



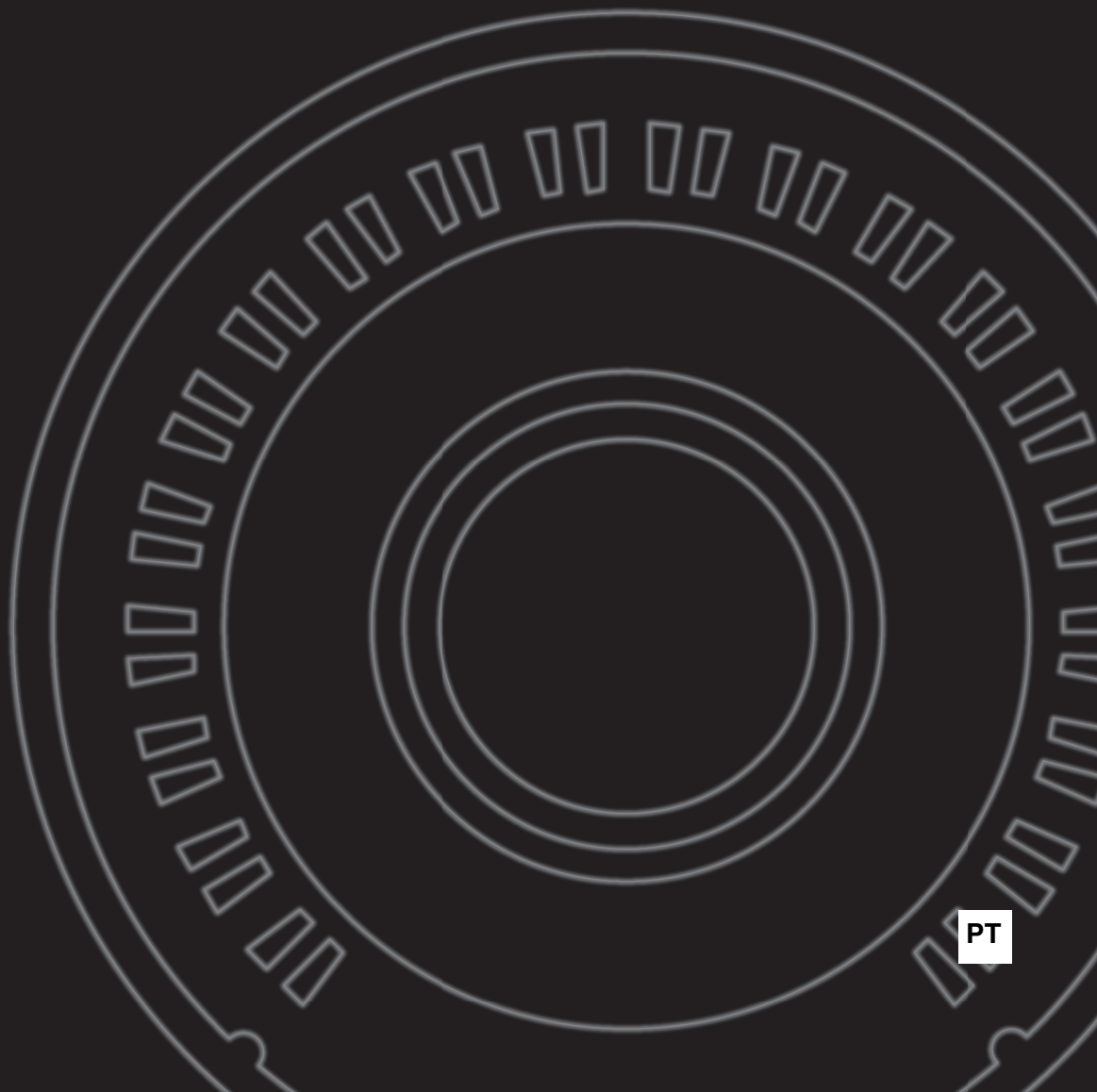
MUSIC SYNTHESIZER

MODX6

MODX7

MODX8

Manual do Proprietário



Informações para os utilizadores relativas à recolha e eliminação de equipamentos usados



Este símbolo, presente em produtos, embalagens e/ou incluído na documentação associada, indica que os produtos elétricos e eletrônicos usados não devem ser eliminados juntamente com os resíduos domésticos em geral. O procedimento correto consiste no tratamento, recuperação e reciclagem de produtos usados, pelo que deve proceder à respetiva entrega nos pontos de recolha adequados, em conformidade com a legislação nacional em vigor.

A eliminação destes produtos de forma adequada permite poupar recursos valiosos e evitar potenciais efeitos prejudiciais para a saúde pública e para o ambiente, associados ao processamento incorreto dos resíduos.

Para mais informações relativas à recolha e reciclagem de produtos usados, contacte as autoridades locais, o serviço de eliminação de resíduos ou o ponto de venda onde foram adquiridos os itens relevantes.

Informações para utilizadores empresariais na União Europeia:

Para proceder à eliminação de equipamento elétrico e eletrónico, contacte o seu revendedor ou fornecedor para obter informações adicionais.

Informações relativas à eliminação em países não pertencentes à União Europeia:

Este símbolo é válido exclusivamente na União Europeia. Caso pretenda eliminar este tipo de itens, contacte as autoridades locais ou o seu revendedor e informe-se acerca do procedimento correto para proceder à respetiva eliminação.

(weee_eu_pt_02)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

PRECAUÇÕES

LEIA COM ATENÇÃO ANTES DE UTILIZAR O INSTRUMENTO

Mantenha este manual em lugar seguro e à mão para referências futuras.

Para o adaptador CA



ADVERTÊNCIAS

- Este adaptador CA foi projetado para uso exclusivo com instrumentos eletrônicos Yamaha. Não o use com nenhuma outra finalidade.
- Somente para uso em ambientes fechados. Não o use em ambientes úmidos.



CUIDADO

- Durante a instalação, verifique se a tomada de corrente alternada (CA) pode ser acessada com facilidade. Se houver algum problema ou mau funcionamento, desligue imediatamente a chave Liga/Desliga do instrumento e desconecte o adaptador CA da tomada. Quando o adaptador CA estiver conectado à tomada de corrente alternada (CA), lembre-se de que a eletricidade está passando no nível mínimo, mesmo que a chave Liga/Desliga esteja desligada. Se você não for utilizar o instrumento por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada CA.

Para MODX



ADVERTÊNCIAS

Siga sempre as precauções básicas mencionadas abaixo para evitar ferimentos graves ou até mesmo morte por choque elétrico, curto-circuito, danos, incêndio ou outros acidentes. Essas precauções incluem, mas não estão limitadas a:

Fonte de alimentação/adaptador CA

- Não coloque o cabo de força próximo a fontes de calor, como aquecedores ou radiadores. Também não o dobre excessivamente ou poderá danificá-lo, nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Utilize apenas a tensão especificada como correta para o instrumento. A tensão correta está impressa na placa de identificação do instrumento.
- Use somente o adaptador especificado (página 71). A utilização do adaptador incorreto poderá danificar o instrumento ou causar superaquecimento.
- Verifique o plugue elétrico periodicamente e remova a sujeira e o pó acumulados nele.

Não abra

- Este instrumento não contém peças cuja manutenção possa ser feita pelo usuário. Não abra o instrumento nem tente desmontar ou modificar os componentes internos em hipótese alguma. Caso o instrumento não esteja funcionando de forma correta, pare de utilizá-lo imediatamente e leve-o a uma assistência técnica autorizada Yamaha.

Advertência: água

- Não exponha o instrumento à chuva, não o use perto de água nem em locais úmidos e não coloque sobre ele objetos (como jarros, garrafas ou copos) contendo líquidos que possam ser derramados nas aberturas. Se algum líquido, como água, penetrar no instrumento, desligue-o imediatamente e desconecte o cabo de alimentação da tomada CA. Em seguida, leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
- Nunca conecte nem desconecte o plugue elétrico com as mãos molhadas.

Advertência: incêndio

- Não coloque objetos incandescentes, como velas, sobre a unidade. Um objeto incandescente pode cair e causar incêndio.

Se você observar qualquer

- Quando ocorrer um dos seguintes problemas, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue elétrico da tomada. Em seguida, leve o dispositivo a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
 - O cabo de alimentação ou o plugue ficar desgastado ou danificado.
 - Ele emitir fumaça ou odores anormais.
 - Algum objeto tiver caído dentro do instrumento.
 - Houver uma perda súbita de som durante o uso do instrumento.

CUIDADO

Siga sempre as precauções básicas mencionadas abaixo para evitar que você ou outras pessoas se machuquem, bem como para evitar que ocorram avarias no instrumento ou em outros objetos. Essas precauções incluem, mas não estão limitadas a:

Fonte de alimentação/adaptador CA

- Não conecte o instrumento a uma tomada elétrica utilizando um benjamim. Isso poderá prejudicar a qualidade do som ou causar o superaquecimento da tomada.
- Ao desconectar o plugue elétrico do instrumento ou da tomada, segure sempre o próprio plugue, nunca o cabo. Se você puxar o cabo, ele poderá ser danificado.
- Remova o plugue elétrico da tomada quando o instrumento não for utilizado por um longo período ou durante tempestades elétricas.

Localização

- Não deixe o instrumento em posições instáveis de onde ele pode sofrer quedas acidentais.
- Não mantenha o instrumento encostado na parede (deixe um espaço livre de pelo menos três cm/uma polegada em relação à parede), pois isso pode causar circulação inadequada de ar e superaquecimento do instrumento.
- Ao transportar ou movimentar o instrumento, use sempre duas ou mais pessoas. Se você tentar erguer o instrumento sozinho, poderá machucar as costas, sofrer outras lesões ou danificar o instrumento.
- Antes de mover o instrumento, remova todos os cabos conectados para evitar danos aos cabos ou ferimentos em pessoas que possam tropeçar neles.
- Ao configurar o produto, verifique se a tomada de corrente alternada (CA) pode ser acessada com facilidade. Se houver algum problema ou defeito, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue da tomada. Mesmo quando o aparelho está desligado, a eletricidade continua fluindo para o produto em um nível mínimo. Se não for utilizar o produto por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada de corrente alternada (CA).

Conexões


- Antes de conectar o instrumento a outros componentes eletrônicos, desligue todos os componentes. Antes de ligar ou desligar todos os componentes, ajuste o volume para o nível mínimo.
- Ajuste o volume de todos os componentes para o nível mínimo e aumente gradualmente os controles de volume enquanto toca o instrumento para definir o nível de audição desejado.

Aviso: manuseio

- Não coloque os dedos nem as mãos nas aberturas do instrumento.
- Nunca insira nem deixe cair papel, objetos metálicos ou outros objetos nas aberturas do painel ou do teclado. Isso poderia causar dano físico a você e a outras pessoas, ao instrumento ou outro equipamento, ou falha operacional.
- Não apoie o corpo nem coloque objetos pesados sobre o instrumento. Além disso, não pressione os botões, as chaves nem os conectores com muita força.
- Não utilize o instrumento/dispositivo ou os fones de ouvido por um longo período com volume alto ou desconfortável, pois isso pode causar a perda permanente da audição. Se você apresentar algum problema de audição ou zumbido no ouvido, procure um médico.

A Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados pelo uso indevido ou por modificações efetuadas no instrumento nem pela perda ou destruição de dados.

Desligue sempre o instrumento quando ele não estiver sendo utilizado.

Mesmo quando a chave [] (Standby/On) está em status de standby (visor desligado), a eletricidade ainda está fluindo para o instrumento em nível mínimo.

Se não for utilizar o instrumento por um longo período, desconecte o cabo de força da tomada de corrente alternada.

AVISO

Para evitar a possibilidade de mau funcionamento/danos ao produto, danos aos dados ou a outra propriedade, obedeça aos avisos abaixo.

■ Manuseio

- Não use o instrumento próximo a aparelhos elétricos, como televisores, rádios, equipamentos estéreo, telefones celulares, entre outros. Caso contrário, o instrumento, o televisor ou o rádio poderão gerar ruído. Quando você usar o instrumento com um aplicativo no iPad, iPhone ou iPod touch, convém definir o "Modo Avião" como "ATIVADO" nesse dispositivo para evitar o ruído causado pela comunicação.
- Não exponha o instrumento a poeira excessiva, a vibrações ou a calor ou frio extremo (por exemplo, não o deixe exposto à luz solar direta, próximo a um aquecedor ou dentro do carro durante o dia) para evitar a possibilidade de deformações no painel, danos nos componentes internos ou operação instável.
- Não coloque objetos de vinil, plástico ou borracha sobre o instrumento, pois isso pode alterar a coloração do painel ou do teclado.
- Ao limpar o instrumento, use um pano macio e seco/ ligeiramente úmido. Não use tiner, solventes, álcool, soluções de limpeza nem panos de limpeza já impregnados com produtos químicos.

■ Como salvar dados

• Dados da apresentação editados

Os dados da apresentação editados são perdidos quando você desliga o instrumento, sem armazenamento. Isso também ocorre quando a alimentação é desligada pela função de desligamento automático (página 19).

• Configurações MIDI e do sistema

Os dados de configuração MIDI e do sistema são armazenados automaticamente quando os visores de configuração correspondentes são alternados para outro visor. Os dados são perdidos quando você desliga o instrumento, sem alternar visores. Isso também ocorre quando a alimentação é desligada pela função de desligamento automático.

- Sempre salve dados importantes no instrumento ou na unidade flash USB (página 60). Porém, lembre-se de que os dados salvos no instrumento podem acabar sendo perdidos por causa de uma falha, um erro na operação, etc. Por isso, você deve salvar os dados importantes na unidade flash USB (página 60). Antes de usar uma unidade flash USB, lembre-se de consultar a página 61.

O número de modelo, número de série, requisitos de energia, etc. podem ser encontrados na placa de nome, que está na parte traseira da unidade. Anote-o no espaço reservado abaixo e guarde este manual como registro de compra permanente para auxiliar na identificação do produto em caso de roubo.

N° do modelo

N° de série

(bottom_pt_01_a)

Informações

■ Sobre direitos autorais

- A cópia dos dados musicais disponíveis comercialmente, incluindo, mas sem se limitar a, dados MIDI e/ou dados de áudio, é estritamente proibida, exceto para uso pessoal.
- Este produto incorpora e agrupa conteúdo cujos direitos autorais são de propriedade da Yamaha ou cuja licença para uso de direitos autorais de terceiros foi concedida à Yamaha. De acordo com as leis de direitos autorais e outras leis relevantes, você NÃO pode distribuir itens de mídia nos quais esse conteúdo tenha sido salvo ou gravado em estado praticamente idêntico ou muito semelhante ao conteúdo no produto.

* O conteúdo descrito acima inclui um programa de computador, dados de Estilo de acompanhamento, dados MIDI, dados WAVE, dados de gravação de voz, uma partitura, dados de partitura, etc.

* Você tem autorização para distribuir itens de mídia nos quais as suas apresentações ou produções musicais usando esse conteúdo tenham sido gravadas e, nesses casos, a permissão da Yamaha Corporation não é necessária.

■ Sobre funções/dados que acompanham o instrumento

- Este dispositivo é capaz de usar vários tipos/formatos de dados musicais por meio de sua otimização para o formato adequado que será usado com o dispositivo posteriormente. Por isso, este dispositivo poderá não reproduzir os dados com a precisão que os produtores ou compositores esperavam.

■ Sobre este manual

- As ilustrações e os visores LCD mostrados neste manual têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação aos exibidos no instrumento.
- Colchetes indicam botões na tela, conectores e botões do painel de controle.
- Windows é uma marca comercial registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
- Apple, macOS, Mac, iPhone, iPad, iPod touch e Logic são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- Ableton é uma marca comercial da Ableton AG.
- iOS é uma marca comercial ou uma marca comercial registrada da Cisco nos EUA e em outros países e é usada sob licença.
- Os nomes das empresas e dos produtos neste manual são as marcas comerciais ou as marcas comerciais registradas de suas respectivas empresas.

A Yamaha pode atualizar periodicamente o firmware do produto sem prévio aviso para fins de melhoria das funções e da usabilidade. Para aproveitar ao máximo o instrumento, é recomendável atualizá-lo para a versão mais recente. É possível baixar o firmware mais recente no site abaixo:

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

Depois de acessar o site de suporte e de clicar em "Firmware/Software", insira o nome apropriado do modelo.

LEMBRETE

Uma mensagem da equipe de desenvolvimento do MODX

Agradecemos a compra do Sintetizador de Música MODX6/7/8 da Yamaha. Projetamos este instrumento para que todas as novas maneiras incríveis de expressão do som possíveis com o sintetizador principal MONTAGE se tornassem ainda mais amplamente acessíveis aos vários músicos.

Sons

O MODX é equipado com o mecanismo de síntese do controle de movimento, o mesmo sistema de processamento de som instalado no MONTAGE. Ele fornece sons AWM2 de alta definição, bem como sons dinâmicos de FM-X, e permite que sejam controlados de maneira perfeita e impecável com os vários controladores.

Além disso, o MODX tem um novo recurso para adição instantânea de padrões de ritmo para que os músicos possam ir mais além na criação de músicas com partes rítmicas dinâmicas. Com esse recurso, criar alterações rítmicas em "Motion Controls" ficou mais fácil do que nunca!

Design

O MODX foi projetado para ser leve e portátil, mais cheio de recursos - o botão giratório Super, um grande visor LCD colorido e outros controladores que proporcionam a mesma operabilidade e aspecto do MONTAGE. Com o MODX, você pode levar os sons do MONTAGE para praticamente qualquer lugar para apresentações.

Esperamos sinceramente que o MODX6/7/8 ajude na criatividade e no trabalho musical como nunca.

Divirta-se!

Atenciosamente,
Equipe de desenvolvimento do MODX da Yamaha

Agradecemos a compra deste produto Yamaha.

Este instrumento é um sintetizador projetado para uso em apresentações ao vivo e produção musical.

É recomendável ler este manual atentamente para aproveitar por completo as funções avançadas e práticas do instrumento.

Também é recomendável guardar este manual em local próximo e seguro para referência futura.

Sobre este manual



Manual do Proprietário (este manual)

Traz explicações gerais das funções básicas do instrumento. Use este Manual do Proprietário para obter uma visão geral das operações básicas do MODX. Para obter informações mais detalhadas ou instruções sobre funções específicas, use o Manual de Referência descrito abaixo.



Documentos em PDF

■ Manual de Referência

Explica em detalhes a estrutura interna e os exemplos de conexão. Use esse manual caso você precise de informações mais detalhadas não abordadas no Manual do Proprietário.

■ Manual de parâmetros do sintetizador

Esse documento geral, que aborda diversos produtos, explica parâmetros, tipos de efeito, parâmetros de efeito e mensagens MIDI usados para todos os sintetizadores. Leia o Manual do Proprietário e o Manual de Referência primeiro e use esse manual de parâmetros, se necessário, para saber mais sobre os parâmetros e termos relacionados aos sintetizadores Yamaha em geral.

■ Data List (Lista de dados)

Contém diversas listas importantes, como a lista de apresentações, lista de formas de ondas, lista de tipos de efeito, lista de tipos de arpejo e tabela de implementação de MIDI.

Como usar os manuais em PDF

O Manual de Referência, o Manual de parâmetros do sintetizador e a Data List são fornecidos como documentos de dados em formato PDF. Os manuais em PDF indicados acima podem ser obtidos na página da Web Yamaha Downloads. Para isso, acesse a página da Web usando o URL abaixo, digite "MODX" no campo "Nome do Modelo" e clique em "Pesquisar".

Yamaha Downloads:

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

Depois de acessar o site de suporte e de clicar em "Manuais", insira o nome apropriado do modelo.

Esses arquivos PDF podem ser visualizados e lidos em um computador. Se usar o Adobe® Reader® para visualizar um arquivo PDF, você poderá pesquisar palavras específicas, imprimir uma página específica ou clicar em um link para abrir uma seção desejada do manual. As funções de pesquisa de termos e link são métodos especialmente práticos de navegação em um arquivo PDF, e recomendamos o uso. Acesse esta página para baixar a versão mais recente do Adobe Reader:

<http://www.adobe.com/products/reader/>

Acessórios

- Adaptador CA
- Manual do Proprietário (este manual)
- Informações de download do Cubase AI

Características principais

■ Sons melhorados e de alta qualidade que abrangem uma ampla variedade de estilos musicais

O MODX está carregado com 5 GB (em formato linear de 16 bits) de Memória de Onda Avançada (AWM2) predefinida — o mesmo tamanho do MONTAGE6/7/8. O MODX tem uma ampla variedade de sons, inclusive sons de piano altamente realistas, com dados de forma de onda de grande volume. O MODX conta com 1,0 GB de memória flash do usuário interna para armazenar diversas bibliotecas de apresentações. Os dados de apresentação são mantidos da mesma forma que as apresentações predefinidas, mesmo que a alimentação seja desligada. Agora, o MODX também conta com um gerador de tom FM-X, o que proporciona uma síntese FM altamente eficiente. Isso coloca sons FM padrão e da nova geração na paleta sônica, dando a você uma grande variedade de sons expressivos e de textura rica com os quais trabalhar e ainda permite integrar os geradores de tom FM-X e AWM2.

■ Processamento de efeitos abrangente

O MODX tem uma grande variedade de efeitos profissionais e de música moderna, incluindo Spiralizer, Rotary Speaker 2, Uni Comp Down, Uni Comp Up, Parallel Comp e Presence. O instrumento também oferece uma grande variedade de opções de processamento de sinais, inclusive variação e reverberação, um efeito mestre geral que inclui compressão em várias bandas, equalizador principal em cinco bandas, efeitos de inserção independentes, mais um EQ em três bandas antes dos efeitos de inserção e um EQ em duas bandas depois deles. Esses efeitos de inserção contêm uma ampla variedade de opções para o processamento de sons, inclusive um efeito Vocoder especial.

■ Sistema de controle de movimentos para novas possibilidades musicais

O Sistema de controle de movimentos é um recurso totalmente novo para controlar de maneira variável os movimentos (mudanças de som rítmicas, multidimensionais) em tempo real. O recurso incrivelmente eficiente altera drástica e dinamicamente os sons do instrumento de maneiras novas, jamais ouvidas — mudança textural, rítmica com as batidas, efeitos de iluminação coloridos e legais e resposta expressiva à paixão criativa.

O Sistema de controle de movimentos tem três funções principais:

1) Botão giratório Super:

Para criar mudanças sônicas multidimensionais e melhorar essas mudanças com alterações de iluminação coloridas de mudança contínua.

2) Sequenciador de movimentos:

Para mudanças de som continuamente variáveis.

3) Envelope Follower:

Sincroniza os movimentos com o tempo e o volume da entrada de áudio e de outras partes.

■ Função de padrão rítmico

O MODX tem uma função de padrão rítmico incrível, com a qual você pode criar sons dinamicamente usando as partes de ritmo. Isso permite atribuir partes rítmicas instantaneamente e criar alterações rítmicas em Motion Control usando o Envelope Follower.

■ Função de arpejo expandida e aprimorada e sequência de movimentos

O MODX tem mais de 10.000 tipos de arpejo que abrangem os estilos musicais mais recentes. Melhorando ainda mais a expressividade musical do instrumento, você pode integrar a função de sequência de movimentos para criar uma variabilidade sonora dinâmica com o passar do tempo com diversos tipos de arpejo. Você pode armazenar todo o conteúdo (tipo de arpejo, sequência de movimentos e outros parâmetros, como o volume da parte) junto como cenas e atribuí-las a oito botões, o que permite acessar de maneira prática e eficiente essas cenas conforme desejado durante a apresentação.

■ Funções de apresentação ao vivo excepcionalmente práticas

O MODX tem uma função Live Set para acessar facilmente as apresentações enquanto você toca no palco. Depois de armazenar as apresentações na ordem desejada, você poderá se concentrar no toque e jamais se perder em meio ao que escolher. O MODX também tem uma função SSS (Seamless Sound Switching, Alternância de som perfeita)¹ para alternar apresentações tranquilamente sem que nenhuma nota seja cortada.

*1: A função SSS é eficiente para apresentações de até quatro partes.

■ Interface do usuário aprimorada

Diferentemente dos antecessores, o MODX foi projetado sem "modos". Dessa forma, fica extremamente fácil compreender a estrutura e o fluxo do instrumento, e o painel sensível ao toque prático é muito agradável de usar. Você pode usar de maneira criativa e efetiva o painel sensível ao toque para operações intuitivas e as chaves tendo em vista um controle mais seguro, se desejado. Essas chaves acendem de três maneiras diferentes, o que permite compreender instantaneamente o status atual das chaves.

■ Design compacto com teclado autêntico e expressivo

O MODX é compacto e leve, facilitando o transporte. Apesar de sua mobilidade conveniente, o MODX fornece um teclado autêntico e natural que proporciona um grande prazer de tocar: O MODX6 tem 61 teclas, o MODX7 tem um teclado semipesado de 76 teclas, e o MODX8 tem 88 teclas com um teclado GHS de alta qualidade.

■ Conectividade do sistema abrangente

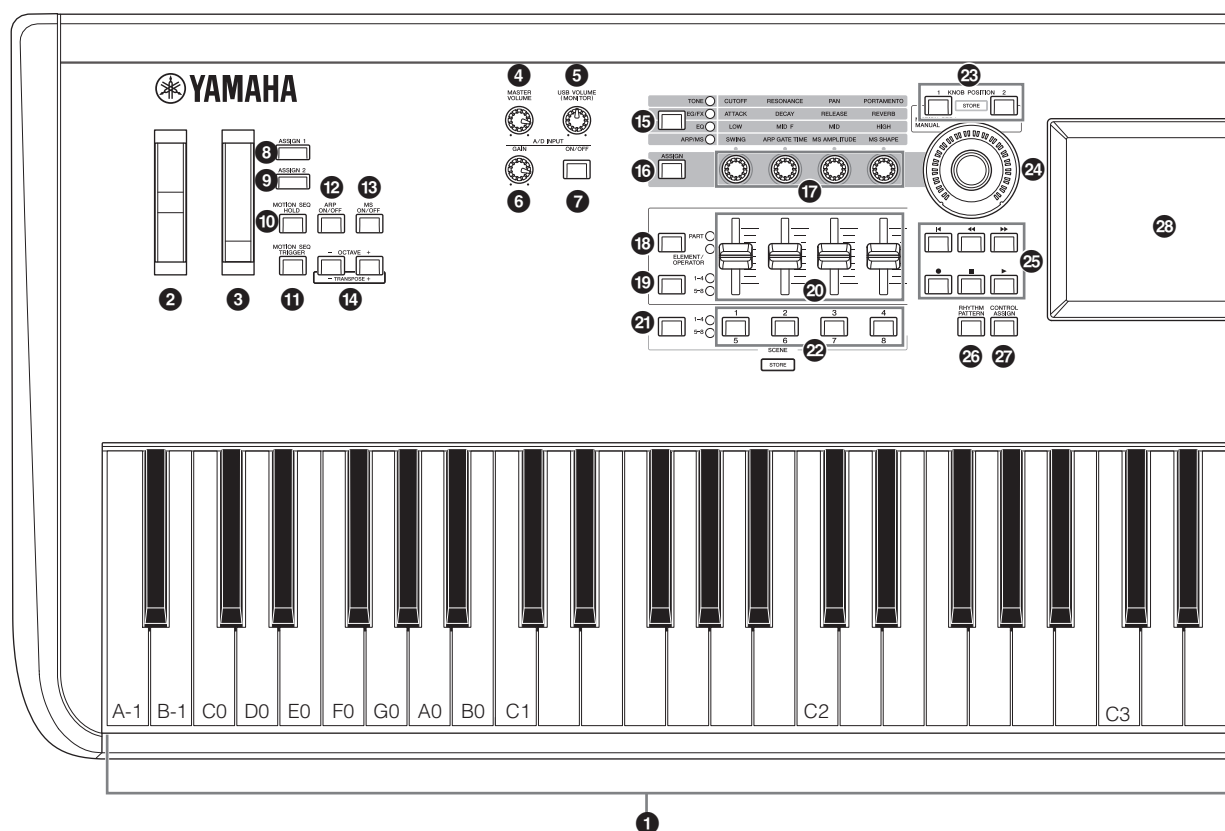
O MODX conta com uma interface de áudio USB interna de 4 canais de entrada/10 canais de saída para a gravação de som de alta qualidade do MODX (em uma frequência de amostragem de 44,1 KHz) em um Mac ou PC com Windows sem a necessidade de um dispositivo à parte! As conexões também são compatíveis com dispositivos iOS.

Sumário

PRECAUÇÕES	2	Uso como um teclado principal	49
Uma mensagem da equipe de desenvolvimento do MODX	6	Como fazer configurações a serem usadas como um teclado principal — Zona.....	49
Sobre este manual	7	Conexão de um microfone ou equipamento de áudio	50
Acessórios.....	7	Reprodução do teclado com uma entrada de som dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].....	50
Características principais.....	8	Como fazer configurações globais do sistema	51
Controles e funções	10	Configuração das tarefas de ativação automática	51
Painel superior	10	Configuração do comportamento da lâmpada do botão	51
Painel traseiro.....	16	Ativação/desativação de diversas funções	51
Instalação	18	Alteração da sintonia principal	52
Fonte de alimentação.....	18	Alteração da curva de velocidade.....	53
Conexão de alto-falantes ou fones de ouvido	18	Conexão de instrumentos MIDI externos	54
Como ligar o sistema	18	Controle do MODX usando um teclado MIDI ou sintetizador externo	54
Função Desligamento automático	19	Controle de um teclado MIDI ou sintetizador externo usando o MODX.....	54
Ajuste da saída de volume principal.....	19	Uso de um computador conectado	55
Restauração das configurações de fábrica originais (inicializar todos os dados)	19	Conexão a um computador	55
Operação básica e visores	20	Criação de uma música com um computador	57
Seleção de apresentações	22	Como salvar/carregar dados	60
Seleção de uma apresentação no Live Set	23	Como salvar as configurações do instrumento em uma unidade flash USB	60
Alternância de apresentações	23	Como carregar configurações de uma unidade flash USB.....	60
Uso da função de pesquisa de categorias.....	24	Precauções ao usar o terminal [USB TO DEVICE]	61
Reprodução da frase de audição	25	Uso de unidades flash USB	61
Como tocar o teclado	26	Lista de funções de Shift	62
Visor Performance Play	26	Mensagens no visor	63
Ativação/desativação de uma parte	27	Solução de problemas	66
Uso da função de arpejo	28	Especificações	71
Uso da função Sequenciador de movimentos.....	28	Índice remissivo	73
Uso de controladores para alterar o som	29		
Uso dos botões giratórios para alterar o som.....	30		
Uso do botão giratório Super para alterar o som.....	31		
Mixagem.....	33		
Uso da função de cena.....	34		
Criação dos próprios Live Sets	35		
Registro de uma apresentação em um Live Set.....	35		
Classificação das apresentações registradas em um Live Set.....	35		
Edição das configurações	37		
Edição da apresentação	37		
Edição da parte.....	38		
Edição do efeito da parte.....	39		
Como as partes são atribuídas a uma apresentação.....	40		
Criação de apresentação ao integrar partes.....	41		
Gravação e reprodução	45		
Terminologia.....	45		
Gravação MIDI	45		
Reprodução de uma música.....	47		
Gravação da apresentação como áudio	47		
Reprodução de um arquivo de áudio	48		

Controles e funções

Painel superior



1 Teclado

O MODX6 conta com um teclado de 61 teclas, o MODX7 tem 76 teclas, e o MODX8 tem 88 teclas. Com toque inicial, o instrumento detecta com que força ou leveza você toca as teclas e usa essa força moderada para alterar o som de várias maneiras, dependendo da apresentação selecionada.

