quebra da escala de amplitude.

**Configurações:** -128–+127

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como configurar exemplos de dimensionamento de amplitude, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod/Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

### Element

#### Osc/Tune

#### Pitch EG

#### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

#### Amplitude

- Level/Pan
- Amp EG
- Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

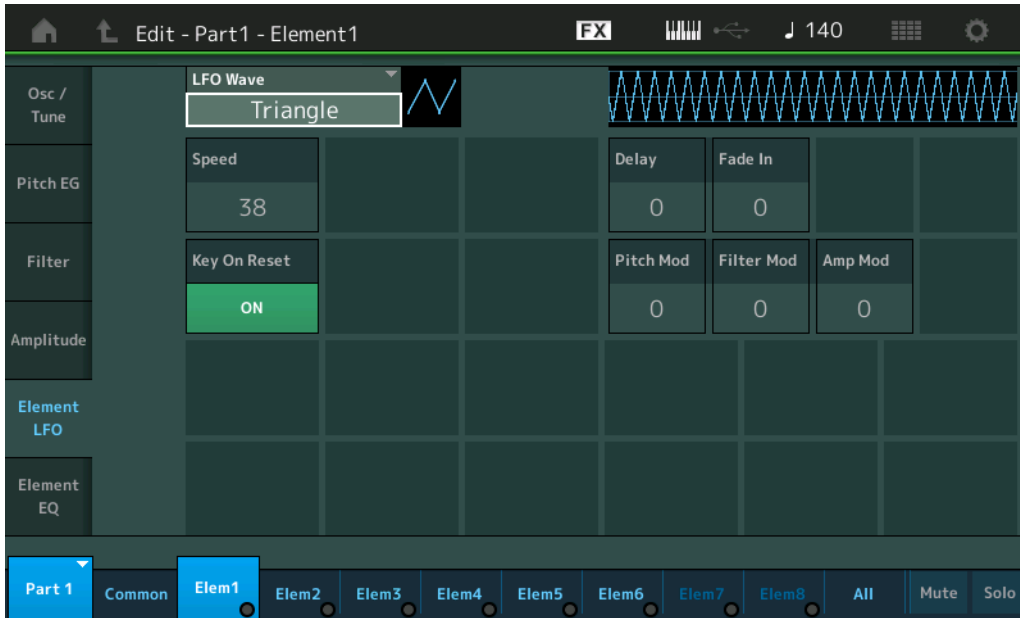
- Osc
- Balance

### Copy or Exchange Elements

## Element LFO

No visor Element LFO, é possível fazer configurações relacionadas ao LFO de cada elemento. A unidade do oscilador de baixa frequência (LFO) do elemento gera um sinal de baixa frequência. O sinal do LFO pode ser usado para modular a afinação, o filtro e a amplitude.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Element LFO]



### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

- General
- Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

##### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

##### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

##### Motion Seq

- Common
- Lane

##### Mod/Control

- Part LFO
- Control Assign
- Receive SW

#### Element

##### Osc/Tune

##### Pitch EG

##### Filter

- Type
- Filter EG
- Scale

##### Amplitude

- Level/Pan
- Amp EG
- Scale

#### ▶ Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

##### Osc

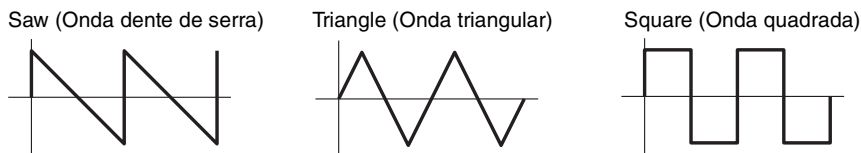
##### Balance

#### Copy or Exchange Elements

### LFO Wave

Seleciona a forma de onda de LFO que é usada para variar o som.

**Configurações:** Saw, Triangle, Square



### Speed (Velocidade de LFO)

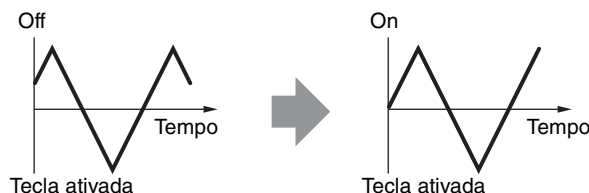
Ajusta a velocidade (frequência) da variação do LFO. Quanto maior a configuração, mais rápida será a velocidade.

**Configurações:** 0-63

### Key On Reset (Redefinição ativada do LFO)

Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é tocada.

**Configurações:** Off, On



### Delay (Tempo de atraso do LFO)

Determina o tempo de atraso entre o momento em que uma mensagem de nota ativada é recebida e o momento em que o LFO entra em vigor.

**Configurações:** 0-127

### Fade In (Tempo de aumento gradual do LFO)

Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente (após o final do tempo de "atraso").

**Configurações:** 0-127

## Pitch Mod (Profundidade da modulação de afinação LFO)

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda do LFO varia (modula) a afinação do som.

**Configurações:** 0–127

## Filter Mod (Profundidade de modulação do filtro de LFO)

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda do LFO varia (modula) a frequência de corte do filtro.

**Configurações:** 0–127

## Amp Mod (Profundidade da modulação em amplitude do LFO)

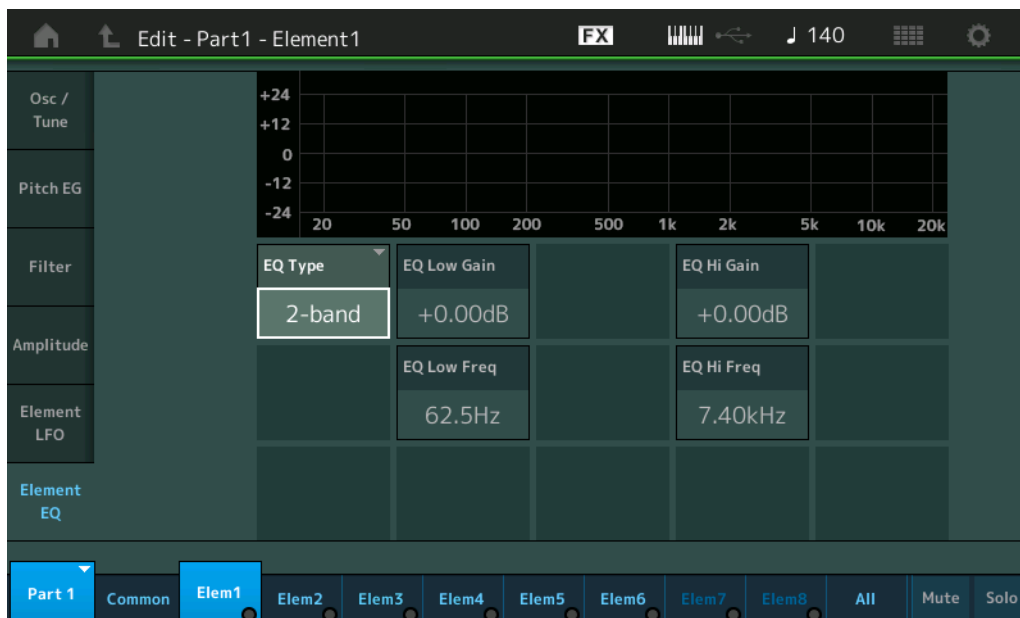
Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda do LFO varia (modula) a amplitude ou volume do som.

**Configurações:** 0–127

## Element EQ

No visor Element EQ, é possível fazer configurações relacionadas ao equalizador para cada elemento.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Element EQ]



## EQ Type (Tipo de equalizador de elemento)

Determina o tipo de equalizador.

**Configurações:** 2-band, P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), Thru

**2-band:** Esse é um equalizador de "degrau", que combina bandas de frequência altas e baixas diferentes.

**P.EQ:** O EQ paramétrico é usado para atenuar ou realçar níveis de sinal (ganhos) em torno da frequência.

**Boost6, Boost12, Boost18:** Essas configurações podem ser usadas para realçar o nível do sinal inteiro por 6dB, 12dB e 18dB, respectivamente.

**Thru:** Essa configuração ignora os equalizadores, deixando o sinal inteiro intacto.

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange Elements

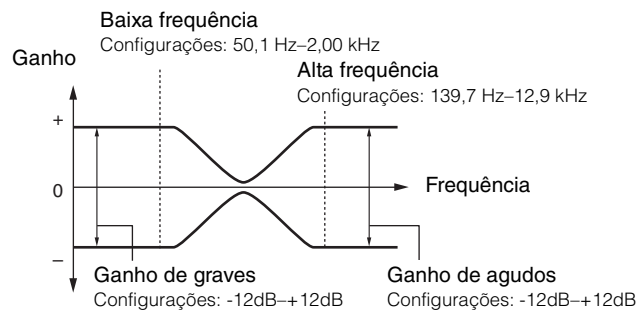
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## ■ Quando "EQ Type" está definido como "2-band"



### EQ Low Gain (Ganho de grave do equalizador de elemento)

Determina o nível de ganho da banda de graves.

**Configurações:** -12dB–+12dB

### EQ Hi Gain (Ganho de agudos do equalizador de elemento)

Determina o nível de ganho da banda de agudos.

**Configurações:** -12dB–+12dB

### EQ Low Freq (Graves do equalizador de elemento)

Determina a frequência da banda de graves.

**Configurações:** 50,1 Hz–2,00 kHz

### EQ Hi Freq (Alta frequência do equalizador de elemento)

Determina a frequência da banda de agudos.

**Configurações:** 139,7 Hz–12,9 kHz

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements

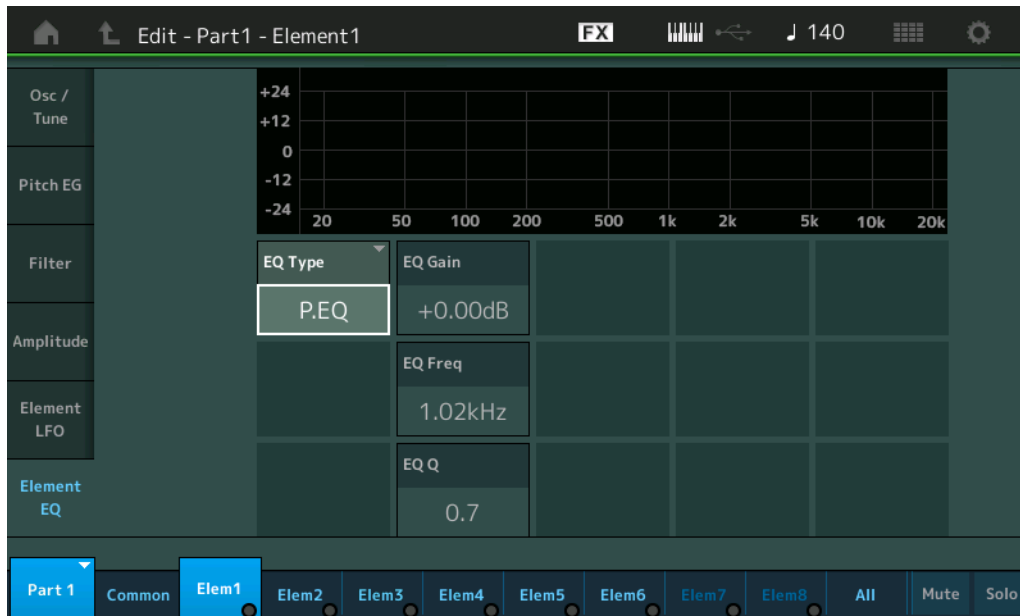
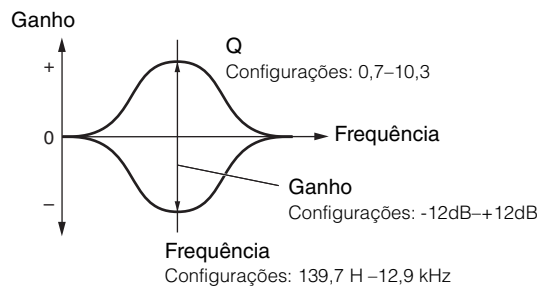
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

## ■ Quando "EQ Type" está definido como "P.EQ"



### EQ Gain (Ganho do equalizador de elemento)

Determina o ganho de nível da frequência definida em "EQ Freq".

**Configurações:** -12dB--+12dB

### EQ Freq (Frequência do equalizador de elemento)

Determina a frequência a ser atenuada/reforçada.

**Configurações:** 139,7 Hz–12,9 kHz

### EQ Q (Q do equalizador de elemento)

Varia o nível do sinal na configuração de frequência para criar várias características da curva de frequência.

**Configurações:** 0,7–10,3

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a estrutura de EQ, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements

## Element All (Todos os elementos)

### Osc (Oscilador)

No visor Oscillator, é possível definir os parâmetros relacionados ao oscilador para os oito elementos.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → [All] → [Osc]

Balance	SW	XA Control	Group	Waveform	Velocity Limit	Note Limit
	1	Normal	1	NewAudioRec.wav	1 127	C -2 G 8
	2	A.SW Off	1	Grain3 St	1 127	C -2 G 8
	3	A.SW Off	1	Vocal Res	1 127	C -2 G 8
	4	Normal	1	Neo Seq Em All	1 127	C -2 G 8
	5	A.SW Off	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	6	A.SW2 On	1	Saturation	1 127	C -2 G 8
	7	Normal	1	JP Short Seq L	1 127	C -2 G 8
	8	Normal	1	Bubble	1 127	C -2 G 8

### SW (Chave de elemento)

Determina se cada elemento está ou não ativo.

**Configurações:** Off, On

### XA Control

Determina o funcionamento do recurso de articulação expandida (XA) de um elemento.

O recurso XA é um sistema de gerador de tom sofisticado que permite recriar sons realistas e técnicas de apresentação naturais de maneira mais eficiente. Ele também fornece outras maneiras exclusivas para mudanças de som aleatórias e alternadas à medida que você toca. Para obter detalhes sobre o recurso XA, consulte "Bloco gerador de tom" na "Estrutura básica" na [página 6](#).

**Configurações:** Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW1 On (Assignable Switch 1 ON), A.SW2 On (Assignable Switch 2 ON), A.SW Off (Assignable Switch 1 OFF)

**Normal:** O elemento soa normalmente cada vez que você toca a nota.

**Legato:** Quando o parâmetro Mono/Poly estiver configurado como Mono, esse elemento será tocado no lugar daquele que está configurado como "Normal" do parâmetro XA Control quando você tocar o teclado em legato (tocar a nota seguinte de uma linha ou melodia de uma única nota antes de liberar a nota anterior).

**Key Off:** O elemento soará toda vez que você soltar a nota.

**Cycle:** Cada elemento soa alternadamente de acordo com sua ordem numérica. Em outras palavras, tocar a primeira nota fará com que o Element 1 soe; a segunda, o Element 2; e assim por diante.

**Random:** Cada elemento soará aleatoriamente toda vez que você tocar a nota.

**A.SW1 On:** Quando o botão [ASSIGN 1] estiver ativado (On), o elemento soará.

**A.SW2 On:** Quando o botão [ASSIGN 2] estiver ativado (On), o elemento soará.

**A.SW Off:** Quando ambos os botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] estiverem desativados (Off), o elemento soará.

### Group (Grupo de elementos)

Determina o grupo de XA Control. Todos os elementos que têm o mesmo tipo de recurso XA devem ter o mesmo número de grupo. Essa configuração não se aplicará quando os parâmetros de XA Control de todos os elementos estiverem definidos como Normal.

**Configurações:** 1-8

### Waveform (Nome da forma de onda)

Indica o nome da forma de onda de cada elemento.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Normal Part (AWM2) Edit

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

▶ Osc

Balance

#### Copy or Exchange Elements

## Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo da faixa de velocidade dentro da qual cada elemento responderá. Cada elemento só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de sua faixa de velocidade especificada. Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, por exemplo, "93 a 34", a faixa de velocidade cobrirá tanto o intervalo "1 a 34" como o intervalo "93 a 127".

**Configurações:** 1–127

## Note Limit

Determina as notas mais graves e mais agudas da extensão do teclado para cada elemento. Cada elemento só emitirá sons para notas reproduzidas dentro do seu intervalo especificado. Se você especificar a nota mais aguda primeiro e a nota mais grave depois, por exemplo, "C5 a C4", a faixa de notas cobrirá tanto "C-2 a C4" quanto "C5 a G8".

**Configurações:** C -2–G8

## Balance

No visor Balance, é possível definir os parâmetros relacionados a nível, afinação e panorâmica para os oito elementos.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → [All] → [Balance]

	SW	Coarse	Fine	Cutoff	Pan	Level
Balance	1	+0	+0	106	L12	110
	2	+0	+0	106	R12	98
	3	-12	+0	104	C	98
	4	+0	+0	106	C	63
	5	+0	+0	106	C	127
	6	+0	+0	106	C	100
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

### SW (Chave de elemento)

Determina se cada elemento está ou não ativo.

**Configurações:** Off, On

### Coarse (Melodia bruta)

Determina a afinação de cada elemento em semitom.

**Configurações:** -48→48

### Fine (Ajuste fino)

Determina o ajuste da afinação de cada elemento.

**Configurações:** -64→63

### Cutoff (Frequência de corte)

Determina a frequência de corte de cada elemento.

**Configurações:** 0–255

### Pan (Panorâmica de elemento)

Determina a posição estéreo (panorâmica) de cada elemento.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda)–C (centralizado)–R63 (extremidade direita)

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

▶ Osc

▶ Balance

### Copy or Exchange Elements

## Level

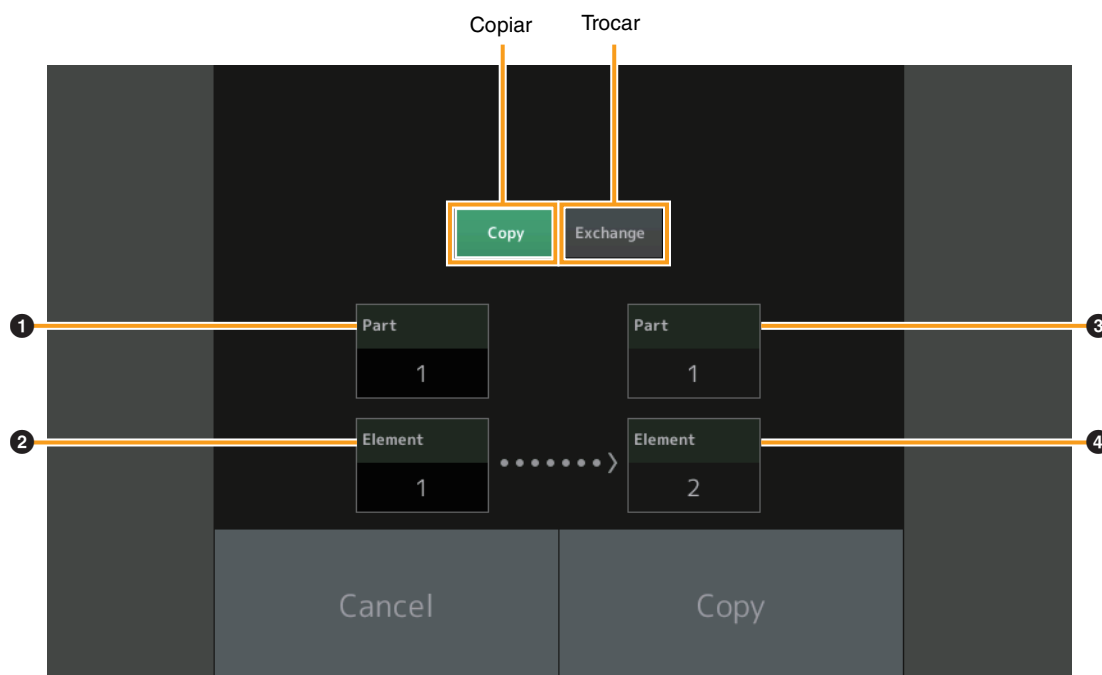
Determina o nível de cada elemento.

**Configurações:** 0–127

## ■ Copiar ou trocar elementos

É possível copiar ou trocar elementos.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Selecione o elemento a ser copiado → [SHIFT] + [EDIT]



**OBSERVAÇÃO** Não é possível copiar ou trocar entre tipos diferentes de partes (por exemplo, entre Elements e Operators).

## Copy

Tocar nesse botão ativa a função de copiar entre elementos.

## Exchange

Tocar nesse botão ativa a função de trocar entre elementos.

### ❶ Parte a ser copiada ou trocada

**OBSERVAÇÃO** A parte selecionada no momento é definida automaticamente, e não é possível alterar essa configuração.

### ❷ Elemento a ser copiado ou trocado

### ❸ Copiar ou trocar a parte de destino

### ❹ Copiar ou trocar o elemento de destino

## Normal Part (AWM2) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc/Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level/Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Elements



# Drum Part Edit

Cada parte de bateria pode ser composta por até 73 teclas de bateria, atribuídas a notas distribuídas pelo teclado (C0 a C6). Existem dois tipos de visores Drum Part Edit: Key Common Edit, para editar as configurações que se aplicam a todas as teclas de bateria, e Key Edit, para editar teclas individuais. Esta seção explica os parâmetros de Key Common Edit e Key Edit.

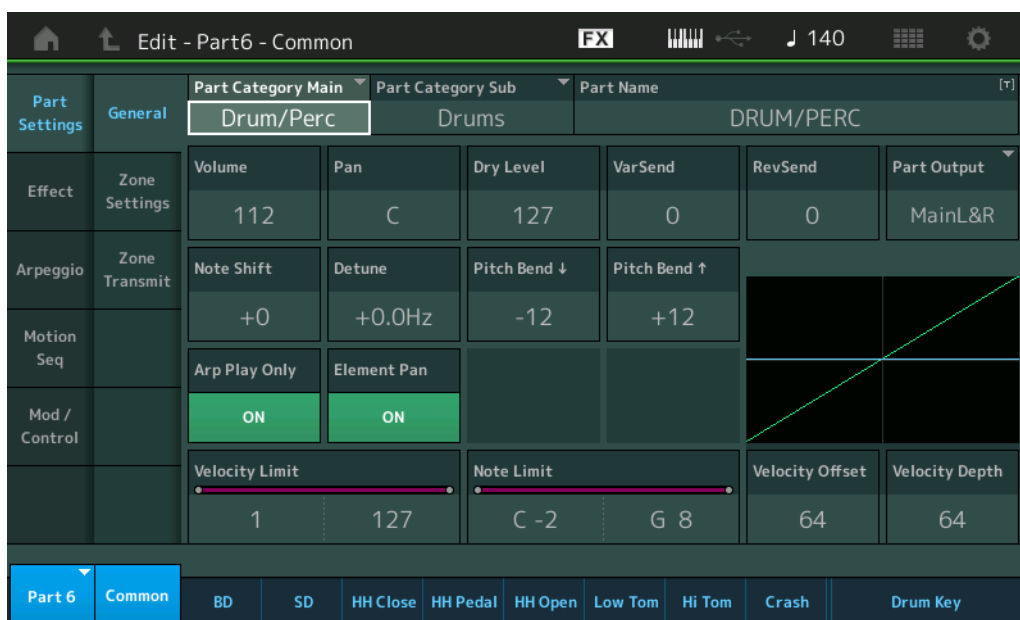
## Key Common Edit (Common)

### Part Settings

#### General

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Tecla da bateria [Common] à [Part Settings] → [General]



#### Part Category Main (Categoria principal da parte)

#### Part Category Sub (Subcategoria da parte)

Determina a categoria principal e a subcategoria da parte selecionada.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

#### Part Name

Determina o nome da parte selecionada. Os nomes de partes podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

#### Volume (Volume da parte)

Determina o nível de saída da parte selecionada.

**Configurações:** 0–127

#### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da parte selecionada.

**Configurações:** L63–C–R63

#### Dry Level

Determina o nível de som seco (sem efeito aplicado) da parte selecionada. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R" ou "Drum".

**Configurações:** 0–127

### Drum Part Edit

#### Common

##### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

##### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Mod/Control

##### Control Assign

##### Receive SW

#### Key

##### Osc/Tune

##### Filter

##### Level/Pan

##### Element EQ

Copiar ou trocar teclas de bateria

## Var Send (Emissão de variação)

Determina o nível da parte selecionada que é enviada para o efeito Variation. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R" ou "Drum".

**Configurações:** 0–127

## Rev Send (Emissão de reverberação)

Determina o nível da parte selecionada que é enviada para o efeito de reverberação. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R" ou "Drum".

**Configurações:** 0–127

## Part Output (Seleção da saída da parte)

Determina qual saída de áudio é usada para a parte selecionada.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off, Drum

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

**Drum:** A função "Drum Key Out" é exibida para determinar a saída específica de cada tecla de bateria.

## Note Shift

Determina a configuração de afinação (transposição de tecla) para cada parte em semitom.

**Configurações:** -24+0+24

## Detune

Determina as configurações de afinação da parte selecionada em incrementos de 0,1 Hz.

**Configurações:** -12,8 Hz+0,0 Hz+12,7 Hz

## Pitch Bend ↑/↓ (Faixa da curva de afinação superior/inferior)

Determina a faixa da curva de afinação máxima em semitom.

**Configurações:** -48+0+24

## Arp Play Only (Somente reprodução de arpejo)

Determina se a parte atual só reproduz os eventos de nota da reprodução do arpejo. Quando esse parâmetro está ativado, somente os eventos de nota da reprodução do arpejo afetam o bloco gerador de tom.

**Configurações:** Off, On

## Element Pan (Chave de panorâmica de elemento)

Determina se as configurações de panorâmica individuais de cada parte de tecla (feitas em [EDIT] à Seleção da parte → Seleção da tecla de bateria → [Level/Pan] → "Pan") são ou não aplicadas. Quando definido como "Off", a posição do pan de cada tecla será definida como central na parte.

**Configurações:** Off, On

## Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo do alcance da velocidade dentro dos quais cada parte responderá.

**Configurações:** 1–127

## Note Limit

Determina as notas mais graves e mais agudas da extensão do teclado para cada parte.

**Configurações:** C -2–G8

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod/Control

##### Control Assign

##### Receive SW

### Key

#### Osc/Tune

#### Filter

#### Level/Pan

#### Element EQ

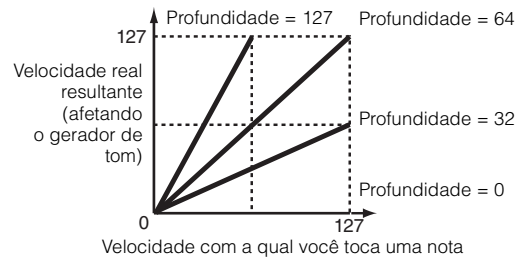
Copiar ou trocar teclas de bateria

## Velocity Depth (Profundidade de sensibilidade à velocidade)

Determina o grau com que o volume resultante do gerador de tom responde à força moderada. Quanto maior for o valor, mais o volume mudará em resposta à força moderada (como mostrado abaixo).

**Configurações:** 0–127

**Quando Offset (abaixo) estiver definido como 64:**

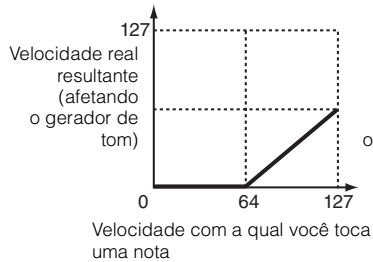


## Velocity Offset (Deslocamento de sensibilidade à velocidade)

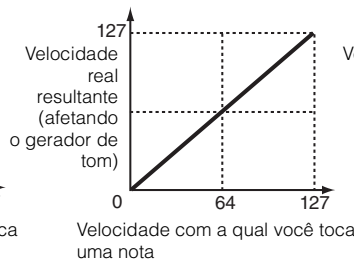
Determina a quantia em que as velocidades reproduzidas são ajustadas para o efeito de velocidade real resultante. Isso permite aumentar ou diminuir todas as velocidades com base no valor dessa configuração, o que possibilita compensar automaticamente o toque com muita ou pouca intensidade.

**Configurações:** 0–127

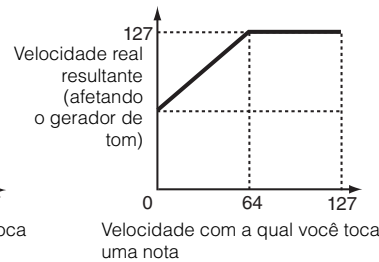
**Quando Profundidade (acima) = 64 e Deslocamento = 32**



**Quando Profundidade (acima) = 64 e Deslocamento = 64**



**Quando Profundidade (acima) = 64 e Deslocamento = 96**



## Zone Settings

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 71](#)).

## Zone Transmit

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 73](#)).

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod/Control

- Control Assign
- Receive SW

### Key

- Osc/Tune
- Filter
- Level/Pan
- Element EQ

Copiar ou trocar teclas de bateria

## Effect

## Routing

## Drum Part Edit

## Common

## Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

## Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Control Assign

Receive SW

## Key

Osc/Tune

Filter

Level/Pan

Element EQ

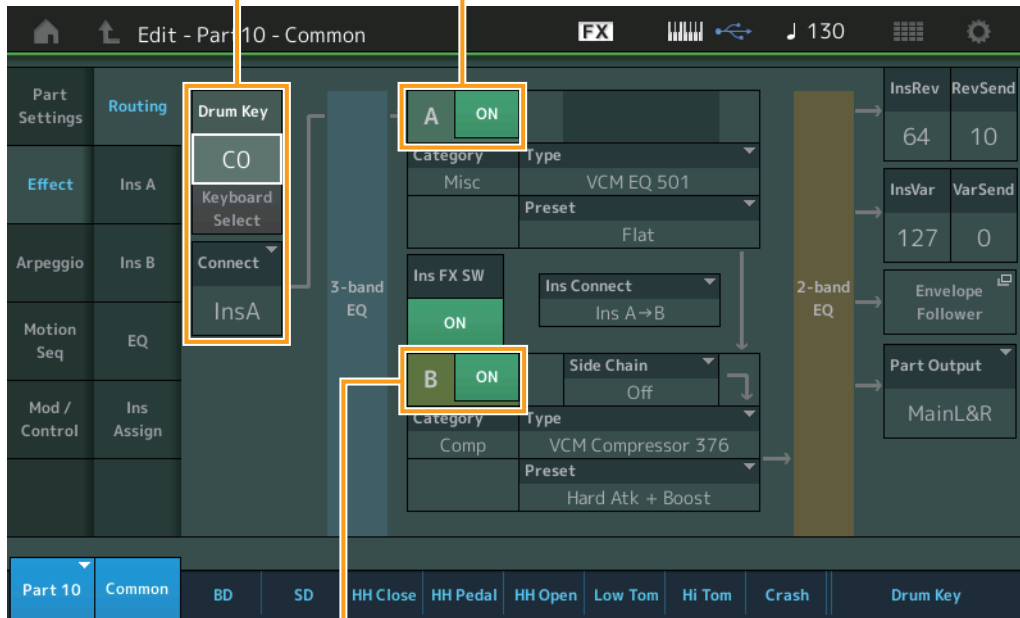
## Copiar ou trocar teclas de bateria

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Tecla da bateria [Common] → [Effect] à [Routing]

Chave de conexão da tecla de bateria

Chave do efeito de inserção



Chave do efeito de inserção

**Drum Key Connection Switch (Chave de conexão da tecla de bateria)**

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada tecla de bateria individual e qual será ignorado (Thru).

Quando a função "Keyboard Select" está ativada, é possível selecionar teclas tocando as notas no teclado.

**Configurações:** Thru, InsA (Efeito de inserção A), InsB (Efeito de inserção B)

**Insertion FX Switch (Chave do efeito de inserção)**

Determina se o Efeito de inserção A ou B está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

**Category (Categoria do efeito)****Type (Tipo de efeito)**

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Preset**

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas.

**Configurações:** Para obter a lista de todas as apresentações predefinidas, consulte o documento PDF Lista de dados.

**Side Chain/Modulator (Parte para Side Chain/Modulator)**

Determina a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator. Não está disponível dependendo do tipo de efeito selecionado. Para obter detalhes sobre o recurso Side Chain/Modulator, consulte o visor Routing (página 76) de Normal Part (AWM2).

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

## Ins Connect (Tipo de conexão de inserção)

Determina o roteamento do efeito dos efeitos de inserção A e B.

