

# MANUAL DO PROPRIETÁRIO

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections

MOTIF XS6

MOTIF XS7

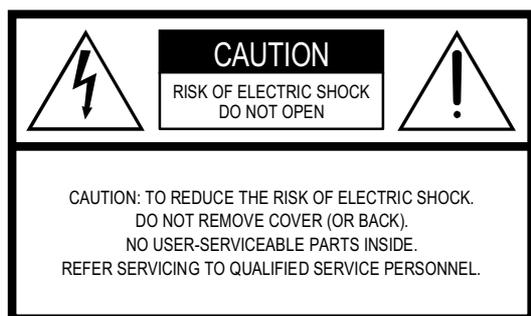
MOTIF XS8

MOTIF XS

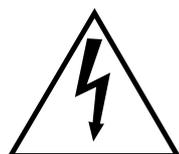


# MENSAGEM ESPECIAL

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



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



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

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

**ESPECIFICAÇÕES SUJEITAS A ALTERAÇÃO:** As informações contidas neste manual foram assumidas como corretas na ocasião da sua publicação. Entretanto, a Yamaha reserva o direito de alterar ou modificar qualquer das especificações, sem obrigação de avisar ou de atualizar as unidades existentes.

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

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

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

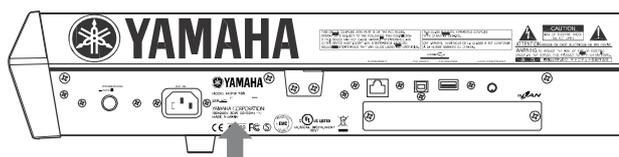
**Como se desfazer do produto:** Caso este produto se danifique a ponto de não ter conserto, ou se por alguma razão sua vida útil for considerada expirada, favor observar as leis federais, estaduais e municipais que definem como se desfazer de produtos que contenham baterias, plásticos, chumbo, etc.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

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

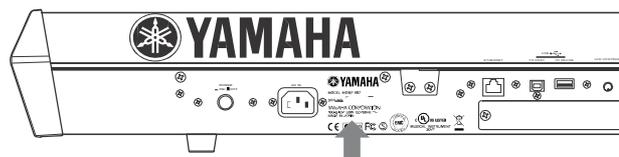
## PLACA DE IDENTIFICAÇÃO:

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

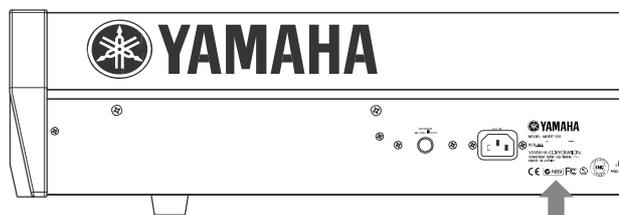
MOTIF XS6



MOTIF XS7



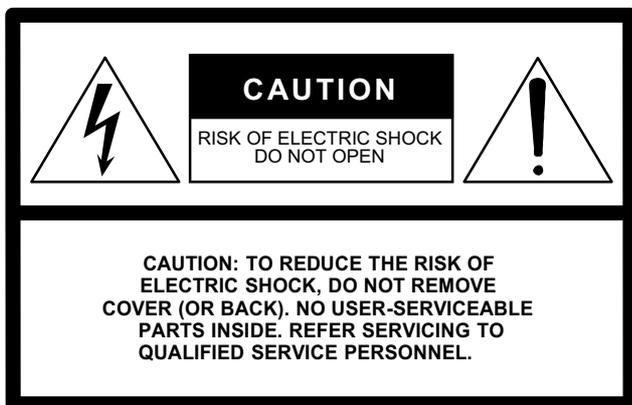
MOTIF XS8



Modelo \_\_\_\_\_

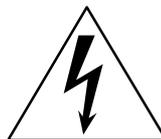
Nº de série \_\_\_\_\_

Data da compra \_\_\_\_\_



O aviso acima está localizado na parte traseira do equipamento.

## Explicação sobre os símbolos



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



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

## INSTRUÇÕES IMPORTANTES DE SEGURANÇA

- 1 Leia estas instruções.
- 2 Guarde este manual.
- 3 Observe todos os avisos.
- 4 Siga todas as instruções.
- 5 Não use estes equipamentos próximo de água.
- 6 Limpe somente com pano seco.
- 7 Não bloqueie qualquer abertura de ventilação. Instale conforme as instruções do fabricante.
- 8 Não instale próximo de fontes de calor tais como radiadores, aquecedores, estufas, ou outros equipamentos (inclusive amplificadores) que produzem calor.
- 9 Não descaracterize o propósito de segurança do conector de alimentação do tipo polarizado ou do tipo de três pinos. Um conector polarizado possui dois pinos sendo um deles mais largo. Um conector com aterramento possui dois pinos e mais um terceiro pino de aterramento. O pino mais largo ou o terceiro pino existem para a sua segurança. Se o conector fornecido não encaixa na sua tomada da rede elétrica, consulte um electricista para a substituição da tomada.
- 10 Não deixe que o cabo de alimentação seja pisado ou amassado no conector, no receptáculo ou no ponto em que sai do equipamento.
- 11 Use somente acessórios especificados pelo fabricante.
- 12 Use somente carrinho, suporte, tripé, braçadeira ou mesa especificada pelo fabricante, ou vendida com o equipamento. Se for usar um carrinho, tenha cuidado ao movê-lo com o equipamento para evitar danos.
- 13 Desconecte o equipamento durante tempestades elétricas ou quando não for usado por longo período de tempo.
- 14 Qualquer manutenção deve ser executada por pessoal qualificado. A manutenção será necessária quando o equipamento tiver sofrido qualquer tipo de dano, como defeito no cabo ou conector de alimentação, queda de líquido ou objetos sobre o equipamento, exposição à chuva ou umidade, quando não funcionar corretamente ou se tiver caído.



### ATENÇÃO:

PARA REDUZIR O RISCO DE INCÊNDIO OU CHOQUE ELÉTRICO, NÃO EXPONHA ESTE EQUIPAMENTO À CHUVA OU UMIDADE.

(98-6500)

# PRECAUÇÕES

**FAVOR LER ATENTAMENTE ANTES DE PROSSEGUIR**

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

## AVISO

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

### Fonte / Cabo de alimentação

- Use somente a voltagem especificada como correta para o equipamento. A voltagem requerida está impressa na placa de identificação do equipamento.
- Verifique periodicamente a tomada e remova sujeira ou pó que possa estar acumulada nela.
- Use somente o cabo de alimentação fornecido com o equipamento.
- Não deixe o cabo de alimentação próximo a fontes de calor, como aquecedores ou radiadores. Não dobre-o excessivamente, não coloque objetos pesados sobre ele, nem deixe-o em posição que possa ser pisado ou que alguém possa tropeçar.
- Certifique-se de conectar numa tomada da rede elétrica que possua conexão de aterramento. O aterramento inadequado pode acarretar choque elétrico.

### Não abra

- Este equipamento não contém partes internas que precisam ser acessadas. Não abra o equipamento, nem tente desmontar as partes internas ou modificá-las de qualquer maneira.

### Advertência sobre água

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

### Advertência sobre fogo

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

### Se perceber alguma anormalidade

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

## CUIDADO

**Siga sempre as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de danos físicos a você ou a outros ou danos ao equipamento ou outros bens. Estas precauções incluem, mas não se limitam, ao seguinte:**

### Fonte / Cabo de alimentação

- Sempre conecte a tomada de alimentação de três pinos à uma tomada adequadamente aterrada (para mais informações sobre a alimentação de energia, veja página 19).
- Ao desconectar a tomada de energia da rede elétrica sempre puxe pela tomada, nunca pelo cabo.
- Desconecte a tomada da rede elétrica sempre que não estiver usando o equipamento, ou em caso de tempestade com descargas elétricas.
- Não conecte o equipamento à rede elétrica por meio de conector múltiplo (benjamim). Isso poderá prejudicar a qualidade do som ou causar sobreaquecimento na tomada.

### Localização

- Não exponha o equipamento a poeira excessiva, nem a vibrações, nem ao calor ou frio extremos (tais como insolação direta, próximo a aquecedor, ou dentro do carro durante o dia), para evitar a possibilidade de deformação do painel ou danos aos componentes internos.
- Não use o equipamento próximo a equipamentos de TV, rádio, telefone celular, ou outros dispositivos, pois poderá gerar ruído.
- Não coloque o equipamento em posição instável onde possa cair acidentalmente.
- Antes de mover o equipamento desconecte o adaptador AC e demais cabos.
- Ao instalar o instrumento, certifique-se de que a tomada da rede elétrica que você está usando está acessível. Se ocorrer algum problema ou funcionamento anormal, desligue imediatamente a alimentação e desconecte o instrumento da tomada.

## Conexões

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

## Manutenção

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

## Manuseio

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

## Armazenando dados

### Salvando e armazenando seus dados

- Os dados na memória DRAM (veja página 79) são perdidos quando você desliga o instrumento. Salve os dados em um dispositivo de armazenamento SmartMedia/USB.
- Nunca desligue o equipamento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória interna (durante a mensagem do tipo "Executando.." ou "Please keep power on.."). Desligando o equipamento nessas condições resultará na perda de todos os dados do usuário e poderá fazer o sistema travar (devido à corrupção dos dados na memória Flash ROM). Isso significa que o sintetizador poderá não ser capaz de iniciar adequadamente, mesmo quando for ligado na próxima vez.

### Backup em SmartMedia ou mídia externa

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

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

Sempre desligue o equipamento quando não o estiver usando.

### Sobre a última versão do *firmware*

A Yamaha pode, periodicamente e sem aviso, atualizar a versão do *firmware* deste produto e do software aplicativo adicional. Recomendamos que você verifique em nosso site da internet as últimas versões e atualize o *firmware* de seu MOTIF XS o software aplicativo.

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

Observe que as explicações contidas neste manual se aplicam à versão do *firmware* com a qual o produto saiu da fábrica. Para detalhes sobre as funções adicionais referentes às últimas atualizações, consulte o site indicado acima.

# Introdução

Nossas congratulações e agradecimentos por adquirir o Yamaha MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 Music Production Synthesizer! Você agora possui o que talvez seja o instrumento de produção musical de melhor sonoridade e versatilidade, e certamente o mais poderoso sintetizador do planeta. Fizemos um enorme esforço para incluir virtualmente toda a nossa tecnologia de síntese e conhecimento sobre música em um só instrumento — e conseguimos. O novo MOTIF XS não só lhe oferece os melhores e mais atuais timbres e ritmos (assim como a habilidade de amostrar e criar os seus próprios), mas ele lhe oferece ferramentas poderosas e fáceis de usar para combinar e controlar esses timbres e ritmos dinâmicos — em tempo real, enquanto você toca! Disponha de um pouco do seu tempo para ler este manual cuidadosamente. Ele contém informações importantes sobre como tirar o maior proveito deste instrumento impressionante. Vá fundo e divirta-se!

## Como usar o manual

A documentação do MOTIF XS consiste dos seguintes livros:

### Manual do Proprietário (este livro)

#### Guia inicial (página 19)

Esta seção tutorial lhe dá uma visão sobre todas as funções do instrumento, e fornece informações práticas para tocá-lo e usá-lo.

#### Usando um computador (página 43)

Nesta seção, mostraremos a você como configurar o instrumento com um computador (via USB e mLAN) e como usá-lo com softwares como o MOTIF XS Editor e o Cubase.

#### Seção Básica

- Estrutura básica (página 54)  
Esta seção fornece uma visão geral detalhada de todas as funções e recursos principais deste instrumento, e mostra como elas se complementam.
- Operação básica (página 81)  
Esta seção apresenta as convenções da operação básica deste instrumento, tais como a edição de valores e a alteração de configurações.
- Conexões (página 83)  
Esta seção mostra como conectar o MOTIF XS a diversos equipamentos externos tais como instrumentos MIDI, computadores e dispositivos USB de armazenamento.

#### Referência (página 88)

Esta é a enciclopédia do MOTIF XS. Aqui, todos os parâmetros, configurações, funções, recursos, modos e operações são explicados em todos os detalhes.

#### Apêndice (página 286)

Esta seção contém informação detalhada sobre este instrumento, incluindo especificações e mensagens de alerta, assim como instruções sobre a instalação de equipamento adicional (ex: memória DIMM e interface mLAN16E2).

- Soluções de problemas (página 288)

Se este instrumento não funcionar como esperado ou se você tiver algum problema com o som ou a operação, consulte esta seção antes de contactar o representante ou a assistência da Yamaha. A maioria dos problemas comuns e suas soluções estão cobertos aqui de uma forma simples e fácil de entender.

#### Data List (livreto separado)

Este contém várias listas importantes, tais como lista de Voices, lista de formas-de-onda, lista de efeitos, formato dos dados MIDI e a tabela de implementação de MIDI.

#### Data List 2 (documentação à parte, online)

Esta contém diversas listas, tais como listas de performances, lista de programas, lista de modelos de mixagem, lista de arpejos e lista de funções de controle remoto. Esta documentação especial online pode ser obtida no site de manuais:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

## Acessórios

Cabo de alimentação AC  
Manual do Proprietário (este livro)

Data List  
2 discos (contendo software)\*

\* Para detalhes, veja página 305.

### AVISO ESPECIAL

- O conteúdo deste manual e os respectivos direitos autorais são propriedade exclusiva da Yamaha Corporation.
- As ilustrações e telas mostradas neste manual têm objetivo apenas didático, e podem aparecer ligeiramente diferentes do que aparece no instrumento.
- Este produto incorpora e contém programas de computador e conteúdo dos quais a Yamaha possui os direitos autorais ou licença dos proprietários. Este material inclui, sem limitação, todos os softwares, arquivos de estilos, arquivos MIDI, arquivos WAVE, partituras musicais e gravações sonoras. Não é permitido, sob as penalidades legais, qualquer uso desse conteúdo que não seja para uso pessoal. Qualquer violação de direitos autorais possui conseqüências legais. NÃO FAÇA, NÃO DISTRIBUA E NEM USE CÓPIAS ILEGAIS.
- Este equipamento pode usar vários tipos/formatos de dados musicais otimizando-os previamente para o seu próprio formato. Por isto, este equipamento poderá não reproduzir precisamente da mesma forma como os dados foram concebidos originalmente.
- É expressamente proibido copiar, exceto para uso pessoal, os dados musicais fornecidos, incluindo, mas não se limitando, os dados de MIDI e / ou de áudio. Windows é marca registrada da Microsoft Corporation.
- Apple e Macintosh são marcas registradas da Apple Computer, Inc., registradas nos EUA e outros países.
- Steinberg e Cubase são marcas registradas da Steinberg Media Technologies GmbH.
- ETHERNET é marca registrada da Xerox Corporation.
- Os nomes de empresas e produtos citados neste manual são marcas registradas das respectivas empresas.

# Recursos Principais

## Teclado com sensibilidade e expressividade (página 12)

O MOTIF XS6 possui um teclado de 61 teclas, enquanto o MOTIF XS7 possui o teclado FSX de alta qualidade com 76 teclas, e o MOTIF XS8 possui o teclado BH (Balanced Hammer) de alta qualidade com 88 teclas. Todos são equipados com recurso de sensibilidade ao toque (tanto sensibilidade à velocidade, quanto à pressão - aftertouch). Isto permite alterar o som com expressividade de diversas formas — pela força no toque, e pela pressão na tecla enquanto elas estão abaixadas.

## Ampla variedade de timbres e recurso de busca por categoria (página 24)

O MOTIF XS possui um enorme número de Voices (timbres) autênticos e de ampla dinâmica. Use a função Category Search para chamar rapidamente os Voices que deseja, baseado nos tipos de instrumentos.

## Oito elementos em cada Voice (página 56)

Cada Voice normal (Normal Voice) pode conter até oito elementos de composição sonora, permitindo a criação de timbres de grande complexidade e texturas ricas. Estes elementos também podem ser controlados em tempo real — usando os controles deslizantes do painel, as teclas [ASSIGNABLE FUNCTION] ou pela maneira como você toca no teclado. Também existem os “Mega Voices”, que permitem a você recriar a execução peculiar de sons de instrumentos acústico s.

## Poderoso recurso de arpejo com quatro tipos diferentes (páginas 24 e 62)

O recurso do arpejo permite tocar automaticamente uma variedade de frases seqüenciadas, conforme as notas que você tocar no teclado. Esta função é especialmente poderosa com os Voices de bateria (Drum Voices) — permitindo a você chamar facilmente padrões diferentes de ritmo ao toque de uma tecla e possibilitando a inspiração imediata para a criação de música ou execução ao vivo. Com os Voices normais (Normal Voices), o arpejo se altera harmonicamente conforme os acordes que você toca, ajudando a você compor ou executar. Até quatro arpejos podem ser executados simultaneamente e, é claro, perfeitamente sincronizados. Os recursos de Velocity Control, Accent Phrase e Random SFX — assim como os oito botões no painel — lhe dão ainda mais controle expressivo e em tempo real sobre a execução do arpejo.

## Performances com até quatro Voices (página 28)

O modo Performance permite a você usar quatro Voices diferentes juntos — superpostos ou divididos. Além disto, o MOTIF XS lhe dá um controle abrangente sobre a Performance em tempo real, enquanto você toca — permitindo selecionar partes rapidamente, ligar/desligar partes, ligar/desligar o arpejo, etc. Você também pode gravar a Performance neste modo diretamente nas pistas de músicas ou padrões pressionando a tecla [REC].

## Seqüenciador sampler integrado — combina facilmente a gravação de áudio e MIDI (páginas 39, 161 e 242)

O MOTIF XS oferece gravação e edição de amostras, e mais memória para amostras (com módulos opcionais de memória DIMM). Uma ampla compatibilidade de dados permite a você carregar arquivos AIFF e WAV files, bem como amostras e dados de outros samplers populares, como a série A da Yamaha.

Aumentando a flexibilidade há o poderoso recurso Slice que divide automaticamente os ritmos e riffs em tempos e notas individuais. Isto permite a você manipular as partes que compõem seus loops da mesma forma que dados MIDI, e lhe dá o poder de alterar facilmente o andamento e mesmo a levada rítmica, sem alterar a afinação ou a qualidade do som.

## Loop Remix (página 175)

Este recurso divide os dados (amostras de áudio e também dados de seqüência MIDI) de uma determinada pista para uma variedade de comprimentos de notas e rearranja aleatoriamente uma parte dos dados para criar variações totalmente novas.

## Processamento de efeitos (página 68)

O MOTIF XS lhe dá uma ampla gama de opções de processamento de sinal, incluindo Reverb e Chorus separados, uma unidade de efeitos Master geral, com compressor multi-bandas, EQ geral de 5 bandas e um total de oito efeitos de insert independentes. Este último inclui uma enorme variedade de efeitos, e mais o recurso de Vocoder.

## 8 controles rotativos e deslizantes (páginas 26, 34, 90 e 136)

Um amplo controle em tempo real com oito botões rotativos e oito controles deslizantes permitem a você alterar os Voices em tempo real, ajustar a mixagem de músicas e padrões e controlar software de gravação (ex: Cubase) no seu computador.

## Modo Pattern — para criar músicas (página 208)

As funções do modo Pattern permitem a você elaborar diferentes seções de ritmo como elementos individuais — que você pode fácil e intuitivamente combinar em tempo real para criar pistas completas de ritmo. As seções criadas podem ser encadeadas em Pattern Chains, e estas podem ser convertidas em dados de música.

## Song Scene e Mixing Voice — para criar uma música (páginas 179 e 230)

A “cena” (Song Scene) é outra ferramenta poderosa que permite a você tirar “instantâneos” das configurações das pistas (como ajustes de pan, volume, mute, etc.), e então, durante a reprodução ou gravação, basta mudar de cena para obter alterações imediatas e dinâmicas. Além de poder criar seus próprios Voices (User Voices) no modo Voice, você pode criar Voices especiais de mixagem (Voices de Mixing) para as músicas e padrões, permitindo a você personalizar Voices especificamente para as suas gravações de música/padrão.

## Modo Master — para uso ao vivo (página 251)

O modo Master permite a você usar o MOTIF XS como um teclado controlador (com zonas independentes), e facilmente reconfigurar o instrumento entre os modos Voice/Performance e Song/Pattern em apresentações ao vivo.

## Equipado com vários conectores (páginas 16, 17 e 18)

Um painel traseiro com inúmeras conexões de entrada e saída permite a maior flexibilidade de interfaceamento. Existem saídas configuráveis, entradas A/D, saída digital, conexão de MIDI, Ethernet, mLAN (padrão de fábrica no MOTIF XS8 e opcional para o MOTIF XS6/7) e ainda dois conectores USB.

## Conectividade com computador (página 43)

O amplo conjunto de conectores — Ethernet, mLAN e USB TO HOST — torna excepcionalmente fácil o interfaceamento com computadores e seu software favorito. Em particular, a nova conexão Ethernet permite uma transferência rápida dos arquivos entre o MOTIF XS e um computador na mesma rede.

## Configuração rápida para uso com computador (página 270)

Esta função permite a você reconfigurar instantaneamente o MOTIF XS para diferentes aplicações relativas a computador/seqüenciador usando registros especialmente programados.

## Software editor para o MOTIF XS (página 50)

O instrumento também é compatível com o MOTIF XS Editor — um software de edição abrangente e fácil de usar que permite a você editar (através da conexão USB) as configurações e os Voices de mixagem a serem usados na reprodução de músicas e padrões. O MOTIF XS Editor é gratuito e pode ser obtido no site da Yamaha.

## Integração com Cubase (página 49)

O MOTIF XS foi projetado especialmente para funcionar facilmente com o Cubase, o software de gravação da Steinberg — oferecendo a você um sistema abrangente para produção de música, onde hardware e software estão totalmente integrados.

# Índice

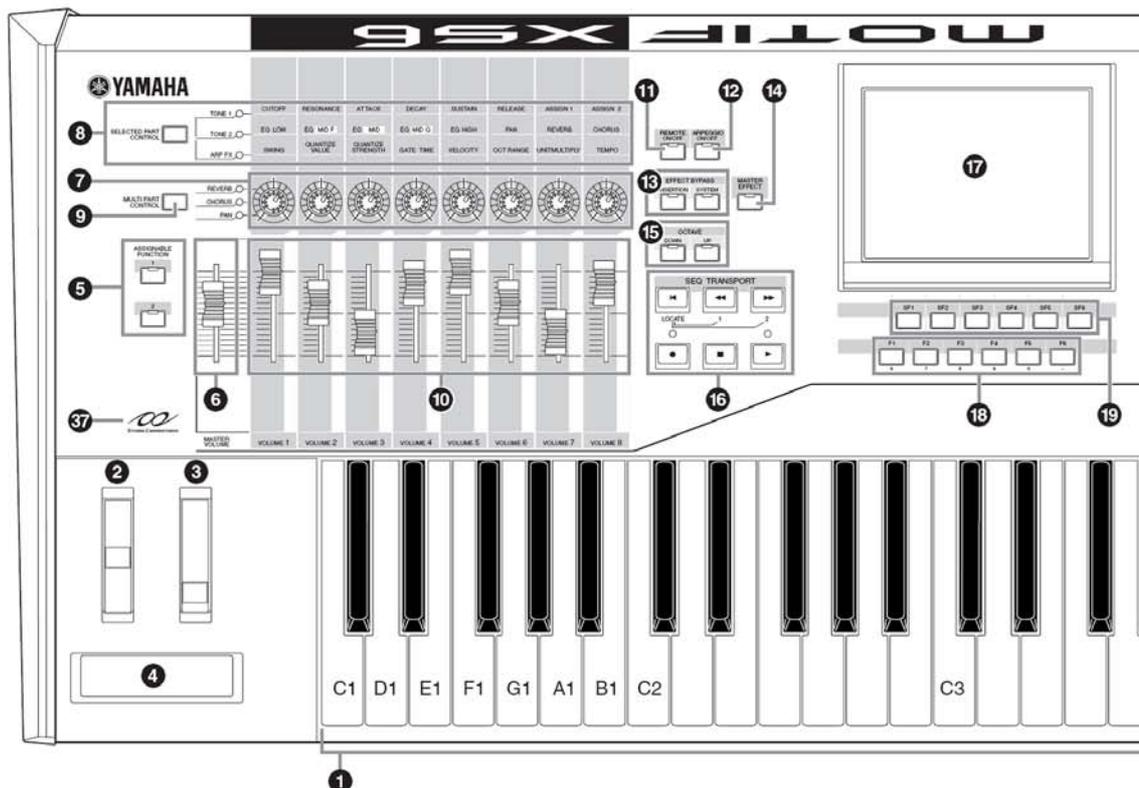
Introdução .....	6
Como usar o manual .....	6
Acessórios .....	6
Recursos principais .....	7
<b>Controles e Conectores .....</b>	<b>10</b>
Painel frontal .....	10
Painel traseiro .....	16
<b>Guia Rápido .....</b>	<b>19</b>
<b>Passo 1: Configurando .....</b>	<b>19</b>
Alimentação .....	19
Conectando caixas acústicas e fones .....	19
Ligando .....	19
Ajustando o som e o contraste da tela .....	20
Tocando sons .....	20
Selecionando e tocando sons .....	20
Modos .....	20
Ouvindo a música de demonstração .....	21
<b>Restaurando as Configurações Originais na Memória do Usuário .....</b>	<b>22</b>
<b>Passo 2: Selecionando e Tocando um Voice .....</b>	<b>23</b>
Selecionando um Voice .....	23
Indicações no modo Voice Play .....	23
Selecionando um Voice de bateria (Drum Voice) .....	23
Usando a função Category Search .....	24
Tocando o arpejo .....	24
Alterando o tipo de arpejo .....	25
Usando os controles .....	25
Usando os botões .....	26
Ajustando a afinação com outros instrumentos .....	27
Transposição .....	27
<b>Passo 3: Selecionando e Tocando uma Performance .....</b>	<b>28</b>
Selecionando uma Performance .....	28
Indicações no modo Performance Play .....	28
Como os Voices são endereçados às partes de uma Performance .....	28
Criando uma Performance combinando Voices .....	29
Alterando as configurações de arpejo para cada parte .....	30
Usando controles e botões .....	31
Gravando a sua execução .....	31
<b>Passo 4: Criando uma Música .....</b>	<b>33</b>
Terminologia .....	33
Reprodução da música .....	33
Preparando para gravar em tempo real .....	34
Começando a gravar! .....	35
Corrigindo notas erradas .....	35
Criando um <i>swing</i> — Play Effect .....	36
Salvando a música .....	36
Salvando a música em um dispositivo de memória USB .....	36
<b>Passo 5: Criando um Padrão (Pattern) .....</b>	<b>37</b>
Estrutura do padrão .....	37
Ouvindo os padrões de demonstração .....	37
Visualizando a janela Patch do padrão de demonstração .....	38
Visualizando a janela de mixagem do padrão de demonstração .....	38
Criando um padrão usando o arpejo .....	39
Criando um padrão com áudio — Sampling .....	39
Salvando o padrão e a amostra .....	42

<b>Usando um Computador</b>	<b>43</b>
Conectando a um computador .....	43
Criando uma música usando um computador .....	47
Integração entre editores da Yamaha e Cubase .....	49
Controlando um software no seu computador pelo MOTIF XS .....	51
<b>Seção Básica</b>	<b>54</b>
<b>Estrutura Básica</b> .....	<b>54</b>
Estrutura de modos .....	54
Os sete blocos funcionais .....	55
Bloco do gerador de timbres .....	56
Bloco do sampler .....	59
Bloco de entrada de áudio .....	59
Bloco do seqüenciador .....	59
Bloco do arpejador .....	62
Bloco dos controles .....	67
Bloco de efeitos .....	68
MIDI .....	76
Memória interna .....	79
<b>Operação Básica</b> .....	<b>81</b>
<b>Conexões</b> .....	<b>83</b>
Conectando instrumentos MIDI externos .....	83
Conectando a um gravador multipistas .....	84
Usando dispositivos de memória USB .....	85
Conexão em rede .....	86
<b>Referência</b>	<b>88</b>
<b>Tocando o Teclado no modo Voice Play</b> .....	<b>88</b>
<b>Editando um Voice Normal</b> .....	<b>96</b>
<b>Editando um Voice de Bateria</b> .....	<b>127</b>
<b>Voice Job — Funções Convenientes</b> .....	<b>133</b>
<b>Tocando no modo Performance</b> .....	<b>135</b>
<b>Editando uma Performance</b> .....	<b>141</b>
<b>Performance Job — Funções Convenientes</b> .....	<b>159</b>
<b>Criando um Voice/Performance Usando a Função de Sampling</b> .....	<b>161</b>
<b>Reprodução de Música</b> .....	<b>178</b>
<b>Gravação de Música</b> .....	<b>186</b>
<b>Editando Eventos MIDI (Song Edit)</b> .....	<b>192</b>
<b>Modo Song Job</b> .....	<b>195</b>
<b>Execução de Padrões</b> .....	<b>208</b>
<b>Gravação do Padrão</b> .....	<b>218</b>
<b>Editando Eventos MIDI (Edição do Padrão)</b> .....	<b>220</b>
<b>Modo Pattern Job</b> .....	<b>222</b>
<b>Configurações do Gerador Multitimbral para execução de música/padrão (modo Mixing)</b> .....	<b>229</b>
<b>Gravação de áudio na música/padrão (modo Sampling)</b> .....	<b>242</b>
<b>Usando como teclado controlador (modo Master)</b> .....	<b>251</b>
<b>Configurações do Sistema (modo Utility, etc.)</b> .....	<b>259</b>
<b>Gerenciamento de Arquivos (modo File)</b> .....	<b>272</b>
<b>Apêndice</b>	<b>286</b>
<b>Mensagens na Tela</b> .....	<b>286</b>
<b>Soluções de problemas</b> .....	<b>288</b>
<b>Instalação de Hardware Opcional</b> .....	<b>293</b>
<b>Especificações</b> .....	<b>297</b>
<b>Índice Remissivo</b> .....	<b>299</b>
<b>Disco de Acessórios</b> .....	<b>305</b>

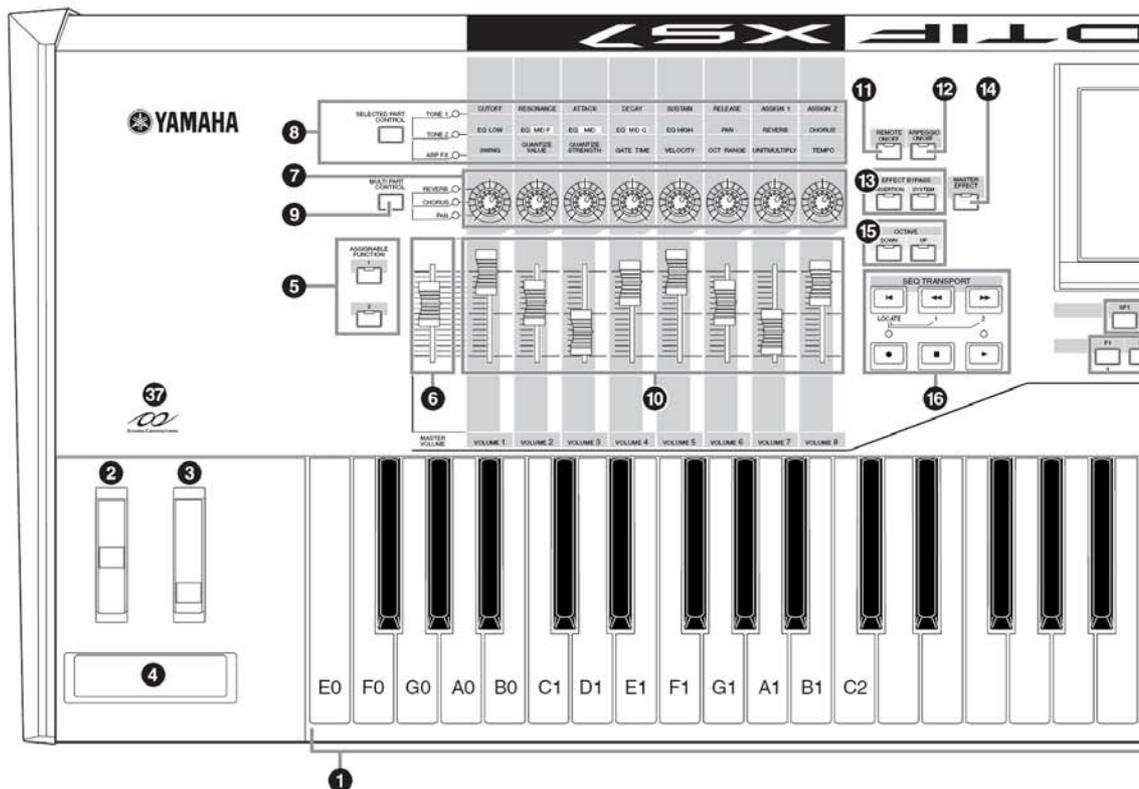
# Controles e Conectores

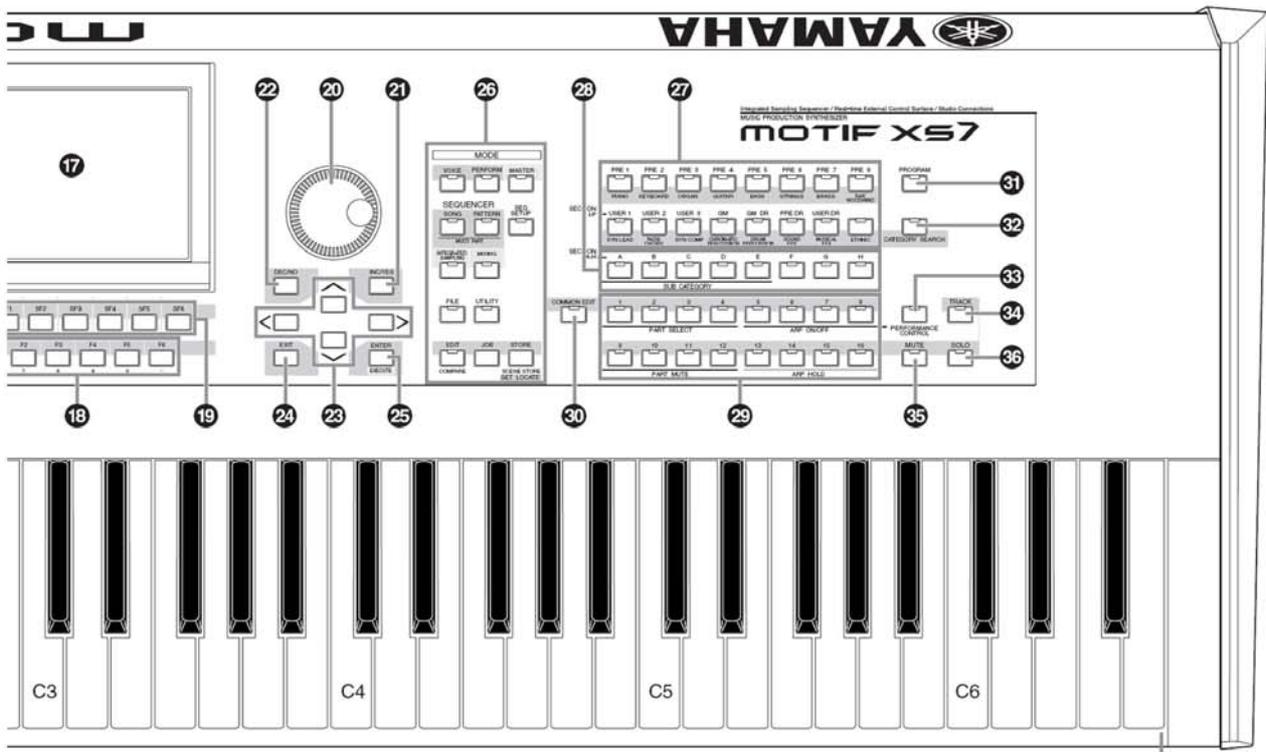
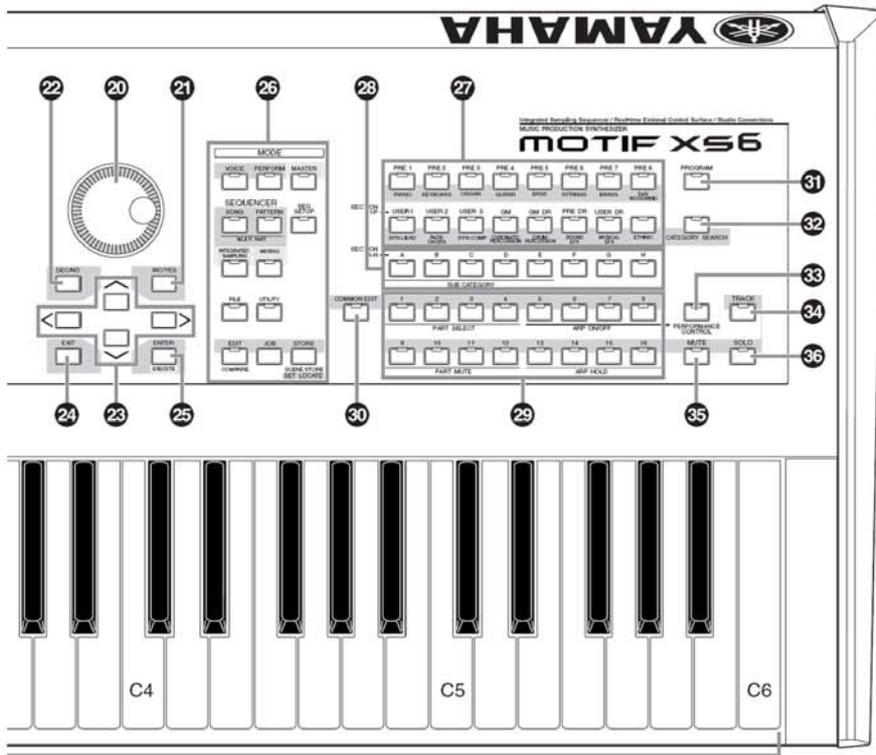
## Painel frontal

### MOTIF XS6

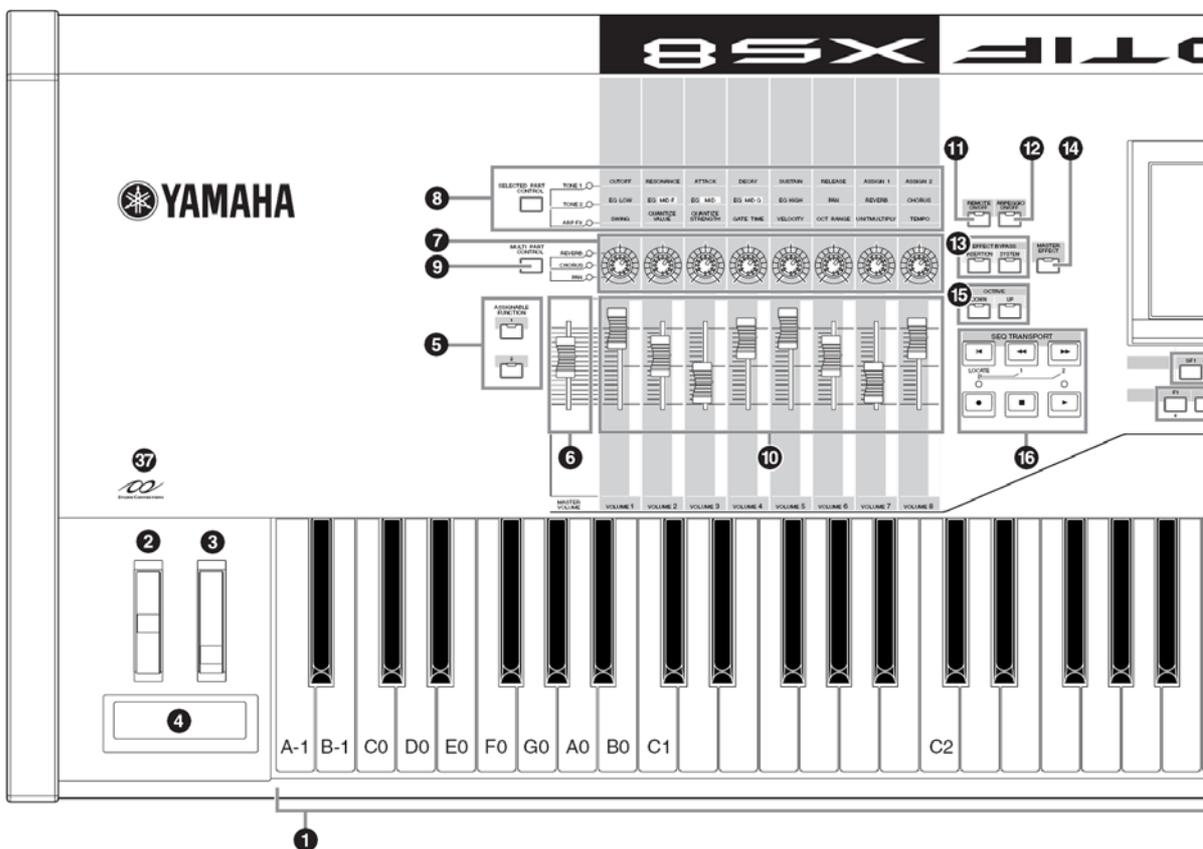


### MOTIF XS7





## MOTIF XS8



### 1 Teclado

O MOTIF XS6 possui teclado de 61 teclas, enquanto o MOTIF XS7 possui 76 teclas e o MOTIF XS8 possui 88 teclas. Todos são equipados com recurso de sensibilidade ao toque (tanto intensidade quanto pressão). Pela intensidade do toque (*key velocity*), o instrumento detecta a força com que você tocou a nota, e usa esta intensidade para afetar o som de diversas maneiras, dependendo do Voice que estiver selecionado. A mesma coisa acontece em relação à pressão com que você faz sobre a tecla (*aftertouch*). Além disso, qualquer das diversas funções pode ser associada ao *aftertouch* em cada Voice (página 104).

### 2 Roda de Pitch Bend (página 67)

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

### 3 Roda de Modulation (página 67)

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

### 4 Controle Ribbon (página 67)

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

### 5 Teclas ASSIGNABLE FUNCTION (página 67)

Dependendo das configurações do modo XA (Expanded Articulation Mode) efetuadas na edição do elemento do Voice você pode chamar o elemento específico do Voice

que está selecionado pressionando cada uma dessas teclas enquanto você toca o teclado. Além disso, você pode endereçar outras funções a estas teclas.

### 6 MASTER VOLUME (página 20)

Mova o controle para frente para aumentar o volume de saída nos conectores OUTPUT L/R e PHONES.

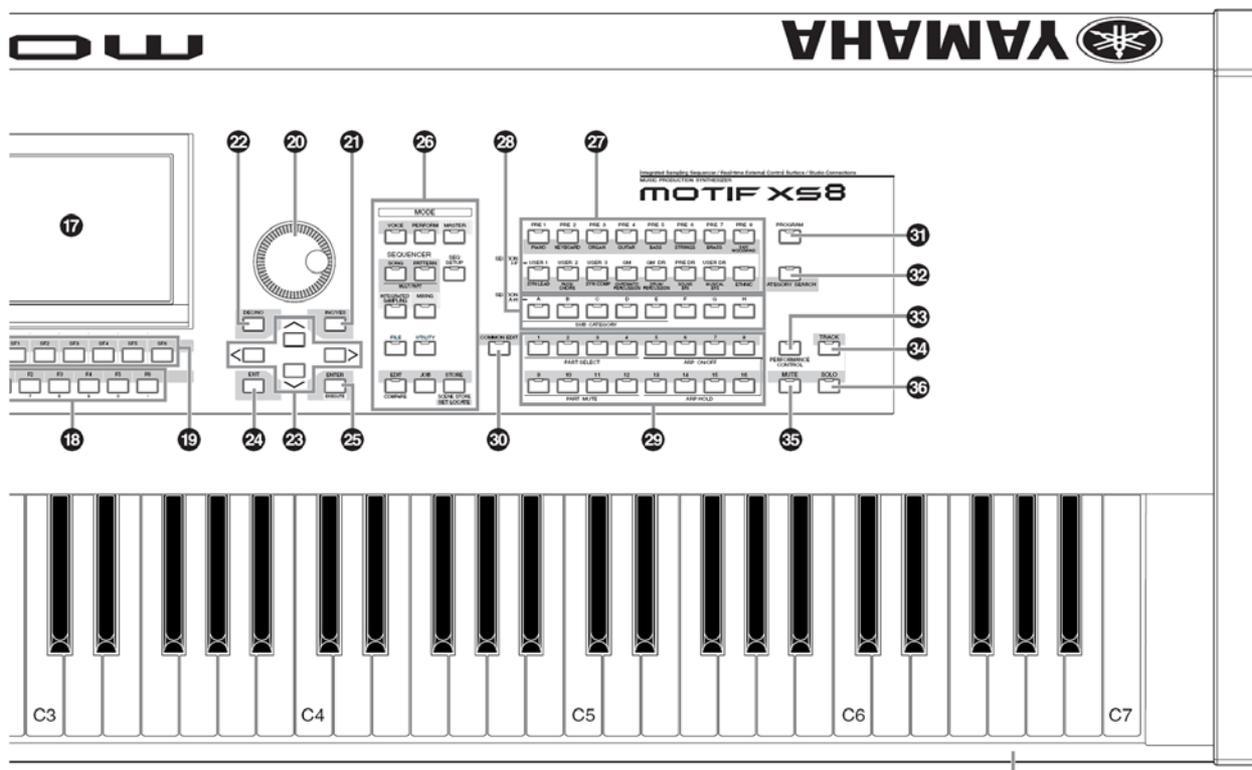
### 7 Botões (páginas 26, 31, 89, 136, 181 e 252)

Estes oito versáteis botões permitem a você ajustar diversos aspectos ou parâmetros do Voice que está selecionado. Use a tecla [SELECTED PART CONTROL] ou a tecla [MULTI PART CONTROL] para mudar as funções endereçadas a cada botão.

### 8 Tecla [SELECTED PART CONTROL] (páginas 26, 64, 89, 136, 181 e 252)

Pressionando esta tecla modifica as funções endereçadas aos oito botões. As luzes próximas aos parâmetros que estão ativos se acenderá. Uma função de cada botão é aplicada ao Voice atual no modo Voice enquanto uma função de cada botão é aplicada à parte timbral selecionada (ou a todas as partes, dependendo da configuração) no modo Performance/ Song/Pattern.