2 Roda da curva de afinação

Controla o efeito da curva de afinação. Você também pode atribuir outras funções a esse controlador.

3 Roda de modulação

Controla o efeito da modulação. Você também pode atribuir outras funções a esse controlador.

4 Botão giratório [MASTER VOLUME] (página 19)

Mova o botão giratório para o sentido horário ou anti-horário para controlar o nível de saída dos conectores OUTPUT Bohma[L/MONO]/[R] e do conector [PHONES].

5 Botão giratório [USB VOLUME (MONITOR)]

Controla o volume da entrada de áudio do conector [USB TO HOST] para os conectores [L/MONO], [R] e [PHONES].

6 Botão giratório A/D INPUT [GAIN] (página 50)

Use-o para ajustar o ganho de entrada dos sinais de áudio nos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Mover o botão giratório no sentido horário aumenta o nível de ganho.

OBSERVAÇÃO

Talvez você precise alterar a configuração dependendo do nível de entrada do equipamento externo conectado aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R], na seguinte ordem: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um microfone, um violão elétrica ou um baixo) está baixo, configure esse parâmetro como "Mic". Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um teclado do sintetizador ou um CD player) está alto, configure esse parâmetro como "Line".

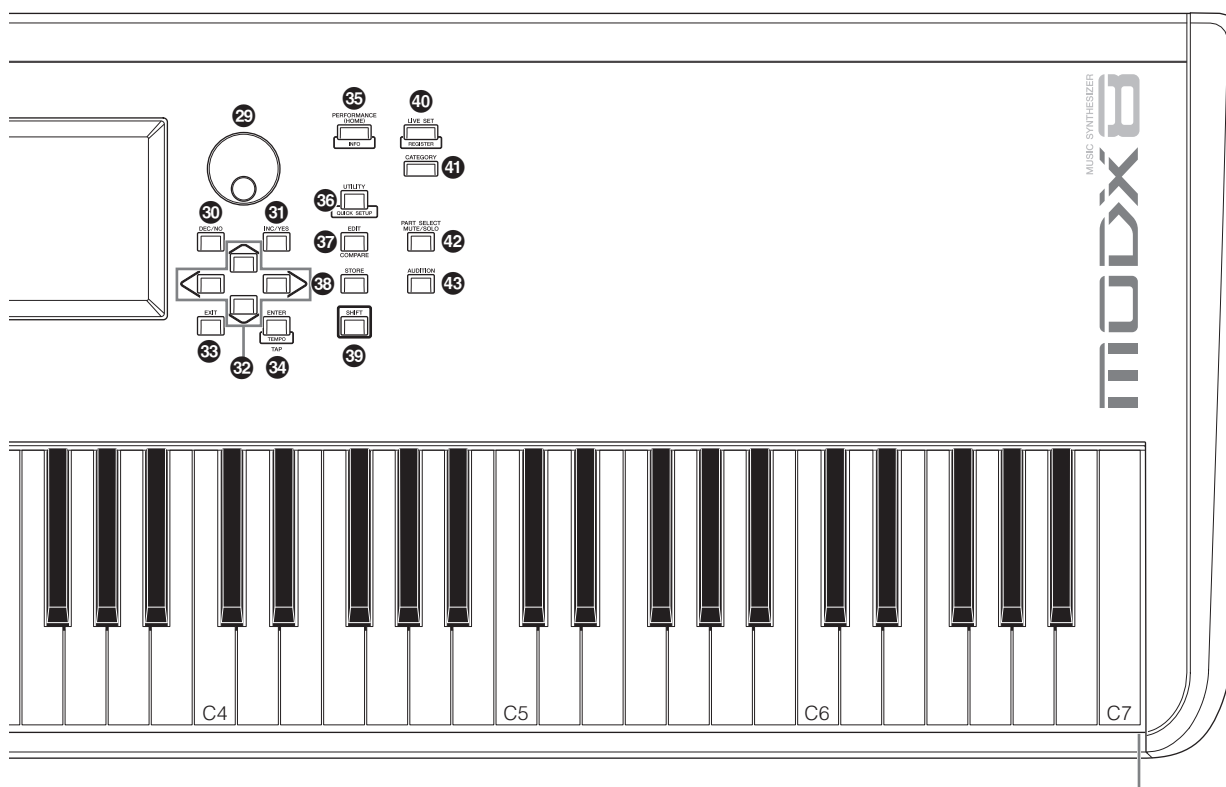
7 Botão A/D INPUT [ON/OFF] (página 50)

Determina se o instrumento aceita a entrada do sinal de áudio por meio dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Quando a entrada A/D está ativada, o botão acende; quando desativada, ele apaga.

8 Botões [ASSIGN 1] e 9 [ASSIGN 2] (Chaves atribuíveis 1 e 2)

Você pode acessar o elemento/operador específico da apresentação selecionada pressionando cada um destes botões durante a apresentação no teclado. Além disso, você pode atribuir outras funções a essas chaves. Quando um desses efeitos for ligado, o botão correspondente acenderá e vice-versa.

A ilustração mostra o MODX8, mas as informações se aplicam a todos os modelos.



10 Botão [MOTION SEQ HOLD] (Sustentação do sequenciador de movimentos)

Pressionar esse botão com o Sequenciador de movimentos em reprodução resulta na retenção ou no congelamento do som no ponto exato na sequência quando o botão foi pressionado. Quando o efeito de retenção está ligado, o botão acende.

11 Botão [MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequenciador de movimentos)

Quando o parâmetro da recepção de acionamento do Sequenciador de movimentos está definido como ON, pressionar esse botão inicia a reprodução da sequência de movimentos. O botão acende quando totalmente pressionado.

12 Botão [ARP ON/OFF] (Arpejo ligado/desligado)

Pressione esse botão para ativar ou desativar a reprodução do arpejo. No entanto, caso a chave arpeggio da parte selecionada esteja desativada, pressionar esse botão não tem efeito. Quando o arpejo está ativado, o botão acende; quando desativado, ele apaga.

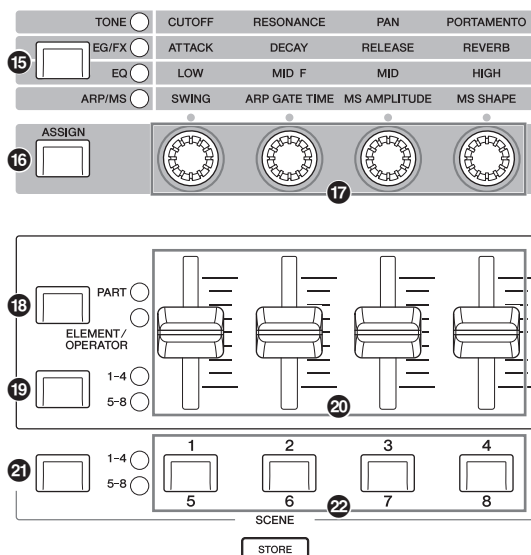
13 Botão [MS ON/OFF] (Sequenciador de movimentos ligado/desligado)

Determina se o sequenciador de movimentos está ativo ou não. No entanto, caso a chave do sequenciador de movimentos da parte ou da faixa selecionada esteja desativada, pressionar esse botão não tem efeito. Quando o sequenciador de movimentos está ativo, o botão acende.

14 Botões OCTAVE [-] e [+]

Use esses botões para alterar a faixa de oitavas do teclado. Esses botões também funcionam como botões de transposição [-] e [+]. Para diminuir ou aumentar a afinação da nota em semitons, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [-]/[+] correspondente. Para restaurar a configuração de oitava normal, pressione os dois botões ao mesmo tempo. Os botões acendem ou piscam de maneiras diferentes, dependendo da configuração da oitava.

Para obter mais detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.



15 Botão de função do botão giratório [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS]

Use esse botão para selecionar as funções a serem atribuídas aos botões giratórios. A lâmpada próxima dos parâmetros ativos no momento acenderá. Enquanto o instrumento está no status Performance Control (página 30), a função é aplicada geralmente a todas as partes, enquanto que no status Part Control (página 30), a função é aplicada à parte selecionada. A lâmpada da função selecionada acenderá.

16 Botão [ASSIGN]

Altera os botões giratórios para funcionarem como Assign 1 – 4 ou Assign 5 – 8. Enquanto o instrumento está no status Performance Control (página 30), a função é aplicada geralmente a todas as partes, enquanto que no status Part Control (página 30), a função é aplicada à parte selecionada. O botão acende quando Assign 1 – 4 é selecionado e pisca quando Assign 5 – 8 é selecionado.

17 Botões giratórios 1 – 4 (5 – 8)

Esses quatro botões giratórios extremamente versáteis no painel permitem ajustar diversos parâmetros importantes, como parte, tempo de arpejo e sequenciador de movimentos. Pressionar o botão [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] da função do botão giratório no canto superior esquerdo ou o botão [ASSIGN] à esquerda altera as funções atribuídas a esses botões giratórios. Esses botões giratórios funcionam como botões giratórios atribuíveis quando o botão [ASSIGN] está aceso ou piscando.

18 Botão [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] da função de controle deslizante

Define os quatro controles deslizantes no painel a serem usados para controlar partes ou elementos. Sempre que você pressionar esse botão, a função de controle deslizante alternará entre PART e ELEMENT/OPERATOR. A lâmpada da função selecionada acenderá.

19 Botão de seleção do controle deslizante [1 – 4] [5 – 8]

Seleciona os quatro controles deslizantes no painel a serem usados como de 1 a 4 ou de 5 a 8. Sempre que você pressionar esse botão, a configuração alternará entre de 1 a 4 e de 5 a 8. Quando a configuração for de 1 a 4 ou de 5 a 8, a lâmpada da configuração selecionada acenderá. Quando pressionar o botão de seleção do controle deslizante enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], você poderá definir os controles deslizantes para funcionarem como de 9 a 12 ou de 13 a 16. Quando a configuração for de 9 a 12 ou de 13 a 16, a lâmpada da configuração selecionada piscará.

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

Esses controles deslizantes definem o equilíbrio de volume do som, permitindo ajustar os níveis individuais das 16 partes (1 – 4/5 – 8/9 – 12/13 – 16), os oito elementos de partes normais (AWM2), os oito operadores FM para uma parte normal (FM-X) e as oito chaves da parte da bateria de maneiras diferentes, dependendo das condições dos diversos botões.

OBSERVAÇÃO

- Caso todos os controles deslizantes estejam definidos no mínimo, você talvez não ouça sons do instrumento, mesmo tocando o teclado ou uma música. Nesse caso, eleve todos os controles deslizantes até um nível adequado.
- O botão giratório [MASTER VOLUME] controla o nível de saída do áudio geral do instrumento. Por outro lado, os controles deslizantes ajustam o nível de cada elemento/chave/operador das partes e o volume de cada parte da apresentação como um parâmetro. Assim, os valores definidos por meio dos controles deslizantes podem ser armazenados como dados de apresentação.

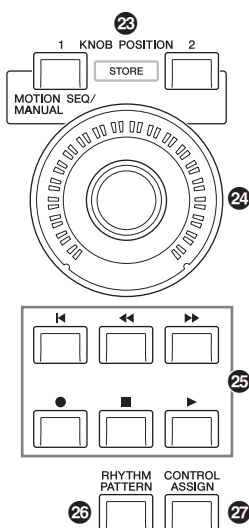
21 Botão de seleção de cena [1 – 4] [5 – 8]

Seleciona os quatro botões SCENE no painel a serem usados como cenas de 1 a 4 ou de 5 a 8. Sempre que você pressionar esse botão, a configuração alternará entre de 1 a 4 e de 5 a 8. A lâmpada da função selecionada acenderá.

22 Botões SCENE [1/5] [2/6] [3/7] [4/8]

Você pode atribuir "instantâneos" diferentes de parâmetros relacionados às partes importantes, como o status faixa sem áudio e a configuração de mixagem básica para cada um dos botões SCENE. Você pode alternar esses botões para funcionarem como cenas de 1 a 4 ou cenas de 5 a 8 ao pressionar o botão Scene Select.

Quando os parâmetros relacionados à cena são editados e você pressiona qualquer um dos botões SCENE [1/5] – [4/8] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], a edição é armazenada para o botão [SCENE] selecionado no momento. As informações armazenadas são restauradas ao pressionar o botão selecionado. O botão selecionado no momento acende totalmente, o botão de informações armazenadas acende levemente, e o botão sem informações armazenadas apaga.



23 Botões KNOB POSITION [1] e [2]

Armazena os valores dos parâmetros de Assign 1 – 8. Você pode alternar entre os dois botões instantaneamente. Pressionar o botão KNOB POSITION [1] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] permite armazenar o valor 1; pressionar o botão KNOB POSITION [2] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] permite armazenar o valor 2; pressionar os botões KNOB POSITION [1] e [2] ao mesmo tempo ativa/desativa o Super Knob Motion Seq.

24 Botão giratório Super

Controla simultaneamente os parâmetros (atribuição 1 – 8) atribuídos aos botões giratórios.

OBSERVAÇÃO

Você também pode controlar o botão giratório Super usando o controlador de pedal (FC7). Para obter detalhes, consulte a página 33.

25 Botão SEQ TRANSPORT

Estes botões controlam a gravação e a reprodução dos dados sequenciais de música.

Botão [◀] (Início)

Retorna instantaneamente ao início da música atual (ou seja, a primeira batida do primeiro compasso).

Botão [◀◀] (Retornar)

Pressione-o rapidamente para voltar um compasso por vez.

Botão [▶▶] (Avançar)

Pressione-o rapidamente para avançar um compasso por vez.

Botão [●] (Gravar)

Pressione-o para acessar o visor de configuração da gravação. (O botão pisca.) Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação. (O botão [●] [Gravar] acende.)

Botão [■] (Parar)

Pressione-o para parar a gravação ou a reprodução. Esse botão também pode ser usado quando você deseja parar a reprodução do arpejo, mesmo quando o arpejo está definido para continuar a reprodução após a liberação da nota (chave de manter arpejo está em ON). Você também pode usar esse botão para interromper uma sequência de movimentos que recebe sinais do acionador.

Botão [▶] (Reproduzir)

Pressione-o para começar a reprodução ou a gravação de uma música. Durante a gravação e a reprodução, o botão pisca no tempo atual.

26 Botão [RHYTHM PATTERN]

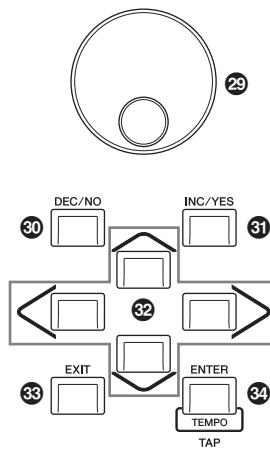
Use esse botão para acessar o visor Rhythm Pattern. Selecione o padrão rítmico que você deseja usar e pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] ou o botão [EXIT] para definir a seleção. Pressionar esse botão mais uma vez cancela a seleção e fecha o visor Rhythm Pattern.

27 Botão [CONTROL ASSIGN]

Com o parâmetro atribuível a controladores selecionado no visor, pressione esse botão e acione o controlador desejado da atribuição. O visor da configuração do controlador é exibido.

28 LCD do painel sensível ao toque

O LCD indica os parâmetros e os valores relacionados à operação selecionada no momento. Você pode acioná-lo tocando no visor.



29 Dial de dados

Para editar o parâmetro selecionado no momento. Para aumentar o valor, gire o dial para a direita (em sentido horário); para diminuir o valor, gire o dial para a esquerda (em sentido anti-horário). Caso um parâmetro com um grande intervalo de valores seja selecionado, você pode alterar o valor em intervalos mais amplos girando rapidamente o dial.

30 Botão [DEC/NO]

Para diminuir o valor do parâmetro selecionado no momento (DEC: diminuição). Esse botão também pode ser usado para cancelar uma operação de tarefa ou armazenamento. Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [DEC/NO] para diminuir rapidamente o valor do parâmetro em dez incrementos de intervalo.

31 Botão [INC/YES]

Para aumentar o valor do parâmetro selecionado no momento (INC: aumento). Esse botão também pode ser usado para executar uma operação de tarefa ou armazenamento.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [INC/YES] para aumentar rapidamente o valor do parâmetro em dez incrementos de intervalo.

32 Botões do cursor

Os botões de cursor movem o "cursor" pelo visor, realçando e selecionando os diversos parâmetros.

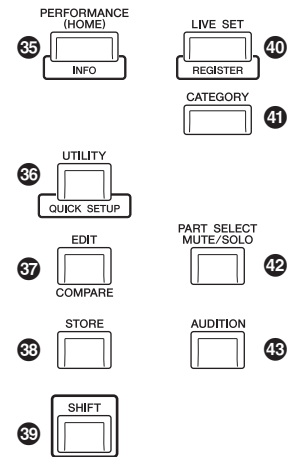
33 Botão [EXIT]

Os menus e os visores do MODX são organizados de acordo com uma estrutura hierárquica. Pressione esse botão para sair do visor atual e retornar ao nível anterior da hierarquia.

34 Botão [ENTER]

Use esse botão para acessar o visor do menu selecionado ou para executar uma operação de tarefa ou armazenamento.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [ENTER] para acessar o visor Tempo Settings.



35 Botão [PERFORMANCE (HOME)]

Use esse botão para retornar ao visor Performance Play. O botão acende integralmente quando o visor Performance Play é mostrado. Esse botão acende levemente quando o visor Utility é exibido.

Quando o visor Performance Play é exibido e o cursor está no nome da apresentação, pressionar esse botão mostra ou oculta as informações detalhadas, que é a mesma informação que pode ser acessada ao tocar no botão [View] na tela.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [PERFORMANCE (HOME)] para acessar o visor de visão geral.

36 Botão [UTILITY]

Use esse botão para acessar o visor Utility a fim de fazer as configurações gerais do sistema. O botão acende totalmente quando o visor Utility é exibido e acende levemente quando outros visores são exibidos.

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [UTILITY] para acessar o visor Quick Setup.

Pressionar esse botão enquanto mantém pressionado o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] abre o visor Touch Panel Calibration.

37 Botão [EDIT]

Use esse botão para acessar o visor para editar apresentações (página 22) e Live Sets (página 35). Além disso, pressionar esse botão durante a edição dos parâmetros da apresentação permite alternar entre o som recém-editado e o som original, não editado, para que você possa escutar como as edições afetam o som (função Compare [Comparar]). O botão acende quando o visor de edição é mostrado e pisca durante a comparação ativa.

38 Botão [STORE]

Use esse botão para acessar o visor Store. O botão acende totalmente quando o visor de armazenamento é mostrado e acende levemente quando outros visores são mostrados.

39 Botão [SHIFT]

Pressionar esse botão com outro botão permite executar diversos comandos. Para obter mais detalhes, consulte "Lista de funções de Shift" (página 62).

40 Botão [LIVE SET]

Use esse botão para armazenar todas as apresentações favoritas e mais usadas em um local único e fácil de usar. Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [LIVE SET] para acessar o visor Live Set a fim de armazenar a apresentação selecionada no momento no Live Set. Essa é uma maneira mais útil de alternar rapidamente as apresentações das quais você precisa em situações de apresentação ao vivo.

O botão acende totalmente quando o visor Live Set é exibido. Caso o visor Live Set não seja mostrado, o botão acenderá levemente quando a função Live Set estiver ativa, e a lâmpada do botão apagará quando a função NÃO estiver ativa.

41 Botão [CATEGORY]

Use esse botão para acessar a função de pesquisa de categorias (página 24).

Use esse botão com o visor Performance Play exibido para acessar o visor Performance Category Search para selecionar toda a apresentação. Quando o cursor estiver no nome da parte no visor Performance Play, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão [CATEGORY] para acessar o visor Part Category Search, que permitirá selecionar um tipo de som para a parte selecionada. O botão acende totalmente quando o visor Category Search é exibido. Caso o visor Category Search não seja exibido, o botão acenderá levemente quando a função Category Search estiver ativa, e a lâmpada do botão apagará quando a função NÃO estiver ativa.

42 Botão [PART SELECT MUTE/SOLO]

Use esse botão para selecionar uma parte ou para ativar/desativar Mudo ou Solo. Pressionar esse botão enquanto está no visor Performance Play abre a janela Part Select.

Botão	Operações
1-8	Mostra as partes de 1 a 8
9-16	Mostra as partes de 9 a 16
Select	Alterna para o visor Part Selection
Mute	Alterna para o visor Mute Setting
Solo	Alterna para o visor Solo Setting

A letra "M" é exibida para a parte sem áudio, e a letra "S" é exibida para a parte com solo.

Para fechar a janela Part Select, pressione o botão novamente ou toque no "x" na tela.

O botão acende-se totalmente enquanto a janela Part Select é mostrada na tela, e as luzes do botão são iluminadas levemente quando a janela Part Select não é mostrada. O botão é desativado no visor Utility, no visor Live Set ou em qualquer outro visor que não exija seleção de parte.

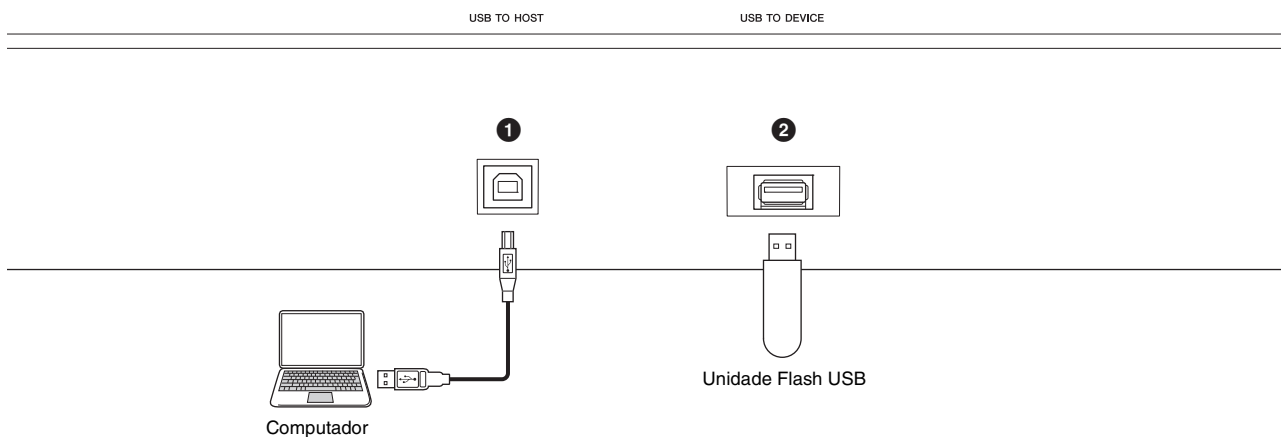
43 Botão [AUDITION]

Use esse botão (nos visores Performance Play, Live Set ou Category Search) para reproduzir ou parar uma frase de amostra que demonstre o som da apresentação selecionada. Essa frase de amostra da apresentação é chamada de "frase de audição". O botão acende totalmente quando está em ON e acende levemente quando a função de audição está ativa, como acontece no visor Category Search.

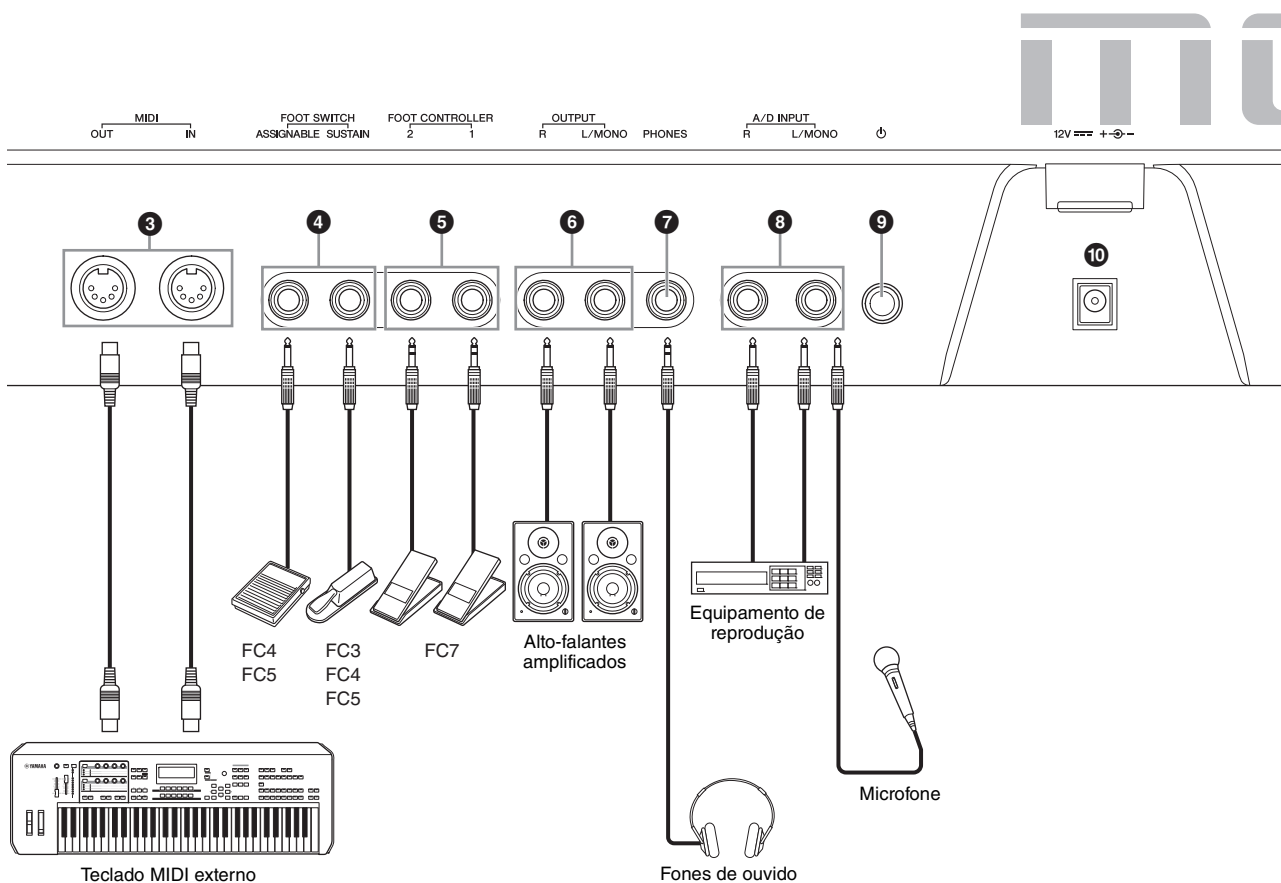
Painel traseiro

■ Lado esquerdo do painel traseiro

A ilustração mostra o MODX8, mas as informações se aplicam a todos os modelos.



■ Lado direito do painel traseiro



■ Lado esquerdo do painel traseiro

① Terminal [USB TO HOST]

Usado para conectar o instrumento a um computador por meio de um cabo USB, além de permitir a transferência de dados MIDI e de áudio entre os dispositivos. Diferente de MIDI, o USB pode gerenciar várias portas por meio de um único cabo (página 56). Para obter informações sobre como o MODX gerencia as portas, consulte a página 56.

OBSERVAÇÃO

A capacidade de envio dos dados de áudio do instrumento é de, no máximo, 10 canais (5 canais estéreo). A capacidade de recebimento dos dados de áudio é de, no máximo, 4 canais (2 canais estéreo).

② Terminal [USB TO DEVICE]

Usado para conectar o instrumento a uma unidade flash USB. Isso permite salvar os dados criados no instrumento em uma unidade flash USB e carregar os dados de uma unidade flash USB no instrumento. As operações de gravação/carregamento podem ser realizadas da seguinte maneira: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] ou [Load].

OBSERVAÇÃO

- O instrumento reconhece apenas unidades flash USB. Nenhum outro dispositivo USB (como uma unidade de disco rígido, unidade de CD-ROM e hub USB) pode ser usado.
- O instrumento é compatível com o padrão USB de 1.1 até 3.0. Porém, a velocidade de transferência muda de acordo com o tipo de dados e a condição do instrumento.

■ Lado direito do painel traseiro

③ Terminais MIDI [IN], [OUT]

MIDI [IN] se destina a receber dados de controle ou apresentação de outro dispositivo MIDI, como um sequenciador externo, permitindo controlar o instrumento usando o dispositivo MIDI separado conectado.

MIDI [OUT] se destina a transmitir todos os dados de controle, apresentação e reprodução do instrumento para outro dispositivo MIDI, como um sequenciador externo. Além disso, MIDI [OUT] pode ser usado como MIDI Thru. Para alterar as configurações, pressione o botão [UTILITY] para abrir o visor Utility.

④ Conectores FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]

Para conexão de um pedal FC3/FC4/FC5 (vendido separadamente) ao conector [SUSTAIN] e um pedal FC4/FC5 ao conector [ASSIGNABLE]. Quando ligado ao conector [SUSTAIN], o pedal controla a sustentação. Quando conectado a [ASSIGNABLE], ele pode controlar uma das diversas funções atribuíveis.

OBSERVAÇÃO

- O termo "FC3" neste Manual do Proprietário se refere coletivamente ao FC3 e a outros pedais compatíveis com o FC3, como o FC3A.
- O termo "FC4" neste Manual do Proprietário se refere coletivamente ao FC4 e a outros pedais compatíveis com o FC4, como o FC4A.

⑤ Conectores FOOT CONTROLLER [1]/[2]

Para conexão de um controlador de pedal vendido separadamente (FC7, etc.). Esse conector permite controlar continuamente uma das diversas funções atribuíveis diferentes para edição da parte — como volume, tom, afinação ou outros aspectos do som (consulte o documento PDF Manual de Referência).

⑥ Conectores OUTPUT [L/MONO] e [R]

Os sinais de áudio de nível de linha são transmitidos por esses conectores para fone padrão. Para transmissão monofônica, use apenas o conector [L/MONO].

⑦ Conector [PHONES] (Fone de ouvido)

Esse conector estereofônico padrão se destina à conexão a um conjunto de fones de ouvido estéreo. Esse conector reproduz sinais de áudio idênticos aos dos conectores OUTPUT [L/MONO] e [R].