**Configurações:** Paralelo, Ins A→B, Ins B→A

## RevSend (Emissão de reverberação)

### VarSend (Emissão de variação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito Variation/de reverberação. Ativo apenas quando o parâmetro Part Output/Drum Key Output está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Part Output (Seleção da saída da parte)

Determina a saída específica do sinal de áudio.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off, Drum

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

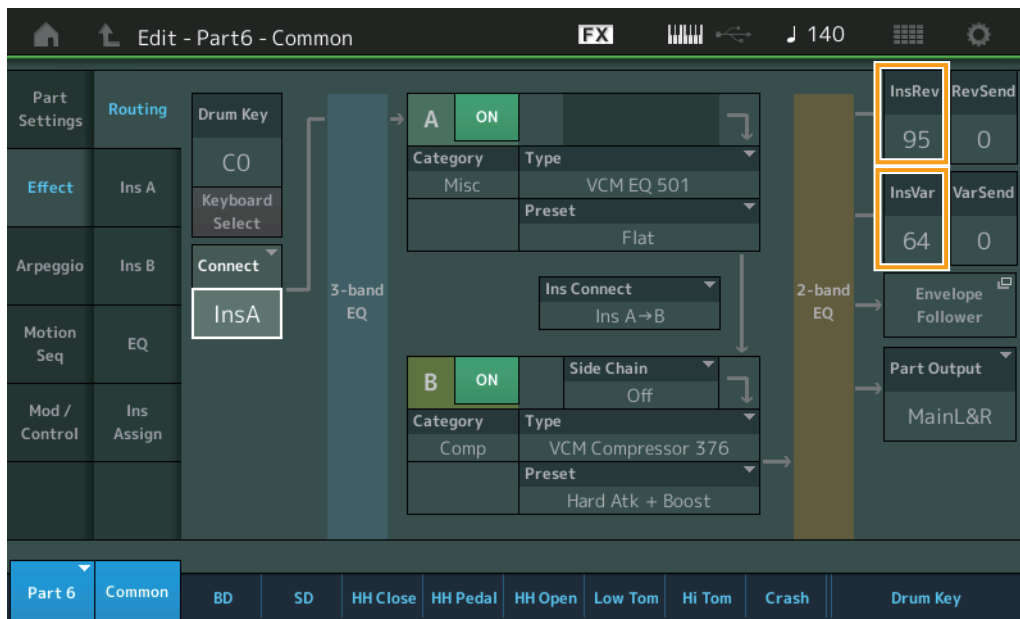
**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

**Drum:** A função "Drum Key Out" é exibida para determinar a saída específica de cada tecla de bateria.

## Envelope Follower

Acessa o visor Envelope Follower Setting.

Consulte o visor Routing ([página 76](#)) de Normal Parts (AWM2).



## InsRev (Emissão de reverberação para inserção)

### InsVar (Emissão de variação para inserção)

Determina o nível de emissão de toda a parte de bateria (todas as teclas), enviado do efeito de inserção A/B ao efeito Variation/de reverberação.

Ativo apenas quando o parâmetro Drum Key Connection Switch está definido como "InsA" ou "InsB" e o parâmetro Part Output/Drum Key Output está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc/Tune

Filter

Level/Pan

Element EQ

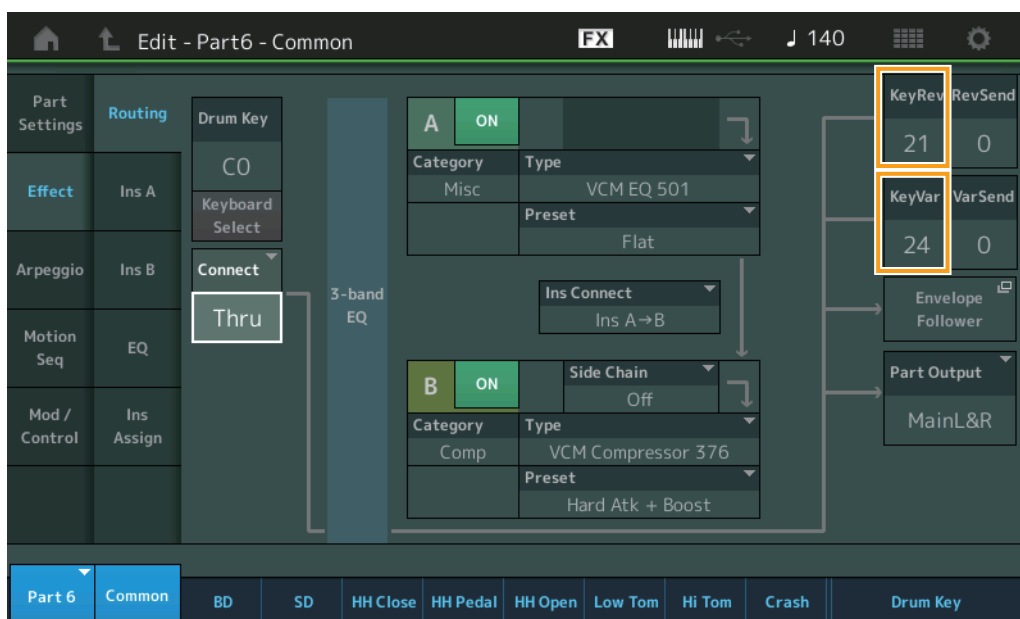
Copiar ou trocar teclas de bateria

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



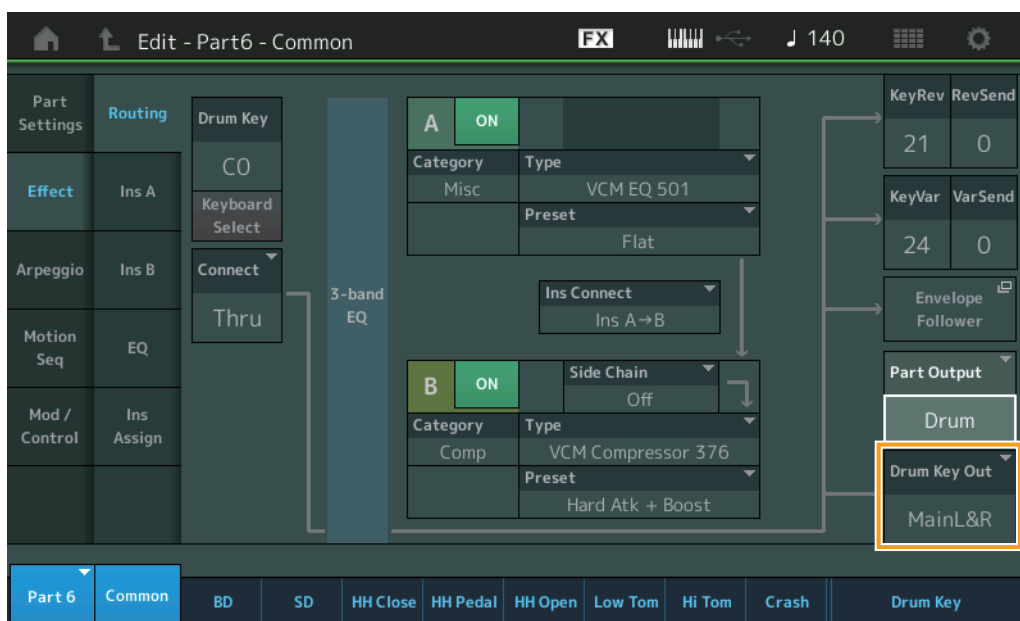
### KeyRev (Emissão de reverberação da tecla de bateria)

### KeyVar (Emissão de variação da tecla de bateria)

Determina o nível de emissão de cada tecla de bateria, enviado do efeito de inserção A/B ao efeito Variation/de reverberação.

Ativo apenas quando o parâmetro Drum Key Connection Switch está definido como "Thru", e o parâmetro Part Output/Drum Key Output está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127



### Drum Key Out (Seleção de saída da tecla de bateria)

Determina a saída específica da tecla de bateria individual.

Visível apenas quando o parâmetro Part Output está definido como "Drum".

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

**OBSERVAÇÃO** Quando o parâmetro Drum Key Connection Switch está definido como "InsA" ou "InsB", esse parâmetro é fixo em "MainL&R".

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc/Tune

Filter

Level/Pan

Element EQ

Copiar ou trocar teclas de bateria

## Ins A (Efeito de inserção A) Ins B (Efeito de inserção B)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 77](#)).

## EQ (Equalizador de partes)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 78](#)).

## Ins Assign (Atribuição de inserção)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 81](#)).

## Arpeggio

### Common

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 82](#)).

### Individual

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 85](#)).

### Advanced

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 87](#)), com exceção do parâmetro adicional abaixo.

#### Fixed SD/BD

Quando esse parâmetro estiver definido como On, C1 será usada como a nota de bumbo, enquanto D1 será usada como nota de caixa clara na reprodução do arpejo.

**Configurações:** Off, On

## Motion Seq (Sequenciador de movimentos)

### Common

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 88](#)).

### Lane

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 91](#)).

## Mod/Control (Modulação/Controle)

### Control Assign

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 100](#)), com exceção dos valores de configuração diferentes no parâmetro Destination. Para saber o valor de configuração de "Destination", consulte a "Lista de controle" no documento PDF Lista de dados.

### Receive SW (Chave de recepção)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 105](#)).

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

▶ Mod/Control

▶ Control Assign

▶ Receive SW

### Key

Osc/Tune

Filter

Level/Pan

Element EQ

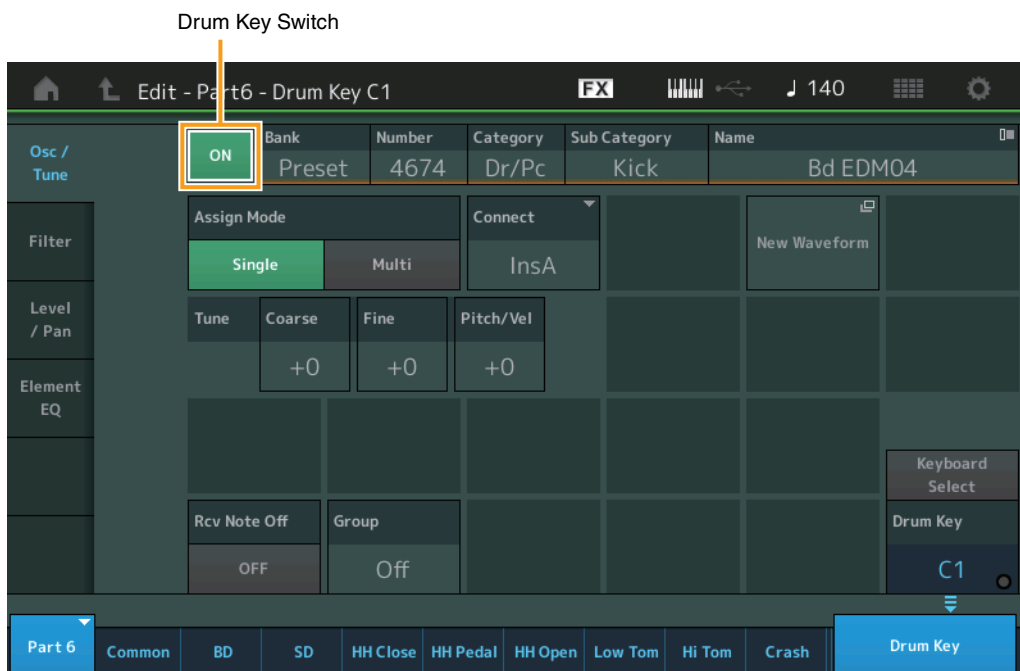
Copiar ou trocar teclas de  
bateria

## Key Edit (Tecla)

### Osc/Tune (Oscilador/melodia)

No visor Osc/Tune, é possível definir parâmetros relacionados ao oscilador para cada tecla da parte de bateria.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção da tecla → [Osc/Tune]



#### Bank (Banco de formas de onda)

#### Number (Número da forma de onda)

#### Category (Categoria da forma de onda)

#### Sub Category (Subcategoria da forma de onda)

#### Name (Nome da forma de onda)

Indica as informações da forma de onda usada para a tecla de bateria selecionada. "Bank" indica qual local da forma de onda (Preset, User e Library) é atribuída à tecla.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

#### Drum Key Switch

Determina se a tecla de bateria selecionada no momento será usada ou não.

**Configurações:** Off, On

#### Assign Mode (Modo atribuição de tecla)

Determina o método de reprodução quando as mesmas notas são recebidas continuamente e sem mensagens de nota desativada correspondentes.

**Configurações:** Single, Multi

**Single:** A reprodução dupla ou repetida da mesma nota não é possível. A primeira nota será interrompida quando a nota seguinte for tocada.

**Multi:** Todas as notas são reproduzidas simultaneamente. Isso permite a reprodução da mesma nota quando ela é tocada várias vezes sucessivamente (especialmente para sons de pandeiro e pratos que você deseja que soem até a queda completa).

#### Connect (Chave de conexão de tecla de bateria)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada tecla de bateria. O efeito de inserção será ignorado se "Thru" for selecionado. Esse parâmetro é igual ao parâmetro "Connect" no visor "Routing" das configurações de efeito em Key Common Edit. A definição de uma configuração neste local altera automaticamente a configuração desse parâmetro também.

**Configurações:** Thru, InsA (Efeito de inserção A), InsB (Efeito de inserção B)

### Drum Part Edit

#### Common

##### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

##### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Mod/Control

##### Control Assign

##### Receive SW

#### Key

##### Osc/Tune

##### Filter

##### Level/Pan

##### Element EQ

Copiar ou trocar teclas de bateria



## New Waveform

Carrega os dados de áudio armazenados na unidade flash USB como "Forma de onda". Para obter detalhes sobre o carregamento, consulte "Load" ([página 198](#)).

Após o carregamento da forma de onda, o parâmetro Edit Waveform estará disponível. Para obter detalhes sobre "Edit Waveform", consulte [página 109](#).

## Coarse (Melodia bruta)

Determina a afinação de cada onda da tecla de bateria em semitom.

**Configurações:** -48--+48

## Fine (Ajuste fino)

Determina o ajuste da afinação de cada onda de tecla de bateria.

**Configurações:** -64-63

## Pitch/Vel (Sensibilidade à velocidade de afinação)

Determina como a afinação da tecla de bateria selecionada responde à velocidade.

**Configurações:** -64-63

**Valores positivos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação diminuirá.

**0:** Nenhuma alteração na afinação.

## Rcv Note Off (Receber Note Off)

Selecione se as mensagens MIDI Note Off são recebidas por todas as teclas de bateria.

**Configurações:** off, on

## Group (Grupo alternativo)

Defina o grupo alternativo ao qual a tecla está atribuída. As partes às quais o mesmo número é atribuído aqui não podem ser tocadas simultaneamente. Essa configuração ajuda a reproduzir os sons de um conjunto de bateria real, na qual alguns sons percussivos não podem ser reproduzidos fisicamente de maneira simultânea, como chimbais abertos e fechados.

**Configurações:** off, 1-127

## KeyRev (Emissão de reverberação da tecla de bateria)

### KeyVar (Emissão de variação da tecla de bateria)

Determina o nível do som da tecla de bateria (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Variation/de reverberação.

Não disponível dependendo da configuração de Drum Key Connection Switch.

**Configurações:** 0-127

## Drum Key Out (Seleção de saída da tecla de bateria)

Determina a saída específica da tecla de bateria individual.

Não disponível dependendo das configurações de Drum Key Connection Switch ou Part Output.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2-7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1-8) no terminal [USB TO HOST].

## Keyboard Select (Chave de seleção de teclado)

Determina se a configuração Keyboard Select está ou não ativa. Quando esse parâmetro está ativado, você pode selecionar teclas de bateria tocando as notas no teclado.

**Configurações:** Off, On

## Drum Key

Indica a tecla de bateria selecionada.

**Configurações:** C0-C6

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

Receive SW

### Key

▶ Osc/Tune

Filter

Level/Pan

Element EQ

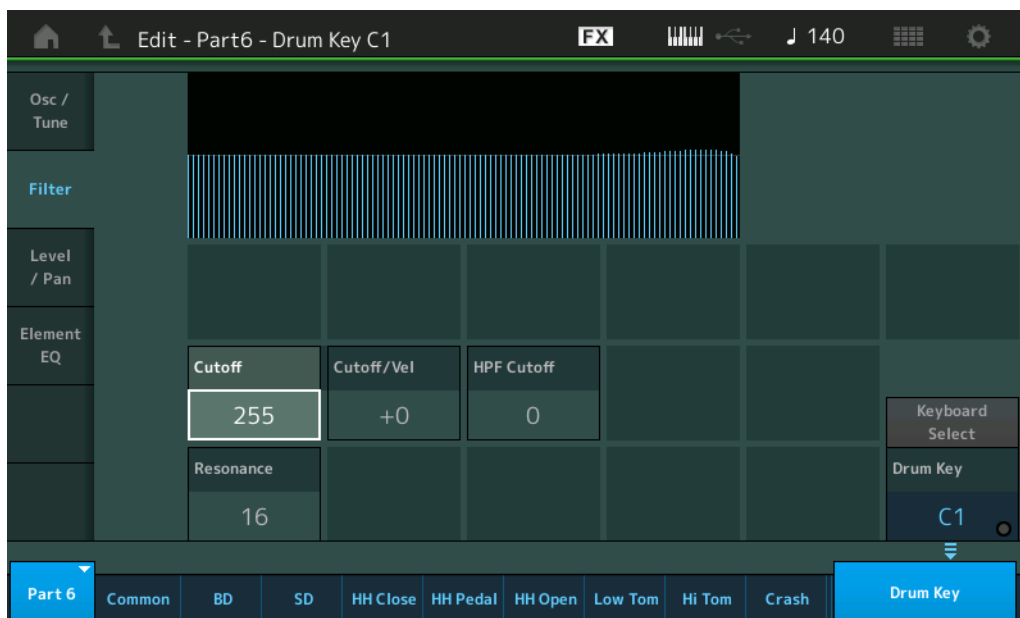
Copiar ou trocar teclas de bateria

## Filter

No visor Filter, é possível aplicar configurações de filtro à parte de bateria. Essas configurações permitem aplicar um filtro passa-baixas e um filtro passa-altas a cada tecla de bateria individual.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção da tecla → [Filter]



### Cutoff (Frequência de corte do filtro passa-baixas)

Use esse parâmetro para definir a frequência de corte do filtro passa-baixas.

**Configurações:** 0–255

### Cutoff/Vel (Sensibilidade à velocidade de corte do filtro passa-baixas)

Defina a sensibilidade à velocidade da frequência de corte do filtro passa-baixas. Configurações positivas farão com que a frequência de corte aumente proporcionalmente à intensidade com a qual você toca o teclado. Uma configuração negativa terá o efeito oposto.

**Configurações:** -64+63

### Resonance (Ressonância do filtro passa-baixas)

Determina a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte.

**Configurações:** 0–127

### HPF Cutoff (Frequência de corte do filtro passa-altas)

Determina a frequência de corte do filtro passa-altas.

**Configurações:** 0–255

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc/Tune

▶ Filter

Level/Pan

Element EQ

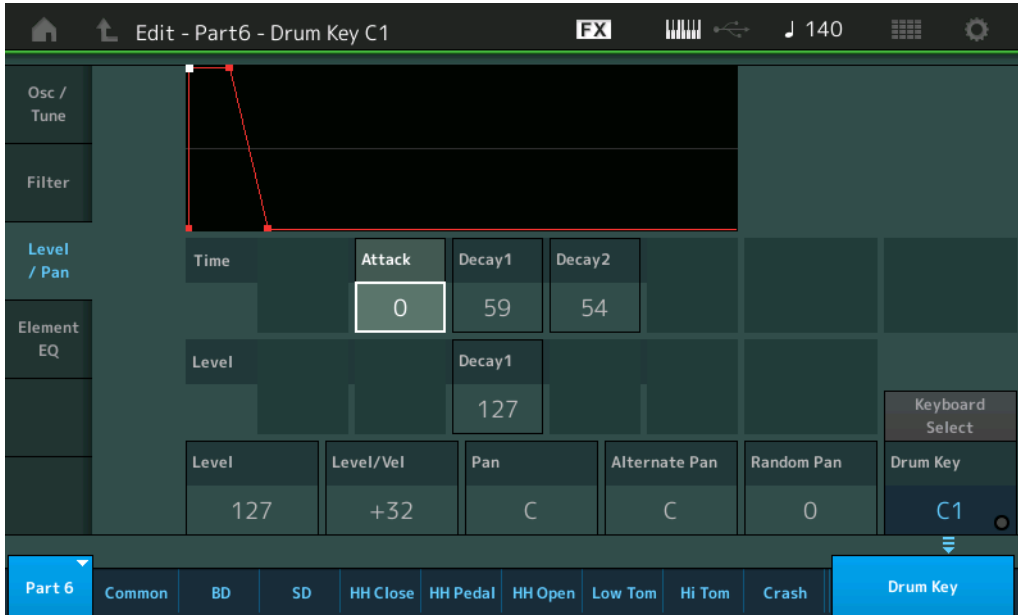
Copiar ou trocar teclas de bateria

## Level/Pan

No visor Level/Pan, é possível fazer configurações de nível e panorâmica a cada tecla de bateria.

### Operação

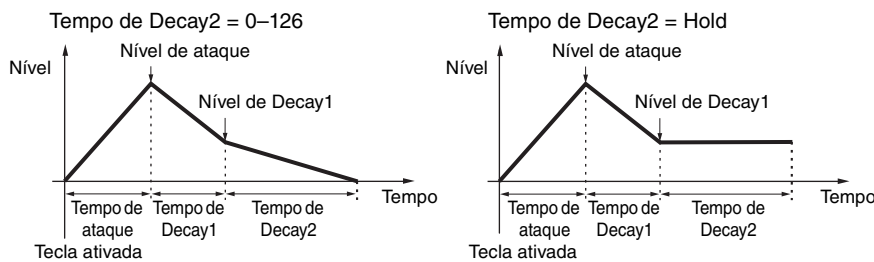
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção da tecla → [Level/Pan]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	<b>Attack (Ataque)</b>	<b>Decay1</b>	<b>Decay2</b>
<b>Time (Tempo)</b>	Tempo de ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2
<b>Level (Nível)</b>	–	Nível de Decay1	–

**Configurações:** Time (Tempo): 0–127, Hold (somente para Decay2)  
Level (Nível): 0–127



### Level (Nível)

Determina o nível de saída da tecla de bateria. Desse modo, é possível fazer ajustes de equilíbrio detalhados entre os vários sons da tecla de bateria.

**Configurações:** 0–127

### Level/Vel (Sensibilidade à velocidade do nível)

Determina como o nível de saída da tecla de bateria responde à velocidade.

**Configurações:** -64+63

**Valores positivos:** Quanto mais intensamente você tocar o teclado, mais a saída aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais suavemente você tocar o teclado, mais a saída aumentará.

**0:** O nível de saída não muda.

### Pan

Define a posição do pan (estéreo) de cada tecla de bateria. Também será usada como a posição do pan básica das configurações Alternate e Random.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda)–C (centralizado)–R63 (extremidade direita)

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc/Tune

Filter

▶ Level/Pan

Element EQ

Copiar ou trocar teclas de bateria

## Alternate Pan

Determina o valor pelo qual o som da tecla de bateria selecionada é deslocado de modo alternativo para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Pan básica.

**Configurações:** L64–C–R63

## Random Pan

Determina o valor pelo qual o som da tecla de bateria selecionada é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0–127

---

## Element EQ

---

Igual aos parâmetros de Element Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 127](#)).

### ■ Copiar ou trocar teclas de bateria

Igual a "Copiar ou trocar elementos" de Normal Parts (AWM2) ([página 132](#)).

## Drum Part Edit

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc/Tune

Filter

▶ Level/Pan

▶ Element EQ

---

Copiar ou trocar teclas de bateria

---

## Normal Part (FM-X) Edit

Uma Normal Part (FM-X) pode conter até oito operadores. Existem dois tipos de visores Normal Part (FM-X) Edit: Operator Common Edit, para a edição de configurações comuns a todos os oito operadores, e Operator Edit, para a edição de operadores individuais.

### Operator Common Edit (Common)

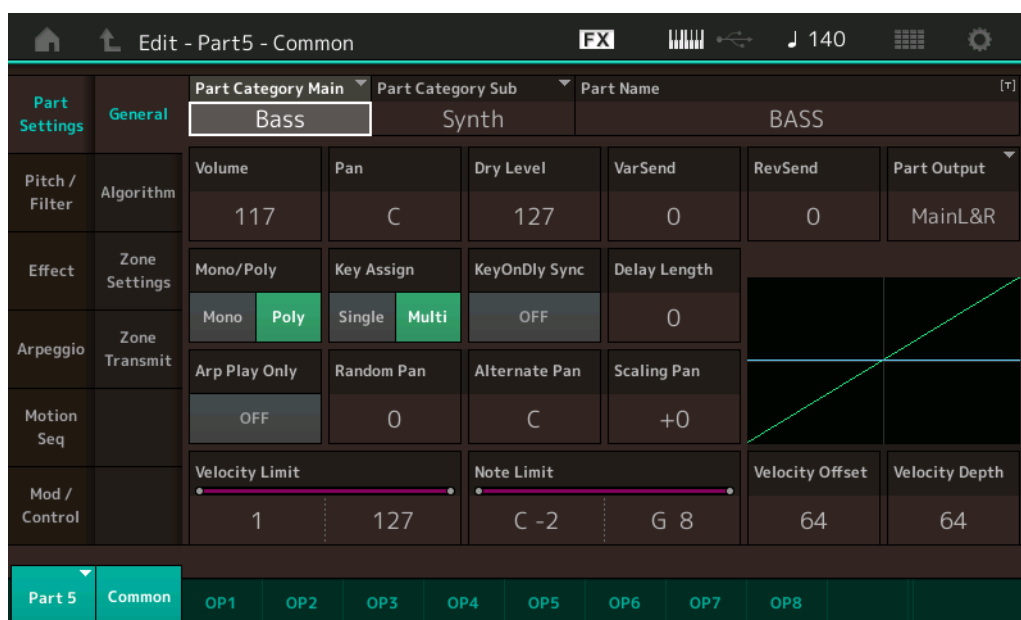
#### Part Settings

#### General

No visor General, é possível definir vários parâmetros, como Part Name, Volume e Pan.

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Part Settings] → [General]



A maioria dos parâmetros é igual aos do visor Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) (página 66), exceto os seguintes parâmetros adicionais.

#### Random Pan

Determina o valor pelo qual o som do operador selecionado é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0–127

#### Alternate Pan

Determina o valor pelo qual o som do operador selecionado é deslocado alternadamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan é usada como a posição Pan básica.

**Configurações:** L64–C–R63

#### Scaling Pan

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a posição do pan, à esquerda e à direita, do operador selecionado. Na nota C3, a configuração Pan principal é usada para a posição do Pan básica. Configurações positivas farão com que a posição do Pan seja definida para a esquerda quando você tocar no intervalo inferior do teclado e para a direita quando você tocar no intervalo superior do teclado. Uma configuração negativa terá o efeito oposto.

**Configurações:** -64+0+63

#### Normal Part (FM-X) Edit

##### Common

##### Part Settings

##### General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

##### Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

##### Operator

Form/Freq

Level

##### Copiar ou trocar operadores

## KeyOnDly Sync (Chave de sincronia de tempo de atraso com tecla pressionada)

Determina se "Key On Delay Time Length" é ou não sincronizado com o tempo.

**Configurações:** Off, On

## Delay Length (Duração do atraso com tecla pressionada)

Determina o tempo (ou atraso decorrido) entre o momento em que você pressiona uma nota no teclado e o ponto no qual o som é realmente executado. É possível definir tempos de atraso diferentes para cada operador. Não disponível quando "KeyOnDly Sync" está ativado.

**Configurações:** 0–127

## Delay Length (Duração de nota de atraso com tecla pressionada)

Determina a duração de "Key On Delay" quando "KeyOnDly Sync" está ativado.

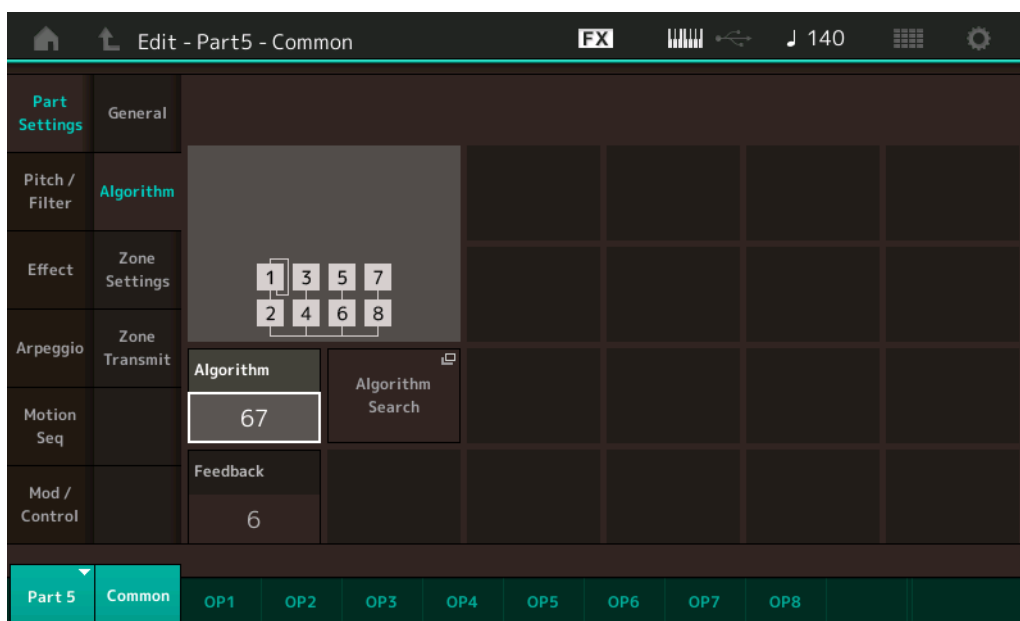
**Configurações:** 1/16, 1/8 Tri. (tercetos de colcheia), 1/16 Dot. (semicolcheias pontuadas), 1/8, 1/4 Tri. (tercetos de semínima), 1/8 Dot. (colcheias pontuadas), 1/4, 1/2 Tri. (tercetos de mínima), 1/4 Dot. (semínimas pontuadas), 1/2, Whole Tri. (tercetos de semibreve), 1/2 Dot. (mínimas pontuadas), 1/4 x 4 (quíáltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 1/4 x 5 (quíáltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 1/4 x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 1/4 x 7 (quíáltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 1/4 x 8 (quíáltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida)

## Algorithm

No visor Algorithm, é possível especificar o algoritmo que determina a disposição dos operadores e como o som de FM é gerado.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Part Settings] → [Algorithm]



## Algorithm (Número do algoritmo)

Altera algoritmos.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

## Feedback (Nível de realimentação)

As formas de onda podem ser alteradas levando-se parte do sinal gerado por um operador de volta a esse operador. Isso permite definir o nível de realimentação.

**Configurações:** 0–7

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

- ▶ General
- ▶ Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Pitch/Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod/Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

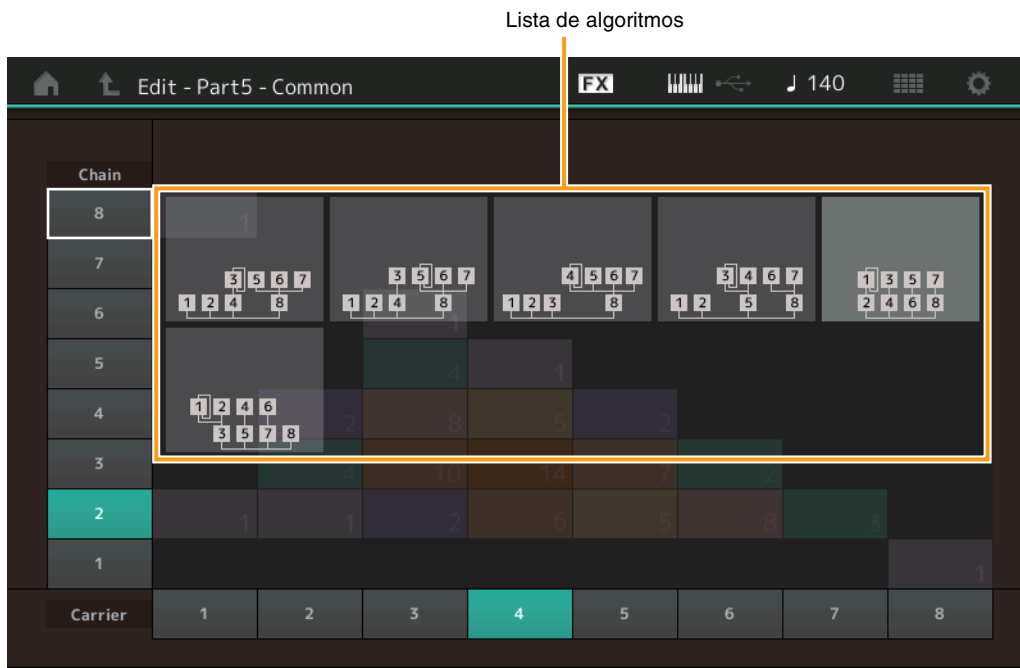
### Operator

- Form/Freq
- Level

Copiar ou trocar operadores

## Algorithm Search

Acessa o visor Algorithm Search. Nesse visor, é possível procurar algoritmos desejados filtrando o número de portadores ou o comprimento máximo da conexão serial de operadores.



### Chain

Filtra os algoritmos com base no comprimento máximo da conexão serial de operadores.

**Configurações:** 1-8

### Carrier

Filtra os algoritmos com base no número de portadoras.

**Configurações:** 1-8

## Zone Settings

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 71](#)).

## Zone Transmit

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 73](#)).