**NOTA:** Observe que as funções endereçadas aos botões "ASSIGN1" e "ASSIGN2" com a luz TONE 1 acesa são sempre aplicados a todas as partes no modo Performance e na parte especificada no modo Song/Pattern.



**9 Tecla [MULTI PART CONTROL] (páginas 136 e 180)**

Pressionando esta tecla altera as funções endereçadas aos oito botões no modo Performance /Song/Pattern. As luzes próximas aos parâmetros que estão ativos se acendem. No modo Performance, os quatro botões à esquerda correspondem às partes 1 a 4. No modo Song / Pattern, todos os botões correspondem às partes 1 a 8 ou 9 a 16 (dependendo da parte atualmente selecionada).

**10 Controles deslizantes (sliders)**

Controlam o volume do som de formas diferentes, dependendo do modo selecionado:  
 Modo Voice — volume dos oito elementos (página 91)  
 Modo Performance — volume das quatro partes (página 137)  
 Modos Song/Pattern — volume das oito partes, incluindo a parte atual (página 180)  
 Modo Master — volume (página 252) ou número de control change especificado (página 257) das oito zonas

**NOTA:** Se todos os controles deslizantes estiverem ajustados para o mínimo, você poderá não ouvir qualquer som do instrumento, mesmo ao tocar no teclado ou executar uma música/padrão. Se for o caso, aumente todos os controles deslizantes para um nível adequado.

**NOTA:** O controle MASTER VOLUME ajusta o nível de saída de áudio do instrumento. Por outro lado, os controles deslizantes ajustam o volume do elemento do Voice ou da parte da Performance/Música/Padrão como parâmetro. Da mesma forma, os valores ajustados pelos controles deslizantes podem ser memorizados nos dados do Voice, Performance, música ou padrão.

**11 Tecla [REMOTE ON/OFF] (página 52)**

O modo Remote permite controlar o software em seu computador a partir dos controles do painel do instrumento. Ligue a tecla [ON/OFF] para entrar no modo Remote.

**12 Tecla [ARPEGGIO ON/OFF] (páginas 65, 101 e 135)**

Pressione esta tecla para habilitar ou desabilitar a execução do arpejo no Voice, Performance, música ou padrão. No entanto, esta tecla não atuará se o parâmetro Arpeggio Switch da parte selecionada estiver desligado no modo Performance / Song / Pattern.

**13 Teclas EFFECT BYPASS (página 260)**

O bloco de efeitos deste instrumento possui efeitos de Insert (oito conjuntos, com duas unidades de efeitos por conjunto), efeitos do sistema (Reverb e Chorus), e efeitos Master. Os efeitos podem ser aplicados aos Voices tocados no teclado e na reprodução de música / padrão. Quando a luz da tecla [INSERTION] ou da tecla [SYSTEM] está acesa, significa que o respectivo efeito está desligado (ou cortado).

**NOTA:** Quando a opção de Reverb/Chorus está desmarcada na janela [UTILITY] → [F1] General → [SF2] FXBypass, o Reverb / Chorus é mantido (não é cortado) mesmo se você ligar a tecla [SYSTEM].

**14 Tecla [MASTER EFFECT] (páginas 146 e 264)**

Quando esta tecla é pressionada (luz acende), o efeito Master é aplicado ao som global do instrumento. Além disso, para acessar a janela de configuração do efeito Master, mantenha pressionada a tecla [MASTER EFFECT] por mais de 1 seg.

### 15 Teclas OCTAVE [UP] e [DOWN] (páginas 91, 92, 138, 251 e 260)

Use estas teclas para alterar a região de notas do teclado. Para restaurar o ajuste normal de oitava, pressione ambas as teclas simultaneamente.

### 16 Teclas SEQ TRANSPORT (páginas 21, 178 e 208)

Estas teclas controlam a gravação e a reprodução dos dados seqüenciados na música ou padrão.

Tecla [⏮] (Top)

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

Tecla [⏪] (Reverse)

Pressione brevemente esta tecla para voltar um compasso de cada vez, ou mantenha pressionada para um retorno contínuo.

Tecla [⏩] (Forward)

Pressione brevemente esta tecla para avançar um compasso de cada vez, ou mantenha pressionada para um avanço contínuo.

Tecla [●] (Record)

Pressione esta tecla para habilitar a gravação da música ou da frase do padrão. (a luz se acende).

Tecla [■] (Stop)

Pressione esta tecla para parar a gravação ou a reprodução.

Tecla [▶] (Play)

Pressione esta tecla para iniciar a reprodução a partir do ponto atual onde está a música ou o padrão. Durante a gravação e a reprodução, a luz pisca no andamento atual.

### 17 Tela de LCD

Esta tela de LCD iluminado mostra os parâmetros e valores relacionados à operação ou ao modo selecionado.

### 18 Teclas [F1] – [F6] (Function) (página 81)

Estas teclas localizadas logo abaixo da tela chamam as respectivas funções indicadas na tela.

### 19 Teclas [SF1] – [SF5] (Sub Function) (página 81)

Estas teclas localizadas logo abaixo da tela chamam as respectivas funções indicadas na tela. Estas teclas também podem ser usadas para chamar o tipo de arpejo em algumas janelas dos modos Play, Edit e Record. Estas teclas também podem ser usadas como teclas de cena (páginas 179, 182, 209 e 211) nos modos Song Play / Song Record / Pattern Play / Pattern Record.

### 20 Dial (página 81)

Serve para editar o parâmetro que está selecionado. Para aumentar o valor, gire o dial para a direita (sentido horário); para diminuir o valor, gire o dial para a esquerda (sentido anti-horário). Se estiver selecionado um parâmetro que possui uma faixa muito grande de valores, você pode alterar mais rapidamente girando o dial rapidamente.

### 21 Tecla [INC/YES] (página 81)

Serve para aumentar o valor do parâmetro selecionado. Serve também para executar efetivamente uma operação de Job ou Store.

### 22 Tecla [DEC/NO] (página 81)

Serve para diminuir o valor do parâmetro selecionado. Serve também para cancelar uma operação de Job ou Store.

**NOTA:** Você também pode usar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] para mover rapidamente através dos valores dos parâmetros em passos de 10 em 10 unidades, especialmente aqueles com faixas bem grandes. Simplesmente mantenha pressionada uma das teclas (na direção em que você quer variar), e pressione simultaneamente a outra. Por exemplo, para passar na direção positiva, mantenha pressionada [INC/YES] e pressione [DEC/NO].

### 23 Teclas de cursor (página 81)

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

### 24 Tecla [EXIT] (página 55)

Os menus e janelas do MOTIF XS são organizados de acordo com uma estrutura hierárquica. Pressione esta tecla para sair da janela atual e voltar para o nível anterior na hierarquia.

### 25 Tecla [ENTER]

Use esta tecla para entrar com um número ao selecionar um registro ou banco de memória para um Voice ou Performance. Use também para executar uma operação de Job ou de Store.

### 26 Teclas MODE (página 55)

Estas teclas selecionam os modos de operação do MOTIF XS (ex: modo Voice).

### 27 Teclas de bancos (páginas 23 e 88)

Cada tecla seleciona um banco de Voice ou Performance. Quando a tecla [CATEGORY SEARCH] está ligada, estas teclas podem ser usadas para selecionar a categoria principal (impressa abaixo de cada tecla). Quando a tecla [TRACK] está ligada no modo Pattern, as teclas inferiores são usadas para selecionar a seção desejada, de I – P.

### 28 Teclas de grupo [A] – [H] (páginas 23 e 88)

Cada tecla seleciona um grupo de Voice ou Performance. Quando a tecla [CATEGORY SEARCH] está ligada, estas teclas podem ser usadas para selecionar a sub-categoria. Quando a tecla [TRACK] está ligada no modo Pattern, estas teclas são usadas para selecionar a seção desejada, de A – H.

### 29 Teclas numéricas [1] – [16] (páginas 23 e 88)

O uso destas teclas difere dependendo do estado das teclas [TRACK], [MUTE], [SOLO] e [PERFORMANCE CONTROL].

## Funções das teclas numéricas [1] – [16]

Modo	Tecla [PERFORMANCE CONTROL]	Tecla [TRACK]	Tecla [MUTE]	Tecla [SOLO]
Voice Play	—	Config. do canal de transmissão do teclado	—	—
Normal Voice Edit	—	Muda o modo de edição de Common Edit para Element Edit e seleciona elemento (1 – 8)	Mute de elemento (1 – 8)	Solo do elemento (1 – 8)
Drum Voice Edit	—	Muda o modo de edição de Common Edit para Drum Key Edit	—	—
Performance Play	Controle de Performance (33)	Config. do canal de transmissão do teclado	Mute da parte (1 – 4)	Solo da parte (1 – 4)
Performance Edit	Controle de Performance (33)	Seleciona parte (1 – 4)	Mute da parte (1 – 4)	Solo da parte (1 – 4)
Master Play	—	Config. do canal de transmissão do teclado (ao memorizar o modo Voice ou o modo Performance no Master atual) ou seleciona a pista da música/padrão (ao memorizar o modo Song ou o modo Pattern no Master atual)	—	—
Master Edit	—	Muda o modo de edição de Common Edit para Zone Edit e seleciona zonas (1 – 8)	—	—
Song Play/ Pattern Play	—	seleciona a pista da música/padrão	Mute da pista da música / padrão	Solo da pista
Song Mixing/ Pattern Mixing	—	seleciona a pista da música/padrão	Mute da pista da música / padrão	Solo da pista
Mixing Voice Edit	Seleciona elemento (1 – 8)	Seleciona elemento (1 – 8)	Mute de elemento (1 – 8)	Solo do elemento (1 – 8)

### 30 Tecla [COMMON EDIT]

Ligando esta tecla é acionado o modo Edit, que permite a você editar os parâmetros geralmente aplicados a todos os elementos, partes ou zonas nos modos Voice Edit, Performance Edit, Song Mixing Edit, Pattern Mixing Edit e Mixing Voice Edit.

### 31 Tecla [PROGRAM]

Quando esta tecla está ligada, usando as teclas de banco, grupo ou numéricas você seleciona um Voice, Performance, Song, Pattern e Master no modo correspondente.

### 32 Tecla [CATEGORY SEARCH] (página 24)

Quando esta tecla está ligada nos modos Voice Play, Song Mixing ou Pattern Mixing, as teclas de banco podem ser usadas para selecionar a categoria principal e as teclas de grupo [A] – [E] podem ser usadas para selecionar uma sub-categoria de Voices. Quando esta tecla está ligada no modo Performance, as teclas de banco podem ser usadas para selecionar a categoria de Performance e as teclas de grupo [A] – [E] podem ser usadas para selecionar a sub categoria de Performance.

### 33 Tecla [PERFORMANCE CONTROL] (página 135)

Esta tecla só está disponível no modo Performance. Quando esta tecla está ligada, as seguintes funções são endereçadas às teclas numéricas [1] – [16]:

Teclas numéricas	Função
[1] – [4]	Selecionar partes 1 – 4.
[5] – [8]	Ligar/desligar arpejo nas partes 1 – 4.
[9] – [12]	Definir estado de mute nas partes 1 – 4.
[13] – [16]	Configurar a sustentação do arpejo nas partes 1 – 4.

### 34 Tecla [TRACK] (página 34)

Ligando esta tecla no modo Song/Pattern habilita as teclas numéricas [1] – [16] para selecionar as respectivas pistas da música/padrão. Quando esta tecla está ligada no modo

Pattern, as teclas de grupo [A] – [H] podem ser usadas para selecionar a seção desejada de A – H, e as teclas inferiores podem ser usadas para selecionar a seção desejada de I – P.

O estado desta tecla afeta as teclas numéricas [1] – [16] de maneiras diferentes, dependendo do modo selecionado (consulte o item “Teclas numéricas [1] – [16]”, acima)

### 35 Tecla [MUTE] (páginas 33 e 179)

Ligando esta tecla no modo Normal Voice Edit e no modo Mixing Voice Edit habilita as teclas numéricas [1] – [8] para silenciar os elementos (1 – 8) do Voice. Ligando esta tecla nos demais modos habilita as teclas numéricas [1] – [16] para silenciar as partes (1 – 4) da Performance, as partes/pistas (1 – 16) da música, e as partes / pistas do padrão (1 – 16) (consulte o item “Teclas numéricas [1] – [16]”, acima).

### 36 Tecla [SOLO] (páginas 33 e 179)

Ligando esta tecla no modo Normal Voice Edit e no modo Mixing Voice Edit habilita as teclas numéricas [1] – [8] para solar os elementos (1 – 8) do Voice. Ligando esta tecla nos demais modos habilita as teclas numéricas [1] – [16] para solar as partes (1 – 4) da Performance, as partes/pistas (1 – 16) da música, e as partes/pistas do padrão (1 – 16) (consulte o item “Teclas numéricas [1] – [16]”, acima).

### 37 Logo Studio Connections

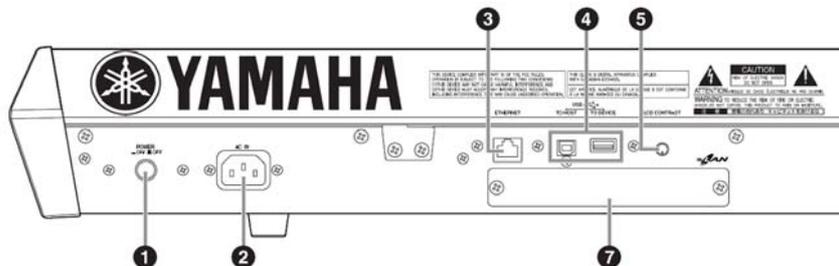
Studio Connections é um projeto elaborado em parceria pela Steinberg e a Yamaha.



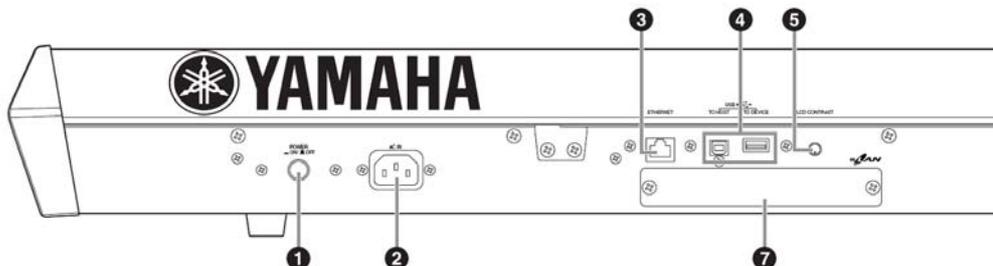
Os sistemas de produção de música atualmente se baseiam em software e hardware, e existe uma enorme necessidade de que haja uma perfeita integração entre eles. O padrão Studio Connections propicia um ambiente abrangente e contínuo para a produção musical — tornando mais fácil e mais eficiente o uso de hardware e software.

# Painel traseiro

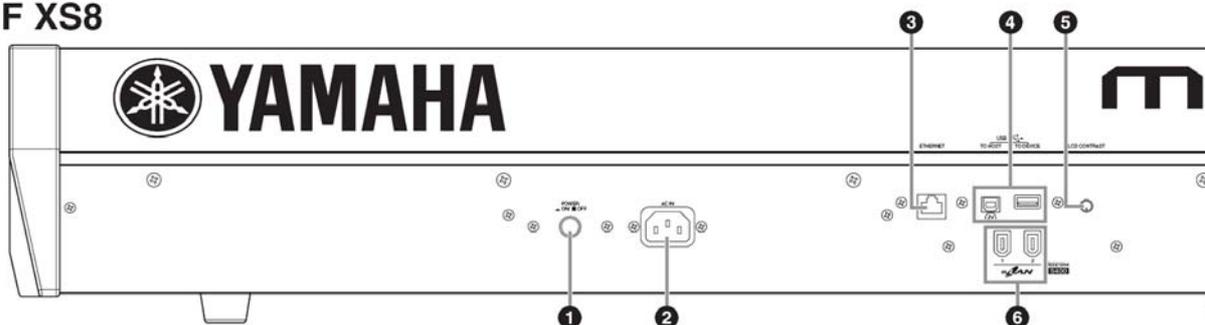
## MOTIF XS6



## MOTIF XS7



## MOTIF XS8



### 1 Chave POWER (página 19)

Pressione para ligar ou desligar.

### 2 AC IN (entrada do cabo AC) (página 19)

Certifique-se de que conectou o cabo neste conector antes de conectá-lo à tomada da rede elétrica. Use somente o cabo de alimentação que foi fornecido com este instrumento. Se o cabo for extraviado ou danificado e precisar ser substituído, entre em contato com o representante da Yamaha. O uso de um cabo inadequado pode criar risco de incêndio e choque elétrico!

### 3 Conector ETHERNET (página 86)

Você pode conectar o MOTIF XS a uma rede local usando este conector e um cabo de rede. Uma vez conectado a uma rede, o MOTIF XS pode montar e acessar unidades de armazenamento em computadores da mesma rede.

### 4 Conectores USB (páginas 43 e 85)

Existem dois tipos diferentes de conectores USB, e o painel traseiro do instrumento possui ambos os tipos. O conector USB TO HOST é usado para conectar este instrumento a um computador via USB e permite a você transferir dados MIDI entre os equipamentos. A conexão USB pode operar com várias portas de MIDI através de um só cabo USB.

A conexão USB entre o instrumento e o computador só pode ser usada para transferir dados de MIDI. Não é possível transferir áudio via USB.

O conector USB TO DEVICE é usado para conectar este instrumento a um dispositivo de memória USB (disco rígido, unidade de CD-ROM, flash disk, etc.). isto permite a você salvar em um dispositivo externo os dados criados neste instrumento e carregar para o instrumento os dados do dispositivo USB. As operações de salvar e carregar podem ser executadas no modo File.

NOTA: Para detalhes sobre USB, veja as páginas 43 e 85.

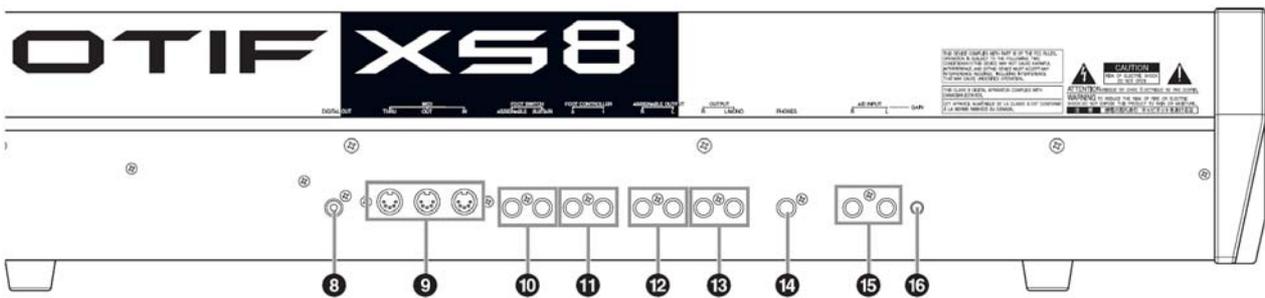
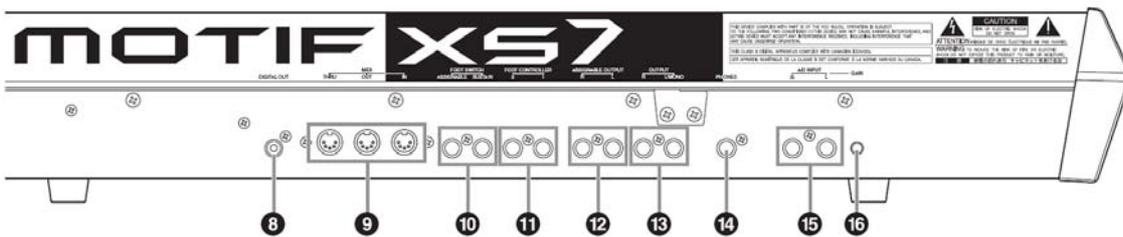
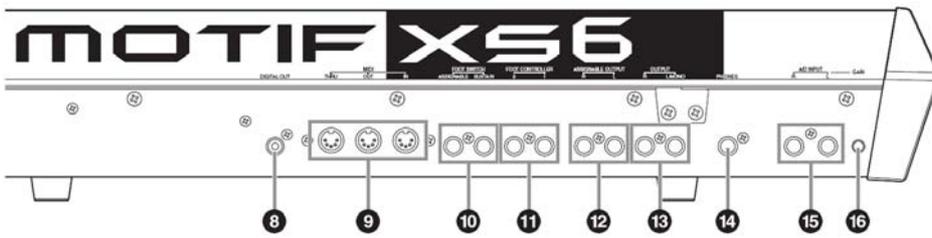
#### USB

USB é a abreviatura de Universal Serial Bus. É uma interface serial para conectar o computador com dispositivos periféricos, e permite a transferência de dados muito mais rápida do que através da porta serial convencional.



### 5 Controle de contraste da tela (página 20)

Use este controle para ajustar a tela de LCD para a melhor condição de visualização.



**6 Conector mLAN (IEEE1394) 1, 2 (somente no MOTIF XS8) (página 44)**

O MOTIF XS é equipado com dois conectores mLAN onde pode ser conectado um cabo IEEE1394 (de 6 pinos). Estes conectores permite a você conectar o MOTIF XS a computadores dotados de conexão IEEE1394 (FireWire / i.LINK). Se a conexão do computador possuir um conector IEEE1394 de 6 pinos, use um cabo padrão IEEE1394 de 6 pinos para 6 pinos. Se for um conector de 4 pinos, use um cabo IEEE1394 de 6 pinos para 4 pinos.

**7 Baia para expansão mLAN (mLAN16E2) (MOTIF XS6, MOTIF XS7) (página 294)**

Removendo esta tampa, pode ser instalada no MOTIF XS6/MOTIF XS7 uma interface opcional mLAN16E2. Instalando uma interface mLAN16E2 no seu MOTIF XS6 ou MOTIF XS7 você passa a ter uma conexão conveniente para conectar a um computador que possua porta IEEE1394.

**NOTA:** A Yamaha recomenda que você use um cabo IEEE1394 com comprimento máximo de 4,5 m.

**NOTA:** A saída de áudio digital através do conector mLAN possui uma resolução fixa de 24 bits / 44.1 kHz.

**mLAN**

“mLAN” é um meio de conexão em rede concebido para aplicações musicais.



Ele usa e amplia o padrão de transmissão serial IEEE1394. Conectando um MOTIF XS equipado com mLAN (um MOTIF XS6/7 com uma interface opcional mLAN16E2 ou um MOTIF XS8) a um computador por meio de um cabo IEEE1394, você pode transferir dados de áudio de todos os canais e dados de MIDI de todas as portas simultaneamente entre o MOTIF XS e o computador. Este tipo de conexão, sua capacidade e uso são designados como “mLAN” neste manual e no instrumento MOTIF XS.

Para detalhes e informações mais atualizadas sobre mLAN, consulte o site: <http://www.yamahasyth.com/>

\* O nome “mLAN” e seu logo (acima) são marcas registradas.

### 8 Conector DIGITAL OUT

Use este conector para sair com sinal digital através de cabo coaxial (plugue RCA). O formato do sinal digital é S/PDIF. Este conector sai com o sinal digital em 24 bits / 44.1 kHz. Usando esta saída, você pode gravar sua execução no teclado ou a execução de música/padrão do sintetizador em um dispositivo externo (ex: gravador de CD) com uma qualidade sonora excepcional — graças à conexão direta digital.

### 9 Conectores MIDI IN/OUT/THRU (página 83)

O conector MIDI IN recebe os dados de controle ou execução de outro equipamento MIDI, como um seqüenciador externo. O conector MIDI THRU redireciona todos os dados recebidos (por MIDI IN) para os outros equipamentos, permitindo um encadeamento conveniente de outros instrumentos MIDI. O conector MIDI OUT transmite todos os dados de controle, execução e reprodução do MOTIF XS para outros equipamentos MIDI externos, como um seqüenciador externo.

### 10 Conectores FOOT SWITCH (páginas 104, 123, 147 e 260)

São para a conexão de um pedal opcional FC3 / FC4 / FC5 na entrada SUSTAIN e um FC4 / FC5 na entrada ASSIGNABLE. Quando conectado à entrada SUSTAIN, o pedal controla o sustain. Quando conectado à entrada ASSIGNABLE, ele pode controlar uma dentre várias funções selecionáveis.

### 11 Conectores FOOT CONTROLLER (páginas 104 e 147)

É para a conexão de pedais controladores opcionais (FC7 e FC9). Cada entrada permite a você controlar continuamente uma dentre várias funções diferentes — tais como volume, tonalidade, afinação ou outros aspectos do som.

### 12 Conectores ASSIGNABLE OUT L e R

Estes conectores são do tipo J10 (1/4" mono) e saem com sinal de áudio em nível de linha. Estas saídas são independentes da saída principal (nos conectores L/MONO e R, abaixo), e podem ser endereçadas livremente a qualquer das notas dos Voices de bateria (Drum Voice) ou das partes tímbrais. Isto permite a você endereçar determinados Voices ou sons para serem processados por um equipamento externo de efeitos. As partes que podem ser endereçadas a essas saídas são as seguintes:

- Partes de áudio no modo Voice (página 265)
- Nota de bateria (Drum Voice) que tenha um instrumento de bateria/percussão endereçado (página 130)
- Qualquer parte de uma performance\* (páginas 148 e 153)
- Qualquer parte de uma música\* (páginas 234 e 235)
- Qualquer parte de um padrão\* (páginas 234 e 235)

\* Incluindo a parte de entrada de áudio (Audio Input Part)

### 13 Conectores OUTPUT L/MONO e R (página 19)

Estes conectores do tipo J10 saem com sinal em nível de linha. Para saída em mono, use somente o conector L/MONO.

### 14 Conector PHONES (página 19)

Este conector padrão estéreo é para conexão de fone de ouvido estéreo.

### 15 Conectores A/D INPUT (páginas 40, 147, 232, 265)

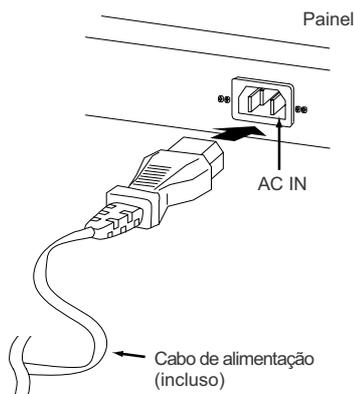
Pode-se entrar com sinal de áudio externo através destes conectores do tipo J10 (1/4" mono). Vários tipos de dispositivos — tais como microfone, guitarra, contrabaixo, CD player, sintetizador, podem ser conectados aqui — e seu sinal podem soar como a parte de áudio de um Voice, Performance, música ou padrão. No modo Sampling (página 242), estas entradas são usadas para amostrar o som. Além disto, você pode usar o recurso especial do Vocoder conectando um microfone a esta entrada L e falar/cantar ao microfone. Use plugues de 1/4" mono. Para sinais em estéreo (tais como de um equipamento de áudio), use ambas as entradas. Para sinais mono (como microfone ou guitarra), use só a entrada L.

### 16 Botão GAIN (página 40)

Ajusta o nível da entrada de áudio nos conectores A/D INPUT (acima). Dependendo do dispositivo conectado (microfone, CD player, etc.), pode ser preciso ajustar aqui para obter o melhor nível do sinal.

## Passo 1: Configurando

### Alimentação



**1** Certifique-se de que a chave POWER do MOTIF XS está na posição OFF.

**2** Conecte o cabo de alimentação à entrada AC IN no painel traseiro do instrumento.

**3** Conecte a outra extremidade do cabo a uma tomada da rede elétrica.

Certifique-se de que seu MOTIF XS está especificado para a voltagem do país ou região em que está sendo usado.

#### ⚠ AVISO

Certifique-se de que seu MOTIF XS está especificado para a voltagem da rede elétrica da região em que ele será usado (conforme indicado no painel traseiro). Se o instrumento for conectado à voltagem errada poderá acarretar sérios danos aos circuitos internos e poderá até mesmo causar choque elétrico!

#### ⚠ AVISO

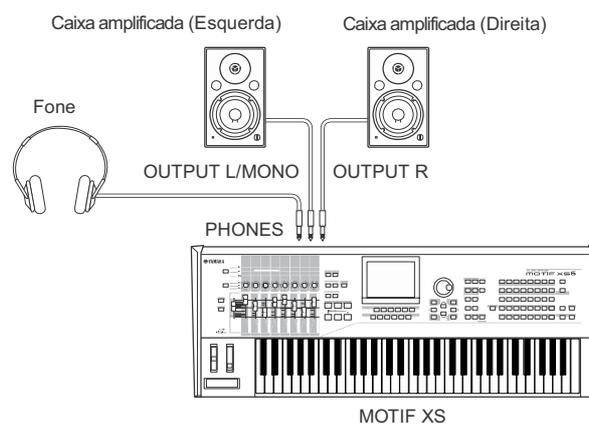
Use somente o cabo de alimentação que vem com o MOTIF XS. Se este cabo foi extraviado ou danificado, e for preciso substituí-lo, entre em contato com o representante Yamaha. O uso de um cabo inadequado poderá criar risco de incêndio ou choque elétrico!

#### ⚠ AVISO

O tipo de cabo de alimentação fornecido com o MOTIF XS pode ser diferente dependendo do país onde você adquiriu o instrumento (poderá haver um terceiro pino para aterramento). A conexão inadequada do condutor de aterramento poderá criar risco de choque elétrico. NÃO modifique o plugue do cabo fornecido com o MOTIF XS. Se o plugue não encaixar na tomada da rede elétrica, providencie a instalação de uma tomada apropriada por um electricista qualificado. Não use um adaptador que anula o pino de aterramento.

### Conectando caixas acústicas e fones

Como o MOTIF XS não possui alto-falantes próprios, você terá que monitorar o som do instrumento usando um equipamento externo. Conecte um fone de ouvido, caixas amplificadas ou outro equipamento que seja necessário.



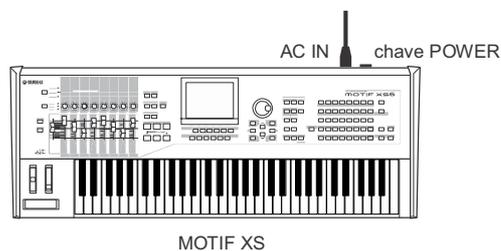
### Ligando

Certifique-se de que os ajustes de volume do MOTIF XS e dos equipamentos externos, como caixas amplificadas, estão todos no mínimo antes de ligar.

Ao conectar o MOTIF XS a caixas amplificadas, ligue os equipamentos na seguinte ordem :

- Ao ligar: Primeiro, o MOTIF XS, e depois as caixas amplificadas a ele conectadas.
- Ao desligar: Primeiro, as caixas amplificadas, depois o MOTIF XS.

Favor observar que a chave POWER está localizada à direita (olhando de frente para o teclado) do conector AC IN no painel traseiro do MOTIF XS.



#### ⚠ CUIDADO

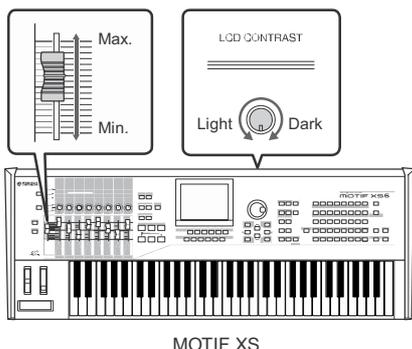
Mesmo quando a chave POWER está desligada, há ainda uma corrente elétrica mínima fluindo para o instrumento. Quando não for usar o instrumento por um longo período de tempo, certifique-se de que desconectou-o da tomada da rede elétrica.

## Ajustando o som e o contraste da tela

Ajuste os níveis de volume do MOTIF XS e do sistema de amplificador/caixa. Se a tela não está bem visível, use o controle Contrast para ajustar a visibilidade.

Ajuste o volume com o controle MASTER VOLUME.

Ajuste o contraste da tela com o controle Contrast.



### ⚠ CUIDADO

Não ouça através de fone de ouvido com um volume muito alto por tempo prolongado. Isto pode causar perda da audição.

**NOTA:** Lembre-se de que a tela de LCD não é do tipo sensível ao toque. Não toque ou pressione a tecla diretamente com força.

## Tocando sons

Experimente agora tocar alguns dos timbres dinâmicos e reais do MOTIF XS usando o teclado. Ao ligar o instrumento, aparece a seguinte janela na tela.

Indica que está selecionado o modo Master.      Indica o tipo de programa selecionado.      Indica o nome e o número do programa selecionado.



**NOTA:** Nas configurações originais, é selecionado o modo Master. Para detalhes sobre os modos, consulte a seção "Modos".

**NOTA:** Lembre-se de que as janelas de exemplo mostradas neste manual são ilustrativas, e o conteúdo (por exemplo, os nomes Demo Song/Pattern) podem estar levemente diferentes do seu instrumento.

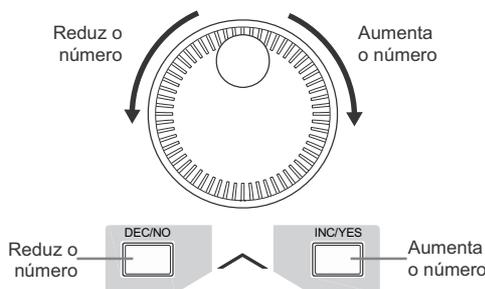
Nesta condição você pode tocar o teclado e ouvir os sons do programa selecionado. O alto da janela Master Play (página 251) indica o número do programa Master e o estado (modo, banco, número do programa e seu

nome) registrado ao programa Master selecionado. Experimente tocar no teclado.

**NOTA:** Para detalhes sobre os bancos, veja as páginas 88 e 135.

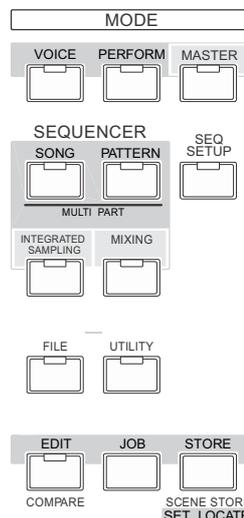
## Selecionando e tocando os sons

Na configuração original, o modo Master fornece um total de 128 programas, cada um incluindo o modo (Voice, Performance, Song e Pattern) e seu número de programa. Experimente programas Master diferentes para tocar vários Voices e Performances. Você pode alterar o número do programa Master usando a tecla [INC/YES], a tecla [DEC/NO], ou o dial.



## Modos

Para permitir que a operação do MOTIF XS seja a mais abrangente e fácil possível, todas as funções e operações foram agrupadas em "modos", muitos deles possuindo alguns "sub-modos". O MOTIF XS possui nove modos principais que estão divididos em vários sub-modos. Você pode dominar o MOTIF XS entendendo a estrutura de modos. Para entrar no modo desejado, pressione a tecla de modo correspondente. Para mais detalhes sobre modos e sub-modos, veja página 54.



## Ouvindo a música de demonstração

Ouçã as músicas de demonstração que vêm pré-gravadas, observe a alta qualidade sonora e veja como você pode usar o MOTIF XS para criar suas próprias músicas.

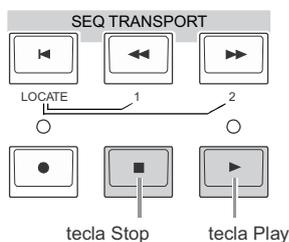
## Reproduzindo as músicas de demonstração

### 1 Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play.

Aparece a janela Track View do modo Song Play.

### 2 Pressione a tecla SEQ TRANSPORT [▶] (Play) para iniciar a música de demonstração.

A música que está sendo mostrada na tela inicia.



**NOTA:** Para ajustar o nível do volume das músicas de demonstração, use o controle MASTER VOLUME.

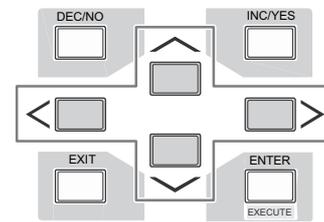
### 3 Pressione a tecla SEQ TRANSPORT [■] (Stop) para parar a música de demonstração.

## Selecionando outra música

### 1 Certifique-se de que o cursor está localizado no número da música na janela Track View.

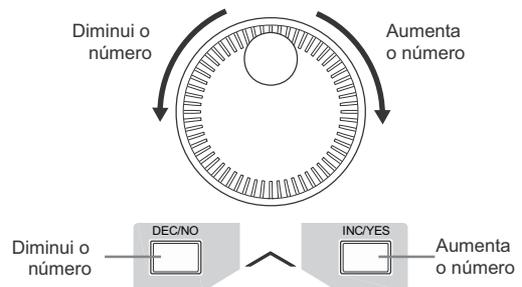
O quadro destacado dentro da tela é chamado de "cursor". Você pode mover o cursor para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita usando as teclas de cursor. Se o cursor estiver localizado em outro parâmetro, mova o cursor até o número da música.

número da música    nome da música



**NOTA:** Lembre-se de que a janela mostrada como exemplo neste manual tem objetivo meramente ilustrativo, e pode aparecer ligeiramente diferente do seu instrumento.

### 2 Pressione as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou gire o dial para alterar o número da música de demonstração.



**NOTA:** Você pode alterar o valor de vários parâmetros assim como o número da música usando as teclas [DEC/NO] / [INC/YES] ou o dial depois de mover o cursor até o local desejado. Esta operação básica é usada em todas as operações de seleção e ajuste no instrumento.

## Carregando os dados de demonstração

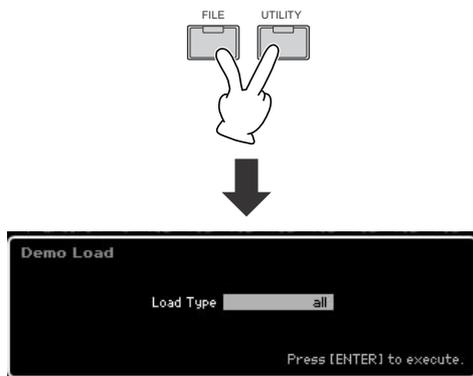
Na configuração original (programada na fábrica), existem várias músicas e padrões de demonstração armazenados no instrumento, começando na música 01 e no padrão 01. Entretanto, você pode apagá-los gravando suas próprias músicas ou carregando outras músicas/padrões de um dispositivo externo de memória USB. Para restaurar os dados originais de demonstração, siga as instruções abaixo.

### ⚠ CUIDADO

Ao carregar dados de demonstração são substituídos todas as músicas e padrões. Antes de carregar dados de demonstração, favor verificar se existem dados importantes nas músicas e padrões. Se houver dados importantes, salve-os em um dispositivo externo de memória USB ou um computador na rede, antes de carregar os dados. Para informações sobre como salvar, veja a página 278.

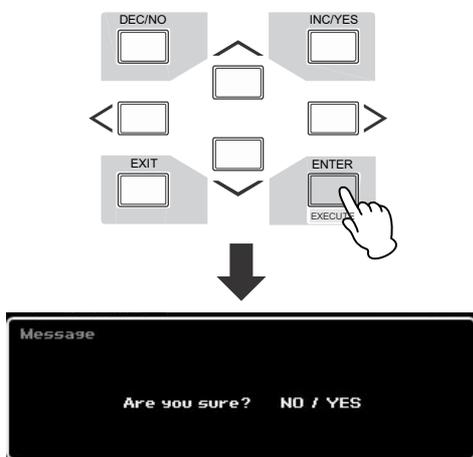
## 1 Pressione a tecla [FILE] e a tecla [UTILITY] simultaneamente.

Aparece a janela Demo Load.



## 2 Certifique-se de que o item Load Type está configurado para "all", e em seguida a tecla [ENTER] para carregar os dados de demonstração.

Aparece uma janela solicitando a confirmação se os dados (música/padrão) no local de destino devem ser apagados.



**NOTA:** Se você quiser carregar somente os dados de músicas, configure Load Type para "song". Se você quiser carregar somente dados de padrões, configure para "pattern".

## 3 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar dados.

Os dados de demonstração são carregados nas posições de memória de músicas e padrões, e em seguida aparece a janela Song Play Track View.

**NOTA:** Se você configurou Load Type para "pattern" no passo 2 acima, aparecerá a janela Pattern Play (página 210) depois de carregar.

**NOTA:** Para mais informações sobre a janela Track View da música, veja a página 181. Para mais informações sobre a janela Pattern Play, veja a página 210.

## Restaurando a memória do usuário para as configurações de fábrica

Pode-se restaurar as configurações originais de fábrica na memória deste sintetizador da seguinte maneira:

### ⚠ CUIDADO

Quando as configurações originais de fábrica são restauradas, todas as configurações que você criou de Voices, Performances, músicas, padrões e de sistema do modo Utility serão apagadas. Certifique-se de que não está substituindo dados importantes. Certifique-se de que salvou todos os dados importantes em seu dispositivo de memória USB ou em um computador na rede antes de executar este procedimento (página 278).

### 1 Pressione a tecla [UTILITY] e em seguida a tecla [JOB] para acessar a janela Factory Set (página 269).

### 2 Pressione a tecla [ENTER].

A janela solicita sua confirmação. Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

### 3 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a restauração dos dados originais.

Depois que a restauração dos dados originais tiver sido completada, aparece a mensagem "Completed" e a operação retorna à janela anterior.

### ⚠ CUIDADO

Para as operações de restauração de dados originais que demoram mais a ser processadas, aparecerá a mensagem "Now executing Factory Set..." durante o processo. Enquanto esta mensagem estiver sendo mostrada, jamais tente desligar o instrumento enquanto os dados estiverem sendo escritos na memória Flash ROM. Se você desligar, poderá haver perda de todos os dados do usuário e o sistema poderá travar (por causa da perda de dados na memória Flash ROM). Isto significa que o instrumento não poderá mais iniciar corretamente, mesmo quando ligar na próxima vez.

### ⚠ CUIDADO

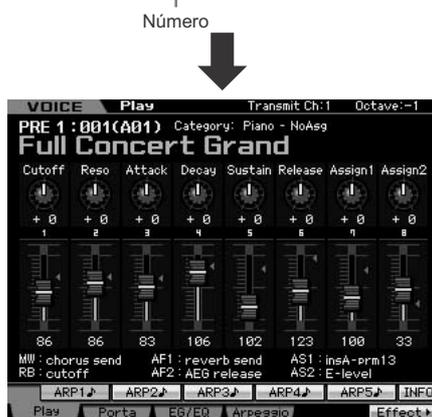
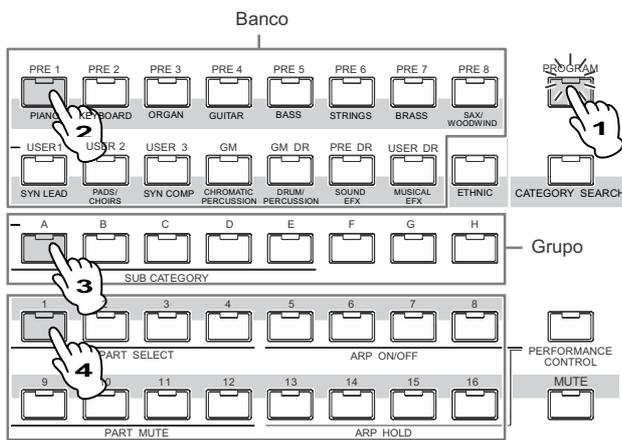
Ao marcar a opção Power On Auto Factory Set e executar a restauração dos dados originais, a restauração será executada automaticamente toda vez que o instrumento for ligado. Lembre-se de que isto também significa que seus dados salvos na memória Flash ROM serão apagados sempre que ligar o instrumento. Portanto, esta opção geralmente deve estar desmarcada. Se você desmarcar esta opção e executar a restauração dos dados originais, a restauração não será executada na próxima vez que você ligar o instrumento.

## Passo 2: Selecionando e Tocando um Voice

Experimente agora tocar alguns dos Voices dinâmicos e realistas no teclado. Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play, e aproveite os poderosos e autênticos sons do MOTIF XS, assim como a enorme riqueza e variedade de Voices disponíveis.

### Selecionando um Voice

Aqui, experimente selecionar o Grand Piano, por exemplo. Pressione a tecla [PROGRAM] (1) de maneira que a sua luz se acenda, pressione a tecla do banco [PRE 1] (2) para selecionar o Preset Bank 1, pressione a tecla do grupo [A] (3) e em seguida a tecla número [1] (4) para selecionar o Voice “PRE: 001 (A01)”.

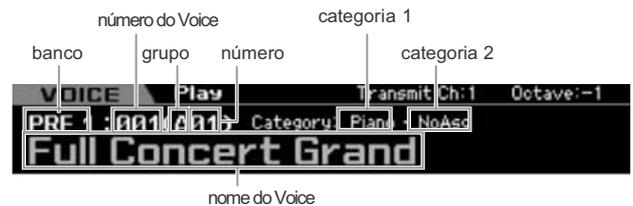


Em seguida, pressione a tecla de número [2] para selecionar o Voice “PRE: 002 (A02)”, o segundo dentro do mesmo banco e grupo. Selecione outros Voices (003, 004, etc.) da mesma forma pressionando a respectiva tecla de número ([3], [4], etc.). Para selecionar um Voice específico dentre os 128 disponíveis no banco Preset Bank 1, primeiro pressione a tecla de banco apropriada de [A] – [H], e em seguida pressione a tecla do número desejado de [1] – [16]. Você também pode usar a tecla [DEC/NO], a tecla [INC/YES] e o dial para selecionar um Voice dentro de determinado banco. Você pode rolar na tela os Voices do mesmo banco e grupos diferentes girando o dial ou pressionando a tecla [DEC/NO]/[INC/YES].

Agora, divirta-se com aos vários Voices seguindo as operações acima. Existem 128 Voices em cada banco. Pressione as teclas [PRE 2] a [PRE 8] e [GM] para selecionar Voices de outros bancos.

### Indicações no modo Voice Play

A parte superior da janela do modo Voice Play mostra informações a respeito do Voice, tais como o banco, o número do Voice (grupo e número), categoria 1, categoria 2 e nome do Voice. Veja abaixo.