⑧ Conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Os sinais de áudio externos podem ser inseridos por meio desses conectores para fone (plugue para fone monofônico de 1/4"). Diversos dispositivos, como microfone, CD player ou sintetizador, podem ser ligados a esses conectores, e o sinal de entrada de áudio pode ser reproduzido como a parte de áudio.

Além disso, você pode usar o recurso Vocoder especial por conectar um microfone a esse conector [L/MONO] e emitir voz pelo microfone.

Você também pode usar os recursos Envelope Follower e ABS (Audio Beat Sync, Sincronização da batida de áudio). 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

- Um violão ou um baixo com captadores ativos podem ser conectados diretamente. Porém, ao usar captadores passivos, conecte o instrumento usando um dispositivo de efeito.
- O Vocoder/Envelope Follower pode ser controlado em todas as saídas das partes, e não apenas nos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

ABS (Audio Beat Sync) é uma função para detectar a batida da entrada do sinal de áudio desses conectores e sincronizar a batida com o sequenciador de movimentos ou o arpejo.

Use plugues para fone monofônicos de 1/4". Para sinais estéreo (como os de um equipamento de áudio), use os conectores [L/MONO]/[R]. Para sinais mono (como os de um microfone ou de um violão), use apenas o conector [L/MONO].

Para obter detalhes sobre os recursos Envelope Follower e ABS, consulte o documento PDF Manual de Referência.

⑨ Chave [⏻] (Standby/On)

Pressione-a para ligar o instrumento ou colocá-lo em espera.

⑩ [DC IN]

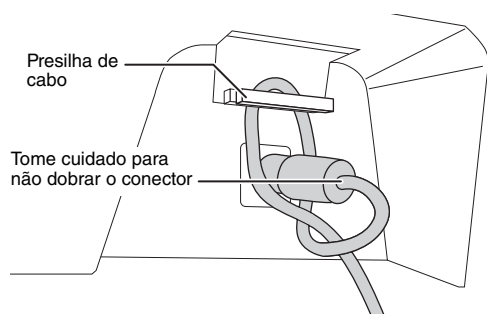
Conecte o adaptador CA que acompanha o instrumento.

Instalação

Fonte de alimentação

Conecte o adaptador CA na ordem mostrada a seguir. Antes de conectá-lo, verifique se a chave [⏻] (Standby/On) do instrumento está na posição em espera (■).

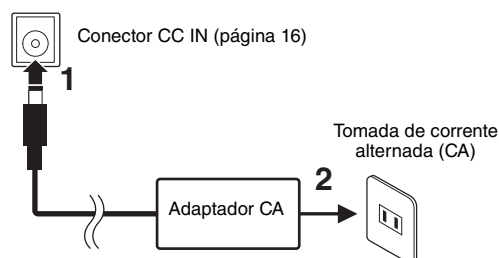
- 1 Enrole o cabo de saída CC do adaptador CA na presilha de cabo (conforme mostrado abaixo) e conecte o plugue do adaptador ao conector CC IN no painel traseiro.



OBSERVAÇÃO

Ao usar a presilha, você evita uma desconexão acidental do cabo durante a operação. Não aperte o cabo mais do que o necessário nem o puxe com força enquanto estiver enrolado na presilha a fim de evitar o desgaste do cabo ou uma possível ruptura da presilha.

- 2 Conecte a outra extremidade do adaptador CA a uma tomada de corrente alternada (CA).

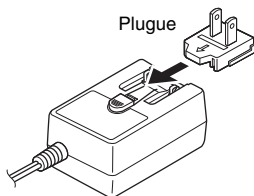


OBSERVAÇÃO

Siga a ordem inversa das etapas de instrução mostradas acima ao desconectar o adaptador CA.

⚠️ ADVERTÊNCIAS

- Use apenas o adaptador CA especificado (página 71). Usar um adaptador CA incorreto pode resultar em danos ao instrumento ou superaquecimento.
- Ao usar o adaptador CA com um plugue removível, mantenha o plugue conectado ao adaptador CA. Usar somente o plugue pode causar choque elétrico ou incêndio.
- Nunca toque na parte metálica do plugue ao encaixá-lo. Para evitar choques elétricos, curtos-circuitos ou danos, verifique se não há poeira entre o adaptador CA e o plugue.



O formato do plugue muda de acordo com a região.

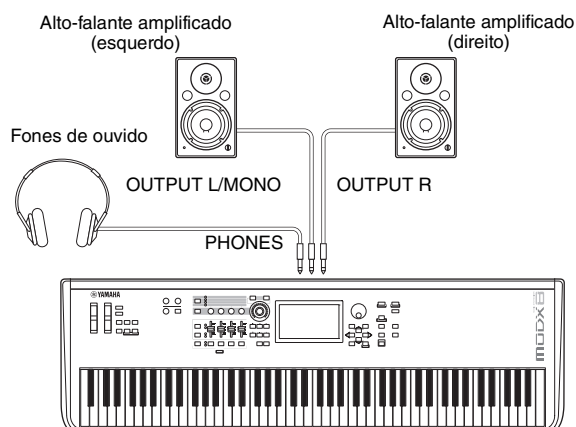
⚠️ CUIDADO

- Durante a instalação do produto, verifique se a tomada de corrente alternada (CA) que está usando pode ser alcançada com facilidade. Se houver algum problema ou defeito, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue da tomada.

- O instrumento continua carregado e usa uma pequena quantidade de energia, mesmo quando a chave [⏻] (Standby/On) está na posição em espera. Por isso, caso você não pretenda usá-lo por um longo período, não se esqueça de desconectar o cabo de alimentação da tomada.

Conexão de alto-falantes ou fones de ouvido

Como o instrumento não tem alto-falantes embutidos, você precisará usar equipamentos externos para monitorar o som do instrumento. Conecte fones de ouvidos, alto-falantes amplificados ou outro equipamento de reprodução, conforme ilustrado abaixo. Ao estabelecer as conexões, verifique se os cabos têm as classificações apropriadas.



Como ligar o sistema

Verifique se as configurações de volume do instrumento e dos dispositivos externos, como alto-falantes amplificados, estão no mínimo antes de ligá-los. Ao conectar o instrumento aos alto-falantes amplificados, ligue a chave liga/desliga de cada equipamento na ordem a seguir.

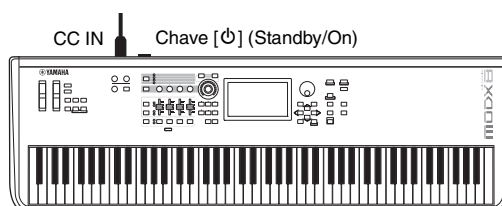
Ao ligar a alimentação:

Primeiro, o instrumento (o visor ligará, e os botões acenderão) e, em seguida, os alto-falantes amplificados conectados.

Ao desligar a alimentação:

Primeiro, os alto-falantes amplificados conectados e, em seguida, o instrumento (o visor desligará, e os botões apagarão).

Lembre-se de que a chave [⏻] (Standby/On) está localizada no lado esquerdo (do ponto de vista do teclado) da tomada CC IN no painel traseiro do instrumento.



Função Desligamento automático

Para evitar o consumo de energia desnecessário, este instrumento conta com a função de desligamento automático, que o desliga automaticamente quando ele não é acionado por um período especificado.

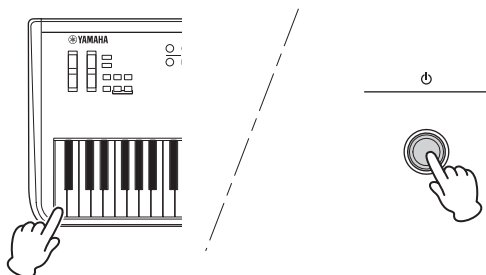
Configuração do desligamento automático

É possível definir o período transcorrido até o desligamento automático.

Instruções:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Valor da configuração (mín.):	off (desativa o desligamento automático), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Configuração padrão (mín.):	off

Desativação do desligamento automático (método simples)

Ligue a alimentação enquanto mantém a tecla mais grave no teclado pressionada. Uma mensagem "Auto power off disabled" é exibida rapidamente, e o desligamento automático é desativado. A configuração é mantida mesmo que a alimentação seja desligada.



AVISO

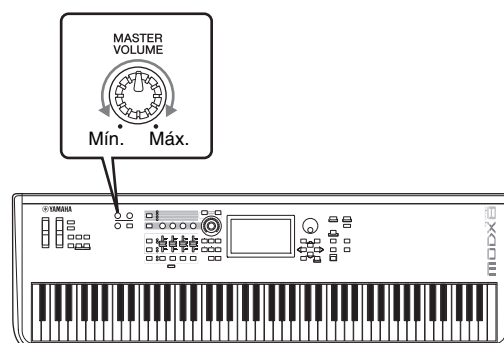
- Mesmo quando a alimentação está desligada, a eletricidade continua passando pelo instrumento no nível mínimo. Para desligar a eletricidade por completo, desconecte o cabo de alimentação da tomada CA.
- Dependendo do status do instrumento, a alimentação pode não ser desligada automaticamente, mesmo transcorrido o período especificado. Sempre desligue o instrumento manualmente quando ele não estiver em uso.
- Quando o instrumento não for acionado por um período específico enquanto estiver conectado a um dispositivo externo, como um amplificador, alto-falante ou computador, siga as instruções no Manual do Proprietário para desligar o instrumento e os dispositivos conectados na sequência apropriada para evitar danos aos dispositivos. Caso você não queira que a alimentação seja desligada automaticamente quando um dispositivo estiver conectado, desative o desligamento automático.
- A configuração será revertida para o valor padrão se o backup não for feito antes da alimentação ser desligada.
- Quando o desligamento automático estiver definido como "off", o valor será mantido, mesmo que os dados de backup salvos em outro dispositivo sejam carregados no instrumento. Quando o desligamento automático estiver definido como um valor diferente de "off", o valor será substituído pelos dados carregados.

OBSERVAÇÃO

- O tempo de configuração é aproximado.
- Para ligar o instrumento depois que ocorrer o desligamento automático, pressione a chave [ON] (Standby/On) para colocar a chave na posição em espera (■) e pressione-a novamente para ligar o instrumento.
- Quando as configurações de fábrica são restauradas, a configuração é alterada para o valor padrão (desligado).

Ajuste da saída de volume principal

Ajuste o nível geral do instrumento usando o botão giratório [MASTER VOLUME].



CUIDADO

Não use os fones de ouvido com um volume muito alto por longos períodos. Isso pode causar a perda de audição.

Restauração das configurações de fábrica originais (inicializar todos os dados)

AVISO

Quando a operação de inicialização de todos os dados é executada, todas as configurações de apresentação, música e outras criadas no visor Utility são apagadas. Verifique se você não está substituindo dados importantes. Salve todos os dados importantes em uma unidade flash USB antes de seguir o procedimento abaixo (página 60).

- 1 Pressione o botão [UTILITY] ou toque no ícone UTILITY no canto superior direito da tela para acessar o visor Utility.
- 2 Toque na guia [Settings] no lado esquerdo da tela e na guia [System].
O visor de configuração de todo o sistema é exibido.
- 3 Toque em [Initialize All Data] no canto inferior direito da tela.
O visor solicita a confirmação. Para cancelar a operação, toque em [Cancel No] na tela ou pressione o botão [DEC/NO] do painel.
- 4 Toque em [Yes] na tela ou pressione o botão [INC/YES] para executar a operação de inicialização de todos os dados.

Operação básica e visores

O MODX conta com um prático visor de painel sensível ao toque. Você pode acionar diversas configurações e selecionar parâmetros desejados tocando diretamente na tela. Além disso, você pode usar o dial de dados e outros botões para operações do visor.

Configuração do visor (painel sensível ao toque)

Esta seção explica a barra de navegação e as guias de seleção do visor comuns a todos os tipos de visores. Para fins de ilustração, o visor Live Set (Set ao vivo) do MODX, que é exibido quando o MODX é ligado, e o visor Performance Play (Home) (Reprodução de apresentação [Início]) são usados como exemplos.

OBSERVAÇÃO

Você pode alterar o visor de inicialização (o visor exibido pela primeira vez quando o instrumento é ligado). Para obter mais detalhes sobre a configuração, consulte a página 51.

Visor Live Set



1 Ícone HOME

Move para o visor Performance Play.

2 Ícone EXIT

Tem a mesma função do botão [EXIT] no painel. Pressione esse ícone para sair do visor atual e retornar ao nível anterior da hierarquia.

3 Área INFORMATION

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

4 Ícone EFFECT

Toque no ícone para acessar o visor da chave do efeito. O ícone é desligado quando qualquer um dos blocos de efeitos (entrada, sistema ou mestre) está desligado.

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.

6 Ícone TEMPO SETTINGS

Exibe o tempo da apresentação selecionada. Toque no ícone para acessar o visor de configurações do tempo.

7 Ícone UTILITY

Toque no ícone para acessar o visor aberto pela última vez dentre os visores do utilitário.

Visor Performance Play



8 Ícone LIVE SET

Toque no ícone para acessar o visor Live Set.

9 Guias de seleção do visor

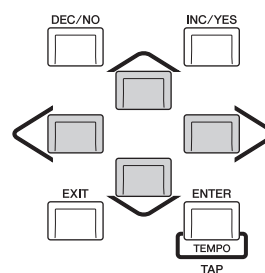
Toque na guia desejada para acessar o visor correspondente.

10 Botão View

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 do controle deslizante.

Movimentação do cursor

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

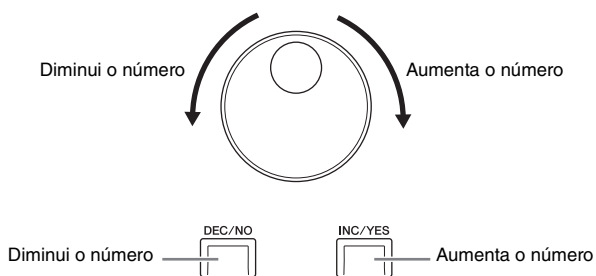


Alteração (edição) dos valores de parâmetro

Girar o dial de dados para a direita (sentido horário) aumenta o valor; girá-lo para a esquerda (sentido anti-horário) diminui o valor.

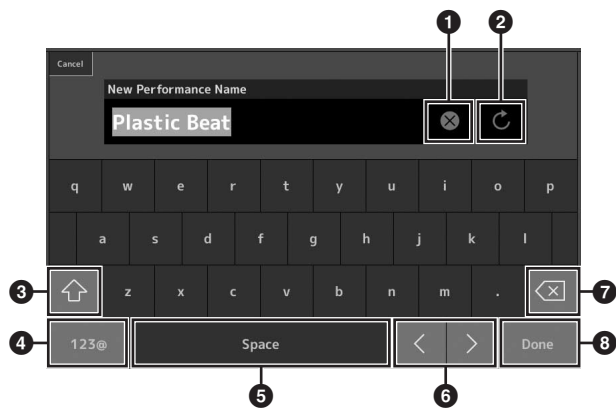
Pressionar o botão [INC/YES] aumenta um valor de parâmetro em um nível; pressionar o botão [DEC/NO] diminui o valor.

No caso de parâmetros com intervalos de valores grandes, você pode aumentar o valor em dez mantendo pressionado o botão [SHIFT] e pressionando o botão [INC/YES] ao mesmo tempo. Para diminuir em dez, mantenha pressionados o botão [SHIFT] e o botão [DEC/NO] ao mesmo tempo.



Nomeação (inserindo caracteres)

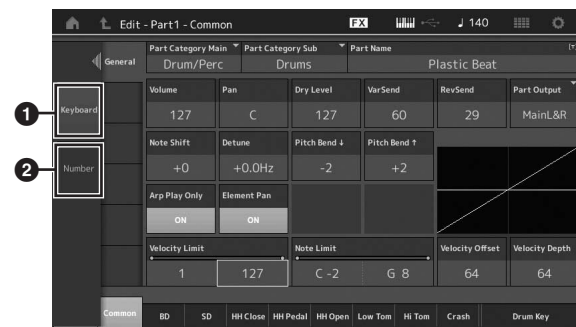
Você pode nomear os dados que criou, como apresentações, músicas e arquivos salvos em um dispositivo de armazenamento USB. Toque no parâmetro de nomeação ou mova o cursor até o parâmetro de nomeação e pressione o botão [ENTER] para acessar o visor de inserção de caracteres.



- 1 Exclui todos os caracteres.
- 2 Reverte para o nome padrão.
- 3 Alterna caracteres alfabéticos maiúsculos e minúsculos.
- 4 Acessa o visor para inserir números, pontuações e caracteres diversos.
- 5 Insere um espaço (em branco) na posição do cursor. (Você também pode usar o botão [INC/YES] para a mesma operação.)
- 6 Move a posição do cursor.
- 7 Exclui o caractere anterior (backspace). (Você também pode usar o botão [DEC/NO] para a mesma operação.)
- 8 Finaliza a inserção de texto e fecha o visor.

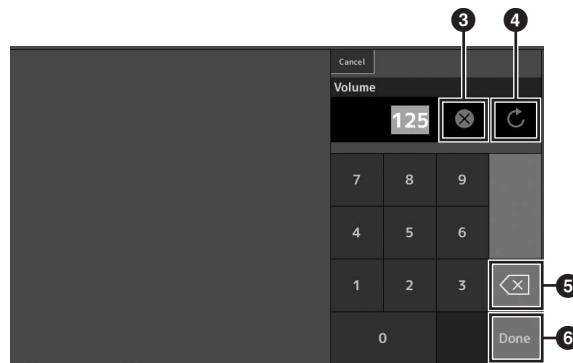
Inserção usando as teclas no teclado e no visor de teclado numérico

No caso de alguns parâmetros, você também pode inserir o valor diretamente usando o visor LCD como um teclado numérico ou usando as teclas do teclado. A inserção por meio das teclas é ativada para os parâmetros em que os valores numéricos devem ser inseridos. A inserção por meio do visor do teclado numérico é ativada ao inserir os valores. Toque no parâmetro desejado ou mova o cursor até o parâmetro e pressione o botão [ENTER] para acessar o visor com os dois menus (mostrados abaixo).



- 1 Ativa a inserção pelo teclado. Você pode tocar qualquer nota no teclado, e a nota ou a velocidade será inserida.
- 2 Ativa a inserção pelo teclado numérico. Você pode inserir um número diretamente usando o teclado numérico. Você também pode usar o dial de dados, o botão [INC/YES] e o botão [DEC/NO] para aumentar e diminuir o número de inserção.

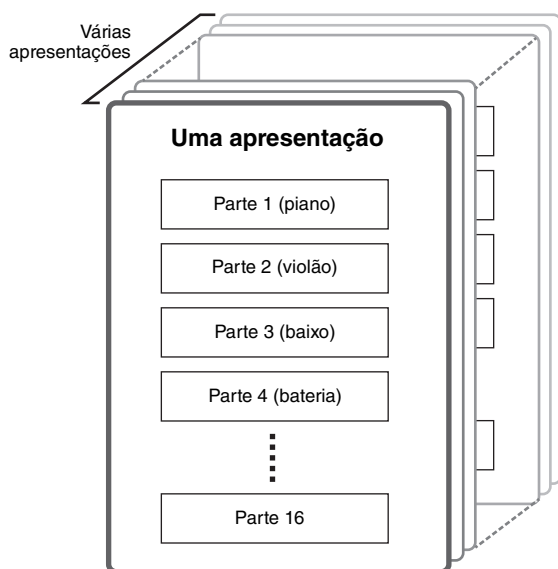
Visor de teclado numérico



- 3 Apaga todos os números.
- 4 Restaura a última configuração do valor.
- 5 Exclui o último dígito do número.
- 6 Finaliza a operação de inserção e fecha o visor de teclado numérico.

Seleção de apresentações

O MODX tem 16 partes, e os sons do instrumento musical básicos são atribuídos a cada parte. Um único conjunto desses sons é chamado de "apresentação". Você pode alterar sons conforme desejado selecionando a apresentação apropriada.



Há três tipos de parte, conforme indicado abaixo.

Partes normais (AWM2)

Partes normais (AWM2) são principalmente sons do tipo de instrumento musical afinado (piano, órgão, violão, sintetizador, etc.) que podem ser tocadas em todo o intervalo do teclado.

Partes normais (FM-X)

Partes normais (FM-X) são sons do sistema de síntese FM eficientes. Esse som é reproduzido de maneira convencional no teclado, com afinações padrão para cada tecla.

Partes da bateria

Partes da bateria são principalmente sons de percussão/bateria atribuídos a notas individuais.

As apresentações também podem ser divididas em dois grupos, conforme indicado abaixo.

Apresentações de única parte

Uma apresentação de única parte contém apenas uma parte. Selecione-a caso você queira reproduzir um único instrumento.

Apresentações de várias partes

Uma apresentação de várias partes contém várias partes. Selecione-a caso você queira reproduzir sons de vários instrumentos usando funções de camada e divisão.

Este instrumento conta com bancos para memorizar as apresentações. Existem, basicamente, quatro tipos diferentes de banco: predefinições, usuário, biblioteca e GM. As apresentações e os recursos variam de acordo com o banco, conforme descrito abaixo.

Bancos de predefinições

Os bancos de predefinições contêm um conjunto completo de apresentações especialmente programadas. As apresentações que você edita não podem ser salvas nos bancos de predefinições.

Bancos do usuário

Os bancos do usuário contêm as apresentações que você editou e armazenou. De início, os bancos do usuário estão vazios.

AVISO

Se uma apresentação em um banco do usuário (apresentação do usuário) for substituída, essa apresentação do usuário será perdida. Ao armazenar uma apresentação editada, tome cuidado para não substituir nenhuma apresentação do usuário importante.

Bancos da biblioteca

Os bancos da biblioteca contêm as apresentações que você adicionou como bibliotecas. De início, os bancos da biblioteca estão vazios. (Uma biblioteca pode ser adicionada ao importar um arquivo de biblioteca.)

Banco GM

O banco GM contém as partes alocadas de acordo com o padrão GM.

GM

GM (General MIDI, MIDI geral) é um padrão mundial para organização de vozes e funções MIDI de sintetizadores e geradores de tom. Ele foi projetado principalmente para garantir que todos os dados de música criados usando um dispositivo GM específico soem praticamente iguais em qualquer dispositivo GM — independentemente do fabricante ou do modelo. O banco GM nesse sintetizador foi projetado para reproduzir de maneira apropriada os dados da música GM. Porém, lembre-se de que o som talvez não seja exatamente igual ao reproduzido pelo gerador de tom original.

Todos esses bancos incluem apresentações organizadas de acordo com o tipo de apresentação.

OBSERVAÇÃO

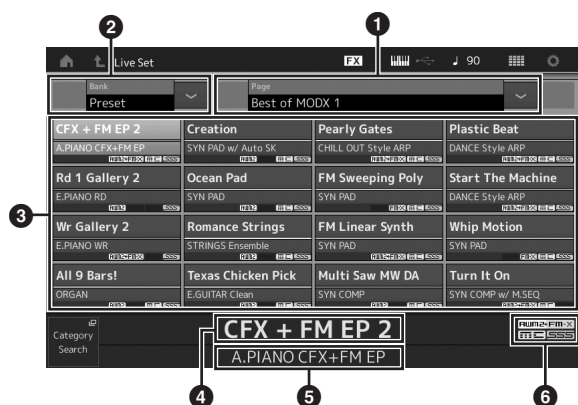
- Para obter mais detalhes sobre as apresentações, consulte "Estrutura básica" no documento PDF Manual de Referência.
- Para obter as listas das apresentações, consulte o PDF Data List à parte.

Ao ligar o instrumento pela primeira vez, um Live Set dos bancos de predefinições será exibido no visor superior. O Live Set é uma lista na qual as apresentações podem ser organizadas livremente. Até 16 apresentações podem ser organizadas em uma única página. Você pode reproduzir diversas apresentações selecionadas nos Live Sets predefinidos.

Seleção de uma apresentação no Live Set

1 Pressione o botão [LIVE SET].

Isso acessa o visor Live Set.



1 Página (alternada pressionando [Λ] [V] na tela)

OBSERVAÇÃO

Você também pode usar [SHIFT] e [INC/DEC] ou [SHIFT] e [DEC/NO] para alternar páginas.

- 2 Banco de predefinições/Banco do usuário (alternado pressionando [Λ] [V] na tela)
- 3 Lista de apresentações
- 4 Nomes das apresentações ativas
- 5 Nome do compartimento
- 6 Sinalizador (consulte o quadro 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 Seamless Sound Switching

OBSERVAÇÃO

"Seamless Sound Switching" (Alternância de som perfeita) é um recurso que permite alternar apresentações perfeitamente sem que nenhuma nota seja cortada. O recurso SSS está disponível para todas as apresentações do banco de predefinições neste instrumento. Porém, a SSS está disponível apenas para a apresentação que contém as partes de 1 a 4, e não para a apresentação que usa as partes de 5 a 16.

2 Toque na apresentação desejada na tela.

OBSERVAÇÃO

Para organizar a ordem das apresentações registradas no set Live Set, consulte a página 35.

3 Toque o teclado.

Alternância de apresentações

1 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)].

O visor Performance Play é exibido, e o nome da apresentação atual é mostrado.



2 Mova o cursor até o nome da apresentação e selecione a apresentação desejada usando o dial de dados, o botão [INC/YES] ou o botão [DEC/NO].

OBSERVAÇÃO

- Para avançar rapidamente pelos números de apresentação em incrementos de dez, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [INC/YES] ao mesmo tempo.
- Para diminuir em dez, faça o oposto: mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [DEC/NO] ao mesmo tempo.

3 Toque o teclado.

Uso da função de pesquisa de categorias

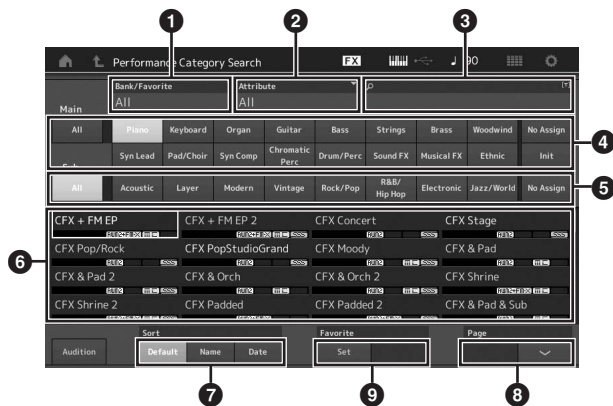
As apresentações estão divididas de maneira prática em categorias específicas, independentemente dos locais do banco. As categorias são divididas com base no tipo de instrumento geral ou nas características do som. Com a função de pesquisa de categorias, você tem acesso rápido aos sons desejados.

1 Pressione o botão [CATEGORY] enquanto o visor Performance Play é exibido.

Fazer isso permite o acesso ao visor Category Search.

OBSERVAÇÃO

Selecione [Category Search] no menu acessado quando o nome da apresentação é tocado para abrir o visor Category Search (Pesquisa de categoria).



1 Banco

2 Atributo

OBSERVAÇÃO

Atributos são as propriedades da apresentação. Eles são classificados de acordo com os tipos do gerador de tom ou partes das apresentações.

3 Pesquisa por palavra-chave

4 Categorias principais

5 Subcategorias

6 Lista de apresentações da categoria selecionada

OBSERVAÇÃO

A apresentação selecionada é exibida em branco, as apresentações com uma única parte estão em verde, e as apresentações com várias partes estão em azul.

7 Alterar a ordem de classificação

8 Alterar a página da lista de apresentações

9 Adicionar ou excluir de uma lista de favoritos

2 Toque na categoria principal desejada e selecione-a (4).

OBSERVAÇÃO

- É possível filtrar as listas de apresentações tocando em [Bank] (1) e selecionando o tipo de banco desejado na lista.
- Também é possível filtrar as listas de apresentações tocando em [Attribute] (2) e selecionando o tipo de atributo desejado na lista.
- Também é possível acessar suas próprias apresentações favoritas instantaneamente. Para ativar esse recurso, toque em [Set] (9) na tela e marque suas apresentações favoritas antecipadamente.

3 Toque na subcategoria desejada e selecione-a (5).

Isso acessa as listas de apresentações da categoria selecionada (6).

4 Toque na apresentação desejada.

5 Toque no ícone HOME ou EXIT para acessar efetivamente a apresentação selecionada.

Isso fecha o visor de pesquisa da categoria.

OBSERVAÇÃO

Você também pode usar o botão [ENTER], o botão [EXIT] ou o botão [PERFORMANCE (HOME)] para finalizar a seleção.

Veja abaixo uma lista das categorias e as abreviações do painel.

Abreviação	Categoria
Piano	Piano
Keyboard	Instrumentos de teclado (espineta, cravo, etc.)
Organ	Órgão
Guitar	Violão
Bass	Baixo
Strings	Cordas
Brass	Metais
Woodwind	Instrumentos de sopro
Syn Lead	Sintonizador principal
Pad/Choir	Sintetizador secundário
Syn Comp	Sintonizador computadorizado
Chromatic Perc	Percussão cromática (marimba, glockenspiel, etc.)
Drum/Perc	Bateria/percussão
Sound FX	Efeito sonoro
Musical FX	Efeito musical
Ethnic	Étnico
No Assign	Não atribuído
Init	Inicializar

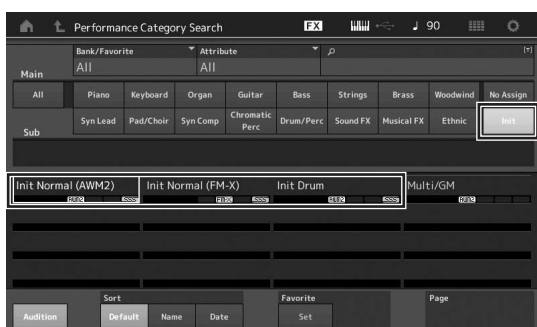
6 Toque o teclado.

Seleção de uma apresentação inicializada

Siga as etapas abaixo para selecionar uma apresentação inicializada.

- 1 Toque em [Init] da categoria principal no visor Category Search.**
- 2 Somente apresentações inicializadas são exibidas na lista de apresentações.**

As apresentações inicializadas estão divididas em três categorias: [Init Normal (AWM2)] para as partes normais (AWM2), [Init Normal (FM-X)] para as partes normais (FM-X) e [Init Drum] para as partes da bateria.

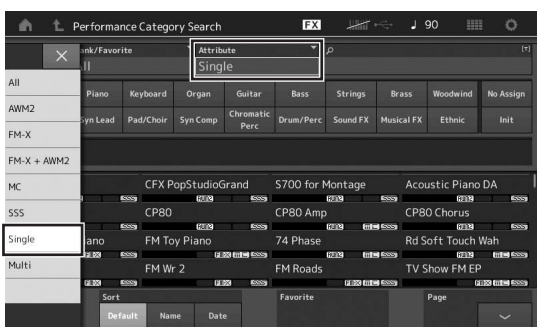


- 3 Selecione a apresentação desejada.**

Seleção de apenas apresentações de única parte

É possível filtrar as apresentações de única parte usando a função de atribuição.