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

▶ Algorithm

▶ Zone Settings

▶ Zone Transmit

#### Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form/Freq

Level

Copiar ou trocar  
operadores

**Pitch/Filter**

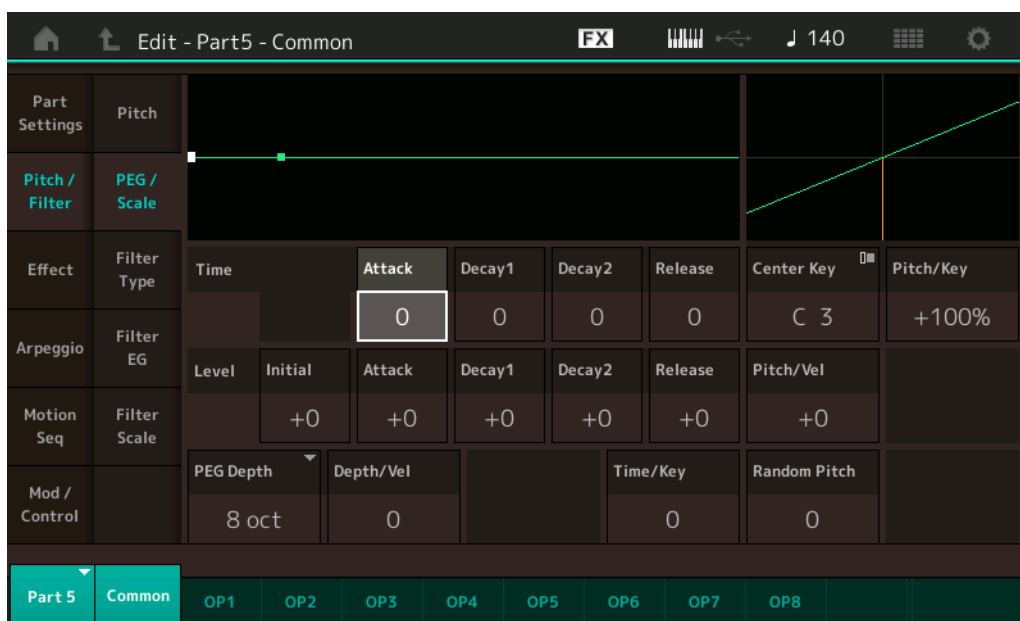
**Pitch**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) (página 68), com exceção de que o parâmetro Legato Slope não está disponível.

**PEG/Scale (Gerador de envelope de afinação/Escala)**

No visor Pitch EG/Scale, é possível definir todas as configurações de tempo e nível do gerador de envelope de afinação, que determinam como a afinação do som muda com o passar do tempo, bem como a escala para partes.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Pitch/Filter] à [PEG/Scale]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	Initial (Inicial)	Attack (Ataque)	Decay1	Decay2	Release (Liberação)
<b>Time (Tempo)</b>	–	Tempo de ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de liberação
<b>Level (Nível)</b>	Nível de sustentação	Nível de ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de liberação

**Configurações:** Time (Tempo): 0–99  
Level (Nível): -50–+50

**PEG Depth**

Determina o intervalo de afinação do gerador de envelope de afinação.

**Configurações:** 8 oit, 2 oit, 1 oit, 0,5 oit

**Depth/Vel (Sensibilidade à velocidade da profundidade do PEG)**

Determina como o intervalo de afinação será gerado de acordo com a velocidade (intensidade) na qual você toca as notas no teclado.

**Configurações:** 0–7

Normal Part (FM-X) Edit

**Common**

**Part Settings**

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

**Pitch/Filter**

- Pitch
- PEG/Scale**
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

**Effect**

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

**Arpeggio**

- Common
- Individual
- Advanced

**Motion Seq**

- Common
- Lane

**Mod/Control**

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

**Operator**

- Form/Freq
- Level

**Copiar ou trocar operadores**



## Time/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de PEG)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos do gerador de envelope de afinação. O parâmetro Center Key (C3) é usado como a afinação básica desse parâmetro.

**Configurações:** 0–7

**Valores positivos:** Notas agudas resultam em uma alta velocidade de transição do gerador de envelope de afinação, enquanto notas graves resultam em uma velocidade lenta.

**0:** A velocidade de transição do gerador de envelope de afinação não muda, independentemente da nota tocada.

## Pitch/Key (Sensibilidade à afinação do acompanhamento de tecla)

Determina a sensibilidade ao efeito do acompanhamento de tecla (o intervalo de afinação de notas adjacentes), considerando a afinação do parâmetro Center Key (abaixo) como padrão.

**Configurações:** -200%→0%→+200%

**+100%** (configuração normal): As notas adjacentes são afinadas separadas em um semitom.

**0%:** Todas as notas têm a mesma afinação que Center Key.

**Valores negativos:** As configurações são revertidas.

## Center Key (Tecla central da sensibilidade à afinação do acompanhamento de tecla)

Determina a nota ou afinação central do efeito do acompanhamento de tecla na afinação.

**Configurações:** C -2–G8

## Pitch/Vel (Sensibilidade à velocidade de afinação)

Determina como a afinação responde à velocidade.

**Configurações:** -64–63

**Valores positivos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação diminuirá.

**0:** Nenhuma alteração na afinação.

## Random Pitch (Profundidade da afinação aleatória)

Permite variar aleatoriamente a afinação de cada nota tocada.

**Configurações:** 0–127

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre o gerador de envelope de afinação, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

### Filter Type

Igual aos parâmetros de Element Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 113](#)).

### Filter EG

Igual aos parâmetros de Element Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 118](#)).

### Filter Scale

Igual aos parâmetros de Element Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 120](#)).

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch/Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form/Freq

Level

Copiar ou trocar operadores

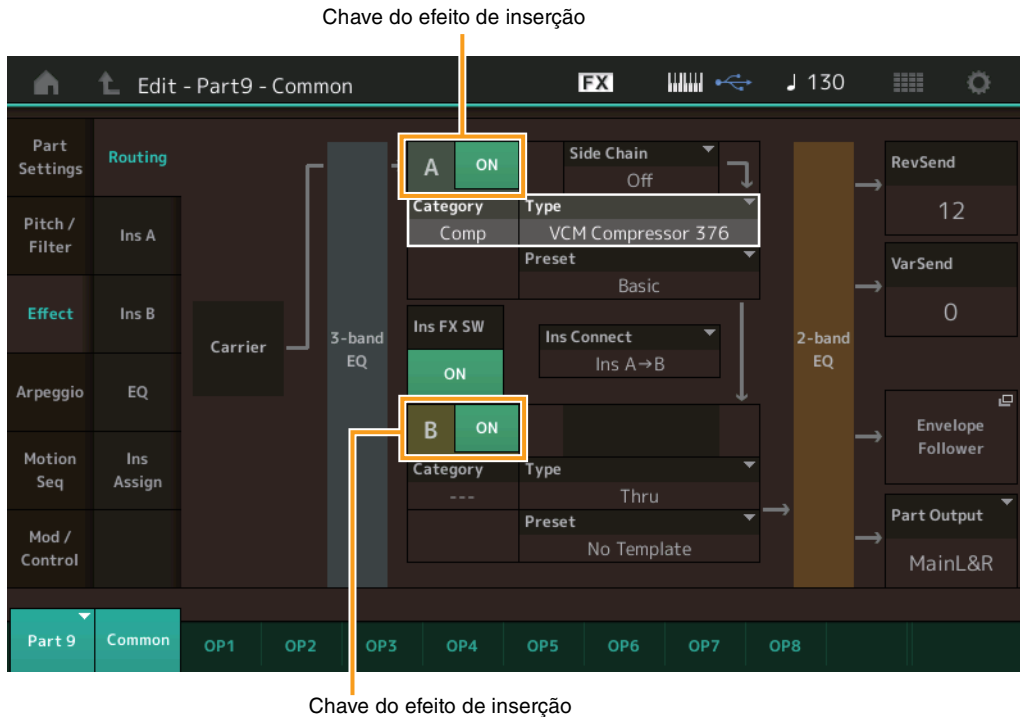
## Effect

## Routing

No visor Routing, é possível determinar as conexões de Efeito para partes.

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Effect] à [Routing]



### Insertion FX Switch (Chave do efeito de inserção)

Determina se a função Insertion Effect A/B está ativa ou não.

**Configurações:** Off, On

### Category (Categoria do efeito)

#### Type (Tipo de efeito)

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

### Preset

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas.

**Configurações:** Para obter uma lista de todos os efeitos predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

### Side Chain/Modulator (Parte para Side Chain/Modulator)

Determina a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator. Não ativo dependendo dos tipos de efeitos. Para obter detalhes sobre o recurso Side Chain/Modulator, consulte o visor Routing (página 76) de Normal Part (AWM2).

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

### Ins Connect (Tipo de conexão de inserção)

Determina o roteamento do efeito dos efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama no visor, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado. Para obter detalhes, consulte a seção "Conexão do efeito" (página 20) da "Estrutura básica".

**Configurações:** Parallel, Ins A→B, Ins B→A

## Normal Part (FM-X) Edit

## Common

## Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

## Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

## Effect

## Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

## Operator

Form/Freq

Level

## Copiar ou trocar operadores

**Rev Send (Emissão de reverberação)**

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B para o efeito Reverb.

**Configurações:** 0–127

**Var Send (Emissão de variação)**

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B para o efeito Variation.

**Configurações:** 0–127

**Part Output (Seleção da saída da parte)**

Determina a saída de áudio específica.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

**Ins A (Efeito de inserção A)****Ins B (Efeito de inserção B)**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 77](#)).

**EQ (Equalizador de partes)**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 78](#)).

**Ins Assign (Atribuição de inserção)**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 81](#)).

**Arpeggio****Common**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 82](#)).

**Individual**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 85](#)).

**Advanced**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 87](#)).

**Motion Seq (Sequenciador de movimentos)****Common**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 88](#)).

**Lane**

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 91](#)).

## Normal Part (FM-X) Edit

**Common****Part Settings**

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

**Pitch/Filter**

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

**Effect**

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

▶ **Arpeggio**

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ **Motion Seq**

▶ Common

▶ Lane

**Mod/Control**

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

**Operator**

Form/Freq

Level

Copiar ou trocar operadores

## Mod/Control (Modulação/Controle)

### Part LFO

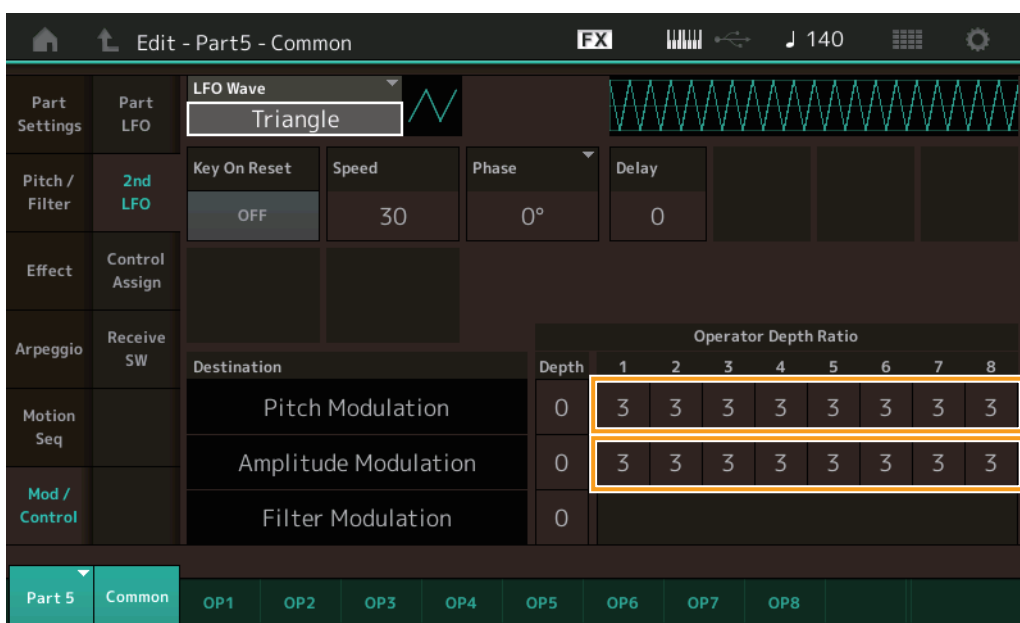
Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) (página 96), com exceção de que os valores de configuração do parâmetro Destination são diferentes e de que o parâmetro "Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)" não está disponível. Para obter detalhes sobre os valores de configuração, consulte o documento PDF Lista de dados.

### 2nd LFO

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Mod/Control] à [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio  
(Taxa de profundidade do operador de modulação de afinação do 2° LFO)



Amplitude Modulation Operator Depth Ratio  
(Taxa de profundidade do operador de modulação de amplitude do 2° LFO)

### LFO Wave (Forma de onda do 2° LFO)

Seleciona a forma de onda do 2° LFO.

**Configurações:** Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

**OBSERVAÇÃO** Quando "Sine" é selecionado, duas ondas aparecem no diagrama no visor devido à mudança de fase da onda de modulação de amplitude.

### Key On Reset (Redefinição ativada do 2° LFO)

Determina se o 2° LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é pressionada.

**Configurações:** Off, On

### Speed (Velocidade do 2° LFO)

Ajusta a velocidade (frequência) da variação do 2° LFO.

**Configurações:** 0-99

### Phase (Fase do 2° LFO)

Determina o ponto inicial da fase da onda do 2° LFO quando ela é redefinida.

**Configurações:** 0°, 90°, 180°, 270°

### Delay (Tempo de atraso do 2° LFO)

Determina o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o 2° LFO entra em vigor.

**Configurações:** 0-99

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form/Freq

Level

Copiar ou trocar operadores

**Pitch Modulation (Profundidade da modulação de afinação do 2° LFO)**

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda do 2° LFO varia (modula) a afinação do som.

**Configurações:** 0-99

**Amplitude Modulation (Profundidade da modulação em amplitude do 2° LFO)**

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda do 2° LFO varia (modula) a amplitude ou volume do som.

**Configurações:** 0-99

**Filter Modulation (Profundidade da modulação do filtro do 2° LFO)**

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda do 2° LFO varia (modula) a frequência de corte do filtro.

**Configurações:** 0-99

**Pitch Modulation Operator Depth Ratio****(Taxa de profundidade do operador de modulação de afinação do 2° LFO)**

Ajusta a quantidade (profundidade) que é determinada no parâmetro "2nd LFO Pitch Modulation Depth" de cada operador.

**Configurações:** 0-7

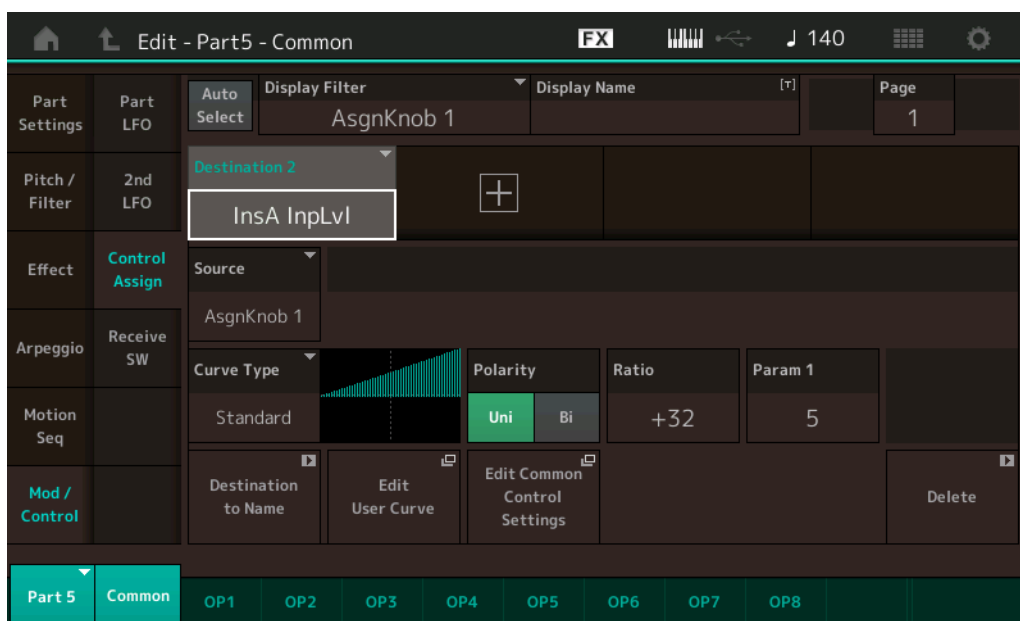
**Amplitude Modulation Operator Depth Ratio****(Taxa de profundidade do operador de modulação de amplitude do 2° LFO)**

Ajusta a quantidade (profundidade) que é determinada no parâmetro "2nd LFO Amplitude Modulation Depth" de cada operador.

**Configurações:** 0-7

**Control Assign****Operação**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Operador [Common] → [Mod/Control] à [Control Assign]



Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) (página 100), com exceção dos valores de configuração diferentes no parâmetro Destination. Para obter detalhes sobre o valor de configuração, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, o seguinte parâmetro é mostrado nesse visor.

**Operator SW (Chave do operador)**

Seleciona se o controlador afetará cada operador individual (On) ou não (Off). Disponível apenas quando o parâmetro relacionado ao operador está definido em "Destination".

**Configurações:** Off, On

## Normal Part (FM-X) Edit

**Common****Part Settings**

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

**Pitch/Filter**

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod/Control**

Part LFO

▶ 2nd LFO

▶ Control Assign

Receive SW

**Operator**

Form/Freq

Level

Copiar ou trocar operadores



### Operator Rate

Determina a sensibilidade do controlador na mudança do parâmetro definido em "Destination" para cada operador.

Disponível apenas quando "Destination" está definido como "OP Freq" ou "OP AEG Offset".

**Configurações:** Off, On

### SW/Rate (Alternância entre Operator Switch/Operator Rate)

Altera os visores entre "Operator Switch" e "Operator Rate".

Disponível apenas quando "Destination" está definido como "OP Freq" ou "OP AEG Offset".

**Configurações:** Off, On

### Receive SW (Chave de recepção)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 105](#)).

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Pitch/Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod/Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

### Operator

- Form/Freq
- Level

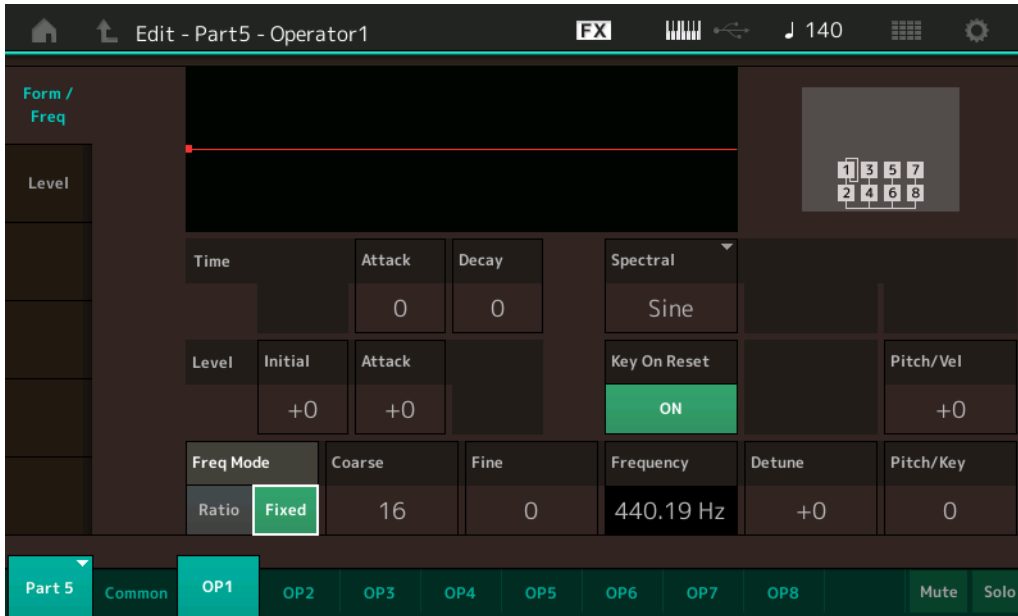
Copiar ou trocar operadores

## Operator Edit (Operador)

### Form/Freq (Forma/frequência)

No visor Form/Frequency, é possível definir todas as configurações de forma de onda e frequência de operadores.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Form/Freq]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	Initial (Inicial)	Attack (Ataque)	Decay
<b>Time (Tempo)</b>	–	Tempo de ataque	Tempo de Decay
<b>Level (Nível)</b>	Nível inicial	Nível de ataque	–

**Configurações:** Time (Tempo): 0–99  
Level (Nível): -50–+50

### Spectral (Forma espectral)

Determina a "forma espectral" do operador selecionado.

**Configurações:** Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

### Skirt (Barra espectral)

Determina a propagação de "barra" na parte inferior da curva de harmônicas formantes. Valores mais altos produzem uma barra mais ampla, enquanto valores menores produzem uma barra mais estreita. Não disponível quando "Spectral" está definido como "Sine".

**Configurações:** 0–7

### Resonance (Ressonância espectral)

Determina o grau em que a velocidade afeta a ressonância da forma espectral. A frequência central move-se para frequências mais altas, permitindo criar uma ressonância especial no som. Ativo apenas quando "Spectral" está definido como "Res 1" ou "Res 2".

**Configurações:** 0–99

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

- General
- Algorithm
- Zone Settings
- Zone Transmit

#### Pitch/Filter

- Pitch
- PEG/Scale
- Filter Type
- Filter EG
- Filter Scale

#### Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

#### Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

#### Motion Seq

- Common
- Lane

#### Mod/Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

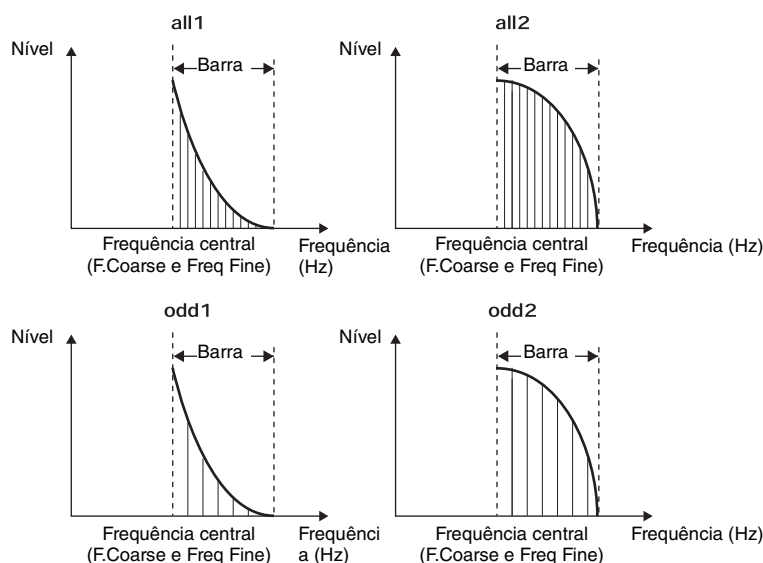
### Operator

#### ▶ Form/Freq

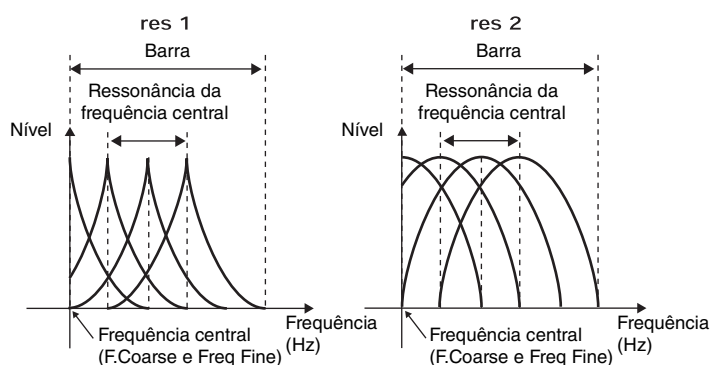
#### Level

### Copiar ou trocar operadores

Formas de onda básicas utilizadas como operadores contêm harmônicas, com exceção de "Sine". Uma onda senoidal contém sua frequência fundamental sem harmônicas adicionais. Portanto, quando "Form" está definido como qualquer forma de onda diferente de "Sine", você pode ajustar harmônicas e o pico de cada formante, dependendo do tipo de forma de onda, determinando os parâmetros relacionados. Veja a seguir as formas de onda básicas e os parâmetros característicos.



Quanto maior o valor de "Barra", mais harmônicas a onda conterá.



Quanto maior o valor de "Resonance", maior será a frequência de movimentação da frequência central.

- Resonance=0: A frequência central é a onda básica
- Resonance=99: A frequência central é a 100ª harmônica

### Key On Reset (Redefinição ativada do oscilador)

Determina se a oscilação do operador é redefinida sempre que uma nota é tocada.

**Configurações:** Off, On

### Pitch/Vel (Sensibilidade à velocidade de afinação)

Determina como a afinação do operador selecionado responde à velocidade. Disponível apenas quando "Freq Mode" está definido como "Fixed".

**Configurações:** -7+7

**Valores positivos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais forte você tocar no teclado, mais a afinação diminuirá.

**0:** Nenhuma alteração na afinação.

### Freq Mode (Modo de frequência do oscilador)

Determina as configurações da afinação de saída do operador.

**Configurações:** Ratio, Fixed

**Ratio:** Determina a afinação de saída detectando a nota que você toca no teclado.

**Fixed:** Especifica a afinação configurando "Coarse" e "Fine".

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

▶ Form/Freq

Level

Copiar ou trocar operadores



## Coarse (Melodia bruta)

Determina a afinação de cada operador.

**Configurações:** Quando "Freq Mode" está definido como "Ratio": 0–31  
Quando "Freq Mode" está definido como "Fixed": 0–21

## Fine (Ajuste fino)

Determina o ajuste da afinação de cada operador.

**Configurações:** Quando "Freq Mode" está definido como "Ratio": 0–99  
Quando "Freq Mode" está definido como "Fixed": 0–127

## Detune

Define a afinação de saída do operador como um valor ligeiramente superior ou inferior.

Mesmo que um valor de parâmetro idêntico seja definido para "Coarse Tune" e "Fine Tune", Detune permite aumentar ou diminuir ligeiramente a afinação de cada operador, possibilitando adicionar uma dimensão extra ao som e melhorar as características espaciais.

**Configurações:** -15→+15

## Pitch/Key (Sensibilidade à afinação do acompanhamento de tecla)

Determina a sensibilidade do efeito do acompanhamento de tecla (cujo grau depende de sua posição ou faixa de oitavas). Disponível apenas quando "Freq Mode" está definido como "Fixed".

**Configurações:** 0–99

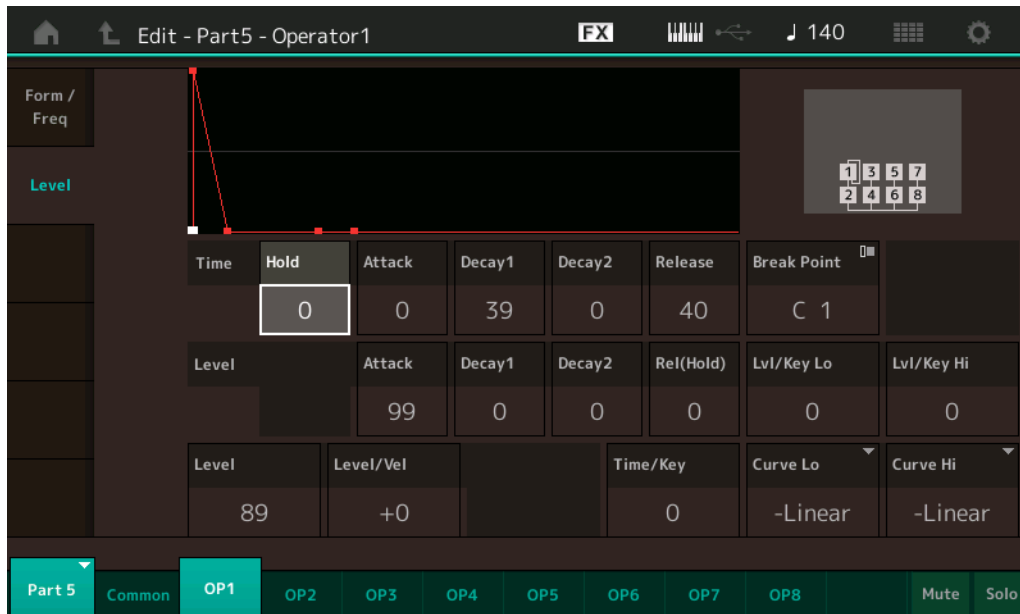
**0:** Todas as notas têm a mesma afinação especificada por Coarse e Fine.

**99:** As notas adjacentes são afinadas separadas em um semitom.

## Level

No visor Level, é possível definir todas as configurações de volume do operador.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level]



O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece no visor.

	Hold	Attack (Ataque)	Decay1	Decay2	Release (Liberação)
<b>Time (Tempo)</b>	Tempo de sustentação	Tempo de ataque	Tempo de Decay1	Tempo de Decay2	Tempo de liberação
<b>Level (Nível)</b>	–	Nível de ataque	Nível de Decay1	Nível de Decay2	Nível de liberação (Hold)

**Configurações:** Time (Tempo): 0–99

Level (Nível): 0–99

## Level (Nível do operador)

Determina o nível de saída do operador.

**Configurações:** 0–99

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

▶ Form/Freq

▶ Level

Copiar ou trocar operadores

## Level/Vel (Sensibilidade à velocidade do nível)

Determina como o nível de saída do operador responde à velocidade.

**Configurações:** -7-+7

**Valores positivos:** Quanto mais intensamente você tocar o teclado, mais a saída aumentará.

**Valores negativos:** Quanto mais suavemente você tocar o teclado, mais a saída aumentará.

**0:** O nível de saída não muda.

## Time/Key (Sensibilidade ao acompanhamento de tecla de tempo de AEG)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de GE de amplitude.

**Configurações:** 0-7

**Valores positivos:** Notas agudas resultam em uma velocidade de transição de GE de amplitude rápida, enquanto notas graves resultam em uma velocidade lenta.

**0:** A velocidade de transição de GE de amplitude não muda, independentemente da nota tocada.

## Break Point

Determina os pontos de quebra da escala de amplitude especificando seus respectivos números de nota.

**Configurações:** A-1-C8

## Curve Lo (Curva baixa)

## Curve Hi (Curva alta)

Determina a curva da escala de amplitude.

**Configurações:** -Linear, -Exp, +Exp, +Linear

## Lvl/Key Lo (Profundidade baixa)

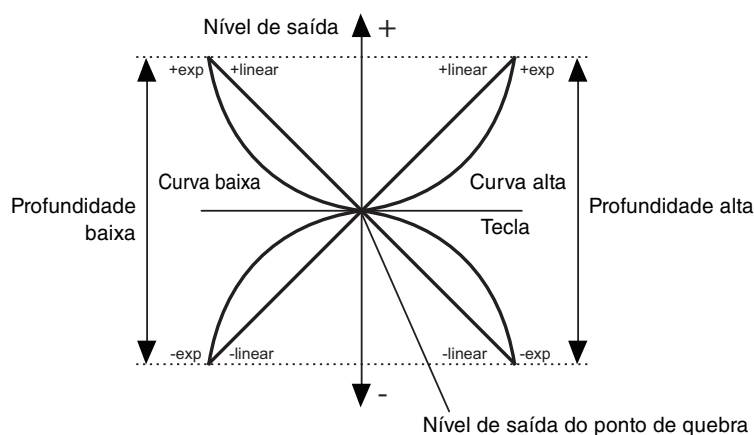
## Lvl/Key Hi (Profundidade alta)

Determina o grau da curva (acima).

**Configurações:** 0-99

O teclado é dividido em dois no ponto de quebra.

O lado da afinação aguda à direita é definido usando a profundidade R e a curva R, enquanto o lado da afinação grave à esquerda é definido usando a profundidade L e a curva L, conforme descrito abaixo.



O nível de saída da tecla definida como o ponto de quebra depende da configuração de nível de operador. Para as teclas no lado esquerdo do ponto de quebra, o nível de saída é ajustado com base na curva determinada pela curva baixa e profundidade baixa. Para as teclas no lado direito do ponto de quebra, o nível de saída é ajustado com base na curva determinada pela curva alta e profundidade alta. O nível de saída muda de forma exponencial do ponto de quebra na curva de tipo exponencial e de forma linear do ponto de quebra na curva de tipo linear. Nos dois casos, quanto mais longe a tecla estiver do ponto de quebra, maior será a alteração do nível de saída dela.

## ■ Copiar ou trocar operadores

Igual a "Copiar ou trocar elementos" de Normal Parts (AWM2) ([página 132](#)).

## Normal Part (FM-X) Edit

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch/Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod/Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form/Freq

▶ Level

Copiar ou trocar operadores

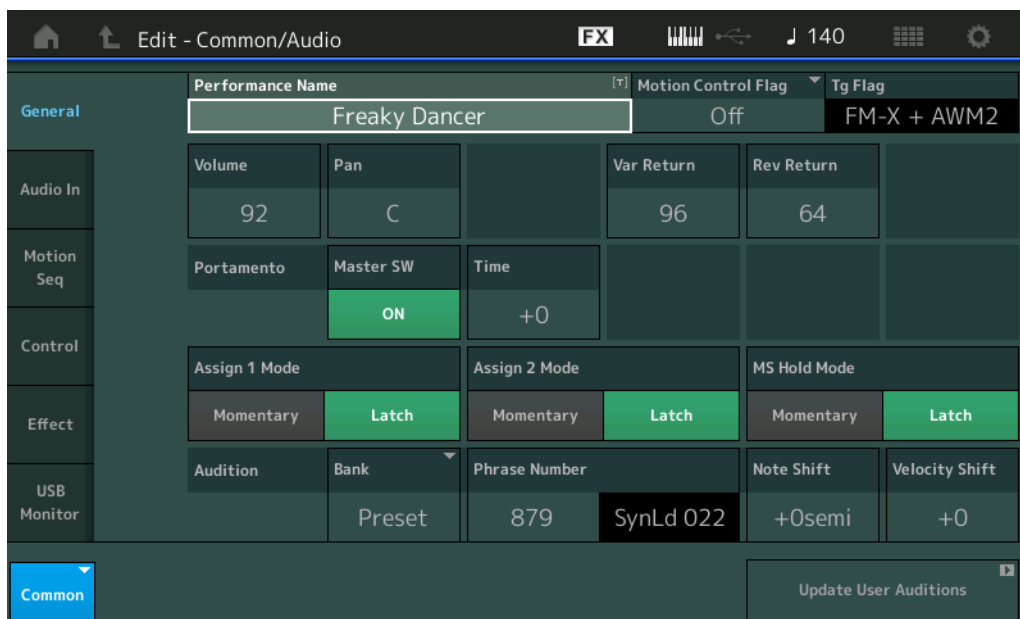
# Common/Audio Edit (Common/Audio)

Uma apresentação pode ter até 16 partes. No visor Common/Audio Edit, é possível definir os parâmetros relacionados à apresentação inteira e às partes de áudio.