Abaixo está uma lista das categorias e as respectivas abreviaturas impressas no painel:

Abreviatura	Categoria
Piano	Piano
Keys	Instrumentos de teclado (cravo, clavinete, etc.)
Organ	Órgão
Guitr	Guitarra, violão
Bass	Contrabaixo
Strng	Orquestra de cordas
Brass	Metais (sopros)
SaxWW	Saxofone e outros instrumentos de sopro
SynLd	Sintetizador solo
Pads	Sintetizador base (“cama”)
SyCmp	Sintetizador composto
CPerc	Percussão cromática (marimba, glockenspiel, etc.)
Dr/Pc	Bateria / percussão
S.EFX	Efeitos sonoros
M.EFX	Efeitos musicais
Ethnc	Instrumentos étnicos

### Selecionando um Voice de bateria (Drum Voice)

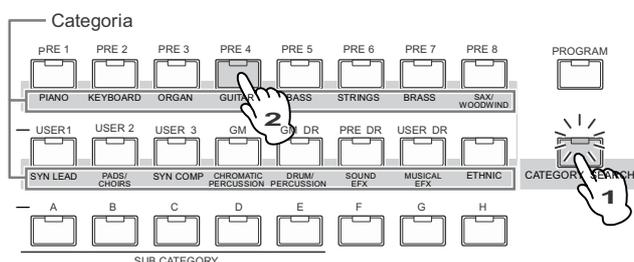
A seguir, experimente um Voice de bateria. Por exemplo, selecione o Voice do banco Preset Drum. Pressione a tecla [PROGRAM] de maneira que a sua luz se acenda, pressione a tecla do banco [PRE DR] para selecionar o banco Preset Drum, pressione a tecla do grupo [A], e finalmente pressione a tecla número [1] para selecionar o Voice “PDR: 001 (A01)”. Agora o Voice de bateria foi selecionado.

Agora toque o Voice. Você perceberá que em um Voice de bateria, diferentemente de um Voice normal que você experimentou na página anterior, cada tecla no teclado possui um instrumento diferente associado a ela. Isto permite a você facilmente criar e tocar padrões de ritmo contendo diversos instrumentos de bateria/percussão.

## Usando a função Category Search

Como o MOTIF XS possui uma enorme variedade de timbres e tantas opções para escolher, seria difícil e demorado encontrar o Voice que você quer. É aqui que a função de busca por categoria é útil. Ela permite a você selecionar facilmente os Voices desejados, baseando-se em categorias gerais de instrumentos. Vamos, por exemplo, selecionar um Voice de guitarra/violão.

No modo Voice Play, pressione a tecla [CATEGORY SEARCH] de maneira que sua luz se acenda. Aparece a janela Category Search, indicando que você pode usar as teclas de cursor e o dial para selecionar a categoria, sub-categoria e o Voice desejados. Nesta condição, você também pode usar as teclas de banco/grupo/número no painel para selecionar um Voice. Procure os nomes das categorias impressos abaixo das teclas de banco, como ilustrado a seguir, e então pressione a tecla desejada. Neste exemplo, pressione a tecla [GUITAR].



A lista de Voices da categoria selecionada aparece na tela. Você pode selecionar o Voice desejado movendo o cursor para cima ou para baixo.

categoria principal sub-categoria lista de Voices



sub-categoria

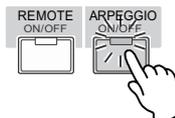
Na parte inferior da tela, são mostradas fichas com as sub-categorias correspondendo às teclas [SF1] – [SF5] respectivamente. Quando é selecionada a categoria Guitar, os tipos de guitarra/violão são mostrados como sub-categorias: Acoustic Guitar, Electric Guitar e Electric Distortion Guitar. Nesta janela, por exemplo, você pode chamar imediatamente a sub-categoria Clean Guitar pressionando [SF2], que corresponde a “E.Cln” na tela. Este recurso permite a você rápida e facilmente acessar os tipos específicos de Voices que quer usar. Pressione qualquer das teclas [CATEGORY SEARCH], [EXIT] e [ENTER] para retornar à janela original.

**NOTA:** A partir desta janela você pode registrar seus Voices favoritos na categoria Category. Para detalhes, veja página 88.

## Tocando o arpejo

Esta função permite a você acionar padrões de ritmo, riffs e frases usando o Voice atual simplesmente tocando notas no teclado. Como os Voices pré-programados já possuem seus próprios tipos de arpejos pré-definidos, tudo o que você precisa fazer é selecionar o Voice desejado e ligar a função Arpeggio. Para certos Voices, basta selecionar o Voice que o arpejo é ligado.

Experimente selecionar Voices diferentes e verifique os tipos de arpejo.



Por exemplo, selecione o Voice “A01” do banco Preset Drum, ligue a tecla [ARPEGGIO ON/OFF], e em seguida mantenha pressionada uma tecla (qualquer uma) do teclado, e ouça como o ritmo é executado automaticamente. O ritmo pára quando você solta a tecla. Outros Voices pré-programados também têm seus próprios tipos apropriados de arpejo para serem executados automaticamente.

Podem ser designados até cinco tipos de arpejo para as teclas [SF1] – [SF5] para cada Voice.

Quando certos Voices são selecionados, a mesma seqüência é executada independentemente da nota ou notas pressionadas. Quando outros Voices são selecionados, por outro lado, será executada uma seqüência diferente dependendo das notas que são tocadas e como elas são tocadas. Verifique como o arpejo é executado em cada Voice, selecionado Voices diferentes e tocando as notas de maneiras diferentes.

## Alterando o tipo de arpejo

Você pode alterar à vontade o tipo de arpejo endereçado a cada uma das teclas [SF1] – [SF5].

### 1 Na janela Voice Play, pressione a tecla [F4] Para acessar a janela Arpeggio.

Estes parâmetros globais se aplicam a todas as teclas [SF1] – [SF5] como um grupo.



Estes parâmetros podem ser configurados para cada uma das teclas [SF1] – [SF5].

### 2 Pressione uma das teclas [SF1] – [SF5].

A parte inferior da janela será alterada para a tecla pressionada. A parte superior da janela é comum a todas as teclas [SF1] – [SF5].

### 3 Na parte inferior da janela, selecione a categoria, a sub-categoria e o tipo de arpejo.

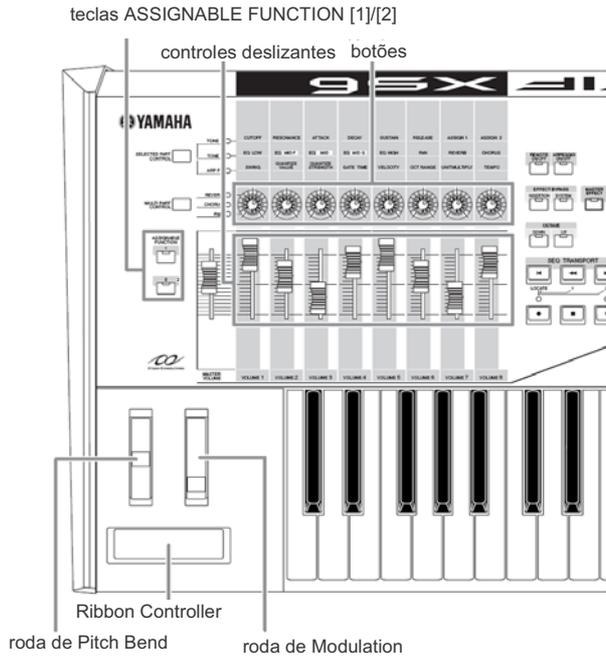
Category determina o tipo de instrumento, Sub Category determina o tipo de ritmo, e Type determina o tipo de arpejo propriamente dito. Pressione qualquer nota para disparar a reprodução do arpejo para encontrar seu tipo favorito.

Continue e enderece os tipos de arpejo da mesma maneira para as outras teclas [SF], como desejar.

**NOTA:** Para detalhes sobre o arpejo, veja página 62.

## Usando os controles

O MOTIF XS lhe oferece uma quantidade impressionante de opções de controles. Ele não só é equipado com os controles convencionais de Pitch Bend e Modulation, mas também possui botões, controles deslizantes, ribbon controller e teclas com funções programáveis.



A janela Voice Play Indica as funções endereçadas aos controles. Lembre-se de que o nome do Voice pode incluir uma abreviatura do controle mais apropriado para ser usado com aquele Voice. Os botões, controles deslizantes e teclas ASSIGNABLE FUNCTION permitem alterar vários aspectos do som do Voice em tempo real — enquanto você toca.



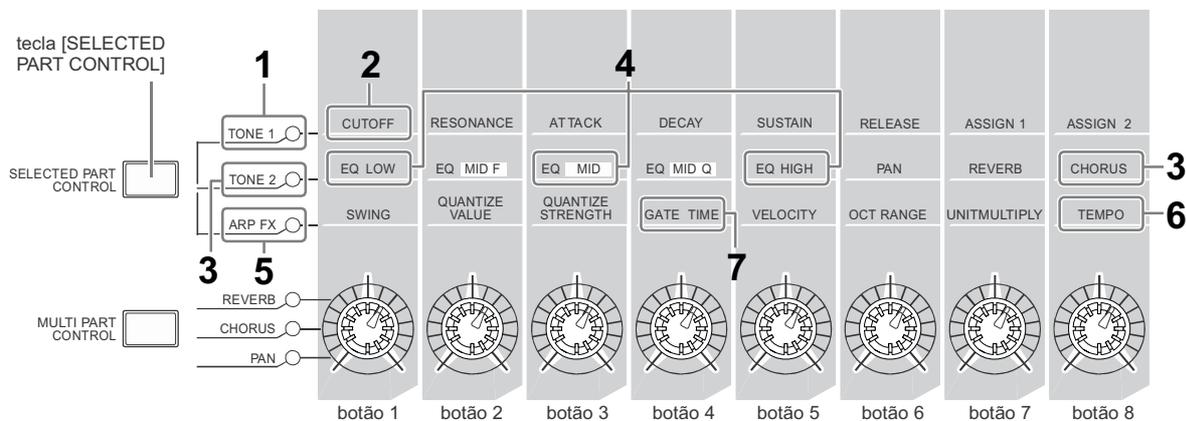
indica o controle endereçado

Janela	Funções
AS1, AS2	Indica as funções endereçadas aos respectivos botões (designados como "ASSIGN 1" e "ASSIGN 2") com a luz TONE1 acesa.
AF1, AF2	Indica as funções endereçadas às duas teclas ASSIGNABLE FUNCTION.
MW	Indica as funções endereçadas à roda Modulation.
RB	Indica as funções endereçadas ao Ribbon Controller.

**NOTA:** Para mais informações sobre controles, veja página 67.

## Usando os botões

Experimente usar os botões com a mão esquerda enquanto toca no teclado com a mão direita o Voice A01 "Full Concert Grand".



### 1 Pressione a tecla [SELECTED PART CONTROL] algumas vezes até acender a luz TONE 1.

Se estiver sendo mostrada uma janela diferente de Voice Play, aparecerá a janela Control Function. Mantendo pressionada a tecla [SELECTED PART CONTROL] por um tempo faz acender a luz TONE1.

### 2 Gire o botão 1 (mais à esquerda) enquanto toca o teclado.

Girando o botão no sentido horário resulta em um som mais brilhante, enquanto girando-o no sentido anti-horário resulta em um som mais suave, abafado. O som muda desta forma porque o botão 1 está endereçado ao parâmetro da frequência de corte (Cutoff Frequency ; designado como CUTOFF na matriz acima do botão 1 e próximo a TONE 1).

**NOTA:** As funções endereçadas a cada um dos botões e os valores atuais são mostrados na tela.

funções endereçadas aos botões



### 3 Pressione a tecla [SELECTED PART CONTROL] algumas vezes até acender a luz TONE 2, e em seguida gire o botão 8 (mais à direita).

O efeito de CHORUS (indicado acima do botão) é aplicado ao Voice atual.

### 4 Gire os botões 1, 3 e 5 com a luz TONE 2 acesa.

Você pode alterar o som enfatizando ou atenuando as bandas LOW, MID e HIGH (designadas acima dos respectivos botões) do EQ (equalizador).

### 5 Pressione a tecla [SELECTED PART CONTROL] Algumas vezes até acender a luz ARP FX, ligue [ARPEGGIO ON/OFF], e em seguida gire os botões com a mão esquerda enquanto toca as notas com a mão direita.

Nesta condição, todos os botões podem ser usados para alterar a maneira como o arpejo é executado.

### 6 Gire o botão 8 (mais à direita) enquanto toca No teclado para alterar o andamento do arpejo.

### 7 Gire o botão 4 para alterar a duração das notas do arpejo, por exemplo, de staccato para legato.

Experimente também os demais botões.

**NOTA:** Para mais informações sobre as funções endereçadas aos botões no modo Voice, veja página 90.

Usando os botões dessa forma, você pode alterar o som de Voices pré-programados para criar seus próprios Voices.

**NOTA:** Ajustando os botões pode não afetar alguns Voices.

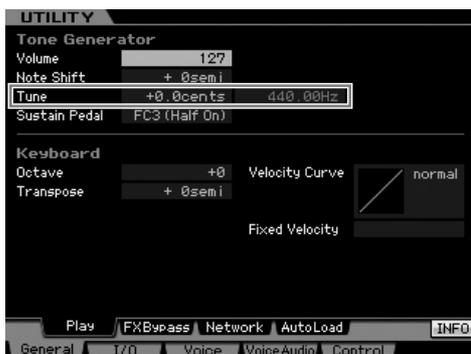
#### Salvando o Voice

O MOTIF XS possui espaço para três bancos para os seus próprios Voices (User Voices). Salve o Voice pressionando a tecla [STORE]. Para detalhes, veja a página 97.

## Ajustando a afinação com outros instrumentos

Ao tocar o MOTIF XS com outros instrumentos, pode ser preciso ajustar a afinação global do MOTIF XS para a dos demais instrumentos.

- 1 Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, pressione a tecla [F1], e em seguida pressione a tecla [SF1] para acessar a janela Play, como ilustrado abaixo.



- 2 Mova o cursor até Tune, e então ajuste o valor.

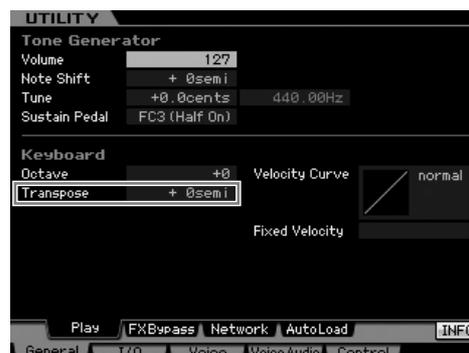
Neste exemplo, modificaremos o valor de "440 Hz" para "442 Hz". Como o parâmetro Tune é efetivamente ajustado em centésimos (1 centésimo = 1/100 de semitom), o valor correspondente em Hertz é mostrado à direita. Como 1 Hz é praticamente equivalente a 4 centésimos, ajuste este valor para "+8.0".

- 3 Pressione a tecla [STORE] para salvar a configuração de Utility.

## Transposição

Esta função permite que a afinação geral do MOTIF XS seja transposta para cima ou para baixo em passos de um semitom. Você pode tocar as mesmas notas no teclado mesmo quando o tom da música estiver deslocado para cima ou para baixo em semitons.

- 1 Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, pressione a tecla [F1], e então pressione a tecla [SF1] para acessar a janela Play, como ilustrado abaixo.



- 2 Mova o cursor até Transpose, e ajuste o valor.

Ajuste o valor para "+1" para subir a afinação de um semitom, ou ajuste para "-1" para descer a afinação de um semitom. Para transpor um tom inteiro para cima ou para baixo, ajuste este valor para "+/-2"; Para transpor uma oitava inteira para cima ou para baixo, ajuste para "+/-12".

### ⚠ CUIDADO

Para transpor em oitavas, use o parâmetro Octave (acima de Transpose).

- 3 Pressione a tecla [STORE] para salvar a configuração de Utility.

**NOTA:** Certifique-se de que pressionou a tecla [STORE] para salvar as configurações de Utility. Favor lembrar que as configurações de Utility serão perdidas se você desligar o instrumento sem executar a operação de salvar (Store).

## Passo 3: Selecionando e Tocando uma Performance

Assim como no modo Voice Play, o modo Performance Play é onde você seleciona e toca sons deste sintetizador. Entretanto, no modo Performance, você pode misturar vários Voices diferentes superpostos ou divididos ao longo do teclado, ou mesmo configurar uma combinação de superposição/divisão. Cada Performance pode conter até quatro partes timbrais diferentes.

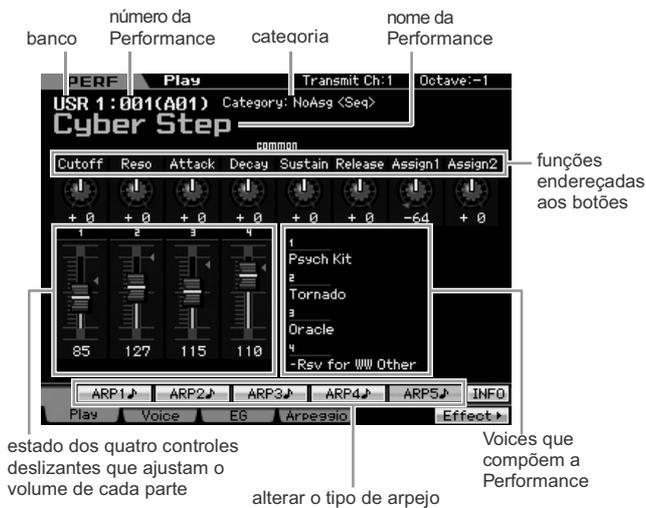
Pressione a tecla [PERFORM] para entrar o modo Performance Play.

### Selecionando uma Performance

A seleção de uma Performance é feita basicamente da mesma maneira que a seleção de um Voice. A função Category Search também está disponível no modo Performance Play. Observe que o MOTIF XS não possui Performances pré-programadas e oferece apenas três bancos para o usuário. Conseqüentemente, pressione qualquer das teclas [USR1] – [USR3] para selecionar uma Performance depois de pressionar a tecla [PROGRAM].

### Indicações no modo Performance Play

A janela Performance Play indica os nomes dos Voices de cada uma das quatro partes que compõem a Performance no canto inferior direito. Fora isto, a janela é quase a mesma do modo Voice Play.



### Como os Voices são endereçados às partes de uma Performance

Na condição original (configuração de fábrica), são fornecidos vários tipos de Performances nos bancos do usuário (User Banks). Pode não ser imediatamente óbvio como tocar ou usar algumas dessas Performances, uma vez que elas são mais complicadas do que os Voices normais. Nesta seção, você aprenderá as formas típicas como as Performances são criadas, e assim irá entender melhor como tocá-las e usá-las. Cada Performance pode conter até quatro partes diferentes. Aqui abordaremos as quatro formas típicas de endereçamento de Voices a essas quatro partes.

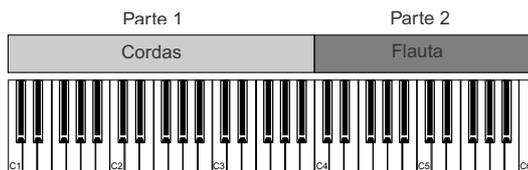
#### Estrutura da Performance Superposição (Layer)

Este método permite a você tocar vários (dois ou mais) Voices simultaneamente pressionando quaisquer notas. No modo Performance, você pode criar sonoridades mais encorpadas combinando dois ou mais Voices similares — por exemplo, dois Voices de cordas, cada um com uma velocidade de ataque diferente.



#### Estrutura da Performance Divisão por região

Este método permite a você tocar Voices diferentes na mão esquerda e na mão direita. Endereçando separadamente um Voice de cordas para a região mais baixa e uma flauta para a região mais alta do teclado, como ilustrado abaixo, você pode tocar as cordas como acompanhamento com a mão esquerda e a flauta como melodia com a mão direita,



#### Estrutura da Performance Divisão por dinâmica

Este método permite a você acionar Voices diferentes dependendo da força (*key velocity*) com que você toca. No exemplo abaixo, tocando as notas com pouca força faz soar o Voice de cordas que possui um ataque lento. Tocando as notas com força média faz soar o Voice de cordas que possui um ataque rápido. Tocando as notas com muita força faz soar o Voice de Orchestra Hit.



**Estrutura da Performance Usando Arpejo**

Com este método, você pode tocar todas as partes da banda sozinho. Este tipo de Performance também usa tipos diferentes de arpejo endereçado a partes individuais, facilitando ainda mais a soar como uma banda inteira. No exemplo abaixo, o padrão de bateria (do arpejo) será executado indefinidamente mesmo que você solte as teclas, a linha do contrabaixo (do arpejo) será executada a partir das notas da sua mão esquerda, e o acompanhamento de guitarra (do arpejo) ou o arpejo de piano serão executados a partir das notas tocadas por sua mão direita. Além disso, você pode alterar o tipo de arpejo endereçado a cada parte pressionando qualquer das teclas [SF1] – [SF5].



Usando um ou combinando os quatro métodos descritos acima permite que você crie uma rica variedade de Performances.

Por padrão, muitas das Performances armazenadas nos bancos de memória User podem ser criadas com os métodos acima. Experimente várias Performances e veja qual método é usado em cada uma delas.

## Criando uma Performance combinando Voices

Depois de verificar as Performances pré-programadas nos bancos User, experimente criar suas próprias Performances. Nesta seção, criaremos uma Performance combinando dois Voices.

## Preparando para criar a Performance (Inicializando a Performance)

**1 No modo Performance Play, pressione a tecla [JOB], e em seguida a tecla [F1].**

Aparece a janela Initialize. Certifique-se de que o item “All Parameters” está marcado. Para detalhes sobre a função Initialize, consulte a página 159.

**2 Pressione a tecla [ENTER] (é solicitada a sua confirmação).**

**3 Pressione a tecla [INC/YES] para inicializar a Performance.**

**⚠ CUIDADO**

Lembre-se de que quando você executa a operação de Store pressionando a tecla [STORE] aqui, a Performance armazenada no local de destino será substituída pela Performance inicializada.

NOTA: Para detalhes sobre a operação Store, consulte a página 142.

**4 Pressione a tecla [PERFORM].**

O nome da Performance atual mudará na tela para “Initialized Perform”.

NOTA: Quando você inicializa uma Performance, é endereçado a todas as partes o Voice 1 do Preset Bank 1e todas as partes são ativadas.

## Tocando vários Voices juntos (Layer)

Experimente combinar dois Voices endereçando seu Voice favorito à parte 2.

**1 Na janela Performance Play, pressione a tecla [F2] para acessar a janela Voice.**

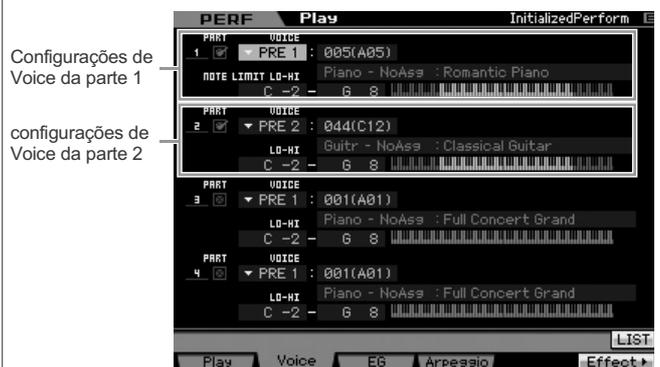
Nesta janela, você pode confirmar quais os Voices que serão endereçados às partes. Você também pode confirmar se as partes estarão ativadas depois de executar a inicialização descrita acima.

**2 Mova o cursor até a parte 2, e em seguida selecione o Voice desejado indicando o número do banco e do Voice.**

NOTA: Nesta janela, você pode usar a função Category Search para selecionar um Voice. Assim como no modo Voice (página 24), use a tecla [CATEGORY SEARCH]. Observe que os nomes das categorias impressos no painel abaixo das teclas de banco não correspondem às categorias de Performance mas sim às categorias de Voices.

**3 Mova o cursor até a opção PART SW das partes 3 e 4, e desmarque essas opções usando a tecla [DEC/NO].**

Com essa opção desmarcada, a respectiva parte é desativada. Aqui, ative as partes 1 e 2.



Configurações de Voice da parte 1

configurações de Voice da parte 2

**4 Toque no teclado.**

A parte 1 (Voice de piano) e a parte 2 (Voice que você selecionou acima) soam simultaneamente superpostas.

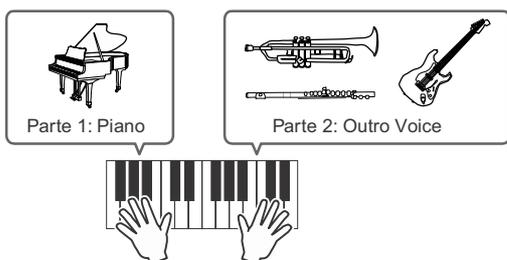
A seguir, vamos tocar Voices diferentes com a mão esquerda e a mão direita.

## Dividindo os Voices (Split)

Você pode tocar Voices diferentes com as mãos esquerda e direita endereçado um Voice para a parte 1, na região da esquerda do teclado, e outro Voice para a parte 2, na região da direita do teclado.

- 1 **Mova o cursor até NOTE LIMIT HI na parte 1.**
- 2 **Defina a nota mais alta da parte 1 pressionando a nota correspondente enquanto pressiona a tecla [SF6] KBD.**  
A ilustração do teclado mostra em cor a região de notas especificada.
- 3 **Mova o cursor até NOTE LIMIT LO da parte 2.**
- 4 **Defina a nota mais baixa da parte 2 pressionando a nota correspondente enquanto pressiona a tecla [SF6] KBD.**  
A ilustração do teclado mostra em cor a região de notas especificada.
- 5 **Toque no teclado.**

As notas que você toca com a mão esquerda soam como Piano (Parte 1), enquanto que as notas que você toca com a mão direita soam com um Voice diferente (Parte 2) que você selecionou.



## Ajustando os níveis das partes e Salvando a Performance

- 1 **Ajuste o Volume das partes 1 e 2 usando os controles deslizantes.**
- 2 **Salve as configurações como uma Performance do usuário (User) pressionando a tecla [STORE].**  
Para detalhes, veja página 142.

### ⚠ CUIDADO

Se você estiver editando uma Performance e selecionar uma outra Performance sem salvar a que estava editando, todas as edições efetuadas serão perdidas.

### ⚠ CUIDADO

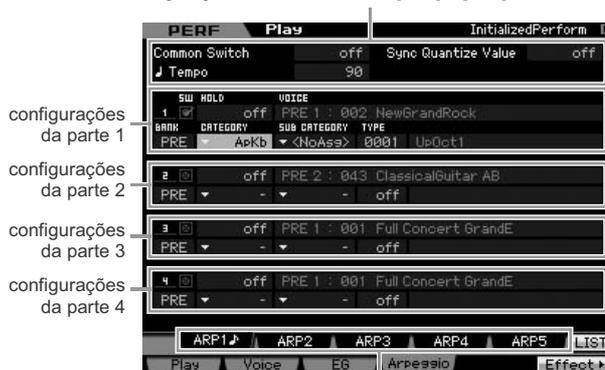
As Performances pré-programadas estão salvas nas memórias do banco do usuário (User Bank). Quando você salva uma Performance que criou, os dados pré-programados são apagados. Se você quiser restaurar as Performances pré-programadas, execute a operação de restauração de dados originais (Factory Set Job) no modo Utility, o que fará com que os dados que você criou sejam apagados. Para evitar a perda de dados importantes, certifique-se de que salvou-os em um dispositivo externo de memória USB.

## Alterando configurações de arpejo para cada parte

Tente alterar as configurações de arpejo de cada parte. Você pode endereçar padrões de ritmo ou acompanhamento que sejam mais adequados ao seu estilo na Performance.

- 1 **Na janela Voice Play, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Arpeggio.**
- 2 **Pressione a tecla desejada [SF1] – [SF5].**  
A parte inferior da janela será alterada dependendo da tecla pressionada. A parte superior da janela (Common Switch, Sync Quantize Value e Tempo) é comum a todas as teclas de sub-funções.

Configurações comuns às teclas [SF1] – [SF5]



Passo 2

- 3 **Selecione a categoria, a sub-categoria e o tipo de arpejo para cada uma das partes 1 a 4.**  
Category determina o tipo de instrumento, Sub Category determina o tipo de ritmo, e Type determina o tipo de arpejo propriamente dito. Configure BANK para "PRE" quando usar um tipo de arpejo pré-programado.

parâmetro Arpeggio Hold



Note que o parâmetro Arpeggio Hold é útil assim como a seleção do tipo de arpejo. Quando este parâmetro está ativado, a execução do arpejo continua mesmo que as notas sejam soltas no teclado. Este parâmetro deve ser ativado quando um Voice de bateria for endereçado à parte e você quiser que o arpejo continue tocando o ritmo mesmo depois de soltar as teclas.

**NOTA:** As categorias e sub-categorias podem ser selecionadas facilmente chamando as suas respectivas listas na tela. Movendo o cursor, por exemplo, até Category e pressionando a tecla [SF6], aparece a lista de categorias no local do cursor. Você pode selecionar a categoria desejada usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].  
Depois de selecionar, pressionando a tecla [ENTER] chama efetivamente o tipo de arpejo. Esta operação é bastante útil e conveniente para selecionar dentre uma enorme variedade de arpejos.

Continue então e enderece da mesma maneira os tipos de arpejo para as demais teclas [SF] como quiser. Depois de configurar os parâmetros de arpejo, salve as configurações na memória interna como uma Performance do usuário (User Performance). Para detalhes, veja a página 142.

## Usando controles e botões

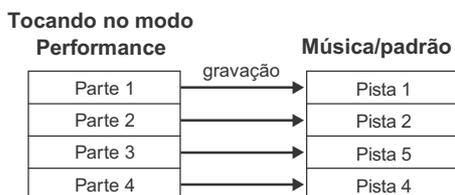
Assim como no modo Voice, você também pode usar os controles e botões no modo Performance. Experimente selecionar Performances diferentes e usar os controles e botões.

## Gravando a sua execução

Enquanto experimenta e toca junto com os arpejos no modo Performance, pode ser que você goste de algumas frases e padrões de ritmo, e queira salvá-las para chamar futuramente. A melhor forma de capturar essas frases e padrões é gravando a sua execução ao teclado em uma música ou padrão.

## Estrutura da gravação de Performance

Usando a função Performance Record, a sua execução no teclado nas partes 1 a 4 será gravada respectivamente nas pistas 1 a 4 da música/padrão. As operações de controles e botões e a execução de arpejos assim como a sua execução ao teclado no modo Performance podem ser gravadas em pistas específicas na forma de eventos MIDI.

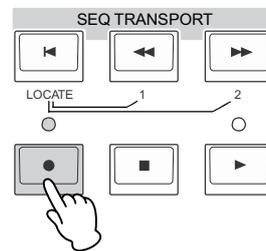


**NOTA:** Para detalhes sobre a estrutura de pistas da música/padrão, veja o tópico "Estrutura Básica", na página 61.

## Gravando na música a melodia e a execução do arpejo

Quando uma música é selecionada como destino para a gravação da Performance, você pode gravar a sua execução ao teclado com o arpejo sem ter que se preocupar com limites de compassos ou espaço para gravação. É uma boa idéia, por exemplo, gravar a sua execução ao teclado, chamando livremente vários tipos de arpejos, e então editar a música posteriormente, se precisar. Você pode até mesmo querer manter a gravação rodando enquanto você improvisa, e então ouvir depois e pegar somente as melhores partes para criar sua música final. Tente gravar como mostrado nas instruções abaixo.

- 1 No modo Performance Play, selecione uma Performance para gravar.**
- 2 Pressione a tecla [RECORD] (Record) para acessar a janela Performance Record.**



- 3 Configure os seguintes parâmetros conforme necessário na janela Performance Record.**



- 1 Sequencer Mode = "song"**  
Configurando este parâmetro para "song", você pode gravar a sua execução ao teclado na música.
- 2 Song number**  
Selecione o número da música de destino. Executando a gravação da Performance substitui e apaga todos os dados que estavam gravados naquela música. Certifique-se de que selecionou uma música que não contém dados.
- 3 Time Signature = "4/4"**  
Indique aqui a mesma fórmula de compasso do tipo do arpejo. Normalmente é "4/4".
- 4 Tempo**  
Indique o andamento do metrônomo e do arpejo a ser usado na gravação.

**5** Key On Start Switch =  (on)

Quando configurado para “on”, a gravação começa imediatamente quando você pressiona qualquer nota no teclado. Configure este parâmetro para “on” ao usar o arpejo.

NOTA:  Indica o estado desligado (off), e  indica o estado ligado (on).

**6** Copy Performance Parameters = on

Marque esta opção quando quiser copiar as configurações do parâmetro para as partes 1 a 4 da Performance para as partes 1 a 4 da mixagem da música (Song Mixing).

**7** Click  (on)

Pressione a tecla [F5] para ligar o metrônomo se quiser usá-lo.

**4** Pressione qualquer nota para iniciar a gravação.

Toque no teclado no andamento do metrônomo. Você pode alterar o tipo de arpejo e as configurações pressionando qualquer das teclas [SF1] – [SF5].

**5** Pressione a tecla  (Stop) para parar a gravação e retornar à janela Performance Play.

Depois de gravar, pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play e então execute a música gravada. Se quiser, grave a sua execução ao teclado em outra pista no modo Song Record e edite os dados gravados no modo Song Edit ou no modo Song Job para finalizar os dados da música.

## Gravando a execução do arpejo em um padrão

Se você gravar em um padrão (Pattern) a sua execução ao teclado junto com a execução do arpejo no modo Performance, poderá rapidamente criar padrões completos de ritmo com duração de poucos compassos. Estes padrões curtos de dados de seqüência MIDI podem ser reproduzidos repetidamente em loop e assim usados de forma conveniente como “blocos” para construir as suas próprias músicas.

Siga as instruções abaixo, tocando com seus arpejos favoritos no modo Performance, e grave seus improvisos em um padrão. Depois de gravar uns três ou quatro bons padrões, você terá blocos básicos suficientes para a uma música completa!

**1** No modo Performance Play, selecione uma Performance para gravar.

Encontre uma Performance que acione o arpejo com seu padrão de ritmo ou frase favorita.

**2** Pressione a tecla  (Record) para acessar a janela Performance Record.

**3** Configure os seguintes parâmetros como desejar na janela Performance Record.



**1** Sequencer Mode = “pattern”

Configurando este parâmetro para “pattern”, você pode gravar em um padrão (Pattern) a sua execução ao teclado.

**2** Pattern number

Selecione o número do padrão de destino. Executando a gravação da Performance substitui e apaga todos os dados que estavam gravados naquele padrão. Certifique-se de que selecionou um padrão que não contém dados.

**3** Section

Selecione uma seção a ser gravada, de A a P. Se você criar várias seções, poderá usá-las como variações de ritmo dentro de uma só música.

**4** Section Length

Defina o tamanho da seção a ser gravada. Escolha um valor de 1 a 4 conforme o tamanho dos tipos atuais de arpejo.

**5** Time Signature = “4/4”

Indique aqui a mesma fórmula de compasso do tipo do arpejo. Normalmente é “4/4”.

**6** Tempo

Indique o andamento do metrônomo e do arpejo a ser usado na gravação.

**7** Key On Start Switch =  (on)

Quando configurado para “on”, a gravação começa imediatamente quando você pressiona qualquer nota no teclado. Configure este parâmetro para “on” ao usar o arpejo.

**8** Copy Performance Parameters = on

Marque esta opção quando quiser copiar as configurações do parâmetro para as partes 1 a 4 da Performance para as partes 1 a 4 da mixagem do padrão (Pattern Mixing).

**9** Click  (on)

Pressione a tecla [F5] para ligar o metrônomo se quiser usá-lo.

**4** Pressione qualquer nota para iniciar a gravação. A gravação pára quando chega ao final do tamanho do padrão.

Ao parar a gravação, aparece a janela Performance Play. Favor observar que a gravação em loop não está disponível no modo Performance Record, embora esteja disponível no modo Pattern Record.

Crie diversas seções no modo Performance Record, e então crie um encadeamento de padrões (Pattern Chain) conectando as seções juntas para criar uma música inteira. Para detalhes, veja a página 213.

Agora que você aprendeu alguns recursos básicos do MOTIF XS — inclusive como selecionar Voices e Performances, tocar arpejos e gravar a sua execução e a do arpejo em uma música ou um padrão — você está pronto para criar sua própria música.

O MOTIF XS possui um seqüenciador multipistas para gravar na forma de dados MIDI a sua execução ao teclado sua execução ao teclado. Esta função por si só é suficiente para criar arranjos complexos e músicas completas com diversos instrumentos. Entretanto, o MOTIF XS (com memória DIMM opcional instalada) permite a você também gravar e editar pistas de áudio — tais como partes de vocal e de guitarra.

## Terminologia

### Música (Song)

Músicas (songs) e padrões (patterns) são dados MIDI com até 16 pistas. Neste sintetizador, uma música é exatamente o mesmo que uma música de seqüenciador MIDI, e a reprodução da música pára automaticamente no fim dos dados gravados.

### Pista (Track)

É o local na memória do seqüenciador onde são gravados os dados das suas execuções musicais (na forma de eventos MIDI). O MOTIF XS oferece 16 pistas, que correspondem às 16 partes da mixagem.

### Mixagem (Mixing)

É um programa onde os diversos Voices são endereçados às partes para a execução multi-timbral nos modos Song e Pattern. Cada mixagem pode conter até 16 partes e pode ser criada uma mixagem separada para cada música.

**NOTA:** Para mais informações sobre a estrutura da música, incluindo as pistas e mixagem, veja a página 59.

### Gravação em tempo real (Realtime Recording)

Com a gravação em tempo real, o instrumento funciona da mesma maneira que um gravador de MD, gravando os dados enquanto eles são produzidos. Isto permite a você capturar todas as nuances da execução real. A gravação em tempo real possui três métodos: Replace, Overdub e Punch In/Out. O método Replace permite a você substituir com novos dados uma pista já gravada. O método Overdub permite a você adicionar (somar) mais dados a uma pista que já contém dados. E o método Punch In/Out permite a você regravar apenas uma determinada área da pista.

## Reprodução da música

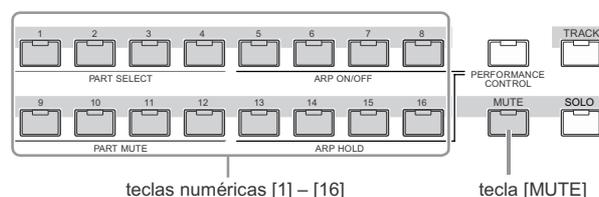
Antes de aprender a criar uma música, você deve saber alguma coisa sobre as funções mute/solo e como usar os controles deslizantes durante a reprodução da música. Selecione uma música de demonstração (página 21) e em seguida experimente as seguintes operações enquanto a música é reproduzida.

## Silenciando a pista - Mute

Você pode silenciar (mute) uma ou mais pistas da música.

### 1 Pressione a tecla [MUTE] para que a sua luz se acenda.

As luzes das teclas numéricas se acendem.



### 2 Pressione qualquer das teclas numéricas [1] a [16] de maneira que a sua luz se apague e a respectiva pista será silenciada (mute).

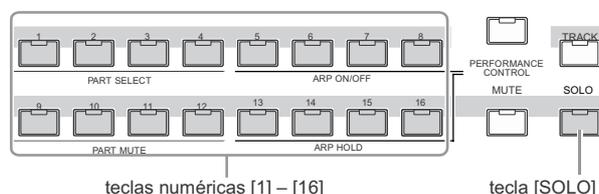
Podem ser silenciadas várias pistas simultaneamente.

### 3 Pressione a tecla que está desligada de maneira que a sua luz se acenda e a respectiva pista volte a soar.

## Solando a pista - Solo

Você pode solar uma determinada pista da música.

### 1 Pressione a tecla [SOLO] de maneira que a sua luz se acenda



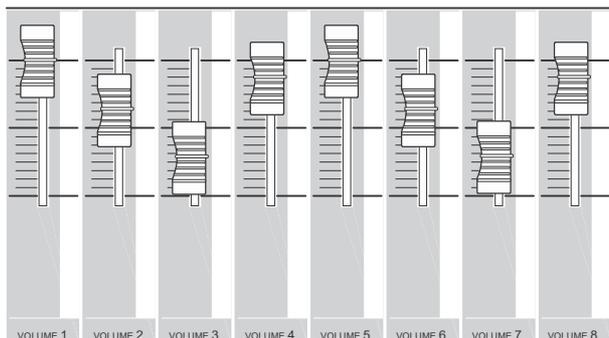
### 2 Pressione qualquer uma das teclas numéricas [1] a [16] de maneira que a sua luz pisque para solar a respectiva pista.

Pressione outra tecla numérica para alterar a pista que está em solo.

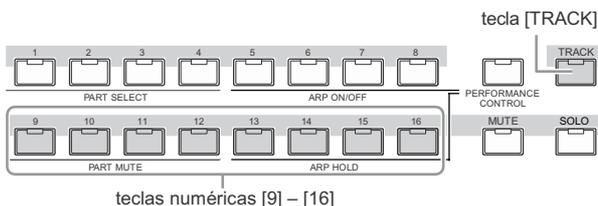
### 3 Pressione a tecla [TRACK] ou a tecla [MUTE] para retornar ao estado original.

## Ajustando o volume de cada parte

Você pode ajustar o volume para cada uma das oito partes, usando os controles deslizantes do painel.



Quando uma das pistas 1 a 8 está selecionada, os oito controles deslizantes são usados para ajustar o volume das partes 1 a 8. Quando uma das pistas 9 a 16 está selecionada, os controles deslizantes são usados para ajustar o volume das partes 9 a 16. A pista pode ser selecionada ligando a tecla [TRACK] e pressionando a tecla numérica desejada.

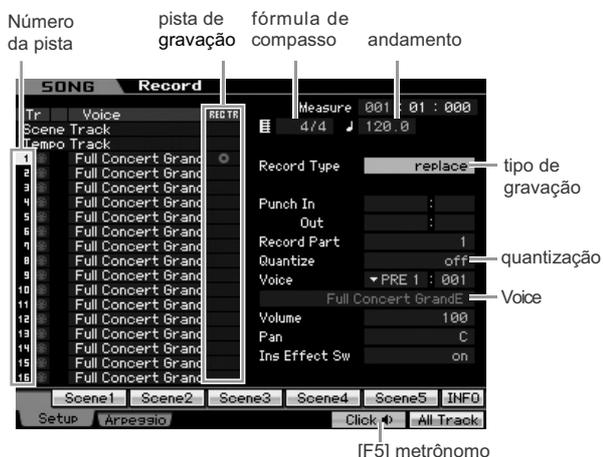


Além dos controles deslizantes, os botões rotativos 1 a 8 podem ser usados para afetar em tempo real o som da música em execução. Para detalhes, veja página 180.

## Preparando para gravar em tempo real

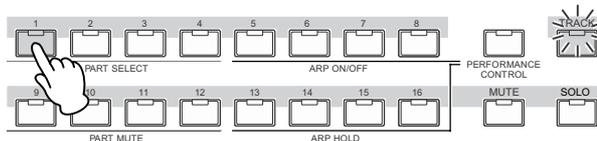
Logo você gravará a sua execução ao teclado, gravando uma melodia na pista 1. Primeiramente, você precisa configurar o MOTIF XS para gravar em tempo real.

- 1 Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play e em seguida selecione uma música que não contenha dados.
- 2 Pressione a tecla [RECORD] para entrar no modo Song Record.  
Aparece a janela Record Setup.



### 3 Configure os seguintes parâmetros na janela Record Setup.

- 3-1 Com a luz [TRACK] acesa, pressione a tecla numérica [1] para armar a gravação na pista 1. É mostrado um círculo vermelho na coluna REC TR da pista 1. A parte de gravação é automaticamente configurada para 1.



- 3-2 Mova o cursor até Time Signature (Meter) e indique o valor do compasso. Aqui, configure para "4/4".
- 3-3 Mova o cursor até Tempo e indique o valor desejado para o andamento. Aqui, configure para "144".
- 3-4 Mova o cursor até Record Type e selecione "replace". Este método substitui os dados previamente gravados.
- 3-5 Configure Quantize para "240". Este recurso permite a você quantizar automaticamente as notas em tempo real, à medida que você toca. A quantização alinha as notas para os tempos mais próximos. Normalmente, deve ser escolhida a menor figura de tempo de nota existente na música.
- 3-6 Selecione o Voice para a gravação, especificando o banco e o número. O valor definido aqui é aplicado à parte 1 da mixagem.
- 3-7 Pressione a tecla [F5] para ligar o metrônomo. Pressionando a tecla [F5] faz o metrônomo ligar ou desligar.

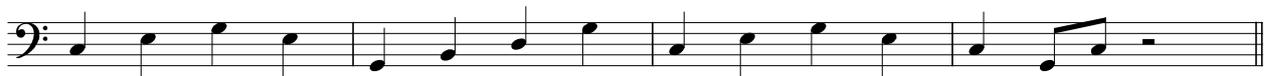
## Começando a gravar!

Depois de completar as configurações de gravação acima, pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a gravação. Pressione a tecla [▶] (Play) de maneira que sua luz pisque, e comece efetivamente a gravação depois da contagem.



Ao chegar no final da partitura acima, pressione a tecla [■] (Stop) para parar a gravação. Se você tocou alguma nota errada, pressione a tecla [■] (Stop), e em seguida tente gravar de novo.

Depois de gravar a melodia acima na pista 1, configure REC TR para 2 na janela Recording Setup, e em seguida grave a linha do contrabaixo (abaixo) na pista 2.



## Corrigindo Notas Erradas

Se você tocou alguma nota errada enquanto gravava e deseja corrigi-las, pressione a tecla [EDIT] no modo Song Play para acessar o modo Song Edit. O modo Song Edit permite a você apagar e editar dados de músicas já gravadas ou inserir novos dados às músicas.

Verifique os erros na janela Event List mostrada no modo Song Edit, e então corrija-os conforme necessário.

### 1 Selecione a música gravada e então pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Song Edit.

Aparece a janela Event List.