- 1 Toque em [Attribute] no visor Category Search.**
- 2 Toque em [Single] no menu à esquerda da tela.**

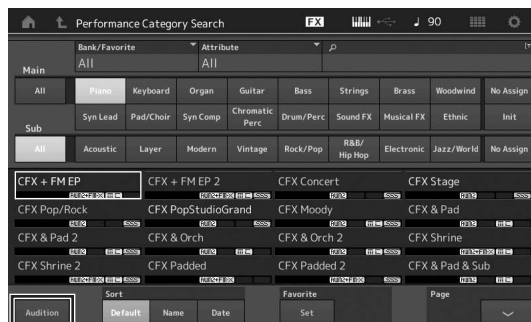


- 3 Somente apresentações de única parte são exibidas na lista de apresentações, o que permite selecionar a desejada.**

Reprodução da frase de audição

É possível ouvir uma amostra dos sons da apresentação. O som de amostra é conhecido como "frase de audição".

- 1 Toque em [Audition] no visor Category Search.**
A amostra da apresentação selecionada no momento é reproduzida.



[Audition]

Caso você selecione uma apresentação diferente durante a reprodução da frase de audição, a frase de audição muda para aquela da apresentação que acabou de ser selecionada.

- 2 Toque em [Audition] novamente para interromper a reprodução.**

OBSERVAÇÃO

- Você também pode reproduzir/parar a frase de audição pressionando o botão [AUDITION] no painel frontal.
- Você também pode reproduzir/parar a frase de audição pressionando o botão [AUDITION] no painel frontal, ao mesmo tempo em que o visor de apresentação ou Live Set é exibido.

Como tocar o teclado

Você pode misturar diversas partes juntas em uma camada ou dividi-las pelo teclado. Também é possível configurar uma combinação de camada/divisão. Cada apresentação pode conter até oito partes diferentes. Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] antes de tocar o teclado.

Visor Performance Play

Nessa condição, tocar o teclado reproduz o som da apresentação indicada no visor. Os parâmetros mostrados no visor Performance Play são explicados resumidamente abaixo. Você pode acionar os ícones tocando no visor.



- 1 Nome da apresentação
- 2 Sinalizador
- 3 Funções atribuídas aos botões giratórios
- 4 Nomes das partes
- 5 Ligar/desligar o sequenciador de movimentos das partes
- 6 Ligar/desligar o arpejo das partes
- 7 Limite de notas das partes
- 8 Ligar/desligar controle do teclado das partes
- 9 Ligar/desligar o áudio das partes
- 10 Ligar/desligar o solo das partes
- 11 Volume das partes de 1 a 8
- 12 Medidor (nível de saída do áudio)
- 13 Mostrar ou ocultar informações detalhadas sobre cada parte

Ativação/desativação de uma parte

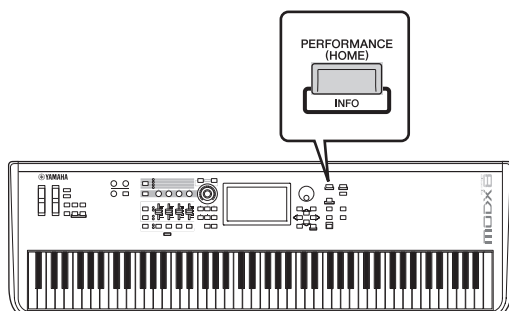
É possível ativar/desativar as oito partes da apresentação atual conforme desejado.

Ativação/desativação de partes específicas (função Mute)

É possível ativar/desativar partes individuais usando a função Mute.

1 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)].

A lâmpada do botão acende, indicando que cada parte pode ser ativada/desativada.



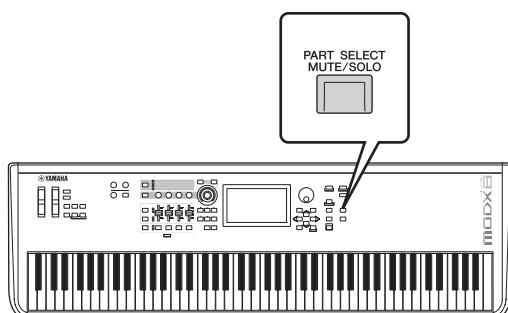
2 Toque no botão [MUTE] na tela para silenciar a parte.

Toque no mesmo botão novamente para desativar o botão e reativar o áudio dessa parte. Você pode ativar/desativar várias partes tocando nos botões.

Você também pode silenciar partes usando o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] com a operação abaixo.

1 Pressione o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] enquanto o visor Performance Play é exibido.

As janelas de seleção de partes serão exibidas no visor.



2 Toque no botão [MUTE] na janela de seleção de partes para ativar o botão.

3 Toque no botão de número da parte que você deseja silenciar. A letra "M" será exibida no botão, e a parte correspondente ficará sem áudio.

Você pode ativar/desativar várias partes pressionando vários botões.

4 Para desativar a função mute, com "MUTE" selecionado, toque no botão com a letra "M" exibida nele.

A indicação "M" desaparece, e a função Mute é desativada.

Solo de uma parte específica (função Solo)

A função solo funciona de forma contrária à função sem áudio e permite fazer instantaneamente um solo de uma parte específica e remover o áudio de todas as outras.

1 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)].

2 Toque no botão [SOLO] na tela para ativar o solo da parte.

O botão [SOLO] acende, indicando que o solo está ativado. Tocar no mesmo botão novamente desativa o botão, desativando a função solo.

Você também pode fazer solo em uma parte usando o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] com a operação abaixo.

1 Pressione o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] enquanto o visor Performance Play é exibido.

As janelas de seleção de partes serão exibidas no visor.

2 Toque no botão de número da parte de que você deseja fazer solo.

3 Toque no botão [SOLO] na janela de seleção de partes para ativar o botão.

A letra "S" aparecerá na parte selecionada no momento, e iniciará o solo da parte correspondente.

4 Para desativar a função solo, com "SOLO" selecionado, toque no botão com a letra "S" exibida nele.

A indicação "S" desaparece, e a função Solo é desativada.

Uso da função de arpejo

Essa função permite acionar padrões rítmicos, riffs e frases usando a parte atual apenas ao tocar notas no teclado. Ela não apenas dá inspiração e passagens rítmicas completas nas apresentações ao vivo, mas também proporciona partes de fundo totalmente formadas de diversos gêneros musicais para facilitar a criação de músicas.

Você pode atribuir os oito tipos de arpejo desejados a cada parte e reproduzir os arpejos de até oito partes simultaneamente.

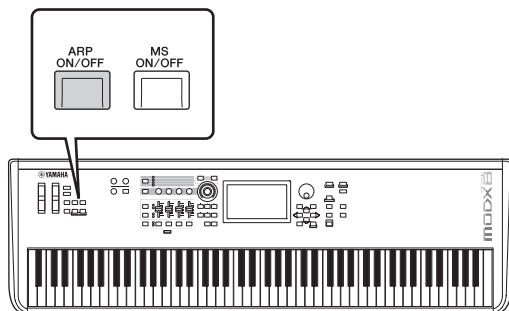
Você também pode definir o método de reprodução do arpejo, o intervalo de notas, o intervalo de velocidades e os efeitos de reprodução para criar os próprios ritmos originais.

OBSERVAÇÃO

Para obter mais detalhes sobre o arpejo, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Ativação/desativação do arpejo

Para ativar ou desativar a reprodução do arpejo, pressione o botão [ARP ON/OFF] no painel.



Para obter informações sobre como selecionar outro tipo de arpejo durante a preparação ou alternar arpejos no meio da apresentação, consulte "Uso da função de cena" (página 34).

Uso da função Sequenciador de movimentos

O eficiente recurso Sequenciador de movimentos permite alterar dinamicamente os sons acionando parâmetros de acordo com sequências criadas de maneira antecipada. Ele proporciona controle em tempo real para alterar os sons de acordo com diversas sequências, como o tempo, o arpejo ou o ritmo dos dispositivos conectados externos. Você pode atribuir até oito tipos de sequência desejados para uma faixa.

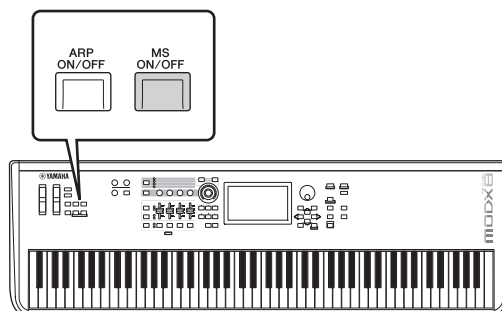
Você também pode configurar até quatro faixas correspondentes para a função do sequenciador de movimentos para uma parte. Até oito faixas podem ser usadas ao mesmo tempo para toda a apresentação. Além de poder definir o método de reprodução do arpejo da função do sequenciador de movimentos, você também pode definir o intervalo de velocidades, os efeitos de reprodução, a quantidade de etapas, etc. para criar os próprios ritmos originais.

OBSERVAÇÃO

Para obter mais detalhes sobre o sequenciador de movimentos, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Ativação/desativação do sequenciador de movimentos

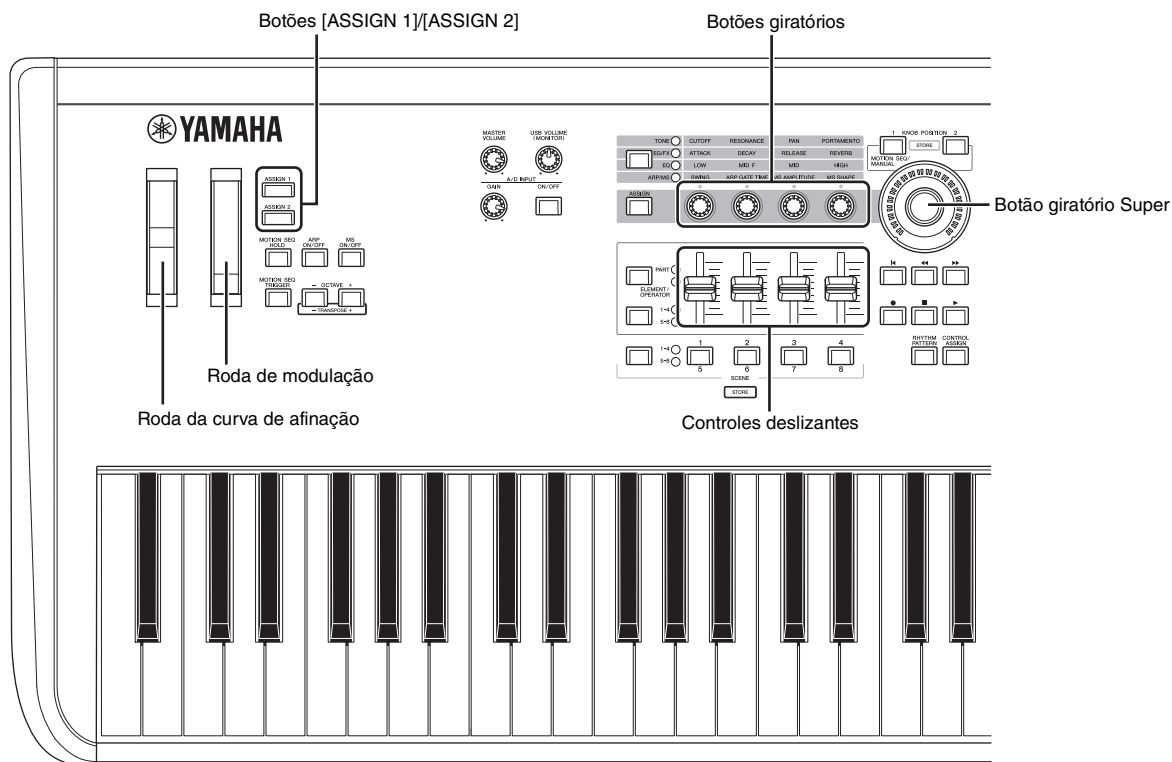
Pressione o botão [MS ON/OFF] no painel frontal para ativar/desativar o sequenciador de movimentos.



Para obter informações sobre como selecionar outro tipo de sequência de movimentos durante a preparação ou alternar sequências de movimentos no meio da apresentação, consulte "Uso da função de cena" (página 34).

Uso de controladores para alterar o som

O MODX oferece uma quantidade incrível de opções de controle. Além das rodas da curva de afinação e de modulação, ele conta com uma ampla variedade de controles especiais em tempo real, inclusive os botões giratórios, o botão giratório Super, os controles deslizantes e os botões de chave atribuíveis.



Uso dos botões giratórios para alterar o som

Os botões giratórios 1 – 4 (5 – 8) permitem ajustar diversos parâmetros da apresentação ou a parte atual, como intensidade do efeito, características de ataque/liberação, timbre e outros. As funções atribuídas a cada botão giratório podem ser selecionadas de maneira alternativa por meio do botão de função do botão giratório ou do botão [ASSIGN]. Existem basicamente duas formas nas quais o som pode ser controlado: controle de toda a apresentação ou controle da parte específica.

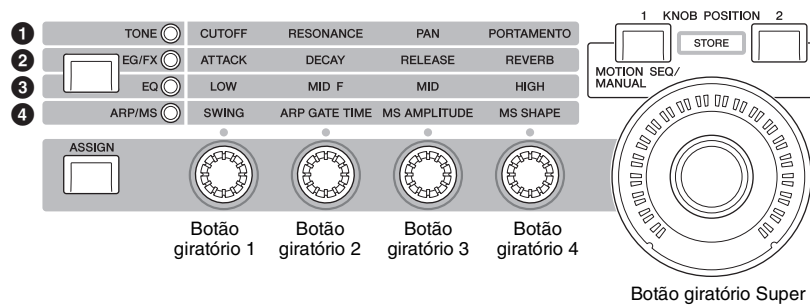
■ Para controlar toda a apresentação

Mova o cursor até o nome da apresentação desejada no visor Performance Play. Ou gire o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] e selecione "Common" para ativar o status Performance Control e operar os botões giratórios 1 – 4 (5 – 8).

■ Para controlar a parte desejada

Mova o cursor até o nome da parte desejada no visor Performance Play. Ou gire o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] e selecione um dos botões de "1" a "16" para ativar o status Part Control e operar os botões giratórios 1 – 4 (5 – 8).

1 Pressione o botão [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] da função do botão giratório ou o botão [ASSIGN] para acender o botão correspondente à função que você deseja ativar.



- 1 [TONE]: Alterna para funções relacionadas a configurações de som
- 2 [EG/FX]: Alterna para funções relacionadas a Gerador de envelope (EG) e configurações de efeito
- 3 [EQ]: Alterna para funções relacionadas a configurações de EQ (Equalizador)
- 4 [ARP/MS]: Alterna para funções relacionadas a configurações de arpejo e sequenciador de movimentos

As funções atribuídas no momento aos botões giratórios 1 – 4 (5 – 8) e os valores de parâmetro das funções são mostrados.



Funções atribuídas aos botões giratórios 1 – 4 (5 – 8)
Valores atuais das funções

2 Gire um botão giratório desejado enquanto toca o teclado.

O valor do parâmetro correspondente muda, e a função/efeito é aplicada ao som.

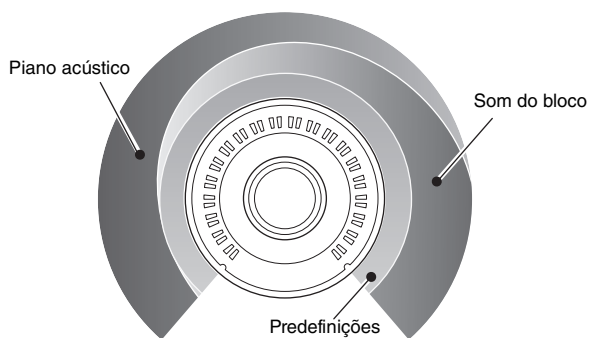
Uso do botão giratório Super para alterar o som

O botão giratório Super permite controlar simultaneamente todos os valores de parâmetro das funções atribuídas aos botões giratórios 1 – 4 (5 – 8). Você pode criar sons complexos usando o botão giratório Super com o sequenciador de movimentos.

O botão giratório Super está sempre ativo para uso. Você não precisa pressionar o botão de função do botão giratório ou o botão [ASSIGN] antes de usar o botão giratório Super.

Exemplo de configuração do botão giratório Super

Veja o exemplo de uma configuração do botão giratório Super para adicionar uma camada de um som morphing ao som predefinido do botão giratório Super. Para a camada, selecione entre duas apresentações predefinidas (um piano acústico e um som do bloco, por exemplo) e crie a transformação de som. Isso permite adicionar ainda mais complexidade aos sons predefinidos do botão giratório Super.



Seleção de apresentações para a camada

1 Selecione a apresentação para a parte 1.

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

2 Selecione a apresentação para a parte 2.

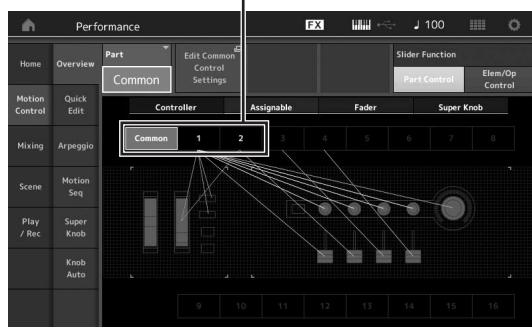
2-1 No visor Performance Play, selecione a parte 2. Pressione o botão [CATEGORY] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] e selecione "Ethereal".

3 Verifique as configurações atuais.

3-1 Toque na guia [Motion Control] e, em seguida, na guia [Overview].
O visor Motion Control Overview será exibido.

3-2 Toque em Part [Common] e em [1] e [2] para que nenhuma linha verde seja conectada (ou seja, nada seja atribuído) aos botões giratórios atribuíveis 6 e 7. Para ver o status dos botões giratórios de 5 a 8, pressione o botão [ASSIGN] conforme necessário.

3-2



4 Defina os parâmetros de instrumento para a parte 1.

4-1 Toque na guia [Super Knob].

O visor Motion Control Super Knob será exibido.

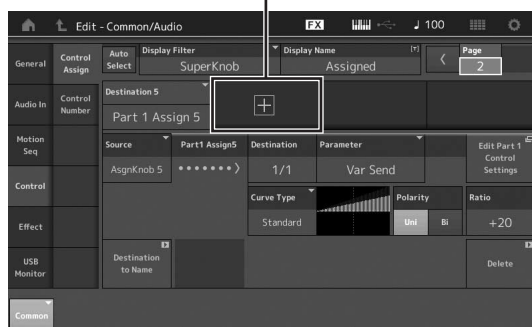
4-2 Toque no botão [Edit Super Knob].

O visor Control Assign de Common/Audio Edit será exibido.

4-3 Toque no botão [+].

Quando o botão [+] não for mostrado, toque no botão [>] para ir para a página 2 e toque no botão [+].

4-3



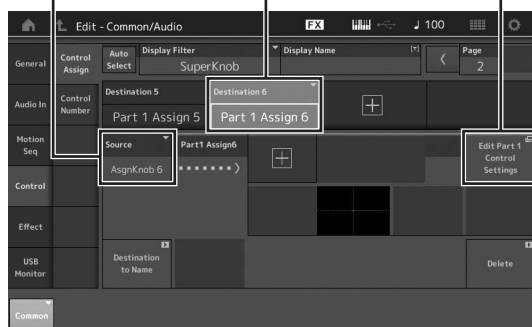
O destino 6 será adicionado.

4-4 Na guia [Destination 6], defina Source para "Asgn Knob 6" e [Destination 6] para "Part 1 Assign 6".

4-4

4-4

4-5



4-5 Toque no botão [Edit Part1 Control Settings].

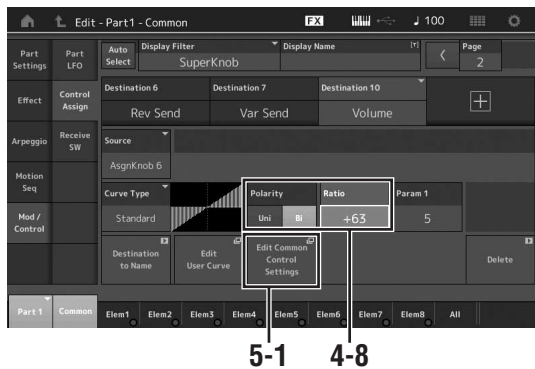
O visor Control Assign de Element Common Edit será exibido.

4-6 Toque no botão [+].

Quando o botão [+] não for mostrado, toque no botão [>] para ir para a página 2 e toque no botão [+].

4-7 Toque na guia [Destination 10] e selecione o volume do parâmetro da parte.

- 4-8** Ajuste outros parâmetros, se necessário.
Nesse visor, configure a curva de polaridade (Polarity) para "B" e a taxa da curva (Ratio) para "+ 63".



5 Defina os parâmetros de instrumento para a parte 2.

- 5-1** Toque no botão [Edit Common Control Settings].
O visor Control Assign de Common/Audio Edit será exibido.
- 5-2** Toque no botão [+].
O destino 7 será adicionado.
- 5-3** Na guia [Destination 7], defina Source para "Asgn Knob 7" e [Destination 7] para "Part 2 Assign 7".
- 5-4** Toque no botão [Edit Part 2 Control Settings].
Defina os mesmos parâmetros da parte 1.
Nesse visor, configure a curva de polaridade (Polarity) para "B" e a taxa da curva (Ratio) para "- 64".

Isso finaliza a configuração.

■ Quando mais ajustes são necessários

- Toque no botão [Edit Common Control Settings] e alterne entre os destinos 6 e 7 e ajuste Curve Type ou Ratio.
- ou
- Pressione KNOB POSITION [1], gire os botões giratórios 6 e 7 para definir uma configuração para quando o botão giratório Super for girado totalmente para a esquerda e pressione [SHIFT] e KNOB POSITION [1] ao mesmo tempo para armazenar as configurações. Em seguida, pressione KNOB POSITION [2], mova os botões giratórios novamente para definir uma configuração para quando o botão giratório Super for movido totalmente para a direita e pressione [SHIFT] e KNOB POSITION [2] ao mesmo tempo para armazenar as configurações.

Verificação das configurações do botão giratório Super

Esta seção aborda o procedimento para verificar os valores de parâmetro alterados pela operação do botão giratório Super.

- 1 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)].**
O botão acende, indicando que você pode criar configurações comuns para todas as partes.
- 2 Com o botão [View] desativado, pressione o botão [ASSIGN] para selecionar Common Assign 1 – 4 ou Common Assign 5 – 8.**
O botão acende quando Assign 1 – 4 é selecionado e pisca quando Assign 5 – 8 é selecionado.

As funções atribuídas no momento aos botões giratórios 1 – 4 (5 – 8) e os valores de parâmetro são mostrados.

3 Mova o botão giratório Super enquanto toca o teclado.

Todos os valores de parâmetro relevantes mudam simultaneamente, e todas as funções atribuídas são aplicadas ao som.

OBSERVAÇÃO

Para obter mais detalhes sobre as atribuições do botão giratório e as configurações do botão giratório Super, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Verificação dos parâmetros atribuídos ao botão giratório Super

Para confirmar os parâmetros atribuídos ao botão giratório Super, abra o visor Super Knob.

- 1 Enquanto o visor Performance Play é exibido, toque na guia [Motion Control] no lado esquerdo do visor.**
- 2 Toque na guia [Super Knob] no lado esquerdo do visor.**
O visor Super Knob será exibido.
- 3 Toque em [Edit Super Knob] no visor Super Knob.**
O visor Control Assign será exibido.

Você pode ver informações detalhadas sobre as configurações do botão giratório Super em uma página. Se necessário, faça ajustes.

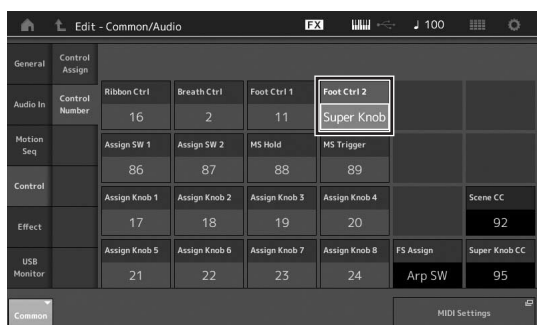
OBSERVAÇÃO

O visor Control Assign pode ser aberto pelo visor Performance Edit. Para fazer isso, primeiro toque na guia [Control] no lado esquerdo do visor e, em seguida, toque na guia [Control Assign].

Controle do botão giratório Super usando um controlador de pedal

É possível controlar o botão giratório Super usando um controlador de pedal (FC7).

- 1 Conecte o controlador de pedal (FC7) ao conector FOOT CONTROLLER [1]/[2].
- 2 Mova o cursor até o nome da apresentação no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].
- 3 Toque na guia [Control] à esquerda da tela → guia [Control Number].
- 4 Ajuste "Foot Ctrl 1" ou "Foot Ctrl 2" para "Super Knob" — dependendo do conector ao qual você conectou o controlador de pedal (FC7).



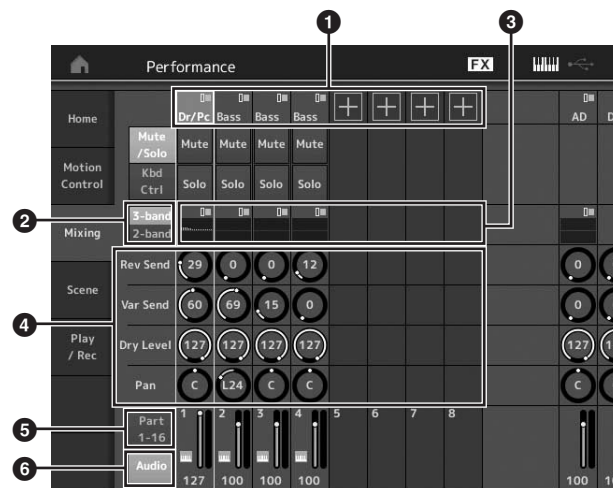
Mixagem

Cada mixagem pode conter até 16 partes, e uma mixagem individual pode ser criada para cada parte. Você pode ajustar os diversos parâmetros relacionados à mixagem para cada parte: volume, panorâmica, etc.

Procedimento básico para mixagem

- 1 Toque na guia [Mixing] no lado esquerdo do visor Performance Play.

O visor Mixing será exibido.



- 1 Categoria principal de cada parte
- 2 Alternância de visores entre EQs de 3/2 bandas
- 3 Configuração do EQ de cada parte
- 4 Valores de parâmetro de cada parte
- 5 Alteração do visor para as partes de 1 a 16
- 6 Alteração do visor para as partes de áudio (as partes de 9 a 16 não são exibidas)

- 2 Pressione o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] → botões [1] – [16] para selecionar a parte desejada cujos valores de parâmetro você deseja ajustar.

OBSERVAÇÃO

Ao tocar em [Audio] (6) na tela, a parte de áudio será exibida. Você pode definir os parâmetros relacionados à entrada dos dados de áudio (parte AD) nos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] e à entrada dos dados de áudio (parte digital)* no terminal [USB TO HOST].

*Os dados de áudio definidos como "Digital L/R" dentre as portas do dispositivo

- 3 Mova o cursor até os parâmetros de cada parte e gire o dial de dados para alterar os valores de parâmetro.

OBSERVAÇÃO

- Para obter configurações de parâmetro mais detalhadas, pressione o botão [EDIT] no visor Mixing para abrir o visor Edit.
- Para obter mais detalhes sobre os parâmetros de mixagem e a edição de mixagem, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Uso da função de cena

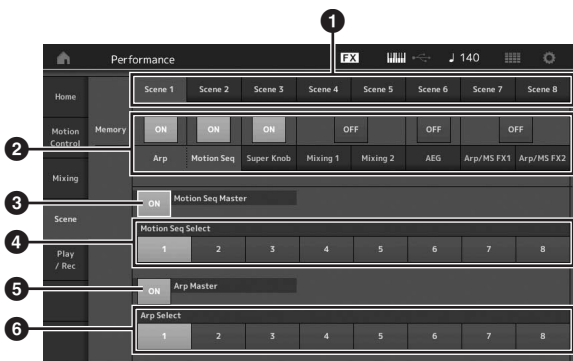
É possível armazenar todas as configurações de parâmetro, como tipo de arpejo, tipo de sequenciador de movimentos e valores de parâmetro da parte, juntos como uma "cena". Existem oito cenas, e você pode selecioná-las ao pressionar o botão [SCENE].

Isso é útil para alterar simultânea e drasticamente o tipo de arpejo e o tipo de sequenciador de movimentos ao mesmo tempo em que você toca uma apresentação única.

Alteração das configurações de cena

1 Toque na guia [Scene] no lado esquerdo do visor Performance Play.

O visor Scene será exibido.



- 1 Alternância das cenas de 1 a 8
- 2 Ativação/desativação das funções de cada cena
- 3 Ativação/desativação do sequenciador de movimentos de todas as partes
- 4 Tipo de sequenciador de movimentos da cena selecionada no momento
- 5 Ativação/desativação do arpejo de todas as partes
- 6 Tipo de arpejo da cena selecionada no momento

OBSERVAÇÃO

As seções de 3 a 6 (veja a ilustração acima) são exibidas apenas quando as opções "Arp" e "Motion Seq" estão selecionadas na seção 2.

2 Defina as cenas de 1 a 8 conforme desejado.

Quando [Memory] é ativada 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. Ao pressionar um dos botões SCENE [1] – [8], as cenas de 1 a 8 são alternadas, e as informações armazenadas de cada cena são restauradas.

OBSERVAÇÃO

Você também pode alterar as configurações de cena pelos outros visores de configuração. Depois de alterar os parâmetros de outros visores de configuração usando os botões giratórios ou controles deslizantes para os quais você anteriormente atribuiu parâmetros pelo visor Scene Settings, pressione um dos botões SCENE [1]–[8] enquanto pressiona o botão [SHIFT] para armazenar as configurações.

3 Armazene a apresentação conforme necessário (página 37).

AVISO

Se você selecionar uma apresentação diferente ou desligar o instrumento sem armazenar a apresentação editada, todas as edições feitas para a cena serão apagadas.

Criação dos próprios Live Sets

O Live Set é ideal para situações de apresentação ao vivo, pois permite alternar instantaneamente as apresentações desejadas. Para criar o próprio Live Set, basta agrupar as apresentações favoritas.

Registro de uma apresentação em um Live Set

Siga as instruções abaixo para armazenar as apresentações em Live Sets.

AVISO

- Antes de armazenar a apresentação em edição no momento no Live Set, armazene a própria apresentação (página 37).
- Se você selecionar uma apresentação diferente ou desligar o instrumento sem ter armazenado a apresentação editada, todas as edições serão apagadas.

1 Selecione a apresentação que você deseja usar.

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

O visor Live Set será exibido.