## General

No visor General, é possível definir vários parâmetros da apresentação.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [General]



### Performance Name

Determina o nome da apresentação selecionada. Os nomes de apresentação podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

### Motion Control Flag

Determina se o atributo "Motion Control" deve ou não ser adicionado à apresentação selecionada. Quando ativado, o ícone "MC" é exibido no visor Performance Play (página 27). A apresentação pode ser filtrada como "MC" no visor Performance Category Search (página 176).

**Configurações:** Off, On

### Tg Flag (Sinalizador do gerador de tom)

Mostra o atributo pelo gerador de tom da apresentação selecionada. O ícone de nome do gerador de tom selecionado é exibido no visor Performance Play (página 27). A apresentação pode ser filtrada como "AWM2/FM/AWM2+FM-X" no visor Performance Category Search (página 176).

**Configurações:** AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

### Volume (Volume da apresentação)

Determina o volume de saída da apresentação selecionada.

**Configurações:** 0–127

### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da apresentação selecionada.

**Configurações:** L63–C–R63

### Var Return (Retorno de variação)

Determina o nível de retorno do efeito Variation.

**Configurações:** 0–127

Common/Audio Edit

## Common/Audio

### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

**Rev Return (Retorno de reverberação)**

Determina o nível de retorno do efeito de reverberação.

**Configurações:** 0–127

**Audition Phrase Bank**

Seleciona um banco de frase de audição.

**Audition Phrase Number**

Determina o número da frase de audição. Você pode ouvir uma amostra dos sons da apresentação selecionada, que é chamada de "Frase de audição". A melhor frase de audição correspondente é antecipadamente atribuída a cada apresentação predefinida.

**Configurações:** 1–1093

**Note Shift (Mudança de nota da frase de audição)**

Determina a configuração de afinação (transposição de tecla) da frase de audição em semitom.

**Configurações:** -24semi–+24semi

**Velocity Shift (Mudança de velocidade da frase de audição)**

Determina a velocidade da frase de audição.

**Configurações:** -63–+63

**Portamento Master SW (Chave mestra de portamento)**

Determina se o Portamento é aplicado ou não à parte quando o parâmetro "Portamento Part SW" está ativado para a parte.

**Configurações:** Off, On

**Portamento Time**

Determina a taxa ou o tempo de transição de afinação quando o portamento é aplicado.

**Configurações:** -64–+63

**Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Modo de chave atribuível 1/Modo de chave atribuível 2)**

Determina se as funções dos botões [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] são do tipo Latch (travado) ou Momentary (momentâneo).

**Configurações:** Latch, Momentary

**Latch:** Quando definido como "Latch", pressionar o botão alterna o status entre ativo e inativo.

**Momentary:** Quando definido como "Momentary", pressionar/segurar o botão ativa a função, e soltar o botão a desativa.

**MS Hold Mode (Modo de suspensão do sequenciador de movimentos)**

Determina como o botão [MOTION SEQ HOLD] responde quando pressionado.

**Configurações:** Latch, Momentary

**Latch:** Quando definido como "Latch", pressionar o botão alterna o status entre ativo e inativo.

**Momentary:** Quando definido como "Momentary", pressionar/segurar o botão ativa a função, e soltar o botão a desativa.

**Update User Auditions**

Converte todas as músicas gravadas no MODX para audições do usuário. Se a audição do usuário já existir, todas as audições do usuário serão substituídas.

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## ▶ General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## USB Monitor

## Audio In

### Mixing

No visor Mixing, é possível ajustar as configurações de volume da parte de áudio (o sinal de entrada dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]) e a parte digital (o sinal de entrada do terminal [USB TO HOST]\*).

\*Apenas o som da porta que, entre todas as portas de dispositivo, está definido como "Digital L/R".

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Mixing]



## Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### ▶ Audio In

#### ▶ Mixing

#### Routing

#### Ins A

#### Ins B

#### EQ

#### Motion Seq

#### Common

#### Lane

#### Control

#### Control Assign

#### Control Number

#### Effect

#### Routing

#### Variation

#### Reverb

#### Master FX

#### Master EQ

#### USB Monitor

### A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (Modo de entrada de parte A/D/Modo de entrada de parte digital)

Determina a configuração do sinal da parte A/D/parte digital ou como os sinais são direcionados (estéreo ou mono).

**Configurações:** L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

**L Mono:** Apenas o canal L é usado.

**R Mono:** Apenas o canal R é usado.

**L+R Mono:** Os canais L e R da entrada de áudio são mixados e processados em mono.

**Stereo:** Os dois canais L e R são usados.

**OBSERVAÇÃO** A entrada de som apenas do canal [L/MONO] é processada em mono.

### Volume (Volume da parte A/D/Volume da parte digital)

Determina o nível de saída da parte A/D/parte digital.

**Configurações:** 0–127

### Pan (Panorâmica da parte A/D/Panorâmica da parte digital)

Determina a posição estéreo (panorâmica) da parte A/D/parte digital.

**Configurações:** L63–C–R63

### Dry Level (Nível seco da parte A/D/Nível seco da parte digital)

Determina o nível da parte A/D/parte digital que não foi processado com o efeito do sistema. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

**Configurações:** 0–127

### Var Send (Emissão de variação de parte A/D/Emissão de variação de parte digital)

Determina o nível de emissão do sinal da parte de áudio/parte digital enviado ao efeito Variation.

Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R", e para a Parte A/D, "Global A/D" está definido como "OFF".

**Configurações:** 0–127

## Rev Send (Emissão de reverberação da parte A/D/Emissão de reverberação da parte digital)

Determina o nível de emissão do sinal da parte de áudio/parte digital enviado ao efeito de reverberação. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R", e para a Parte A/D, "Global A/D" está definido como "OFF".

**Configurações:** 0–127

## Output Select (Seleção de saída da parte A/D/Seleção de saída da parte digital)

Determina as saídas específicas do sinal da parte A/D/parte digital.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

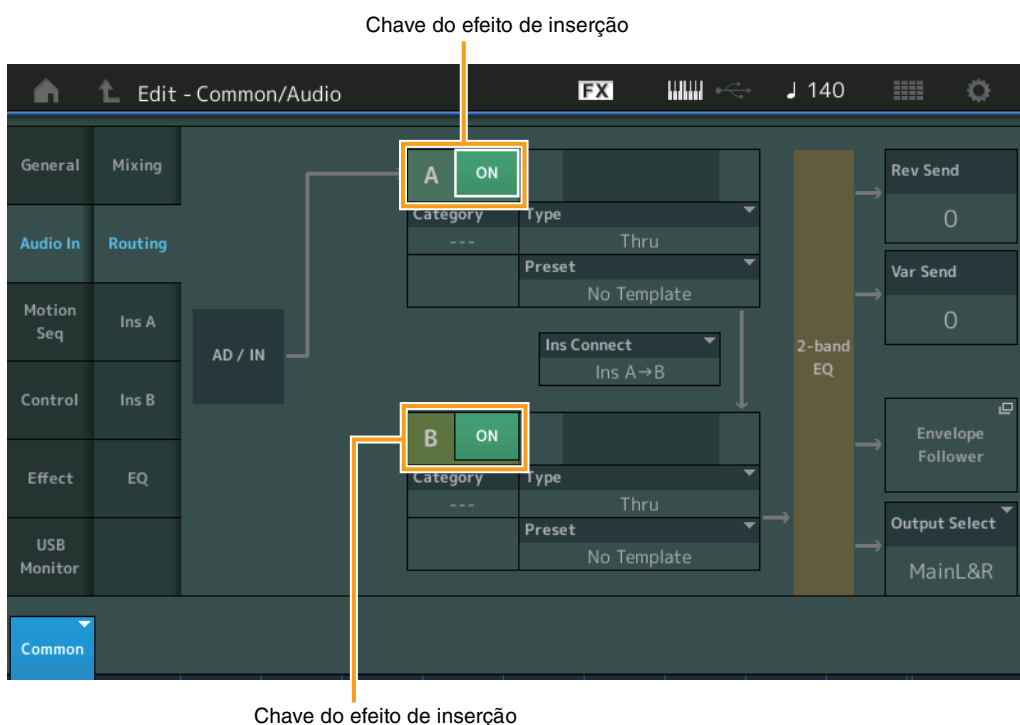
**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

## Routing

No visor Routing, é possível determinar as conexões de Efeito da parte A/D.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Routing]



## Insertion FX Switch (Chave do efeito de inserção)

Determina se a função Insertion Effect A/B está ativa ou não.

**Configurações:** Off, On

## Category (Categoria do efeito)

### Type (Tipo de efeito)

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Preset

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas.

**Configurações:** Para obter uma lista de todos os efeitos predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

Common/Audio Edit

## Common/Audio

### General

### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

### Motion Seq

Common

Lane

### Control

Control Assign

Control Number

### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

### USB Monitor

## Side Chain/Modulator (Parte para Side Chain/Modulator)

Determina a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator.

Não está disponível dependendo do tipo de efeito.

Para obter detalhes sobre o recurso Side Chain/Modulator, consulte o visor Routing de Normal Part (AWM2) ([página 76](#)).

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

## Ins Connect (Tipo de conexão de inserção)

Determina o roteamento do efeito dos efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama no visor, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado. Para obter detalhes, consulte a seção "Conexão do efeito" ([página 20](#)) da "Estrutura básica".

**Configurações:** Ins A→B, Ins B→A

## Rev Send (Emissão de reverberação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito de reverberação. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R", e "Global A/D" está definido como "OFF".

**Configurações:** 0–127

## Var Send (Emissão de variação)

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito Variation. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R", e "Global A/D" está definido como "OFF".

**Configurações:** 0–127

## Envelope Follower

Acessa o visor Envelope Follower Setting. Para obter detalhes, consulte o visor Routing ([página 76](#)) de Normal Part (AWM2) Edit. Disponível somente quando "Part Output" está definido como "MainL&R".

## Output Select (Seleção de saída da parte)

Determina a saída de áudio específica.

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, AsgnL, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

**Off:** A saída do sinal de áudio da parte não é processada.

## Ins A (Efeito de inserção A) Ins B (Efeito de inserção B)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 77](#)).

## EQ (Equalizador)

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 78](#)), com exceção de que "3-band EQ" está inativo.

## Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

## Motion Seq (Sequenciador de movimentos)

### Common

No visor Common, é possível definir os parâmetros relacionados ao sequenciador de movimentos comumente utilizado para todas as partes de Common/Audio Part.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

### Common Clock Swing (Swing comum)

Determina o swing do arpejo/sequenciador de movimentos da apresentação inteira. Valor de deslocamento do swing do arpejo/sequenciador de movimentos de cada parte.

**Configurações:** -120+120

### Common Clock Unit (Multiplicação de unidade comum)

Ajusta o tempo de reprodução do arpejo/sequenciador de movimentos de toda a apresentação. Esse parâmetro é aplicado à parte quando o parâmetro Unit Multiply dessa parte está definido como "Common".

Usando esse parâmetro, você pode criar um tipo de arpejo/sequenciador de movimentos diferente do original.

**Configurações:** 50%–400%

**200%:** O tempo de reprodução será dobrado, e o ritmo será dividido.

**100%:** O tempo de reprodução normal.

**50%:** O tempo de reprodução será dividido, e o ritmo será dobrado.

### Common Arp Gate Time (Tempo do gate do arpejo comum)

Determina a taxa de tempo do gate (duração) do arpejo da apresentação inteira. Este é o valor de deslocamento da taxa de tempo do gate do arpejo de cada parte.

**Configurações:** -100+100

### Common Arp Velocity (Taxa de velocidade do arpejo comum)

Determina a taxa de velocidade do arpejo da apresentação inteira. Este é o valor de deslocamento da taxa de velocidade do arpejo de cada parte.

**Configurações:** -100+100

### Common Motion Seq Amplitude (Amplitude do sequenciador de movimentos comum)

Determina a amplitude do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Amplitude" determina como toda a sequência de movimentos é modificada.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Amplitude, que é também o valor de deslocamento de Lane Amplitude. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Amplitudes desloquem a configuração de Amplitude na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa).

**Configurações:** -64+63



## Common Motion Seq Shape (Forma do pulso do sequenciador de movimentos comum)

Determina a forma do pulso do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. Isso altera a forma da curva de etapa da sequência.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Pulse Shape, que é também o valor de deslocamento de Lane Pulse. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Pulse Shapes desloquem a configuração de Pulse Shape para o parâmetro na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa, e "Control" está ativado para o parâmetro).

**Configurações:** -100→+100

## Common Motion Seq Smooth (Suavidade do sequenciador de movimentos comum)

Determina a suavidade do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Suavidade" é o grau em que o tempo da sequência de movimentos é suavemente alterado.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Smoothness, que é também o valor de deslocamento de Lane Smoothness. Isso faz com que tanto Common quanto Part MS Smoothnesses desloquem a configuração de Smoothness para o parâmetro na faixa (somente quando "MS FX" está ativado para a faixa).

**Configurações:** -64→+63

## Common Motion Seq Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos comum)

Determina a aleatoriedade do sequenciador de movimentos de toda a apresentação. "Aleatoriedade" é o grau em que o valor da etapa da sequência de movimentos é aleatoriamente alterado.

Este é o valor de deslocamento de Part Motion Seq Random quando "MS FX" está ativado para a faixa.

**Configurações:** -64→+63

## Random (Aleatoriedade do sequenciador de movimentos da parte A/D)

Determina o grau de mudança aleatória no valor da etapa da sequência de movimentos da parte A/D. Para obter detalhes sobre "Random", consulte "Quick Edit" na [página 38](#).

**Configurações:** 0→127

## Sync Part (Parte para sincronização com o sequenciador de movimentos)

Determina a parte para sincronização com o sequenciador de movimentos. O sequenciador de movimentos é sincronizado com a configuração Note On e com a configuração Arp/Motion Seq Grid da parte especificada.

**Configurações:** Part 1→Part 16

## Arp/MS Grid (Grade de arpejo/sequenciador de movimentos)

Determina o tipo de nota que serve como base para Quantize ou Swing. O valor do parâmetro é exibido em relógios. No caso do sequenciador de movimentos, esse valor de parâmetro é um comprimento de uma etapa. Essa configuração é aplicada à parte que está selecionada como Sync Part (acima).

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

## Lane

Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) ([página 91](#)).

Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

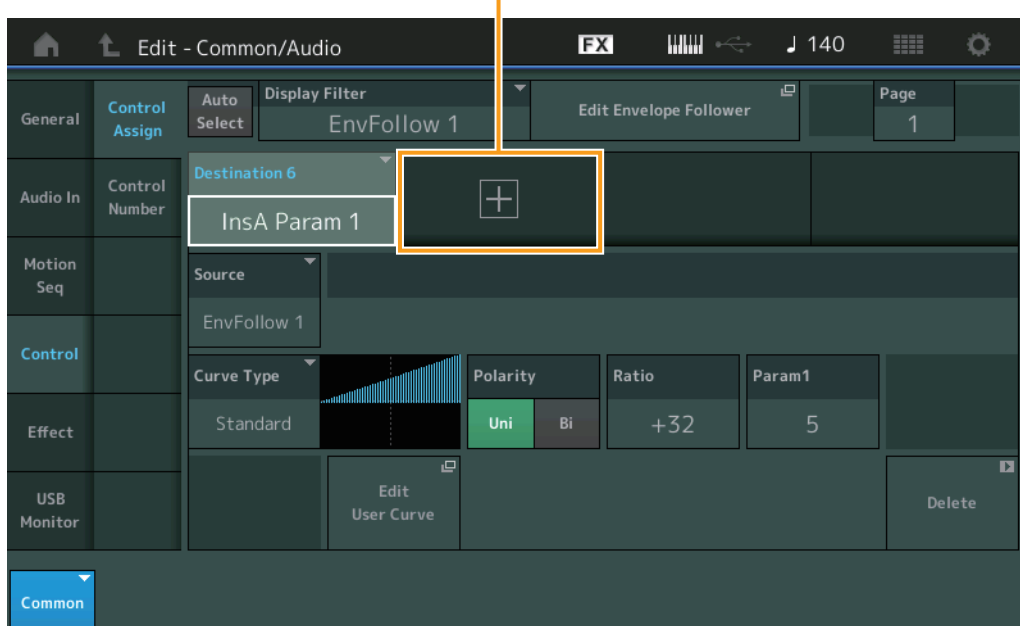
## Control

## Control Assign

## Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Assign]  
ou  
Toque em [Edit Super Knob] no visor Super Knob.

Toçar no botão "+" adiciona um parâmetro de parte a ser usado como um destino de controle.



Igual aos parâmetros de Element Common Edit de Normal Parts (AWM2) (página 100), com exceção dos seguintes parâmetros.

### Destination

Quando "Source" está definido como "AsgnKnob 1–8", "Part 1–16 Assign 1–8" são adicionados como esses valores de parâmetros. Nesse caso, não é possível selecionar "Curve Type" e "Curve Ratio".

**Configurações:** Consulte a "Lista de controle" no documento PDF Lista de dados.

### Source

Quando "Destination" está definido como "Part 1–16 Assign 1–8", somente "AsgnKnob 1–8" pode ser definido para esse parâmetro.

**Configurações:** AsgnKnob 1–8, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

### Display Filter

Determina o controlador a ser exibido. Quando "Super Knob" estiver selecionado, serão exibidas todas as configurações dos botões giratórios atribuíveis em que a opção "Super Knob Link" estiver ativada.

**Configurações:** AsgnKnob 1–8, Super Knob, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Os parâmetros a seguir são exibidos somente quando "Destination 1–16" estiver definido como "Part 1–16 Assign 1–8". Além disso, quando o destino não estiver definido para nenhum botão giratório atribuível para a parte, somente os botões de atalho ficarão disponíveis.

### Destination

Determina as configurações do controlador da parte a serem exibidas.

**Configurações:** 1–16 (o número de destinos dos botões giratórios atribuíveis da parte que está selecionada em "Destination 1–16" é exibido).

### Parameter

Determina os parâmetros da parte a ser controlada.

**Configurações:** Consulte a "Lista de controles" na Lista de dados.

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## ▶ Control

▶ Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## USB Monitor

## Edit Part Control Settings

Acessa o visor Control Assign da parte selecionada no momento.

### Curve Type

Determina a curva específica para alterar o parâmetro definido em "Destination". O eixo horizontal indica o valor do controlador definido em "Source", e o eixo vertical indica os valores do parâmetro.

**Configurações:** Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold

**Para User Bank:** User 1–32

**Quando um arquivo de Library é lido:** Curvas na Biblioteca 1–8

### Polarity (Polaridade da curva)

Determina a polaridade da curva do tipo de curva definido em "Curve Type".

**Configurações:** Uni, Bi

**Uni:** Unipolar muda apenas em uma direção positiva ou em uma direção negativa de um valor de parâmetro base de acordo com a forma da curva.

**Bi:** Bipolar muda nos sentidos positivo e negativo de um valor de parâmetro base.

### Ratio (Taxa da curva)

Determina a taxa da curva.

**Configurações:** -64+63

## Control Number

Determina os números de alteração de controle de MIDI comuns para todo o sistema. Você pode usar os botões giratórios no painel frontal e os controladores externos atribuindo números apropriados de alteração de controle de MIDI. Quando o mesmo número de controle for atribuído ao botão giratório Super e a algum botão giratório atribuível, o botão giratório Super terá prioridade, e a operação do botão giratório atribuível poderá ser ignorada. Nesse caso, será exibida uma mensagem de advertência.

**OBSERVAÇÃO** Controladores externos incluem sequenciadores externos e controladores MIDI externos.

**OBSERVAÇÃO** O número do controle definido nesse visor é armazenado como dados de apresentação. No entanto, "FS Assign", "Super Knob CC" e "Scene CC" são armazenados como configurações gerais do sistema, não como dados de apresentação.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Number]



### Ribbon Ctrl (Número do controle do Controlador de fita)

Determina o número de alteração de controle recebido de um dispositivo externo com um controlador de fita. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado de um equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao operar o controlador de fita.

**Configurações:** Off, 1–95

## Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

▶ Control Assign

▶ Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

**Breath Ctrl (Número do controle do controlador por sopro)**

Determina o número de alteração de controle recebido do equipamento externo, como um controlador por sopro.

Mesmo quando o instrumento recebe uma mensagem MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao operar o controlador por sopro.

**Configurações:** Off, 1–95

**Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2****(Número do controle do controlador de pedal 1/número do controle do controlador de pedal 2)**

Determina o número de alteração de controle gerado com o uso de um controlador de pedal conectado ao conector FOOT CONTROLLER [1]/[2].

Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao operar o controlador de pedal.

**Configurações:** Off, 1–95, Super Knob

**Assign SW 1/Assign SW 2****(Número do controle da chave atribuível 1/número do controle da chave atribuível 2)**

Determina o número de alteração de controle gerado com o uso do botão [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Chave atribuível 1/2).

Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao operar o botão [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Chave atribuível 1/2).

**Configurações:** Off, 1–95

**MS Hold (Número do controle de suspensão do sequenciador de movimentos)**

Determina o número de alteração de controle gerado ao usar o botão [MOTION SEQ HOLD] (Suspensão do sequenciador de movimentos).

Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao usar o botão [MOTION SEQ HOLD] (Suspensão do sequenciador de movimentos).

**Configurações:** Off, 1–95

**MS Trigger (Número do controle do acionador do sequenciador de movimentos)**

Determina o número de alteração de controle gerado ao usar botão [MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequenciador de movimentos).

Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao usar o botão [MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequenciador de movimentos).

**Configurações:** Off, 1–95

**Assign Knob 1–8 (Número do controle do botão giratório atribuível 1–8)**

Determina o número de alteração de controle gerado ao usar o botão giratório atribuível 1–8.

Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao usar o botão giratório atribuível 1–8.

**Configurações:** Off, 1–95

**MIDI Settings (Configurações de MIDI)**

Acessa o visor MIDI I/O em Utility.

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

▶ Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

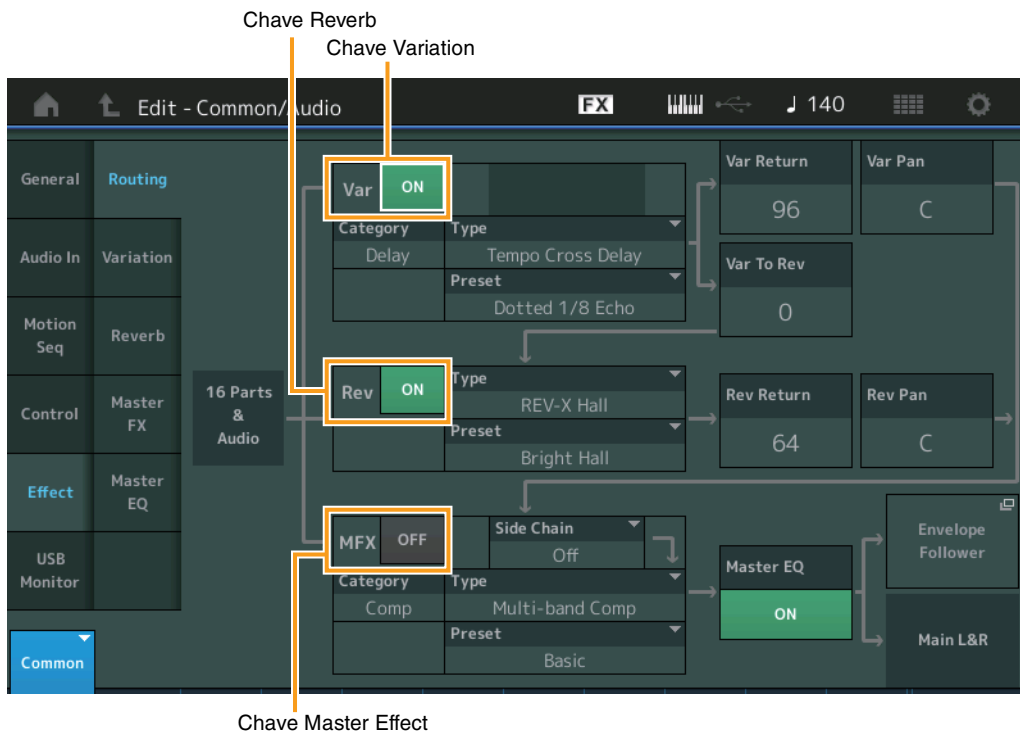
## USB Monitor

## Effect

## Routing

Nesse visor, é possível determinar as conexões de efeitos do sistema e de efeitos mestres que costumam afetar todas as partes.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Routing]



## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## ▶ Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## USB Monitor

**Chaves Variation/Reverb/Master Effect**

Determina se o efeito mestre/variação/reverberação está ou não ativo.

**Configurações:** Off, On

**Category (Categoria de efeito mestre/variação/reverberação)****Type (Tipo de efeito mestre/variação/reverberação)**

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Preset (Predefinição de efeito mestre/variação/reverberação)**

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito mestre/variação/reverberação, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas.

**Configurações:** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

**Side Chain/Modulator (Parte de efeito Variation/mestre para Side Chain/Modulator)**

Determina a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator em um efeito Variation/mestre. Não disponível quando você seleciona a mesma parte ou "Master" como a parte do modulator.

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

**Var Return (Retorno de variação)****Rev Return (Retorno de reverberação)**

Determina o nível de retorno do efeito Variation/de reverberação.

**Configurações:** 0–127

**Var Pan (Panorâmica de variação)****Rev Pan (Panorâmica de reverberação)**

Determina a posição do pan do efeito Variation/de reverberação.

**Configurações:** L63 (extremidade esquerda)–C (centralizado) –R63 (extremidade direita)

**Var to Rev (Variação para reverberação)**

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito Variation para o efeito de reverberação.

**Configurações:** 0–127

**Master EQ (Chave do equalizador principal)**

Determina se o equalizador principal está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

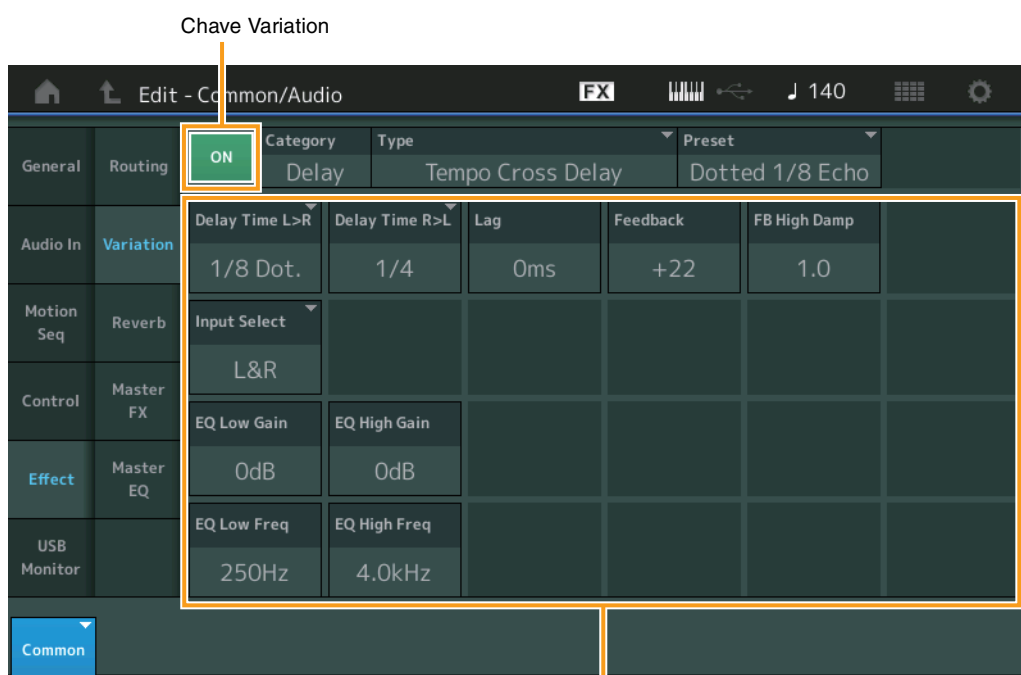
**Envelope Follower**

Acessa o visor Envelope Follower Setting. Consulte o visor Routing ([página 75](#)) de Normal Part (AWM2).

**Variation**

Nesse visor, é possível determinar as configurações detalhadas do efeito Variation.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Variation]



Parâmetro do efeito

**Variation Switch (Chave Variation)**

Determina se o efeito Variation está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

**Category (Categoria de variação)****Type (Tipo de variação)**

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

**Preset (Predefinição da variação)**

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas.

**Configurações:** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

## Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

▶ Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## USB Monitor

## Side Chain/Modulator (Parte de efeito Variation para Side Chain/Modulator)

Determina a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator em um efeito Variation.

Não disponível quando você seleciona a mesma parte ou "Master" como a parte do modulador.

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

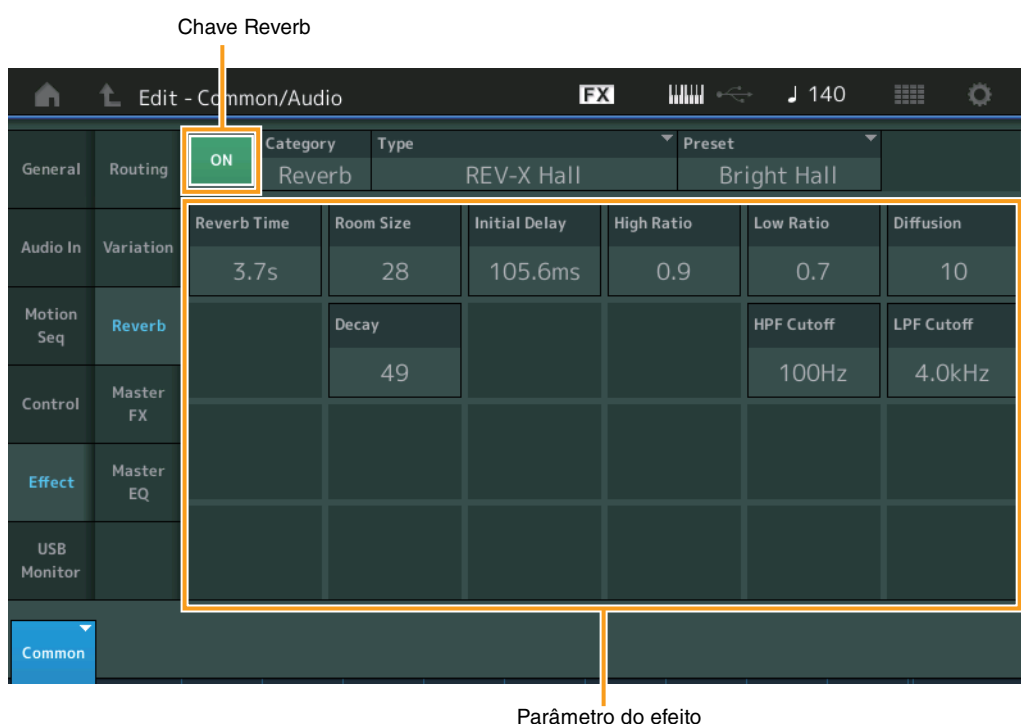
## Effect Parameter (Parâmetro do efeito)

Os parâmetros editáveis diferem dependendo dos tipos de efeito selecionados. Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito editáveis de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Reverb

Nesse visor, é possível determinar as configurações detalhadas do efeito de reverberação.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Reverb]



## Reverb Switch (Chave Reverb)

Determina se o efeito de reverberação está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

## Category (Categoria da reverberação)

### Type (Tipo de reverberação)

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

## Preset (Predefinição de reverberação)

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas.

**Configurações:** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

## Effect Parameter (Parâmetro do efeito)

Os parâmetros editáveis diferem dependendo dos tipos de efeito selecionados. Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito editáveis de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

Common/Audio Edit

## Common/Audio

### General

### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

### Motion Seq

Common

Lane

### Control

Control Assign

Control Number

### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

### USB Monitor

## Master FX (Efeito mestre)

Nesse visor, é possível determinar as configurações detalhadas do efeito mestre.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master FX]



Parâmetro do efeito

### Common/Audio Edit

#### Common/Audio

##### General

##### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Control

Control Assign

Control Number

##### Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

##### USB Monitor

### Master Effect Switch (Chave Master Effect)

Determina se o efeito mestre está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Category (Categoria do efeito mestre)

#### Type (Tipo de efeito mestre)

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.

### Preset (Predefinição do efeito mestre)

Permite acessar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para uso em aplicativos e situações específicas.