### 2 Selecione a pista a ser editada.

Pressione a tecla numérica [1] ou [2]. Aparece na janela a lista de eventos MIDI gravados na seção anterior.

**NOTA:** Se você usou a roda de Pitch Bend, os botões e os controles deslizantes durante a gravação aparecerão na lista diversos eventos MIDI junto com os dados de notas.

posição	notas	duração	pista selecionada	intensidade
SONS Edit Tr: 1 Meas:001				
MEAS	BEAT	CLOCK	NOTE	GATE
001	01	192	Note D 2	000 : 320 048
:	:	:	Note E 2	000 : 207 051
:	:	:	Note F 2	000 : 304 052
:	:	:	Note G 2	000 : 263 039
03	165		Note A 2	000 : 300 045
:	:	:	Note B 2	000 : 276 049
04	199		Note C 3	000 : 309 062
:	:	:	Note D 3	000 : 321 040
002	01	214	Note C 3	000 : 222 062
:	:	:	Note B 2	000 : 307 064
02	201		Note A 2	000 : 259 060
:	:	:	Note G 2	000 : 251 043
03	194		Note F 2	000 : 241 059

### 3 Use as teclas de cursor para mover o cursor até a posição a ser editada.

Depois de confirmar a posição onde está o dado errado, use a tecla de cursor para cima/baixo para mover o cursor até a posição, e depois use a tecla de cursor para mover até o tipo de dado a ser corrigido. Se você gravou errado a 2ª nota do 3º tempo ("F" na partitura), mova o cursor até a posição indicada como MEAS (compasso) = 002, BEAT = 03 e CLOCK = 240. Em seguida, mova o cursor até NOTE se quiser corrigir a nota e mova o cursor até GATE se quiser corrigir a duração (tamanho da nota).

**NOTA:** Cada tecla possui um nome de nota; Por exemplo, a tecla mais baixa (mais à esquerda) do teclado corresponde à nota dó 1 (C1) e a mais alta (mais à direita) corresponde ao dó 6 (C6). Veja página 10.

**NOTA:** A posição da música onde você edita ou insere o evento é indicada por MEAS (compasso), BEAT (tempo) e CLOCK (divisões do tempo). Uma semínima (um tempo no compasso 4/4) contém 480 divisões. A duração de cada nota (gate time) é indicada por Beats e Clocks. Por exemplo, 001:000 equivale a uma semínima e 000:240 equivale a uma colcheia.



### 4 Gire o dial para editar o valor.

A linha inteira do evento editado começará a piscar. Você também pode configurar a nota diretamente a partir teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada.

### 5 Pressione a tecla [ENTER] para entrar efetivamente com o dado editado (a linha inteira do evento editado deixará de piscar).

Repita os passos 3 e 5 para corrigir eventos errados.

## 6 Depois de completar a edição, pressione a tecla [EXIT] para retornar ao modo Song Play.

**NOTA:** Se você quiser apagar uma nota desnecessária, mova o cursor até a posição correspondente e pressione a tecla [F6].

**NOTA:** Para detalhes sobre a janela Event List, veja página 192.

## Criando um swing — Play Effect

O recurso Play Effect permite a você alterar o ritmo de uma variedade de formas musicalmente úteis — por exemplo, pegar algo que foi gravado “quadrado” e criar uma levada com “swing”. Vamos modificar a melodia que você gravou antes, e aplicar um swing nela aqui.

### 1 Na janela Song Play, pressione a tecla [F2] para acessar a janela Play FX.

Quantize Value      Swing Rate  
(valor de quantização)      (taxa de swing)  
da pista 1                      da pista 2

Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Shift	Clock Shift	Gate Time	Rate	Velocity
1	100%	100%	100%	100%	66%	+0	+0	100%	100%	+0
2	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
3	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
4	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0

### 2 Mova o cursor até Quantize Value da pista 1, e em seguida selecione o ícone de colcheia.

### 3 Mova o cursor até Swing Rate of Track 1, e em seguida selecione “66%”.

Este parâmetro determina a força ou quantidade de swing a ser aplicado. Selecionando “66%” atrasa cada uma das notas dos tempos secundários em valores de terça.

**NOTA:** Se você gravou a parte do contrabaixo na pista 2, aplique a mesma quantidade também a esta pista.

Depois de configurar, pressione a tecla [Top] (Top), e em seguida pressione a tecla [Play] (Play) para iniciar a música. Você poderá ouvir a reprodução com swing.

### Aplicando o recurso de Play Effect efetivamente aos dados de MIDI

A configuração de Play Effect altera a execução dos dados da música, mas não altera efetivamente os dados MIDI gravados na música. Se você quiser salvar a música com as alterações do Play Effect (por exemplo, em um arquivo Standard MIDI File), você pode usar a operação Job para aplicar permanentemente as configurações do Play Effect. Para executar este Job, pressione a tecla [JOB], a tecla [F5], e em seguida selecione “05: Normalize Play Effect”. Para detalhes, veja a página 205.

## Salvando a música

Depois de gravar, não deixe de salvar a sua música na memória interna pressionando a tecla [STORE] para acessar a janela Song Store.

### ⚠ CUIDADO

Ao executar a operação de Store, os dados existentes na posição de memória de destino serão substituídos. Os dados importantes devem ser sempre copiados em um outro dispositivo de armazenamento separado.

## Salvando a música em um dispositivo de memória USB

Os dados de uma posição de memória são substituídos e apagados ao se salvar dados de uma outra música naquela posição, ao carregar dados de demonstração ou ao executar a operação de Initialize Job. Tome cuidado em salvar os dados importantes em um dispositivo de memória USB conectado ao conector USB TO DEVICE do painel traseiro, usando o modo File (para detalhes, veja página 278). Quando quiser carregar uma música para o software de gravação no seu computador, salve a música em um dispositivo de memória USB no formato Standard MIDI File. Para detalhes, veja página 279.

**NOTA:** As palavras “salvar” e “armazenar” aqui referem-se a duas operações. A operação de “salvar” (Save) coloca em um arquivo de um dispositivo externo (modo File) os dados que foram criados, enquanto que a operação de “armazenar” (Store) coloca os dados na memória interna em cada modo.

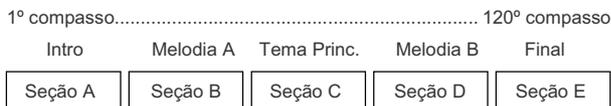
Os padrões (Patterns) do MOTIF XS possuem partes instrumentais pequenas mas bem preparadas que você pode repetir (loop), combinar e arranjar na ordem que quiser — dando-lhe o material básico para criar uma música. Esta seção mostra o que você pode fazer no modo Pattern.

## Estrutura do padrão

O MOTIF XS oferece dois modos para criar uma música: modo Song e modo Pattern.

No modo Song, você pode gravar a música do início ao fim tocando no teclado. No modo Pattern, por sua vez, você pode criar o acompanhamento da música criando várias seções, tais como introdução, melodia A, tema principal e finalização gravando seus padrões de ritmo nas diferentes seções, e então encadeando-as (Pattern Chain).

O modo Pattern também permite a você gravar seus padrões de ritmo ou riffs nas diferentes seções da forma como quiser — e como a inspiração chegar — e então combinar as seções encadeando-as para criar uma música inteira. Junto com o recurso do arpejo e da gravação da Performance, você possui uma ampla gama de ferramentas fáceis de usar para criar rapidamente músicas completas com arranjos profissionais.



**NOTA:** Você pode criar um encadeamento de padrões (Pattern Chain; veja página 213) programando a ordem das seções. O encadeamento criado pode ser convertido em dados de música usando o recurso de Pattern Chain Edit

## Ouvindo os padrões de demonstração

Antes de criar seus próprios padrões, você deveria ouvir alguns dos padrões de demonstração pré-programados. Estes padrões exclusivos cobrem uma ampla gama de gêneros musicais e estão cheios de boas idéias para você criar e usar padrões em suas músicas.

- 1 Carregue os padrões de demonstração seguindo o procedimento da página 21.**
- 2 Pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern.**  
Aparece a janela Pattern Play.



**NOTA:** Como indicado na janela Pattern Play, um padrão consiste de 16 pistas separadas. Assim, um padrão é executado através de vários timbres de instrumento, tais como contrabaixo, guitarra e teclado.

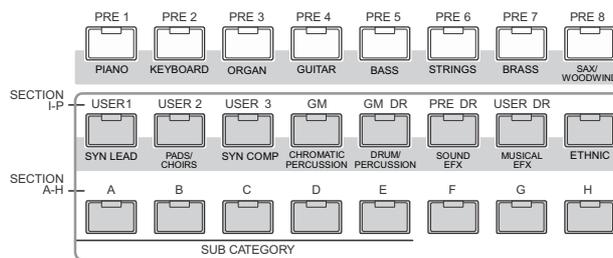
### 3 Selecione um padrão girando o dial.

### 4 Pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a execução do padrão.

O padrão será executado repetidamente até que você pressione a tecla [■] (Stop).

### 5 Altere a seção de A a P.

Pressionando as teclas [A] a [H] chama as seções A a H e pressionando as teclas [USER 1] a [USER DR] e [ETHNIC] chama as seções I a P.



**NOTA:** Alterando as seções você pode criar variações rítmicas e facilmente improvisar arranjos (tais como introdução, estrofe, refrão, estrofe, refrão, finalização) em tempo real.

Agora, experimente outros padrões.

## Visualizando a janela Patch do padrão de demonstração

Na janela Patch acessada por meio da tecla [F4], você pode confirmar qual “frase” está endereçada a cada pista da seção do padrão. Uma “frase” (phrase) é uma pequena passagem musical / rítmica consistindo de uma única pista para um único instrumento, como bateria, contrabaixo e guitarra. Estes dados de seqüência MIDI podem ser usados como pequenos blocos para montar a música, e podem ser endereçados a qualquer pista e qualquer seção. Um único padrão tem espaço de memória para 256 frases criadas pelo usuário.



Como indicado nesta janela, os dados da performance estão gravados na frase e então a frase é endereçada à pista de gravação. Note que a frase criada pode ser endereçada a uma pista diferente da mesma seção ou de outra seção.

### Seção A

Pista 1	frase 001
Pista 2	frase 002
:	:
Pista 16	frase 003

### Seção B

Pista 1	frase 002
Pista 2	frase 003
:	:
Pista 16	frase 004

frase 001	dados MIDI
frase 002	dados MIDI
frase 003	dados MIDI
frase 004	dados MIDI
:	:

Experimente alterar a frase para cada pista e endereçar cada frase para uma pista vazia.

**NOTA:** Lembre-se de que as frases são fornecidas somente para os padrões de demonstração e o número de frases fornecidas é diferente dependendo do padrão de demonstração. Quando quiser usar uma frase endereçada a um outro padrão, execute a função Copy Phrase usando a tecla [SF5] Copy. Para detalhes, veja página 212.

## Visualizando a janela Mixing do padrão de demonstração

O Mixing se refere às configurações do gerador de timbres multi-timbral para a execução de padrões. Um Mixing consiste de 16 partes, que correspondem às pistas, e nesta janela você pode ajustar os diversos parâmetros referentes à mixagem de cada parte. Na janela Pattern Play, pressione a tecla [MIXING] para acessar a janela Mixing, confirmando as configurações de mixagem de cada parte: Voice, volume, pan, etc.

Agora, vamos ajustar os parâmetros na janela Mixing.



**1** Na janela Pattern Play, pressione a tecla [MIXING] para entrar no modo Mixing.

Aparece a janela Mixing.

**2** Para selecionar a parte desejada, pressione a tecla [TRACK] (a luz acende), e então pressione a tecla numérica apropriada de [1] a [16].

Aqui, selecione a parte correspondente à pista para a qual a frase está endereçada.

**NOTA:** Se você quiser confirmar para qual pista a frase está endereçada, pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela Pattern.

**3** Mova o cursor até Bank e Number, e em seguida altere o Voice, especificando o banco e o número.

Se você pressionar a tecla [PROGRAM] (luz acende), poderá selecionar o Voice desejado usando as teclas apropriadas de banco, grupo e número.

**4** Mova o cursor até o parâmetro desejado, tal como pan ou volume, e em seguida gire o dial para alterar o valor.

**NOTA:** Se você quiser editar parâmetros mais detalhados de Mixing, entre no modo Mixing Edit pressionando a tecla [EDIT]. Para mais informações sobre Mixing Edit, veja página 233.

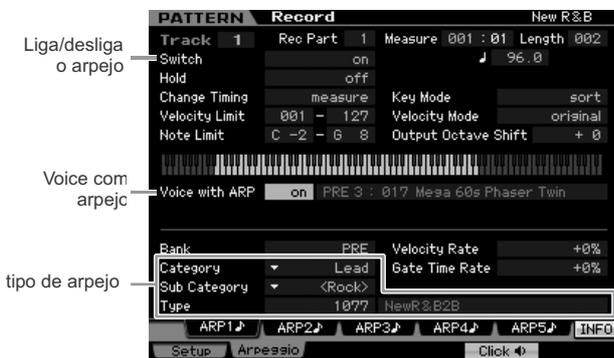
As configurações de Mixing estão incluídas em cada padrão e podem ser armazenadas como um padrão inteiro. Para instruções sobre como armazenar padrões, veja página 218.

## Criando um padrão usando o arpejo

Além de criar um padrão gravando a sua execução ao teclado, você também pode usar estes poderosos recursos de arpejo do MOTIF XS (descritos abaixo) e mesmo gravar dados de áudio a partir de CDs de amostras.

Esta seção explica como criar um padrão usando o arpejo.

- 1 Pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern Play.
- 2 Pressione a tecla [RECORD] (Record) para acessar a janela Record Setup.
- 3 Pressione a tecla [F2] para acessar a janela Record Arpeggio.



- 4 Configure os seguintes parâmetros conforme necessário na janela Arpeggio Record.
  - 4-1 Configure Switch para "on".
  - 4-2 Configure Voice with Arpeggio (ARP) para "on". Quando este parâmetro está em "on", é selecionado automaticamente o Voice apropriado ao tipo de arpejo sempre que o tipo de arpejo é alterado.
  - 4-3 Selecione o tipo de arpejo (Arpeggio Type) especificando Category, Sub Category e Type.

- 5 Pressione a tecla [F1] para acessar a janela Record Setup.



- 6 Configure os seguintes parâmetros na janela Record Setup.

- 6-1 Para selecionar a pista desejada, pressione a tecla [TRACK] (luz acende), e em seguida pressione a tecla numérica apropriada de [1] a [16].
- 6-2 Configure a fórmula de compasso (Time Signature) para "4/4".
- 6-3 Defina a duração do padrão para um valor equivalente à duração do arpejo.
- 6-4 Configure o ícone Keyboard Start para "on".
- 6-5 Configure Loop para "off".
- 6-6 Configure Quantize para "off".

- 7 Depois de completar a configuração, pressione uma nota no teclado para iniciar a gravação.

A gravação pára automaticamente quando é atingido o último compasso (especificado em Length).

## Criando um padrão com áudio — Sampling

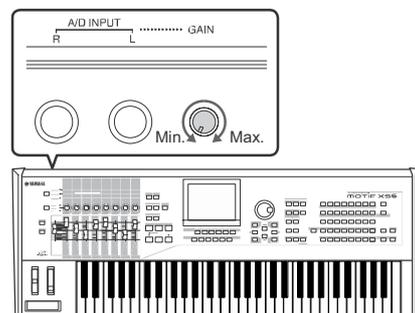
Nesta seção, você aprenderá como gravar dados de áudio (a partir de CDs de amostras, por exemplo) na pista do padrão, usando o recurso versátil de Sampling (amostragem). Depois de gravar o áudio você pode dividi-lo em amostras individuais, que podem então ser reproduzidas em qualquer andamento desejado — sem comprometer a sonoridade nem introduzir alterações de afinação. Estas instruções passo-a-passo assumem que os dados de áudio gravados são um compasso de bateria em 4/4.

### Importante

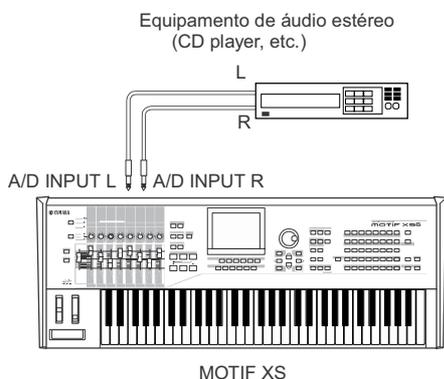
Para poder usar a função Sampling, devem ser instalados módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar memória DIMM, veja a página 295. Os dados de amostras (editados) que estão armazenados temporariamente na memória DIMM são perdidos ao desligar o instrumento. Prepare um dispositivo de memória USB ou um computador conectado à rede onde está o MOTIF XS antes de usar a função Sampling.

## Configuração para amostragem

- 1 Desligue o instrumento e ajuste para o mínimo o botão GAIN do painel traseiro.



**2** Conecte um equipamento de áudio (CD player, etc.) ao conector A/D INPUT no painel traseiro.



**3** Ligue o MOTIF XS.

**4** Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, e em seguida pressione a tecla [F2] para acessar a janela I/O.

**5** Configure o parâmetro Mic/Line para “line”.

A configuração para amostragem está concluída.

## Amostrando

**1** Pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern Play, e em seguida selecione o padrão e a seção a ser gravada.

**2** Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] para entrar no modo Sampling.

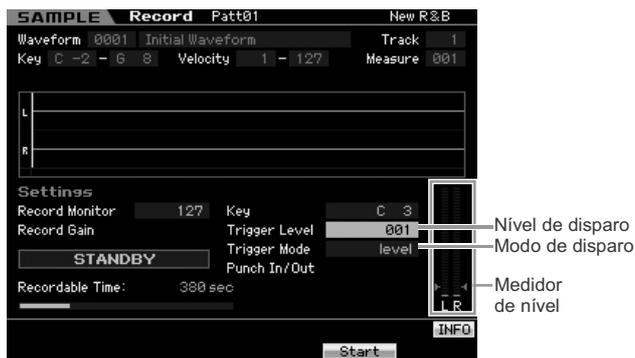
**3** Pressione a tecla [F6] para acessar a janela Setup.

**4** Configure os seguintes parâmetros conforme necessário na janela Setup.



- 1 Configure Recording Type para “slice+seq”.
- 2 Configure Input Source para “A/D Input”.
- 3 Configure Stereo/Mono para “stereo”.
- 4 Configure Record Next para “off”.
- 5 Configure Frequency para “44.1 kHz”.
- 6 Seleccione a pista de destino.

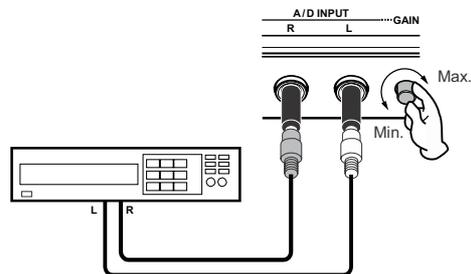
**5** Pressione a tecla [F6] para acessar a janela Standby.



**6** Configure o modo de disparo (Trigger Mode) para “level”, e em seguida configure o nível de disparo (Trigger Level) para “1”.

NOTA: O parâmetro Trigger Mode permite a você determinar como começa efetivamente a amostragem. Quando Trigger Mode está configurado para “level”, a amostragem começará automaticamente assim que o nível do sinal de entrada ultrapassar o valor especificado em Trigger Level. Como Trigger Level está ajustado para “1” aqui, a amostragem começará automaticamente assim que o sinal de áudio na entrada for reproduzido no CD player. Quando Trigger Mode está configurado para “manual”, a amostragem só começa ao pressionar a tecla [F5] Start.

**7** Reproduza o áudio (CD player) e ajuste o nível do sinal de entrada usando o botão GAIN no painel traseiro até obter o nível apropriado. Ajuste GAIN de maneira que o nível seja alto suficiente para uma gravação limpa mas não muito alto que possa causar saturação ou distorção.



NOTA: Favor observar que o sinal na entrada pode saturar se o medidor de nível chegar no nível máximo.

**8** Pare a reprodução do áudio (CD player).

**9** Pressione a tecla [F5] para acessar o indicador WAITING (Trigger Standby).

## 10 Inicie a reprodução no CD player.

Como Trigger Level está ajustado para “1” aqui, a amostragem começará automaticamente assim que o sinal de áudio for produzido no CD player. Neste exemplo, grave um padrão de bateria de um compasso vindo do CD.

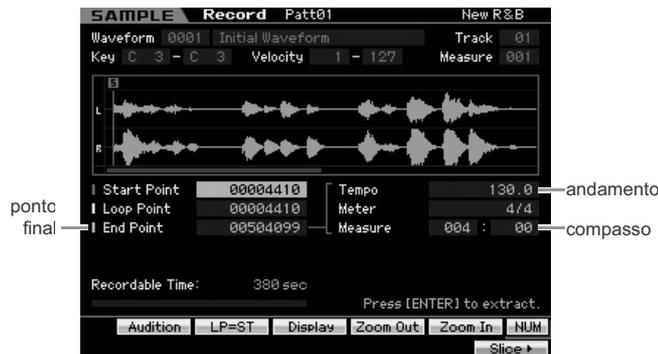
## 11 Pressione a tecla [F6] para parar a amostragem, e em seguida pare o CD player.

A forma de onda do sinal gravado será mostrada na janela.

## 12 Pressione a tecla [SF1] para ouvir o som que acabou de ser gravado.

### Sample Edit Definindo o ponto final da amostra que foi gravada

O ponto inicial da amostra que foi gravada provavelmente estará correto — primeiro tempo do primeiro compasso — pois o início da amostragem foi configurado para começar automaticamente pelo ajuste de Trigger Level. Entretanto, o ponto final pode não estar exatamente no fim do compasso, uma vez que a amostragem foi encerrada manualmente. Desta forma, pode ser preciso editar o ponto final (End Point) da amostra gravada para que a sua reprodução acerte adequadamente em todos os tempos.



### 1 Pressione a tecla [SF2] uma ou duas vezes para que apareça LP=ST.

### 2 Mova o cursor até End Point e então ajuste o valor usando o dial.

Pressione a tecla [SF1] para ouvir a amostra. Ajuste o ponto final (End Point) de forma que a amostra seja reproduzida plena e continuamente sem engasgos, ruídos ou problemas de tempo.

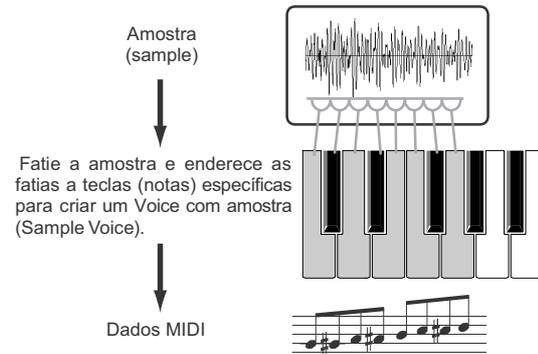
### 3 Depois de determinar o ponto final, pressione a tecla [ENTER] para apagar dados desnecessários (localizados depois do ponto final).

Depois da janela solicitar sua confirmação, pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação Extract.

**NOTA:** Diversos CDs comerciais de amostras incluem informação do andamento, compasso e métrica de cada loop. Se esta informação estiver disponível, indique os valores apropriados nos parâmetros acima.

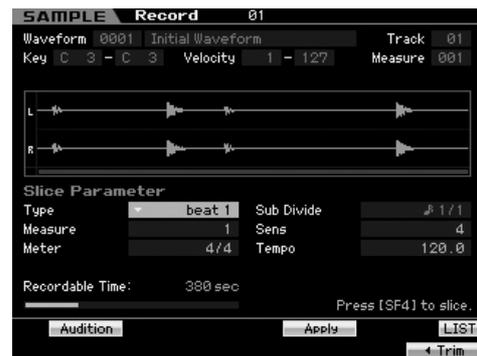
### Sample Edit Slice

Em seguida, vamos usar a função Slice para ajustar nos tempos a amostra que foi gravada. Este recurso permite a você dividir automaticamente em “fatias” separadas a amostra que foi gravada. Essas fatias são então endereçadas a notas sucessivas e arranjadas como dados MIDI. Isto permite a você manipular as partes componentes de seus loops de amostra como dados MIDI, e lhe dá a capacidade de alterar facilmente o andamento e mesmo a levada do ritmo, sem alterar a afinação nem a qualidade sonora.



**NOTA:** Antes de executar a operação de Slice, você precisará ajustar precisamente o comprimento da amostra ajustando o ponto final (End Point).

### 1 Pressione a tecla [F6] para acessar a janela Slice.



### 2 Configure os seguintes parâmetros na janela Slice.

Como a amostra gravada possui um compasso de padrão de bateria em 4/4, configure os parâmetros abaixo, como mostrado.

2-1 Configure Slice Type para “beat1”.

2-2 Configure Measure para “1”.

2-3 Configure Sensitivity para “4”.

### 3 Pressione a tecla [SF4] para executar a operação Slice.

**4** Pressione as teclas às quais as fatias da amostra foram endereçadas na ordem (a partir de Dó 1 no MOTIF XS6, Mi 0 no MOTIF XS7, e Lá -1 no MOTIF XS8) para confirmar se a amostra foi realmente fatiada corretamente.

Ouçã atentamente o resultado. Se não estiver satisfeito, pressione a tecla [SF4] Apply novamente para abortar a operação Slice e retornar a amostra ao estado anterior, e em seguida tente a operação outra vez. Repita os passos 2 a 4 tentando outro valor de Slice Type e ajustando o valor de Sensitivity até ficar satisfeito com o som.

**5** Pressione a tecla [ENTER] para transformar o resultado de Slice em dados de amostra.

**6** Pressione a tecla [PATTERN] para acessar a janela Pattern Play e em seguida pressione a tecla [▶] (Play) para ouvir a amostra fatiada.

Você pode alterar o andamento (Tempo) do padrão de ritmo fatiado. Experimente alterar o andamento no modo Pattern Play.



## Armazenando o padrão e salvando a amostra

Depois de executar a operação Sampling, armazene na memória interna o padrão (Pattern) que foi criado, e em seguida salve a amostra (Sample) em um dispositivo de memória USB. Para instruções sobre como armazenar um padrão, veja a página 218. Para instruções sobre como salvar uma amostra, veja a página 279.

### ⚠ CUIDADO

Os dados da amostra serão perdidos ao desligar o instrumento. Certifique-se de que salvou os dados da amostra em um dispositivo de memória USB ou em um computador conectado na mesma rede do MOTIF XS usando o modo File depois da operação de Sampling.

**NOTA:** Depois de criar vários padrões (seções), use o recurso Pattern Chain (página 213) para uni-los.

# Usando o computador

## Conectando a um Computador

Embora o MOTIF XS seja excepcionalmente poderoso e versátil por si só, conectando-o a um computador — via USB ou por um cabo IEEE1394 — lhe dá ainda mais capacidade e versatilidade. Este recurso permite a você transferir dados de áudio (somente via IEEE1394) e dados de MIDI (via USB e IEEE1394) entre o MOTIF XS e seu computador. Nesta seção você aprenderá como fazer as conexões.

**NOTA:** Esta seção mostra como conectar o MOTIF XS diretamente a um computador. Outros equipamentos MIDI podem ser conectados entre o MOTIF XS e o computador. Para detalhes sobre as conexões entre o MOTIF XS e outros equipamentos MIDI, veja a página 83. Para detalhes sobre a conexão entre o equipamento MIDI e o computador, consulte o manual do referido equipamento MIDI.

### Usando o conector USB TO HOST

Esta seção mostra a você como conectar o MOTIF XS a um computador através de cabo USB. Note que os dados de MIDI podem ser transmitidos através de um cabo USB.

**NOTA:** Como o MOTIF XS não possui alto-falantes próprios, você precisará de um sistema de áudio externo ou um fone de ouvido estéreo para monitorá-lo adequadamente. Para detalhes, consulte “Guia Rápido” na página 19.

#### 1 Copie o driver USB-MIDI de nosso site:

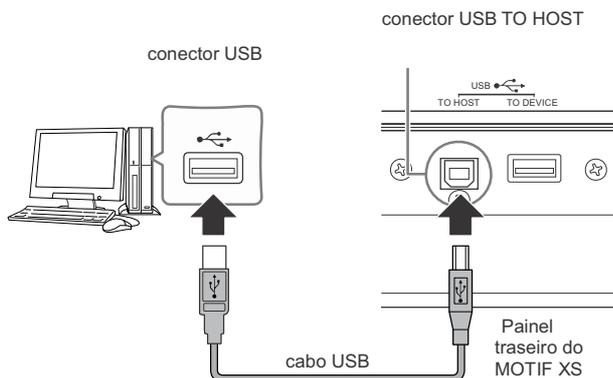
[http://www.global.yamaha.com/download/usb\\_midi/](http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/)

**NOTA:** No site acima também há informações sobre os requisitos do computador.

**NOTA:** O driver USB-MIDI pode ser revisado e atualizado sem aviso prévio. Verifique e copie a última versão disponível no site mencionado acima.

#### 2 Instale o driver USB-MIDI no computador.

Para instruções sobre a instalação, consulte o guia de instalação que acompanha o pacote do driver. Ao conectar o MOTIF XS a um computador no procedimento de instalação, conecte o cabo USB no conector USB TO HOST do MOTIF XS e no conector USB do computador, como mostrado abaixo.



#### 3 Certifique-se de que o conector USB TO HOST do MOTIF XS está habilitado.

Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, e então pressione a tecla [F5], seguida da tecla [SF2]

para acessar a janela MIDI (página 267). Configure o parâmetro MIDI In/Out para “USB”.

#### 4 Pressione a tecla [STORE] para armazenar esta configuração.

##### Precauções ao usar o conector USB TO HOST

Ao conectar o computador ao conector USB TO HOST, certifique-se de que observou as seguintes recomendações. O não cumprimento destas recomendações acarreta em risco de travamento do computador e deterioração ou mesmo perda de dados. Se o computador ou o instrumento travar, desligue o instrumento ou reinicie o computador.

##### ⚠ CUIDADO

- Antes de conectar o computador ao conector USB TO HOST, desative qualquer recurso de economia de energia (ex: hibernar, standby, etc.) do computador.
- Antes de ligar o instrumento, conecte o computador ao conector USB TO HOST.
- Execute o seguinte, antes de ligar / desligar o instrumento ou conectar / desconectar o cabo USB no conector USB TO HOST.
  - Feche quaisquer softwares aplicativos (tais como MOTIF XS Editor e software seqüenciador).
  - Certifique-se de que não estão sendo transmitidos dados pelo instrumento (os dados são transmitidos quando se tocam notas no teclado ou quando é executada uma música).
- Enquanto houver um dispositivo USB conectado ao instrumento, espere seis segundos ou mais entre as operações: (1) ao desligar e depois religar o instrumento, ou (2) ao desconectar e depois conectar o cabo USB.

##### Canais de MIDI e portas de MIDI

Os dados de música MIDI podem ser enviados independentemente através de dezesseis canais separados, e este instrumento pode executar simultaneamente dezesseis partes separadas através desses canais. Enquanto um só cabo de MIDI pode transferir dados através de dezesseis canais simultaneamente, uma conexão USB ou uma conexão IEEE1394 pode transferir muito mais — graças ao uso das portas de MIDI. Cada porta de MIDI pode transferir dezesseis, e a conexão USB ou a conexão IEEE1394 podem conter até oito portas, permitindo haver até 128 canais de MIDI (8 portas x 16 canais) no seu computador.

Quando conectar o MOTIF XS a um computador usando um cabo USB ou um cabo IEEE1394, as portas de MIDI são definidas da seguinte maneira:

### Porta 1

O bloco do gerador de timbres do MOTIF XS pode reconhecer e usar apenas esta porta.

Quando você tocar o MOTIF XS como um gerador de timbres a partir de um instrumento MIDI externo ou de um computador, você deve configurar a porta MIDI para 1 no equipamento MIDI ou no computador.

### Porta 2

Esta porta é usada para controlar o software de gravação no computador a partir do MOTIF XS usando o recurso de controle remoto (Remote Control).

### Porta 3

Esta porta é usada como MIDI Thru. Os dados MIDI recebidos pela porta 3 do conector USB TO HOST ou mLAN serão re-transmitidos para um equipamento MIDI externo através do conector MIDI OUT. Os dados MIDI recebidos pela porta 3 via conector MIDI IN serão retransmitidos para um equipamento externo (computador, etc.) através do conector USB TO HOST ou mLAN.

Quando usar uma conexão USB ou uma conexão IEEE1394 entre o MOTIF XS e o computador, certifique-se de que compatibilizou a porta de transmissão de MIDI com a porta de recepção de MIDI assim como o canal de transmissão de MIDI e o canal de recepção de MIDI seguindo a descrição acima.

## Usando uma interface MIDI

Use cabos MIDI comuns para conectar o MOTIF XS a um computador, conectando os terminais MIDI IN e MIDI OUT do MOTIF XS aos terminais apropriados de uma interface MIDI, como a Yamaha UX96.

## Usando um conector mLAN

Esta seção mostra a você como conectar o MOTIF XS a um computador através de um cabo IEEE1394 (FireWire). Note que podem ser transmitidos dados de áudio e dados de MIDI através de um cabo IEEE1394.

**NOTA:** O MOTIF XS6/7 pode ser conectado a um equipamento compatível com mLAN ou a um computador equipado com conector IEEE1394 somente quando houver uma interface mLAN16E2 opcional instalada no MOTIF XS6/7. Para instruções sobre a instalação da mLAN16E2, veja página 294.

**NOTA:** O MOTIF XS equipado com mLAN pode ter até 6 canais de entrada de áudio mono (3 canais de entrada estéreo), 16 canais de saída mono (8 canais de saída estéreo) e 3 MIDI In / 3 MIDI Out.

## 1 Copie o driver AI apropriado de nosso site:

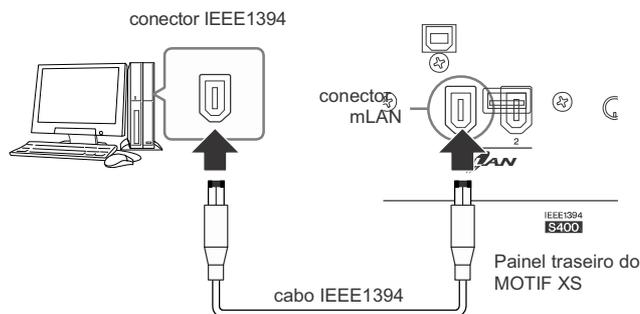
<http://www.yamahasyth.com/download/>

**NOTA:** No site acima também há informações sobre os requisitos do computador.

**NOTA:** O driver AI pode ser revisado e atualizado sem aviso prévio. Verifique e copie a última versão disponível no site mencionado acima.

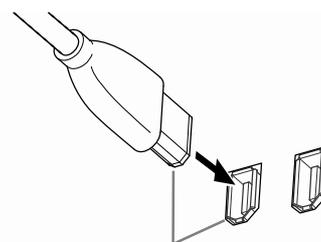
## 2 Instale o driver AI no computador.

Para instruções sobre a instalação, consulte o guia de instalação que acompanha o pacote do driver. Ao conectar o MOTIF XS a um computador no procedimento de instalação, conecte o cabo IEEE1394 ao conector mLAN do MOTIF XS e ao conector IEEE1394 do computador como mostrado abaixo.



### ⚠ CUIDADO

**Certifique-se de que conectou o plugue do cabo IEEE1394 (mLAN) ao conector mLAN na posição correta.**



Conecte o plugue na posição correta.

**NOTA:** Para melhores resultados, use um cabo IEEE1394 menor do que 4,5 m.

## 3 Certifique-se de que o conector mLAN do MOTIF XS está ativado para comunicação MIDI.

Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, e em seguida pressione a tecla [F6] seguida da tecla [SF2] para acessar a janela MIDI (página 267). Configure o parâmetro MIDI In/ Out para "mLAN".

## 4 Certifique-se de que o conector mLAN do MOTIF XS está ativado para comunicação de áudio.

Para transmitir sinais de áudio pelo conector mLAN, configure o parâmetro Output Select do MOTIF XS. Para receber sinais de áudio pelo conector mLAN, configure o parâmetros da parte de entrada de áudio mLAN do MOTIF XS. Para detalhes, veja a página 45.

## 5 Pressione a tecla [STORE] para armazenar esta configuração.

## O que você pode fazer com a conexão IEEE1394

Você pode integrar o MOTIF XS com o software de gravação do computador conectando um MOTIF XS equipado com mLAN (MOTIF XS6/7 com interface mLAN16E2 instalada ou MOTIF XS8) a computador em uma conexão do tipo “peer-to-peer” (veja abaixo).

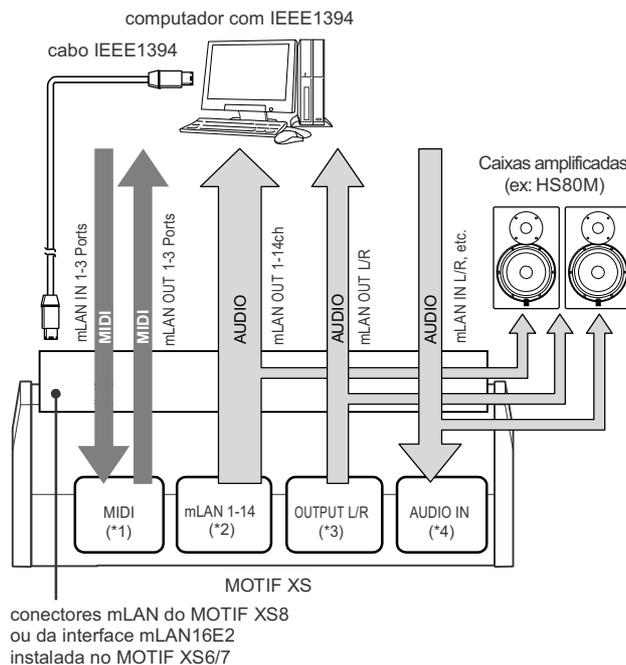
- Transferir dados de vários canais de áudio entre o MOTIF XS e o computador (até 16 canais do MOTIF XS para o computador até 6 canais do computador para o MOTIF XS)
- Gravar simultaneamente no software seqüenciador (a) sua execução no MOTIF XS e (b) sua execução no software seqüenciador do computador que usa o MOTIF XS como gerador de timbres MIDI
- Monitorar pelo MOTIF XS a saída de áudio do computador e a saída de áudio do MOTIF XS
- Usar o Cubase 4 junto com o MOTIF XS de diversas maneiras convenientes (página 49)

**NOTA:** Se você selecionar um Voice normal no modo Voice no MOTIF XS, os sinais de áudio só sairão por OUTPUT L/R.

**NOTA:** A capacidade e o uso da conexão do MOTIF XS a um computador via cabo IEEE1394 na forma “peer-to-peer” são designados como “mLAN” neste manual e no MOTIF XS. Para detalhes e informações mais recentes sobre mLAN, consulte o site: <http://www.yamahasynth.com/>

## Fluxo dos sinais de áudio e de MIDI no cabo IEEE1394

A ilustração abaixo mostra o fluxo dos sinais de áudio e das mensagens de MIDI ao se conectar o MOTIF XS a um computador via cabo IEEE1394.



### Transmissão/recepção de MIDI (\*1)

Não é necessário configurar a porta no MOTIF XS uma vez que a porte de MIDI do MOTIF XS é fixada automaticamente conforme a aplicação. Para informações sobre como cada porta deve ser selecionada no seu computador, consulte a página 43.

### Transmissão do sinal de áudio

#### mLAN OUT 1 – 14 (\*2)

Os sinais de áudio saem através de mLAN OUT 1 – 14 quando o parâmetro MOTIF XS Output Select está configurado para qualquer das opções “m1&2” a “m13&14” e “m1” a “m14” em uma das seguintes janelas.

[VOICE] (quando está selecionado um Voice de bateria) → [EDIT] → Key → [F1] Oscillator (página 130)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output (página 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (página 148)

[PERFORM] → [EDIT] → seleciona parte → [F1] Voice → [SF2] Output (página 153)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (página 234)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF2] Output (página 235)

#### OUTPUT L/R (\*3)

O sinal de áudio sai por ambas as conexões OUTPUT L/R e mLAN OUT L/R quando o parâmetro Output Select descrito acima está configurado para “L&R”.

### Recepção do sinal de áudio (\*4)

As conexões mLAN IN Main Out Monitor L/R e mLAN IN Assignable Out Monitor L/R estão disponíveis e também mLAN IN L/R como canal de entrada de áudio mLAN do MOTIF XS. Estes canais podem ser usados para monitorar o som ao usar o software de gravação do computador. O sinal de áudio recebido através de mLAN IN Main Out Monitor L/R será enviado para os conectores OUTPUT L/R enquanto o sinal de áudio recebido por mLAN IN Assignable Out Monitor L/R será enviado para os conectores ASSIGNABLE OUTPUT L/R. A configuração dos canais de saída no computador determina qual o canal a ser usado. No caso dos sinais de áudio recebidos pelo conector mLAN, parâmetros como volume e canal de saída podem ser aplicados à parte de entrada de áudio mLAN do MOTIF XS. A janela desses parâmetros difere dependendo do modo, conforme listado abaixo.

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output → mLAN (página 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → mLAN (página 148)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → mLAN (página 234)

#### Canais de áudio mLAN do MOTIF XS e do computador

Ao conectar o MOTIF XS a um computador usando um cabo IEEE1394, configure o canal de áudio do computador conforme a tabela abaixo.

Canal de entrada do MOTIF XS	Canal de saída do computador
mLAN IN Main Out Monitor L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN Assignable Out Monitor L, R	5, 6
Canal de saída do MOTIF XS	Canal de entrada do computador
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1 – 14 (m1 – m14)*	3 – 16

# Criando uma música usando um computador

Conectando o MOTIF XS ao seu computador via USB ou mLAN, você pode usar um software de gravação ou seqüenciamento no computador para criar suas próprias músicas. Esta seção contém uma visão geral sobre como usar um software de gravação ou seqüenciamento no computador com o MOTIF XS depois de conectar.

**NOTA:** A sigla DAW (digital audio workstation) refere-se aos softwares de gravação, edição e mixagem de áudio e MIDI. Os softwares principais de DAW são Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer. Embora todos eles possam ser usados efetivamente com o MOTIF XS, recomendamos usar o Cubase para criar músicas junto com o instrumento.

## Executando música do computador com o MOTIF XS como gerador de timbres

As instruções abaixo mostram como usar o modo Song ou o modo Pattern do MOTIF XS como gerador de timbres MIDI. Neste caso, os dados da seqüência MIDI são transmitidos pelo software no computador.

### Configurando o MOTIF XS

- 1 Pressione a tecla [SONG] ou a tecla [PATTERN] para entrar no modo Song ou Pattern.**
- 2 Selecione uma música ou padrão que não contenha dados.**
- 3 Pressione a tecla [MIXING] para entrar no modo Mixing.**
- 4 Configure Mixing para as partes 1 a 16, conforme necessário.**

Para detalhes sobre Mixing, veja a página 229.

### Configurando o software no computador

- 1 Configure a porta de saída de MIDI das pistas para a porta 1 de USB ou mLAN.**

Se estiver conectando via cabo USB, configure aqui para "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" ou "YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port1". Se estiver conectando via cabo IEEE1394, configure aqui "mLAN MIDI Out" ou "MOTIF XS".
- 2 Entre com os dados MIDI em cada pista do software no computador.**

As configurações de gerador de timbres da parte correspondente à pista de MIDI serão efetuadas no modo Mixing do MOTIF XS.

**NOTA:** Usando o MOTIF XS Editor, você pode criar suas próprias configurações de Mixing do MOTIF XS a partir do computador. A configuração criada pode ser salva como arquivo, para uso futuro.

**NOTA:** Usando o Studio Manager V2, você pode usar o MOTIF XS Editor como um plug-in dentro do Cubase e salvar a configuração de Mixing do MOTIF XS como um arquivo de projeto do Cubase.

## Gravando no computador a sua execução no MOTIF XS

As instruções abaixo mostram como usar o MOTIF XS como um teclado controlador. Os eventos de nota que você toca no MOTIF XS são transmitidos e gravados em uma pista do software de gravação no seu computador, e então voltam ao bloco do gerador de timbres do MOTIF XS.

### Configurando o MOTIF XS

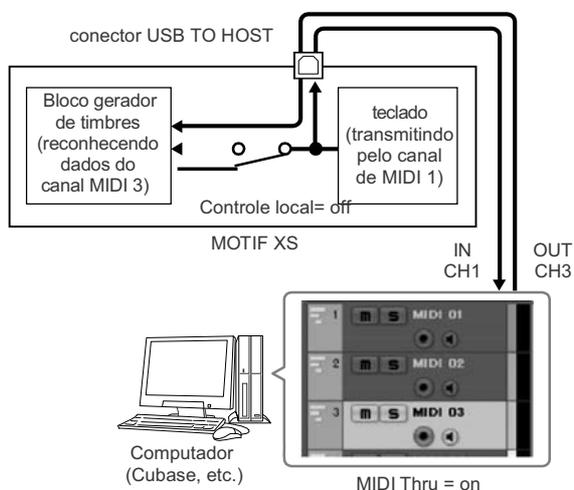
- 1 Configure Local Control para "off".**

Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, e em seguida pressione a tecla [F5] seguida da tecla [SF2] para acessar a janela MIDI (página 267). Mova o cursor até Local Control e configure este parâmetro para "off". Quando MIDI Thru está configurado para "on" no software do seu computador, os eventos de notas que você toca no MOTIF XS são transmitidos para o computador e retornam ao MOTIF XS, produzindo um som "dobrado", uma vez que o bloco do gerador de timbres está recebendo as notas (dados MIDI) tanto diretamente pelo próprio teclado como também pelo computador. Para evitar isto, é preciso "desconectar" o bloco do teclado do bloco do gerador de timbres do MOTIF XS. É por isto que Local Control deve ser configurado para "off".
- 2 Pressione a tecla [STORE] para armazenar esta configuração.**
- 3 Pressione a tecla [SONG] ou a tecla [PATTERN] para entrar no modo Song ou Pattern quando quiser usar o MOTIF XS como gerador de timbres multi-timbral.**

### Configurando o software no computador

- 1 Configure MIDI Thru para "on" no software.**

Configurando MIDI Thru para "on", os dados MIDI gerados ao se tocar no teclado são transmitidos ao computador e retornam ao MOTIF XS. Como mostrado no exemplo abaixo, os dados MIDI transmitidos pelo MOTIF XS e gravados no computador pelo canal de MIDI 1 retornam do computador ao MOTIF XS pelo canal de MIDI 3, conforme a configuração da pista de gravação. Como resultado, o gerador de timbres do MOTIF XS tocará os dados MIDI gerados pelo teclado como dados MIDI do canal 3.