Visor Live Set



3 Toque em um dos compartimentos. A apresentação selecionada no momento será registrada no compartimento.

Apresentação registrada no compartimento Compartimento vazio



Classificação das apresentações registradas em um Live Set

É possível alterar a ordem das apresentações registradas em um Live Set pelo visor Live Set Edit.

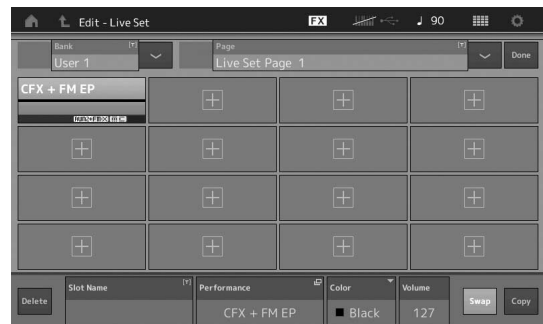
1 Pressione o botão [EDIT] enquanto o visor Live Set é exibido.

O visor Live Set Edita será exibido.

(O visor Live Set Edit não será exibido se um Live Set do banco de predefinições/biblioteca estiver aberto.)

2 Selecione o compartimento que contém a apresentação que você deseja mover e toque em [Swap] na tela.

O [Swap] acenderá. Agora, o compartimento poderá ser alterado.



3 Selecione o compartimento de destino desejado.

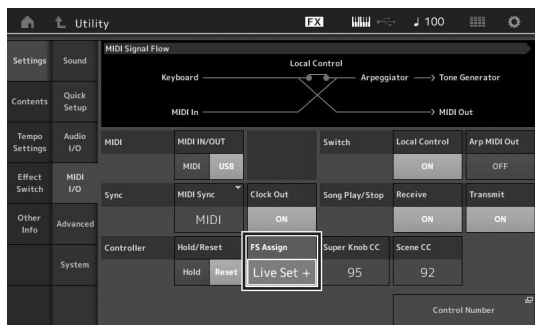
O compartimento original e o compartimento de destino são alternados entre si.

Alternância de apresentações armazenadas em um Live Set usando o pedal

É possível alternar a apresentação usando um pedal conectado (FC4 ou FC5). Veja abaixo como realizar essa operação.

- 1 Conecte o pedal (FC4 ou FC5) ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**
- 2 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [MIDI I/O] no lado esquerdo da tela.**
- 3 Defina "FS Assign" como "Live Set +" ou "Live Set -".**

Quando "Live Set +" está selecionado, as apresentações são alternadas na ordem avançada. Quando "Live Set -" está selecionado, as apresentações são alternadas na ordem inversa.



Edição das configurações

Este instrumento tem diversos visores de edição para partes, apresentações, efeitos e arpejos. Este capítulo explica como criar uma apresentação original integrando várias partes.

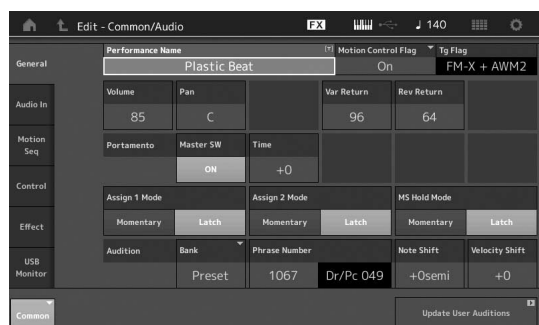
Edição da apresentação

"Edição da apresentação" se refere ao processo de criação de uma apresentação por meio da alteração dos parâmetros que a constituem. Isso pode ser feito no visor de edição da apresentação.

Operações básicas para editar uma apresentação

- 1 **Mova o cursor até o nome da apresentação no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].**
- 2 **Toque na guia [General] no lado esquerdo da tela para editar a apresentação.**

Visor Performance Edit



Armazenamento da apresentação (Armazenar)

Após a edição, armazene a apresentação na memória interna.

Pressione o botão [STORE] para armazenar a apresentação.

AVISO

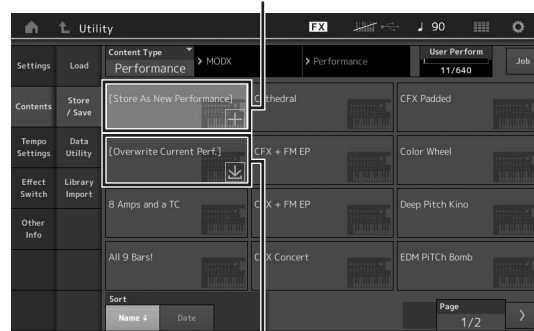
- **A apresentação editada será perdida se você selecionar uma apresentação diferente ou desligar o instrumento.**
- **Se você substituir uma apresentação no banco do usuário, ela será excluída permanentemente. Ao armazenar a apresentação editada, tome cuidado para não substituir nenhuma apresentação do usuário importante. Os dados importantes devem ser sempre salvos em uma unidade flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE]. Para obter instruções detalhadas sobre como salvar, consulte a página 60.**

OBSERVAÇÃO

Você pode selecionar qualquer parte desejada usando os botões [PART SELECT MUTE/SOLO] durante a edição das apresentações e editar a parte selecionada.

- 1 **Pressione o botão [STORE] para acessar o visor Store.**

Armazenamento de uma nova apresentação



Apresentação armazenada anteriormente

- 2 **Defina o destino para o armazenamento da apresentação.**

Para armazenar a apresentação que você acabou de editar, toque em "+" na seção [Store As New Performance].

OBSERVAÇÃO

Para substituir a apresentação armazenada anteriormente, toque em [Overwrite Current Perf.] ou na apresentação a ser substituída.

- 3 **O visor Text Input será exibido. Insira o nome da apresentação armazenada.**

Para obter instruções detalhadas sobre como inserir caracteres, consulte "Nomeação (inserindo caracteres)" em "Operação básica e visores" (página 21).

- 4 **Selecione "Done" (Concluído) no visor Text Input para executar a operação de armazenamento.**

OBSERVAÇÃO

Caso você esteja substituindo o arquivo armazenado anteriormente, um visor de confirmação é exibido após a etapa 2. Selecione "YES" para executar a operação de armazenamento.

Edição da parte

"Edição da parte" se refere ao processo de criação de uma parte por meio da alteração dos parâmetros que a constituem. Isso pode ser feito no visor Element Common/Key Common/Operator Common Edit e no visor Element/Key/Operator Edit. Os parâmetros reais disponíveis variam de acordo com o tipo de parte.

Edição da parte normal (AWM2)

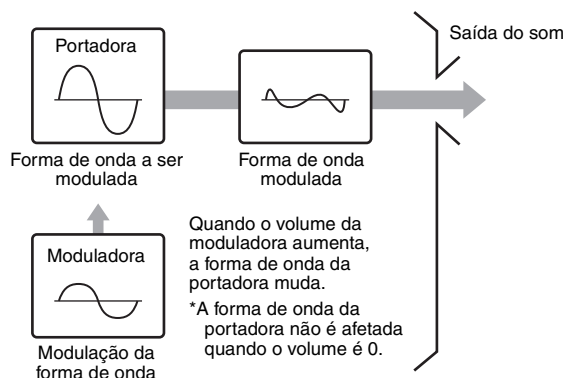
Uma parte normal (AWM2) (com sons de instrumento musical afinado) pode consistir em até oito elementos. Elemento é a unidade básica e menor de uma parte. Existem dois tipos de visor de edição da parte normal (AWM2): visor Element Common Edit, para editar configurações comuns a todos os oito elementos,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

Um elemento é criado aplicando-se diversos parâmetros (efeito, EG etc.) à forma de onda do som do instrumento. Uma parte normal deste instrumento (AWM2) consiste em até oito elementos.

Edição da parte normal (FM-X)

Uma parte normal (FM-X) (sons de FM-X atribuídos) pode consistir em até oito operadores. Existem dois tipos de visor de edição da parte normal (FM-X): visor Operator Common Edit, para editar configurações comuns a todos os oito operadores, e visor Operator Edit, para editar operadores individuais.

A abreviação "FM" de FM-X significa "frequência modulada", que é o sistema de geração de tons especial que usa a frequência de uma forma de onda para modular outra forma de onda e produzir uma totalmente nova. As formas de onda são geradas por "operadores", sendo que o MODX tem oito deles. Um operador que gera uma forma de onda básica é uma "portadora", e um operador que modula essas formas de onda é uma "moduladora". Cada um dos oito operadores pode ser usado como uma portadora ou uma moduladora. Alterando a maneira como os operadores são integrados e controlando a modulação com outros parâmetros, como níveis e envelopes, você pode criar sons de texturas intensas que mudam de maneira altamente complexa.



Edição da parte da bateria

Existem dois tipos de visor Drum Part Edit: visor Key Common Edit, para editar configurações que se aplicam a todas as teclas da bateria, e visor Key Edit, para editar teclas individuais.

As partes da bateria são principalmente sons de percussão/bateria atribuídos a teclas individuais. Você pode criar diversas partes da bateria alterando os tipos de som atribuídos e ajustando a afinação e o EQ. As partes da bateria deste instrumento consistem em até 73 teclas.

Operação básica de edição da parte

1 Mova o cursor até a parte que você deseja editar no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].

Você também pode usar o botão [PART SELECT MUTE/SOLO] para selecionar uma parte.

2 Toque na guia [Part Settings] no lado esquerdo da tela → guia [General] para editar a parte desejada.

■ Para partes normais (AWM2)

Para a edição comum do elemento, toque na guia [Common] de elemento.

Para a edição do elemento, pressione o botão de número correspondente do elemento a ser editado dentre as guias [Elem1] – [Elem8].

■ Para partes da bateria

Para a edição comum da tecla, toque na guia [Common] da tecla de bateria.

Para a edição da tecla, pressione a guia correspondente à parte da bateria que você deseja editar (BD, SD, etc.). Você pode alternar as teclas de cada som do instrumento (atribuídas de C1 a C#2) usando as guias [BD] – [Crash]. Para selecionar teclas que não sejam as teclas atribuídas de C1 a C#2, ative "Keyboard Select" no visor e toque a nota atribuída à tecla a ser editada.

■ Para partes normais (FM-X)

Para a edição comum do operador, toque na guia [Common] do operador.

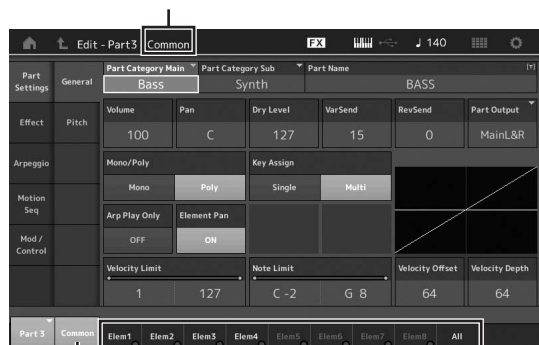
Para a edição do operador, pressione o botão de número correspondente do operador a ser editado dentre as guias [OP1] – [OP8].

OBSERVAÇÃO

Para obter mais detalhes sobre os parâmetros da parte, consulte o documento PDF Manual de Referência.

■ Visor Element Common Edit

Indica que o visor Element Common Edit está ativo.



Alterna entre Element Common Edit e Element Edit.

A estrutura do visor é a mesma do visor Key/Operator Common Edit.

■ Visor Element Edit

Indica que o visor Element Edit está ativo.



A estrutura do visor é a mesma do visor Key/Operator Edit.

3 Armazene a apresentação conforme necessário.

Edição do efeito da parte

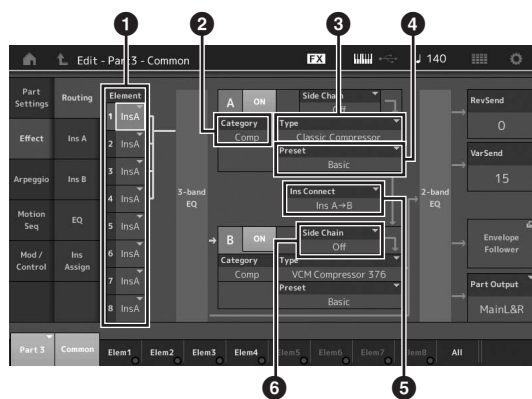
Este instrumento apresenta uma ampla variedade de efeitos, o que permite adicionar o processamento de variação e reverberação à parte selecionada da apresentação no teclado. A simples alteração do tipo de efeito aplicado à parte predefinida permite criar sons diferentes instantaneamente. As instruções abaixo explicam como definir o tipo de efeito e os parâmetros relacionados aplicados à parte e armazenar as configurações como uma apresentação do usuário.

1 Mova o cursor até a parte a ser editada no visor Performance Play e pressione o botão [EDIT].

2 Toque no botão [Common] do elemento.

3 Toque na guia [Effect] à esquerda da tela → guia [Routing].

O visor Effect de Element Common Edit será exibido.



- ① Saída de cada elemento/tecla
- ② Categoria do efeito de inserção A
- ③ Tipo do efeito de inserção A
- ④ Predefinição do efeito de inserção A
- ⑤ Método de conexão entre os efeitos de inserção A e B
- ⑥ Seleção do encadeamento/modulador lateral

4 Defina a saída de cada elemento/tecla (①).

5 Selecione os parâmetros (categoria do efeito [②], tipo de efeito [③] e predefinição do efeito [④]) correspondente ao efeito de inserção A.

6 Defina o método de conexão entre os efeitos de inserção A e B (⑤).

7 Defina o encadeamento/modulador lateral do efeito de inserção B (⑥).

OBSERVAÇÃO

O encadeamento lateral/modulador usa a saída de uma faixa para controlar o efeito em uma faixa diferente. Você pode especificar o tipo de efeito para ativar o recurso de maneira que os sinais de entrada para partes que não sejam a parte selecionada ou o sinal de entrada do áudio possam controlar o efeito especificado.

Esse acionador se chama "Encadeamento lateral" ou "Modulador", dependendo do tipo de efeito.

8 Toque na guia [Ins A] no lado esquerdo da tela.

O visor para editar parâmetros de efeito selecionados na etapa 4 será exibido.



9 Defina os parâmetros conforme necessário.

Tente restringir o som desejado editando de maneira precisa os parâmetros fornecidos para cada tipo de efeito.

Função Compare (Comparar)

A função Compare (Comparar) permite alternar entre o som recém-editado e o som original, não editado, para que você possa escutar como as edições afetam o som.

Pressione o botão [EDIT] enquanto o visor Edit estiver sendo mostrado, de maneira que o botão [EDIT] pisque. Nesse status, as configurações de som anteriores à edição serão temporariamente reincorporadas para fins de comparação. Pressione o botão [EDIT] novamente para retornar ao status original.

10 Edite o efeito de inserção B usando a mesma operação.

11 Armazene a apresentação conforme necessário.

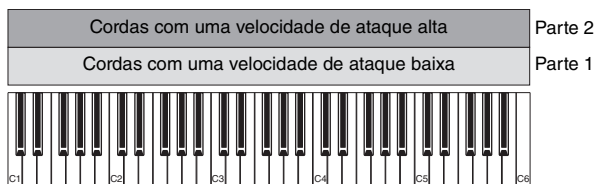
Como as partes são atribuídas a uma apresentação

Por padrão (quando enviado da fábrica), diversos tipos de apresentação são fornecidos nos bancos predefinidos. Algumas dessas apresentações são bem complicadas, e talvez não seja óbvio como tocá-las ou usá-las. Nesta seção, você aprenderá as formas habituais de criação de apresentações e, assim, compreenderá como tocá-las e usá-las. Esta seção aborda as quatro atribuições de parte comuns.

Estrutura da apresentação

Camada

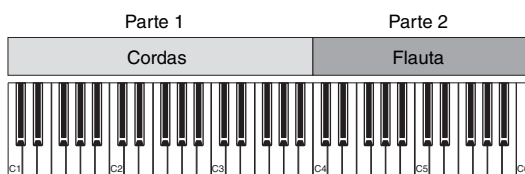
Este método permite executar várias (duas ou mais) partes simultaneamente pressionando quaisquer notas. Por exemplo, você pode criar um som mais denso integrando duas partes semelhantes — por exemplo, duas partes de cordas diferentes, cada uma com uma velocidade de ataque diferente.



Estrutura da apresentação

Divisão por intervalo de notas

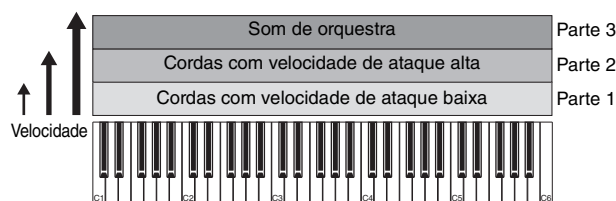
Este método permite tocar partes diferentes com as mãos direita e esquerda. Atribuindo uma parte de cordas ao intervalo inferior e uma flauta ao intervalo superior separadamente (conforme ilustrado abaixo), você pode tocar o acompanhamento de cordas com a mão esquerda enquanto toca a melodia da flauta com a mão direita.



Estrutura da apresentação

Divisão por intervalo de velocidades

Este método permite acionar partes diferentes de acordo com a força moderada (velocidade). No exemplo abaixo, tocar notas a velocidades baixas aciona os sons de cordas com uma velocidade de ataque baixa. Tocar notas a velocidades médias aciona os sons de cordas com uma velocidade de ataque rápida. Tocar notas a velocidades altas aciona os sons de orquestra.

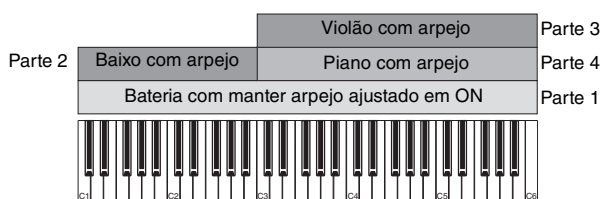


Estrutura da apresentação

Uso de arpejos

Com este método, você pode tocar todas as partes de uma banda sozinho. Com o MODX, você pode atribuir diferentes tipos de arpejo a cada uma das oito partes de uma apresentação. Por exemplo, você pode atribuir quatro tipos diferentes de arpejo a quatro partes, conforme mostrado abaixo, para que os arpejos com baixo sejam tocados no intervalo inferior do teclado; os arpejos com violão e piano, no intervalo superior; e os arpejos com bateria, em todos os intervalos do teclado. Assim, basta tocar os intervalos apropriados do teclado para adicionar acompanhamento completo e dinâmico à sua apresentação.

Além disso, você pode alterar a atribuição do tipo de arpejo em [Motion Control] → [Arpeggio] no visor para definir diferentes tipos de arpejo para a introdução, verso, coro e finalização da música.



Usar ou integrar os quatro métodos descritos acima permite criar uma ampla variedade de apresentações. Por padrão, muitas das apresentações armazenadas nos bancos predefinidos foram criadas por meio dos métodos acima. Teste diversas apresentações e veja qual método é usado para cada uma.

Criação de apresentação ao integrar partes

Depois de verificar as apresentações pré-programadas nos bancos predefinidos, crie a própria apresentação original. Nesta seção, criaremos uma apresentação integrando duas partes.

Seleção de uma apresentação

Para fins de demonstração, atribuiremos um som de piano à parte 1.

1 Mova o cursor para o nome da Parte 1 no visor Performance Play e, enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], pressione o botão [CATEGORY].

O visor Part Category Search será exibido.

2 Selecione [Full Concert Grand] na lista de apresentações.

3 Pressione o botão [EXIT].

Tocar diversas partes juntas (camada)

Integre duas partes atribuindo uma parte favorita à Parte 2.

1 Mova o cursor para o nome da Parte 2 no visor Performance Play e, enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], selecione o som desejado pressionando o botão [CATEGORY].

2 Toque o teclado.

O som da Parte 1 (piano) e da Parte 2 (o som que você tiver selecionado acima) será reproduzido simultaneamente em uma camada.

3 Pressione o botão [EXIT].

Agora, vamos tocar partes diferentes usando as mãos esquerda e direita.

Divisão

Você pode tocar partes diferentes com as mãos esquerda e direita atribuindo uma parte à Parte 1, com um intervalo de notas na seção inferior do teclado, e uma parte diferente à Parte 2, com um intervalo de notas na seção superior do teclado.



1 Limite inferior das notas (a nota mais grave do intervalo da parte)

2 Limite superior das notas (a nota mais aguda do intervalo da parte)

1 Toque no limite superior das notas (2) da Parte 1 ou mova o cursor para 2 e pressione o botão [ENTER].

2 Toque no menu [Keyboard] no lado esquerdo da tela para ativá-lo.

3 Defina a nota mais aguda da Parte 1 pressionando a tecla correspondente.

O número da nota na seção Range da Parte 1 muda.

4 Toque no limite inferior das notas (1) da Parte 2 ou mova o cursor para 1 e pressione o botão [ENTER].

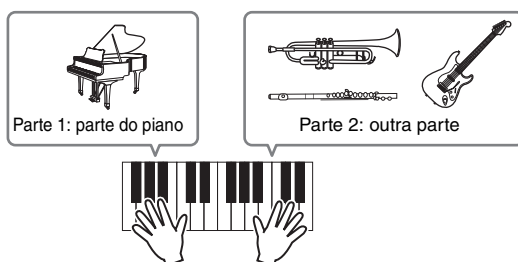
5 Defina a nota mais grave da Parte 2 pressionando a tecla correspondente.

O número da nota na seção Range da Parte 2 muda.

6 Toque no menu [Keyboard] no lado esquerdo da tela para desativá-lo.

7 Toque o teclado.

As notas que você toca com a mão esquerda reproduzem a parte do piano (Parte 1), e as notas tocadas com a mão direita reproduzem a parte diferente (Parte 2) que selecionou.



8 Pressione o botão [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] da função de controle deslizante para selecionar "PART".

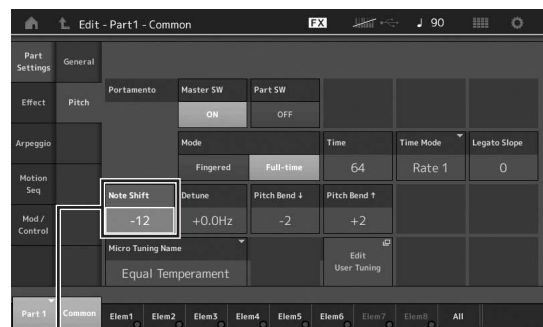
9 Use os controles deslizantes 1 e 2 para ajustar o volume das partes 1 e 2.

Alteração do intervalo de notas da parte dividida uma oitava abaixo

Altere o intervalo de notas da Parte 2 uma oitava abaixo.

1 Mova o cursor para a Parte 2 e pressione o botão [EDIT] de edição da parte.

2 Toque na guia [Part setting] no lado esquerdo da tela → guia [Pitch].



Mudança de nota

3 Selecione "Note Shift" para ajustar a afinação.

A afinação muda em semitons. Defina "-12" para deixar o intervalo de notas uma oitava abaixo.

4 Toque o teclado.

Alteração das configurações de arpejo de cada parte

Altere as configurações de arpejo de cada parte. Você pode atribuir o padrão de ritmo ou de acompanhamento que melhor se encaixa ao estilo de música para a apresentação.

1 Mova o cursor até a Parte 1 e pressione o botão [EDIT] para acessar o visor Element Common Edit.

2 Toque na guia [Arpeggio] no lado esquerdo da tela → guia [Common] (próxima da parte superior do visor).

O visor para definir parâmetros de arpejo comuns para todos os tipos de arpejo será exibido.

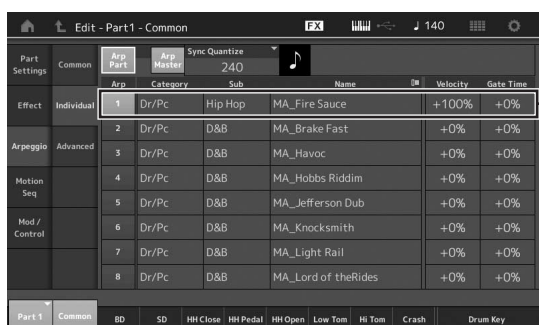
O parâmetro Hold de arpejo é tão útil quanto a seleção do tipo de arpejo. Quando esse parâmetro está definido como "on", a reprodução do arpejo continua mesmo que a nota seja liberada. Esse parâmetro deve ser definido como "on" quando um som de bateria é atribuído à parte e você deseja ter a reprodução contínua do arpejo (padrão rítmico), independentemente de manter ou não a nota.



- 3 Toque na guia [Individual] para acessar o visor de configuração de cada tipo de arpejo.
- 4 Toque no tipo de arpejo e selecione o menu [Category Search] no lado esquerdo da tela. (Você também pode pressionar o botão [CATEGORY].)

A categoria determina o tipo de instrumento, e a subcategoria determina o tipo de música. Os tipos de arpejo incluem variações para cada seção da música, como introdução, verso, refrão, coro e ponte. Toque o teclado para ouvir os arpejos e selecionar aquele de que você gosta.

Configuração do tipo de arpejo



Continue atribuindo outros tipos de arpejo da mesma forma, conforme desejado.

- 5 Armazene a apresentação conforme necessário.

Uso de padrões rítmicos

O botão [Rhythm Pattern] proporciona uma maneira simples de adicionar uma parte rítmica à apresentação atual. Ao integrar padrões rítmicos e o Envelope Follower, é possível modificar ainda mais os padrões.

Aqui, como exemplo, é explicado como adicionar o padrão rítmico "8Z Trance Basics 1" à apresentação "Supertrance" e, em seguida, modificar o som com o Envelope Follower.

Adição de uma parte rítmica (maneira simples)

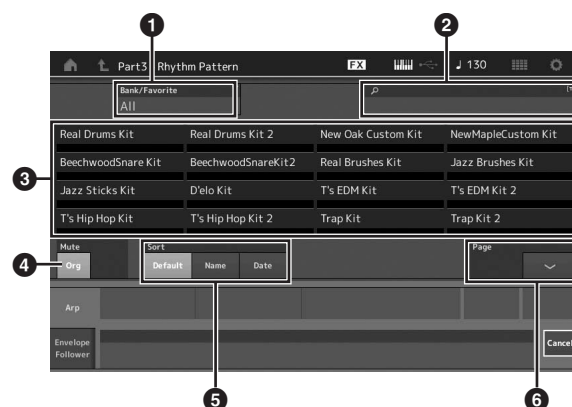
- 1 Selecione a apresentação desejada para adicionar a parte rítmica.

Neste caso, selecione "Supertrance".

- 2 Pressione o botão [RHYTHM PATTERN].

O visor Rhythm Pattern será exibido.

Quando todas as partes na parte de 1 a 8 já estiverem em uso, a mensagem "Part Full" (Parte completa) será exibida, e não será possível adicionar o padrão rítmico.



- 1 Banco/favorito
- 2 Busca de nome
- 3 Seleção de kit
- 4 Mudo
- 5 Classificação
- 6 Alternância de páginas

- 3 Na lista de padrões rítmicos, toque no kit de padrão rítmico que você deseja usar.

Neste caso, toque em "8Z Trans Basics 1".

Uma parte rítmica será adicionada.

- 4 Toque o teclado, e o padrão rítmico começará a ser reproduzido.

5 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] ou o botão [EXIT] para definir o padrão rítmico.

O visor Rhythm Pattern será fechado.

OBSERVAÇÃO

Você também pode tocar no ícone HOME para confirmar a seleção.

6 Para interromper o padrão rítmico, pressione o botão [ARP ON/OFF] ou o botão [■] (Parar).

OBSERVAÇÃO

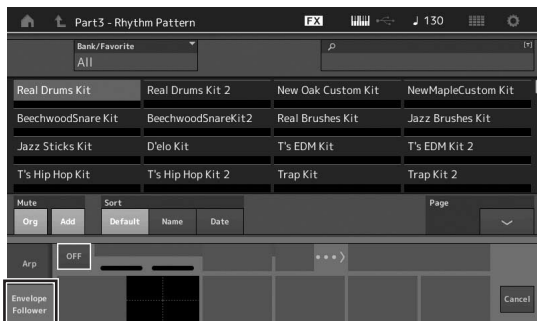
Você também pode tocar no botão [Arp Hold On] no visor para interromper o padrão rítmico.

Configuração do Envelope Follower

Envelope Follower é um recurso que extrai o envelope (ou envelope de amplitude) de uma forma de onda dos sinais de entrada e, então, permite que você use o envelope como um controlador para modificar sons. Por exemplo, ao atribuir um padrão rítmico a uma parte e definir o Envelope Follower da parte como "Fonte", o som das outras partes será modificado adequadamente. Isso é bastante útil para o "silenciador" automático, em que você abaixa o volume de outros instrumentos enquanto um determinado som do instrumento está sendo tocado.

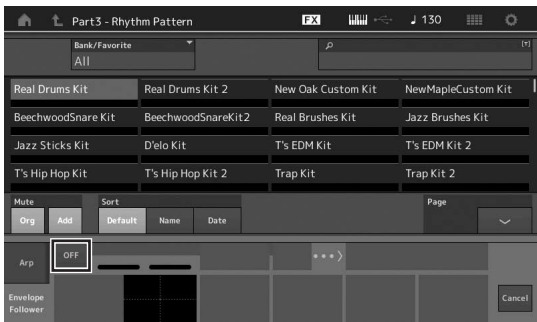
1 Toque na guia [Envelope Follower] na parte inferior do visor Rhythm Pattern.

O visor Envelope Follower será exibido.



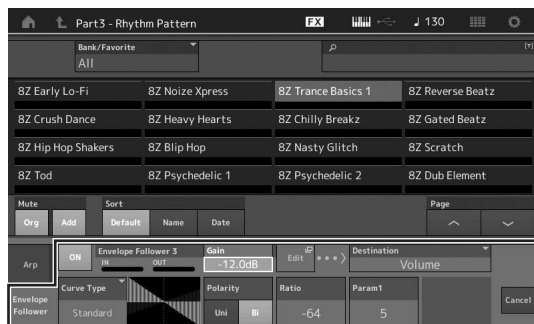
2 Mude a chave do Envelope Follower para "ON".

Aqui, você pode tocar o teclado para ouvir o som com o Envelope Follower habilitado.



3 Ajuste as configurações conforme necessário.

Neste exemplo, configure a curva de polaridade (Polarity) para "Bi", a taxa da curva (Ratio) para "- 63" e o ganho (Gain) para "- 12 dB".



Para configurar outros parâmetros, toque no botão [EDIT] na tela e abra o visor Envelope Follower Setting.

Quando desejar alterar o kit de padrão rítmico ou o tipo de arpejo, pressione o botão [RHYTHM PATTERN] para voltar para o visor Rhythm Pattern. As configurações do Envelope Follower serão mantidas mesmo após a seleção do novo kit ou do tipo de arpejo.