**Configurações:** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF Lista de dados.

### Side Chain/Modulator (Parte de efeito mestre para Side Chain/Modulator)

Determina a parte usada para o recurso Side Chain/Modulator em um efeito mestre.

Não disponível quando você seleciona a mesma parte ou "Master" como a parte do modulator.

**Configurações:** Part 1–16, A/D, Master, Off

### Effect Parameter (Parâmetro do efeito)

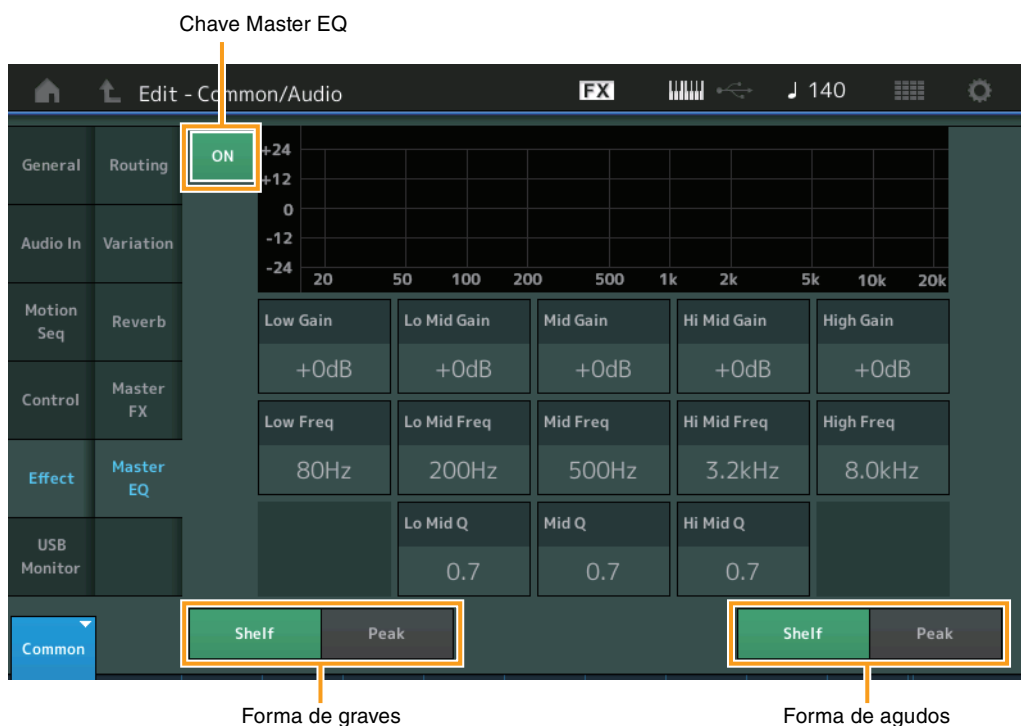
Os parâmetros editáveis diferem dependendo dos tipos de efeito selecionados. Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito editáveis de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF Lista de dados. Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF Manual de parâmetros do sintetizador.



## Master EQ (Equalizador principal)

Nesse visor, é possível definir parâmetros relacionados ao equalizador principal.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

Common/Audio

General

Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Motion Seq

Common

Lane

Control

Control Assign

Control Number

Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

USB Monitor

### Master EQ Switch (Chave Master EQ)

Determina se o equalizador principal está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Low Gain (Ganho de graves do equalizador principal)

Determina o ganho de nível da banda de graves do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

### Lo Mid Gain (Ganho médio de graves do equalizador principal)

Determina o ganho de nível da banda média de graves do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

### Mid Gain (Ganho médio do equalizador principal)

Determina o ganho de nível da banda média do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

### Hi Mid Gain (Ganho médio de agudos do equalizador principal)

Determina o ganho de nível da banda média de agudos do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

### High Gain (Ganho de agudos do equalizador principal)

Determina o nível de ganho da banda de agudos do equalizador principal.

**Configurações:** -12dB--+12dB

### Low Freq (Graves do equalizador principal)

Determina a frequência da banda de graves principal.

**Configurações:** 32 Hz-2,0 kHz

**Lo Mid Freq (Frequência média de graves do equalizador principal)**

Determina a frequência da banda média de graves principal.

**Configurações:** 100 Hz–10 kHz

**Mid Freq (Frequência média do equalizador principal)**

Determina a frequência da banda média principal.

**Configurações:** 100 Hz–10 kHz

**Hi Mid Freq (Frequência média de agudos do equalizador principal)**

Determina a frequência da banda média de agudos principal.

**Configurações:** 100 Hz–10 kHz

**High Freq (Alta frequência do equalizador principal)**

Determina a frequência da banda de agudos principal.

**Configurações:** 500 Hz–16 kHz

**Low Q (Q de graves do equalizador principal)**

Determina a largura de banda de equalização da banda de graves principal. Disponível apenas quando Master EQ Low Shape (abaixo) está definido como "Peak".

**Configurações:** 0,1–12,0

**Lo Mid Q (Q média de graves do equalizador principal)**

Determina a largura de banda de equalização da banda média de graves principal.

**Configurações:** 0,1–12,0

**Mid Q (Q média do equalizador principal)**

Determina a largura de banda de equalização da banda média principal.

**Configurações:** 0,1–12,0

**Hi Mid Q (Q média de graves do equalizador principal)**

Determina a largura de banda de equalização da banda média de agudos principal.

**Configurações:** 0,1–12,0

**High Q (Q de graves do equalizador principal)**

Determina a largura de banda de equalização da banda de agudos principal. Disponível apenas quando Master EQ High Shape (abaixo) está definido como "Peak".

**Configurações:** 0,1–12,0

**Low Shape (Forma de graves do equalizador principal)****High Shape (Forma de agudos do equalizador principal)**

Determina se o tipo de equalizador usado é do filtro de degrau ou pico. O tipo pico atenua/reforça o sinal na configuração da frequência especificada, e o tipo filtro de realce atenua/reforça o sinal em frequências acima ou abaixo da configuração da frequência especificada. Esse parâmetro só está disponível para as bandas de frequência LOW e HIGH.

**Configurações:** Shelf (Tipo degrau), Peak (Tipo de pico)

Common/Audio Edit

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

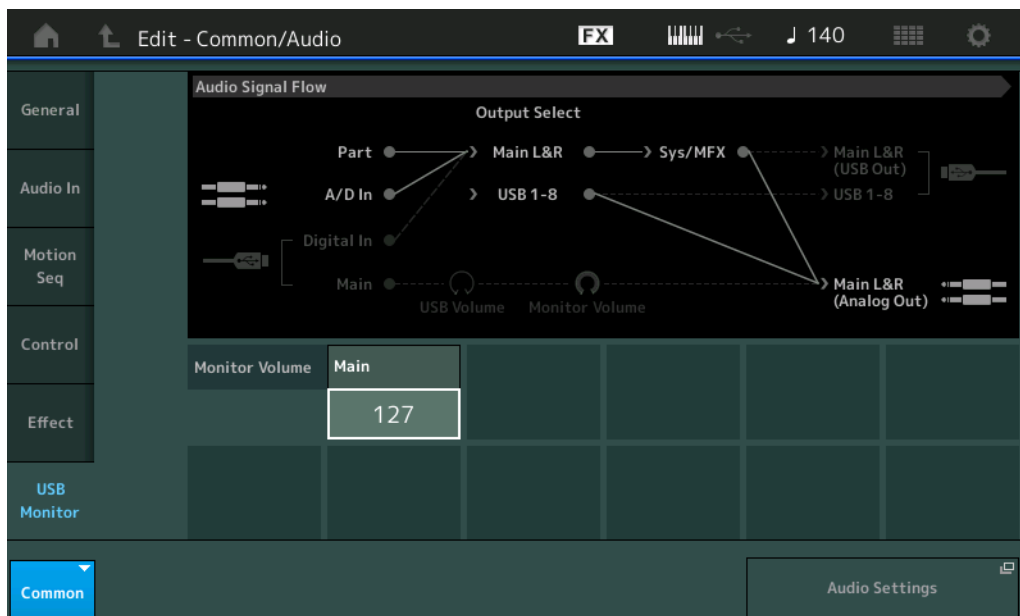
## USB Monitor

## USB Monitor

No visor USB Monitor, é possível ajustar o nível de entrada de áudio usando o terminal [USB TO HOST].

**OBSERVAÇÃO** O volume do monitor principal USB é armazenado como dados de apresentação.

**Operação** [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [USB Monitor]



### USB Main Monitor Volume (Volume do monitor principal USB)

Ajusta o nível do sinal de áudio que entra pelo terminal [USB TO HOST] e que sai pelos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**Configurações:** 0-127

### Audio Settings

Acessa o visor Audio I/O em Utility.

## Common/Audio Edit

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

### ▶ USB Monitor

## Category Search

As apresentações, arpejos e formas de onda estão divididos de maneira prática em categorias específicas. A divisão das categorias baseia-se no tipo geral de instrumento ou nas características do som. Com a função Category Search, você tem acesso rápido aos sons desejados.

A função Favorite (Favorito) foi adicionada, permitindo acesso rápido aos sons e arpejos desejados.

**OBSERVAÇÃO** É possível filtrar a lista de apresentações por Favorite (Favorito) na Part Category Search (Pesquisa de categorias de parte) e na Performance Merge (Fusão de apresentações), mas não é possível ativar/desativar o ícone Favorito nos visores de pesquisa.

## Performance Category Search

No visor Performance Category Search, você pode pesquisar e selecionar a apresentação.

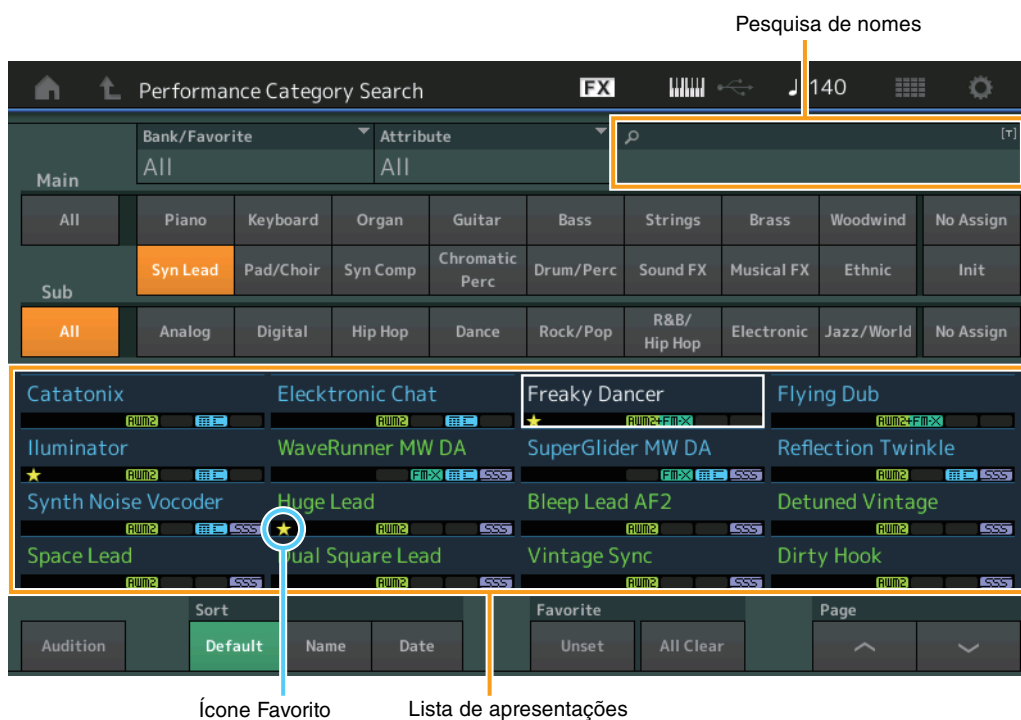
### ■ Para Performance Category Search

#### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] (Performance Category Search)

ou

Toque no nome da apresentação → Selecione [Category Search] no menu exibido



### Bank/Favorite (seleção de apresentação/favorito do banco de apresentações)

Filtra a lista de apresentações por banco ou favorito. Quando Favorite (Favorito) estiver selecionado, apenas as apresentações com um ícone Favorito serão exibidas.

**Configurações:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (quando o arquivo Library é lido)

**OBSERVAÇÃO** Quando o visor Category Search é selecionado, pressionar o botão [CATEGORY] repetidamente alterna Banks entre All, Favorite, Preset, User, Library (quando o arquivo Library é lido). Manter o botão [CATEGORY] pressionado acessa novamente All.

### Attribute (Atributo da apresentação)

Filtra a lista de apresentações por atributo ([página 159](#)). Não está disponível para Part Category Search.

**Configurações:** All, AWM2, FM, AWM2+FM-X, MC, SSS, Single, Multi

### Name Search (Performance Name Search) (Pesquisa de nomes de apresentação)

Insira uma parte do nome da apresentação para procurar por ela.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

## Main (Categoria principal da apresentação)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

## Sub (Subcategoria da apresentação)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

## Audition (Chave de audição)

Determina se a frase de audição é ou não reproduzida. Não disponível quando a opção "Audition Lock" ([página 193](#)) está ativada no visor Utility.

**Configurações:** Off, On

## Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação da lista de apresentações.

**Configurações:** Default, Name, Date

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** Classifica em ordem de armazenamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente.

## Favorite Set/Unset

Insere (define) ou cancela (não define) o ícone Favorito para a apresentação selecionada no momento. Não está disponível quando o cursor não está na lista de apresentações.

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir/não definir o ícone Favorito no menu que é exibido ao tocar no nome da apresentação no visor Performance Play (Home).

## Favorite All Clear

Limpa todos os ícones Favorito das apresentações. Está disponível apenas quando ao menos uma apresentação tem um ícone Favorito.

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

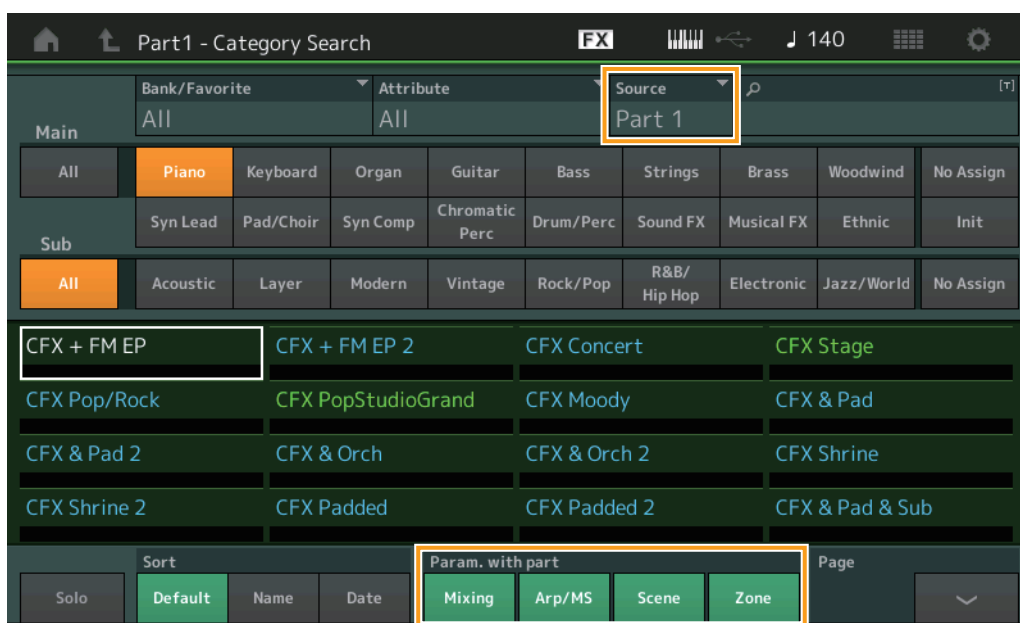
## ■ Para Part Category Search

É possível selecionar qualquer parte em uma apresentação e atribuir o som da parte a alguma outra. Quando a "Mixing" (Mixagem) da configuração "Param. with Part" (Parâmetro com parte) está desativada, você pode alterar os sons continuamente usando os valores da configuração atual da parte, como Volume (Volume), Pan (Panorâmica) e Note shift (Mudança de nota).

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → (quando a parte a que qualquer som é atribuído é selecionada)  
 Seleccione o nome da parte → [SHIFT] + [CATEGORY] (Part Category Search)  
 ou  
 (Quando a parte a que qualquer som é atribuído é selecionada) Toque no nome da parte → Seleccione [Category Search] no menu exibido

Quando a parte selecionada e todas as partes subsequentes não tiverem som atribuído ou estiverem vazias, realizar a operação acima abrirá o visor Performance Merge.



### Source

Determina qual parte da apresentação selecionada será atribuída à apresentação que está sendo editada.

**Configurações:** Part 1–16

### Solo (Chave de solo)

Determina se a função Solo está ativa (On) ou não (Off). Quando ela estiver ativa e um som estiver atribuído à parte, apenas a parte será audível.

**Configurações:** Off, On

### Param. with part (Parâmetro com parte)

Determina se os valores de parâmetros da próxima apresentação devem ou não ser lidos e utilizados. Quando o conjunto de parâmetros estiver desativado, os valores de configuração atuais serão usados continuamente, mesmo quando a próxima apresentação estiver selecionada.

O parâmetro "Zone" está disponível somente quando "Zone Master" ([página 193](#)) está ativado no visor Utility.

**Configurações:** Off, On

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

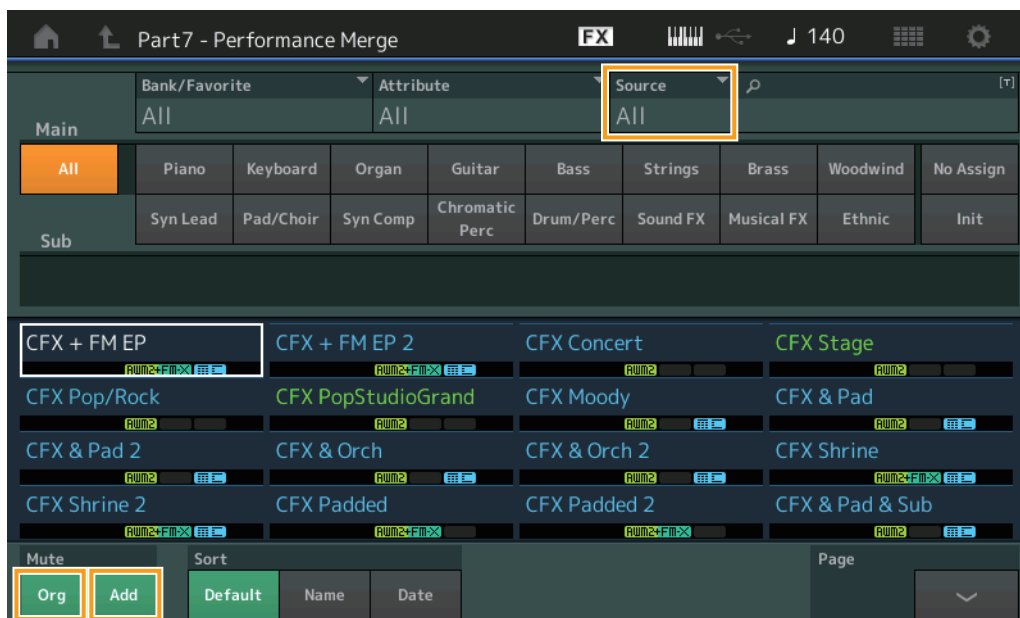
## ■ Performance Merge

No visor Performance Merge, é possível atribuir de maneira conjunta várias partes da apresentação selecionada a partes vazias na apresentação que está sendo editada. Por exemplo, você pode juntar quatro partes de piano em uma apresentação e duas partes de cordas em outra para criar sons em camadas ainda mais intensos e encorpados.

Permite deixar sem áudio as partes originais e as novas partes adicionadas de forma separada.

### Operação

[PERFORMANCE (HOME)] → (a parte selecionada e todas as partes seguintes não devem estar atribuídas) → [SHIFT] + [CATEGORY] ou toque no ícone "+"



Silenciar parte original  
Silenciar parte adicional

### Source

Determina qual parte da apresentação selecionada será atribuída à apresentação que está sendo editada.

**Configurações:** All, Part 1–16

**All:** Todas as partes da apresentação selecionada que não estão vazias são atribuídas às partes vazias disponíveis.

**Part 1–16:** Somente o som da parte especificada é atribuído à parte selecionada.

### Original Part Mute (Silenciar parte original)

Quando definido como OFF, todas as partes que existiam antes de adição de partes no visor Performance Merge ficarão sem áudio.

**Configurações:** Off, On

### Additional Part Mute (Silenciar parte adicional)

Quando definido como OFF, apenas a parte adicionada no visor Performance Merge ficará sem áudio.

**Configurações:** Off, On

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

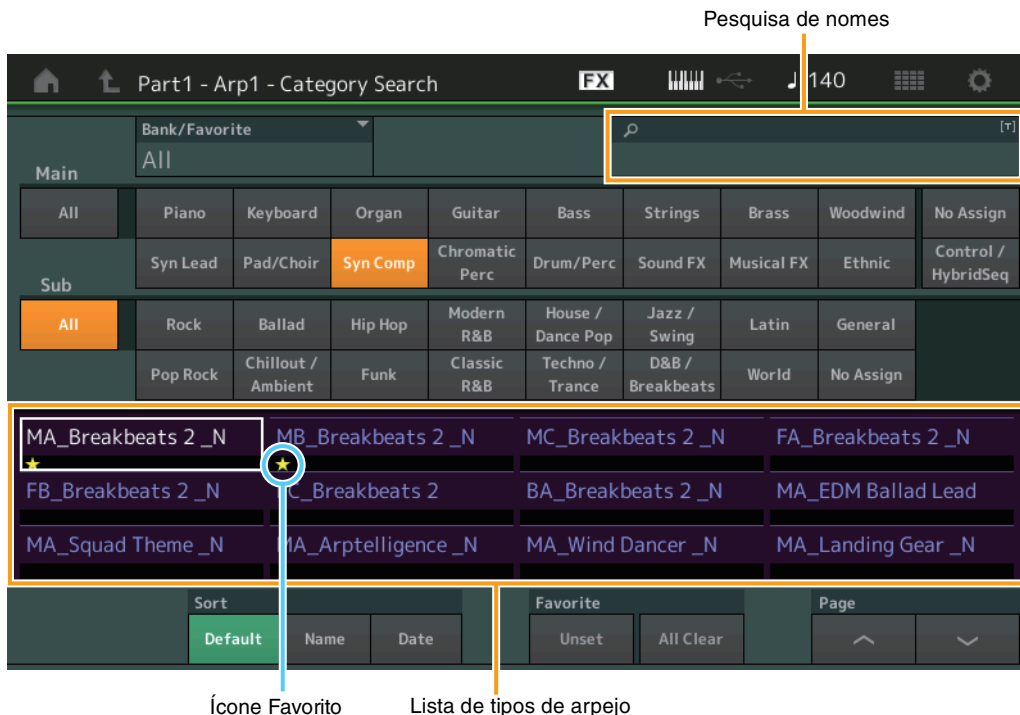
Waveform

Rhythm Pattern

## Arpeggio Category Search (Arp Category Search)

No visor Arpeggio Category Search, é possível pesquisar e selecionar tipos de arpejos.

**Operação** Visor relacionado ao arpejo → Seleção da parte → [CATEGORY]



Ícone Favorito

Lista de tipos de arpejo

### Bank/Favorite (seleção de apresentação/favorito do banco de apresentações)

Filtra a lista de apresentações por banco ou favorito. Quando Favorite (Favorito) estiver selecionado, apenas as apresentações com um ícone Favorito serão exibidas.

**Configurações:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (quando o arquivo Library é lido)

Quando o visor Category Search é selecionado, pressionar o botão [CATEGORY] repetidamente alterna Banks entre All, Favorite, Preset, User, Library (quando o arquivo Library é lido). Manter o botão [CATEGORY] pressionado acessa novamente All.

### Name Search (Arpeggio Name Search) (Pesquisa de nomes de arpejo)

Insira uma parte do nome do arpejo para procurar por ele.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Main (Categoria de arpejo)

**Configurações:** Consulte a lista de categorias de arpejo (página 11).

### Sub (Subcategoria de arpejo)

**Configurações:** Consulte a lista de subcategorias de arpejo (página 11).

### Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação da lista de tipos de arpejo.

**Configurações:** Default, Name, Date

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** Classifica em ordem de carregamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente.

### Favorite Set/Unset

Insere (define) ou cancela (não define) o ícone Favorito para a apresentação selecionada no momento. Não está disponível quando o cursor não está na lista de apresentações.

## Search

Performance Category

▶ Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern



**Favorite All Clear**

Limpa todos os ícones Favorito das apresentações. Está disponível apenas quando ao menos uma apresentação tem um ícone Favorito.

**Page (Seleção de página)**

Quando os arquivos em "File Select" estiverem sendo exibidos em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

**Search**

---

**Performance Category****▶ Arp Category**

---

**Waveform**

---

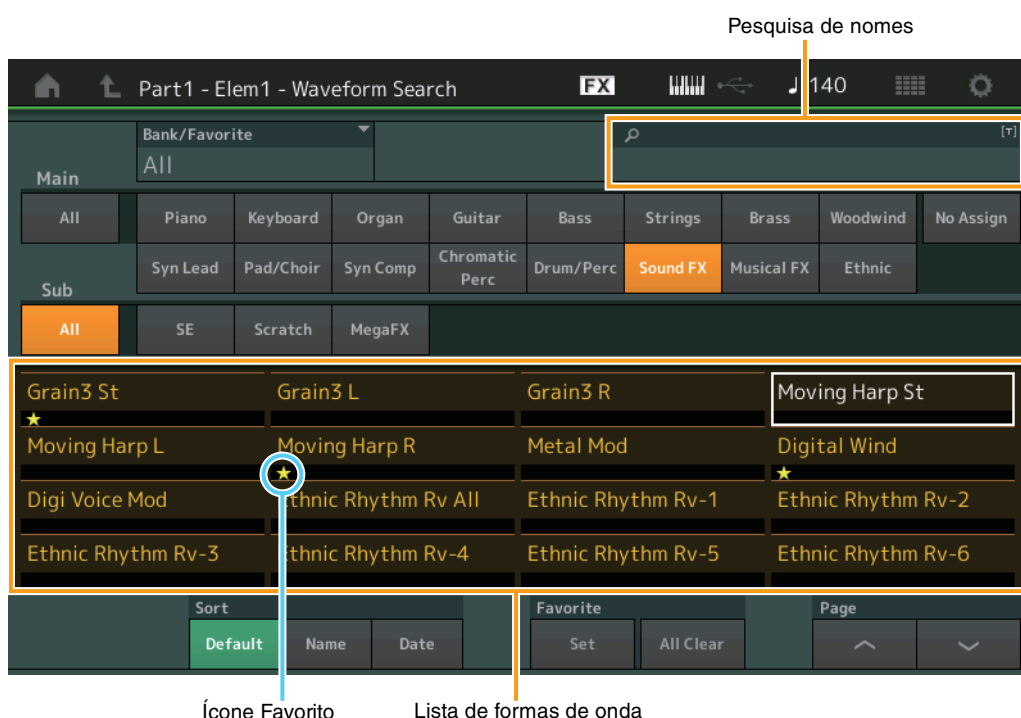
**Rhythm Pattern**

---

## Waveform Category Search (Waveform Search)

No visor Waveform Category Search, você pode pesquisar e selecionar as formas de onda.

**Operação** Visor relacionado à forma de onda → Seleção da parte → Seleção da forma de onda → [CATEGORY]



## Search

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform

Rhythm Pattern

### Bank/Favorite (seleção de apresentação/favorito do banco de apresentações)

Filtra a lista de apresentações por banco ou favorito. Quando Favorite (Favorito) estiver selecionado, apenas as apresentações com um ícone Favorito serão exibidas.

**Configurações:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (quando o arquivo Library é lido)

Quando o visor Category Search é selecionado, pressionar o botão [CATEGORY] repetidamente alterna Banks entre All, Favorite, Preset, User, Library (quando o arquivo Library é lido). Manter o botão [CATEGORY] pressionado acessa novamente All.

### Name Search (Waveform Name Search) (Pesquisa de nomes de forma de onda)

Insira uma parte do nome da forma de onda para procurar por ela.

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Main (Categoria da forma de onda)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Sub (Subcategoria da forma de onda)

**Configurações:** Consulte o documento PDF Lista de dados.

### Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação da lista de formas de onda.

**Configurações:** Default, Name, Date

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** Classifica em ordem de armazenamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente.

### Favorite Set/Unset

Insere (define) ou cancela (não define) o ícone Favorito para a apresentação selecionada no momento. Não está disponível quando o cursor não está na lista de apresentações.

**Favorite All Clear**

Limpa todos os ícones Favorito das apresentações. Está disponível apenas quando ao menos uma apresentação tem um ícone Favorito.

**Page (Seleção de página)**

Quando os arquivos em "File Select" estiverem sendo exibidos em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

**Search**

---

**Performance Category**

---

**Arp Category**

---

**▶ Waveform**

---

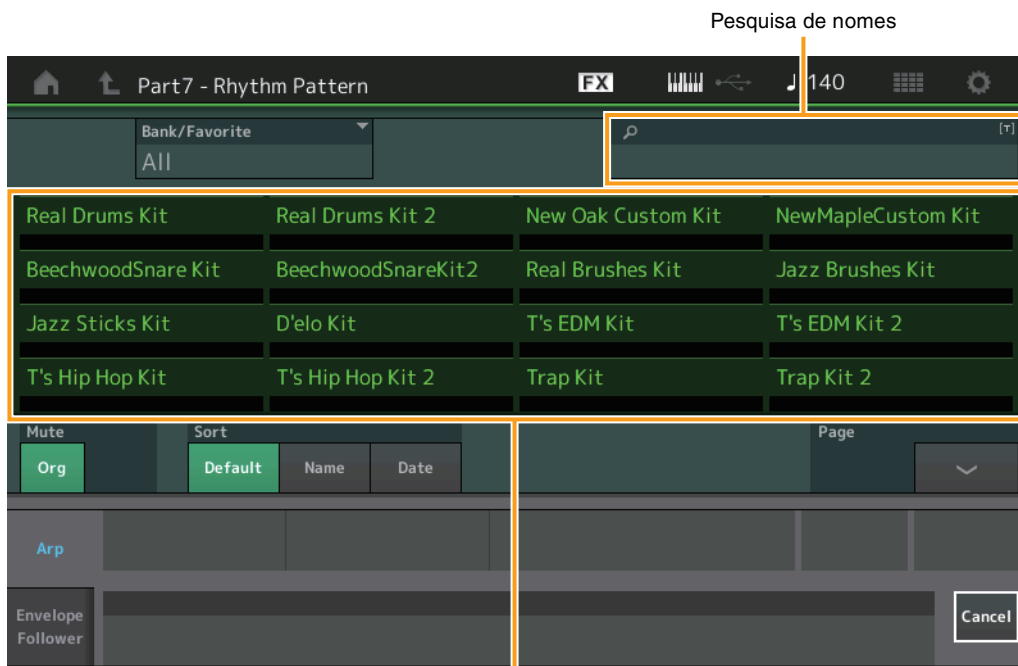
**Rhythm Pattern**

---

## Rhythm Pattern

Use essa função para adicionar e configurar uma parte de bateria.

**Operação** [RHYTHM PART]



Lista de padrões rítmicos

### Bank/Favorite (seleção de banco de padrão rítmico)

Filtra a lista de padrões rítmicos por banco ou favorito.

**Configurações:** All, Favorite, Preset, User, Library Name (quando o arquivo Library é lido)

### Name Search (Rhythm Pattern Name Search) (Pesquisa de nomes de padrão rítmico)

Insira uma parte do nome do padrão rítmico para procurar por ele.

### Original Part Mute (Silenciar parte original)

Quando definido como OFF, todas as partes que existiam antes de adição de partes no visor Rhythm Pattern ficarão sem áudio.

**Configurações:** Off, On

### Additional Part Mute (Silenciar parte adicional)

Quando definido como OFF, apenas a parte adicionada no visor Rhythm Pattern ficará sem áudio.

**Configurações:** Off, On

### Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação da lista de padrões rítmicos.

**Configurações:** Default, Name, Date

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Date:** Classifica em ordem de armazenamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente.

### Page (Seleção de página)

Quando os arquivos em "File Select" estiverem sendo exibidos em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

### Cancel

Tocar nesse botão ou pressionar o botão [RHYTHM PATTERN] cancela a seleção e fecha o visor Rhythm Pattern.