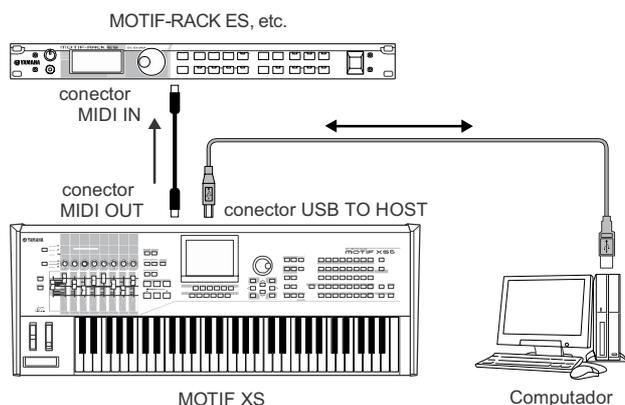
**NOTA:** A explicação acima pode ser aplicada para o caso quando se conecta o MOTIF XS ao computador através de um cabo IEEE1394 assim como através de um cabo USB.

## Usando outro gerador de timbres junto com o MOTIF XS

Usando outro gerador de timbres (como o MOTIF-RACK ES) junto com o MOTIF XS, conforme ilustrado abaixo, você pode tocar até 32 partes timbrais simultaneamente.

### Configurando o MOTIF XS

- 1 Conecte o conector MIDI OUT ao conector MIDI IN do módulo gerador de timbres, como o MOTIF-RACK ES, conforme ilustrado abaixo.
- 2 Certifique-se de que configurou o MOTIF XS para operar como um gerador de timbres multitimbral, colocando-o no modo Song ou no modo Pattern.



### Configurando o software no computador

- 1 Configure as portas de saída de MIDI das pistas (que tocam pelo MOTIF XS) para porta 1 de USB ou mLAN.

Ao conectar através de um cabo USB, configure para "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1" ou "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1". Ao conectar através de um cabo IEEE1394, configure para "mLAN MIDI Out" ou "MOTIF XS".

- 2 Configure as portas de saída de MIDI das pistas (que tocam pelo MOTIF-RACK ES) para porta 3 de USB ou mLAN.

Ao conectar através de cabo USB, configure para "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-3" ou "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port3". Ao conectar através de um cabo IEEE1394, configure para "mLAN MIDI Out (3)" ou "MOTIF XS MIDI OUT".

**NOTA:** Lembre-se de que a porta MIDI Thru do MOTIF XS (a porta pela qual os dados recebidos são retransmitidos a outros equipamentos externos via MIDI OUT) é fixa como 3.

## Usando o MOTIF XS como interface de áudio

Usando o conector A/D INPUT e o conector mLAN, o MOTIF XS pode ser usado como uma interface de áudio para o seu computador. Lembre-se de que se você estiver usando o MOTIF XS6/7 para esta aplicação, será preciso instalar uma interface mLAN16E2.

### Configurando o MOTIF XS

- 1 Configure os parâmetros de maneira que o sinal de áudio que entra pelo conector A/D INPUT seja enviado ao computador pelo conector mLAN.
- No modo Voice, pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility, pressione a tecla [F4] seguida da tecla [SF1] para acessar a janela Output (página 265). Nesta janela, mova o cursor até Output Select de A/D Input, e então selecione uma das seguintes opções: "m1&2" – "m9&10", "m11&12" ou "m13&14".
- 2 Configure os parâmetros de maneira que o sinal que vai do computador para o MOTIF XS pelo conector mLAN saia pelos conectores OUTPUT L/R ou ASSIGNABLE OUTPUT L/R.

Na janela Output acessada no passo 1, mova o cursor até Output Select de mLAN, e então selecione "L&R" ou "asL&R".

**NOTA:** Estas configurações se aplicam aos sinais de áudio que saem pelas portas mLAN 3 e 4 do computador.

- 3 Pressione a tecla [STORE] para armazenar esta configuração.

### Configurando o software no computador

Instale o driver AI e efetue as configurações necessárias. Selecione ASIO mLAN (se usar o driver ASIO) ou mLAN Audio Out (se usar o driver WDM) como driver de áudio.

**NOTA:** Confirmar as portas de áudio é muito mais fácil quando se usa o Cubase e se instala as extensões para software Steinberg. Para detalhes, veja abaixo.

# Integração entre editores da Yamaha e Cubase

A Yamaha e a Steinberg formaram uma parceria para desenvolver um ambiente útil e conveniente para se usar efetivamente o hardware da Yamaha (incluindo o MOTIF XS) junto com o software da Steinberg. Esta seção explica como você pode usar o Cubase 4 e o software Studio Connections da parceria Yamaha/Steinberg.

Para mais detalhes, inclusive informações mais recentes e download de software, consulte o site:  
<http://www.yamahasynth.com/download/>

## O que você pode fazer usando o Cubase 4 junto com o MOTIF XS

### IMPORTANTE

Para usar os recursos e operações a seguir, você precisará primeiro instalar o driver AI e as Extensions da Steinberg.

### Configuração automática da conexão IEEE1394

Ao usar um sintetizador de hardware como o MOTIF XS Com um software no computador, devem ser feitas diversas configurações — tais como conexão de áudio, configuração de driver e de porta. Estas configurações complicadas serão efetuadas automaticamente para você assim que você conecta o MOTIF XS ao computador através de um cabo IEEE1394.

### Indicando a porta de áudio/MIDI com o nome do modelo ao conectar através de um cabo IEEE1394

A janela Device Setup do Cubase indica a porta de áudio ou a porta de MIDI incluindo o nome do modelo, da forma “MOTIF XS Main L” e “MOTIF XS MIDI IN”, facilitando a confirmação da conexão atual ou a alteração da conexão. Para detalhes, veja a ilustração abaixo.



### Usando um modelo de projeto de gravação de áudio multicanal através de um cabo IEEE1394

Ao criar um novo arquivo de projeto dentro do Cubase, você pode selecionar o modelo (“template”) de gravação de áudio multicanal usando o MOTIF XS. Selecionando um modelo, você pode efetuar facilmente a gravação no Cubase sem ter que fazer configurações complicadas ou detalhadas.



Para detalhes consulte o site:  
<http://www.yamahasynth.com/>

## Studio Connections

### O que é Studio Connections?



STUDIO CONNECTIONS

Studio Connections é uma solução sofisticada de software/hardware que permite a você integrar de forma consistente sintetizadores de hardware como o MOTIF XS e o MO ao seu

sistema de música no computador. Se você estiver usando um software seqüenciador compatível com o Studio Connections (como o Cubase 4) e o MOTIF XS Editor, você poderá usar o MOTIF XS dentro de seu seqüenciador, como se ele fosse um plug-in de sintetizador virtual — sem a necessidade de conexões complicadas e procedimentos complexos de configuração.

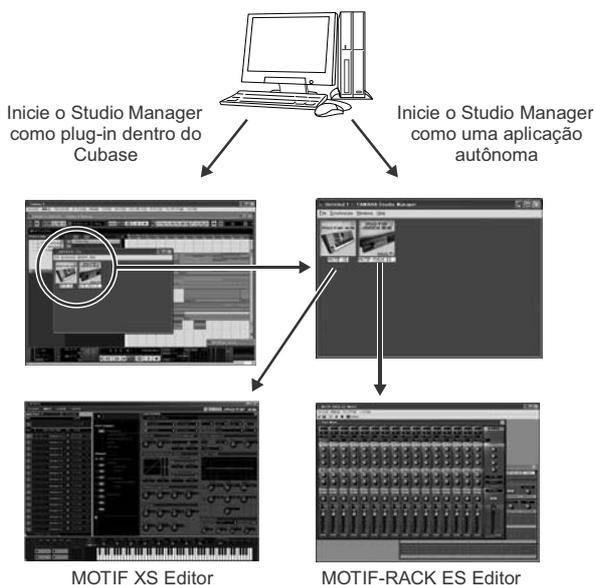
Além disto, você pode salvar todas as configurações do MOTIF XS junto com o arquivo de projeto (música) do software seqüenciador. Posteriormente, quando abrir o projeto novamente, todas as suas configurações do MOTIF XS para aquela música serão chamadas instantaneamente. Isto elimina o trabalho repetitivo de recriar as configurações de hardware ao reabrir os arquivos de música.

Para detalhes sobre Studio Connections, visite o site: <http://www.studioconnections.org/>

### Ferramentas compatíveis com Studio Connections

#### Studio Manager

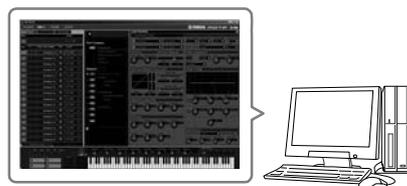
O Studio Manager V2 é um software multi-plataforma que permite a você iniciar diversos editores que controlam hardware da Yamaha e salvar as respectivas configurações. Você pode usar o Studio Manager como um aplicativo autônomo, ou como um plug-in dentro de outro software ,como o Cubase SX 3.0 ou versão posterior. Em qualquer dos casos, a funcionalidade é a mesma.



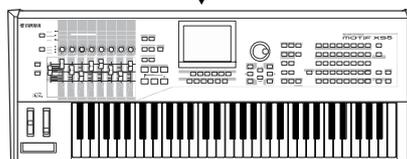
#### MOTIF XS Editor

O que é o MOTIF XS Editor?

O MOTIF XS Editor permite a você editar as configurações de Mixing e Mixing Voice no modo Song/Pattern do MOTIF XS a partir de seu computador, oferecendo uma facilidade ainda maior de edição. Os dados criados no MOTIF XS Editor são transferidos entre o computador e o MOTIF XS através do cabo USB ou IEEE1394 em blocos de dados. No modo File, você pode carregar para o MOTIF XS os arquivos criados no MOTIF XS Editor através da conexão LAN ou usando um dispositivo de memória USB. Além disto, os dados editados no MOTIF XS estão sempre atualizados com os dados do computador (MOTIF XS Editor) e vice versa. Isto oferece uma interface consistente e facilita a criação e edição de seus dados.



transmissão/recepção de blocos de dados  
transmissão/recepção de parâmetros



MOTIF XS

#### Usando o MOTIF XS Editor

1. Usando como um editor autônomo.

O MOTIF XS Editor é um aplicativo cliente usando o Studio Manager como base. Para usar o MOTIF XS Editor, inicie o Studio Manager e em seguida inicie o MOTIF XS Editor como um plug-in dentro do Studio Manager.

2. Usando dentro do Cubase

Para usar o MOTIF XS Editor dentro do Cubase, você precisará registrar o Studio Manager no Cubase. O Studio Manager é automaticamente registrado no Cubase quando é instalado. Depois de registrado, inicie o MOTIF XS Editor como um plug-in do Studio Manager.

**NOTA:** Nos computadores Macintosh, o MOTIF XS Editor pode ser usado com o Cubase 4 ou versão posterior.

O Studio Manager e o MOTIF XS Editor podem ser obtidos diretamente do site:

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

Para instruções sobre como usar o Studio Manager e o MOTIF XS Editor, consulte os respectivos manuais em arquivo PDF que acompanham os softwares.

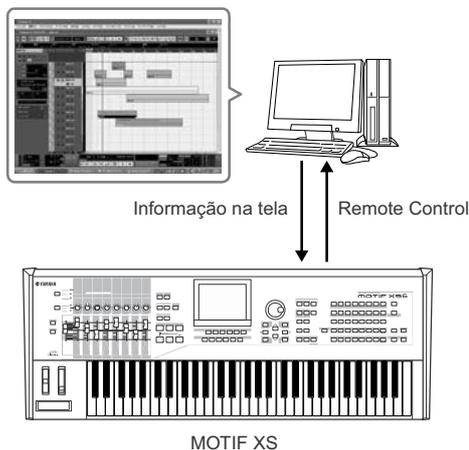
# Controlando um software no computador pelo MOTIF XS

O MOTIF XS dispõe de um modo Remote Control bastante conveniente que permite a você controlar o software do computador através do painel do MOTIF XS (quando o instrumento está conectado ao computador via USB). Por exemplo, você pode iniciar/parar a reprodução de música no software do computador usando as teclas SEQ TRANSPORT e controlar a posição da música usando o dial, as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], em vez de usar o mouse ou o teclado do computador. Os softwares Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer podem ser controlados pelo modo Remote Control do MOTIF XS.

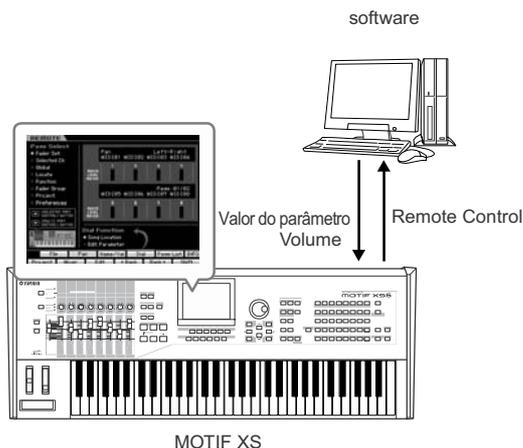
## Função Remote Control

A função Remote Control permite a você controlar as seguintes operações.

- Você pode usar os controles deslizantes, botões rotativos e teclas do MOTIF XS para controlar as pistas do seqüenciador e os canais do mixer do software no computador.



- Você pode visualizar os valores de parâmetros na tela LCD do MOTIF XS assim como na tela do computador, uma vez que os parâmetros controlados são mandados para o MOTIF XS pelo computador.



## Softwares que podem ser controlados pelo MOTIF XS

Windows	Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4	Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 versão 5.2	Logic Pro 7 versão 7.2.1
	Digital Performer 5.1

## Configurando o controle remoto

### Configurando no MOTIF XS

- 1 Conecte o MOTIF XS ao computador via a USB ou IEEE1394 (páginas 43 e 44).
- 2 Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility e em seguida pressione a tecla [F6] e a tecla [SF1] para acessar a janela Remote Setting (página 267).
- 3 Configure o tipo de software (DAW) desejado.
- 4 Pressione a tecla [STORE] para armazenar esta configuração.
- 5 Inicie o software no computador conectado ao MOTIF XS.

### Configurando o software no computador

Esta seção explica como configurar depois de iniciar cada software.

**NOTA:** Quando o cabo entre o MOTIF XS e o computador Windows é desconectado ou o MOTIF XS é desligado acidentalmente, o software não irá reconhecer o MOTIF XS novamente mesmo que você reconecte o cabo ou ligue outra vez o MOTIF XS. Se isto ocorrer, feche o software, e em seguida reinicie-o configurando o MOTIF XS e certificando-se de que a conexão está correta.

## Cubase

- 1 Abra o menu [Devices] e selecione [Device Setup] para acessar a janela "Device Setup".
- 2 Clique na tecla [+] e adicione "Mackie Control" ou "Yamaha MOTIF XS".
- 3 Selecione o dispositivo "Mackie Control" ou "Yamaha MOTIF XS" adicionado à lista.
- 4 Configure MIDI Input Port para "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" ou "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2" ou "mLAN MIDI In (2)" ou "MOTIF XS Remote", e então configure MIDI Output Port to "Yamaha MOTIF XS6 (7, 8)-2" ou "YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2" ou "mLAN MIDI Out (2)" ou "MOTIF XS Remote".

**NOTA:** Diferentemente da Mackie Control, o MOTIF XS não tem suporte a UserA e UserB (FootSw).

**NOTA:** Quando o MOTIF XS está conectado ao computador através de um cabo IEEE1394, ao ser iniciado o Cubase (com o módulo Extension instalado) as configurações acima são executadas automaticamente. O módulo Extension pode ser obtido no site: <http://www.yamahasynth.com/download/>

\* Mackie Control é marca registrada da Mackie Designs, Inc.

## SONAR

- 1 Abra o menu [Options] e selecione [MIDI Devices] para acessar a janela "MIDI Devices".
- 2 Adicione "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" ou "mLAN MIDI In (2)" à lista de Input Device, e em seguida adicione "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" ou "mLAN MIDI Out (2)" à lista Output Device.
- 3 Abra o menu [Options] e selecione [Control Surfaces] para acessar a janela Control Surface.
- 4 Clique na tecla [+], selecione "Mackie Control", e em seguida configure Input Port para "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" ou "mLAN MIDI In (2)" e configure Output Port para "Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2" ou "mLAN MIDI Out (2)".

## Digital Performer

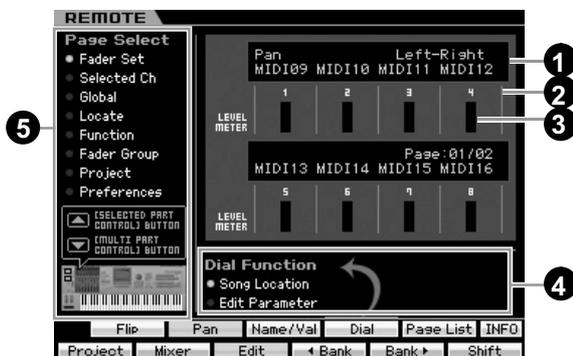
- 1 Na configuração Audio/MIDI do Macintosh, conecte Port 2 da interface a Port 2 do gerador de timbres. Onde há apenas uma porta para o gerador de timbres, adicione uma nova porta, e então conecte-a à interface.
- 2 Abra o menu [Setup] e selecione [Control Surfaces] para acessar a janela Control Surface.
- 3 Clique na tecla [+].
- 4 Selecione "Mackie Control" na seção Driver.
- 5 No quadro para configurar "Unit" e "MIDI", selecione "Mackie Control" na seção "Unit" e selecione "MOTIF XS New Port 2" na seção "MIDI".

## Logic

- 1 No modo Utility, indique que o software a ser controlado é o "Logic", e então pressione a tecla [REMOTE ON/OFF] para que a sua luz se acenda para entrar no modo Remote Control.
- 2 Inicie o Logic no computador.  
O Logic automaticamente reconhece o MOTIF XS como Logic Control e efetua as configurações necessárias.
- 3 Configure ambas as portas Input Port e Output Port para "Yamaha MOTIF XS6 (7, 8) Port 2".

## Modo Remote Control

Para entrar no modo Remote Control, pressione a tecla REMOTE [ON/OFF] (a luz pisca). Aparece a janela REMOTE (como ilustrado abaixo), e os controles do painel (teclas, botões, controles deslizantes e dial) são habilitados para a operação remota do software do computador (suas funções normais são desabilitadas). Pressione esta tecla outra vez para sair do modo Remote Control.



### 1 Valores/funções dos botões

Indica a função endereçada ao botão e o seu valor atual. Quando a mesma função é endereçada aos oito botões, a função é indicada apenas na coluna do botão 1. A função do botão pode ser especificada pressionando-se uma das teclas [F1] a [F5] e [SF1] a [SF4] depois de selecionar a página no menu Page Select (5). Para detalhes sobre as funções dos botões em cada software, consulte a lista Remote Control Function no documento Data List 2 (arquivo PDF) que pode ser obtido no site Yamaha Manual Library. Entre no site indicado abaixo, digite "MOTIF XS" no campo Model Name, e em seguida clique "Search". Nos resultados, você encontrará "Data List 2" para o MOTIF XS. O site Yamaha Manual Library é: <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

### 2 Número do canal

Indica o número do canal. O fundo do campo do número do canal selecionado fica preto. O número do canal pode ser alterado usando as teclas [F4] ◀ Bank e [F5] Bank ▶.

### 3 Medidor de nível

Indica o nível do volume de reprodução de cada canal em tempo real.

#### 4 Função do dial

Indica a função endereçada ao dial. É mostrado um círculo à esquerda da função ativa. Você pode alterar a função do dial pressionando a tecla [SF4] somente quando é mostrado "Dial" na ficha correspondente à tecla [SF4]. Quando não há canal selecionado na tela, a função de posicionamento da música é endereçada ao dial, independentemente da indicação da ficha [SF4], mesmo que o parâmetro de edição esteja configurado aqui. Ao girar qualquer botão a função do dial é alterada automaticamente para o parâmetro editado, permitindo a você editar o parâmetro do canal do botão.

**Configurações:** Song Location, Edit Parameter

Song Location

Mova a posição atual da reprodução da música.

Edit Parameter

Altera o valor do parâmetro atual.

#### 5 Seleção de página

Determina as funções endereçadas às teclas [F1] – [F5] e [SF1] – [SF5] selecionando a página. É mostrado um círculo à esquerda da página selecionada. Use as teclas [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL] para selecionar a página desejada, de maneira que as funções endereçadas às teclas [F1] – [F5] e [SF1] – [SF5] sejam alteradas. A estrutura de página é diferente dependendo do software no seu computador. Para detalhes, consulte a lista Remote Control Function no documento Data List 2 (arquivo PDF) que pode ser obtido no site Yamaha Manual Library. Entre no site indicado abaixo, digite "MOTIF XS" no campo Model Name, e em seguida clique "Search". Nos resultados, você encontrará "Data List 2" para o MOTIF XS. O site Yamaha Manual Library é:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

#### [SF5] Page List

Pressionando esta tecla chama a janela Page List. Esta janela indica cinco conjuntos de funções endereçadas juntas às teclas [F1] – [F5] e [SF1] – [SF5]. O conjunto de funções ativo aparece destacado. Também nesta janela, use as teclas [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL] para alterar o conjunto de funções.



#### [SF6] INFO (Informação)

Pressionando esta tecla chama a janela de informação sobre a função Remote Control. Nesta janela, qualquer operação no painel (pressionar tecla, girar botão, mover controle deslizante) indica os três tipos de informação sobre o controle (tecla, botão ou controle deslizante). Para fechar esta janela, pressione outra vez a tecla [SF6] INFO.

Panel Button

Indica o nome do controle e no painel.

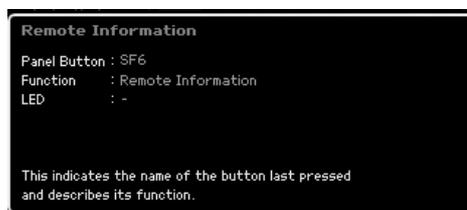
Function

Indica a função do controle operado.

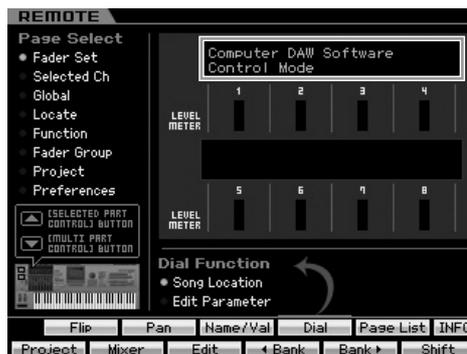
LED

Indica a função da luz do controle operado.

**NOTA:** Quando não há qualquer descrição aqui significa que a luz do controle não tem função ou o controle não possui uma luz.



**NOTA:** Se não tiver sido estabelecida a comunicação entre o software e o MOTIF XS, ao pressionar a tecla [REMOTE ON/OFF] aparecerá uma janela indicando "Computer DAW Software Control Mode", igual à mostrada abaixo. Se isto acontecer, reinicie o software. Se depois de fazer isto a comunicação não for estabelecida, pressione a tecla [REMOTE ON/OFF] outra vez para sair do modo Remote Control, e então tente reconfigurar o Remote Control (página 51).



Para detalhes sobre as funções de Remote Control, consulte a documentação em arquivo PDF disponíveis em:

Yamaha Manual Library URL:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Entre no site indicado abaixo, digite "MOTIF XS" no campo Model Name, e em seguida clique "Search". Nos resultados, você encontrará "Data List 2" para o MOTIF XS.

## Estrutura Básica

### Estrutura de modos

Para poder fazer a operação do MOTIF XS o mais consistente possível, todas as funções e operações foram grupadas em “modos”, muitos dos quais também possuem uma quantidade de “sub-modos”.

O MOTIF XS possui nove modos principais, divididos em vários sub-modos. Para detalhes, veja tabela de modos abaixo.

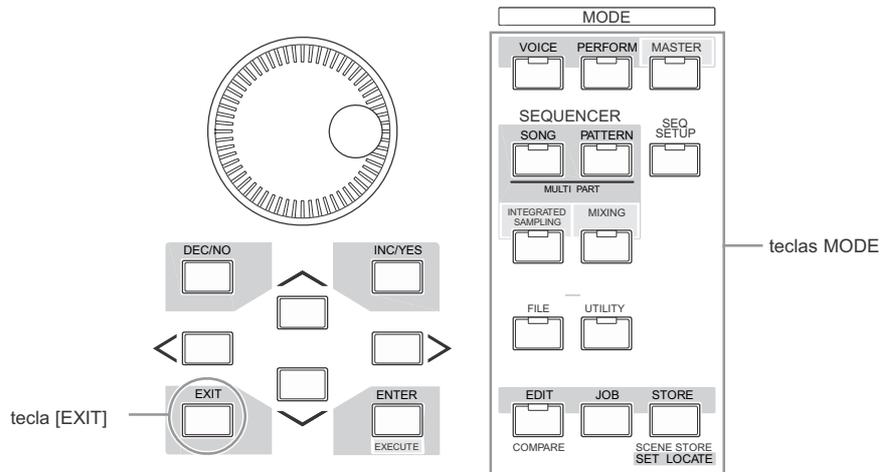
**Tabela de modos**

Modo	Sub-Modo	Função	Como entrar no modo	Pág.
Voice	Voice Play	Tocar um Voice	[VOICE]	88
	Voice Edit	Editar/Criar um Voice	[VOICE] → [EDIT]	96
	Voice Job	Inicializar um Voice, etc.	[VOICE] → [JOB]	133
	Voice Store	Armazenar um timbre na memória interna	[VOICE] → [STORE]	97
Performance	Performance Play	Tocar uma Performance	[PERFORM]	135
	Performance Edit	Editar/Criar uma Performance	[PERFORM] → [EDIT]	141
	Performance Job	Inicializar uma Performance, etc.	[PERFORM] → [JOB]	159
	Performance Store	Armazenar Performance na memória interna	[PERFORM] → [STORE]	142
Song	Song Play	Reproduzir uma música	[SONG]	178
	Song Record	Gravar uma música	[SONG] → [RECORD] (Record)	186
	Song Edit	Editar os eventos MIDI de uma música	[SONG] → [EDIT]	192
	Song Job	Converter/transformar dados de uma música	[SONG] → [JOB]	195
	Song Store	Armazenar uma música na memória interna	[SONG] → [STORE]	186
Pattern	Pattern Play	Reproduzir um padrão	[PATTERN]	208
	Pattern Record	Gravar um padrão	[PATTERN] → [RECORD] (Record)	218
	Pattern Edit	Editar os eventos MIDI de um padrão	[PATTERN] → [EDIT]	220
	Pattern Job	Converter/transformar dados de um padrão	[PATTERN] → [JOB]	222
	Pattern Store	Armazenar um padrão na memória interna	[PATTERN] → [STORE]	218
Mixing	Mixing Play	Configurar gerador de timbres multi-timbral para reproduzir música/padrão	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING]	231
	Mixing Edit	Editar programa de mixagem	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]	233
	Mixing Job	Inicializar uma mixagem, etc.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]	236
	Mixing Store	Armazenar a mixagem na memória interna	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	233
	Mixing Voice Edit	Editar um timbre de mixagem	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit	239
	Mixing Voice Job	Inicializar um timbre de mixagem, etc.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]	240
	Mixing Voice Store	Armazenar um timbre de mixagem na memória interna	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	240
Sampling	Sampling Record	Gravar sinais de áudio para criar um Voice / Performance	[VOICE]/[PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING]	161
	Sampling Record	Gravar sinais de áudio em uma música / padrão	[SONG]/[PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING]	242
	Sampling Edit	Editar uma amostra	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]	167
	Sampling Job	Converter/transformar dados de amostra	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]	171
Utility	Utility	Configurar parâmetros do sistema	[UTILITY]	259
	Utility Job	Restaurar as configurações originais de fábrica na memória do usuário	[UTILITY] → [JOB]	269
	Sequencer	Configurar parâmetros relativos ao seqüenciador (música / padrão)	[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP]	269
Master	Master Play	Tocar com uma configuração Master	[MASTER]	251
	Master Edit	Editar/criar uma configuração Master	[MASTER] → [EDIT]	253
	Master Job	Inicializar uma configuração Master, etc.	[MASTER] → [JOB]	257
	Master Store	Armazenar um Master na memória interna	[MASTER] → [STORE]	254
File	File	Gerenciar arquivos e pastas (diretórios)	[FILE]	272

**NOTA:** Além dos modos acima, o MOTIF XS possui o modo Remote Control. Neste modo você pode controlar um software de gravação em seu computador a partir de operações no painel do MOTIF XS conectado ao computador via USB. Para detalhes, veja página 51.

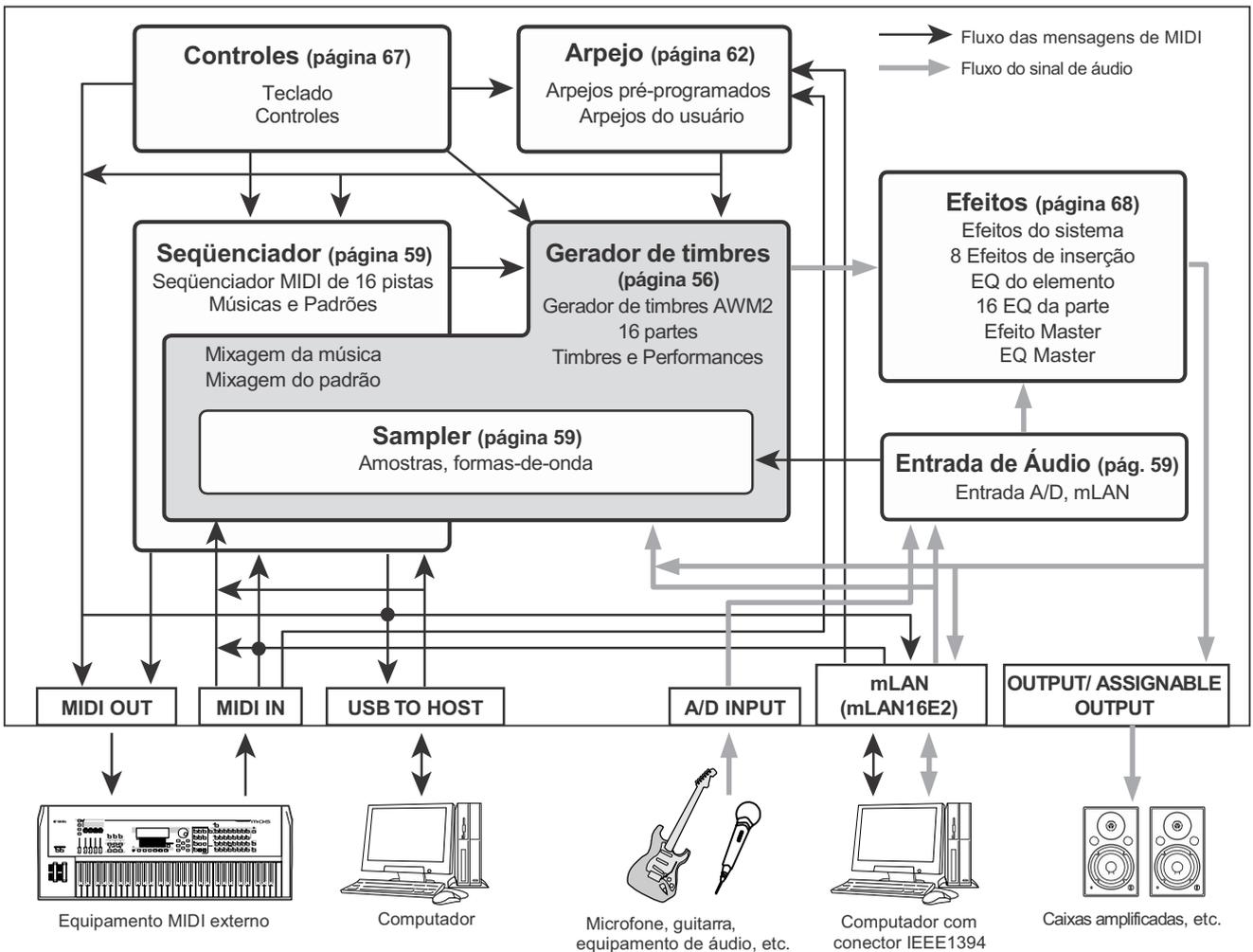
### Selecionando Modos

A seleção do modo e do sub-modo é efetuada usando a tecla de modo correspondente. Para detalhes, veja a tabela de Modos, apresentada acima. Para retornar do sub-modo para o modo “acima” dele, pressione a tecla [EXIT].



## Os sete blocos funcionais

O sistema do MOTIF XS contém de 7 blocos funcionais principais: gerador de timbres (Tone Generator), Sampler, entrada de áudio (Audio Input), seqüenciador (Sequencer), arpejo (Arpeggio), controles (Controller) e efeitos (Effects).



## Bloco do gerador de timbres

O bloco do gerador de timbres é quem efetivamente produz som em resposta às mensagens de MIDI recebidas do bloco do seqüenciador, do bloco de controle, do bloco do arpejo e de um instrumento MIDI externo através do conector MIDI IN ou do conector USB. A estrutura do bloco do gerador de timbres é diferente, dependendo do modo.

### Bloco do gerador de timbres no modo Voice

#### Estrutura da parte no modo Voice

Neste modo, o bloco do gerador de timbres recebe dados MIDI através de um único canal. Este estado é designado como um gerador de “timbre único”. Um Voice é tocado pelo teclado, usando uma única parte timbral.

Lembre-se de que os dados de uma música de um seqüenciador externo que contenha diversos canais de MIDI não poderão ser executados corretamente neste modo. Se você estiver usando um seqüenciador MIDI externo ou um computador para comandar o instrumento, certifique-se de que está no modo Song ou no modo Pattern.

#### Voice

Um programa que contém os elementos sonoros para a geração de um determinado som de instrumento musical é chamado de Voice. Internamente, existem dois tipos de Voices: Voice normal e Voice de bateria (Drum Voice). Os Voices normais são principalmente instrumentos musicais afinados que podem ser tocados em toda a extensão do teclado. Os Voices de bateria são principalmente sons de tambores/percussão que são endereçados a notas individuais do teclado.

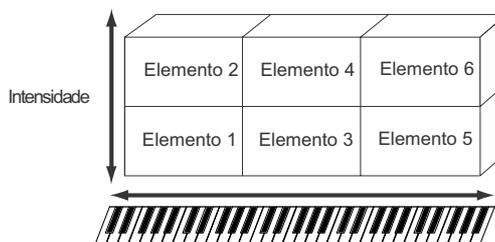
**NOTA:** Para instruções sobre edição de um Voice normal, veja página 96. Para instruções sobre edição de um Voice de bateria, veja página 127.

### Voices Normais e Voices de Bateria

#### Voice Normal

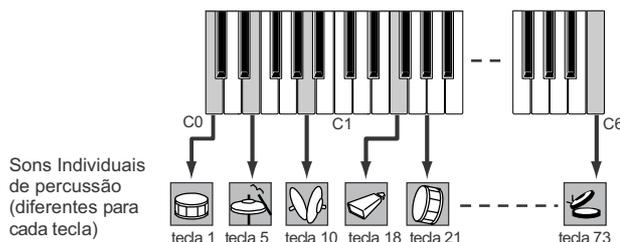
Este é um Voice que é tocado convencionalmente pelo teclado, com notas afinadas normalmente para cada tecla. Um Voice normal consiste de até oito elementos. Dependendo da configuração no modo Voice Edit, esses elementos podem soar simultaneamente, ou então podem soar elementos diferentes de acordo com as configurações de faixa de notas, intensidade e XA (Expanded Articulation). A ilustração abaixo é um exemplo de um Voice normal. Como os seis elementos aqui estão distribuídos tanto ao longo da região de notas do teclado como também na faixa de intensidade das notas, irão soar elementos diferentes dependendo da nota que você tocar e também da força com que você a tocar. Na distribuição de notas, os elementos 1 e 2 soam na região baixa do teclado, os elementos 3 e 4 soam na região média e os elementos 5 e 6 soam na região mais alta. Na distribuição de intensidades (dinâmica), os elementos

1, 3 e 5 soam quando o teclado é tocado suavemente, enquanto os elementos 2, 4 e 6 soam quando se toca com força. Em um exemplo prático do uso disto, um Voice de piano poderia ser composto de seis amostras diferentes. Os elementos 1, 3 e 5 poderiam ser os sons do piano tocado suavemente, ao longo das respectivas regiões de notas, enquanto os elementos 2, 4 e 6 seriam sons fortes para cada região de notas. Na verdade, o MOTIF XS é mais flexível ainda, pois permite até oito elementos independentes.



#### Voice de bateria (Drum Voice)

Os Voices de bateria são principalmente sons de tambores/percussão que são endereçados a notas individuais no teclado. Um conjunto de ondas de percussão / tambores é conhecido como kit de bateria (Drum Kit).



### Expanded Articulation (XA)

O recurso de Expanded Articulation (XA) é um sistema especial de geração de timbres do MOTIF XS com grande flexibilidade de desempenho e realismo acústico. Ele permite a você recriar eficientemente o realismo sonoro e o desempenho de técnicas naturais — como legato e staccato — e oferece também outras formas de aleatoriedade e alterações sonoras à medida que você toca.

#### Execução de legato com realismo

Os sintetizadores convencionais recriam o efeito de legato pela continuação da envoltória de volume de uma nota para a nota seguinte, no modo mono. Entretanto, isto resulta em um som não natural, diferente do que ocorre no instrumento acústico real. O MOTIF XS reproduz o efeito de legato com mais precisão ao permitir que determinados elementos soem ao se tocar em legato e que outros

elementos sejam tocados normalmente (com o parâmetro XA Control em “normal” e “legato”).

### Som autêntico na liberação da nota

Os sintetizadores convencionais não são bons para recriar o som que é produzido quando a nota do instrumento acústico é liberada. O MOTIF XS faz isso configurando o parâmetro XA Control de um determinado elemento para “key off sound”.

### Variações sonoras sutis para cada nota

Os sintetizadores convencionais tentam reproduzir isto alterando aleatoriamente a afinação ou o ajuste do filtro. Entretanto, isto produz um efeito eletrônico e é diferente das alterações do som real de um instrumento acústico. O MOTIF XS reproduz essas variações sonoras sutis de maneira mais precisa usando as configurações “wave cycle” e “wave random” do parâmetro XA Control.

### Trocando entre sons diferentes para recriar a execução natural de um instrumento acústico

Os instrumentos acústicos possuem características próprias e únicas — inclusive sons que só são produzidos em determinadas vezes em uma execução. Isto inclui a vibração da língua na flauta ou a execução de harmônicos altos no violão. O MOTIF XS recria isso permitindo que você troque os sons enquanto toca — usando as teclas ASSIGNABLE FUNCTION e as configurações dos parâmetros “AF 1 on”, “AF 2 on” e “all AF off” do XA Control.

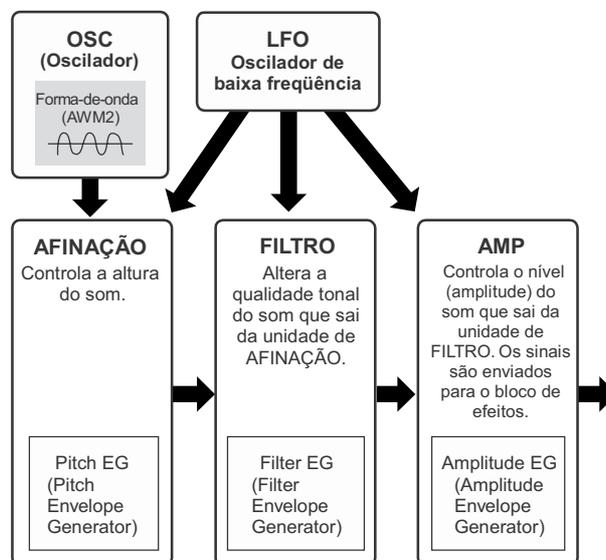
### Novos sons e novos estilos de tocar

As funções altamente versáteis acima podem ser aplicadas efetivamente não apenas em timbres acústicos mas também em timbres sintéticos e eletrônicos. O recurso XA abre um enorme potencial para se obter timbres autênticos, executando com expressividade e atingindo novas formas criativas de se tocar.

Para criar sons como os descritos acima usando o recurso Expanded Articulation, consulte a página 113.

## Elementos e notas de bateria

Os elementos e as notas de bateria (Drum Keys) são os menores componentes do MOTIF XS que formam um Voice; na verdade, um único elemento ou nota de bateria poderia ser usado para se criar um Voice. Estas pequenas unidades sonoras podem ser construídas, melhoradas e processadas por uma variedade de parâmetros tradicionais de sintetizadores, tais como oscilador, filtro, amplificador e LFO (mostrados a seguir).



### Oscilador

Esta unidade produz a forma-de-onda que determina a afinação (pitch) básica. Você pode endereçar uma forma-de-onda (material sonoro básico) a cada elemento de um Voice normal ou Voice de bateria (Drum Voice). No Voice normal, você pode determinar a faixa de notas do elemento (a extensão de notas no teclado em que o elemento irá soar) assim como a resposta dinâmica (a faixa de intensidades de notas dentro da qual o elemento irá soar). Além disto, os parâmetros do XA podem ser configurados nesta unidade. Os parâmetros referentes ao oscilador podem ser configurados na janela Oscillator (páginas 112 e 129).

### Afinação

Esta unidade controla a altura (pitch) do som (forma-de-onda) que sai do oscilador. No caso de um timbre normal, você pode desafinar individualmente os elementos, aplicar Pitch Scaling e outros recursos. Além disso, configurando o PEG (Pitch Envelope Generator), você pode controlar como a afinação deve variar no decorrer do tempo. Os parâmetros referentes à afinação podem ser configurados na janela Pitch (página 114) e na janela Pitch EG (página 115) do modo Voice Edit. Observe que os parâmetros referentes à afinação de uma nota de bateria podem ser configurados na janela Oscillator.

### Filtro

Esta unidade modifica a tonalidade do som que vem da unidade de afinação, cortando uma porção das frequências do som. Além disso, configurando o FEG (Filter Envelope Generator), você pode controlar como a frequência de corte do filtro deve variar no decorrer do tempo. Os parâmetros referentes ao filtro podem ser configurados na janela Filter (páginas 117 e 131), na janela Filter EG (página 119) e na janela Filter Scale (página 121) do modo Voice Edit.

### Amplitude

Esta unidade controla o nível de saída (amplitude) do som que vem do filtro. Os sinais são então enviados neste nível para o bloco de efeitos. Além disso, configurando o AEG (Amplitude Envelope Generator), você pode controlar como o volume deve variar no decorrer do tempo.

Os parâmetros relativos a amplitude podem ser configurados na janela Amplitude (páginas 122 e 131), na janela Amplitude EG (página 123) e na janela Amplitude Scale (página 124) do modo Voice Edit.

### LFO (oscilador de baixa frequência)

Como o nome sugere, o LFO (Low Frequency Oscillator) produz uma onda de baixa frequência. Estas ondas podem ser usadas para variar a afinação, o filtro ou a amplitude de cada elemento para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo. O LFO pode ser configurado independentemente para cada elemento; ele também pode ser configurado globalmente para todos os elementos.

Os parâmetros relativos ao LFO podem ser configurados na janela Common LFO (página 105) e na janela Element LFO (página 125) do modo Voice Edit.

## Estrutura de memória do timbre

### Voice normal

Preset Banks 1 – 8 (bancos pré-programados)	1024 Voices normais (128 Voices em cada banco)
GM Bank	128 Voices GM
User Banks 1 – 3 (bancos do usuário)	384 Voices normais (128 timbres em cada banco) (originalmente, iguais aos pré-programados)

### Voice de bateria (Drum Voice)

Preset (pré-programados)	32 Voices
GM Drum Bank	1 Voice
User (banco do usuário)	64 Voices (originalmente, iguais aos pré-programados)

## Bloco do gerador de timbres no modo Performance

### Estrutura da parte no modo Performance

Neste modo, o bloco do gerador de timbres recebe os dados MIDI através de um só canal. Este estado é designado como gerador de “timbre único”. Este modo permite a você tocar uma Performance (com vários Voices/Partes combinados — superpostos ou em outras configurações) usando o teclado. Lembre-se de que os dados de música de um seqüenciador externo usando vários canais de MIDI não serão executados corretamente neste modo. Se você estiver usando um seqüenciador MIDI externo ou um computador para controlar este instrumento, certifique-se de que está no modo Song ou no modo Pattern.

### Performance

Um programa onde vários Voices (partes) são combinados superpostos, ou em outras configurações é chamado de

“Performance”. Cada Performance pode conter até quatro partes (Voices) diferentes. Cada Performance pode ser criada editando os parâmetros específicos de cada parte e os parâmetros comuns a todas as partes.

## Estrutura da memória da Performance

Existem três bancos para o usuário (User Banks). Cada banco contém 128 Performances. Assim, existe um total de 384 Performances para o usuário. Estas 384 Performances já vêm programadas de fábrica e podem ser alteradas no modo Performance.

## Bloco do gerador de timbres no modo Song /Pattern

### Estrutura de uma parte do bloco do gerador de timbres no modo Song/Pattern

Nestes modos, existem várias partes e Voices diferentes, de maneira que podem ser executadas melodias ou frases diferentes em cada parte. Como esses modos permitem que você selecione um canal de MIDI para cada parte do bloco do gerador de timbres, você pode usar um seqüenciador MIDI externo assim como também o bloco do seqüenciador do instrumento para tocar os sons. Os dados da seqüência de cada pista tocam as partes correspondentes (que têm o mesmo canal de MIDI) no bloco do gerador de timbres.