Gravação e reprodução

É possível gravar dados MIDI como músicas no próprio instrumento ou gravar a apresentação (dados de áudio) em uma unidade flash USB conectada ao MODX.

Terminologia

Música

Uma música neste instrumento é a mesma em um sequenciador MIDI, e a reprodução é encerrada automaticamente ao final de cada dado registrado. O MODX pode armazenar até 128 músicas.

Faixa

Este é um local na memória do sequenciador em que as apresentações musicais (constituídas de eventos MIDI) são armazenadas. O MODX oferece 16 faixas, que correspondem às 16 partes de mixagem.

Gravação em tempo real

O instrumento grava os dados da apresentação à medida que ela é reproduzida com um metrônomo. A gravação em tempo real conta com três métodos disponíveis: Replace, Overdub e Punch In/Out.

- Replace permite substituir uma faixa já gravada por novos dados, apagando os dados já gravados.
- Overdub permite adicionar mais dados a uma faixa que já contém dados, ou seja, gravar novas notas sobre as anteriores.
- Punch In/Out permite regravar seletivamente sobre uma área específica da faixa.

Gravação MIDI

Este instrumento conta com um gravador de apresentações (sequenciador de várias faixas integrado) para gravar a apresentação no teclado como dados MIDI. Essa função permite armazenar instantaneamente a frase que vem à sua mente. Você pode criar arranjos de vários instrumentos completos e complexos, bem como músicas completas usando DAW.

Gravação em uma faixa

Nesta seção, você aprenderá a gravar a apresentação no teclado gravando uma parte na Faixa 1. Porém, você primeiro precisará configurar o MODX para gravação.

1 Toque na guia [Play/Rec] à esquerda do visor Performance Play.

O visor de gravação será exibido.

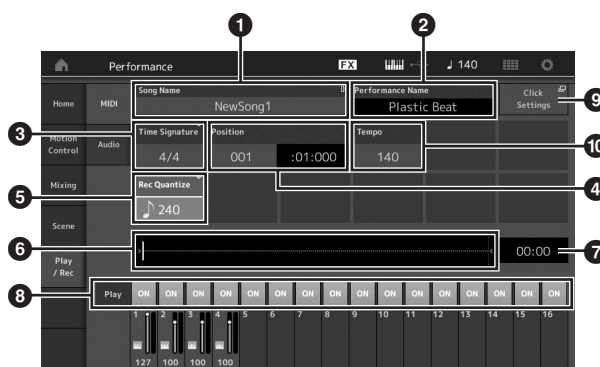
2 Toque na guia [MIDI] à esquerda da tela.

3 Pressione o botão [●] (Gravação).

O visor Record Setup será exibido.

OBSERVAÇÃO

Você também pode pressionar o botão [●] (Gravação) no visor Performance para realizar as etapas de 1 a 3 de uma só vez.



- 1 Nome da música
- 2 Nome da apresentação selecionada no momento
- 3 Fórmula de compasso (medidor)
- 4 Posição (posição inicial de gravação/reprodução)
- 5 Quantização
- 6 Posição correspondente à sequência inteira
- 7 Tempo de gravação da sequência inteira
- 8 Reprodução ligada/desligada para cada faixa
- 9 Atalho para o visor Tempo Settings
- 10 Alteração do tempo

4 Ajuste os parâmetros a seguir no visor Record Setup.

4-1 Mova o cursor até Time Signature (Medidor) (3) e ajuste o valor. Para este exemplo, defina-o como "4/4".

4-2 Defina a quantização como "240 (8th note)" em Record Quantize (5). Esse recurso prático permite quantizar automaticamente (ou "limpar" a duração) as notas em tempo real à medida que você grava. A quantização alinha a duração dos eventos de nota com a batida mais próxima. Normalmente, a nota de menor valor na notação (caso você esteja tocando com partitura) deve ser definida.

5 Após concluir a configuração da gravação, pressione o botão [▶] (Reprodução) para iniciar a gravação.

Pressione o botão [▶] (Reprodução) e comece a gravar após a contagem.

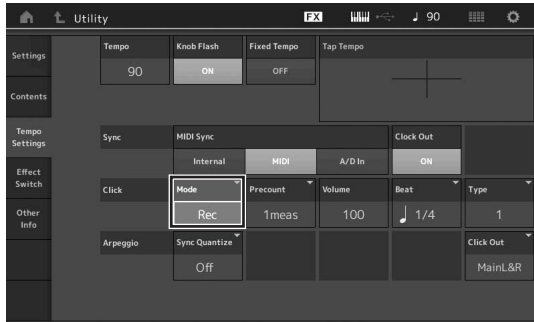
6 Quando terminar a reprodução, pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

Caso você tenha tocado alguma nota errada, pressione o botão [■] (Parar) e grave novamente.

Gravação com o clique

Siga as etapas abaixo para usar o clique durante a gravação de MIDI.

- 1 **Pressione o botão [UTILITY] e toque em [Tempo Settings] (ou no botão [Click Settings] quando disponível) na tela para acessar o visor de configurações do tempo. Defina o "Mode" como "Rec".**

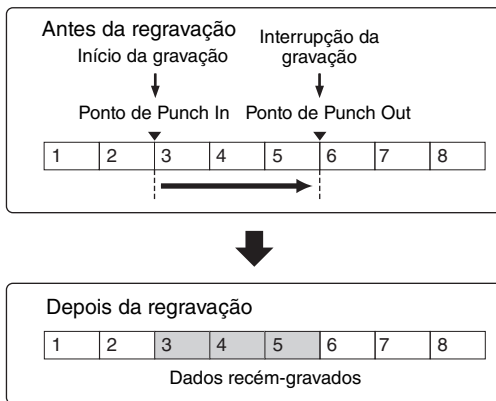


OBSERVAÇÃO

Quando "Rec/Play" estiver definido, o clique soará durante a gravação e a reprodução de MIDI. Quando "Always" estiver definido, o clique sempre soará.

Regravação de uma parte específica de uma música (Punch In/Out)

Use o método de gravação de Punch In/Out para gravar apenas sobre uma parte específica da faixa. Se você definir o ponto inicial (Punch In) e o ponto final (Punch Out) e iniciar a gravação no início da música, a gravação só será feita entre os pontos de Punch In e Punch Out. No exemplo de oito compassos abaixo, a gravação só é feita do terceiro ao quinto compasso.



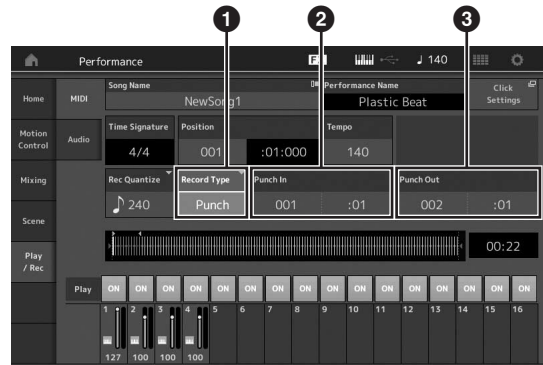
OBSERVAÇÃO

O método de Punch In/Out sempre substitui (destrói) os dados originais na área especificada.

Para executar a gravação Punch In/Punch Out na condição acima, ajuste os parâmetros a seguir com antecedência no visor Record Setup.

- 1 "Tipo de gravação": "punch"
- 2 Punch In: 003:01
A reprodução da faixa de gravação é desligada deste ponto em diante, e a apresentação no teclado será gravada na faixa.

- 3 Punch Out: 006:01
A gravação termina neste ponto, e a reprodução normal da faixa de gravação começa.



Cancelamento da gravação mais recente (desfazer/refazer)

A tarefa para Desfazer cancela as alterações feitas na sessão de gravação mais recente e restaura o estado anterior dos dados. Redo (Refazer) só fica disponível após o uso de Desfazer e permite restaurar as alterações feitas antes de desfazê-las.

- 1 Undo (esse visor não ficará disponível se nada tiver sido gravado).
Ao tocar em [Undo], o visor solicita a confirmação. Selecionar Undo cancela a gravação anterior.



- 2 Redo (esse visor só ficará disponível se Undo for acionado).
Ao tocar em [Redo], o visor solicita a confirmação. Selecionar Redo restaura a alteração feita.

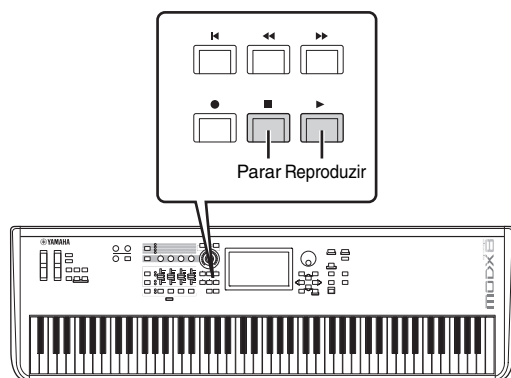


Reprodução de uma música

Nesta seção, você aprenderá a usar funções práticas de sem áudio/solo durante a reprodução de uma música gravada.

Reprodução de músicas

- 1 Pressione o botão [▶] (Reprodução) para iniciar a música.



OBSERVAÇÃO

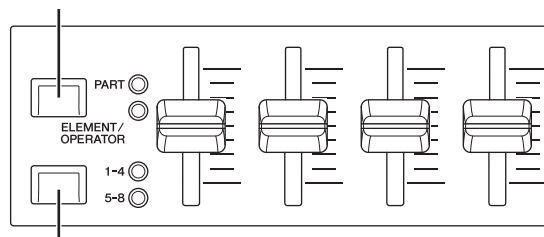
Para ajustar o nível do volume das músicas, use o botão giratório [MASTER VOLUME].

- 2 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a música.

Ajuste do volume de cada parte

É possível ajustar o volume de cada uma das quatro partes usando os controles deslizantes.

Botão [PART]/[ELEMENT/OPERATOR]



Botões de seleção do controle deslizante [1 – 4] [5 – 8]

É possível alterar o volume das partes de 5 a 8 pressionando o botão [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] para selecionar PART e, em seguida, pressionando o botão de seleção do controle deslizante [1 – 4] [5 – 8].

Além de controles deslizantes, os botões giratórios 1 – 4 (5 – 8) podem ser usados para afetar a configuração da parte da reprodução da música em tempo real. Para obter detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.

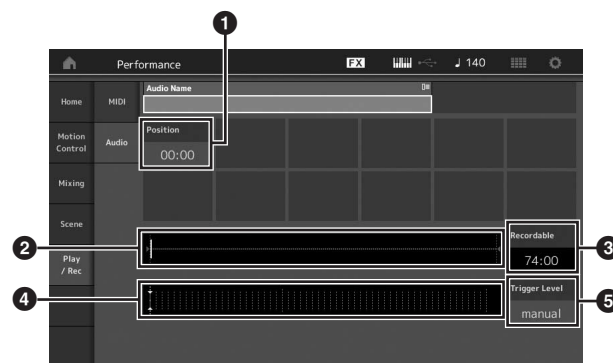
Gravação da apresentação como áudio

As apresentações no MODX podem ser gravadas como arquivos de áudio no formato WAV (44,1 kHz, 24 bits, estéreo) em uma unidade flash USB. O nível de gravação é fixo, e é possível gravar continuamente por até 74 minutos (desde que o dispositivo de armazenamento USB tenha memória livre suficiente).

AVISO

O MODX jamais deve ser desligado durante a gravação/reprodução ou enquanto o arquivo de áudio gravado estiver sendo salvo. Desligar o MODX nesse momento impossibilitará o acesso subsequente à unidade flash USB.

- 1 Conecte uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] do MODX.
- 2 Toque na guia [Play/Rec] à esquerda do visor Performance Play.
- 3 Toque na guia [Audio] à esquerda da tela.
- 4 Pressione o botão [●] (Gravação) para configurar a gravação de áudio. O visor Record Setup será exibido.



- 1 Posição da reprodução
- 2 Posição da reprodução atual nos dados de todo o áudio
- 3 Tempo de gravação disponível
- 4 Medidor de nível
- 5 Nível do acionador

- 5 Defina o nível do acionador desejado (5).

Se você definir o nível do acionador como "manual", a gravação começará sempre que pressionar o botão [▶] (Reprodução). Se você definir um valor entre 1 e 127, a gravação começará automaticamente sempre que o volume de reprodução exceder esse nível. O nível ajustado aqui será indicado por triângulos azuis no medidor de nível (4). Para obter os melhores resultados, defina esse parâmetro o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não tão baixo a ponto de gravar ruídos indesejados.

6 Pressione o botão [▶] (Reprodução).

Se você tiver definido o nível do acionador como "manual", a gravação começará logo depois de você pressionar o botão [▶] (Reprodução). Durante a gravação, o botão [●] (Gravação) acenderá em vermelho, e o botão [▶] (Reprodução) acenderá em verde. Se você definir um valor entre 1 e 127 como o nível do acionador, a gravação começará automaticamente sempre que o volume de reprodução exceder esse nível.

7 Toque o teclado.

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

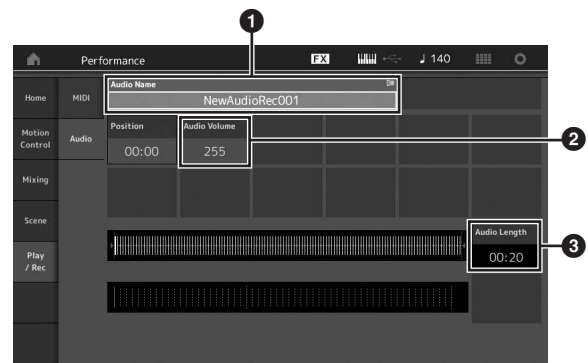
8 Depois de terminar de tocar, pressione o botão [■] (Parar).

O arquivo de áudio gravado será salvo no dispositivo selecionado.

Reprodução de um arquivo de áudio

Conforme descrito abaixo, o MODX pode reproduzir arquivos de áudio (.wav) em uma unidade flash USB — sejam eles criados pelo próprio instrumento ou por outra fonte.

- 1 **Conecte uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] do MODX.**
- 2 **Toque na guia [Play/Rec] → [Audio] no lado esquerdo do visor Performance.**
- 3 **Toque em "Audio Name" (Nome do áudio) e selecione o menu [Load] no lado esquerdo da tela.**
- 4 **Selecione a unidade flash USB fonte e a pasta.**
- 5 **Selecione o arquivo desejado (.wav) na unidade flash USB para executar a operação de carregamento.**



- 1 Nome do áudio
- 2 Volume do áudio
- 3 Duração do áudio

6 Pressione o botão [▶] (Reprodução).

O arquivo de áudio começará a ser reproduzido.

7 Mova o cursor até "Audio Volume" (2) e ajuste o volume de reprodução usando o dial de dados.

8 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a reprodução.

OBSERVAÇÃO

Lembre-se de que você também pode reproduzir uma apresentação selecionada no teclado durante a reprodução do áudio.

Uso como um teclado principal

A função de teclado principal permite atribuir até oito zonas separadas em cada apresentação a serem usadas como um controlador de teclado principal.

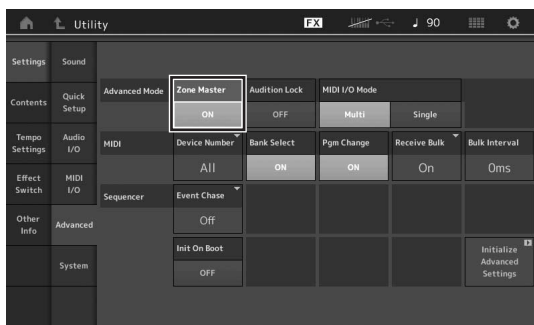
Você poderá acessar as configurações para controlar um dispositivo MIDI externo quando precisar integrando-o com os Live Sets. Assim, você poderá alterar e controlar o gerador de tom MIDI externo conectado em sequência durante a apresentação ao vivo.

Como fazer configurações a serem usadas como um teclado principal — Zona

Ao usar o MODX como um teclado principal, você pode dividir o teclado em até oito áreas independentes (chamadas de "zonas"). Diferentes canais MIDI e funções dos botões giratórios e controles deslizantes podem ser atribuídos a cada zona. Isso permite controlar várias partes do gerador de tom multitimbre interno simultaneamente com um único teclado ou controlar as apresentações de um instrumento MIDI externo em vários canais diferentes, além das apresentações internas do próprio sintetizador — o que permite usar o MODX para fazer o trabalho de vários teclados. Você pode definir os parâmetros relacionados às oito zonas e armazenar as configurações.

Primeiramente, defina o MODX como o teclado principal ativando as configurações da zona.

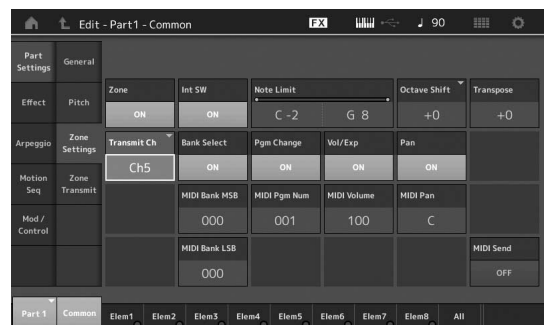
- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility.
- 2 Toque na guia [Settings] → guia [Advanced] no lado esquerdo da tela.
- 3 Toque em [Zone Master] para ativá-la.



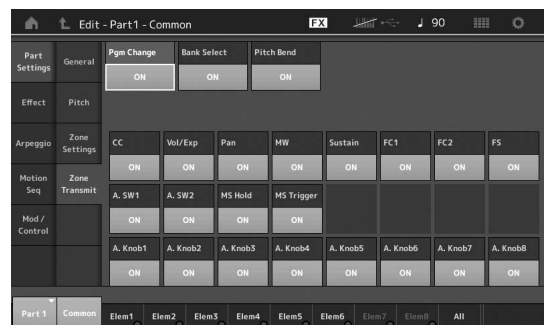
- 4 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Em seguida, faça as configurações de acordo com o teclado principal (zona) de cada apresentação.

- 1 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] para acessar o visor Performance Play.
- 2 Mova o cursor até a parte desejada da apresentação selecionada no momento e pressione o botão [EDIT] para editar a parte.
- 3 Toque na guia [Part Settings] → guia [Zone Settings] no lado esquerdo da tela.
- 4 Toque em [Zone] para ativá-la.
- 5 Defina os parâmetros relacionados à zona, como o canal de transmissão MIDI e o limite de notas.



- 6 Toque na guia [Zone Transmit] para definir as chaves de transmissão conforme desejado.



Depois de concluir essas configurações, pressione o botão [STORE] para armazenar as apresentações.

Para obter mais detalhes sobre as configurações de zona, consulte o documento PDF Manual de Referência.

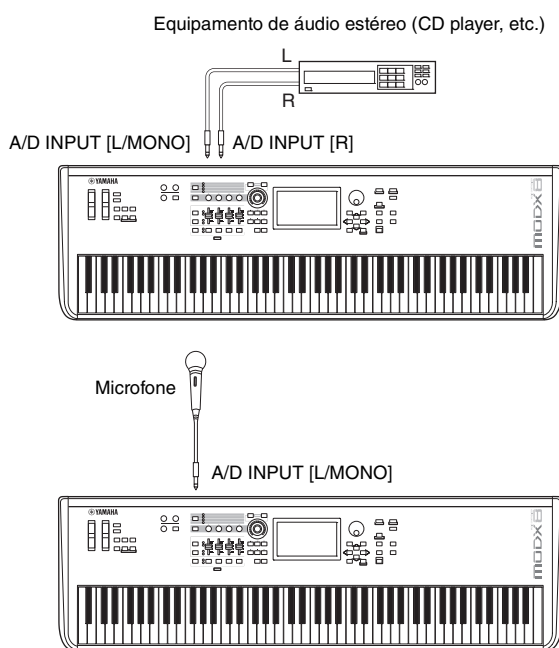
Conexão de um microfone ou equipamento de áudio

Reprodução do teclado com uma entrada de som dos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Você pode ter o som da entrada A/D (como a voz por meio de um microfone, um CD player ou um sintetizador) atribuído como uma parte de entrada de áudio. Diversos parâmetros, como volume, panorâmica e efeitos, podem ser configurados para a parte em questão, e o som é enviado com o som da apresentação no teclado.

1 Não se esqueça de desligar o instrumento e de ajustar o botão giratório A/D INPUT [GAIN] para o mínimo.

2 Conecte o equipamento de áudio ou o microfone aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] no painel traseiro.



OBSERVAÇÃO

Um microfone dinâmico padrão é recomendado. (Este instrumento não é compatível com microfones condensadores com alimentação phantom.)

3 Ligue o equipamento de áudio conectado e o MODX.

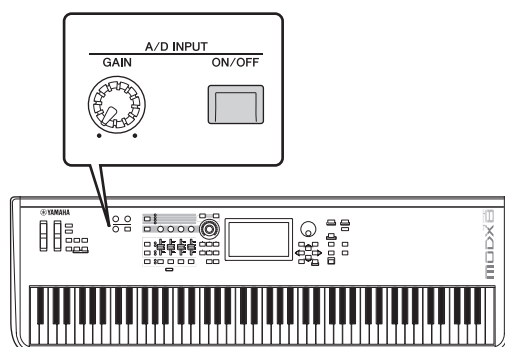
4 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [Audio I/O] no lado esquerdo da tela.

5 Ajuste o parâmetro "Mic/Line" de acordo com o equipamento específico ligado aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Ao conectar um equipamento de baixo nível de saída, como um microfone, defina esse parâmetro como "Mic". Ao conectar um equipamento de alto nível de saída (como um teclado sintetizador, CD player, player de música portátil), defina esse parâmetro como "Line".

6 Pressione o botão A/D INPUT [ON/OFF] para que a lâmpada acenda.

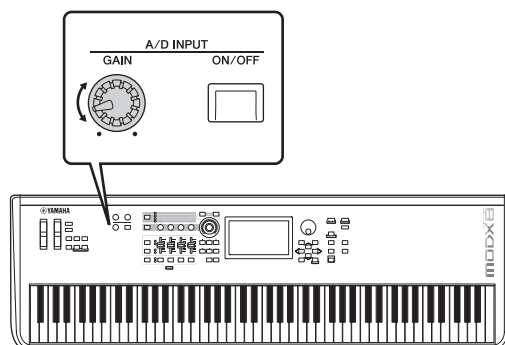
Essa configuração permite que os sinais de áudio sejam inseridos pelo dispositivo de áudio conectado.



7 Ajuste o nível de entrada usando o botão giratório [GAIN].

OBSERVAÇÃO

Ajuste o nível de entrada usando o botão giratório [GAIN] de maneira que o PEAK LED acenda brevemente apenas nos sons de entrada mais altos.



8 Pressione o botão [PERFORMANCE (HOME)] e selecione a apresentação desejada.

Toque o teclado enquanto canta ao microfone ou reproduz o equipamento de áudio.

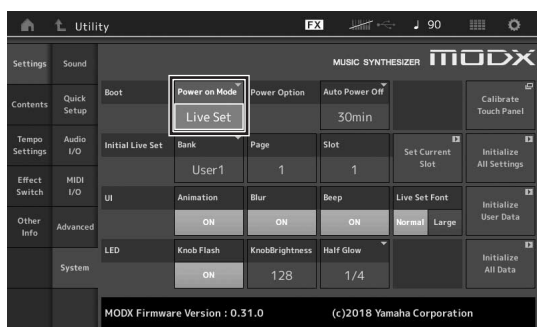
Como fazer configurações globais do sistema

Você pode definir diversos parâmetros no visor Utility. Em especial, é possível definir os parâmetros que se aplicam a todo o sistema do instrumento tocando na guia [Settings]. As alterações feitas no visor Utility são ativadas assim que você pressiona o botão [EXIT] para retornar ao visor original. Esta seção descreve algumas funções úteis relacionadas às configurações de todo o sistema.

Configuração das tarefas de ativação automática

Você pode determinar qual visor é acessado automaticamente quando a alimentação é ligada: o visor Live Set ou o visor Performance Play.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Em [Power on Mode], selecione "Live Set" (visor Live Set) e o número do compartimento ou "Perform" (visor Performance Play) como o visor de inicialização.



- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Configuração do comportamento da lâmpada do botão

É possível controlar a iluminação das lâmpadas do botão.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Defina "Half Glow" como "Off", "1/4" ou "1/2". Quando "Off" está selecionado, a função de iluminação é desligada. Quando "1/4" está selecionado, o brilho do botão na condição acesa levemente é reduzido para 25% da condição acesa totalmente. Esse nível de iluminação é indicado para ambientes escuros, como um palco. Quando "1/2" está selecionado, o brilho do botão na condição acesa levemente é reduzido para 50% da condição acesa totalmente. Esse nível de iluminação é útil em ambientes claros (como ao ar livre), quando é difícil distinguir se o botão está levemente aceso ou apagado.
- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

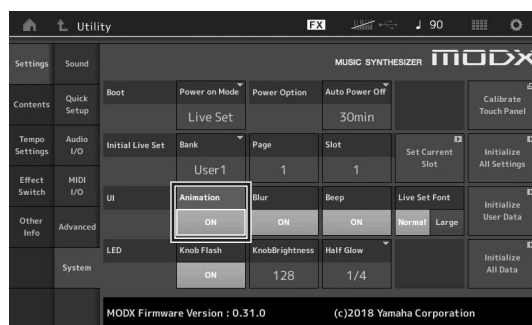
Ativação/desativação de diversas funções

É possível definir diversas funções tocando na guia [System] do visor Utility.

Ativação/desativação da animação

Para ativar/desativar a animação da transição de tela:

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Selecione "ON" ou "OFF" em "Animation" (Animação) para ativar ou desativar a animação.



- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Ativação/desativação do efeito de borrão do visor

Quando um visor é selecionado, o visor selecionado anteriormente fica borrado. Para ativar/desativar essa função:

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Defina "Blur" (Borrão) como "ON" ou "OFF" para ativar ou desativar o efeito de borrão.
- 3 Pressione o botão [EXIT]. Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Ativação/desativação do som de bipe

Para ativar/desativar o som de bipe (que confirma operações, seleção de menu/parâmetro, etc.):

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Defina "Beep" (Bipe) como "ON" ou "OFF" para ativar ou desativar o bipe.
- 3 Pressione o botão [EXIT].
Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Ativação/desativação do piscar do botão giratório Super

Na configuração padrão, o botão giratório Super pisca na batida atual. Para ativar/desativar esse piscar: Quando a função está desligada, o botão giratório Super permanece aceso continuamente.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [System].
- 2 Selecione "ON" ou "OFF" em "Knob Flash" (Piscar do botão giratório) para ativar ou desativar o piscar.

Calibração do painel sensível ao toque

A calibração do painel sensível ao toque é necessária caso, às vezes, o painel sensível ao toque aparentemente não responda ou a resposta esteja irregular.

- 1 Mantenha pressionado o botão [UTILITY] e pressione o botão PART [PART SELECT MUTE/SOLO].
O visor Utility será exibido, com [Calibrate Touch Panel] selecionado.

- 2 Pressione o botão [ENTER].

- 3 Um quadrado branco será exibido. Toque no quadrado para calibrar o painel sensível ao toque e continue nos quadrados brancos subsequentes até a operação ser concluída.

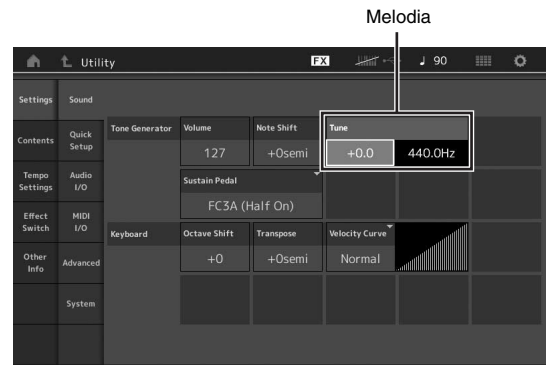
OBSERVAÇÃO

Você também pode tocar em [UTILITY] → [Settings] → [System] para acessar o visor de configuração do sistema e tocar em [Calibrate Touch Panel].

Alteração da sintonia principal

É possível ajustar a afinação do MODX. Isso é útil durante a reprodução em um conjunto de acordo com a afinação de outros instrumentos que não possam ser facilmente afinados (como um piano).

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [Sound].



- 2 Selecione "Tune" (Melodia) e altere o parâmetro usando o dial de dados.

Nesse exemplo, alteraremos o valor de "440 Hz" para "442 Hz". Como o parâmetro de melodia está ajustado em centésimos (1 centésimo = 1/100 de um semitom), o valor correspondente em hertz é mostrado à direita. Gire o dial de dados para alterar o valor para "+8.0". Use um afinador para obter a afinação mais precisa conforme necessário.

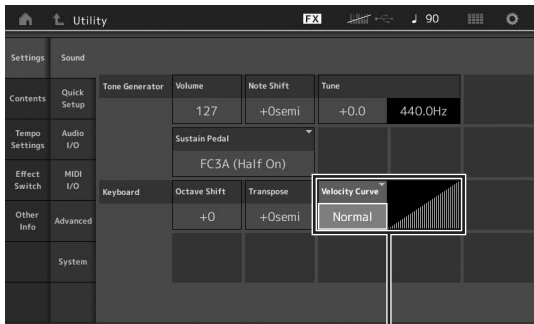
- 3 Pressione o botão [EXIT].

Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Alteração da curva de velocidade

As cinco curvas mencionadas abaixo 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 [intensidade do toque], e a linha vertical representa os valores de velocidade reais transmitidos para os geradores de tom interno/externo.)

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] → guia [Sound].



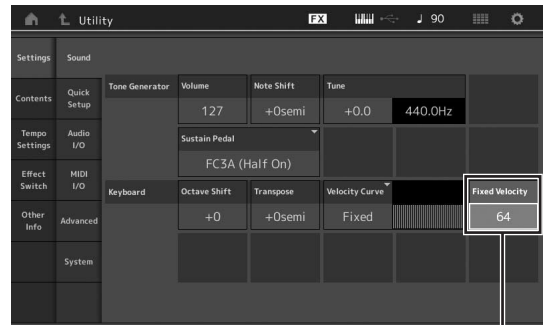
Curva de velocidade

- 2 Selecione "Velocity Curve" (Curva de velocidade) e altere a configuração da curva, conforme desejado, no menu pop-up no lado esquerdo do visor.

Normal	Esta "curva" linear produz uma correspondência de um para um entre a intensidade do toque no teclado (velocidade) e a mudança de som real.
Soft	Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais baixas.
Hard	Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais altas.
Wide	Esta 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. Assim, você pode usar essa configuração para expandir a faixa dinâmica.
Fixed	Esta configuração produz a mesma quantidade de mudança de som (definida na velocidade fixa abaixo), independentemente da força moderada.

Quando o parâmetro da curva de velocidade está definido como "Fixed"

A velocidade da nota tocada é fixada no valor definido aqui.



Configuração do valor de velocidade fixa

- 3 Pressione o botão [EXIT].

Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.