## Search

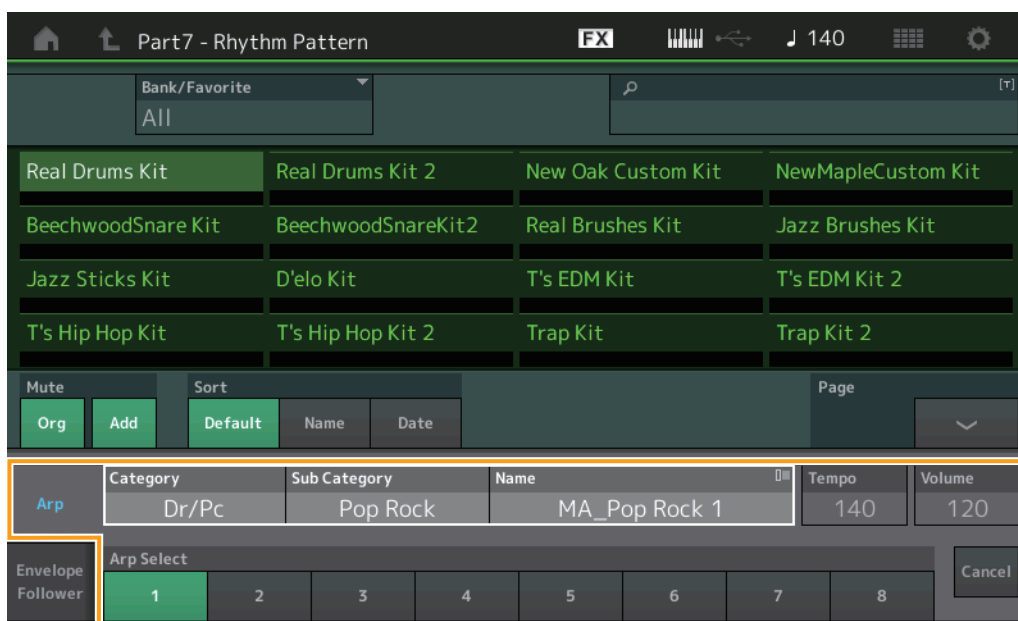
Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

## ■ Guia Arpeggio



Guia Arpeggio

### Arp Category (Categoria de arpejo)

### Arp Sub Category (Subcategoria de arpejo)

### Arp Name (Nome do arpejo)

### Arp Select (Seleção do arpejo)

Igual ao visor Individual do arpejo ([página 85](#)).

### Tempo

Determina o tempo da parte rítmica.

**Configurações:** 5–300

### Volume

Determina o volume da parte rítmica.

**Configurações:** 0–127

## Search

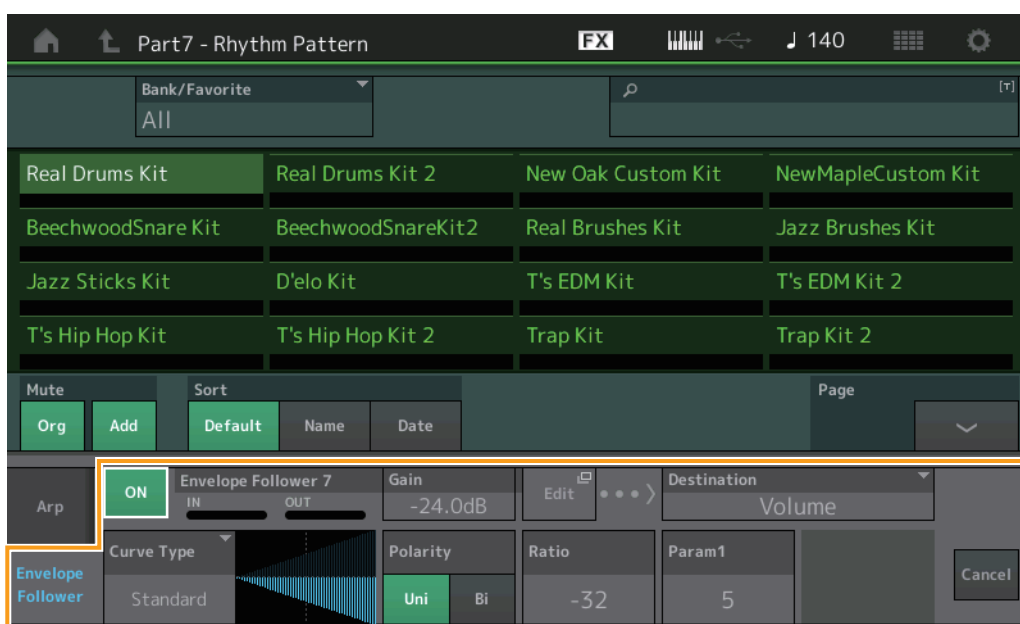
Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

## ■ Guia Envelope Follower



Guia Envelope Follower

### Envelope Follower Switch (Chave Envelope Follower)

Determina se Envelope Follower será usado (ativado) ou não (desativado).

**Configurações:** Off, On

### Envelope Follower Gain

Igual ao parâmetro no visor Envelope Follower ([página 21](#)).

### Edit

Abre o visor de configuração Envelope Follower.

### Destination

**Configurações:** Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

### Curve Type

### Curve Polarity

### Curve Ratio

Igual aos parâmetros no visor Control Assign ([página 100](#)).

### Curve Parameter 1

### Curve Parameter 2

**Configurações:** 0–127

**OBSERVAÇÃO** Esse parâmetro não está disponível dependendo do tipo de curva.

## Search

Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern

# Utility

O visor Utility tem cinco guias: Settings, Contents, Tempo Settings, Effect Switch e Other Info. É possível definir diversas configurações para todo o sistema.

## Settings

### Sound

No visor Sound, é possível definir configurações gerais para os sons gerados pelo instrumento.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



### Tone Generator Volume

Determina o volume geral do instrumento.

**Configurações:** 0–127

### Tone Generator Note Shift

Determina o valor (em semitom) pelo qual a afinação de todas as notas é alternada.

**Configurações:** -24semi–+24semi

### Tone Generator Tune

Determina o ajuste da afinação do som geral do instrumento (em etapas de 0,1 centésimo).

**Configurações:** -102,4–+102,3

### Sustain Pedal (Seleção do pedal de sustentação da pedaleira)

Seleciona o tipo de pedaleira conectada ao conector FOOT SWITCH [SUSTAIN] no painel traseiro.

- **Quando o FC3 ou o FC3A é usado:**

Ao conectar um FC3 ou FC3A opcional (equipado com o recurso de meia sustentação) para produzir o efeito de "meia sustentação" especial (como em um piano acústico real), defina esse parâmetro como "FC3A (Half on)". Se não precisar do recurso de meia sustentação ou quiser desativá-lo enquanto ainda estiver usando um FC3 ou FC3A, defina esse parâmetro como "FC3A (Half off)".

- **Quando o FC4, o FC4A ou o FC5 é usado:**

Selecione "FC4A/FC5". O FC4, o FC4A e o FC5 não estão equipados com o recurso de meia sustentação.

**Configurações:** FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5

**OBSERVAÇÃO** Observe que essa configuração não é necessária ao controlar o recurso de meia sustentação por meio de mensagens de alteração de controle de um dispositivo MIDI externo para o instrumento.

## Utility

### Settings

#### Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## Keyboard Octave Shift

Determina o valor em oitavas pelo qual a faixa do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Esse parâmetro está vinculado aos botões OCTAVE [-]/[+] no painel.

**Configurações:** -3+3

## Keyboard Transpose

Esse parâmetro é usado para transpor a zona atual em unidades de um semitom.

**Configurações:** -11semi+11semi

**OBSERVAÇÃO** Se você transpuser além dos limites da faixa de nota (C -2-G8), serão usadas notas nas oitavas adjacentes.

## Keyboard Velocity Curve

Essas cinco curvas determinam como a velocidade real será gerada e transmitida de acordo com a velocidade (intensidade) com a qual você toca as notas no teclado. O gráfico mostrado no visor indica a curva de resposta da velocidade. (A linha horizontal representa os valores de velocidade recebidos, ou seja, a intensidade da sua reprodução, enquanto a linha vertical representa os valores de velocidade reais transmitidos para os geradores de tom interno/externo.)

**Configurações:** Normal, Soft, Hard, Wide, Fixed

**Normal:** Essa "curva" linear produz uma correspondência de um para um entre a intensidade da sua reprodução do teclado (velocidade) e a alteração de som real.

**Soft:** Essa curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais baixas.

**Hard:** Essa curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais altas.

**Wide:** Essa curva acentua a força moderada, produzindo velocidades mais baixas em resposta a toques mais leves e velocidades mais altas em resposta a toques mais fortes. Desse modo, você pode usar essa configuração para expandir sua faixa dinâmica.

**Fixed:** Essa configuração produz a mesma quantidade de alteração de som (definida em Keyboard Fixed Velocity, abaixo), independentemente da força moderada. A velocidade das notas que você toca é fixada no valor configurado aqui.

## Keyboard Fixed Velocity

A curva fixa pode ser usada para enviar uma velocidade fixa para o gerador de tom, independentemente da intensidade do toque ao teclado. Esse parâmetro estará disponível apenas se você selecionar o valor "Fixed" para Keyboard Velocity Curve acima.

**Configurações:** 1-127

## Utility

### Settings

- ▶ Sound
- ▶ Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store/Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

## Quick Setup

Usando Quick Setup, você pode acessar as configurações apropriadas do painel relacionadas ao sequenciador ao selecionar configurações predefinidas práticas, que permitem configurar simultânea e instantaneamente diversos parâmetros importantes relacionados ao sequenciador.

### Operação

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup]

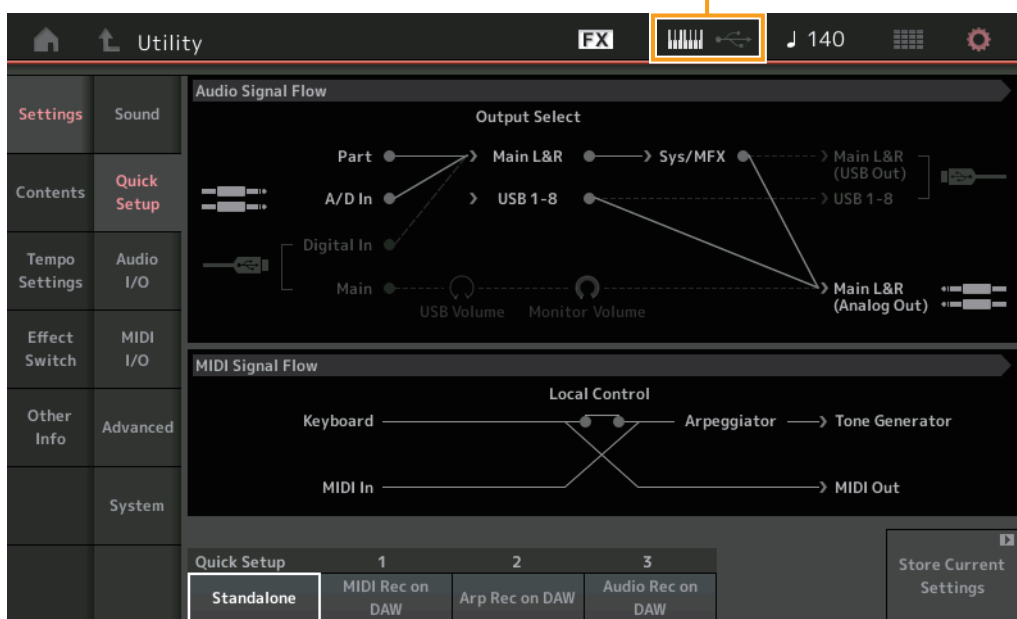
ou

[SHIFT] + [UTILITY]

ou

Toque no ícone QUICK SETUP

Ícone QUICK SETUP





## Audio Signal Flow

Indica as conexões de sinal de áudio. As conexões mudarão dependendo do status do terminal [USB TO HOST] e das configurações gerais do instrumento.

## MIDI Signal Flow

Indica as conexões de sinal MIDI. As conexões mudarão dependendo das configurações gerais do instrumento.

## Quick Setup

Determina as configurações rápidas.

**Configurações:** Standalone, 1–3

Os parâmetros para configurações rápidas são os seguintes.

<b>Configurações de áudio</b>	A/D Input Gain
	L&R Gain
	USB L&R Gain
	USB 1–8 Gain
	Direct Monitor Switch
<b>Configurações de MIDI</b>	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
	Super Knob CC Number
	Scene CC Number
<b>Configurações de saída da parte</b>	Part 1–16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Para obter detalhes sobre os parâmetros relacionados a configurações de áudio, consulte "Audio I/O" ([página 190](#)). Para obter detalhes sobre parâmetros relacionados a configurações de MIDI, consulte "MIDI I/O" ([página 191](#)).

As configurações padrão de Quick Setups são as seguintes.

### ■ Standalone

Use esta configuração quando o instrumento precisar ser usado sozinho ou como a fonte do relógio mestre de outro equipamento.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	On	Main L&R	Off

### ■ MIDI Rec on DAW

Use esta configuração ao gravar a apresentação do instrumento, não incluindo os dados do arpejo, no software de DAW.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	Off

### ■ Arp Rec on DAW

Use esta configuração ao gravar a apresentação do instrumento, incluindo os dados do arpejo, no software de DAW.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
Off	On	Main L&R	On

## Utility

### Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## ■ Audio Rec on DAW

Use esta configuração ao gravar os sinais do gerador de tom e dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] separadamente no software de DAW e ao reproduzir os sinais dos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R] diretamente.

Local Control	Direct Monitor	Output Select	Arp MIDI Out
On	Off	Depende da parte	Off

As configurações de Output para Individual são as seguintes.

Part 1 Output Select	Main L&R
Part 2 Output Select	USB 1&2
--	--
Part 5 Output Select	USB 7&8
--	--
Part 16 Output Select	Main L&R
A/D In Output Select	Main L&R
Digital In Output Select	Main L&R

## Store Current Settings

Armazena as configurações editadas como 1–3 de "QuickSetup".

## Utility

### Settings

Sound

▶ Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

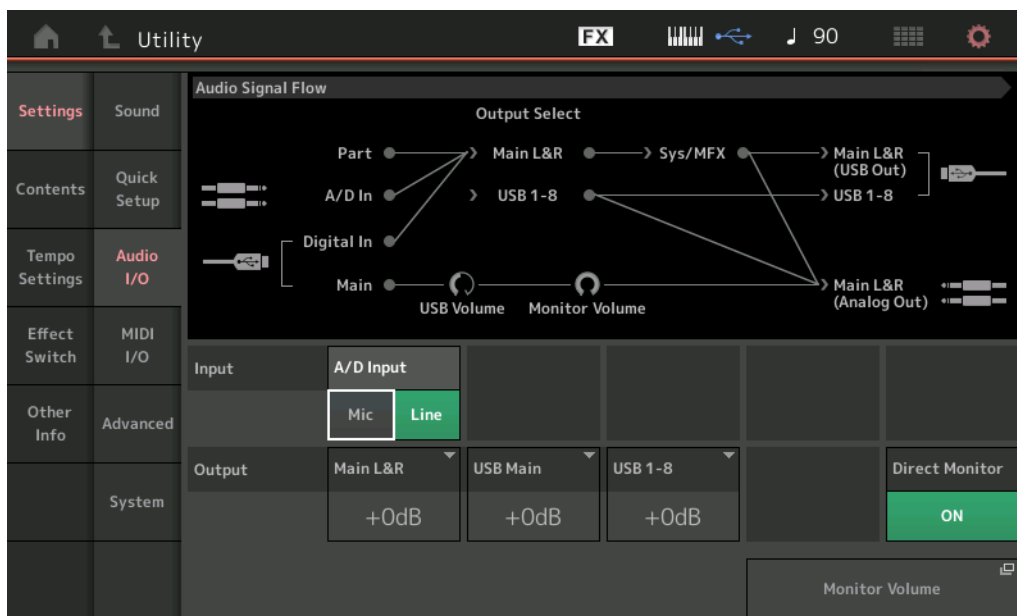
Shift Function

Legal Notices

## Audio I/O

No visor Audio I/O, é possível definir os parâmetros relacionados à entrada e à saída de áudio.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



## A/D Input (Ganho de entrada A/D)

Ao usar os conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R], determinará qual é a fonte de entrada, microfone (Mic) ou linha.

**Configurações:** Mic, Line

**Mic:** Destinado a equipamentos de baixa saída, como um microfone.

**Line:** Destinado a equipamentos de alta saída, como um teclado, sintetizador ou CD player.

**OBSERVAÇÃO** É possível conectar diretamente uma guitarra ou um baixo com captadores ativos. Porém, ao usar captadores passivos, conecte o instrumento por meio de um dispositivo de efeito.

## Main L&R (Ganho de saída E&D principal)

Determina o ganho de saída dos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**Configurações:** -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### USB Main (Ganho de saída E&D principal USB)

Determina o ganho de saída do canal Main L&R do terminal [USB TO HOST].

**Configurações:** -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### USB 1-8 (USB 1–8 Output Gain)

Determina o ganho de saída dos canais 1 a 8 do terminal [USB TO HOST].

**Configurações:** -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### Direct Monitor (Chave Direct Monitor)

Determina se o sinal de áudio que é emitido para o dispositivo externo por meio dos canais "Main L&R", "USB Main" ou "USB 1-8" também deve emitir som do instrumento (monitoração direta). Quando essa opção está definida como "on", o sinal de áudio que é emitido por meio dos canais "Main L&R", "USB Main" ou "USB 1-8" também é emitido para os conectores e OUTPUT [L/MONO]/[R] e [PHONES]. Quando o dispositivo externo não está conectado por meio do cabo USB, a chave Direct Monitor é ativada automaticamente.

**Configurações:** Off, On

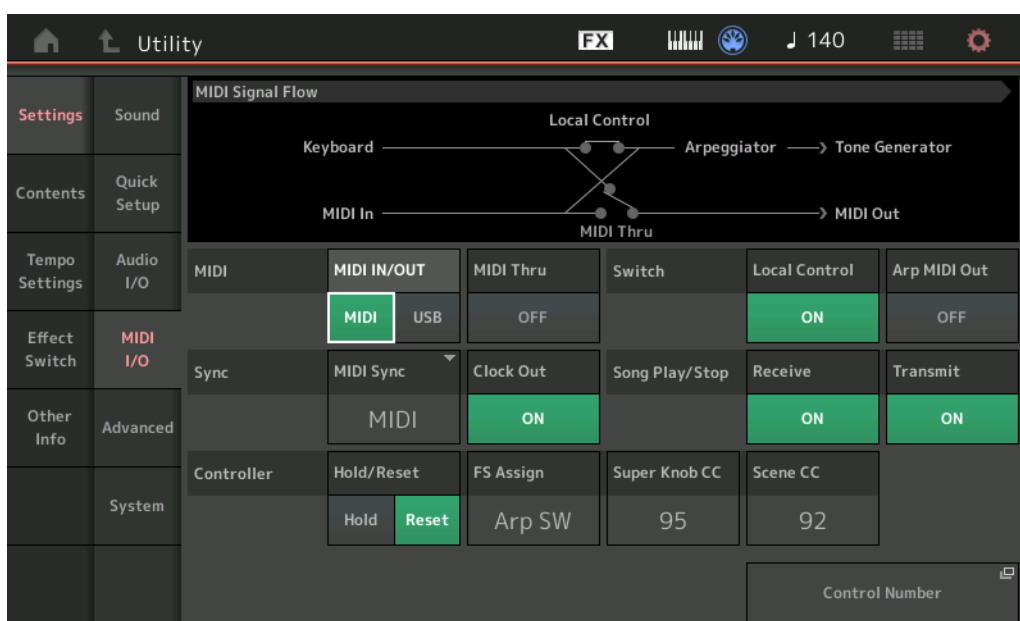
### Monitor Volume

Abre o visor de configuração de USB Monitor ([página 175](#)).

## MIDI I/O

No visor MIDI I/O, é possível definir os parâmetros relacionados à entrada e à saída de MIDI. É possível controlar o botão giratório Super ou alternar cenas usando as mensagens de Control Change.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



### MIDI IN/OUT

Determina quais terminais físicos de saída/entrada serão usados na transmissão/recepção de dados MIDI.

**Configurações:** MIDI, USB

**OBSERVAÇÃO** Não é possível usar os dois tipos de terminal descritos acima ao mesmo tempo. Apenas um deles pode ser usado para transmitir/receber dados MIDI.

### MIDI Thru

Determina se o terminal MIDI [OUT] será usado como um terminal MIDI Thru ou não.

**Configurações:** Off, on

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## Local Control

Determina se o gerador de tom do instrumento responde ao toque no teclado. Geralmente, é definido como "on", desde que você deseje ouvir o som do instrumento ao tocá-lo. Mesmo que esteja definido como "off", os dados serão transmitidos via MIDI. Além disso, o bloco gerador de tom interno responderá às mensagens recebidas via MIDI.

**Configurações:** Off, On

## Arp MIDI Out (Saída de MIDI do arpejo)

Determina se os dados MIDI da reprodução de arpejo devem ou não ser reproduzidos.

**Configurações:** Off, On

## MIDI Sync

É possível configurar vários parâmetros relacionados ao relógio MIDI e a sincronizações.

Determina se a reprodução de arpejo/sequenciador de movimentos/música será sincronizada com o relógio interno do instrumento, com um relógio MIDI externo ou com a saída do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

**Configurações:** Internal, MIDI, A/D In

**Internal:** Sincronização com relógio interno. Use essa configuração quando o gerador de tom for usado sozinho ou como a fonte mestre do relógio para outro equipamento.

**MIDI:** Sincronização com um relógio MIDI recebido de um instrumento MIDI externo por meio de MIDI. Use essa configuração quando o sequenciador externo precisar ser usado como o dispositivo principal.

**A/D In:** Sincronização com o tempo do sinal de áudio recebido pelos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

## Clock Out

Determina se as mensagens de relógio MIDI serão transmitidas ou não via MIDI.

**Configurações:** Off, On

## Receive (Receber controle do sequenciador)

Determina se os sinais de controle do sequenciador (início e parada de uma música) serão ou não recebidos via MIDI.

**Configurações:** Off, On

## Transmit (Transmitir controle do sequenciador)

Determina se os sinais de controle do sequenciador (início e parada de uma música) serão ou não transmitidos via MIDI.

**Configurações:** Off, On

## Hold/Reset (Hold/Reset do controlador)

Determina o status dos controladores (roda de modulação, após toque, controlador de pedal, controlador por sopra, botões giratórios, etc.) durante a troca de apresentações. Quando definido "Hold", os controladores são mantidos na configuração atual. Quando definido como "Reset", os controladores são redefinidos para os estados padrão (abaixo).

**Configurações:** Hold, Reset

Se você selecionar "Reset", os controladores serão redefinidos para os seguintes estados/posições:

Curva de afinação	Centro
Roda de modulação	Mínimo
Após toque	Mínimo
Controlador de pedal	Máximo
Pedaleira	Desativada
Controlador de fita	Centro
Controlador por sopra	Máximo
Expressão	Máximo
Chaves atribuíveis 1 e 2	Desativadas
Suspensão do sequenciador de movimentos	Desativada
Cada faixa do sequenciador de movimentos	0 (mínimo) quando Lane Motion Sequencer Polarity está definido como "Unipolar" 64 (centro) quando Lane Motion Sequencer Polarity está definido como "Bipolar"

## FS Assign (Número de controle para atribuição de pedaleira)

Determina o número de alteração de controle gerado usando a pedaleira conectada ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao usar o pedal.

**Configurações:** Off, 1–95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## Super Knob CC (Número de alteração de controle do botão giratório Super)

Determina o número de alteração de controle gerado ao usar o botão giratório Super. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem é gerada ao usar o botão giratório Super. Quando "MIDI I/O Mode" está definido como "Multi", o Canal 1 é usado para transmitir os dados MIDI. Quando "MIDI I/O Mode" está definido como "Single", o canal especificado em "MIDI I/O Ch." é usado para transmitir os dados MIDI.

**Configurações:** Off, 1–95

**OBSERVAÇÃO** Quando esse parâmetro está desativado, os dados MIDI são transmitidos pelas mensagens SysEx (exclusivas do sistema).

## Scene CC (Número de alteração de controle de cena)

Determina o número de alteração de controle gerado com a alternância das cenas. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI com o mesmo número de alteração de controle aqui especificado do equipamento externo, ele supõe que essa mensagem seja gerada ao alternar as cenas.

**Configurações:** Off, 1–95

**OBSERVAÇÃO** Cena 1–8 é selecionada dependendo do valor de alteração de controle.

0–15: Scene 1, 16–31: Scene 2, 32–47: Scene 3, 48–63: Scene 4, 64–79: Scene 5, 80–95: Scene 6, 96–111: Scene 7, 112–127: Scene 8

**OBSERVAÇÃO** Quando o mesmo número de controle de alteração de cena é definido para a alteração de controle do botão giratório Super e a alteração de controle de cena, um ponto de exclamação (!) é mostrado antes do valor. Nesse caso, as alterações no controle de cena têm prioridade, e as alterações no controle do botão giratório Super são ignoradas.

## Control Number

Acessa o visor Control Number em Common/Audio Edit.

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

▶ Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

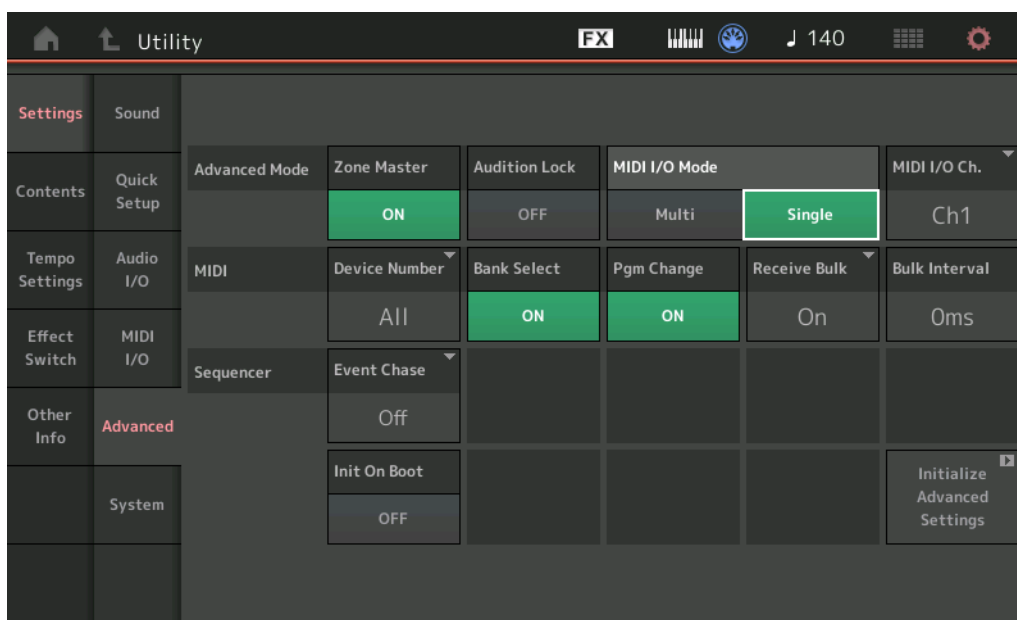
Shift Function

Legal Notices

## Advanced

No visor Advanced, é possível definir parâmetros avançados. A comunicação de dados entre o instrumento e um dispositivo externo usando somente o canal MIDI especificado também está disponível.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



## Zone Master (Chave de zona principal)

Determina se a função Zone está sendo usada (ativada) ou não (desativada).

**Configurações:** Off, On

## Audition Lock

Determina se a função de bloqueio de audição está ativa ou não. Quando definido como On, a função de audição não fica disponível.

**Configurações:** Off, On

## MIDI I/O Mode (Modo MIDI E/S)

Determina qual modo MIDI E/S é usado para a comunicação de dados entre o instrumento e um dispositivo externo.

**Configurações:** Multi, Single

**Multi:** Transmite os dados MIDI, como mensagens de nota ligada/desligada para cada parte.

**Single:** Transmite dados MIDI usando somente o canal especificado em "MIDI I/O Ch".

## MIDI I/O Ch. (Canal MIDI E/S)

Determina o canal MIDI a ser usado para a comunicação de dados quando "MIDI I/O Mode" está definido como "Single".

**Configurações:** Ch1–16

Quando esse parâmetro está definido como "Single", os dados de arpejo não são transmitidos para o dispositivo externo. Quando a função Zone (Zona) está ativada, as configurações de zona da apresentação têm prioridade sobre a configuração de "MIDI I/O Mode". É possível ver qual configuração está ativada em MIDI Signal Flow (Fluxo de sinal de MIDI) no visor MIDI I/O.

## Device Number

Determina o número do dispositivo MIDI. Esse número deve corresponder ao número do dispositivo MIDI externo na transmissão/recebimento de dados em massa, alterações de parâmetro ou outras mensagens exclusivas do sistema.

**Configurações:** 1–16, All, Off

## Bank Select

Essa chave ativa ou desativa as mensagens de seleção de banco, tanto na transmissão quanto na recepção. Quando definido como "on", esse sintetizador responde a mensagens de seleção de banco recebidas.

**Configurações:** Off, On

## Pgm Change (Alteração de programa)

Essa chave ativa ou desativa as mensagens de alteração de programa, tanto na transmissão quanto na recepção. Quando definido como "on", esse sintetizador responde a mensagens de alteração de programa.

**Configurações:** Off, On

## Receive Bulk

Determina se os dados de dump em massa podem ser recebidos.

**Configurações:** Protect (não recebido), On (recebido)

## Bulk Interval

Determina o tempo de intervalo da transmissão de dump em massa quando uma solicitação de dump em massa é recebida.

**Configurações:** 0ms–900ms

## Event Chase (Acompanhar evento de música)

Event Chase permite especificar quais tipos de dados não relacionados a notas são reconhecidos corretamente durante as operações de avanço rápido e rebobinar. Configurar esse parâmetro como um evento específico assegura a integridade da reprodução do evento, mesmo durante o avanço ou retrocesso.

**Configurações:** Off, PC (Alteração de programa), PC+PB+Ctrl (Alteração de programa + Curva de afinação + Alteração de controle)

## Init On Boot (Inicializar dados do usuário ao ligar)

Determina se os dados do usuário são inicializados (On) ou não (Off) quando o instrumento é ligado.

**Configurações:** Off, On

## Initialize Advanced Settings

Inicializa as configurações do sistema editadas no visor Advanced.

## AVISO

**Quando a operação de inicialização é executada, as configurações do sistema e dados de destino editados serão apagados. Certifique-se de que você não esteja substituindo dados importantes. Salve todos os dados importantes em uma unidade flash USB antes de seguir o procedimento abaixo.**

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

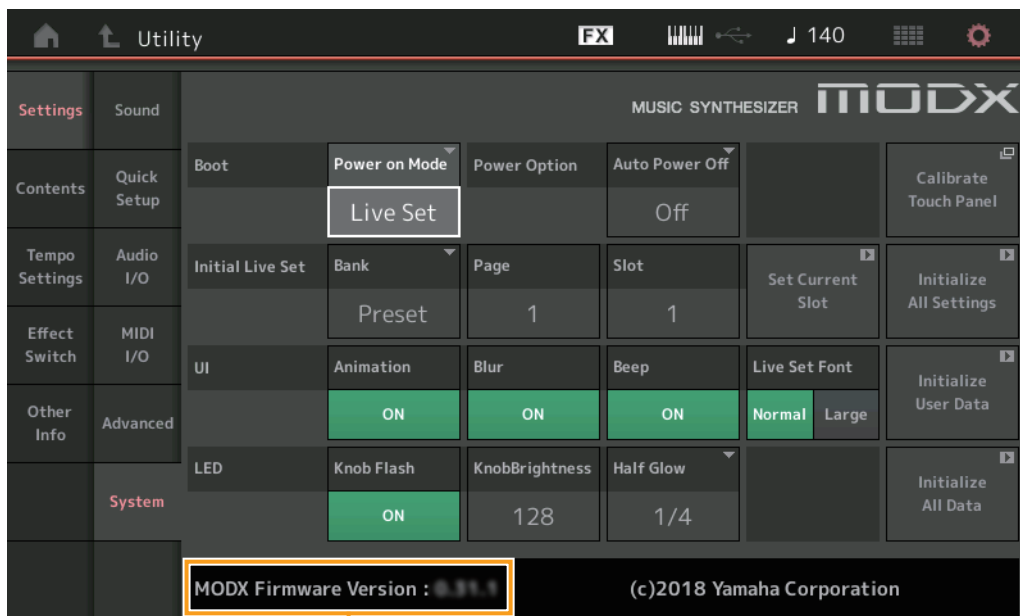
Shift Function

Legal Notices

## System

No visor System, é possível definir configurações globais do sistema para o instrumento.

**Operação** [UTILITY] → [Settings] → [System]



Versão do firmware do MODX

### Power on Mode

Determina o visor inicial (que é acessado automaticamente quando o instrumento é ligado).

**Configurações:** Perform, Live Set

### Auto Power Off

Para evitar consumo de energia desnecessário, o instrumento conta com a função de desligamento automático, que o desliga automaticamente quando não está sendo utilizado por um período especificado. Esse parâmetro determina o tempo que deve transcorrer antes do desligamento automático.

**Configurações:** Off, 5, 10, 15, 30, 60, 120min

### Initial Live Set Bank (Banco Initial Live Set)

### Initial Live Set Page (Página Live Set inicial)

### Initial Live Set Slot (Compartimento Live Set inicial)

Seleciona o banco, a página e o compartimento de Live Set do visor de inicialização quando Power on Mode está definido como "Live Set".

**Configurações:** **Bank:** Preset, User1–User8, Library1–Library8

**Page:** 1–16

**Slot:** 1–16

### Set Current Slot

Define o banco, a página e o compartimento de Live Set selecionado no momento a serem exibidos durante a inicialização.

### Animation (Chave de animação)

Determina se a animação de transição de telas está ativada ou desativada.

**Configurações:** Off, On

### Blur (Chave de desfoque)

Quando um visor é selecionado, o visor selecionado anteriormente é desfocado. Esse parâmetro determina se a função de desfoque está ligada ou desligada.