### Sobre o Mixing

Um programa em que vários Voices são endereçados a partes para execução multi-timbral nos modos Song e Pattern é designado como um “Mixing”. Cada Mixing pode conter até 16 partes. Um Mixing pode ser criado editando se parâmetros específicos de cada parte e parâmetros globais a todas as partes no modo Mixing (página 233).

### Estrutura da memória no Mixing

Existe um programa de Mixing para cada música ou padrão. Ao selecionar uma música/padrão diferente é chamado um programa de Mixing diferente.

#### Modo Song

64 configurações de Mixing (um Mixing para cada música)

#### Modo Pattern

64 configurações de Mixing (um Mixing para cada padrão)

**Polifonia máxima**

A polifonia máxima se refere ao maior número de notas que podem soar simultaneamente pelo gerador interno do instrumento. A polifonia máxima deste sintetizador é 128. Quando o bloco do gerador de timbres interno recebe um número de notas que excede a polifonia máxima, as notas que foram tocadas antes são cortadas. Lembre-se de que isto pode ser perceptível em Voices que não possuem decaimento. Além disto, a polifonia máxima se aplica ao número de elementos do Voice que estão sendo usados, não ao número de Voices. Quando é usado um Voices normal que possui oito elementos, o número máximo de notas poderá ser inferior a 128.

## Bloco do sampler

O bloco do Sampler permite a você entrar com seus próprios sons — sua voz, um instrumento, ritmos, efeitos sonoros, etc. — no sistema deste sintetizador, e tocar esses sons como os demais Voices. Os dados de áudio desses sons podem ser capturados pela entrada A/D e pelo conector mLAN (MOTIF XS8, ou MOTIF XS 6/7 com uma interface mLAN16E2 instalada) com qualidade de 16 bits e 44.1 kHz.

Lembre-se de que os dados criados na operação de amostragem (sampling) são diferentes dependendo do modo em que você estava ao entrar no modo Sampling: Voice/Performance ou Song/Pattern. Veja páginas 161 e 242, respectivamente.

## Bloco de entrada de áudio

Este bloco manipula a entrada do sinal de áudio pela entrada A/D e pelo conector mLAN (MOTIF XS8, e MOTIF XS 6/7 com uma interface opcional mLAN16E2 instalada). Vários parâmetros, tais como volume, pan e efeitos podem ser configurados para o sinal de áudio e o som sai junto com os outros Voices. O efeito de Insert e também o efeito do sistema podem ser aplicados ao sinal de áudio que entra pelo conector A/D INPUT.

Os parâmetros referentes à entrada de áudio podem ser configurados nas seguintes janelas:

Modo	Janela	Pág.
Voice	[F4] janela Voice Audio no modo Utility	265
Performance	[F4] janela Audio In no modo Performance Edit	147
Song/Pattern	[F4] janela Audio In no modo Mixing Edit	234

O ganho do sinal de áudio no conector A/D INPUT pode ser ajustado pelo botão Gain (página 18) no painel traseiro.

## Bloco do seqüenciador

Este bloco permite a você criar músicas e padrões gravando e editando sua execução na forma de dados MIDI (a partir do bloco de controles), e depois reproduzi-los com o bloco do gerador de timbres.

### Bloco seqüenciador no modo Song

#### O que é uma música?

Uma música ("Song"; página 33) é composta de dados de seqüenciamento MIDI criados na gravação da sua execução ao teclado em cada pista. Uma música neste sintetizador é efetivamente a mesma coisa que uma música em um seqüenciador MIDI, e a reprodução da música pára automaticamente ao chegar no final dos dados gravados.

#### Estrutura das pistas na música

Uma música contém 16 pistas separadas, uma pista de cena (Scene) e uma pista de andamento (Tempo).

#### Pistas de seqüência 1 – 16

Grave a sua execução ao teclado nestas pistas usando a gravação em tempo real (Realtime Recording; página 186) e depois de gravar, edite os dados no modo Song Edit (página 192).

## Pista de cena (Scene Track)

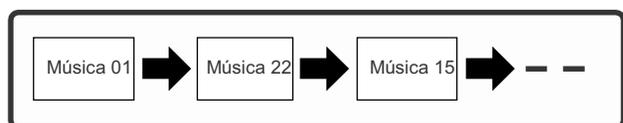
Esta pista permite a você gravar configurações de mudança de cena, tais como o estado de uma pista (mute ou solo). Isto pode ser configurado na janela Song Play (página 178) e chamado durante a reprodução da música. Na reprodução da música, os estados de mute e solo da pista mudam automaticamente conforme as configurações que você tenha registrado na pista de cena (Scene Track). Você pode gravar nesta pista usando a gravação em tempo real (página 186) e editar os dados no modo Song Edit (página 192).

## Pista de andamento (Tempo Track)

Esta pista permite a você registrar variações de andamento. Na reprodução da música, o andamento irá variar automaticamente conforme as configurações que você tenha registrado nesta pista. Você pode gravar nesta pista usando gravação em tempo real (página 186) e editar os dados no modo Song Edit (página 192).

## Encadeamento de músicas (Song Chain)

Esta função permite que as músicas sejam encadeadas juntas para uma reprodução seqüencial automática. Para instruções sobre como usar isto, veja a página 185.



## Bloco seqüenciador no modo Pattern

### O que é um padrão?

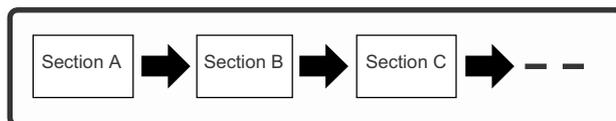
No MOTIF XS, o termo “padrão” (pattern) se refere a uma frase musical ou rítmica relativamente curta — 1 a 256 compassos — que é usada para reprodução em loop. Portanto, uma vez iniciada a reprodução do padrão, ela continua até que você pressione a tecla [■] (Stop).

### Seção

Os padrões são mais do que apenas simples frases — eles incluem 16 variações chamadas de “seções” (sections). Estas seções podem ser alteradas durante a reprodução e usadas como variações rítmicas e de acompanhamento pelas diversas partes de uma música. Por exemplo, você poderia usar uma seção para a estrofe, outra para o refrão e uma terceira para o estribilho. As configurações do padrão, tais como andamento e parâmetros de Mixing, não são alteradas mesmo quando se troca a seção, mantendo a reprodução geral consistente em termos de ritmo através das mudanças. Para instruções sobre como selecionar padrões e seções, veja página 208.

## Encadeamento de padrões (Pattern Chain)

Esta função permite que você ligue várias seções diferentes (dentro de um só padrão) para compor uma música inteira. Você pode fazer o MOTIF XS alterar automaticamente as seções criando previamente um encadeamento de padrões (Pattern Chain), gravando a execução dos padrões com as mudanças de seções a partir da janela Pattern Chain. Você também pode usar este recurso ao criar músicas baseadas em determinados padrões, uma vez que o encadeamento pode ser convertido em música na janela Pattern Chain Edit (página 215). Pode-se criar um encadeamento de padrões para cada padrão.



## Frase (Phrase)

Este é o dado básico da seqüência MIDI em uma pista — e a menor unidade — usado para se criar um padrão. A “frase” é uma passagem musical/rítmica pequena de um só instrumento, como um padrão de ritmo em uma parte rítmica, uma linha de contrabaixo na parte do contrabaixo, ou acompanhamento em uma parte de guitarra. Este sintetizador possui espaço de memória para 256 frases criadas pelo usuário (User Phrases).

**NOTA:** O MOTIF XS não possui frases pré-programadas (Presets).

## Estrutura das pistas no padrão

Um padrão contém 16 pistas separadas, uma pista de cena (Scene), e uma pista de andamento (Tempo), assim como na música. Veja página 59.

## Pistas e frases do padrão

Um padrão contém 16 pistas onde se pode endereçar a frase. Os dados MIDI não podem ser gravados diretamente em cada pista no modo Pattern. A gravação é efetuada em uma frase vazia. A frase recém-criada é automaticamente endereçada à pista de gravação.

Pista 1	Frase 001	← Frase 001	Dados MIDI
Pista 2	Frase 002	← Frase 002	Dados MIDI
:	:	← Frase 003	Dados MIDI
Pista 16	Frase 003	:	:

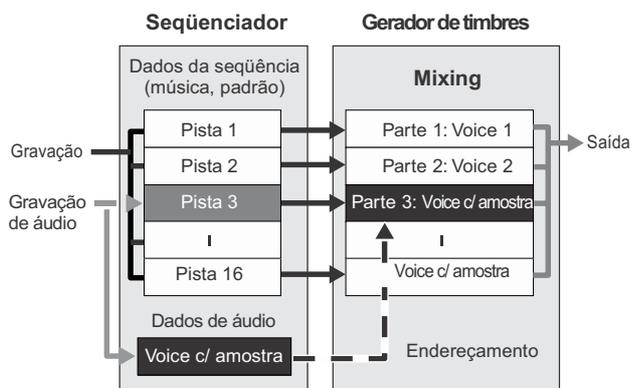
## Bloco seqüenciador aplicado à música e ao padrão

### Pistas de MIDI e pistas de áudio

Dependendo do método de gravação, as pistas da música/padrão (1 – 16) deste sintetizador são divididas em dois grupos: pistas de MIDI e pistas de áudio.

As pistas de MIDI são criadas ao gravar a sua execução ao teclado no modo Song Record / Pattern Record. Os dados de seqüenciamento MIDI são gravados na pista de MIDI e o Voice normal ou o Voice de bateria é endereçado à parte de Mixing correspondente à pista.

As pistas de áudio são criadas ao gravar sinal de áudio de um equipamento externo ou de um microfone através da entrada A/D no modo Sampling Record. Na verdade, os dados de áudio não são gravados diretamente a uma pista, mas sim amostrados na operação de Sampling. O sinal de áudio gravado é armazenado como um Voice com amostra (Sample Voice) em uma música / padrão. O Voice com amostra será automaticamente endereçado à parte de Mixing correspondente à pista especificada, e os dados de MIDI de acionamento do Voice com amostra são gravados na pista especificada. Na reprodução, os dados de MIDI da pista acionam o Voice com amostra. Como resultado, a pista funciona efetivamente como uma pista de gravação de áudio.

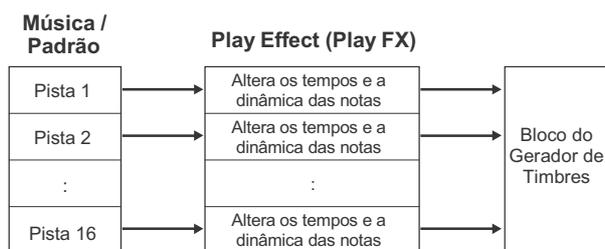


Os dados de áudio são gravados em um Voice com amostra que é endereçado a uma música/padrão, e os eventos de execução de notas que acionam o sinal de áudio gravado são gravados na pista 3.

- Dados de MIDI
- Dados de áudio
- Dados de MIDI que acionam o Voice com amostra (Sample Voice)

### Play Effect (Play FX)

O recurso do Play Effect permite a você alterar a “levada” rítmica da reprodução do padrão alterando os tempos e a dinâmica das notas temporariamente e apenas na reprodução, mantendo intactos os dados originais. Este recurso pode ser configurado na janela Play Fx do modo Song Play e do modo Pattern Play. Veja páginas 183 e 211 respectivamente. Se você achar a configuração adequada, pode converter efetivamente os dados MIDI usando Song Job (página 195) ou Pattern Job (página 222).



## Bloco seqüenciador aplicado ao modo Performance

### Gravação da Performance

Você pode gravar a sua execução ao teclado no modo Performance na música ou padrão. Você pode gravar na pista especificada operações nos botões, controles e execução de arpejos assim como sua execução ao teclado como eventos MIDI (as operações de botão que não podem ser gravadas são nível de sustain, ajustes de EQ, ajustes de arpejo e ajustes de mandada de Pan / Reverb Send / Chorus Send dos controles multi-parte). As execuções de arpejo das partes 1 – 4 da Performance serão gravadas nas pistas 1 – 4 da música/padrão, respectivamente. Sua execução ao teclado e as operações de botões (comuns às partes 1 – 4) serão gravadas nas pistas 1 a 4, separadamente.

**NOTA:** Para instruções sobre como gravar uma Performance, veja página 140.

# Bloco do arpejador

Este permite a você acionar automaticamente frases musicais e rítmicas usando o Voice simplesmente pressionando uma nota ou notas no teclado. A seqüência do arpejo também se altera em resposta às notas ou acordes que você toca, dando-lhe uma ampla variedade de idéias e frases musicais — tanto para composição quanto para execução ao vivo. Podem ser executados quatro tipos de arpejo ao mesmo tempo mesmo no modo Song e no modo Pattern.

## Categoria de arpejos

Os tipos de arpejo estão divididos em 17 categorias (exceto “NoAsg”), como listados abaixo.

### Lista de categorias

ApKb	Piano acústico e teclado
Organ	Órgão
GtPI	Guitarra / violão palhetado
GtMG	Guitarra para “Mega Voice”
Bass	Contrabaixo
BaMG	Contrabaixo para “Mega Voice”
Strng	Cordas
Brass	Metais
RdPp	Sopros / Palhetas
Lead	Sintetizador solo
PdMe	Sintetizador base / efeitos
CPrc	Percussão cromática
DrPc	Bateria / Percussão
Seq	Sintetizador seqüenciado
Chord	Acorde seqüenciado
Hybrd	Seqüenciamento híbrido
Cntr	Controle
NoAsg	Não endereçado

**NOTA:** As categorias “GtMG” e “BaMG” incluem tipos de arpejo apropriados para o uso com Mega Voice.

### Mega Voices e arpejos para Mega Voice

Os Voices normais usam a detecção de dinâmica para fazer a qualidade sonora e/ou o nível do Voice mudar de acordo com a força com que você toca no teclado. Isto faz com que esses Voices respondam naturalmente. No entanto, os Mega Voices possuem uma estrutura muito complexa com diferentes camadas que não são possíveis de se tocar manualmente. Os Mega Voices foram desenvolvidos especificamente para serem tocados a partir de arpejos para Mega Voice para produzir resultados realistas. Você deve sempre usar um Mega Voices com um arpejo para Mega Voice (da categoria “GtMG” e “BaMG”). Veja o Voice com o parâmetro ARP na página 189 para mais detalhes.

## Sub-categoria de arpejos

As categorias de arpejos estão divididas em sub-categorias, conforme listadas abaixo. Como as sub-categorias estão listadas baseadas no gênero musical, é fácil encontrar aquela apropriada ao estilo desejado.

### Lista de sub-categorias

Rock	Rock	Z.Pad	Zona de intens. p/ Pad*
R&B	Rhythm&Blues	Filtr	Filtro
Elect	Electronic	Exprs	Expressão
Jazz	Jazz	Pan	Pan
World	World	Mod	Modulation
Genrl	Genérico	Pbend	Pitch Bend
Comb	Combinação	Asign	Assign 1/2
Zone	Zona de intens.*	NoAsg	Não endereçado

**NOTA:** Os tipos de arpejos pertencentes às sub-categorias marcadas com um asterisco (\*) contêm algumas faixas de intensidade de notas, às quais é endereçada uma frase diferente. Quando é selecionado um tipo dessas categorias no modo Voice, é uma boa idéia configurar o Velocity Limit de cada elemento para a mesma faixa, como descrito abaixo:

Faixas de intensidade de cada tipo de arpejo  
 2Z\_\*\*\*\*: 1 – 90, 91 – 127  
 4Z\_\*\*\*\*: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127  
 8Z\_\*\*\*\*: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127  
 PadL\_\*\*\*\*: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127  
 PadH\_\*\*\*\*: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

## Nome do tipo de arpejo

Os tipos de arpejo são denominados conforme certas regras e abreviaturas. Uma vez que você entenda essas regras e abreviaturas, ficará fácil procurar e selecionar os tipos de arpejo desejados.

### Tipo de arpejo com “\_ES” no final do nome (exemplo: HipHop1\_ES)

Estes arpejos usam a mesma arquitetura multi-pistas que o MOTIF ES. O arpejo do tipo ES tem os seguintes benefícios:

- Estes arpejos podem criar notas e acordes complexos mesmo quando acionados por uma só nota.
- O arpejo segue de perto as notas tocadas no teclado (a área onde o arpejo está endereçado) permitindo uma boa liberdade de harmonia e a possibilidade de “solar” usando esses arpejos.

Para detalhes, veja a página 64.

## Tipo de arpejo com “\_XS” no final do nome (exemplo: Rock1\_XS)

Estes arpejos usam uma nova tecnologia de reconhecimento de acorde para determinar quais as notas que devem ser executadas pelo arpejo. O tipo XS possui os seguintes benefícios:

- Os arpejos respondem apenas a qualquer área no teclado onde um tipo de arpejo XS está endereçado. As outras áreas no teclado não afetam o reconhecimento do acorde. Isto permite uma execução bastante natural ao longo de todo o teclado com o arpejo gerando as partes de contrabaixo e acompanhamento.
- O arpejo irá sempre executar as partes harmonicamente corretas. Isto é especialmente útil para partes de contrabaixo e de acordes de acompanhamento.

Veja a página 64 para mais detalhes.

**NOTA:** Combinando esses dois tipos de arpejos (“\*\_ES” e “\*\_XS”) nas execuções ao se criar músicas e padrões permite uma tremenda interação e liberdade de criação.

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

Além dos tipos acima, existem três tipos de execução: os arpejos criados para uso com Voices normais e executados usando apenas as notas tocadas e suas oitavas (página 64), os arpejos criados para o uso com Voices de bateria (página 65) e os arpejos contendo principalmente eventos que não são notas (página 65).

## Como usar a lista de tipos de arpejo

A lista de tipos de arpejo no documento Data List 2 (PDF) contém as seguintes colunas:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Accoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

**NOTA:** Observe que esta lista é meramente ilustrativa. Para ver a lista completa dos tipos de arpejo, consulte o documento Data List 2.

### 1 Category

Indica a categoria do arpejo.

### 2 Sub Category

Indica a sub-categoria do arpejo.

### 3 ARP No. (número do arpejo)

### 4 ARP Name

Indica o nome do arpejo.

### 5 Time Signature

Indica o compasso do tipo de arpejo.

### 6 Length

Indica o tamanho (número de compassos) do tipo de arpejo. Quando o parâmetro Loop <sup>\*1</sup> está configurado para “off”, o arpejo é executado inteiro e pára.

### 7 Original Tempo

Indica o andamento apropriado para o tipo de arpejo. Observe que este andamento não é configurado automaticamente ao selecionar o tipo de arpejo.

### 8 Accent

O círculo Indica que o arpejo usa um recurso de acentuação Accent Phrase (página 64).

### 9 Random SFX

O círculo Indica que o arpejo usa um recurso de SFX (página 64).

### 10 Voice Type

Indica o tipo de Voice apropriado para o tipo de arpejo. Quando o parâmetro Voice With Arpeggio <sup>\*2</sup> está configurado para “on” no modo Song/Pattern Record, o Voice deste tipo é selecionado automaticamente.

<sup>\*1</sup> O parâmetro Loop pode ser configurado na janela Arpeggio Other de Voice Common Edit (página 102), Performance Part Edit (página 156) e Mixing Part Edit (página 235).

<sup>\*2</sup> O parâmetro Voice with Arpeggio pode ser configurado na janela Arpeggio (página 189) da janela Song/Pattern Record.

## Configurações do arpejo

Existem vários métodos de acionar e parar a execução do arpejo. Além disto, você pode configurar se os recursos de SFX e Accent Phrases serão ou não acionados junto com os dados normais. Esta seção cobre os parâmetros do arpejo que podem ser configurados nos modos Voice, Performance e Mixing.

### Ligando/desligando a execução do arpejo

As três configurações a seguir estão disponíveis para se ligar ou desligar a execução do arpejo.

Executar o arpejo somente quando uma nota é pressionada:	Configure o parâmetro Hold para “off” e o Trigger Mode para “gate”.
Continuar a execução do arpejo mesmo depois da nota ser solta	Configure o parâmetro Hold para “off”.
Alternar a execução / parada do arpejo a cada vez que a nota é pressionada	Configure o Trigger Mode para “toggle”. O parâmetro Hold pode estar em “on” ou “off”.

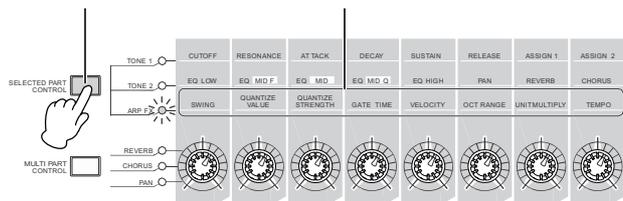
**NOTA:** Para saber quais as janelas que incluem os parâmetros Hold e Trigger Mode, consulte o tópico “Janelas de configuração do arpejo”, a seguir.

## Usando botões para controlar o arpejo

Quando a luz ARP FX está acesa, pressionando algumas vezes a tecla [SELECTED PART CONTROL], você pode usar os botões para controlar a execução do arpejo. Experimente isto e ouça as alterações no som. Para detalhes, veja a página 90.

Pressione esta tecla algumas vezes Para que a luz se acenda.

Funções do arpejo controladas pelos botões



## Frases de acentuação

As frases de acentuação (accent phrases) são compostas de dados de seqüência que incluem alguns tipos de arpejo, soando somente quando você toca notas com uma intensidade mais alta (mais forte) do que a especificada no parâmetro Accent Velocity Threshold. Se for preciso muita força para acionar a frase de acentuação, configure o parâmetro Accent Velocity Threshold para um valor mais baixo.

**NOTA:** Para saber qual a janela que controla o parâmetro Accent Velocity Threshold, consulte o tópico “Janelas de configuração do arpejo”, a seguir.

**NOTA:** Para informações sobre os tipos de arpejos que usam esta função, consulte a lista de tipos de arpejo no documento Data List 2 (PDF), disponível no site Yamaha Manual Library.

## Efeitos aleatórios

Alguns tipos de arpejos possuem a função Random SFX, que acionam sons especiais (tais como o trastejar do violão) quando a nota é solta. Os parâmetros que atuam no Random SFX são os seguintes:

Para ligar/desligar o Random SFX	parâmetro Random SFX
Para ajustar o volume do som do SFX	parâmetro Random SFX Velocity Offset
Para determinar se o volume do som do SFX é controlado ou não pela intensidade da nota	parâmetro Random SFX Key On Control

**NOTA:** Para saber qual janela que controla os parâmetros Random SFX, Random SFX Velocity Offset e Random SFX Key On Control, consulte o tópico “Janelas de configuração do arpejo”, a seguir.

**NOTA:** Para informações sobre os tipos de arpejos que usam esta função, consulte a lista de tipos de arpejo no documento Data List 2 (PDF), disponível no site Yamaha Manual Library.

## Janelas de configuração do arpejo

Modo	Janela	Pág.
Voice	Janela Arpeggio Main de Voice Common Edit	101
	Janela Arpeggio Other de Voice Common Edit	102
Performance	Janela Arpeggio Main de Performance Part Edit	154
	Janela Arpeggio Other de Performance Part Edit	156
Song/Pattern (na execução)	Janela Arpeggio Main de Mixing Part Edit	235
	Janela Arpeggio Other de Mixing Part Edit	235
Song Record	Janela Arpeggio de Song Record	189
Pattern Record	Janela Arpeggio de Pattern Record	

## Tipos de execução de arpejo

A execução do arpejo possui quatro tipos principais, conforme descrito abaixo.

### Tipos de arpejo para Voices normais

Os tipos de arpejos (pertencentes às categorias que não sejam DrPC e Cntr) criados para uso com Voices normais possuem os seguintes tipos de execução:

#### Execução apenas das notas tocadas

O arpejo é executado usando apenas as notas tocadas no teclado e suas oitavas.

#### Execução de seqüência programada de acordo com as notas tocadas

Estes tipos de arpejo possuem diversas seqüências cada uma apropriada a determinado tipo de acorde. Mesmo que você pressione somente uma nota, o arpejo é executado usando uma seqüência programada — o que significa que poderão soar outras notas além das que você tocar. Pressionando outra nota aciona a seqüência transposta tendo a nota pressionada como tônica (raiz). Adicionando notas às que já estão sendo tocadas altera da mesma forma a seqüência. Um arpejo com este tipo de execução possui o sufixo “\_ES” no nome do tipo.

#### Execução de seqüência programada de acordo com o tipo de acorde tocado

Estes tipos de arpejo criados para uso com Voices normais são executados para combinar com o tipo de acorde determinado pelas notas que você toca no teclado. Um arpejo com este tipo de execução possui um sufixo “\_XS” no nome do tipo.

**NOTA:** Quando o parâmetro Key Mode está configurado para “sort” ou “sort+direct”, a mesma seqüência é executada independentemente da ordem em que você toca as notas. Quando o parâmetro Key Mode está configurado para “thru”,

ou "thru+direct", é executada uma seqüência diferente dependendo da ordem em que você toca as notas.

**NOTA:** Como esses tipos são programados para Voices normais, se eles forem usados com Voices de bateria o resultado poderá não ser musicalmente apropriado.

## Tipos de arpejos para Voices de bateria (Categoria: DrPc)

Estes tipos de arpejo são programados especificamente para uso com Voices de bateria, dando-lhe acesso instantâneo a vários padrões rítmicos. Existem três tipos diferentes de execução.

### Execução de um padrão de bateria

O mesmo padrão de ritmo é acionado pressionando qualquer nota(s).

### Execução de um padrão de bateria, mais as notas (instrumentos de bateria) que são tocadas adicionalmente

O mesmo padrão de ritmo é acionado pressionando qualquer nota. Adicionando-se notas à que já está pressionada produz sons adicionais (os instrumentos endereçados às notas) ao padrão de bateria.

### Execução apenas das notas (instrumentos de bateria) que são tocadas adicionalmente

Tocando uma ou mais notas aciona o padrão de ritmo, que usa apenas as notas tocadas (os instrumentos endereçados às notas). Lembre-se de que mesmo que você toque as mesmas notas, o padrão de ritmo acionado será diferente dependendo da ordem com que as notas são tocadas. Isto lhe dá acesso a padrões diferentes de ritmo usando os mesmos instrumentos simplesmente alterando a ordem em que você toca as notas quando o parâmetro Key Mode está configurado para "thru" ou "thru+direct".

**NOTA:** Os três tipos de execução acima não são identificados no nome da categoria nem no nome do tipo. Você terá que tocar os tipos para ouvir a diferença.

**NOTA:** Como esses tipos são programados para Voices de bateria, se eles forem usados com Voices normais o resultado poderá não ser musicalmente apropriado.

## Tipos de arpejo contendo eventos que não são notas (Category: Cntr)

Estes tipos de arpejo são programados originalmente com comandos de Control Change e Pitch Bend. Eles são usados para alterar a tonalidade ou a afinação do som, e não propriamente para executar notas. Na verdade, alguns tipos nem mesmo contém comandos de notas. Ao usar um tipo desta categoria, configure o parâmetro Key Mode para "direct", "thru+direct" ou "sort+direct".

**NOTA:** O parâmetro Key Mode pode ser configurado na janela Arpeggio Main de Voice Common Edit (página 101), Performance Part Edit (página 154) e Mixing Part Edit (página 235).

## Dicas para a execução de arpejos

### Execução de arpejo no modo Voice Play

Experimente executar o arpejo endereçado ao Voice.

**1 No modo Voice Play, certifique-se de que a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] está acesa, e toque qualquer nota para acionar a execução de arpejo.**

**2 Experimente tocar notas e acordes diferentes no teclado e ouça como o arpejo soa.**

A execução de arpejo responde de maneiras diferentes, dependendo da ordem que você toca as notas e, é claro, o tipo de arpejo selecionado. Além disso, tente tocar as notas com mais força e ouça o recurso Accent Phrase.

**3 Experimente vários tipos de arpejo pressionando as teclas [SF1] – [SF5].**

**NOTA:** Se o ícone da colcheia não aparecer à direita de ARP1 – ARP5 (significando que o tipo de arpejo está desligado na janela correspondente), o tipo de arpejo não se altera mesmo que você pressione a tecla correspondente [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5.

**4 Use os botões para controlar a execução do arpejo depois de pressionar algumas vezes a tecla [SELECTED PART CONTROL] (a luz ARP FX se acende).**

Agora que você ouviu os tipos de arpejo endereçados aos Voices pré-programados, continue e tente alguns dos demais tipos de arpejo disponíveis.

**5 Durante a execução do arpejo, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Arpeggio, e então selecione o tipo de arpejo.**

Para obter os melhores resultados, você deve selecionar a categoria e a sub-categoria contendo os tipos de arpejo que sejam mais adequados ao Voice que está selecionado. Uma vez encontrado o tipo de arpejo apropriado, mantenha-o nas configurações da janela e armazene o Voice (veja abaixo).

**6 Armazene as configurações do arpejo como um Voice do usuário.**

Para instruções detalhadas sobre como armazenar um Voice, veja a página 97.

## Execução/gravação de arpejo no modo Performance

Selecione algumas das Performances nos bancos do usuário (User Banks) 1 – 3, e toque alguns dos arpejos endereçados originalmente às Performances. No modo Performance, cada um dos quatro tipos de arpejo é endereçado a cada uma das quatro partes. Isto significa que podem ser executados até quatro tipos de arpejo simultaneamente. Vamos tocar a Performance fazendo uso desta função.

### 1 Certifique-se de que a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] está acesa, e em seguida toque qualquer nota para acionar a execução do arpejo.

Os passos 2 a 4 são os mesmos de “Execução de arpejo no modo Voice”, acima. Uma vez tendo experimentado os tipos de arpejo endereçados à Performance, continue e experimente alguns dos outros tipos de arpejo disponíveis.

### 5 Durante a execução de arpejo, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Arpeggio e então selecione um tipo de arpejo para cada parte.

Para melhores resultados, você deve selecionar uma categoria e sub-categoria contendo os tipos de arpejo que combinam mais com o Voice da parte. Uma vez encontrado o tipo de arpejo apropriado, mantenha as configurações na janela e armazene a Performance (veja abaixo).

### 6 Armazene as configurações do arpejo como uma Performance do usuário.

Para instruções detalhadas sobre como armazenar uma Performance, veja a página 142.

Você pode gravar a sua execução ao teclado em uma música / padrão no modo Performance Record. Lembre-se de que qualquer execução de arpejo que você acionar no modo Performance também pode ser gravada na música ou no padrão. Para detalhes sobre gravação da Performance, veja a página 140.

**NOTA:** Os dados de execução de arpejo são gravados na pista da música ou do padrão como dados de seqüência MIDI. Observe que pressionando a nota somente aciona a execução do arpejo. Os dados da música ou padrão não acionarão a execução do arpejo.

## Execução/gravação de arpejo no modo Pattern

Os arpejos também são úteis para criar frases, que podem ser usadas como blocos básicos para se fazer um padrão. Crie frases do usuário (User Phrases) à vontade e depois enderece-as à pista desejada na janela Patch (página 212). Esta seção mostra como gravar a execução do arpejo numa pista do padrão.

### 1 Selecione um tipo de arpejo na janela Arpeggio (página 219) do modo Pattern Record.

Quando o parâmetro Arpeggio With Voice Switch está configurado para “on”, o Voice apropriado a este tipo de arpejo é selecionado automaticamente.

### 2 Grave a execução do arpejo na pista do padrão.

Grave arpejos diferentes em outras pistas repetindo os passos 1 e 2. Uma boa idéia é designar um nome à frase criada na janela Pattern Patch (página 212) para chamar posteriormente.

### 3 Crie dados de padrão endereçando as frases à seção da janela Pattern Patch (página 212).

Por exemplo, crie uma seção A para a introdução, uma seção B para a estrofe, uma seção C para o refrão, e uma seção D para a finalização — e você terá os blocos básicos para construir uma música original.

### 4 Crie os dados de encadeamento de padrões (Pattern Chain) programando a ordem de execução das seções.

O encadeamento de padrões permite a você ligar vários padrões diferentes para montar uma música. Para detalhes, veja a página 213.

### 5 Converta os dados do encadeamento (Pattern Chain) em dados de música (Song).

## Criando um tipo de arpejo

Além de usar os arpejos pré-programados, você também pode criar seus próprios arpejos. O procedimento é descrito seguir.

### 1 Grave os dados da seqüência MIDI em uma música ou em um padrão.

Até quatro pistas podem ser usadas para se criar um arpejo. Até 16 números de notas podem ser gravados na pista do arpejo. Se forem gravados mais de 16 números diferentes de notas nos dados da seqüência MIDI, a operação de conversão automaticamente reduzirá as notas excedentes. Por isto, tome cuidado em gravar um máximo de 16 notas diferentes ao criar um arpejo.

### 2 Converta os dados da seqüência MIDI gravada em dados de arpejo.

Use o Job “Put Track to Arpeggio” do modo Song Job (página 206) ou do modo Pattern Job (página 227). Depois de configurar os parâmetros correspondentes, pressione a tecla [ENTER] para executar o Job. Os tipos de arpejo criados podem ser selecionados no banco do usuário, na janela Arpeggio.

## Bloco dos controles

Este bloco contém o teclado, rodas de Pitch Bend e Modulation, Ribbon Controller, botões rotativos, controles deslizantes, etc. O teclado por si só não produz sons, mas quando você toca ele gera e transmite comandos (mensagens MIDI) de notas, com informações de intensidade e outras para o bloco do gerador de timbres do sintetizador. Os controles também geram/transmitem mensagens MIDI. O bloco do gerador de timbres do sintetizador produz o som de acordo com as mensagens MIDI transmitidas pelo teclado e pelos controles.

### Teclado

O teclado transmite as mensagens de Note on/ Note off para o bloco do gerador de timbres (para produzir sons) e para o bloco do seqüenciador (para gravação). O teclado também é usado para acionar a execução de arpejo. Você pode alterar a região de notas do teclado em oitavas usando as teclas OCTAVE [UP] e [DOWN], transpor as notas na janela Play (página 259) do modo Utility, e configurar na mesma janela como é gerada a intensidade em função da força com que você toca as notas.

### Roda de Pitch Bend

Use a roda de Pitch Bend para alterar a afinação de notas para cima (gire a roda para a frente) ou para baixo (gire a roda para trás) enquanto toca no teclado. A roda é auto-centralizada e volta automaticamente à afinação normal ao ser solta. Tente usar a roda de Pitch Bend enquanto toca uma nota.

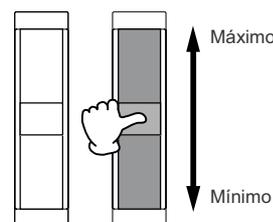
Cada Voice pré-programado possui sua própria faixa de atuação do Pitch Bend. A faixa de atuação do Pitch Bend (Pitch Bend Range) para cada Voice pode ser alterada na janela Play Mode (página 98) do modo Voice Edit. Nesta janela você também pode inverter a função do Pitch Bend — de maneira que movendo a roda para a frente abaixa a afinação, movendo a roda para trás aumenta a afinação. Além do Pitch Bend, também podem ser endereçadas outras funções à roda de Pitch Bend, o que é feito na janela Controller Set (página 104) do modo Voice Edit.



### Roda de Modulation

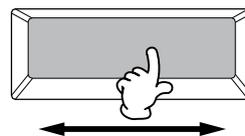
Embora a roda de Modulation seja usada convencionalmente para aplicar vibrato ao som, vários Voices pré-programados possuem outras funções e efeitos endereçados a esta roda. Quanto mais você move a roda para a frente, maior é o efeito aplicado ao som. Experimente usar a roda de Modulation com vários Voices enquanto toca no teclado. Para evitar que o efeito seja aplicado acidentalmente no Voice atual,

certifique-se de que a roda de Modulation está ajustada para o mínimo antes de começar a tocar. Na janela Controller Set (página 104) do modo Voice Edit podem ser endereçadas várias funções à roda de Modulation.



### Ribbon Controller

O Ribbon Controller é uma superfície de borracha sensível, e é controlada passando o dedo lateralmente sobre esta superfície. Várias funções são endereçadas nos Voices pré-programados. Experimente usar o Ribbon Controller com vários dos Voices enquanto toca no teclado. As funções podem ser endereçadas ao Ribbon Controller na janela Controller Set (página 104) do modo Voice Edit. Na janela General Other (página 100) do modo Voice Common Edit você também pode determinar se o valor controlado pelo Ribbon Controller retorna ao centro, ou se fica no ponto onde você tirou o dedo.



### Teclas de funções programáveis

De acordo com as configurações de XA (Expanded Articulation) Control na janela Oscillator (página 112) do modo Voice Element Edit, você pode selecionar um determinado elemento do Voice atual pressionando cada uma destas teclas durante a sua execução ao teclado. Você pode selecionar como o estado dessas teclas é comutado usando os parâmetros Assignable Function 1 Mode e Assignable Function 2 Mode na janela General Other (página 100) do modo Voice Common Edit. Além disto, você pode endereçar a estas teclas diversas outras funções (além da função de selecionar de elemento).

## Controles rotativos e deslizantes

Os oito botões rotativos permitem a você alterar diversos aspectos do som do Voice em tempo real — enquanto você toca. Os oito controles deslizantes permitem ajustar o volume dos elementos do Voice, das partes da Performance e das partes de mixagem.

Para mais informações sobre como usar os botões rotativos e os controles deslizantes nos respectivos modos, veja a página 90 (modo Voice), página 136 (modo Performance) e página 180 (modo Song/Pattern).

## Bloco de efeitos

Este bloco aplica efeitos à saída do bloco do gerador de timbres e do bloco de entrada de áudio, processando e melhorando o som. Os efeitos são aplicados nos estágios finais da edição, permitindo a você alterar o som do Voice como desejar.

### Estrutura dos efeitos

#### Efeitos do sistema — Reverb e Chorus

Os efeitos do sistema (System Effects) são aplicados ao som como um todo — um Voice, uma Performance inteira, a uma música, etc. Com os efeitos do sistema, o som de cada parte é enviado ao efeito de acordo com o ajuste de nível de mandada de efeito (Send Level) para cada parte. O som processado (designado como “molhado”) é enviado de volta ao mixer, de acordo com o nível de retorno (Return Level), e vai para a saída — depois de ser misturado com o som “seco”, não processado. Este arranjo permite a você otimizar o equilíbrio do efeito com o som original das partes.

#### Efeito de Insert

Os efeitos de Insert podem ser aplicados individualmente a cada parte.

Os efeitos de Insert são usados principalmente para processar uma única parte. A intensidade do efeito é ajustado pelo equilíbrio “seco/molhado”. Como um efeito de Insert só pode ser aplicado a uma determinada parte, ele deve ser usado em sons que você deseja alterar drasticamente ou em sons que usam um efeito que não deve ser usado por outros sons. Você também pode ajustar o equilíbrio de maneira que somente o efeito seja ouvido, ajustando Wet para 100%. Este sintetizador possui oito conjuntos de efeitos de Insert (um conjunto possui unidades A e B). Eles podem ser aplicados a todas as partes da Performance, e aplicados a oito partes (máximo) da música/padrão. Outro efeito de Insert importante é o Vocoder, que pode ser aplicado somente a uma parte.

**NOTA:** No modo Voice, o efeito de Vocoder pode ser aplicado a cada um dos Voices. No modo Mixing (Song/Pattern) e modo Performance, o Vocoder pode ser aplicado somente à parte 1. O Vocoder não funciona se você endereçar o Voice (ao qual o Vocoder está aplicado no modo Voice) a outras partes (Parte 2 ou acima).

#### Efeitos Master

Este bloco aplica efeitos no sinal de saída estéreo final de todo o som.

#### EQ do elemento

O EQ do elemento é aplicado a cada elemento de um Voice normal e a cada tecla de um Voice de bateria. Você pode especificar o formato a ser usado dentre seis tipos, tais como shelving e peaking.

#### EQ da parte

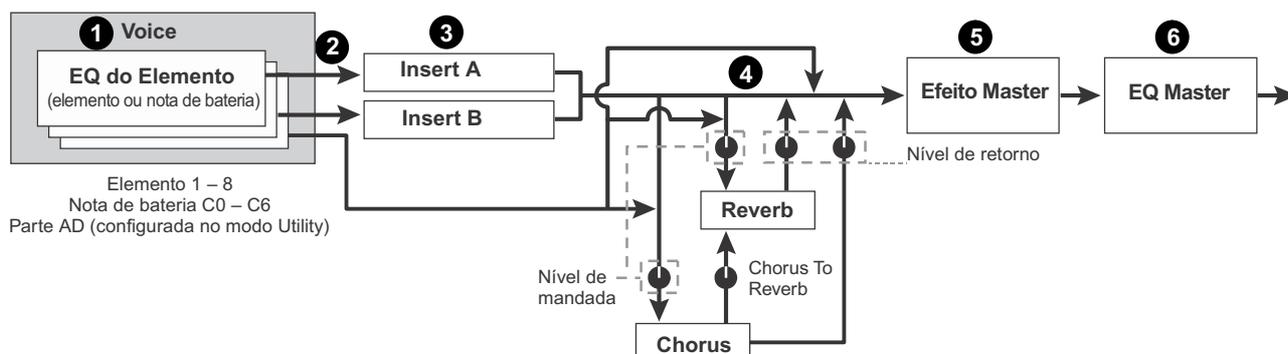
Este EQ paramétrico de 3 bandas é aplicado a cada parte da Performance/ Mixing/. A banda alta e a banda baixa são do tipo shelving. A banda média é do tipo peaking.

#### EQ Master

O EQ Master é aplicado ao som final (depois dos efeitos), do instrumento. Neste EQ, todas as cinco bandas podem ser configuradas como peaking, e a mais baixa e a mais alta também podem ser configuradas como shelving.

## Conexão dos efeitos em cada modo

### No modo Voice



- 1 Configura parâmetros do EQ do elemento aplicado a cada elemento (Voice normal) e a cada tecla (Voice de bateria).**

Os parâmetros do EQ do elemento podem ser configurados na janela EQ (páginas 126 e 132) do modo Voice Edit.

- 2 Determina qual efeito de Insert, A ou B, é aplicado a cada elemento (ou a cada tecla quando está selecionado um Voice de bateria).**

O efeito de Insert também pode ser cortado. Isto pode ser configurado na janela Connect (página 107) de Voice Common Edit ou na janela Oscillator (página 112) de Voice Element Edit (ou Key Edit).

NOTA: Estes dois tipos de janelas estão associadas e contêm as mesmas configurações, mas em formatos diferentes.

- 3 Determina a conexão de Insert A/B dentre os seguintes tipos: paralelo, A ► B, B ► A, e Vocoder.**

Este bloco também seleciona os tipos de efeitos de Insert A e B, respectivamente, e configura seus parâmetros.

Eles podem ser configurados na janela Connect (página 107) e na janela Insertion A/B (página 109) de Voice Common Edit.

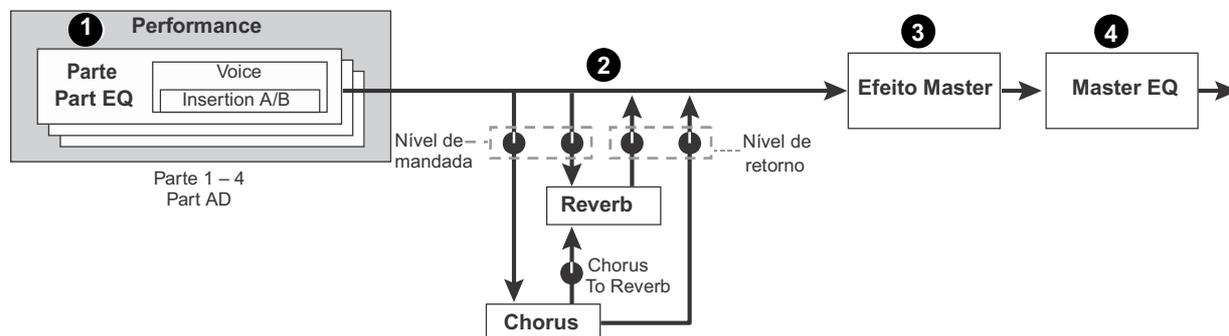
- 4 Determina o nível de mandada (Send Level) / e o nível de retorno (Return Level) para/de Reverb/Chorus e o nível do sinal enviado do Chorus para o Reverb.**

Este bloco também seleciona os tipos de efeitos de Reverb e Chorus, e configura seus parâmetros. Eles podem ser configurados na janela Connect (página 107) e na janela Reverb / Chorus (página 109) de Voice Common Edit.

- 5 Seleciona o tipo de efeito Master e configura os parâmetros na janela Master Effect (página 264) do modo Utility.**

- 6 Configura os parâmetros de EQ Master na janela Master EQ (página 264) do modo Utility.**

### No modo Performance



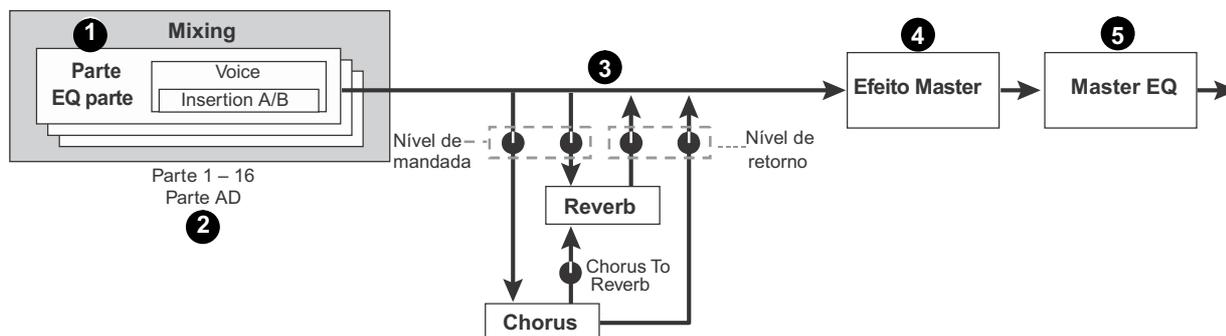
- 1 Configura os parâmetros da EQ aplicados a cada parte na janela EQ (página 144) de Performance Part Edit.
- 2 Determina o nível de mandada (Send Level) e o nível de retorno (Return Level) para/de Reverb / Chorus e o nível do sinal enviado do Chorus para o Reverb.