Como ligar/desligar o Local Control (Controle local)

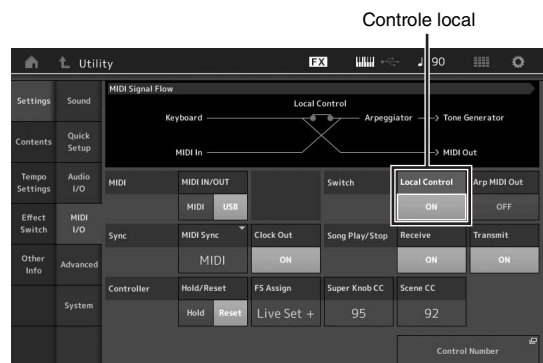
O controle local normalmente permanece ligado; porém, em alguns casos (durante o uso com um computador e um programa sequenciador), convém desligá-lo de maneira que o teclado não toque as partes internas, mas as informações MIDI apropriadas continuem sendo transmitidas por meio do terminal MIDI OUT quando as notas são tocadas no teclado. Além disso, as informações MIDI de entrada são processadas corretamente neste instrumento.

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Settings] no lado esquerdo da tela → guia [MIDI I/O].

- 2 Defina "Local Control" como "ON" ou "OFF".

- 3 Pressione o botão [EXIT].

Isso armazena a configuração e exibe o visor anterior.



Conexão de instrumentos MIDI externos

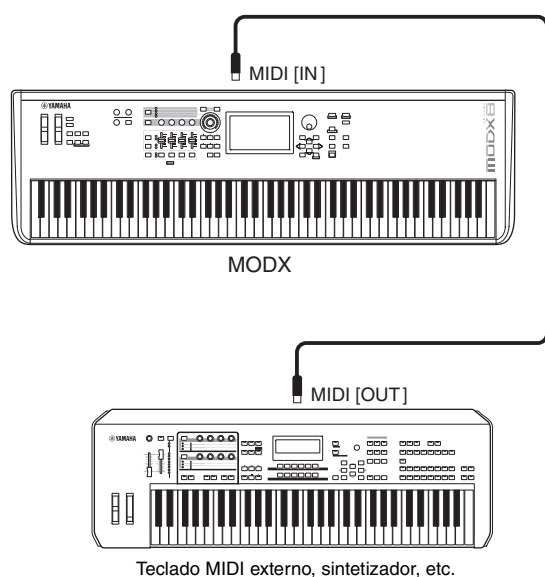
Com um cabo MIDI padrão (disponível no mercado), você pode conectar um instrumento MIDI externo e controlá-lo pelo MODX. Da mesma forma, você pode usar um dispositivo MIDI externo (como um teclado ou sequenciador) para controlar os sons no MODX. Veja abaixo diversos exemplos de conexão MIDI diferentes; use o mais semelhante à configuração desejada.

OBSERVAÇÃO

Qualquer uma das interfaces internas, terminais MIDI ou terminal [USB TO HOST] podem ser usados para transmissão/recepção de dados MIDI; no entanto, eles não podem ser usados ao mesmo tempo. Selecione qual terminal deve ser usado para transferência de dados MIDI pressionando o botão [UTILITY] → guia [Settings] → guia [MIDI I/O]. À medida que avança nas explicações deste capítulo, defina "MIDI IN/OUT" como "MIDI", pois MIDI é usado como a conexão de exemplo aqui.

Controle do MODX usando um teclado MIDI ou sintetizador externo

Use um teclado ou sintetizador externo para selecionar e reproduzir remotamente as apresentações do MODX.



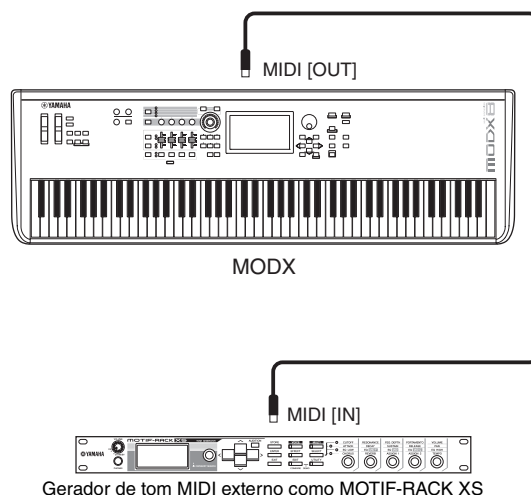
Teclado MIDI externo, sintetizador, etc.

Canais de transmissão e recepção MIDI

Verifique se o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo corresponde ao canal de recepção MIDI do MODX. Para obter detalhes de como configurar o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o Manual do Proprietário do instrumento. Quando o modo MIDI E/S está definido como "vários", cada número do canal de recepção MIDI do MODX corresponde a um número de parte individual, como canal 1 para parte 1, canal 2 para parte 2 e assim por diante. Quando o MIDI E/S está definido como "único", um único canal é usado para o recebimento de todas as partes.

Controle de um teclado MIDI ou sintetizador externo usando o MODX

Essa conexão permite reproduzir o som de um gerador de tom MIDI externo (sintetizador, módulo do gerador de tom, etc.) tocando o MODX ou reproduzindo músicas no MODX. Use essa conexão quando desejar reproduzir o som do outro instrumento, bem como o som do MODX.



Gerador de tom MIDI externo como MOTIF-RACK XS

Divisão do som entre o MODX e um gerador de tom externo por meio do canal MIDI

Usando a conexão de exemplo mostrada acima, você pode tocar os dois instrumentos e fazer com que eles reproduzam partes diferentes separadamente. Por exemplo, você pode fazer com que a apresentação no teclado reproduza o instrumento externo enquanto a música/padrão reproduza os sons do MODX. Para usar esse recurso, você deve definir o canal de transmissão do MODX e o canal de recepção do gerador de tom externo como o mesmo número de canal. Cada número de canal de transmissão MIDI do MODX corresponde ao número de cada parte, como canal 1 para parte 1 ou canal 2 para parte 2. Porém, você pode escolher o canal de transmissão desejado seguindo as etapas abaixo. Pressione [UTILITY] → [Settings] → [Advanced] e defina "Zone Master" como "ON". Para editar a parte, toque em [Part Settings] → [Zone Settings] para acessar o visor de configuração da zona. Verifique o canal de transmissão MIDI em "Zone Transmit" e altere esse parâmetro, se necessário. Quando você quiser reproduzir somente o gerador de tom externo, diminua o volume principal do MODX ou defina "Local Control" como "off" por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] para acessar o visor de configuração MIDI e defina "Local Control" como "off". Para obter mais informações sobre como definir o canal de recepção MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o Manual do Proprietário do instrumento MIDI específico.

Uso de um computador conectado

Ao conectar o MODX ao computador, você pode usar um software sequenciador ou DAW no computador para criar as próprias músicas originais.

OBSERVAÇÃO

O acrônimo DAW (digital audio workstation, estação de trabalho de áudio digital) se refere a um software de música para gravação, edição e mixagem de dados de áudio e MIDI. Os principais aplicativos DAW são Steinberg Cubase, Ableton Live e Apple Logic.

Conexão a um computador

São necessários um cabo USB e o Yamaha Steinberg USB Driver para conectar o MODX ao computador. Siga as instruções abaixo. Os dados de áudio e MIDI podem ser transmitidos por meio de um cabo USB.

1 Baixe o Yamaha Steinberg USB Driver mais recente em nosso site.

Depois de clicar no botão Download, extraia o arquivo compactado.

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

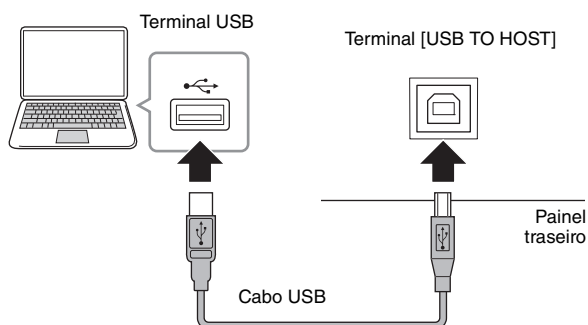
Depois de acessar o site de suporte e de clicar em "Firmware/Software", insira o nome apropriado do modelo.

OBSERVAÇÃO

- As informações sobre requisitos do sistema também estão disponíveis no site acima.
- O Yamaha Steinberg USB Driver pode ser revisado e atualizado sem aviso prévio. Verifique e baixe a versão mais recente no site acima.

2 Instale o Yamaha Steinberg USB Driver no computador.

Para obter instruções sobre a instalação, consulte o Guia de Instalação on-line incluído no pacote de arquivos baixado. Ao conectar este instrumento a um computador, conecte o cabo USB ao terminal [USB TO HOST] do instrumento e ao terminal USB do computador conforme mostrado abaixo.

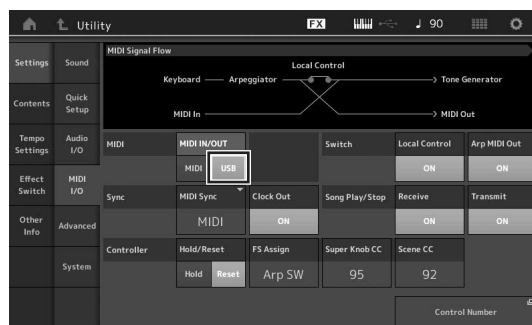


3 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility.

4 Toque na guia [Settings] → [MIDI I/O] no lado esquerdo do visor.

5 Defina "MIDI IN/OUT" como "USB".

Verifique se o terminal [USB TO HOST] do instrumento está ativado.



6 Defina as configurações de entrada e de saída dos dados de áudio conforme desejado para atender às preferências pessoais.

A alteração pode ser feita em [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O].

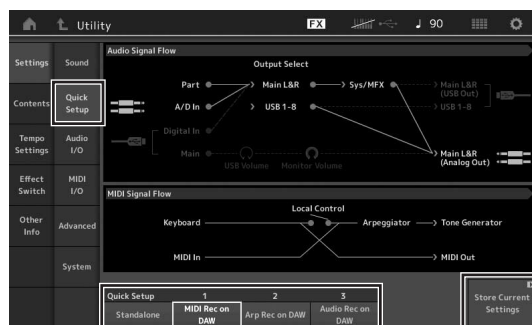
Usar a função Quick Setup para alterar os parâmetros relacionados aos dados de áudio e MIDI permite reconfigurar instantaneamente o MODX para aplicativos relacionados ao computador/sequenciador diferentes simplesmente acessando as predefinições especialmente programadas.

Para isso, toque na guia [Settings] → [Quick Setup] no lado esquerdo do visor para acessar o visor Quick Setup.

Toque em [Store Current Settings] para armazenar a configuração desejada em qualquer um dos Quick Setups de 1 a 3.

OBSERVAÇÃO

Para obter mais detalhes sobre os parâmetros disponíveis para a configuração com a função Quick Setup, consulte o documento PDF Manual de Referência.



Quick Setups de 1 a 3

Precauções ao usar o terminal [USB TO HOST]

Ao conectar o computador ao terminal [USB TO HOST], observe os seguintes pontos para evitar o congelamento do computador, bem como danos ou perda de dados.

AVISO

- **Use um cabo USB do tipo AB. Cabos USB 3.0 não podem ser usados.**
- **Siga o procedimento abaixo antes de ligar/desligar o instrumento ou de conectar o cabo USB ao terminal [USB TO HOST] ou de desconectar o cabo do terminal.**
 - Saia de todos os software aplicativos abertos no computador.
 - Verifique se os dados não estão sendo transmitidos pelo instrumento. (Os dados são transmitidos apenas quando você toca notas no teclado ou reproduz uma música.)
- **Enquanto o computador estiver conectado ao instrumento, aguarde seis segundos ou mais entre estas operações: (1) desligar e religar o instrumento ou (2) conectar/desconectar alternadamente o cabo USB.**

Caso o computador ou o instrumento congele, reinicie o software aplicativo ou o sistema operacional do computador ou desligue e religue o instrumento.

Canais MIDI e portas MIDI

Dados MIDI são atribuídos a um dentre 16 canais, e este sintetizador é capaz de tocar 16 partes separadas simultaneamente por meio dos 16 canais MIDI. Porém, o limite de dezesseis canais pode ser superado com o uso de "portas" MIDI separadas, cada uma compatível com dezesseis canais. Embora um único cabo MIDI esteja equipado para lidar com dados de até dezesseis canais ao mesmo tempo, uma conexão USB é capaz de lidar com muito mais — graças ao uso de portas MIDI. Cada porta MIDI pode lidar com dezesseis canais, e a conexão USB permite até oito portas, o que possibilita usar até 128 canais (8 portas x 16 canais) no computador.

Ao conectar o instrumento a um computador usando um cabo USB, as portas MIDI são definidas da seguinte maneira:

Porta 1

O bloco gerador de tom do instrumento pode reconhecer e usar apenas essa porta. Ao tocar o MODX como um gerador de tom do computador ou do instrumento MIDI externo, você deve definir a porta MIDI como 1 no computador ou dispositivo MIDI conectado.

Porta 3

Essa porta é usada como a porta MIDI Thru. Os dados MIDI recebidos pela Porta 3 por meio do terminal [USB TO HOST] serão retransmitidos para um dispositivo MIDI externo por meio do terminal MIDI [OUT].

Os dados MIDI recebidos pela Porta 3 por meio do terminal MIDI [IN] serão retransmitidos para um dispositivo externo (computador, etc.) por meio do terminal [USB TO HOST]. Ao usar uma conexão USB, correlacione a porta de transmissão MIDI e a porta de recepção MIDI, bem como o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI. Defina a porta MIDI do dispositivo externo conectado ao instrumento de acordo com as informações acima.

Canais de áudio

Os sinais de áudio do MODX podem ser reproduzidos pelo terminal [USB TO HOST] e pelos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

Ao conectar o instrumento a um computador, use o terminal [USB TO HOST]. Nesse caso, estão disponíveis até 10 canais de áudio (5 canais estéreo). As atribuições de saída do canal são feitas da seguinte forma: [EDIT] → [Part Settings] → "Part Output" no visor [General].

Os sinais de áudio do MODX podem ser inseridos pelo terminal [USB TO HOST] e pelos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Até quatro canais (dois canais estéreo) de áudio podem ser inseridos no terminal [USB TO HOST]. Defina o nível de saída no visor Mixing ou no visor de edição da apresentação. Os sinais são reproduzidos pelos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R] (dois canais). Além disso, até dois canais de áudio (um canal estéreo) podem ser inseridos nos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R]. O sinal é enviado para a parte de entrada A/D do MODX. Para obter mais detalhes, consulte o documento PDF Manual de Referência.

Criação de uma música com um computador

Ao usar o MODX com o software de DAW em um computador conectado ao MODX, você pode aproveitar as funções e os aplicativos abaixo.

- Gravação MIDI e gravação de áudio da apresentação do MODX no software de DAW.
- Reprodução de uma música pelo software de DAW usando o gerador de tom do MODX.

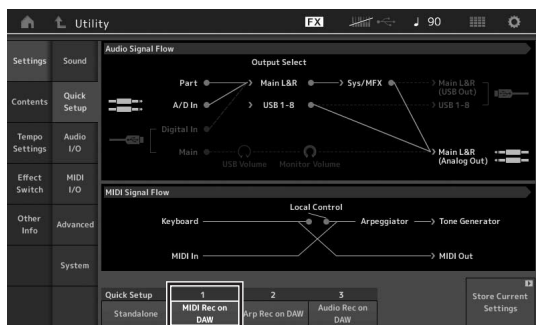
Esta seção contém uma visão geral de como usar o software de DAW no computador com o MODX após a conexão (página 55).

Gravação da apresentação do MODX no computador como dados MIDI (sem reprodução de arpejo gravada)

Nesse método, você grava a apresentação no MODX em DAW simplesmente como dados MIDI. A reprodução de arpejo não pode ser gravada.

Instalação do MODX

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility.
- 2 Toque na guia [Settings] → [Quick Setup] no lado esquerdo do visor para acessar o visor Quick Setup.
- 3 Selecione "1 (MIDI Rec on DAW)" de "Quick Setup".

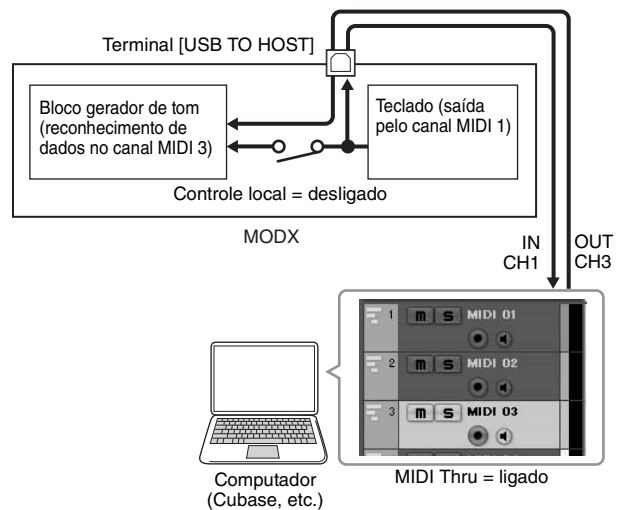


- 4 Pressione o botão [EXIT] para selecionar a apresentação que você deseja gravar.

Instalação do software de DAW

- 1 Defina MIDI Thru como "on" no software de DAW.

Com a definição de MIDI Thru como "on", os dados MIDI gerados quando se toca o teclado e transmitidos para o computador retornarão ao MODX. Conforme mostrado no exemplo abaixo, os dados MIDI transmitidos do MODX e depois gravados no computador por meio do canal MIDI 1 retornarão do computador para o MODX por meio do canal MIDI 3 de acordo com a configuração da faixa de gravação. Assim, o gerador de tom do MODX reproduzirá o som dos dados MIDI gerados quando se toca o teclado como os dados MIDI do canal 3.



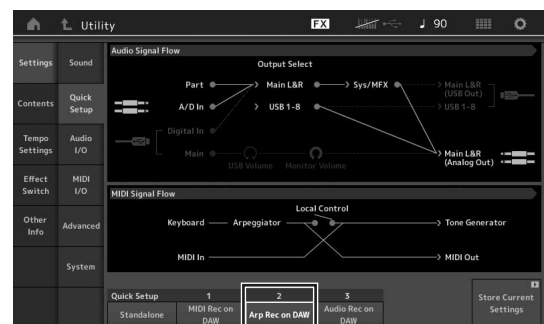
- 2 Grave a apresentação do MODX no software de DAW.

Gravação da apresentação do MODX no computador como dados MIDI (com reprodução de arpejo gravada)

Nesse método, você pode gravar a reprodução de arpejo no MODX em DAW como dados MIDI.

Instalação do MODX

- 1 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility.
- 2 Toque na guia [Settings] → [Quick Setup] no lado esquerdo do visor para acessar o visor Quick Setup.
- 3 Selecione "2 (Arp Rec on DAW)" de "Quick Setup".



- 4 Pressione o botão [EXIT] para selecionar a apresentação que você deseja gravar.

Instalação do software de DAW

Siga as mesmas operações em "Gravação da apresentação do MODX no computador como dados MIDI (sem reprodução de arpejo gravada)".

Reprodução de música em um computador usando o MODX como gerador de tom

As instruções abaixo mostram como usar este instrumento como um gerador de tom MIDI. Nesse caso, os dados da sequência MIDI real são transmitidos pelo software de DAW no computador, o que permite aproveitar os sons dinâmicos do MODX, ao mesmo tempo em que isso oferece o benefício adicional de economizar capacidade de processamento no computador ao evitar o uso de sintetizadores de software.

Instalação do MODX

- 1 Selecione a apresentação a ser editada.**
- 2 Toque na guia [Mixing] no visor Performance Play para acessar o visor Mixing.**
- 3 Configure a mixagem das partes de 1 a 16 conforme necessário.**

Instalação do software de DAW

- 1 Defina a porta de saída MIDI das faixas para tocar o MODX na porta 1 do MODX.**
- 2 Insira os dados MIDI para cada faixa do software de DAW no computador.**

As configurações do gerador de tom da parte correspondente à faixa MIDI serão definidas no visor Mixing no MODX.

LEMBRETE

Como salvar/carregar dados

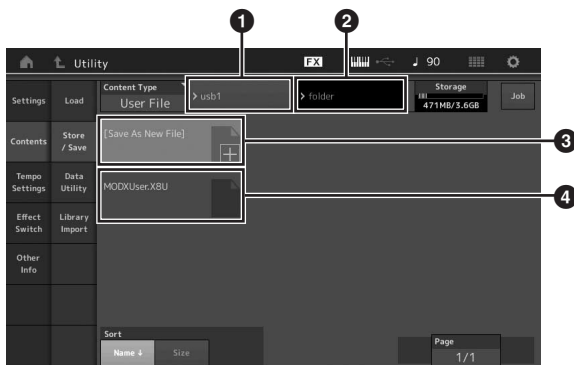
O visor Utility fornece ferramentas para transferir toda a configuração do sistema e os dados (como apresentações e Live Sets) entre o MODX e uma unidade flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE]. Esta seção explica como salvar/carregar todos os dados da memória do usuário deste instrumento como um arquivo "User".

Como salvar as configurações do instrumento em uma unidade flash USB

- 1 Conecte uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] do instrumento.
- 2 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Contents] → guia [Store/Save] no lado esquerdo do visor.
- 3 Defina "Content Type" como "User File".



- 4 Selecione o diretório desejado da unidade flash USB.



- 1 Pasta pai
- 2 Pasta de destino de armazenamento na unidade flash USB
- 3 Novo destino de armazenamento
- 4 Arquivos existentes

- 5 Toque em "+" em [Save As New File].

OBSERVAÇÃO

Para substituir o arquivo existente, toque no nome do arquivo.

- 6 O visor Text Input será exibido. Insira o nome do arquivo a ser armazenado.

Para obter instruções detalhadas de como inserir um nome, consulte "Nomeação (inserindo caracteres)" em "Operação básica e visores" (página 21).

- 7 Toque em [Done] no visor de inserção de texto para executar efetivamente a operação de armazenamento.

OBSERVAÇÃO

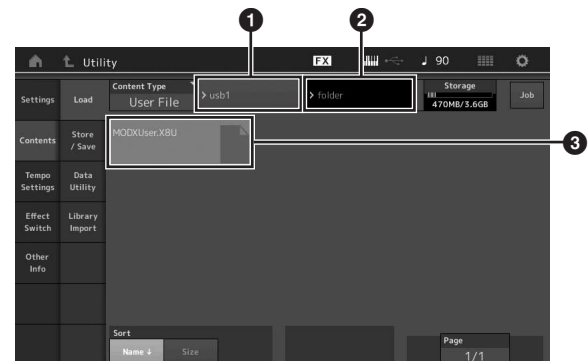
Para substituir o arquivo existente, selecione "YES" no visor que solicita a confirmação.

Como carregar configurações de uma unidade flash USB

AVISO

A operação de carregamento substitui os dados existentes no instrumento. Os dados importantes devem ser sempre salvos em uma unidade flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE].

- 1 Conecte uma unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE] do instrumento.
- 2 Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor Utility e toque na guia [Contents] → guia [Load] no lado esquerdo do visor.
- 3 Defina "Content Type" como "User File".
- 4 Selecione a pasta desejada da unidade flash USB.
- 5 Selecione o arquivo (extensão: .X8U) da memória para executar a operação de carregamento.



- 1 Unidade flash USB fonte
- 2 Pasta fonte na unidade flash USB
- 3 Arquivos existentes

Precauções ao usar o terminal [USB TO DEVICE]

Este instrumento apresenta um terminal [USB TO DEVICE] integrado. Ao conectar um dispositivo USB ao terminal, manuseie-o com cuidado. Siga as precauções importantes abaixo.

OBSERVAÇÃO

Para obter mais informações sobre como manusear dispositivos USB, consulte o Manual do Proprietário do dispositivo.

Dispositivos USB compatíveis

- Unidade flash USB

Outros dispositivos USB, como hub USB e teclado ou mouse de computador, não podem ser usados.

O instrumento não é necessariamente compatível com todos os dispositivos USB disponíveis comercialmente. A Yamaha não pode garantir a operação dos dispositivos USB que você adquire. Antes de comprar um dispositivo USB para usar com o instrumento, acesse esta página da Web:

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

Depois de acessar o site de suporte e de clicar em "Documentos", insira o nome adequado do modelo.

Ainda que dispositivos de USB 1.1 a 3.0 possam ser usados neste instrumento, o tempo para salvar ou carregar no dispositivo USB pode ser diferente dependendo do tipo de dados ou do status do instrumento.

AVISO

A classificação do terminal USB TO DEVICE é de, no máximo, 5 V/ 500 mA. Não conecte dispositivos USB com uma classificação superior a essa, pois isso pode danificar o instrumento.

Conexão de um dispositivo USB

Ao conectar um dispositivo USB ao terminal [USB TO DEVICE], verifique se o conector no dispositivo é apropriado e se ele está conectado na direção correta.

AVISO

- Evite conectar ou desconectar o dispositivo USB durante a reprodução/gravação, operações de gerenciamento de arquivos (como salvar, copiar, excluir e formatar) ou o acesso ao dispositivo USB. Deixar de fazer isso pode causar o "congelamento" da operação do instrumento ou danos ao dispositivo USB e aos dados.
- Ao conectar e desconectar o dispositivo USB (e vice-versa), aguarde alguns segundos entre as duas operações.

Uso de unidades flash USB

Ao conectar o instrumento a uma unidade flash USB, você pode salvar os dados criados no dispositivo conectado, além de ler os dados do dispositivo conectado.

Número máximo de unidades flash USB que podem ser usadas

Somente uma unidade flash USB pode ser conectada ao terminal [USB TO DEVICE].

Formatação da unidade flash USB

Você deve formatar a unidade flash USB apenas com este instrumento (página 61). Uma unidade flash USB formatada em outro dispositivo talvez não funcione corretamente.

AVISO

A operação de formatação substitui todos os dados existentes. Verifique se a unidade flash USB que está sendo formatada não contém dados importantes.

OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes de como formatar a unidade flash USB, consulte o documento em PDF Manual de Referência.

Para proteger os dados (proteção contra gravação)

Para impedir que dados importantes sejam apagados acidentalmente, aplique a proteção contra gravação fornecida em toda unidade flash USB. Caso você esteja salvando dados na unidade flash USB, desative a proteção contra gravação.

Desligamento do instrumento

Ao desligar o instrumento, verifique se ele NÃO está acessando a unidade flash USB para reprodução/gravação ou gerenciamento de arquivos (por exemplo, durante as operações de salvar, copiar, excluir e formatar). Deixar de fazer isso pode danificar a unidade flash USB e os dados.

Lista de funções de Shift

Algumas das funções e operações importantes do instrumento podem ser realizadas usando atalhos práticos do controle do painel.

Basta manter pressionado o botão [SHIFT] e pressionar o botão indicado (conforme descrito abaixo).

Operação	Função
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	Armazena a atribuição de 1 a 8 vinculada a botões giratórios em Valor 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	Armazena a atribuição de 1 a 8 vinculada a botões giratórios em Valor 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Diminui o valor de transposição em 1.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Aumenta o valor de transposição em 1.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Redefine o valor de transposição como 0.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Diminui o valor do parâmetro selecionado em 10. No visor Live Set, esta operação acessa a página anterior.
[SHIFT] + [INC/YES]	Aumenta o valor do parâmetro selecionado em 10. No visor Live Set, esta operação acessa a próxima página.
[SHIFT] + [ENTER]	Acessa o visor Tempo Settings.
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Acessa o visor de visão geral.
[SHIFT] + [LIVE SET]	Acessa o visor Live Set Register.
[SHIFT] + [UTILITY]	Acessa o visor Quick Setup.
[SHIFT] + [CATEGORY]	Acessa o visor Part Category Search da parte selecionada no momento.
[SHIFT] + Seleção do controle deslizante [1 – 4] [5 – 8]	Seleciona a parte 9 ou a parte 13 quando o botão [PART]/[ELEMENT/OPERATOR] de função do controle deslizante está definido como "PART".
[SHIFT] + [EDIT]	Abre a caixa de diálogo de cópia/troca.
[SHIFT] + SCENE [1] – [8]	Armazena SCENE 1 – 8 em botões SCENE [1] – [8].
[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO]	Acessa o visor de configuração da calibração do painel sensível ao toque.

Mensagens no visor

Indicação no LCD	Descrição
** will be deleted.	Esta mensagem é exibida quando a operação especificada que você está prestes a executar causará a exclusão dos dados especificados.
** will be overwritten.	Esta mensagem é exibida quando um arquivo/pasta com o mesmo nome daquele que você deseja salvar já existe.
Activate the source controller to assign.	Você pode atribuir o parâmetro ao controlador que está prestes a ativar.
Advanced settings will be initialized.	Todas as configurações na guia [Advanced] serão inicializadas.
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Todos os dados e bibliotecas serão inicializados. Dados do usuário não salvos serão perdidos.
All data is initialized upon power-on.	Todos os dados são inicializados na ativação.
All settings will be initialized. User data is kept.	Todas as configurações serão inicializadas. Os dados do usuário são mantidos.
All sound will be stopped during optimization.	Esta mensagem é exibida antes da memória interna ser restaurada. Todos os sons serão interrompidos durante a otimização.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Todos os dados do usuário serão inicializados. Dados do usuário não salvos serão perdidos.
Are you sure?	Confirma se você deseja ou não executar uma determinada operação.
Arpeggio full.	Aparece quando não há mais chaves da parte de arpejo a serem ativadas.
Assignable Knob Full.	Aparece quando todos os botões giratórios atribuíveis estão em uso e nenhuma outra configuração de botão giratório Super pode ser adicionada.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	A unidade flash USB está cheia, e não é possível salvar mais dados de gravação de áudio. Use uma unidade flash USB nova ou libere espaço apagando dados indesejados da unidade flash USB.
Auto power off disabled.	Esta mensagem é exibida antes do desligamento automático ser desativado.
Bulk data protected.	Os dados em massa não podem ser recebidos por causa da configuração.
Can't process.	O MODX não pode processar uma operação solicitada.
Completed.	As tarefas de carregamento, gravação, formatação ou outra especificada foram concluídas.
Connecting to USB device...	Reconhecendo a unidade flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE].
Control Assign Full.	Todas as atribuições de controle estão em uso.
Copy protected.	Você tentou exportar ou salvar uma fonte de áudio digital protegida contra cópia.
Current user data will be overwritten by **.	Esta mensagem é exibida ao salvar um arquivo, e dados do usuário com esse nome já existem.
Data memory full.	A memória interna está cheia, impedindo o armazenamento dos dados gravados na biblioteca.
Device number is off.	Os dados em massa não podem ser transmitidos/recebidos porque o número do dispositivo está desativado.
Device number mismatch.	Os dados em massa não podem ser transmitidos/recebidos porque os números do dispositivo não coincidem.
File is not found.	O arquivo especificado não foi encontrado durante uma operação de carregamento.
File or folder already exists.	Um arquivo/pasta com o mesmo nome do arquivo que você deseja salvar já existe.
File or folder path is too long.	O arquivo ou a pasta que você tentou acessar não pode ser acessado porque a quantidade máxima de caracteres indicando o caminho foi excedida.
Folder is not empty.	Você tentou excluir uma pasta que contém dados.
Illegal bulk data.	Ocorreu um erro durante o recebimento da mensagem de dados em massa ou de solicitação em massa.
Illegal file name.	O nome do arquivo especificado é inválido. Insira outro nome.
Illegal file.	O arquivo especificado é inutilizável por este sintetizador ou não pode ser carregado.