**Configurações:** Off, On

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

**Beep (Chave de bipe)**

Determina se o som de bipe (que confirma as operações, seleção de menus/parâmetros, etc.) está ativado ou desativado.

**Configurações:** Off, On

**Knob Flash (Chave de LED do botão giratório Super)**

Determina se a função de piscar do botão giratório Super está ativada ou desativada.

**Configurações:** Off, On

**KnobBrightness (Brilho do botão giratório)**

Controla o brilho da iluminação do botão giratório Super.

**Configurações:** 0–128

**Half Glow (Meio-brilho do LED)**

Controla o escurecimento das lâmpadas dos botões.

**Configurações:** Off, 1/4, 1/2

**Calibrate Touch Panel**

Acessa o visor Calibration do painel de toque. A calibração do painel de toque pode ser necessária caso ele não esteja respondendo corretamente.

**Initialize All Settings**

Inicializa todas as configurações do sistema criadas no visor Utility.

**Initialize User Data**

Inicializa os dados do usuário (apresentação, sequência de movimentos e Live Set) na área da memória do usuário especificada.

**Initialize All Data**

Inicializa todos os dados do usuário na memória do usuário e todas as configurações do sistema criadas no visor Utility.

**AVISO**

**Quando a operação de inicialização é executada, todas as configurações do sistema e dados de destino criados serão apagados. Certifique-se de que você não esteja substituindo dados importantes. Salve todos os dados importantes em uma unidade flash USB antes de seguir o procedimento abaixo.**

**MODX Firmware Version**

Mostra a versão do firmware instalado no MODX.

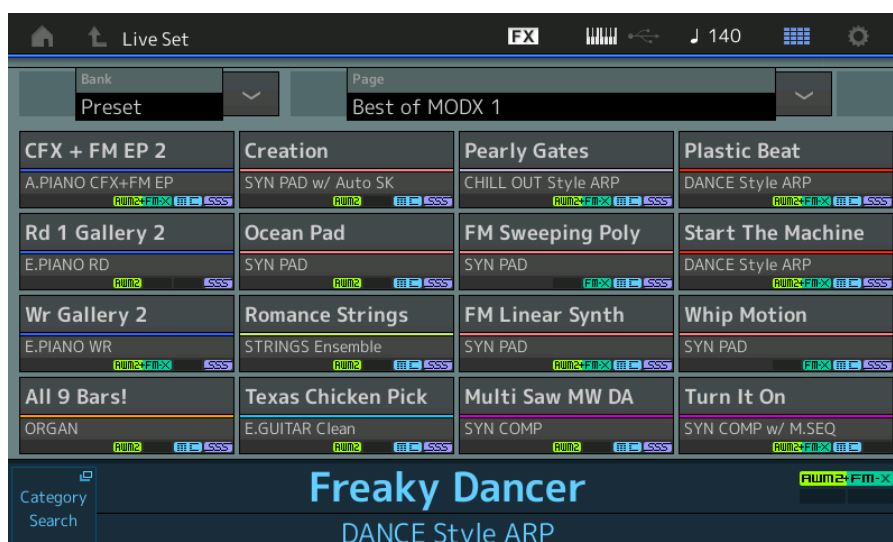
**Live Set Font (Tamanho da Live Set Font)**

Determina o tamanho da fonte do nome do sumário nos visores Live Set e Category Search.

**Configurações:** Normal, Large

**■ Visor Live Set**

- Normal

**Utility****Settings**

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

▶ System

**Contents**

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

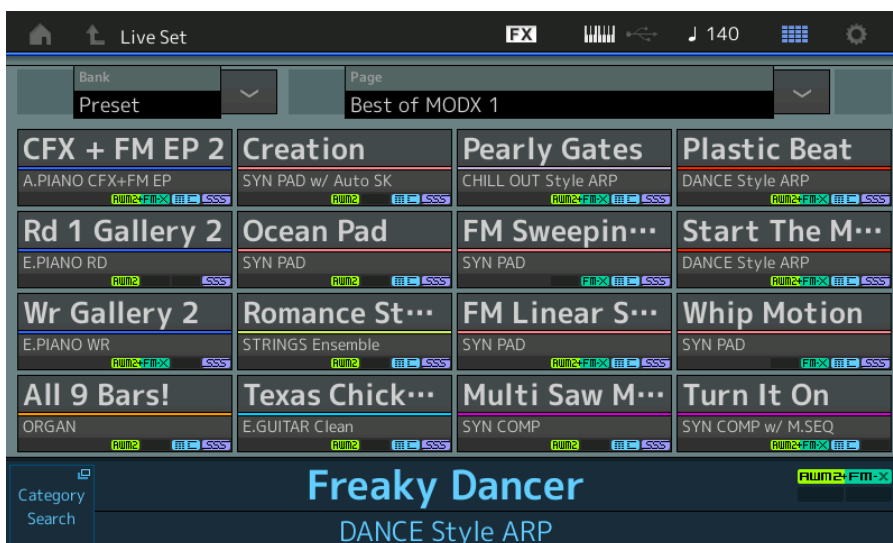
**Tempo Settings****Effect Switch****Other Info**

Shift Function

Legal Notices



• Grande



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced

▶ System

Contents

- Load
- Store/Save
- Data Utility
- Library Import

Tempo Settings

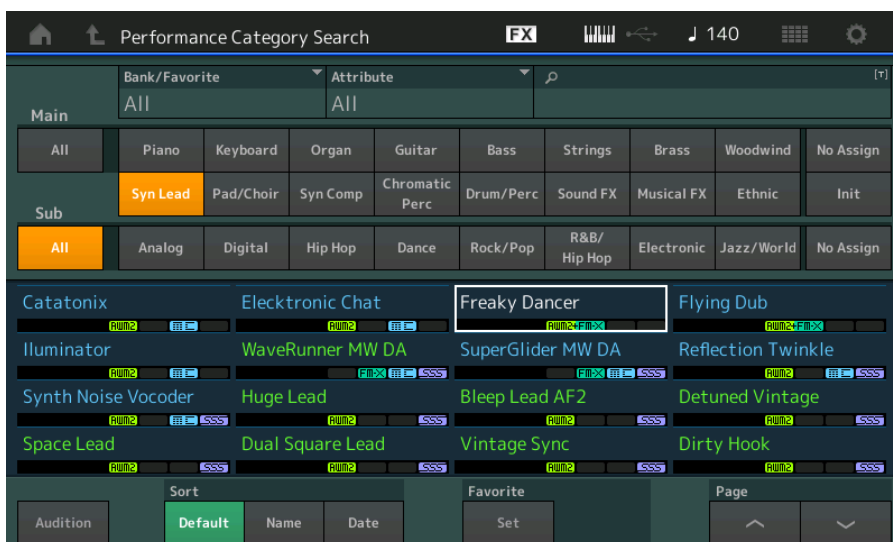
Effect Switch

Other Info

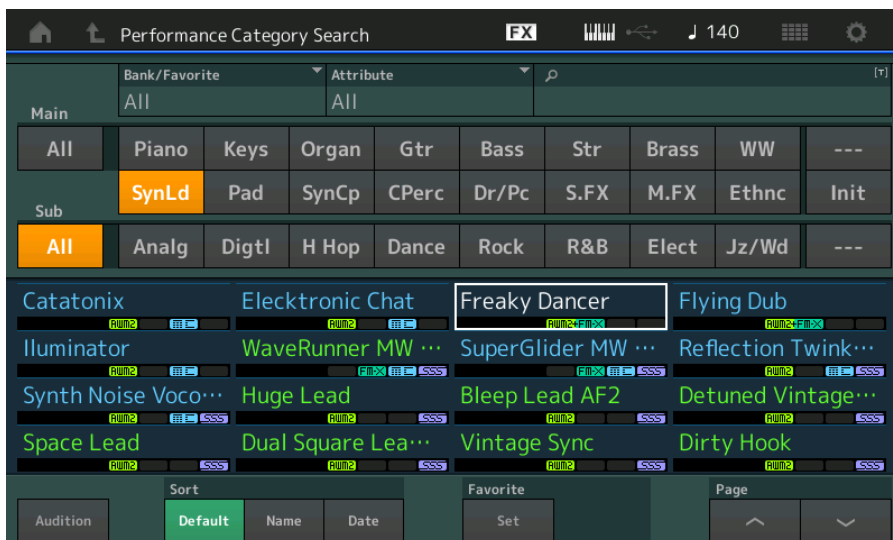
- Shift Function
- Legal Notices

■ Visor Category Search

• Normal



• Grande

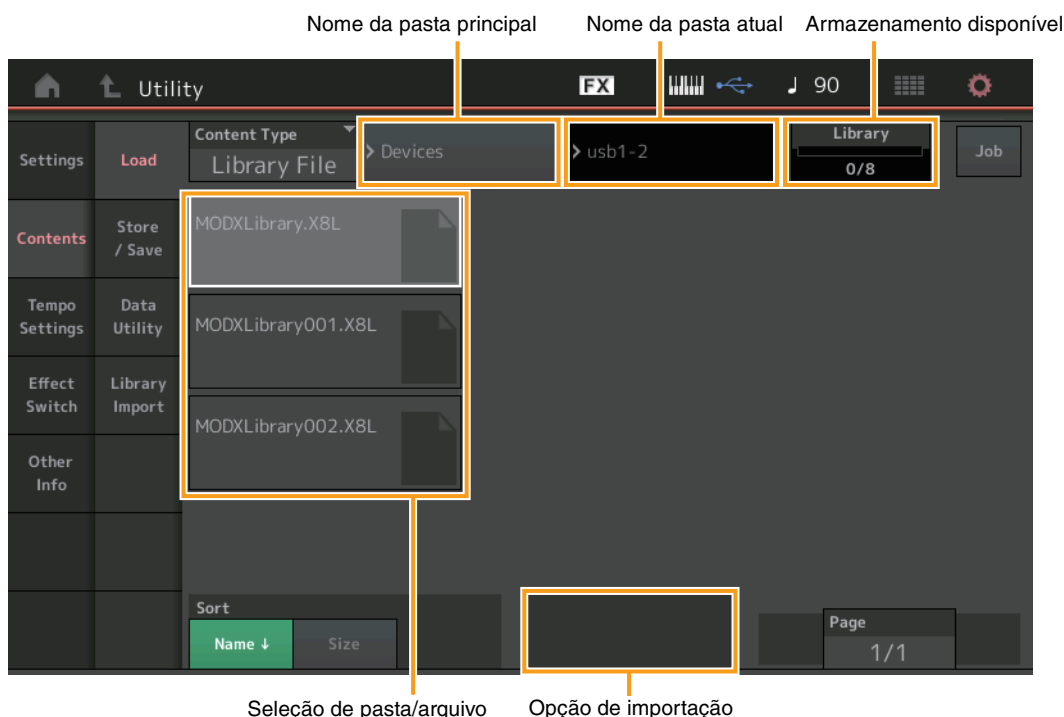


## Contents

### Load

No visor Load, é possível carregar arquivos e dados.

**Operação** [UTILITY] → [Contents] → [Load]



### Content Type

Entre os vários tipos de dados salvos em um único arquivo em uma unidade flash USB ou no instrumento, você pode carregar todos eles no sintetizador de uma só vez ou apenas um tipo específico desejado de dados. Esse parâmetro determina qual tipo de dados específico será carregado de um único arquivo. Os parâmetros editáveis podem ser diferentes dependendo de como você acessou esse visor.

**Configurações:** Os tipos de arquivo que podem ser carregados são:

Tipos de arquivo	Tipo de dispositivo	Extensão	Descrição
User File (Arquivo de usuário)	Arquivo	.X8U .X7U	Arquivos do tipo "Arquivo de usuário" salvos na unidade flash USB podem ser carregados e restaurados na área dedicada da memória do usuário no instrumento ( <a href="#">página 23</a> ). Os dados do tipo Arquivo de usuário são os seguintes. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance</li> <li>• Arpejo</li> <li>• Sequência de movimentos</li> <li>• Curva</li> <li>• Live Set (Todos os User Banks; User 1-8)</li> <li>• Microafinação</li> <li>• Forma de onda</li> <li>• Configurações do utilitário</li> <li>• Quick Setup</li> <li>• Audição</li> </ul>
Library File (Arquivo de Library)	Arquivo	.X8L .X7L	Arquivos do tipo "Arquivo de Library" salvos na unidade flash USB podem ser carregados e restaurados na área dedicada da memória do usuário no instrumento ( <a href="#">página 23</a> ). Os dados do tipo Arquivo de Library são: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance</li> <li>• Arpejo</li> <li>• Sequência de movimentos</li> <li>• Curva</li> <li>• Live Set (somente um Bank; conteúdo do User 1 Bank quando salvo)</li> <li>• Microafinação</li> <li>• Forma de onda</li> <li>• Audição</li> </ul>

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store/Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Tipos de arquivo	Tipo de dispositivo	Extensão	Descrição
Backup File (Arquivo de backup)	Arquivo	.X8A	Os dados que são salvos na unidade flash USB como arquivo de backup podem ser carregados para a memória do usuário novamente. Um arquivo de backup inclui todos os dados do usuário, os dados da biblioteca e os dados da música. <b>OBSERVAÇÃO</b> O formato .X7A (arquivos de backup do MONTAGE) não é compatível.
Song&Perf	Dados internos		Uma música especificada em um arquivo que é salvo na área dedicada da memória do usuário como um tipo "Song" pode ser selecionada individualmente e carregada (reproduzida) no instrumento. Dados de sequência MIDI e de apresentação podem ser carregados.
Song	Dados internos		Uma música especificada em um arquivo que é salvo na área dedicada da memória do usuário como um tipo "Song" pode ser selecionada individualmente e carregada (reproduzida) no instrumento. Apenas dados de sequência MIDI podem ser carregados.
.mid File (Arquivo .mid)	Arquivo	.MID	Dados de arquivos MIDI padrão (SMF no formato 0, 1) que são salvos na unidade flash USB podem ser carregados e reproduzidos.
.wav File (Arquivo .wav)	Arquivo	.WAV	Dados de áudio (arquivo Wave) que são salvos na unidade flash USB podem ser carregados e reproduzidos.
Audio File* (Arquivo de áudio)	Arquivo	.WAV .AIF	Dados de áudio (arquivos Wave e AIFF) que são salvos na unidade flash USB podem ser carregados e como "Waveform". Exemplo: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Osc/Tune] → "New Waveform"
Motion Seq*	Dados internos		Dados de uma sequência especificada que é salva em um arquivo que é salvo na área dedicada da memória do usuário como um tipo "Motion Seq" podem ser selecionados individualmente e carregados no instrumento. Exemplo: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Motion Seq] à [Lane] → "Load Sequence"

**OBSERVAÇÃO** Arquivos com um asterisco (\*) não são exibidos quando você acessa esse visor pelo visor Utility.

### Parent Folder Name (Nome da pasta principal)

#### Current Folder Name (Nome da pasta atual)

Indica o nome da pasta principal e o nome da pasta selecionada no momento. Depois que você toca no nome da pasta principal, a pasta se torna a pasta selecionada no momento.

### Free Storage (Armazenamento disponível)

Indica o espaço disponível e o espaço total da área de armazenamento selecionada. Esse parâmetro é diferente dependendo do tipo de conteúdo.

### Folder/File Select (Seleção de pasta/arquivo)

Indica as pastas e os arquivos na pasta selecionada.

### Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação dos arquivos em "File Select".

**Configurações:** Name, Size, Date, Number

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Size:** Classifica em ordem de tamanho dos dados. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de pequeno a grande). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada na ordem oposta. Não disponível para os tipos de arquivo "Motion Seq", "Song" e "Song&Perf".

**Date:** Classifica em ordem de armazenamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente. Disponível apenas para os tipos de arquivo "Motion Seq", "Song" e "Song&Perf".

**Number:** Classifica por ordem de número de conteúdo. Disponível apenas para os tipos de arquivo "Song" e "Song&Perf".

### Import Option (Opção de importação)

Com os arquivos MOTIF XF, MOTIF, XS ou MOXF, você pode definir o arquivo a ser carregado como voz ou apresentação.

**Configurações:** Voice, Perf

### Page (Seleção de página)

Quando os arquivos em "File Select" estiverem sendo exibidos em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

▶ Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

**Job (Chave de tarefa)**

Determina se a função Job está ativa (On) ou não (Off). Quando esse parâmetro está ativado, tocar no arquivo/pasta/conteúdo em "File Select" acessa o menu para selecionar "Rename" ou "Delete".  
Tocar no dispositivo USB conectado no momento acessa o menu para selecionar "Format".

**Configurações:** Off, On

**Compatível com os dados do MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8**

Os seguintes dados podem ser carregados no MODX6/MODX7/MODX8 entre todos os dados do MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Observe que os arquivos .X7U são carregados somente como "Arquivos de usuário" e que os arquivos .7L são carregados somente como "Arquivos de Library". Além disso, você pode alternar o tipo de conteúdo entre Arquivo de usuário e Arquivo de Library.

**OBSERVAÇÃO** O formato .X7A (arquivos de backup do MONTAGE) não é compatível.

Tipo de arquivo no MONTAGE	Extensão no MONTAGE	Conteúdo
User File (Arquivo de usuário)	.X7U	Arquivo de usuário
Library File (Arquivo de Library)	.X7L	Arquivo de Library

**Compatível com dados do MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8**

Os seguintes dados podem ser carregados no MODX6/MODX7/MODX8 entre todos os dados do MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8. Observe que os dados são carregados como "Arquivo de usuário" ou "Arquivo de Library".

Além disso, você pode alternar o tipo de conteúdo entre Arquivo de usuário e Arquivo de Library.

Tipo de arquivo no MOTIF XF	Extensão no MOTIF XF	Conteúdo
All	.X3A	Voz do usuário, Arpejo do usuário, Forma de onda do usuário
AllVoice (Todas as vozes)	.X3V	Voz do usuário, Forma de onda do usuário
AllArp (Todos os arpejos)	.X3G	Arpejo do usuário
AllWaveform (Toda a forma de onda)	.X3W	Forma de onda do usuário

**Compatível com dados do MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8**

Os seguintes dados podem ser carregados no MODX6/MODX7/MODX8 entre todos os dados do MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8. Observe que os dados são carregados como "Arquivo de usuário" ou "Arquivo de Library".

Além disso, você pode alternar o tipo de conteúdo entre Arquivo de usuário e Arquivo de Library.

Tipo de arquivo no MOTIF XS	Extensão no MOTIF XS	Conteúdo
All	.X0A	Voz do usuário, Arpejo do usuário, Forma de onda do usuário
AllVoice (Todas as vozes)	.X0V	Voz do usuário, Forma de onda do usuário
AllArp (Todos os arpejos)	.X0G	Arpejo do usuário
AllWaveform (Toda a forma de onda)	.X0W	User Waveform0

**Compatível com os dados do MOXF6/MOXF8**

Os seguintes dados podem ser carregados no MODX6/MODX7/MODX8 entre todos os dados do MOXF6/MOXF8. Observe que os dados são carregados como "Arquivo de usuário" ou "Arquivo de Library".

Além disso, você pode alternar o tipo de conteúdo entre Arquivo de usuário e Arquivo de Library.

Tipo de arquivo no MOXF	Extensão no MOXF	Conteúdo
All	.X6A	Voz do usuário, Arpejo do usuário, Forma de onda do usuário
AllVoice (Todas as vozes)	.X6V	Voz do usuário, Forma de onda do usuário
AllArp (Todos os arpejos)	.X6G	Arpejo do usuário
AllWaveform (Toda a forma de onda)	.X6W	Forma de onda do usuário

## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

## Contents

▶ Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

## Tempo Settings

## Effect Switch

## Other Info

Shift Function

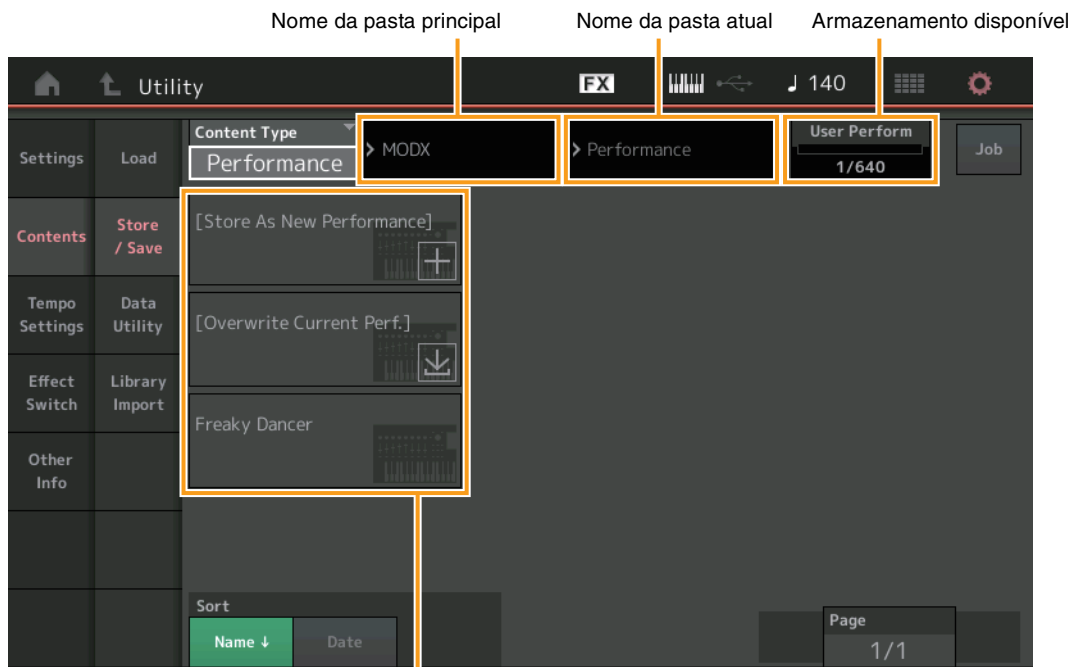
Legal Notices

## Store/Save

No visor Store/Save, é possível armazenar arquivos e dados.

### Operação

Pressione o botão [STORE]  
ou  
[UTILITY] → [Contents] → [Store/Save]



Seleção de arquivo

## Content Type

Você pode armazenar todos os dados ou dados especificados na unidade flash USB ou no instrumento. Esse parâmetro determina quais dados específicos serão armazenados/salvos.

O valor da configuração editável pode ser diferente dependendo de como você acessou esse visor.

**Configurações:** Os tipos de conteúdo que podem ser armazenados/salvos são:

Tipos de arquivo	Tipo de dispositivo	Extensão	Descrição
Performance	Dados internos		Os dados que são armazenados na área dedicada na memória do usuário como "Performance" ( <a href="#">página 23</a> ).
User File (Arquivo de usuário)	Arquivo	.X8U	Os dados que são armazenados na área dedicada na memória do usuário podem ser salvos na unidade flash USB. Os dados salvos como "Arquivo de usuário" são: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance</li> <li>• Arpejo</li> <li>• Sequência de movimentos</li> <li>• Curva</li> <li>• Live Set (Todos os User Banks; User 1-8)</li> <li>• Microafinação</li> <li>• Forma de onda</li> <li>• Configurações do utilitário</li> <li>• Quick Setup</li> <li>• Audição</li> </ul>
Library File (Arquivo de Library)	Arquivo	.X8L	Os dados que são armazenados na área dedicada na memória do usuário podem ser salvos na unidade flash USB. Os dados salvos como "Arquivo de Library" são: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance</li> <li>• Arpejo</li> <li>• Sequência de movimentos</li> <li>• Curva</li> <li>• Live Set (somente User 1 Bank)</li> <li>• Microafinação</li> <li>• Forma de onda</li> <li>• Audição</li> </ul>

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- ▶ Store/Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Tipos de arquivo	Tipo de dispositivo	Extensão	Descrição
Backup File (Arquivo de backup)	Arquivo	.X8A	Os dados que são salvos na unidade flash USB como arquivo de backup podem ser carregados para a memória do usuário novamente. Um arquivo de backup inclui todos os dados do usuário, os dados da biblioteca e os dados da música.
.mid File (Arquivo .mid)	Arquivo	.MID	Os dados MIDI armazenados na área dedicada da memória do usuário (página 23) podem ser salvos como um arquivo MIDI padrão (SMF somente no formato 0) na unidade flash USB.
Motion Seq*	Dados internos		Os dados podem ser armazenados como "Motion Seq" na área dedicada da memória do usuário. Exemplo: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Operador [Common] → [Motion Seq] à [Lane] → "Edit Sequence" para acessar "Motion Sequence Edit" → "Store Sequence"

**OBSERVAÇÃO** Arquivos com um asterisco (\*) não são exibidos quando você acessa esse visor pelo visor Utility.

### Parent Folder Name (Nome da pasta principal)

#### Current Folder Name (Nome da pasta atual)

Indica o nome da pasta principal e o nome da pasta selecionada no momento. Depois que você toca no nome da pasta principal, a pasta se torna a pasta selecionada no momento.

### Free Storage (Armazenamento disponível)

Indica o espaço disponível e o espaço total da área de armazenamento selecionada. Esse parâmetro é diferente dependendo do tipo de conteúdo.

### Folder/File Select (Seleção de pasta/arquivo)

Indica as pastas e os arquivos na pasta selecionada.

### Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação dos arquivos em "File Select".

**Configurações:** Name, Size, Date

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Size:** Classifica em ordem de tamanho dos dados. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de pequeno a grande). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada na ordem oposta. Não disponível para os tipos de arquivo "Performance" e "Motion Seq".

**Date:** Classifica em ordem de armazenamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente. Disponível somente para os tipos de arquivo "Performance" e "Motion Seq".

### Page (Seleção de página)

Quando os arquivos em "File Select" estiverem sendo exibidos em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

### Job (Chave de tarefa)

Determina se a função Job está ativa (On) ou não (Off). Quando esse parâmetro está ativado, tocar no arquivo/pasta/contêudo em "File Select" acessa o menu para selecionar "Rename" ou "Delete".

Tocar no dispositivo USB conectado no momento acessa o menu para selecionar "Format".

Além disso, você pode criar outra pasta ao armazenar um arquivo.

**Configurações:** Off, On

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

▶ Store/Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

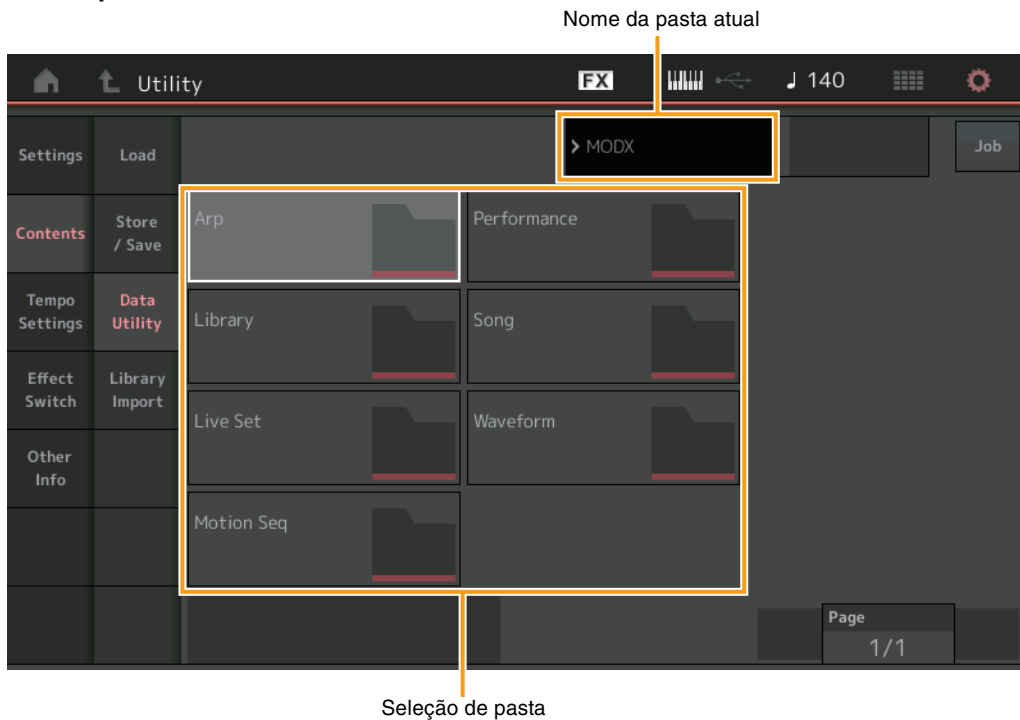
Legal Notices

## Data Utility

No visor Data Utility, é possível controlar os arquivos e dados na memória do usuário. Além disso, é possível excluir vários conteúdos juntos, como as apresentações, na memória do usuário.

**Operação** [UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

### ■ Lista de pastas



#### Current Folder Name (Nome da pasta atual)

Indica o nome da pasta atual.

#### Job (Chave de tarefa)

Determina se a função Job está ativa (On) ou não (Off). Esse parâmetro só está disponível para a pasta "Waveform" nesse visor. Quando o parâmetro está ativado, tocar na pasta "Waveform" acessa o menu para selecionar "Optimize". Quando essa função está ativada, você pode selecionar vários conteúdos coletivamente nesse visor.

**Configurações:** Off, On

#### Folder Select (Seleção de pasta)

Indica os tipos de conteúdo na memória do usuário como pastas. Para abrir a pasta, basta tocar nela.

- Arp (Arpejo)
- Library
- Live Set
- Motion Seq
- Performance
- Song
- Waveform

#### Page (Seleção de página)

Quando as pastas em "File Select" estiverem sendo exibidas em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store/Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

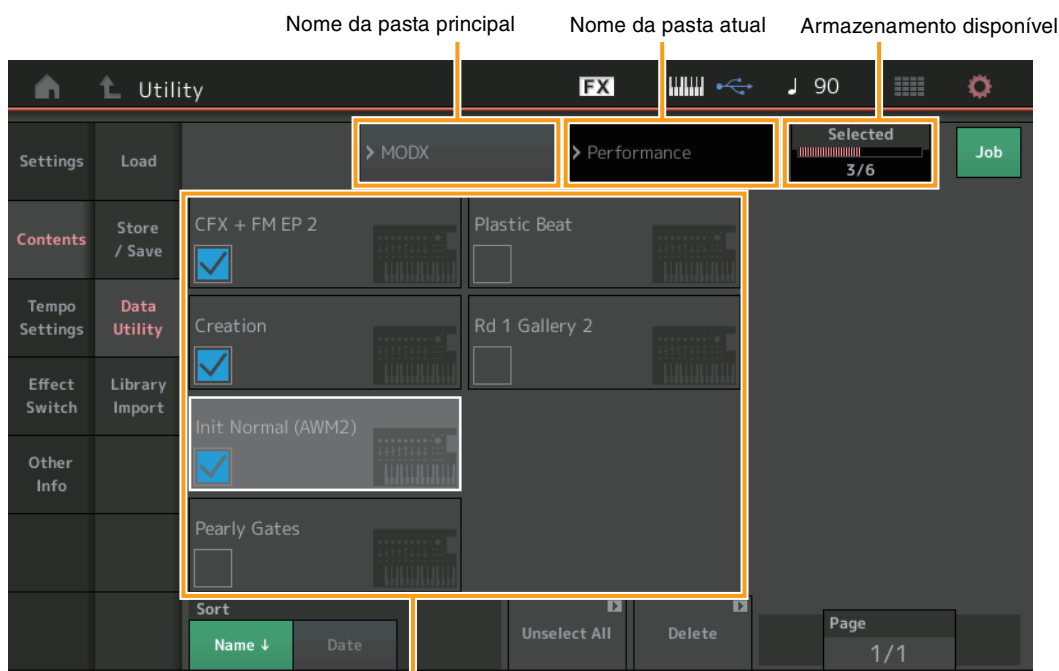
### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

## ■ Quando a pasta selecionada está aberta

Quando essa função está ativa, é possível selecionar vários conteúdos juntos usando esse visor.



Seleção de arquivo

### Parent Folder Name (Nome da pasta principal)

### Current Folder Name (Nome da pasta atual)

Indica o nome da pasta principal e o nome da pasta selecionada no momento. Tocar no nome da pasta principal retorna para a exibição de lista de pastas.

### Free Storage (Armazenamento disponível)

Indica o espaço disponível e o espaço total da área de armazenamento selecionada. Esse parâmetro é diferente dependendo do tipo de conteúdo. Esse parâmetro é exibido somente quando "Job" está definido como OFF.

### File Select (Seleção de arquivo)

Indica os arquivos na pasta selecionada. A função Job está sempre disponível nesse visor. Tocar no arquivo/contéudo em "File Select" acessa o menu para selecionar "Rename" ou "Delete". ("Rename" não está disponível para arquivos na pasta do tipo "Library".)

### Sort (Ordem de classificação)

Determina a ordem de classificação dos arquivos em "File Select".

**Configurações:** Name, Size, Date, Number

**Name:** Classifica por nome. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de A até Z). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente.

**Size:** Classifica em ordem de tamanho dos dados. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente (de pequeno a grande). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada na ordem oposta. Disponível apenas para conteúdo do tipo "Library".

**Date:** Classifica em ordem de armazenamento. Quando a seta inferior é exibida, a lista está organizada em ordem decrescente (da mais nova à mais antiga). Quando a seta superior é exibida, a lista está organizada em ordem crescente. Não disponível para conteúdo dos tipos "Arp" e "Library".