Este bloco também seleciona os tipos de efeitos de Reverb e Chorus e configura seus parâmetros. Isto pode ser configurado na janela Connect (página 149) e na janela Reverb /Chorus (página 150) de Performance Common Edit.

- 3 Seleciona o tipo de efeito Master e configura os parâmetros de efeito na janela Master Effect (página 146) de Performance Common Edit.
- 4 Configura os parâmetros de EQ Master na janela Master EQ (página 146) de Performance Common Edit.

NOTA: As configurações de efeitos 1-3 no modo Voice ilustradas na página 69 também estão disponíveis no modo Performance.

## No modo Mixing



- 1 Configura os parâmetros de EQ aplicado a cada parte na janela EQ (página 236) de Mixing Part Edit.

- 2 Seleciona as oito partes em que serão aplicados os efeitos de Insert dentre as partes 1 a 16 e a parte AD.

Isto pode ser configurado na janela Insertion Effect Switch (página 234) de Mixing Edit.

- 3 Determina o nível de mandada (Send Level) e o nível de retorno (Return Level) para/de Reverb / Chorus e o nível do sinal enviado do Chorus para o Reverb.

Este bloco também seleciona os tipos de efeito do Reverb e do Chorus, respectivamente, e configura os seus parâmetros. Ele pode ser configurado na janela Connect (página 234) e na janela Reverb /Chorus (página 235) de Mixing Common Edit.

- 4 Seleciona o tipo de efeito Master e configura os parâmetros na janela Master Effect (página 234) de Mixing Common Edit.

- 5 Configura os parâmetros do EQ Master na janela Master EQ (página 234) de Mixing Common Edit.

NOTA: As configurações de efeitos 1a3 no modo Voice ilustradas na página 69 estão disponíveis para até oito partes para as quais os efeitos de Insert estejam ligados.

## Categoria e tipo de efeito

Esta seção explica as categorias de efeitos e seus tipos. A lista de tipos de efeitos descrita abaixo para cada categoria contém as colunas: Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insert) e Mas (Master). As marcas indicadas nestas colunas significam o tipo de efeito que está disponível para cada bloco. Estes tipos de efeitos (com as marcas indicadas em cada lista) podem ser selecionados pelos controles do painel.

### Reverb

Também chamado de “reverberação”, refere-se à energia sonora que permanece no recinto depois que cessa o som original. Similar mas diferente do eco, o reverb é o som indireto e difuso das reflexões nas paredes e teto que sucede o som direto. As características deste som indireto depende do tamanho do recinto e dos materiais e acabamentos no local. Os tipos de reverb aqui usam processamento digital de sinal para simular essas características.

Tipo de efeito	Rev	Cho	Ins	Descrição
REV-X HALL	✓	-	-	Simulação da acústica de uma sala de concerto usando a tecnologia REV-X.
R3 HALL	✓	-	-	Simulação da acústica de uma sala de concerto usando algoritmo derivado do Yamaha ProR3.

Tipo de efeito	Rev	Cho	Ins	Descrição
SPX HALL	✓	✓	✓	Reverb derivado do Yamaha SPX1000 simulando a acústica de uma sala de concerto.
REV-X ROOM	✓	-	-	Reverb simulando a acústica de uma sala, usando a tecnologia REV-X.
R3 ROOM	✓	-	-	Reverb simulando a acústica de uma sala, usando algoritmo derivado do Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Reverb, derivado do Yamaha SPX1000 simulando a acústica de uma sala.
R3 PLATE	✓	-	-	Simulação de plate reverb usando algoritmo derivado do Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Reverb derivado do Yamaha SPX1000, apropriado para instrumento solo.
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	Reverb que permite ajustar as dimensões (altura, largura e comprimento) do local.

## Delay

Um efeito (ou dispositivo) que atrasa o sinal de áudio.

Tipo de efeito	Rev	Ins	Mas	Descrição
CROSS DELAY	✓	✓	-	A realimentação dos dois atrasados é cruzada.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	Atraso cruzado e sincronizado com o andamento da música / padrão / arpejo.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	Atraso em mono sincronizado com o andamento da música / padrão / arpejo
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	Atraso em estéreo e sincronizado com andamento da música / padrão / arpejo
CONTROL DELAY	-	✓	-	Delay com tempo de atraso controlado em tempo real.
DELAY LR	✓	✓	-	Produz dois sons atrasados: L (esq) e R (dir).
DELAY LCR	✓	✓	-	Produz três sons atrasados: L, R e C (centro).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Produz dois sons atrasados em estéreo: L e R.

## Chorus

Dependendo do tipo específico e parâmetros do chorus, ele pode fazer o som do Voice mais "amplo", como se vários instrumentos idênticos estivessem tocando em uníssono, ou pode dar mais calor e profundidade à voz.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
G CHORUS	✓	✓	Um efeito de chorus que produz uma modulação mais rica e mais complexa do que o chorus normal.
2 MODULATOR	✓	✓	Um efeito de chorus com modulação de afinação e de amplitude
SPX CHORUS	✓	✓	Efeito que usa um LFO de 3 fases e modulação para dar espacialidade ao som.
SYMPHONIC	✓	✓	Versão com vários estágios do chorus do SPX.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Efeito de chorus sem modulação, criado pela adição de um som levemente desafinado.

## Flanger

Este efeito cria um som metálico, oscilante.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger com tecnologia VCM produzindo um som "vintage".
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Flanger convencional.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Flanger sincronizado com o andamento.
DYNAMIC FLANGER	-	✓	Flanger com controle dinâmico.

## Phaser

Modula a fase ciclicamente para adicionar ondulação ao som.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
VCM PHASER MONO	✓	✓	Phaser mono com a tecnologia VCM produzindo um som "vintage".
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Phaser estéreo com a tecnologia VCM produzindo um som "vintage".
TEMPO PHASER	✓	✓	Phaser sincronizado com o andamento.
DYNAMIC PHASER	-	✓	Phaser com controle dinâmico

## Tremolo & Rotary

O efeito do tremolo modula ciclicamente o volume.

O efeito de Rotary Speaker simula as características de vibrato de um falante rotativo.

Tipo de efeito	Ins	Descrição
AUTO PAN	✓	Efeito que move o som ciclicamente para esq/dir e frente/trás.
TREMOLO	✓	Efeito que modula o volume ciclicamente
ROTARY SPEAKER	✓	Simulação de caixa rotativa

## Distortion

Este tipo pode ser usado principalmente com guitarra, adicionando distorção ao som.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
AMP SIMULATOR 1	✓	-	Simulação de amplificador de guitarra.
AMP SIMULATOR 2	✓	-	Simulação de amplificador de guitarra.
COMP DISTORTION	✓	-	Com um compressor incluído no primeiro estágio, pode ser produzida uma distorção constante de forma independente do nível de entrada.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Compressor, distorção e delay conectados em série.

## Compressor

O compressor é um efeito geralmente usado para limitar e comprimir a dinâmica (forte/fraco) do sinal de áudio. Nos sinais que variam muito em dinâmica, como as partes de vocais e de guitarra, ele aperta a faixa dinâmica, diminuindo efetivamente os sons mais fortes e aumentando os sons mais fracos. Quando usado com ganho para restaurar o nível geral, ele cria um som com mais força e mais consistência. A compressão pode ser usada para aumentar a sustentação da guitarra, igualar o vocal, ou trazer uma bateria ou padrão de ritmo mais à frente na mixagem.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Compressor com tecnologia VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	-	Tipo convencional de compressor.
MULTI BAND COMP	✓	✓	Compressor com 3-bandas.

## Wah

Este efeito modula ciclicamente o brilho do som (frequência de corte do filtro). O Auto Wah modula o som através de um LFO, o Touch Wah modula através do volume (intensidade da nota) e o Pedal Wah modula pelo controle do pedal.

Tipo de efeito	Ins	Descrição
VCM AUTO WAH	✓	Modula o som pelo LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Modula o som pelo volume (intensidade da nota).
VCM PEDAL WAH	✓	Modula o som através de controle por pedal. Para obter os melhores resultados, enderece o parâmetro Pedal Control deste tipo de efeito ao Foot Controller na janela Controller Set, e então use Foot Controller para controlar este efeito em tempo real.

## Lo-Fi

Este efeito degrada intencionalmente a qualidade do áudio do sinal de entrada usando vários métodos, tais como a redução da taxa de amostragem.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
LO-FI	✓	✓	Degrada a qualidade do áudio do sinal de entrada para ter som pior.
NOISY	✓	-	Adiciona ruído ao som.
DIGITAL TURNTABLE	✓	-	Simula o ruído de uma gravação analógica.

## Tech

Este efeito altera radicalmente as características tonais usando um filtro e modulação.

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
RING MODULATOR	✓	✓	Efeito que modifica a afinação aplicando modulação de amplitude à frequência do som.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	-	Ring Modulator controlado dinamicamente

Tipo de efeito	Ins	Mas	Descrição
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Filtro controlado dinamicamente
AUTO SYNTH	✓	-	Processa o sinal de entrada através de um som sintetizado.
ISOLATOR	✓	✓	Controla o nível de determinada banda de frequência do sinal de entrada.
SLICE	✓	✓	Fatia o AEG do som do Voice.
TECH MODULATION	✓	-	Adiciona uma modulação similar a ring modulation.

## Vocoder

O efeito do Vocoder não pertence a qualquer categoria. Quando quiser usar este efeito, configure o parâmetro INSERTION CONNECT na janela Effect Connect (página 109) para "ins L".

Tipo de efeito	Ins	Descrição
VOCODER	✓	Este efeito extrai as características de um som no microfone e as aplica ao Voice tocado no teclado. Ele cria um efeito de "voz de robô" que é gerado quando você toca no teclado e canta ou fala ao microfone ao mesmo tempo.

## Misc

Esta categoria inclui os demais tipos de efeitos.

Tipo de efeito	Cho	Ins	Descrição
VCM EQ 501	-	✓	EQ paramétrico de 5 bandas do tipo "Vintage" com tecnologia VCM.
PITCH CHANGE	-	✓	Altera a afinação do sinal de entrada.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Este efeito isola somente os componentes das primeiras reflexões do som.
HARMONIC ENHANCER	-	✓	Adiciona novos harmônicos ao sinal para realçar o som.
TALKING MODULATOR	-	✓	Adiciona som de vogal ao sinal de entrada.
DAMPER RESONANCE	-	✓	Simula a ressonância produzida quando o pedal de sustain do piano é pressionado.

## VCM (Virtual Circuitry Modeling)

VCM é uma tecnologia que modela autenticamente os elementos de circuitos analógicos (tais como resistores e capacitores). Os tipos de efeitos que usam a tecnologia VCM produzem as características de "calor" dos antigos equipamentos de processamento.

### VCM Compressor 376

Este efeito simula as características dos compressores analógicos, usados nos estúdios de gravação. Ele enquadra e encorpa o som, e é adequado a sons de bateria e contrabaixo.

## VCM Equalizer 501

Este efeito simula as características dos equalizadores analógicos usados nos anos 1970, recriando um efeito de equalização envolvente e de alta qualidade.

## VCM Flanger

Estes efeitos simulam as características dos flangers analógicos usados nos anos 1970, criando um efeito de flanger envolvente e de alta qualidade.

## VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Este efeito simula as características dos phasers analógicos usados nos anos 1970, criando um efeito de phaser envolvente e de alta qualidade.

## VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Este efeito simula as características dos wah-wah analógicos usados nos anos 1970, criando um efeito de wah envolvente e de alta qualidade.

## REV-X

REV-X é um algoritmo de reverb desenvolvido pela Yamaha. Ele oferece um som reverberante rico e com alta qualidade, com atenuação, espacialidade e profundidade suaves, que funcionam juntas para melhorar o som original. O MOTIF XS possui dois tipos de efeitos REV-X: REV-X Hall e REV-X Room.

## Parâmetros dos efeitos

Cada um dos parâmetros dos tipos de efeitos determinam como o efeito é aplicado ao som. Pode-se obter uma variedade de sons a partir de um único tipo de efeito ajustando esses parâmetros. Para informações sobre os parâmetros dos efeitos, veja abaixo.

## Configurações pré-programadas

São fornecidas configurações pré-programadas para os parâmetros de cada tipo de efeito na forma de modelos (templates) que podem ser escolhidos na janela de seleção de tipo de efeito. Para obter o som com o efeito desejado, tente primeiro selecionar uma dessas configurações pré-programadas que esteja mais próxima do som que você imaginou, e então altere os parâmetros se for necessário.

As configurações pré-programadas podem ser selecionadas aqui



## Parâmetros dos Efeitos

**NOTA:** Alguns dos parâmetros abaixo podem aparecer com o mesmo nome em tipos diferentes de efeitos, mas na verdade têm funções diferente dependendo do tipo de efeito. Para esses parâmetros, são dadas duas ou três explicações.

Nome do parâmetro	Descrições
AEG Phase	Desloca a fase do AEG.
AM Depth	Determina a profundidade da modulação de amplitude.
AM Inverse R	Determina a fase da modulação de amplitude do canal R (dir).
AM Speed	Determina a velocidade da modulação de amplitude.
AM Wave	Seleciona a onda para a modulação de amplitude.
AMP Type	Seleciona o tipo de amplificador a ser simulado.
Analog Feel	Adiciona características de flanger analógico ao som.
Attack	Determina o tempo decorrido entre tocar a nota e iniciar o efeito do compressor.
Attack Offset	Determina o tempo decorrido entre tocar a nota e iniciar o efeito do efeito wah.
Attack Time	Determina o tempo de ataque do seguidor de envelope.
Bit Assign	Determina como Word Length é aplicado ao som.
Bottom <sup>*1</sup>	Determina o valor mínimo do filtro wah.
BPF1-10 Gain	Determina o ganho de cada saída de BPFs 1 a 10 no efeito de Vocoder.
Click Density	Determina a frequência com que ocorrem os clics no som.
Click Level	Determina o nível dos clics.
Color <sup>*2</sup>	Determina a modulação de fase fixa.
Common Release	Este é um parâmetro do "Multi Band Comp". Este parâmetro determina quanto tempo decorre entre soltar a tecla e o fim do efeito.
Compress	Determina o nível mínimo de entrada a partir do qual o compressor é aplicado.
Control Type	Este é um parâmetro de "Control Delay". Quando configurado para "Normal", o efeito de delay é sempre aplicado ao som. Quando configurado para "Scratch", o efeito de delay não é aplicado se tanto Delay Time quanto Delay Time Offset estiverem em "0".
Damper Control	Com um pedal do tipo half-damper compatível com FC3 conectado à entrada SUSTAIN, o parâmetro Damper Control é controlado pelo FC3 dentro da faixa 0 - 127, permitindo efeitos de acionamento parcial, como num piano acústico.
Decay	Controla como o reverb decai.
Delay Level C	Determina o nível do som atrasado para o canal central.
Delay Mix	Determina o nível do som atrasado mixado quando vários efeitos são aplicados.
Delay Offset	Determina o valor de compensação da modulação de delay.
Delay Time	Determina o atraso do som em valor de nota ou valor absoluto.
Delay Time C, L, R	Determina o tempo de atraso em cada canal: centro, esq. e dir.
Delay Time L>R	Determina o tempo decorrido entre o momento que o som entra pelo canal L (esq) e o momento em que o som sai pelo canal R (dir).
Delay Time Ofst R	Determina o tempo de atraso de compensação do canal R.
Delay Time R>L	Determina o tempo decorrido entre o momento que o som entra pelo canal R (dir) e o momento em que o som sai pelo canal L (esq).
Delay transition rate	Determina a velocidade (taxa) na qual o tempo de atraso é alterado em relação ao valor atual para o novo valor especificado.
Density	Determina a densidade das reverberações e reflexões.
Depth	Quando está selecionado "Space Simulator", este parâmetro determina a profundidade da sala simulada. Quando está selecionado "VCM Flanger", este parâmetro determina a amplitude da onda do LFO que controla as alterações cíclicas da modulação do atraso.

Nome do parâmetro	Descrições
Depth	Quando está selecionado o tipo phaser, este parâmetro determina a amplitude da onda do LFO que controla as variações cíclicas da modulação de fase.
Detune	Determina o quanto a afinação será alterada.
Device	Seleciona o dispositivo para alterar a distorção do som.
Diffusion	Determina a espacialidade do efeito selecionado.
Direction	Determina a direção da modulação controlada pelo seguidor de envelope.
Divide Freq High	Determina a frequência alta para a divisão do som em três bandas.
Divide Freq Low	Determina a frequência baixa para a divisão do som em três bandas.
Divide Min Level	Determina o nível mínimo das porções extraídas pelo efeito slice.
Divide Type	Determina como o som (onda) é fatiado pelo valor da nota.
Drive	Quando estão selecionados os efeitos de distorção, ruído e slice, este parâmetro determina a quantidade de distorção a ser aplicada. Quando estão selecionados os efeitos misc, este parâmetro determina a quantidade de melhoria a ser aplicada.
Drive Horn	Determina a profundidade da modulação gerada pela rotação da corneta.
Drive Rotor	Determina a profundidade da modulação gerada pela rotação do rotor.
Dry Level	Determina o nível do som seco (som sem efeito).
Dry LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicado ao som seco.
Dry Mix Level	Determina o nível do som seco (som sem efeito).
Dry Send to Noise	Determina o nível do som seco enviado ao efeito.
Dry/Wet Balance	Determina o equilíbrio entre o som seco e o efeito.
Dyna Level Offset	Determina o valor de compensação a ser adicionado à saída do seguidor de envelope.
Dyna Threshold Level	Determina o nível mínimo a partir do qual o seguidor de envelope inicia.
Edge	Configura a curva que determina como som é distorcido.
Emphasis	Determina a alteração das características nas frequências altas.
EQ Frequency	Determina a frequência central para cada banda do EQ.
EQ Gain	Determina o ganho de nível da frequência central do EQ para cada banda.
EQ High Frequency	Determina a frequência central da banda de altas do EQ que é atenuada / enfatizada.
EQ High Gain	Determina a quantidade de ênfase ou atenuação aplicada a banda de altas do EQ.
EQ Low Frequency	Determina a frequência central da banda de baixas do EQ que é atenuada / enfatizada.
EQ Low Gain	Determina a quantidade de ênfase ou atenuação aplicada a banda de baixas do EQ.
EQ Mid Frequency	Determina a frequência central da banda de médias do EQ que é atenuada / enfatizada.
EQ Mid Gain	Determina a quantidade de ênfase ou atenuação aplicada a banda de médias do EQ.
EQ Mid Width	Determina a largura da banda de médias do EQ.
EQ Width	Determina a largura da banda do EQ.
ER/Rev Balance	Determina o nível de equilíbrio entre as reflexões primárias e a reverberação do som.
F/R Depth	Este parâmetro de "Auto Pan" (disponível quando PAN Direction está configurado para "L turn" e "R turn") determina a profundidade do pan F/R (frontal/traseiro).
FB Hi Damp Ofst R	Determina a quantidade de decaimento nas frequências altas para o canal R (dir) como compensação.
FB Level Ofst R	Determina o nível de ajuste de realimentação do canal R (dir).
Feedback	Determina o nível do sinal de sinal que sai do bloco de efeitos e retorna à sua própria entrada.
Feedback High Damp	Determina como decaem as frequências altas da realimentação.
Feedback Level	Quando está selecionado um dos tipos de reverb e early, este parâmetro determina o nível de realimentação do atraso inicial. Quando está selecionado um dos tipos de efeitos de delay, chorus, flanger, comp distortion delay e TEC, este parâmetro determina o nível de realimentação do delay para a entrada. Quando está selecionado "Tempo Phaser" ou "Dynamic Phaser", este parâmetro determina o nível de realimentação do phaser para a entrada.
Feedback Level 1, 2	Determina o nível de realimentação do som atrasado em cada uma das séries 1 e 2.
Feedback Time	Determina o tempo de atraso da realimentação.
Feedback Time 1, 2, L, R	Determina o tempo de atraso 1, 2, L e R da realimentação.
Filter Type	Quando está selecionado "Lo-Fi", este parâmetro seleciona o tipo característica tonal. Quando está selecionado "Dynamic Filter", este parâmetro determina o tipo de filtro.
Fine 1, 2	Determina a afinação precisa de cada uma das séries 1 e 2.

Nome do parâmetro	Descrições
Formant Offset	Este parâmetro do Vocoder adiciona um valor de compensação para a frequência de corte do filtro BPF para a entrada Inst.
Formant Shift	Este parâmetro do Vocoder desloca a frequência de corte do BPF for Inst input.
Gate Switch	Quando configurado para "off", a saída de HPF e do Noise Generator são passados através do gate. Quando configurado para "on", a saída do HPF e do Noise Generator passam pelo gate somente se o sinal de áudio entrar por Inst.
Gate Time	Determina o tempo de duração da porção fatiada.
Height	Determina a altura da sala simulada.
Hi Resonance	Ajusta a ressonância as frequências altas.
High Attack	Determina o tempo decorrido desde o momento em que a nota é pressionada até o compressor ser aplicado às frequências altas.
High Gain	Determina o ganho de saída para as frequências altas.
High Level	Determina o nível das frequências altas.
High Mute	Corta (mute) as frequências altas.
High Ratio	Quando está selecionado "REV-X Hall" ou "REV-X Room", este parâmetro determina a taxa das frequências altas. Quando está selecionado "Multi Band Comp", este parâmetro determina a taxa do compressor para as frequências altas.
High Threshold	Determina o nível mínimo na entrada a partir do qual o efeito é aplicado às frequências altas.
Horn Speed Fast	Determina a velocidade da corneta quando a chave slow/fast está configurada para "fast".
Horn Speed SLow	Determina a velocidade da corneta quando a chave slow/fast está configurada para "slow".
HPF Cutoff Freq	Determina a frequência de corte do filtro passa-altas aplicado ao som do microfone.
HPF Output Level	Determina o quanto do sinal de saída do filtro passa-altas é misturado com a saída do Vocoder.
Initial Delay	Determina o tempo decorrido entre o som direto, original e as reflexões iniciais.
Initial Delay 1, 2	Determina o tempo de atraso das reflexões iniciais para cada uma das séries 1 e 2.
Initial Delay Lch, Rch	Determina o tempo decorrido entre o som direto, original e as reflexões iniciais (ecos) que se seguem em cada canal R (dir) e L (esq).
Input Level	Determina o nível inicial do sinal no qual o compressor é aplicado.
Input Mode	Seleciona a configuração mono ou estéreo para a entrada.
Input Select	Seleciona o canal de entrada.
Inst Input Level	Determina o nível do som do instrumento ao qual o Vocoder é aplicado.
L/R Depth	Determina a profundidade do efeito de pan L/R.
L/R Diffusion	Determina a abertura (espacial) do som.
Lag	Determina o atraso adicional aplicado ao som atrasado especificado pela duração da nota.
LFO Depth	Quando está selecionado "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger" e "Ring Modulator", este parâmetro determina a profundidade da modulação. Quando está selecionado "Tempo Phase", este parâmetro determina a frequência da modulação de fase.
LFO Phase difference	Determina a diferença de fase L (esq)/R (dir) da onda modulada.
LFO Phase Reset	Determina como restaurar a fase inicial do LFO.
LFO Speed	Quando está selecionado um dos efeitos de chorus, flanger, tremolo ou ring modulator, este parâmetro determina a frequência de modulação. Quando está selecionado "Tempo Phaser", este parâmetro determina a velocidade de modulação conforme o tipo de nota. Quando está selecionado "Auto Pan", este parâmetro determina a frequência do Auto Pan
LFO Wave	Quando está selecionado um dos efeitos de flanger ou "Ring Modulator", este parâmetro seleciona a onda de modulação. Quando está selecionado "Auto Pan", este parâmetro determina a curva do pan. Quando está selecionado "VCM Auto Wah", este parâmetro seleciona a onda, senoidal ou quadrada.
Liveness	Determina a característica de decaimento de Early Reflection.
Low Attack	Determina o tempo decorrido entre o momento que a nota é pressionada e o compressor é aplicado nas frequências baixas.
Low Gain	Determina o ganho de saída nas frequências baixas.
Low Level	Determina o nível de saída das frequências baixas.
Low Mute	Determina se a banda de baixas está ligada ou desligada.
Low Ratio	Quando está selecionado "REV-X Hall" ou "REV-X Room", este parâmetro determina a taxa das frequências baixas. Quando está selecionado "Multi Band Comp", este parâmetro determina a taxa do compressor nas frequências baixas.
Low Threshold	Determina o nível mínimo de entrada a partir do qual o efeito é aplicado às frequências baixas.
LPF Resonance	Determina a ressonância do filtro passa baixas no som de entrada.
Manual	Quando está selecionado "VCM Flanger", este parâmetro determina o valor de compensação da modulação do delay.

Nome do parâmetro	Descrições
Manual	Quando está selecionado "VCM Phaser stereo", este parâmetro determina o valor de compensação da modulação de fase.
Meter	Altera o medidor.
Mic Gate Threshold	Determina o limiar do noise gate para o som do microfone.
Mic Level	Determina o nível de entrada do som do microfone.
Mic L-R Angle	Determina o ângulo L/R (esq/dir) do microfone.
Mid Attack	Determina o tempo decorrido entre a nota ser pressionada e o momento em que o compressor é aplicado às frequências médias.
Mid Gain	Determina o ganho de saída das frequências médias.
Mid Level	Determina o nível de saída das frequências médias.
Mid Mute	Determina se a banda de médias está ligada ou desligada.
Mid Ratio	Determina a taxa do compressor para as frequências médias.
Mid Threshold	Determina o nível mínimo na entrada para o qual o efeito é aplicado às frequências médias.
Mix	Determina o volume do som com efeito.
Mix Level	Determina o nível do efeito mixado com o som seco.
Mod Depth	Determina a profundidade da modulação.
Mod Depth Ofst R	Determina a compensação de profundidade de modulação no canal R.
Mod Feedback	Determina o nível de realimentação na modulação.
Mod Gain	Determina o ganho da modulação.
Mod LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicado ao som modulado.
Mod LPF Resonance	Determina a ressonância do filtro passa-baixas aplicado ao som modulado.
Mod Mix Balance	Quando está selecionado "Noisy", este parâmetro determina o nível de mixagem do elemento modulado. Quando está selecionado "Tech Modulation", este parâmetro determina o volume do som modulado.
Mod Speed	Determina a velocidade de modulação.
Mod Wave Type	Seleciona o tipo de onda da modulação.
Mode	Determina o tipo de phaser, ou mais especificamente, o fator para formar o efeito de phaser.
Modulation Phase	Determina a diferença de fase entre L/R na onda modulada.
Move Speed	Determina o tempo decorrido para mover o som do estado atual para o som especificado pelo parâmetro Vowel.
Noise Input Level	Determina o nível de ruído na entrada.
Noise Level	Determina o nível do ruído.
Noise LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas aplicado ao ruído.
Noise LPF Q	Determina a ressonância do filtro passa-baixa aplicado ao ruído.
Noise Mod Depth	Determina a profundidade da modulação do ruído.
Noise Mod Speed	Determina a velocidade da modulação do ruído.
Noise Tone	Determina as características do ruído.
On/Off Switch	Liga ou desliga o isolador.
OSC Frequency Coarse	Determina a frequência em que a onda senoidal modula a amplitude da onda de entrada.
OSC Frequency Fine	Determina o ajuste fino da frequência na qual a onda senoidal modula a amplitude da onda de entrada.
Output	Determina o nível de saída do sinal do bloco de efeitos.
Output Gain	Determina o ganho do sinal na saída do bloco de efeitos.
Output Level	Determina o nível do sinal na saída do bloco de efeitos.
Output Level 1, 2	Determina o nível do sinal na saída do primeiro e do segundo blocos, respectivamente.
Over Drive	Determina o grau e a característica do efeito de distorção.
Pan 1, 2	Determina o pan para cada uma das séries 1 e 2.
Pan AEG Min Level	Este parâmetro do efeito Slice determina o nível mínimo do AEG aplicado ao som com pan.
Pan AEG Type	Este parâmetro do efeito Slice determina o tipo de AEG aplicado ao som com pan.
Pan Depth	Determina a profundidade do efeito pan.
Pan Direction	Determina a direção em que a posição do pan estéreo se move.
Pan Type	Determina o tipo de pan.
Pedal Control	Quando está selecionado "VCM PEDAL WAH", este parâmetro determina a frequência de corte do filtro wah. Para melhores resultados, enderece este parâmetro a Foot Controller na janela Controller Set, e use o pedal para controlar este parâmetro.
Pedal Response	Determina como o som responde às alterações do pedal de sustain (damper).
Phase Shift Offset	Determina o valor de compensação da modulação de fase.
Pitch 1, 2	Determina a afinação em semitons para cada uma das séries 1 e 2.
PM Depth	Determina a profundidade da modulação de afinação.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-altas antes da modulação.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Determina a frequência de corte do filtro passa-baixas antes da modulação.
Pre-LPF Resonance	Determina a ressonância do filtro passa-baixas para o sinal na entrada.

Nome do parâmetro	Descrições
Presence	Controla as frequências altas no efeito de amp de guitarra.
Ratio	Determina a taxa do compressor.
Release	Determina o tempo decorrido entre a nota ser solta e o fim do efeito do compressor.
Release Curve	Determina a curva de liberação do seguidor de envelope.
Release Time	Determina o tempo de liberação do seguidor de envelope.
Resonance	Determina a ressonância do filtro.
Resonance Offset	Determina um valor de compensação para a ressonância.
Reverb Delay	Determina o tempo entre as reflexões primárias e as reverberações.
Reverb Time	Determina o tempo de reverberação.
Room Size	Determina o tamanho da sala em que o instrumento toca.
Rotor Speed Fast	Determina a velocidade do rotor quando a chave slow/fast está configurada para "fast".
Rotor Speed Slow	Determina a velocidade do rotor quando a chave slow/fast está configurada para "slow".
Rotor/Horn Balance	Determina o volume de equilíbrio entre a corneta e o rotor.
Sampling Freq. Control	Controla a frequência de amostragem.
Sensitivity	Quando está selecionado um dos efeitos "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser", este parâmetro determina a sensibilidade do TEC à modulação aplicada a entrada. Quando está selecionado um dos efeitos de VCM Touch Wah, este parâmetro determina a sensibilidade das variações do filtro aplicado à entrada.
SLOW-Fast Time of H	Determina quanto tempo leva para a velocidade da rotação da corneta mudar da atual (slow ou fast) para a outra (fast ou slow) quando é comutada.
SLOW-Fast Time of R	Determina quanto tempo leva para a velocidade da rotação do rotor mudar da atual (slow ou fast) para a outra (fast ou slow) quando é comutada.
Space Type	Seleciona o tipo de simulação de espaço.
Speaker Type	Seleciona o tipo de simulação de falantes.
Speed	Quando está selecionado "VCM Flanger", este parâmetro determina a frequência do LFO que controla as variações cíclicas da modulação do delay. Quando está selecionado algum dos tipos de phaser, este parâmetro determina a frequência do LFO que controla as variações cíclicas da modulação da fase. Quando está selecionado "VCM Auto Wah", este parâmetro determina a velocidade do LFO.
Speed Control	Muda a velocidade de rotação.
Spread	Determina a abertura do som.
Stage	Determina o número de passos no deslocamento de fase.
Threshold	Determina o nível mínimo na entrada a partir do qual o efeito é acionado.
Top <sup>3</sup>	Determina o valor máximo do filtro wah.
Type	Quando está selecionado "VCM Flanger", este parâmetro determina o tipo de flanger. Quando está selecionado qualquer dos efeitos de wah, este parâmetro determina o tipo de Auto Wah. Quando está selecionado "Early Reflection", este parâmetro determina o tipo de reflexão do som.
Vocoder Attack	Determina o tempo de ataque do som do Vocoder.
Vocoder Release	Determina o tempo de liberação do som do Vocoder.
Vowel	Seleciona o tipo de vogal.
Wall Vary	Determina o tipo de parede da sala simulada. Valores altos produzem reflexões mais difusas.
Width	Determina a largura da sala simulada.
Word Length	Determina o grau de qualidade do som.

\*1 O parâmetro Bottom só está disponível quando o valor é menor do que o do parâmetro Top.

\*2 O parâmetro Color pode não ter efeito dependendo dos valores dos parâmetros Mode e Stage.

\*3 O parâmetro Top só está disponível quando o valor é maior do que o do parâmetro Bottom.

## MIDI

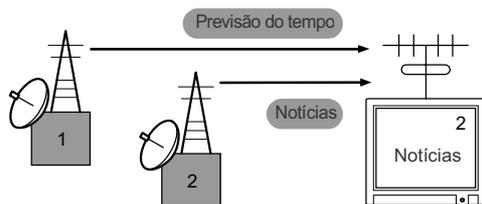
MIDI (Musical Instrument Digital Interface), é um padrão que permite instrumentos musicais eletrônicos comunicarem entre si, enviando e recebendo mensagens de comandos de execução de notas, Control Change, Program Change e vários outros tipos de dados.

Este sintetizador pode controlar outros equipamentos MIDI transmitindo dados relacionados a notas e vários tipos de controle. Ele também pode ser controlado por mensagens MIDI recebidas que determinam automaticamente o modo do gerador de timbres, selecionam canais de MIDI, Voices e efeitos, alteram valores de parâmetros e, é claro, tocam os Voices especificados para as várias Partes.

### Canais de MIDI

Os dados de execução MIDI são endereçados a um dos dezesseis canais de MIDI. Usando esses canais, 1 a 16, pode-se enviar através de um cabo MIDI os dados de execução para dezesseis partes diferentes, simultaneamente.

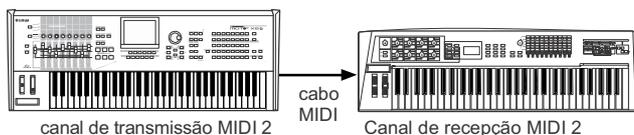
Pense no MIDI como se fossem canais de TV. Cada estação de TV transmite sua programação através de um canal específico. Seu aparelho de TV recebe programas em vários canais diferentes ao mesmo tempo, de diversas estações, e você seleciona o canal apropriado com o programa desejado.



O MIDI opera no mesmo princípio básico.

O instrumento transmissor envia dados MIDI por um determinado canal MIDI (canal de transmissão MIDI) através de um cabo MIDI para o instrumento receptor. Se o canal MIDI do instrumento receptor (canal de recepção MIDI) combina com o canal de transmissão usado pelos dados, o instrumento receptor soará de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor.

Para informações sobre como configurar o canal de transmissão e o canal de recepção de MIDI, veja página 267.



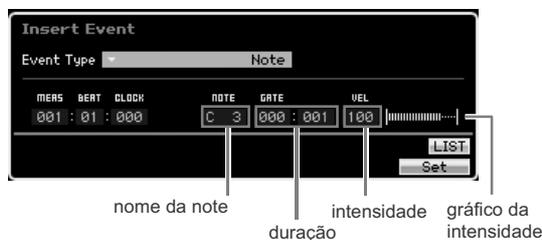
### Mensagens MIDI transmitidas / reconhecidas por este sintetizador

As mensagens transmitidas/recebidas pelo MOTIF XS são mostradas nos tópicos Formato dos Dados MIDI e Tabela de Implementação de MIDI, no documento Data List. O bloco do gerador de timbres do MOTIF XS (indicado como "synth. part" no Data List) e o bloco do seqüenciador (indicado como "seq. part" no Data List) manipulam mensagens MIDI diferentes. As mensagens MIDI que o bloco do seqüenciador pode receber podem ser gravadas nas pistas de uma música/ padrão. Por outro lado, as mensagens MIDI que o gerador de timbres pode receber podem afetar os sons do MOTIF XS.

### Eventos MIDI manipulados no MOTIF XS

Esta seção cobre eventos MIDI, o formato de dados pelo qual as mensagens MIDI geradas por sua execução ao teclado são gravadas em uma pista de música/padrão. Esses eventos, descritos abaixo, podem ser editados ou inseridos nas janelas dos modos Song Edit/Pattern Edit.

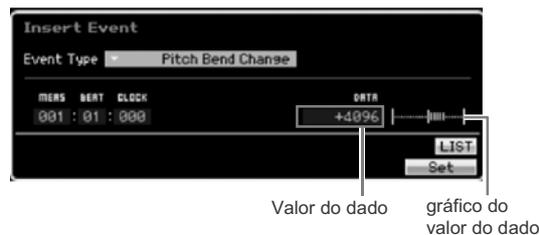
#### Nota



nome da note      duração      intensidade      gráfico da intensidade

Estes são eventos que definem as notas, compondo a maior parte dos dados de execução. O nome da nota (C -2 a G8) define sua altura. O tamanho (gate time) especifica a duração da nota em tempos e clocks. A intensidade (velocity; 1 a 127) define a "força" com que a nota foi tocada. O gráfico de barra à direita é representado este valor.

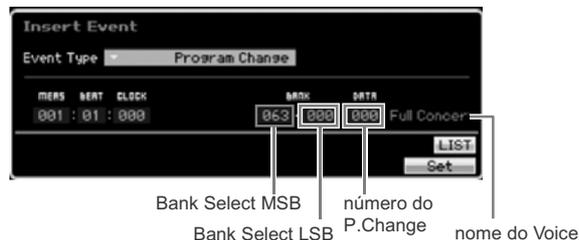
#### Pitch Bend



Valor do dado      gráfico do valor do dado

Os eventos de pitch bend são gerados pela operação da roda de pitch bend e definem variações contínuas na afinação. O valor (-8192 a +0000 a +8191) é uma representação numérica da posição da roda de pitch bend. O gráfico à direita representa este valor.

#### Program Change (PC)

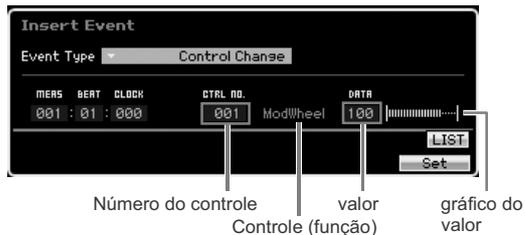


Bank Select MSB      número do P.Change      nome do Voice

Os eventos de program change selecionam os Voices. Os parâmetros de Bank Select MSB e LSB são na verdade incluídos na categoria de Control Change (veja abaixo), mas como no MOTIF XS esses eventos são usados para a

seleção de Voices, eles estão grupados e descritos aqui. O Bank Select MSB e o Bank Select LSB selecionam o banco do Voice. O número do programa seleciona um Voice dentro da categoria e banco de Voice especificada pelo MSB e LSB. Para ver uma lista dos Voices, consulte o documento Data List. Quando você especifica um program change como um número na faixa de 0 a 127, especifica um número que é um a menos do que o número do programa listado na lista de Voices. Por exemplo, para especificar o número de programa 128, você deve na verdade entrar com o program change 127.

## Control Change (CC)



Os eventos de Control Change controlam parâmetros do Voice e dos efeitos. Os eventos de Control Change são gerados quando é acionado um controle, como a roda de Modulation ou o pedal.

O número do controle (000 a 127) especifica o controle (função), tal como volume ou pan. O valor (000 – 127) especifica a “posição” do controle endereçado pelo número do controle selecionado. O gráfico em barra à direita é uma representação do valor do dado.

Alguns dos controles mais importantes estão listados abaixo.

**NOTA:** Quando é mostrado “---” na coluna Controller (Function), o número do controle pode ser manipulado pelo bloco do seqüenciador mas não pelo bloco do gerador de timbres.

### Modulation Wheel (Controle nº 001)

Mensagem MIDI produzida quando a roda de Modulation é operada. Quando o valor é “0”, nenhuma modulação é aplicada, e quando é “127” produz o máximo de modulação.

### Portamento Time (Controle nº 005)

Esta mensagem MIDI controla o efeito de portamento. Nenhum portamento é produzido quando o valor é “0”, e “127” produz o maior tempo de portamento. O Portamento só é produzido quando Portamento (controle nº 065) está em ON.

### Data Entry MSB (Controle nº 006)

### Data Entry LSB (Controle nº 038)

Estes parâmetros especificam o valor dos eventos de RPN MSB, RPN LSB (página 78), NRPN MSB, e NRPN LSB. O valor é representado por dois números de control change — MSB e LSB.

### Volume (Controle nº 007)

Configura o volume para cada parte individual. Nenhum som é produzido quando o valor é “0”, e “127” produz o volume máximo.

### Pan (Controle nº 010)

Configura a posição do pan para cada parte individual. O som é posicionado todo para a esquerda quando o valor é “0” e todo para a direita quando o valor é “127”. Os valores mostrados vão de -64 a +63.

### Expression (Controle nº 011)

Configura a expressão (nível) para cada parte individual. Nenhum som é produzido quando o valor é “0”, e “127” produz o volume máximo. Este parâmetro produz variações de volume durante a execução.

### Sustain (Hold 1) (Controle nº 064)

Esta mensagem MIDI representa as operações de pressionar / soltar pedal de sustain. As notas tocadas com o pedal pressionado são sustentadas. Os valores “0” a “63” significam sustain desligado, e os valores “64” – “127” significam sustain ligado.

### Portamento (Controle nº 065)

Esta mensagem MIDI liga/desliga o Portamento. Os valores “0” a “63” desligam o portamento, e os valores “64” a “127” ligam o portamento. A duração (grau) do portamento é controlada pelo Portamento Time (Controle nº 005).

### Sostenuto Pedal (Controle nº 066)

Esta mensagem MIDI representa as operações de pressionar soltar o pedal de sostenuto. Os valores de “0” a “63” desligam sostenuto, e de “64” a “127” ligam o sostenuto.

### Harmonic Content (Controle nº 071)

Ajusta a ressonância do filtro endereçado ao Voice. A ressonância é ajustada dentro de uma faixa de 0 a 127, como um valor de compensação (mostrados como -64 a +63) que são adicionados ao ajuste do Voice.

### Release Time (Controle nº 072)

Ajusta o tempo de liberação do AEG do Voice. O tempo de liberação é ajustado dentro de uma faixa 0 – 127, como um valor de compensação (mostrados como -64 a +63) que são adicionados ao ajuste do Voice.

### Attack Time (Controle nº 073)

Ajusta o tempo de ataque do AEG do Voice. O tempo de ataque é ajustado dentro de uma faixa 0 – 127, como um valor de compensação (mostrados como -64 a +63) que são adicionados ao ajuste do Voice.

### Brightness (Controle nº 074)

Ajusta a frequência de corte do filtro endereçado ao Voice. A frequência de corte é ajustada dentro de uma faixa 0 – 127, como um valor de compensação (mostrados como -64 a +63) que são adicionados ao ajuste do Voice.

### Decay Time (Controle nº 075)

Ajusta o tempo de decaimento do AEG do Voice. O tempo de decaimento é ajustado dentro de uma faixa 0 – 127, como um valor de compensação (mostrados como -64 a +63) que são adicionados ao ajuste do Voice.

### Effect Send Level 1 (Reverb Effect) (Controle nº 091)

Especifica o nível de mandada para o efeito de reverb.

### Effect Send Level 3 (Chorus Effect) (Controle nº 093)

Especifica o nível de mandada para o efeito de delay/chorus.

### Effect Send Level 4 (Variation Effect) (Controle nº 094)

Especifica o nível de mandada para o efeito de Variation.

**NOTA:** Este evento MIDI não pode ser manipulado pelo bloco do gerador de timbres, embora possa ser gravado em uma pista de música / padrão.

### Data Increment (Controle nº 096)

### Data Decrement (Controle nº 097)

Estas mensagens MIDI incrementam ou decrementam de uma unidade o valor da sensibilidade do pitch bend, do ajuste fino da afinação, do ajuste macro da afinação nas configurações feitas usando RPN (página 78).

### NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Controle nº 099)

### NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Controle nº 098)

Usados em princípio como valores de compensação para o vibrato, filtro, EG e outros. O Data Entry é usado para ajustar o valor do parâmetro depois de se especificar o parâmetro por meio de NRPN MSB e LSB.

Uma vez especificado o NRPN, a próxima mensagem de Data Entry recebida no mesmo canal de MIDI é processada como o valor daquele NRPN. Evite erros de operação transmitindo uma mensagem de RPN Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para efetuar uma operação de controle. Consulte o item "NRPN" para informações sobre o parâmetro (página 79).

**NOTA:** Este evento MIDI não pode ser manipulado pelo bloco do gerador de timbres, mas pode ser gravado em uma pista de música/padrão.

**RPN MSB (Reg. Param. Number MSB) (Controle nº 101)**  
**RPN LSB (Reg. Param. Number LSB) (Controle nº 100)**  
 Usados em princípio como valores de compensação para a sensibilidade do pitch bend, afinação e outros ajustes das partes. O Data Entry (página 77) é usado para ajustar o valor do parâmetro depois de se especificar o parâmetro usando o RPN MSB e o RPN LSB. Uma vez especificado o RPN, a próxima mensagem de Data Entry recebida no mesmo canal de MIDI é processada como o valor daquele RPN. Evite erros de operação transmitindo uma mensagem de RPN Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para efetuar uma operação de controle. Consulte o item "RPN" para informações sobre o parâmetro.

**All Sound Off (Controle nº 120)**  
 Desliga todas as notas que estejam soando em todas as partes.

**Reset All Controllers (Controle nº 121)**  
 Restaura todos os controles em seus valores iniciais. Os seguintes parâmetros são afetados: Pitch Bend, Channel Aftertouch, Polyphonic Key Aftertouch, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuato, Soft Pedal, Portamento Control, RPN\*, NRPN\* (\*RPN e NRPN são especificados como não tendo número, e nenhum dado interno é alterado). Os seguintes parâmetros não são afetados: Program Change, Bank Select MSB e LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, e 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

**Omni Mode Off (Controle nº 124)**  
 Efetua a mesma operação de quando a mensagem de All Notes Off é recebida. O canal de recepção é configurado para 1.

**Omni Mode On (Controle nº 125)**  
 Efetua a mesma operação de quando a mensagem de All Notes Off é recebida. O canal de recepção é configurado para Omni On.

**Mono (Controle nº 126)**  
 Efetua a mesma operação de quando a mensagem de All Sound Off é recebida. Se o parâmetro do 3º byte (que determina o número mono) for 0 a 16, as partes correspondentes a esses canais são configuradas para mono.

**Poly (Controle nº 127)**  
 Efetua a mesma operação de quando a mensagem de All Sound Off é recebida, e as partes correspondentes àqueles canais são configuradas para poly (polifônicas).