Indicação no LCD	Descrição
Keybank full.	O número máximo geral de bancos de tecla foi excedido durante a execução de uma operação de carregamento.
Library full.	O número máximo geral de bibliotecas foi excedido durante a execução das operações relacionadas.
MIDI buffer full.	Falha no processamento dos dados MIDI porque muitos dados foram recebidos de uma só vez.
MIDI checksum error.	Ocorreu um erro durante o recebimento de dados em massa.
Modified: Common AsgnKnob?	Aparece quando as configurações de atribuição de controle de Common/Audio Edit são automaticamente adicionadas ou modificadas quando você adiciona ou modifica as configurações dos botões giratórios atribuíveis associados ao botão giratório Super no visor Control Assign para a edição da parte.
No data.	Esta mensagem é exibida quando a faixa selecionada ou o intervalo não contém dados. Selecione uma faixa ou intervalo apropriado.
No read/write authority to the file.	Indica que você não tem a autoridade para ler/gravar no arquivo.
Now initializing all data...	Indica que este sintetizador está restaurando as configurações de fábrica.
Now initializing...	Indica que os dados especificados estão sendo inicializados.
Now loading...	Indica que um arquivo está sendo carregado.
Now receiving MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está recebendo dados MIDI em massa.
Now saving...	Indica que um arquivo está sendo salvo.
Now transmitting MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está transmitindo dados MIDI em massa.
Part Full.	Todas as partes estão em uso.
Please connect USB device.	Conecte o dispositivo USB ao terminal [USB TO DEVICE] para gravação de áudio.
Please keep power on.	Os dados estão sendo gravados na Flash ROM. Jamais desligue o equipamento enquanto os dados estão sendo gravados na Flash ROM. Desligar a alimentação enquanto esta mensagem é mostrada resulta em perda de todos os dados do usuário e pode fazer o sistema congelar (por causa dos danos aos dados na Flash ROM). Isso também pode resultar na impossibilidade do MODX iniciar corretamente na próxima vez em que o equipamento for ligado.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Reinicie o sintetizador para ativar a alteração das configurações de entrada/saída para dados de áudio.
Please reboot to maintain internal memory.	Reinicie o sintetizador para restaurar a memória interna.
Please stop audio play/rec.	A operação que você tentou executar não pode ser desfeita durante a gravação ou a reprodução do áudio.
Please stop sequencer.	A operação que você tentou executar não pode ser desfeita durante a reprodução da música.
Please wait...	Indica que o sintetizador está executando a operação especificada.
Recall latest edits.	Se estiver editando uma apresentação e selecionar uma apresentação diferente sem armazenar a editada, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar a chamada para restaurar a apresentação com as últimas edições intactas.
Redo last recording.	Confirma se você deseja ou não refazer a operação que desfez.
Sample is protected.	Os dados da amostra não podem ser substituídos.
Sample is too long.	O tamanho da amostra é muito grande, e a operação de carregamento não pode ser executada.
Sample memory full.	A memória da amostra está cheia, e as operações de carregamento não podem ser executadas.
Scene stored.	A cena foi armazenada em um dos botões [SCENE].
Song data overload.	O tamanho da música é muito grande para reprodução.
Song full.	O número máximo geral de músicas foi excedido durante a execução das operações relacionadas.
Touch the white square.	Esta mensagem é exibida quando você precisa tocar no retângulo branco exibido durante a calibração do painel sensível ao toque.

Indicação no LCD	Descrição
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Quando [Memory] (Chave de memória) é ligada para a função, as informações da função correspondente são memorizadas automaticamente no botão [SCENE] selecionado no momento.
Undo last recording.	Confirma se você deseja ou não desfazer a gravação mais recente.
Unsupported USB device.	Esta mensagem é exibida quando um dispositivo USB incompatível é conectado.
USB connection terminated.	Ocorreu uma interrupção na conexão com a unidade flash USB devido à uma corrente elétrica anormal. Desconecte a unidade flash USB do terminal [USB TO DEVICE] e pressione qualquer botão do painel.
USB device is full.	A unidade flash USB está cheia. Não é mais possível salvar dados. Use uma unidade flash USB nova ou libere espaço apagando dados indesejados do dispositivo de armazenamento.
USB device is write-protected.	Esta mensagem é exibida quando você tenta gravar dados em uma unidade flash USB protegida.
USB device read/write error.	Ocorreu um erro durante a leitura ou a gravação em uma unidade flash USB.
USB device will be formatted.	Esta mensagem é exibida antes do dispositivo USB ser formatado.
Waveform full.	O número máximo geral de formas de onda foi excedido durante a execução das operações relacionadas.

Solução de problemas

Sem som? Som errado? Quando um problema assim ocorre, verifique os pontos a seguir antes de pressupor que o produto esteja com defeito. Muitos problemas podem ser resolvidos ao executar a inicialização de dados (página 19) após o backup dos dados em uma unidade flash USB (página 60). Caso o problema persista, consulte o seu revendedor Yamaha.

O painel sensível ao toque não responde corretamente.

- O ponto tocado no painel sensível ao toque está alinhado corretamente com o item de destino no visor abaixo?
Calibre o painel sensível ao toque.

[UTILITY] + [PART SELECT MUTE/SOLO] → [ENTER]

[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Calibrate Touch Panel]

Sem som.

- Todos os controles deslizantes estão ajustados em níveis apropriados (diferente de zero ou mínimo)?
- O MODX está conectado corretamente ao equipamento externo (por exemplo, amplificador, alto-falante, fones de ouvido) por meio dos cabos de áudio?
Como o MODX não tem alto-falantes embutidos, você precisará de um sistema de áudio externo ou um conjunto de fones de ouvido estéreo para monitorá-lo corretamente (página 18).
- Este sintetizador e todos os equipamentos externos conectados a ele estão ligados?
- Você fez todas as configurações de nível apropriadas — inclusive o volume principal neste sintetizador e as configurações de volume em todos os equipamentos externos conectados?
Quando o controlador de pedal está ligado ao conector [FOOT CONTROLLER], pressione o controlador de pedal.
- O parâmetro em Local Control está definido como desligado?
Quando o parâmetro Controle local está definido como desligado, nenhum som é produzido, mesmo que você toque o teclado.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → "Local Control"

- Há uma parte vazia selecionada?
Em caso afirmativo, atribua um som à parte ou selecione outra parte.
- A chave Mudo de cada parte está ligada?
Quando a chave Mudo está ligada, nenhum som é produzido, mesmo que você toque o teclado.
[PERFORMANCE (HOME)] → Part "Mute"
[PART SELECT MUTE/SOLO] → "Mute" → Seleção da parte
- O controle do teclado de cada parte está desligado?
[PERFORMANCE (HOME)] → Part "Kbd Ctrl"
- O parâmetro "Arp Play Only" de cada parte está ligado?
Quando esse parâmetro está ligado, a parte correspondente produz som somente por meio da reprodução de arpejo.
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte → [EDIT] → [Part Settings] → [General] → "Arp Play Only"
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte → [EDIT] → [Arpeggio] → [Common] → "Arp Play Only"
- As configurações de volume ou expressão MIDI estão muito baixas quando o controlador externo é usado?
- As configurações de efeito e filtro são apropriadas?
Caso você esteja usando um filtro, altere a frequência de corte. Algumas configurações de corte podem filtrar todo o som.
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect]
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte → [EDIT] → [Effect]
- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte → [EDIT] → Seleção do elemento/tecla → [Filter]
- No caso da parte normal (FM-X)
[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte → [EDIT] → Seleção do operador → [Pitch/Filter]
- "Vocoder" está selecionado como o tipo de efeito de inserção da parte?
Em caso afirmativo, defina os parâmetros relacionados aos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] como os valores apropriados e toque o teclado enquanto insere a voz no microfone conectado ao MODX. Verifique se o botão giratório A/D INPUT [GAIN] no painel traseiro está ou não ajustado na posição mínima.
[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Routing]

- As configurações de volume ou expressão estão muito baixas?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Volume"

[EDIT] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General] → "Dry Level"

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] → "Level"

- As configurações de parâmetro, como Chave de elemento, Limite de notas, Limite de velocidade e Deslocamento de velocidade, são apropriadas?

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Osc/Tune]

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General]

- A chave Mudo de cada elemento/operador está ligada?

[EDIT] → Seleção da parte → Chave Mudo de cada elemento/operador

- No caso da parte normal (FM-X), o nível da portadora deve ser definido como "0"?

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] → "Level"

- O parâmetro de saída de cada parte está desligado?

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General] → "Part Output"

Sem som pelos conectores A/D INPUT.

- A chave do microfone está ligada?

- Verifique o tipo de microfone. Use um microfone dinâmico.

- O cabo entre o microfone ou o equipamento de áudio e este instrumento está conectado corretamente?

- O botão giratório A/D INPUT [GAIN] está ajustado no mínimo?

- O botão A/D INPUT [ON/OFF] está ligado?

- Verifique se o status da conexão do A/D INPUT [L/MONO]/[R] corresponde ao parâmetro "Mono/Stereo".

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Input Mode"

- Verifique se o parâmetro "Mic/Line" está definido como o valor apropriado.

Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um microfone) está baixo, ajuste esse parâmetro em "Mic".

Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um teclado do sintetizador ou um CD player) está alto, ajuste esse parâmetro em "Line".

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input"

- As configurações de volume da parte de entrada A/D estão muito baixas?

[EDIT] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Volume"

- As configurações de efeito são apropriadas?

[EDIT] → [Audio In] → [Routing]

- A configuração de saída da parte de entrada A/D está definida corretamente?

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → Output

- Verifique se o efeito do Vocoder está selecionado.

Quando o Vocoder está selecionado como o efeito de inserção para a parte atual, a entrada do sinal de áudio pelos conectores A/D INPUT [L/MONO]/[R] talvez não produza som, dependendo das configurações de parâmetro.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Routing]

A reprodução continua sem parar.

- Quando o botão [ARP ON/OFF] está ligado, pressione-o para desligá-lo.
- No visor Song, pressione o botão [■] (Parar).
- Quando o som de efeito como atraso continua, verifique a configuração de efeito ou selecione a apresentação novamente.
- Quando o som do clique continua, verifique a configuração do parâmetro a seguir. Defina esse parâmetro para algo diferente de "always" (sempre), pois essa configuração sempre reproduz o som do clique, independentemente do status do sequenciador.

[UTILITY] → [Tempo Settings] → Click "Mode"

Som distorcido.

- As configurações de efeito são apropriadas?
O uso de um efeito em determinadas configurações pode produzir uma distorção.

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect]

- As configurações de filtro são apropriadas?
Configurações de ressonância do filtro excessivamente altas podem causar distorção.

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Filter]

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Pitch/Filter]

- Algum dos parâmetros de volume a seguir está definido alto a ponto de ocorrer um corte?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Volume"

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "Output"

[EDIT] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Level] → "Level"

O som está cortado.

- Todo o som (por meio da reprodução no teclado e de música/padrão/arpejo) excede a polifonia máxima (128 para AWM2 e 64 para FM-X) do MODX?

Somente o som de uma nota é reproduzido por vez.

- Quando essa situação ocorre, o parâmetro Mono/Poly no modo atual está ajustado em "mono".
Caso você queira tocar acordes, configure esse parâmetro como "poly".

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [General] → "Mono/Poly"

A afinação ou os intervalos estão errados.

- O parâmetro Sintonia principal de cada parte está ajustado em um valor diferente de "0"?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Tune"

- O parâmetro Mudança de nota de cada parte está ajustado em um valor diferente de "0"?

- No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Detune"

- No caso da parte normal (FM-X)

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Detune"

- Quando a parte produz uma afinação errada, o sistema de afinação apropriado está selecionado no parâmetro Microafinação?
 - No caso da parte normal (AWM2)
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Part Settings] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"
 - No caso da parte normal (FM-X)
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"
- Quando a parte produz uma afinação errada, a profundidade de modulação da afinação LFO está muito alta?
 - No caso da parte normal (AWM2)
 - [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento → [Element LFO] → "Pitch Mod"
 - No caso da parte normal (FM-X)
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → "Pitch Modulation"
- Quando uma parte produz uma afinação errada, as configurações de melodia bruta e de ajuste fino são apropriadas?
 - No caso da parte normal (AWM2) e da parte da bateria
 - [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Osc/Tune] → "Coarse"
 - [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do elemento/tecla → [Osc/Tune] → "Fine"
 - No caso da parte normal (FM-X)
 - [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Form/Freq] → "Coarse"
 - [EDIT] → Seleção da parte → Seleção do operador → [Form/Freq] → "Fine"
- Quando a parte parece produzir a afinação errada, o destino do controlador está definido como "Pitch"?
 - [EDIT] → Seleção da parte → [Mod/Control] → [Control Assign] → "Destination"

Nenhum efeito é aplicado.

- A chave de efeito está desligada?
 - [UTILITY] → [Effect Switch]
- A emissão de variação ou de reverberação está definida como um valor diferente de "0"?
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Routing] → "Var Send"
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Routing] → "Rev Send"
- O retorno de variação ou de reverberação está definido como um valor diferente de "0"?
 - [EDIT] → [Effect] → [Routing] → "Var Return"
 - [EDIT] → [Effect] → [Routing] → "Rev Return"
- Algum ou todos os parâmetros de saída do efeito de inserção do elemento/tecla foram configurados como "thru" na configuração do efeito?
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Routing] → "Element 1-8"
- No caso de efeitos do sistema, algum ou todos os tipos de efeito foram configurados como "No Effect"?
- No caso de efeito de inserção, algum ou todos os tipos de efeito foram configurados como "Thru"?
- Verifique se os parâmetros de chave de entrada estão definidos corretamente ou não.
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]
- Você ultrapassou o número de partes para aplicar o efeito de inserção?
Para as partes de 9 a 16, você pode aplicar os efeitos de inserção a até 4 partes.
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Effect] → [Ins Assign]

Não é possível iniciar o arpejo.

- Verifique se o botão [ARP ON/OFF] está ligado ou desligado.
- Conte o número de partes cujas chaves arpeggio estão ligadas.
Você pode reproduzir os arpejos de até oito partes simultaneamente.
- Os parâmetros relacionados ao arpejo, como Limite de notas e Limite de velocidade, estão definidos de maneira apropriada?
 - [EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Common]

- O parâmetro Tipo de arpejo está ajustado em "off"?

[EDIT] → Seleção da parte → [Arpeggio] → [Individual] → "Name"

- Verifique o parâmetro de chave arpeggio.

Se esse parâmetro da parte atual estiver ajustado em off, a reprodução do arpejo não será acionada pela apresentação no teclado mesmo se o botão [ARP ON/OFF] estiver ligado.

[PERFORMANCE (HOME)] → Seleção da parte → "Arp On"

- O botão [Bypass Arp] está definido como "on"?

[UTILITY] → [Effect Switch]

Não é possível parar o arpejo.

- Quando a reprodução do arpejo não parar ao liberar a tecla, ajuste o parâmetro de manter arpejo em "off".

[EDIT] → Seleção da parte → Elemento/Tecla/Operador [Common] → [Arpeggio] → [Common] → "Hold"

A música não pode ser iniciada mesmo ao pressionar o botão [▶] (Reproduzir).

- A música selecionada contém dados?

Não é possível gravar a música.

- Há memória livre suficiente para gravação?

A memória do MODX pode gravar até 128 músicas. Se a memória ficar cheia, não será mais possível gravar.

A comunicação de dados entre o computador e o MODX não funciona corretamente.

- Verifique se as configurações da porta no computador são apropriadas ou não.
- Verifique se o parâmetro MIDI IN/OUT está ajustado no valor apropriado.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI "MIDI IN/OUT"

A transmissão/recepção de dados MIDI em massa não funciona corretamente.

- O parâmetro Recebimento em massa está desligado?

Ligue o parâmetro Recebimento em massa.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Receive Bulk"

- Ao receber dados MIDI em massa transmitidos por meio da função Dump em massa e gravados no dispositivo MIDI externo, você precisa definir o número do dispositivo MIDI como o mesmo valor da transmissão.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

Quando a transmissão não funciona corretamente, o número do dispositivo do instrumento MIDI conectado ao MODX está definido de acordo com o parâmetro Número do dispositivo?

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

Não é possível salvar dados na unidade flash USB.

- A unidade flash USB está protegida contra gravação? (A proteção contra gravação deve ser desativada para gravar dados.)
- Há espaço livre suficiente na unidade flash USB?

No visor Contents, defina o dispositivo como a unidade flash USB. Verifique a quantidade de memória disponível (não usada) da unidade flash USB indicada no canto superior direito do visor.

[UTILITY] → [Contents] → [Load]/[Store/Save]

- A operação da unidade flash USB em questão é garantida pela Yamaha?
Para saber mais detalhes, consulte a página 61.

No visor, existem alguns pontos pretos (apagados) ou pontos brancos (sempre acesos).

- Esses pontos são o resultado de pixels com defeito e, às vezes, ocorrem no LCD; eles não indicam um problema na operação.

Especificações

Teclados		MODX8: 88 teclas, teclado GHS (toque inicial) MODX7: 76 teclas, teclado semipesado (toque inicial) MODX6: 61 teclas, teclado semipesado (toque inicial)	
Bloco gerador de tom	Gerador de tom	Mecanismo de síntese do controle de movimento AWM2: 8 elementos FM-X: 8 operadores, 88 algoritmos	
	Polifonia	AWM2: 128 (máx.); formas de onda estéreo/mono FM-X: 64 (máx.)	
	Capacidade multitimbre	16 partes (internas), partes de entrada de áudio (A/D*1, USB*1) *1 parte estéreo	
	Formas de onda	Predefinições: 5,67 GB (quando convertida em formato linear de 16 bits), usuário: 1,00 GB	
	Apresentações	Aproximadamente 2.000	
	Filtros	18 tipos	
	Sistema de efeitos	Reverberação x 12 tipos, variação x 85 tipos, entrada (A, B) x 85 tipos*2, efeito mestre x 23 tipos *2 entrada da parte A/D x 80 tipos <As configurações predefinidas para parâmetros de cada tipo de efeito são fornecidas como modelos> Equalizador principal (cinco bandas), EQ de 1ª parte (três bandas), EQ de 2ª parte (duas bandas)	
Bloco de sequenciador	Capacidade de notas	Aproximadamente 130.000 notas	
	Resolução de nota	480 ppq (partes por semínima)	
	Tempo (BPM)	5–300	
	Gravador de apresentações	Músicas	128 músicas
		Faixas	16 faixas sequenciais, faixa de tempo, faixa de cena
		Tipo de gravação	Substituição em tempo real, superposição em tempo real, punch in/out em tempo real
	Formato de sequência	MODX formato original, formatos SMF 0, 1	
	Arpejo	Parte	8 partes simultâneas (máx.)
		Predefinições	10.239 tipos
		Usuário	256 tipos
Sequenciador de movimentos	Faixa	8 + 1 faixas (máx.)	
Outros	Live Sets	Predefinições: 256 e mais, usuário: 2,048	
	Controladores	Volume principal, botão giratório de ganho de entrada AD, volume USB, roda da curva de afinação, roda de modulação, controles deslizantes x 4, botões giratórios x 4, botão giratório Super, dial de dados	
	Visor	Tela sensível ao toque LCD VGA widescreen colorida TFT de 7 pol.	
	Conectores	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, conectores para fones padrão), [PHONES] (6,3 mm, conectores estereofônicos padrão), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, conectores para fones padrão)	
	Interface de áudio USB	Frequência de amostragem	44,1 kHz
		Canais	Entrada: 4 canais (2 canais estéreo) Saída: 10 canais (5 canais estéreo)
	Consumo de energia	16 W (ao usar o adaptador CA PA-150B)	
	Dimensões, peso	MODX8: 1.333 (L) x 404 (A) x 160 (P) mm, 13,8 kg MODX7: 1.144 (L) x 331 (A) x 134 (P) mm, 7,4 kg MODX6: 937 (L) x 331 (A) x 134 (P) mm, 6,6 kg	
	Acessórios	Adaptador CA (PA-150B ou outro equivalente recomendado pela Yamaha*), Manual do Proprietário (este folheto), Informações de download do Cubase AI *Pode não estar incluído, dependendo da sua região. Consulte seu revendedor Yamaha.	

* O conteúdo deste manual se aplica às especificações mais recentes a partir da data de publicação. Para obter o manual mais recente, acesse o site da Yamaha e faça o download do arquivo do manual. Como as especificações, os equipamentos ou os acessórios vendidos separadamente podem não ser iguais em todas as localidades; consulte o revendedor Yamaha.

LICENÇA PÚBLICA GERAL GNU

LICENÇA PÚBLICA GERAL GNU LESSER

Observação sobre a distribuição do código-fonte

Por três anos após a expedição final da fábrica, você pode solicitar à Yamaha o código-fonte de quaisquer partes do produto que estejam licenciadas sob a Licença Pública Geral GNU ou a Licença Pública Geral GNU Lesser escrevendo para o seguinte endereço:

DMI Marketing Group, DMI Division
Musical Instruments Business Division
YAMAHA Corporation
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

O código-fonte será fornecido gratuitamente; porém, podemos solicitar que você reembolse a Yamaha pelo custo de envio.

- Não nos responsabilizamos de forma alguma por quaisquer danos decorrentes de alterações (adições/remoções) feitas no software deste produto por terceiros externos à Yamaha (ou por partes autorizadas pela Yamaha).
- A reutilização do código-fonte liberado ao domínio público pela Yamaha não tem garantia, e a Yamaha não assume qualquer responsabilidade, de qualquer forma, pelo código-fonte.
- O código-fonte pode ser baixado no seguinte endereço:
<https://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

Índice remissivo

A

A/D INPUT [GAIN], botão giratório	10
A/D INPUT [L/MONO]/[R], conectores	17
A/D INPUT [ON/OFF], botão	10
ABS (Audio Beat Sync)	17
Alimentação	18
Apresentação	22
Apresentação de única parte	22
Apresentação de várias partes	22
Apresentação inicializada	25
Armazenar	37
[ARP ON/OFF] (Arpejo ligado/desligado), botão	11
Arpejo	28
[ASSIGN], botão	12
[ASSIGN 1] e [ASSIGN 2], botões (Chaves atribuíveis 1 e 2)	10
[AUDITION], botão	15

B

Banco da biblioteca	22
Banco de predefinições	22
Banco do usuário	22
Banco GM	22
Botão giratório Super	13, 31
Botão SEQ TRANSPORT	13
Botões do cursor	14, 20
Botões giratórios	30
Botões giratórios 1 – 4 (5 – 8)	12

C

Camada	41
Canal de áudio	56
Canal de recepção MIDI	54
Canal de transmissão MIDI	54
Canal MIDI	56
Carregar	60
[CATEGORY], botão	15
Configurações de fábrica originais	19
[CONTROL ASSIGN], botão	13
Controladores	29
Controles deslizantes 1 – 4 (5 – 8/9 – 12/13 – 16)	12

D

DAW (digital audio workstation, estação de trabalho de áudio digital)	55
[DC IN]	17
[DEC/NO], botão	14
Desfazer	46
Desligamento automático	19
Dial de dados	14
Divisão	42

E

Edição da apresentação	37
Edição da parte	38
[EDIT], botão	14
Efeito	39
Element Common Edit	38
Element Edit	38
[ENTER], botão	14
Envelope Follower	17, 44
[EXIT], botão	14

F

Faixa	45
FM	38
Fones de ouvido	18
FOOT CONTROLLER [1]/[2], conectores	17
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], conectores	17
Formatar	61
Frase de audição	25
Função Compare (Comparar)	40
Função de cena	34
Função de controle deslizante [PART]/[ELEMENT/OPERATOR], botão	12
Função do botão giratório [TONE]/[EG/FX]/ [EQ]/[ARP/MS], botão	12
Função Mute	27
Função Solo	27

G

GM	22
Gravação em tempo real	45
Gravação MIDI	45

I

[INC/YES], botão	14
Inserção no teclado	21
Inserção no teclado numérico	21

K

Key Common Edit	38
Key Edit	38
KNOB POSITION [1] e [2], botões	13

L

LCD do painel sensível ao toque	13
[LIVE SET], botão	15
Live Set	23, 35
Local Control (Controle local)	53

M

[MASTER VOLUME], botão giratório	10
Mensagens no visor.....	63
Microfone	50
MIDI [IN], [OUT], terminais	17
Mixagem	33
Modulação de frequência.....	38
Moduladora.....	38
[MOTION SEQ HOLD] (Sustentação do sequenciador de movimentos), botão	11
[MOTION SEQ TRIGGER] (Acionador do sequenciador de movimentos), botão	11
[MS ON/OFF] (Sequenciador de movimentos ligado/desligado), botão.....	11
Música	45, 47

O

OCTAVE [-] e [+], botões	11
Operador	38
Operator Common Edit.....	38
Operator Edit	38
OUTPUT [L/MONO] e [R], conectores	17

P

Padrões rítmicos	43
[PART SELECT MUTE/SOLO], botão.....	15
Parte de bateria	22
Parte normal (AWM2).....	22
Parte normal (FM-X).....	22
Parte rítmica.....	43
[PERFORMANCE (HOME)], botão.....	14
Performance Play.....	26
Pesquisa de categorias	24
[PHONES] (Fone de ouvido) jack	17
Porta MIDI	56
Portadora	38
Punch In/Out.....	46

Q

Quick Setup	55
-------------------	----

R

Refazer.....	46
[RHYTHM PATTERN], botão.....	13
Roda da curva de afinação	10
Roda de modulação	10

S

Salvar.....	60
SCENE [1/5] [2/6] [3/7] [4/8], botões	12
Seleção de cena [1–4] [5–8], botão.....	12
Seleção do controle deslizante [1–4] [5–8], botão	12
Sequenciador de movimentos	28
[SHIFT], botão	14
Sinalizador.....	23
Sintonia principal.....	52
SSS (Seamless Sound Switching, Alternância de som perfeita).....	23
[Φ] (Standby/On), chave	17
Status Part Control.....	30
Status Performance Control	30
[STORE], botão	14

T

Tarefas de ativação.....	51
Teclado	10
Tipo de arpejo	43

U

[USB TO DEVICE], terminal.....	17, 61
[USB TO HOST], terminal.....	17, 56
[USB VOLUME (MONITOR)], botão giratório	10
[UTILITY], botão	14

V

Visor Live Set.....	20
Visor Performance Edit.....	37
Visor Performance Play	20
Volume principal.....	19

Y

Yamaha Steinberg USB Driver	55
-----------------------------------	----

Z

Zona	49
------------	----

Lembretes

Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	English
Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	Deutsch
Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	Français
Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	Nederlands
Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	Español
Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	Italiano
Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia	Português
Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελλάδα Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	Ελληνικά
Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	Svenska
Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits A detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	Norsk
Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	Dansk
Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	Suomi
Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	Polski
Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	Česky
Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	Magyar
Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsemate teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	Eesti keel
Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	Latviešu
Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	Lietuvių kalba
Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	Slovenčina
Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	Slovenščina
Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	Български език
Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	Limba română

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Para obter detalhes de produtos, entre em contato com o representante mais próximo da Yamaha ou com o distribuidor autorizado relacionado a seguir.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,
Canada
Tel: +1-416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: +1-714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,
D.F., C.P. 03900, México
Tel: +52-55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,
Brazil
Tel: +55-11-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK,
Buenos Aires, Argentina
Tel: +54-11-4119-7000

PANAMA AND OTHER LATIN

AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: +44-1908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch
Switzerland in Thalwil**
Seestrasse 18a, 8800 Thalwil, Switzerland
Tel: +41-44-3878080

AUSTRIA/CROATIA/CZECH REPUBLIC/ HUNGARY/ROMANIA/SLOVAKIA/ SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria
Tel: +43-1-60203900

POLAND

Yamaha Music Europe GmbH
Sp.z o.o. Oddział w Polsce
ul. Wielicka 52, 02-657 Warszawa, Poland
Tel: +48-22-880-08-88

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul.Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: +359-2-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta
Tel: +356-2133-2093

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe, Branch Benelux
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands
Tel: +31-347-358040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: +33-1-6461-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Via Tinelli N.67/69 20855 Gerno di Lesmo (MB),
Italy
Tel: +39-039-9065-1

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruña km. 17,200, 28231
Las Rozas de Madrid, Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
19th km. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,
Greece
Tel: +30-210-6686260

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46-31-89-34-00

DENMARK

**Yamaha Music Denmark,
Filial of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark
Tel: +45-44-92-49-00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Antaksentie 4
FI-01510 Vantaa, Finland
Tel: +358 (0)96185111

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway
Tel: +47-6716-7800

ICELAND

Hljóðfaerahúsid Ehf.
Sidumula 20
IS-108 Reykjavik, Iceland
Tel: +354-525-5050

CYPRUS

Nakas Music Cyprus Ltd.
Nikis Ave 2k
1086 Nicosia
Tel: +357-22-511080
Major Music Center
21 Ali Riza Ave. Ortakoy
P.O.Box 475 Lefkoşa, Cyprus
Tel: (392) 227 9213

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,
Moscow, 121059, Russia
Tel: +7-495-626-5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-303-0

AFRICA

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

MIDDLE EAST

TURKEY

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sodal, Spring Giz Plaza Bagimsiz
Böl. No:3, Sariyer Istanbul, Turkey
Tel: +90-212-999-8010

ISRAEL

RBX International Co., Ltd.
P.O.Box 10245, Petach-Tikva, 49002
Tel: (972) 3-925-6900

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE
Tel: +971-4-801-1500

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: +86-400-051-7700

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: +852-2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Private Limited
P-401, JMD Megapolis, Sector-48, Sohna Road,
Gurgaon-122018, Haryana, India
Tel: +91-124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: +62-21-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
11F, Prudential Tower, 298, Gangnam-daero,
Gangnam-gu, Seoul, 06253, Korea
Tel: +82-2-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: +60-3-78030900

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: +65-6740-9200

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
2F., No.1, Yuandong Rd., Banqiao Dist.,
New Taipei City 22063, Taiwan (R.O.C.)
Tel: +886-2-7741-8888

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: +66-2215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-28-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 80 Market Street, South Melbourne,
VIC 3205 Australia
Tel: +61-3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: +64-9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST

TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

[https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/
index.html](https://asia-latinamerica-mea.yamaha.com/index.html)