**Number:** Classifica por ordem de número de conteúdo. Disponível apenas para conteúdo dos tipos "Arp", "Song" e "Waveform".

### Select All

Seleciona todo o conteúdo da pasta. Esse botão é exibido somente quando nenhum conteúdo está selecionado.

### Unselect All

Desmarca todo o conteúdo da pasta. Esse botão é exibido somente quando algum conteúdo está selecionado.

### Delete

Exclui o conteúdo selecionado. Esse botão é exibido somente quando algum conteúdo está selecionado.

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store/Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices



## Page (Seleção de página)

Quando os arquivos em "File Select" estiverem sendo exibidos em várias páginas, use esse botão para percorrer as páginas.

## Library Import

É possível selecionar a apresentação desejada no arquivo de Library, que é carregado na memória do usuário, e copiar a apresentação para o banco do usuário.

**Operação** [UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

### ■ Lista de pasta de Library



Seleção da pasta de Library

### Library Folder Select (Seleção da pasta de Library)

Mostra as bibliotecas como pastas. Para abrir a pasta, basta tocar nela. Essas pastas são exibidas somente quando os arquivos de biblioteca são carregados no visor Load.

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

▶ Data Utility

▶ Library Import

### Tempo Settings

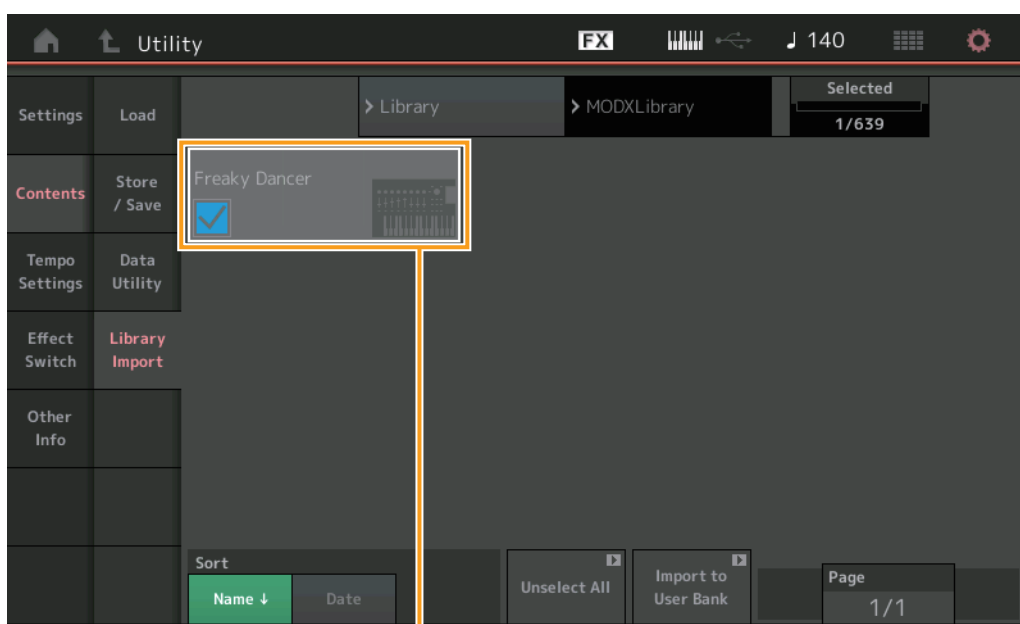
### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## ■ Quando a pasta de biblioteca Library está aberta



Seleção da apresentação

### Performance Select (Seleção da apresentação)

Indica as apresentações da biblioteca selecionada. Tocar no nome seleciona ou desmarca a apresentação.

### Select All

Seleciona todas as apresentações da pasta de biblioteca selecionada. Esse botão é exibido somente quando nenhuma apresentação está selecionada.

### Unselect All

Desmarca todas as apresentações da pasta de biblioteca. Esse botão é exibido somente quando alguma apresentação está selecionada.

### Import to User Bank

Copia a apresentação selecionada no banco do usuário. As formas de onda do usuário e o arpejo do usuário usados na apresentação selecionada também são copiados para o banco do usuário. Esse botão é exibido somente quando alguma apresentação está selecionada.

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store/Save
- Data Utility
- ▶ Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

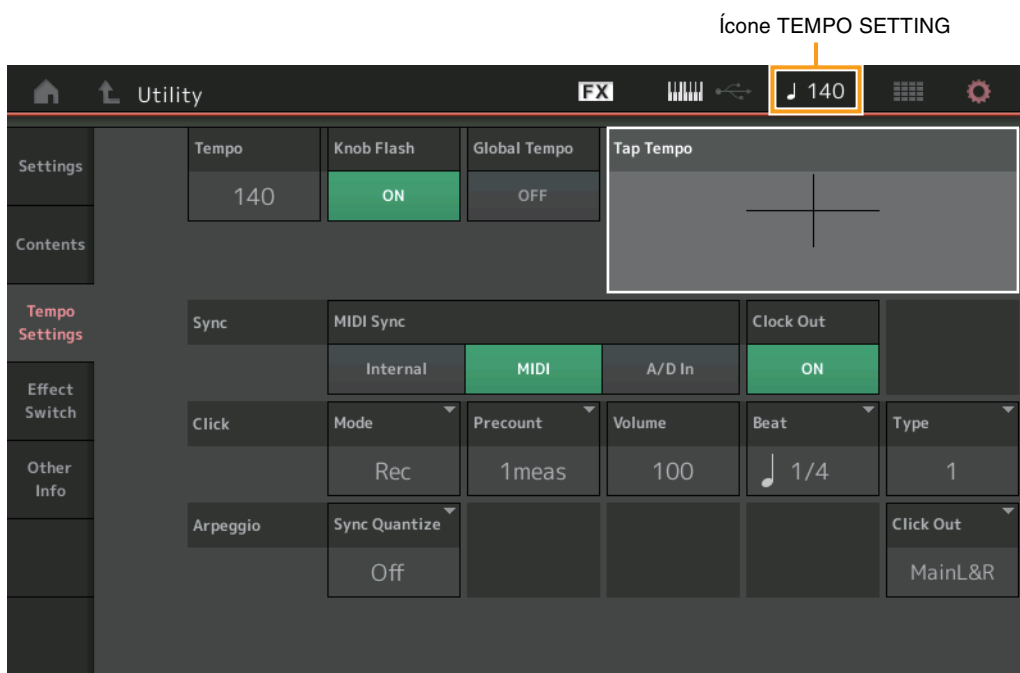
- Shift Function
- Legal Notices

## Tempo Settings

No visor Tempo Settings, é possível definir os parâmetros relacionados a tempo e sincronização.

### Operação

[UTILITY] → [Tempo Settings]  
ou  
[SHIFT] + [ENTER]  
ou  
Toque no ícone TEMPO SETTING



### Tempo

Determina o tempo da apresentação. Esse parâmetro não está disponível quando "MIDI Sync" está definido como "MIDI" ou "A/D In" e o instrumento está sincronizado com um dispositivo externo ("EX. Tempo" é exibido no lugar do valor da configuração.)

**Configurações:** 5–300

### Knob Flash (Chave de LED do botão giratório Super)

Determina se o recurso de piscar do botão giratório Super está ativado ou desativado.

**Configurações:** Off, On

### Global Tempo (Chave de tempo global)

Quando essa chave está na posição OFF, a configuração de tempo muda quando uma apresentação diferente é selecionada. Quando essa chave está na posição ON, o tempo atual é usado para todas as apresentações.

**Configurações:** Off, On

### Tap Tempo

Permite explorar o tempo desejado tocando nesse parâmetro ou movendo o cursor até ele e pressionando o (tocando no) botão [ENTER] no painel.

Esse parâmetro não é exibido quando "MIDI Sync" está definido como "MIDI" e o instrumento está sincronizado com um dispositivo externo.

**OBSERVAÇÃO** Quando "MIDI Sync" está definido como "A/D In", a pesquisa de tempo é iniciada com um toque nesse parâmetro.

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store/Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

## MIDI Sync

Determina parâmetros relacionados ao relógio MIDI e à sincronização.

Determina se a reprodução de arpejo/sequenciador de movimentos/música será sincronizada com o relógio interno do instrumento, com um relógio MIDI externo ou com a saída do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

**Configurações:** Internal, MIDI, A/D In

**Internal:** Sincronização com relógio interno. Use essa configuração quando o gerador de tom for usado sozinho ou como a fonte mestre do relógio para outro equipamento.

**MIDI:** Sincronização com um relógio MIDI recebido de um instrumento MIDI externo por meio de MIDI. Use essa configuração quando o sequenciador externo precisar ser usado como o dispositivo principal.

**A/D In:** Sincronização com o tempo do sinal de áudio recebido pelos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

## Clock Out

Determina se as mensagens de relógio MIDI serão transmitidas ou não.

**Configurações:** Off, On

## Mode (Modo Click)

Determina o som do clique (metrônomo) que é usado durante a gravação ou a reprodução.

**Configurações:** Off, Rec, Rec/Play, Always

**Off:** O clique não soará.

**Rec:** O clique soará somente durante a gravação da música.

**Rec/Play:** O clique soará somente durante a gravação e a reprodução da música.

**Always:** O clique sempre soará.

## Precount (Pré-contagem de cliques)

Determina o número de contagem de compassos fornecido antes que a gravação seja realmente iniciada depois que o botão [▶] (Reproduzir) é pressionado enquanto a música está sendo gravada.

**Configurações:** Off (a gravação começa assim que o botão [▶] (Reproduzir) é pressionado), de 1 compasso a 8 compassos

**OBSERVAÇÃO** Depois que o som de clique é criado com o gerador interno de tons, usar a reprodução do clique afeta a polifonia geral do instrumento.

## Volume (Volume do clique)

Determina o volume do som do clique.

**Configurações:** 0–127

## Beat (Batida do clique)

Determina as batidas em que o clique do metrônomo emitirá som.

**Configurações:** 1/16 (semicolcheias), 1/8 (colcheias), 1/4 (semínimas), 1/2 (mínimas), Whole (semibreves)

## Type (Tipo de clique)

Determina o tipo do som do clique.

**Configurações:** 1–10

## Sync Quantize (Valor de quantificação de sincronia)

Determina a duração real em que a reprodução do próximo arpejo será iniciada quando você a acionar enquanto o arpejo de várias partes estiver sendo reproduzido. Quando configurado como "off", o próximo arpejo será iniciado assim que você o acionar. O número exibido indica a resolução em relógios.

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

## Click Out (Seleção da saída do clique)

Determina a saída especificada para "Click".

**Configurações:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

**MainL&R:** Processa a saída em estéreo (dois canais) nos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** Processa a saída em estéreo (canais 1&2–7&8) no terminal [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** Processa a saída em mono (canais 1–8) no terminal [USB TO HOST].

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

### ▶ Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

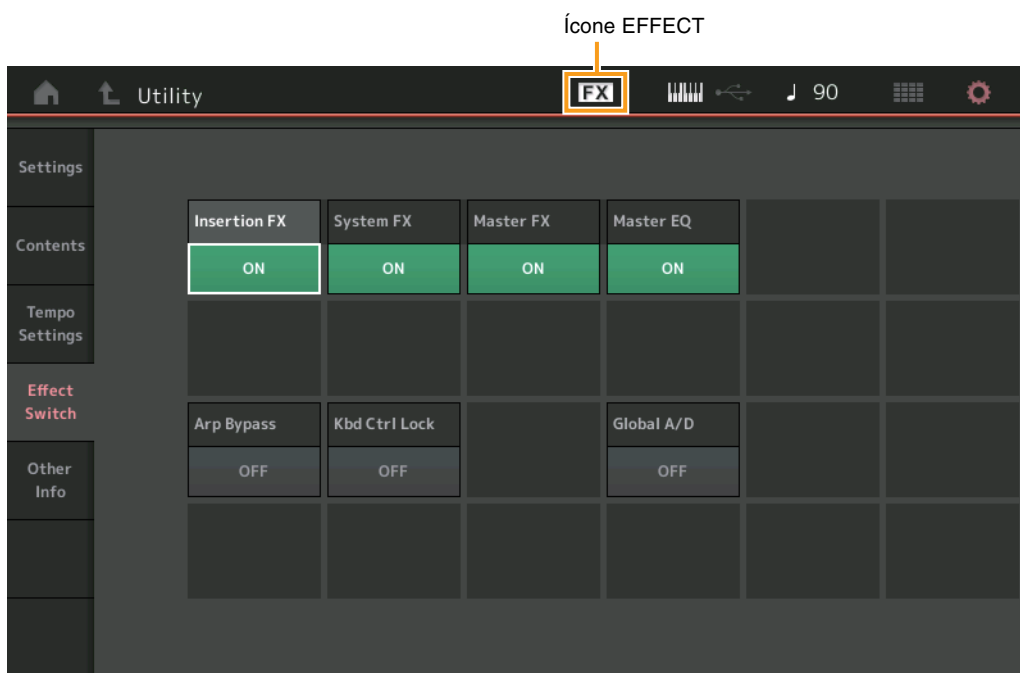
Legal Notices

## Effect Switch

No visor Effect Switch, é possível definir configurações de bypass do efeito. Nenhuma das configurações definidas nesse visor será armazenada. Quando o instrumento for reiniciado, os valores dos parâmetros também serão inicializados.

### Operação

[UTILITY] → [Effect Switch]  
ou  
Toque no ícone EFFECT



## Utility

### Settings

Sound  
Quick Setup  
Audio I/O  
MIDI I/O  
Advanced  
System

### Contents

Load  
Store/Save  
Data Utility  
Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function  
Legal Notices

### Insertion FX (Chave do efeito de inserção)

Determina se o efeito de inserção está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### System FX (Chave do efeito do sistema)

Determina se o efeito do sistema está ativo ou não.

**Configurações:** Off, On

### Master FX (Chave de efeito mestre)

Determina se o efeito mestre está ativo ou não. Esse parâmetro é desativado automaticamente quando Global A/D está ON e ativado quando Global A/D está OFF. Posicione essa chave manualmente quando necessário.

**Configurações:** Off, On

### Master EQ Switch

Determina se o equalizador principal está ativo ou não. Esse parâmetro é desativado automaticamente quando Global A/D está ON e ativado quando Global A/D está OFF. Posicione essa chave manualmente quando necessário.

As configurações da chave Master EQ não são armazenadas.

**Configurações:** Off, On

### Arp Bypass (Chave do Arpeggio Bypass)

Determina se o Arpeggio Bypass está ativado ou não. Quando ativado, todas as operações de reprodução de arpejo ficam desativadas.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** O Arpeggio Bypass também pode ser ativado/desativado mantendo ao pressionar o botão [SHIFT] e usar o botão [ARP ON/OFF] ao mesmo tempo. O botão [ARP ON/OFF] pisca quando o Arpeggio Bypass está ativado.

**OBSERVAÇÃO** Mesmo que o Arpeggio Bypass esteja ativado, ele é automaticamente desligado quando a configuração da chave Arpeggio da parte é alterada.

**OBSERVAÇÃO** É possível editar os arpejos nos dados da música gerados pela reprodução de arpejo usando o software de DAW. Ao ativar o Arpeggio Bypass, você evita que os dados da música editados no software de DAW sejam afetados novamente pela reprodução de arpejo ao voltar para o MODX.

### Kbd Ctrl Lock (Bloqueio dos controles do teclado)

Determina se o bloqueio dos controles do teclado está ativado ou não. Quando ativado, o controle do teclado fica ativado apenas para a Parte 1 e desativado para as outras partes. Quando desativado, as configurações do controle do teclado de todas as partes voltam ao status original.

**Configurações:** Off, On

**OBSERVAÇÃO** Ao usar o MODX como um módulo de som com capacidade multitimbre de 16 partes com o software de DAW, a função Keyboard Control Lock é útil para criar ou editar as faixas de MIDI individualmente.

### Global A/D

Determina se o volume da parte A/D muda quando você alterna as apresentações.

Quando esse parâmetro está ativado, o volume da parte A/D permanece o mesmo, e os outros parâmetros relacionados à parte A/D não são alterados. Quando esse parâmetro está ativado desativado, o volume muda de acordo com o volume definido em cada apresentação, e os outros parâmetros relacionados à parte A/D mudam apropriadamente.

As configurações de Global A/D não são armazenadas.

**Configurações:** Off, On

### Utility

#### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

#### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

#### Tempo Settings

▶ Effect Switch

#### Other Info

Shift Function

Legal Notices

---

## Other Info

---

Mostra outras informações.

## Shift Function

Mostra a Lista de funções de Shift.

## Legal Notices

Mostra avisos legais, como a LICENÇA PÚBLICA GERAL GNU.

## Utility

---

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

---

### Contents

Load

Store/Save

Data Utility

Library Import

---

### Tempo Settings

---

### Effect Switch

---

### ▶ Other Info

▶ Shift Function

▶ Legal Notices

---

# Live Set

O recurso Live Set é uma lista na qual você pode organizar apresentações da maneira que desejar. Até 16 apresentações podem ser selecionadas de Live Sets predefinidos e organizadas em uma única página, facilitando o acesso e a reprodução das suas apresentações favoritas. Para obter instruções básicas sobre Live Sets, consulte o Manual do Proprietário.

## Live Set

No visor Live Set, é possível acessar as apresentações registradas.

### Live Set

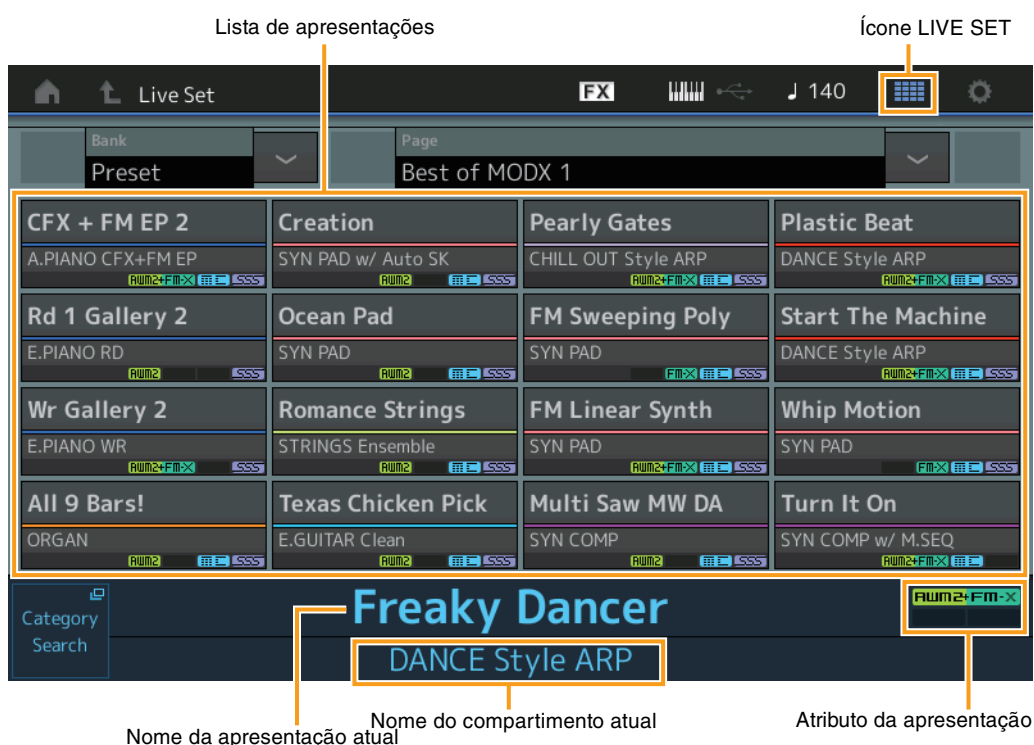
▶ Live Set

Edit

Register

#### Operação

Pressione o botão [LIVE SET]  
ou  
Toque no ícone LIVE SET



### Bank (Seleção do banco de Live Set)

Determina o banco de Live Set.

**Configurações:** Preset, User 1-8 (padrão), Library Name (quando o arquivo Library é lido)

### Page (Seleção da página de Live Set)

Determina a página de Live Set.

**Configurações:** Live Set page 1-16 (padrão)

### Performance List (Lista de apresentações)

Indica as apresentações registradas no Live Set selecionado.

### Category Search

Acessa o visor Performance Category Search ([página 176](#)).

### Current Performance Name (Nome da apresentação atual)

Indica o nome da apresentação selecionada registrado no compartimento selecionado.

### Current Slot Name (Nome do compartimento atual)

Indica o nome do compartimento selecionado.

### Performance Attribute (Atributo da apresentação)

Indica o atributo da apresentação registrado no compartimento selecionado.



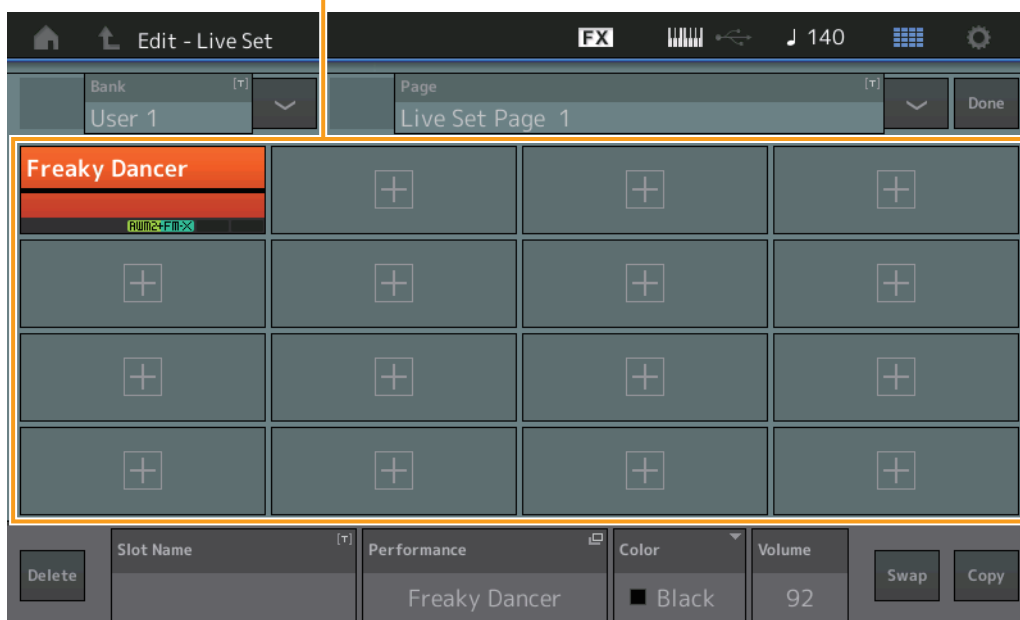
## Live Set Edit (Edit)

No visor Live Set Edit, é possível editar os Live Sets (somente banco do usuário).

**Operação** [LIVE SET] → Seleção do banco do usuário → [EDIT]

### ■ Quando o compartimento no qual uma apresentação foi registrada estiver selecionado

Lista de apresentações



#### Bank (Nome do banco de Live Set)

Informa o nome desejado do banco de Live Set selecionado. Os nomes podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

#### Page (Nome da página de Live Set)

Informa o nome desejado da página de Live Set selecionada. Os nomes podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

#### Done

Tocar nesse parâmetro finaliza Live Set Editing e retorna ao visor Live Set.

#### Performance List (Lista de apresentações)

Indica as apresentações registradas no Live Set selecionado.

#### Delete

Exclui a apresentação do compartimento selecionado.

#### Slot Name

Informa o nome desejado do compartimento selecionado. Os nomes podem ter até 20 caracteres. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

#### Performance (Nome da apresentação)

Indica o nome da apresentação no compartimento selecionado.

#### Color

Determina a cor do compartimento selecionado.

**Configurações:** Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

#### Volume

Determina o volume da apresentação no compartimento selecionado.

#### Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

## Swap (Chave Swap)

Determina se a função Swap está ativada ou desativada. Você pode alternar configurações entre compartimentos. Para obter instruções sobre a função Swap, consulte o Manual do Proprietário.

**Configurações:** Off, On

## Copy (Chave de cópia)

Determina se a função Copy está ativada ou desativada. Você pode copiar a configuração para outro compartimento.

**Configurações:** Off, On

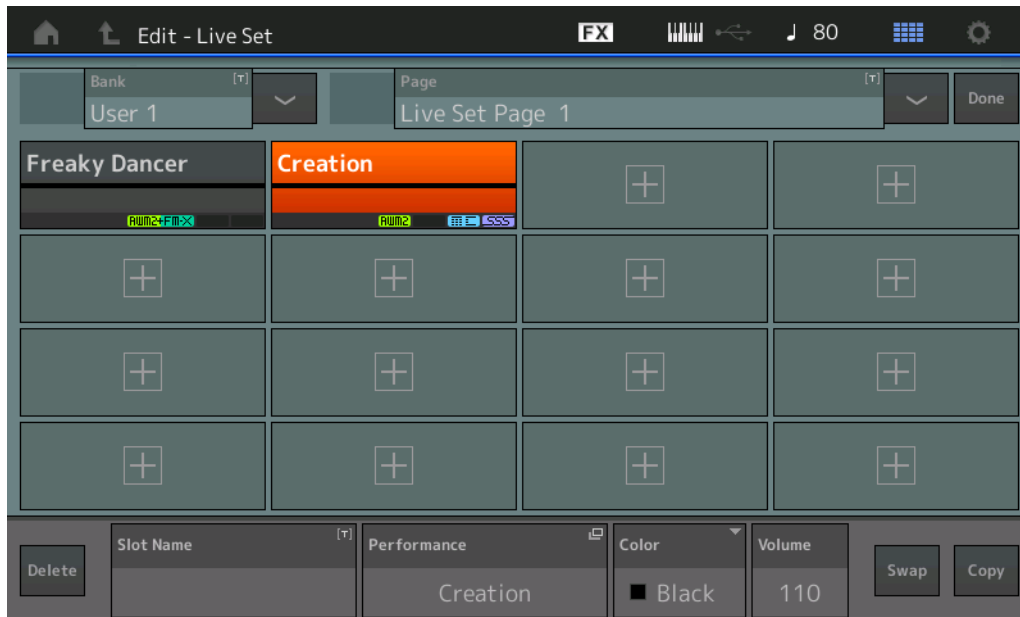
## Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

### ■ Quando um compartimento vazio é selecionado



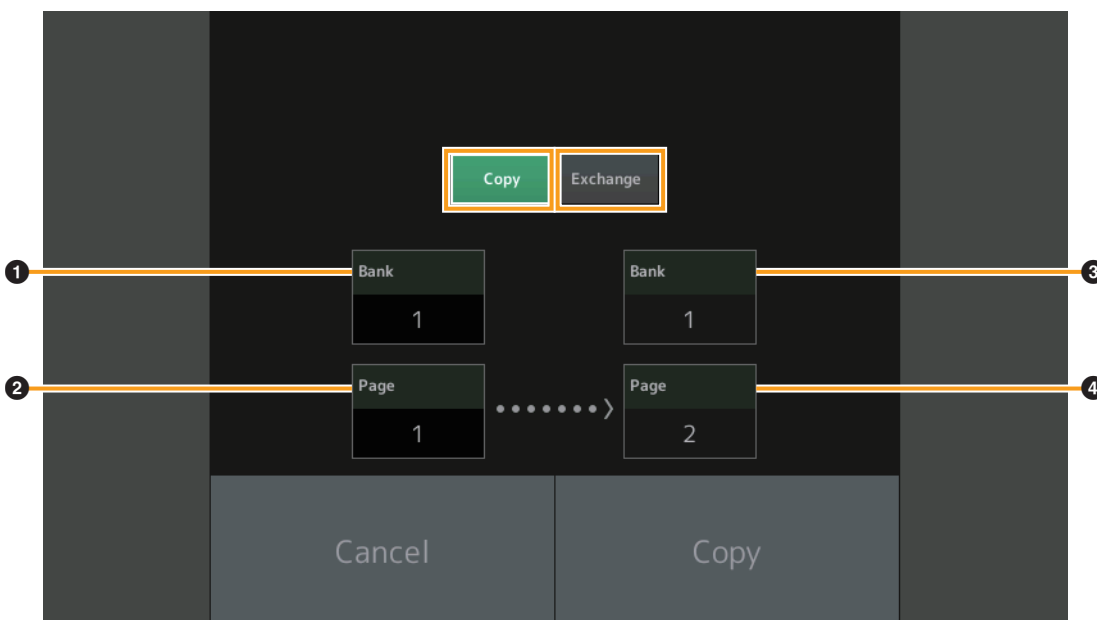
## ■ Copiar ou trocar Live Sets

É possível copiar ou trocar entre Live Sets em um banco ou página.

**OBSERVAÇÃO** Não é possível copiar ou trocar páginas entre bancos diferentes.

### Operação

[LIVE SET] → Seleção do banco do usuário → [EDIT] → Selecione o banco ou a página a ser copiada → [SHIFT] + [EDIT]



### Copy

Tocar nesse botão ativa a função de copiar o banco ou a página.

### Exchange

Tocar nesse botão ativa a função de trocar o banco ou a página.

#### ❶ Banco a ser copiado ou trocado

**OBSERVAÇÃO** A parte selecionada no momento é definida automaticamente, e não é possível alterar essa configuração.

#### ❷ Página a ser copiada ou trocada

#### ❸ Copiar ou trocar o banco de destino

#### ❹ Copiar ou trocar a página de destino

### Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

## Live Set Register (Register)

No visor Live Set Register, você pode registrar apresentações no Live Set. Para obter instruções básicas sobre o registro de Live Set, consulte o Manual do Proprietário.

**Operação** [SHIFT] + [LIVE SET] (de qualquer visor de operação que não seja Live Set)

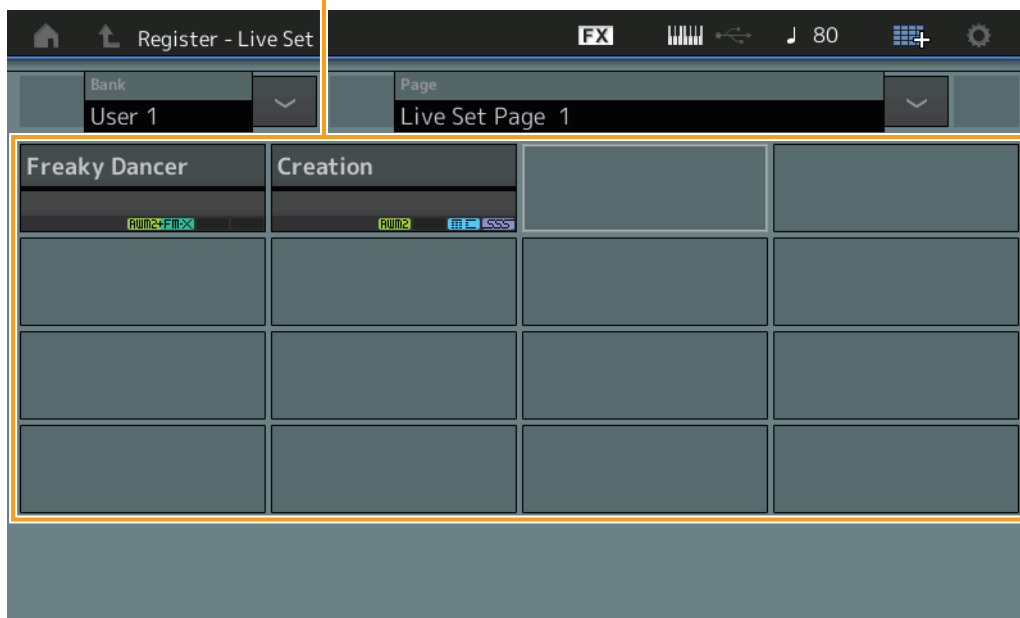
### Live Set

Live Set

Edit

▶ Register

Seleção de compartimento



### Bank (Seleção do banco de Live Set)

Determina o banco de Live Set para o registro de apresentações. Não é possível selecionar Preset Bank e Library Bank para esse parâmetro.

**Configurações:** User 1–8 (padrão)

### Page (Seleção da página de Live Set)

Determina a página de Live Set para o registro de apresentações.

**Configurações:** Live Set Page 1–16 (padrão)

### Slot Select (Seleção de compartimento)

Determina o compartimento para o registro de apresentações. Quando o compartimento que contém a apresentação é selecionado e você pressiona o botão [ENTER] (ou toca novamente no compartimento no visor), a apresentação no compartimento é substituída pela apresentação selecionada no momento.

**Configurações:** Slot 1–16

# Conexão de um iPhone ou iPad

iPhone/iPad connection

**OBSERVAÇÃO** Para eliminar o risco de ruído de outra comunicação ao usar o instrumento com um aplicativo para iPad ou iPhone, ligue o modo Avião e o Wi-Fi.

**AVISO**

**Coloque o iPad ou iPhone sobre uma superfície estável para evitar que ele caia e seja danificado.**

Os aplicativos compatíveis com o MODX proporcionam formas mais práticas e agradáveis de usar este instrumento musical.

Para obter detalhes de como conectar os dispositivos, consulte o iPhone/iPad Connection Manual (Manual de conexão do iPhone/iPad), disponível no site da Yamaha.

**OBSERVAÇÃO** Para saber sobre transferência do sinal de áudio, consulte a conexão usando o adaptador de Lightning para câmera com USB.

Detalhes dos dispositivos inteligentes e dos aplicativos compatíveis estão disponíveis no seguinte site da Yamaha.

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