Lista de parâmetros RPN

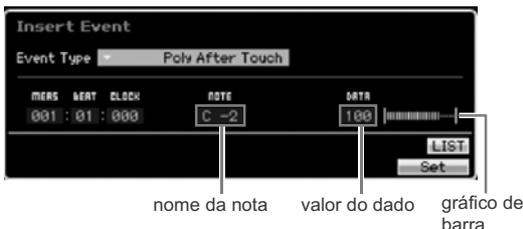
Nº RPN		Nome do parâmetro	Data Entry (faixa)		Valor inicial	Função
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 - 024	—	024	Especifica a variação possível (em semitons) do pitch bend que pode ser produzida em resposta aos dados de pitch bend.
000	001	Fine Tune	-64 - +63	—	+00	Ajusta a afinação em centésimos de semitom.
000	002	Coarse Tune	-24 - +24	—	+00	Ajusta a afinação em semitons.
127	127	Null	—	—	—	Ajuste nulo de RPN e NRPN. Nenhuma configuração do gerador de timbres será alterada se for recebida outra mensagem de Data Entry.

Channel Aftertouch (CAT)



Este evento é gerado quando é aplicada pressão sobre uma tecla depois daquela nota já estar tocando. Os dados (000 a 127) representam a intensidade de pressão aplicada à tecla. O gráfico à direita representa o valor.

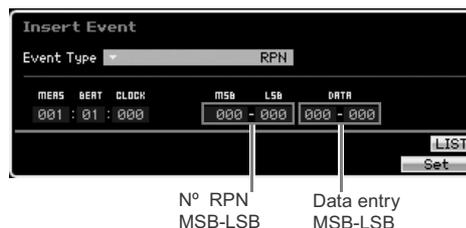
Polyphonic Aftertouch (PAT)



Este evento é gerado quando é aplicada pressão sobre uma tecla depois da nota já estar tocando. Diferente do evento Channel Aftertouch, entretanto, são produzidos dados individuais para cada tecla. O nome da nota (C -2 a G8) especifica a tecla. Os dados (000 a 127) representam a intensidade de pressão aplicada à tecla. O gráfico à direita representa o valor.

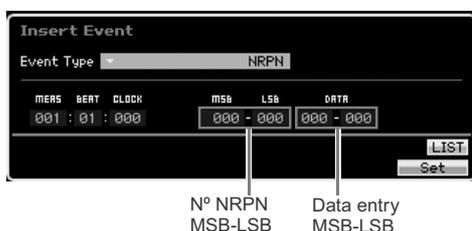
**NOTA:** O Polyphonic Aftertouch não pode ser manipulado pelo bloco do gerador de timbres, mas pode ser gravado em uma pista de música / padrão.

Registered Parameter Number (RPN)



Altera valores de parâmetros para cada parte do gerador de timbres. Normalmente, são enviados três tipos de dados de control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100), e Data Entry MSB (6). No MOTIF XS, o Data Entry LSB (38) é adicionado a estes e o grupo resultante de eventos de control change é manipulado como um só. Uma vez especificado o RPN, a mensagem seguinte de Data Entry recebida no mesmo canal é processada como valor daquele RPN. Evite erros de operação transmitindo uma mensagem de Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para efetuar uma operação de controle. O bloco do gerador de timbres do MOTIF XS permite controlar os seguinte parâmetros:

## Non-Registered Parameter Number (NRPN)

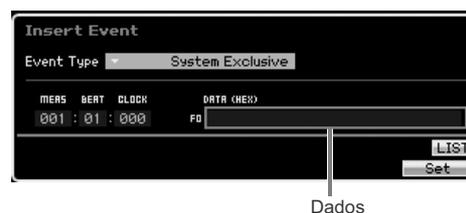


Altera valores de parâmetro para cada parte do gerador de timbres. Não existe compatibilidade entre fabricantes. Vários parâmetros específicos de cada gerador de timbres podem ser controlados para produzir alterações no som. Normalmente, são enviados três tipos de control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). No MOTIF XS, este grupo de eventos de control change é manipulado como um só. Uma vez especificado o NRPN, a mensagem seguinte de Data Entry recebida no mesmo canal é processada como valor daquele NRPN. Evite erros de operação transmitindo uma mensagem de Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para efetuar uma operação de controle. Para a frequência de corte e ressonância do filtro, e outros parâmetros independentes de control change, é normal usar os parâmetros

independentes de control change em vez do NRPN.

**NOTA:** Este evento MIDI não pode ser manipulado pelo bloco do gerador de timbres, mas pode ser gravado em uma pista de música / padrão.

## System Exclusive



Altera via MIDI certas configurações internas do gerador de timbres, tais como ajustes de Voice e efeitos, controle remoto, modo do gerador de timbres, e outros. O 2º byte é um número de identificação do fabricante (manufacturer ID), e não há uma compatibilidade de dados entre os fabricantes. Este tipo de evento é usado para controlar funções específicas do MOTIF XS. O cursor pode ser usado para rolar os dados se houver mais de 17 bytes.

## Memória interna

À medida que você vai usando o MOTIF XS, você vai criando diversos tipos diferentes de dados, incluindo Voices, Performances, músicas e padrões. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e o uso de dispositivos para armazená-los.

### Memória interna

A seguir estão explicações sobre os termos básicos relativos à memória.

#### Flash ROM

ROM (Read Only Memory) é uma memória criada especificamente para a leitura de dados, e por isto os dados não podem ser escritos nela. Diferente das memórias ROM convencionais, a Flash ROM pode ser escrita — permitindo a você armazenar seus dados. O conteúdo da Flash ROM é preservado mesmo quando o instrumento é desligado.

#### DRAM

RAM (Random Access Memory) é uma memória criada especificamente para operações de escrita e leitura. Existem dois tipos diferentes de RAM, dependendo da condição para o armazenamento dos dados: SRAM (Static RAM) e DRAM (Dynamic RAM). O MOTIF XS é equipado somente com DRAM. Os dados criados e armazenados na DRAM são perdidos quando o instrumento é desligado. Por isto, você deve sempre armazenar os dados que estão na memória DRAM em algum dispositivo de memória USB ou em um computador conectado à rede antes de desligar o instrumento.

**NOTA:** Dentre os dados armazenados na DRAM, somente os dados de forma-de-onda podem ser salvos em um external dispositivo de memória USB ou em um computador conectado ao MOTIF XS.

#### DIMM

Os módulos DIMM devem ser instalados para que se possa usar a função Sampling ou para carregar dados de áudio (Waveform / arquivo WAV/AIFF) para o instrumento. Assim como a DRAM, os dados criados e armazenados na memória DIMM são perdidos ao desligar o instrumento. Por isto, antes de desligar, você deve sempre armazenar os dados da DIMM em um dispositivo de memória USB ou um computador conectado à rede.

#### Buffer de edição e memória do usuário

O buffer de edição é um registro de memória para os dados editados dos tipos: Voice, Performance, Master, Mixing de músicas e padrões. Os dados editados neste registro serão armazenados na memória do usuário (User Memory).

Se você selecionar outro Voice, Performance, Master, música ou padrão, todo o conteúdo do buffer de edição será substituído pelos dados do novo Voice / Performance / Master / Song Mixing / Pattern Mixing. Certifique-se de que armazenou os dados importantes antes de selecionar outro Voice, etc.

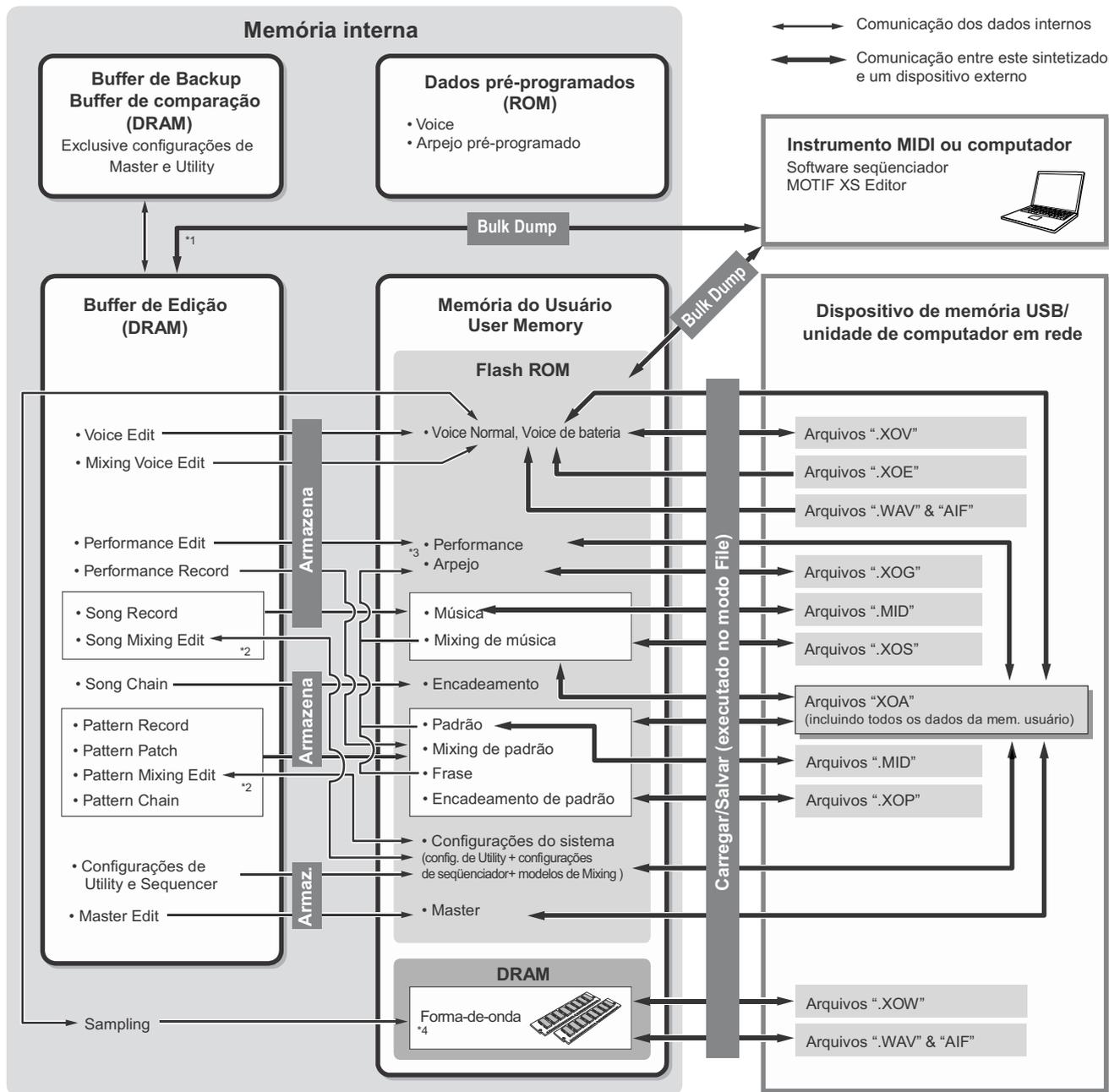
#### Buffer de edição e buffer de backup

Se você selecionou outro Voice / Performance / música / padrão sem ter armazenado aquele que você estava editando, você pode chamar as edições, pois o conteúdo do buffer de edição fica memorizado em um registro de backup.

**NOTA:** Lembre-se de que o buffer de backup não está disponível no modo Master Edit.

## Estrutura da memória

Este diagrama detalha a relação entre as funções do MOTIF XS e a memória interna e os equipamentos externos como dispositivo de memória USB e computador.



\*1 Somente os dados ora editados podem ser transmitidos em blocos de dados (Bulk Dump). Observe que um Mixing Voice não pode ser transmitido em Bulk Dump.

\*2 As configurações de Mixing podem ser armazenadas/chamadas como modelos (template) no modo Song Mixing Job / Pattern Mixing Job.

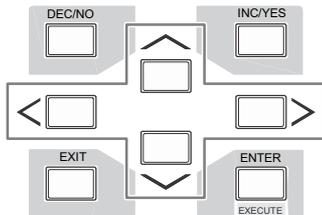
\*3 Você pode converter os dados de seqüência MIDI gravadas no modo Song Record / Pattern Record para dados de arpejo. Isto pode ser feito pelas seguintes operações: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio ou [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio

\*4 Para poder criar forma-de-onda amostrando ou importando um arquivo de áudio, é necessário instalara módulos de memória DIMM opcionais.

# Operação Básica

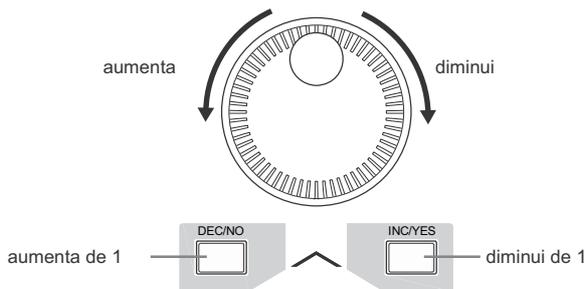
## Movendo o cursor

Use estas quatro teclas para navegar na tela, movendo o cursor para todos os itens e parâmetros selecionáveis nas janelas. Quando selecionado, o item fica realçado (o cursor aparece como um bloco escuro com os caracteres invertidos). Você pode alterar o valor do item (parâmetro) no qual o cursor está localizado usando o dial, e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].



## Alterando (editando) valores de parâmetro

Girando o dial para a direita (sentido horário) aumenta o valor, enquanto girando-o para a esquerda (sentido anti-horário) diminui o valor. Para parâmetros com faixas muito grandes de valores, você pode aumentar o valor de 10 em 10 mantendo pressionada a tecla [INC/YES] e pressionando simultaneamente a tecla [DEC/NO]. Para diminuir de 10 em 10, faça o oposto; mantenha pressionada a tecla [DEC/NO] e pressione simultaneamente a tecla [INC/YES].

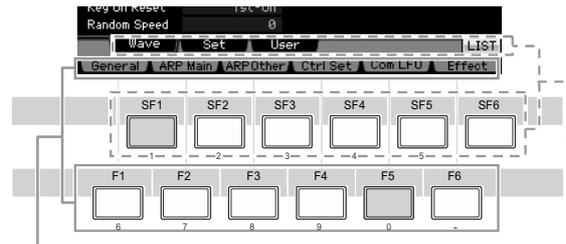


## Funções e sub-funções

Cada modo descrito acima contém várias janelas, com várias funções e parâmetros. Para navegar através dessas janelas e selecionar uma função, use as teclas [F1] – [F6] e as teclas [SF1] – [SF5]. Ao selecionar um modo, a janela ou menus disponíveis aparecem diretamente acima das teclas localizadas abaixo da tela (como mostrado abaixo). Dependendo do modo selecionado, podem estar disponíveis até seis funções que podem ser chamadas com as teclas [F1] – [F6]. Lembre-se de que as funções disponíveis são diferentes dependendo do modo selecionado. Dependendo do modo selecionado, até cinco funções (sub-funções) estão disponíveis e podem ser chamadas pelas teclas [SF1] – [SF5] (a tecla [SF6] é usada principalmente

para acessar as janelas INFO e LIST). Lembre-se de que as funções disponíveis são diferentes dependendo do modo selecionado (algumas janelas podem não ter sub-funções para estas teclas.)

O exemplo de janela abaixo é selecionado pressionando a tecla [F5] e em seguida a tecla [SF1].

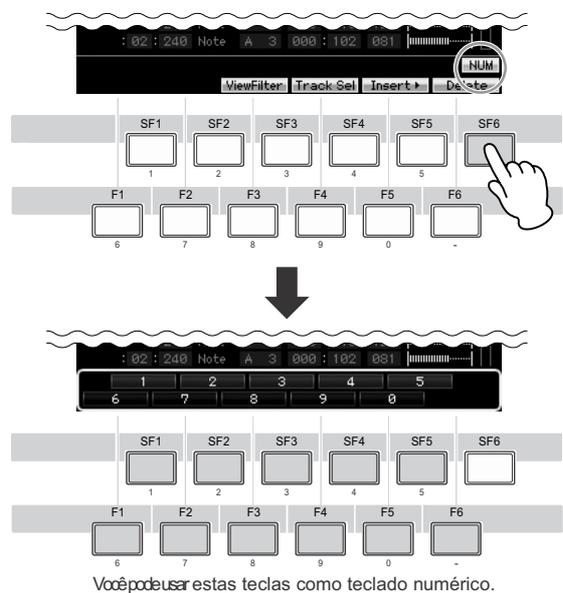


Estas funções podem ser selecionadas pela tecla correspondente ([F1] – [F6]).

Estas funções podem ser selecionadas pela tecla correspondente ([SF1] – [SF6]).

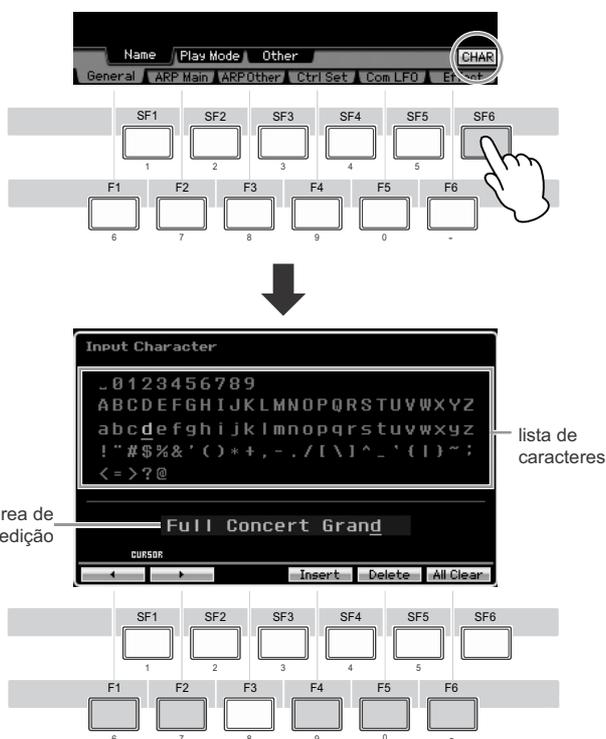
## Entrando diretamente com o número

Para parâmetros que possuem uma faixa grande de valores (tais como os pontos de início e de fim de uma amostra sonora), você também pode entrar com o valor diretamente, usando as teclas abaixo da tela de LCD como um teclado numérico. Quando o cursor está localizado sobre este tipo de parâmetro, aparece o ícone [NUM] no canto direito inferior da tela. Quando é pressionada a tecla [SF6] NUM neste estado, cada dígito (1 – 9, 0) é endereçado a cada tecla [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] como mostrado abaixo, permitindo a você entrar com um número diretamente usando estas teclas. Dependendo do parâmetro selecionado, pode-se entrar com um valor negativo. Quando este tipo de parâmetro é selecionado e você quiser entrar com um valor negativo, pressione a tecla [F6] (na qual está indicado "-") e em seguida use as teclas [SF1] – [SF5]



## Nomeando (entrando com caracteres)

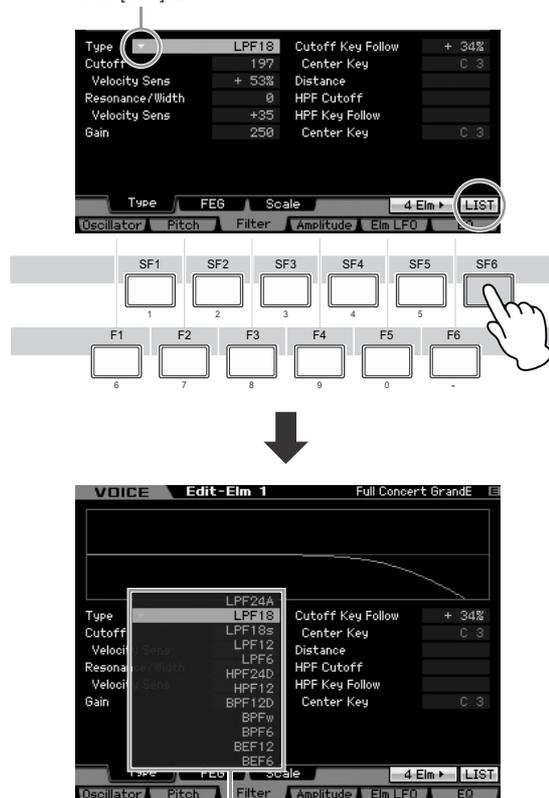
Você pode dar nome livremente aos dados que você criar de Voices, Performances, músicas, padrões e arquivos salvos em um dispositivo de memória USB. Quando o cursor está localizado em um parâmetro de nome, aparece o ícone CHAR no canto inferior direito da tela. Ao pressionar a tecla [SF6] neste estado, aparece a janela Input Caractere, como mostrado abaixo. Na área de edição, você pode mover o cursor para determinar a posição onde o caractere deve ser inserido usando as teclas [F1] e [F2]. Na lista de caracteres, você pode mover o cursor para determinar qual o caractere a ser inserido usando as teclas de cursor, [INC/YES], [DEC/NO] e o dial. Depois de selecionar o caractere, pressione a tecla [F4] para inserir efetivamente o caractere selecionado na posição especificada na área de edição. Para apagar o caractere na posição do cursor, pressione a tecla [F5] Delete. Para apagar todos os caracteres, pressione a tecla [F6] All Clear. Depois de inserir os caracteres, pressione a tecla [ENTER] para efetivar a edição do nome.



## Chamando a lista

Dependendo do parâmetro, você pode chamar uma lista pressionando a tecla [SF6] LIST, onde você pode selecionar o parâmetro ou item. Quando o cursor está localizado em tal parâmetro (indicado com uma seta triangular de cabeça para baixo), aparece o ícone LIST no canto inferior direito da tela. Nesta condição, pressione a tecla [SF6] para acessar a janela List. Para selecionar o item ou configuração desejada, use as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial. Depois de selecionar, pressione a tecla [ENTER] para efetivar a seleção e fechar a lista.

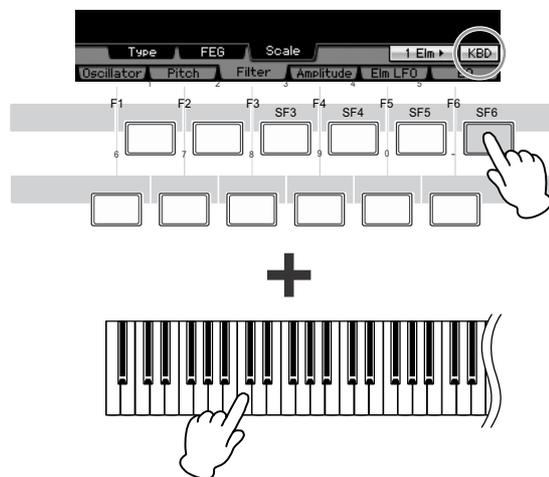
indica que você pode chamar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST



Aparece a lista. Você pode selecionar um item da lista.

## Configuração de nota (tecla) e intensidade

Diversos parâmetros permitem a você determinar a faixa de notas e a faixa de intensidades para uma função — Por exemplo, ao configurar a divisão do teclado — especificando determinados valores de notas. Você pode usar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial para ajustar configurar esses parâmetros, ou você pode entrar diretamente com os valores pelo teclado pressionando as teclas apropriadas. Quando o cursor está localizado em tal parâmetro, aparece o ícone KBD no canto inferior direito da tela. Você pode configurar a nota e a intensidade diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a tecla desejada.



# Conexões

**NOTA:** Para as conexões externas ilustradas abaixo, você também precisará de caixas amplificadas ou fone de ouvido para ouvir o som. Consulte o "Guia Rápido" na página 19.

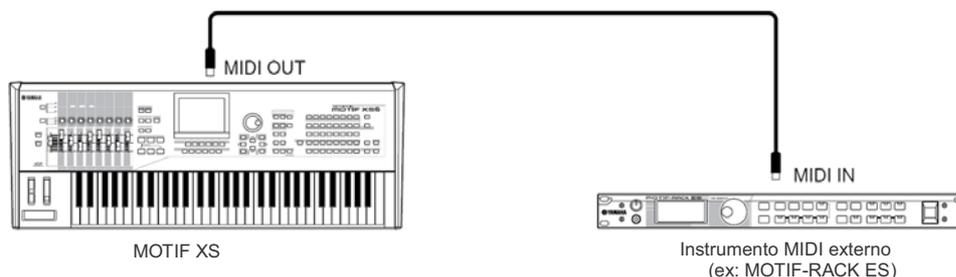
## Conectando instrumentos MIDI externos

Com um cabo MIDI comum (vendido separadamente), você pode conectar um instrumento MIDI externo, e controlá-lo a partir do MOTIF XS. Da mesma maneira, você pode usar um instrumento MIDI externo (como um teclado ou seqüenciador) para controlar os sons do MOTIF XS. A seguir há alguns exemplos diferentes de conexão de MIDI; use o que seja mais similar ao seu sistema.

**NOTA:** Qualquer uma destas interfaces pode ser usada para a transmissão/recepção de dados MIDI: conectores MIDI, conector mLAN (no MOTIF XS6/7 disponível se houver uma interface mLAN16E2 instalada), ou conector USB. Entretanto, elas não podem ser usadas ao mesmo tempo. Selecione qual o conector a ser usado para transferência de dados MIDI na janela MIDI (página 267) do modo Utility.

## Controlando um gerador de timbres ou um sintetizador externo pelo MOTIF XS

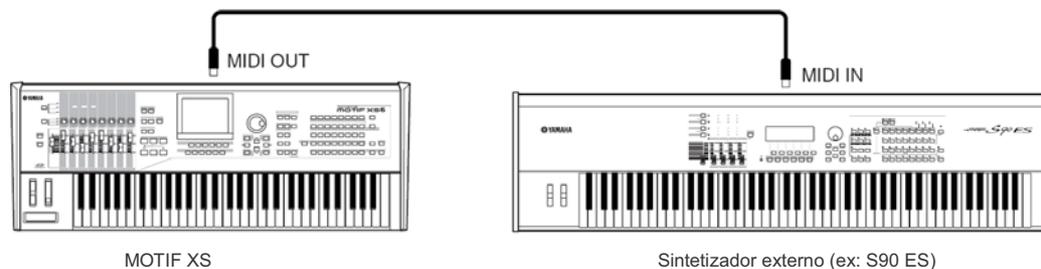
Esta conexão permite a você tocar um gerador de timbres MIDI (sintetizador, módulo de som, etc.) tocando no teclado do MOTIF XS ou executando uma música/padrão no MOTIF XS. Use esta conexão se quiser tocar o som de outro instrumento junto com o MOTIF XS.



Certifique-se de que configurou o canal de transmissão de MIDI do MOTIF XS conforme o canal de recepção de MIDI do instrumento externo. O canal de transmissão de MIDI (MIDI Transmit Channel) no modo Voice e no modo Performance pode ser configurado na janela MIDI (página 267) do modo Utility. Os canais de transmissão de cada pista podem ser configurados na janela Song Track (página 184) do modo Song Play. Os canais de transmissão de cada pista podem ser configurados na janela Pattern Track (página 211) do modo Pattern Play.

## Controlando a partir de um teclado MIDI externo

Use um teclado externo ou um outro sintetizador (como o S90 ES) para selecionar e controlar remotamente os Voices do MOTIF XS.

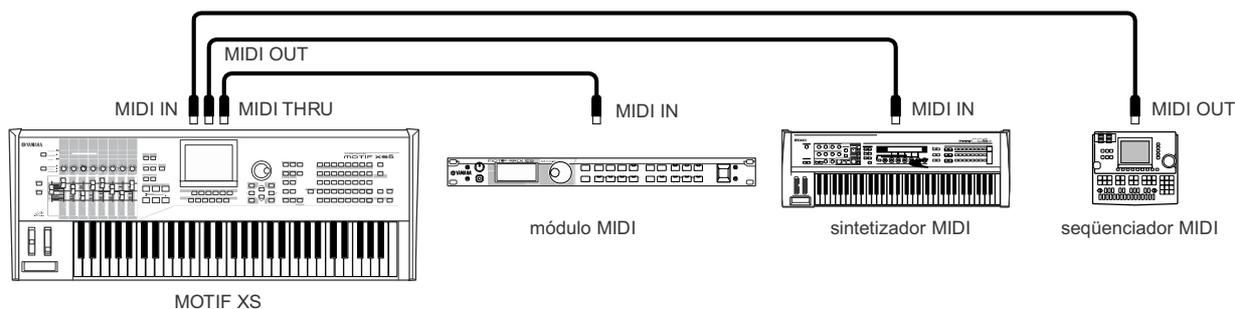


Certifique-se de que o canal de transmissão de MIDI do instrumento MIDI externo e o canal de recepção de MIDI do MOTIF XS estão configurados corretamente.

Para detalhes sobre como configurar o canal de transmissão de MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o respectivo manual. O canal de recepção de MIDI (MIDI Receive Channel) no modo Voice e no modo Performance pode ser configurado na janela MIDI (página 267) do modo Utility. Os canais de recepção de MIDI no modo Song e no modo Pattern podem ser configurados na janela Voice (página 235) do modo Mixing Part Edit.

## Controlando outro equipamento MIDI via MIDI THRU

Os dados de execução de um seqüenciador MIDI externo podem ser usados para comandar os sons de outro instrumento MIDI (conectado ao conector MIDI THRU) junto com os sons do MOTIF XS. O conector MIDI THRU simplesmente redireciona os dados MIDI recebidos (via MIDI IN) para o instrumento conectado.



Neste caso, certifique-se de que o MOTIF XS está no modo Song ou no modo Pattern. Se o instrumento estiver configurado para o modo Voice ou o modo Performance onde as mensagens MIDI multi-canais não são reconhecidas, os dados da seqüência externa (contendo dados multi-canais) não serão executados corretamente no MOTIF XS. Além disso, você pode precisar fazer algumas configurações de sincronização MIDI (veja abaixo). Portanto, certifique-se de que configurou o módulo MIDI externo (conectado ao conector MIDI THRU) para o modo multi-timbral. Além disso, você precisará habilitar o MOTIF XS para responder ao comando de clock externo, configurado na janela MIDI (página 267) do modo Utility.

Estrutura Básica

Operação Básica

Conexões

## Conectando a um gravador multipistas

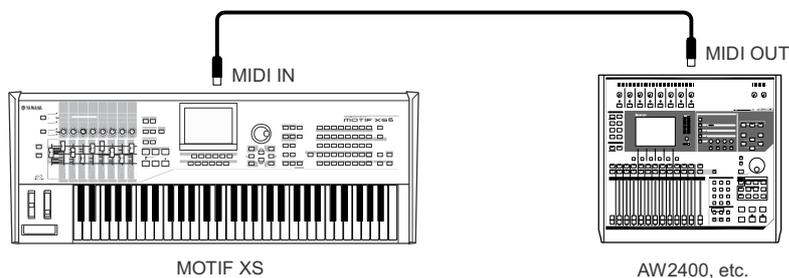
Como este sintetizador pode receber mensagens de MTC (MIDI Time Code) e pode transmitir mensagens de MMC (MIDI Machine Control), você pode produzir música sincronizando a um gravador multipistas compatível com MTC ou MMC. Você pode usar dois tipos de controle no gravador (ilustrado abaixo) configurando MIDI Sync para MTC na janela MIDI (página 267) do modo Utility.

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

## Sincronizando o MOTIF XS ao comando de MTC de um gravador externo

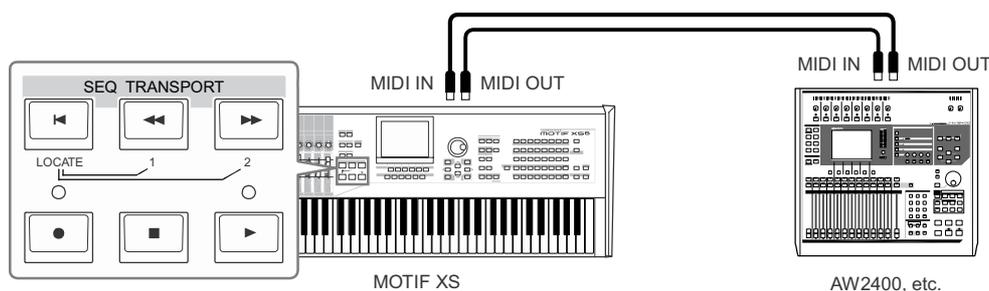
Depois de receber o comando de MTC transmitido de um gravador multipistas ao acionar o gravador, a música no MOTIF XS iniciará no momento em que for recebida a mensagem com o código de tempo de MTC Start Offset configurado na janela MIDI (página 267) do modo Utility.

**NOTA:** O MTC (MIDI Time Code) permite a sincronização simultânea de vários equipamentos de áudio através de cabos de MIDI comuns. Ele contém dados com a informação correspondente a horas, minutos, segundos e quadros (frames). O MOTIF XS não transmite MTC. É necessário um equipamento como o Yamaha AW2400, que pode transmitir MTC, para ser o master de MTC.



## Controlando um gravador multipistas usando MMC transmitido pelo MOTIF XS

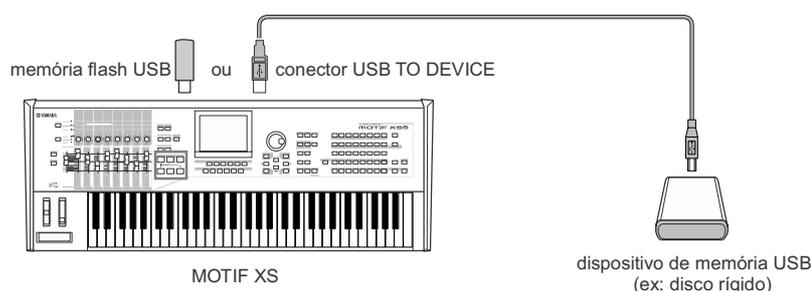
Você pode comandar as operações de iniciar/parar e avançar/retornar de um gravador compatível com MMC a partir das teclas SEQ TRANSPORT do painel frontal deste sintetizador, enviando as mensagens de MMC via MIDI.



**NOTA:** MMC (MIDI Machine Control) permite o controle remoto de gravadores multipistas, seqüenciadores MIDI, etc. Um gravador multipistas compatível com MMC, por exemplo, irá responder automaticamente às operações de iniciar, parar, avançar ou retroceder efetuadas no seqüenciador controlador, mantendo assim alinhadas a execução do seqüenciador e do gravador.

## Usando dispositivos de memória USB

Você pode conectar um dispositivo de memória USB, como uma memória flash ou uma unidade de disco rígido (HD) ao conector USB TO DEVICE no painel traseiro e salvar/carregar arquivos (inclusive dados criados no MOTIF XS). Ao usar dispositivos de armazenamento USB, siga as precauções importantes descritas abaixo.



### Dispositivos USB compatíveis

Conecte apenas um dispositivo de memória USB (unidade de disco rígido ou de CD-ROM, memória flash, etc.) ao conector USB TO DEVICE. Não podem ser usados outros tipos de dispositivos, tais como teclado de computador ou mouse. Podem ser usados dispositivos que sejam alimentados ou não pelo cabo USB. O MOTIF XS não suporta necessariamente qualquer dispositivo de memória USB disponível no mercado. A Yamaha não pode garantir a operação com o dispositivo de memória USB que você possui. Antes de adquirir o dispositivo de memória USB, favor consultar seu revendedor Yamaha, ou um distribuidor autorizado Yamaha (veja a lista no final deste manual) para obter informação, ou visite nosso site:

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

**NOTA:** Embora possa ser usada uma unidade de CD-RW para carregar dados para o instrumento, ela não pode ser usada para salvar os dados. Entretanto, você pode transferir os dados para um computador e salvá-los em um CD usando a unidade de CD-RW do computador.

### Formatando a mídia de armazenamento do dispositivo USB

Quando é conectado ao conector USB TO DEVICE um dispositivo de memória USB não formatado ou a mídia do dispositivo USB não está formatada, é mostrada a indicação “unknown device (usb\*\*\*)” na lista de dispositivos da janela [F3] Format no modo File. Se isto ocorrer, execute a operação Format na janela Format (página 278).

**NOTA:** Os três asteriscos (\*\*\*) no exemplo acima indicam os números seriais seqüenciais dos dispositivos conectados que precisam ser formatados. Quando há diversas partições em um único dispositivo, o número da partição é indicado à direita do número serial.

### Precauções ao usar o conector USB TO DEVICE

#### ⚠ CUIDADO

- Nunca ligue/desligue o dispositivo USB e nunca conecte/desconecte o cabo USB quando o dispositivo de memória USB é do tipo alimentado pelo cabo. Se fizer isto, poderá “travar” a operação do sintetizador.
- Enquanto o instrumento estiver acessando dados (tal como nas operações de Save, Load e Delete do modo File), NÃO desconecte o cabo USB, NÃO remova a mídia do dispositivo e NÃO desligue o dispositivo. Se fizer isto, os dados poderão ser perdidos em ambos os equipamentos.

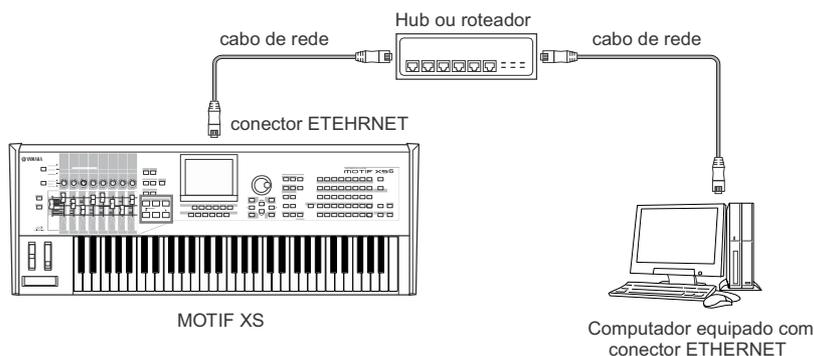
## Protegendo seus dados (proteção contra escrita)

Para evitar que dados importantes sejam apagados acidentalmente, acione a proteção contra escrita existente no dispositivo ou na mídia de armazenamento.

## Conexão em rede

### Conexão em rede local (LAN)

O MOTIF XS pode ser conectado a uma rede local (LAN) através de cabo ETHERNET. Quando o MOTIF XS está conectado a uma rede local, o modo File permite a você salvar na unidade de disco de um computador da rede os arquivos que foram criados no MOTIF XS. Conecte o MOTIF XS ao roteador ou hub usando um cabo de rede. Conecte um computador ao roteador ou hub com um cabo de rede ou por conexão sem fio (wireless).



**NOTA:** Certifique-se de que está usando um cabo de rede do tipo direto (straight) e não do tipo "cross".

**NOTA:** Se o seu computador não possui um conector ETHERNET, instale uma placa de rede em um slot PCI ou um adaptador no slot PC Card do seu computador.

**NOTA:** Se você possui um roteador de banda larga conectando o seu computador à Internet, use um conector ETHERNET vago do roteador para conectar o MOTIF XS. Lembre-se, entretanto, que isto não permite que o MOTIF XS seja conectado à Internet, mas apenas aos demais computadores e unidades da sua rede local.

### Configurações de rede

Depois de completar a conexão à rede, você precisa configurar os parâmetros correspondentes para poder ativar a conexão. Estando o MOTIF XS conectado à rede, os arquivos podem ser salvos e carregados entre o MOTIF XS e um computador que esteja conectado à mesma rede. Acesse a janela Network (página 260) no modo Utility.

### Compartilhamento de arquivos para acessar um computador pelo MOTIF XS

Siga as instruções abaixo para que você possa acessar um computador pelo MOTIF XS através da rede.

#### 1 Acesse a janela Network (página 260) do modo Utility.

Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no modo Utility e em seguida pressione a tecla [F1] e a tecla [SF3] para acessar a janela Network.

#### 2 Configure os parâmetros relativos a rede.



Aqui, são explicados os parâmetros mínimos (parâmetros 3 e 10). Para detalhes sobre os demais parâmetros, veja a página 260.

#### 3 DHCP Client

Configure este parâmetro para "on", se você tiver um dispositivo usando a rede com a função de servidor DHCP, como um roteador para banda larga. Quando este parâmetro está configurado para "on" (ligado),

Não é preciso configurar os parâmetros **5** a **9**. Configure este parâmetro para “off”, se a sua rede não usa dispositivo com função de servidor DHCP.

### 10 Security

Configure este parâmetro para “workgroup”, se o administrador da rede não especifica de outra forma.

Os parâmetros **1** e **2** não são necessários aqui. Os parâmetros **5** – **9** precisam ser configurados se a rede não usa um dispositivo com função de servidor DHCP. Para detalhes, veja página 260. Para instruções sobre como configurar estes parâmetros, consulte o administrador da sua rede. Para informações sobre os demais parâmetros, consulte a explicação da janela Network (página 260) no modo Utility.

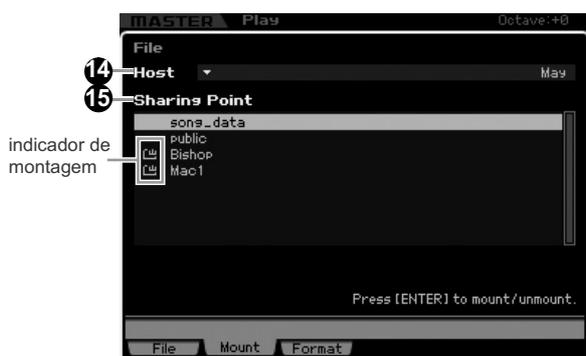
### 3 Pressione a tecla [ENTER] para efetivar as configurações no MOTIF XS.

### 4 Configure o compartilhamento de pasta no seu computador.

No computador, configure o compartilhamento da pasta que você quer acessar pelo MOTIF XS através da rede. Para detalhes, consulte o manual do seu computador.

### 5 Confirme se o MOTIF XS e o computador estão conectados corretamente à rede.

Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida pressione a tecla [F2] para acessar a janela Mount (página 277). Se o MOTIF XS e o computador estiverem conectados corretamente, o nome do computador será mostrado na coluna HOST. Se o nome não for mostrado, pressione a tecla [SF5] Char e então entre com o nome do computador diretamente na coluna Host (**14**). Se o MOTIF XS e o computador estiverem conectados corretamente, o nome que você digitar será reconhecido.



**NOTA:** Confirme o nome do computador no sistema operacional do seu computador. Para detalhes, consulte o manual do seu computador.

### 6 No modo File do MOTIF XS, acesse o computador pela rede de maneira que a pasta compartilhada apareça na tela.

Acesse a janela Mount do modo File. Ao configurar HOST (**1**) para um nome de computador contendo a pasta desejada, aparece na janela “Press [ENTER] to access”. Em seguida, pressione a tecla [ENTER] para que seja solicitada uma senha, como ilustrado a seguir.

Entre com a conta de usuário do seu computador no campo User Name, entre com a senha do computador no campo Password, e em seguida pressione a tecla [ENTER] para estabelecer o acesso entre o MOTIF XS e o computador. As pastas compartilhadas do computador são listadas no campo Sharing Point (**2**).



**NOTA:** Uma vez estabelecido o acesso entre o MOTIF XS e o computador, as pastas compartilhadas são listadas automaticamente na tela simplesmente selecionando o computador na coluna Host. Se você desligar o instrumento, entretanto, ao ligar novamente será necessário refazer as operações para estabelecer o acesso (entrando com a conta de usuário e a senha).

**NOTA:** Para detalhes sobre como confirmar a conta do usuário e a senha do seu computador, consulte o manual do computador.

**NOTA:** Se não tiver sido criada uma senha no computador, não será preciso entrar com senha. O acesso poderá ser estabelecido mesmo sem uma senha.

### 7 Monte as pastas desejadas.

No campo Sharing Point (**2**), você pode montar as pastas compartilhadas movendo o cursor até a pasta desejada, e em seguida pressionando a tecla [ENTER]. Aparece o indicador de montagem à esquerda do nome da pasta montada.

Seguindo as instruções acima, você pode acessar o computador a partir do MOTIF XS através de uma rede local. Para detalhes, veja a página 86.

### Compartilhamento de arquivos para acessar o MOTIF XS pelo computador

Siga as instruções abaixo para poder acessar o MOTIF XS (na verdade, o dispositivo de memória USB conectado ao MOTIF XS) a partir de um computador através da rede. Acesse a janela Network (página 260) no modo Utility.

**NOTA:** Lembre-se de a memória Flash interna do MOTIF XS não pode ser acessada por um computador via rede. Somente os dados salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao MOTIF XS podem ser acessados pelo computador via rede. Se você quiser compartilhar arquivos entre o MOTIF XS e um computador, salve os dados que estão armazenados na memória Flash interna para um dispositivo de memória USB.

### 1 Acesse a janela Network (página 260) e em seguida configure File Server Account (13).

Se a conta não foi configurada, o MOTIF XS pode ser acessado usando a conta designada como “nobody”.

### 2 Configure a senha.

Pressione a tecla [SF5] Password para acessar a janela de senha. Para instruções sobre isto, veja página 262.

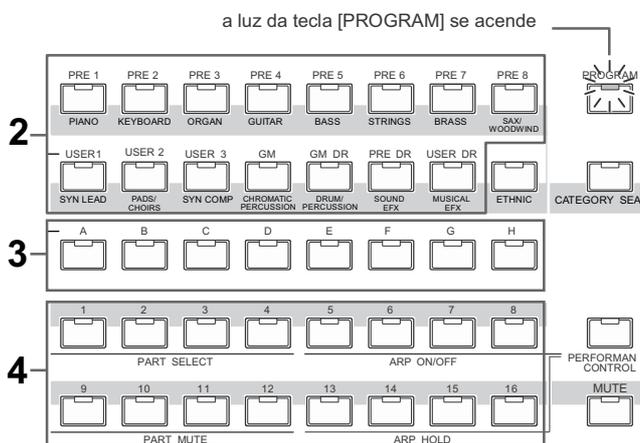
### 3 Configure o parâmetro File Server (4) para “on”.

## Tocando o Teclado no Modo Voice Play

O modo Voice é usado para selecionar, tocar e editar um determinado Voice. O modo Voice Play é o 'portal' principal pelo qual você entra no modo Voice, e é aqui que você seleciona e toca um Voice. Algumas das configurações de Voice também podem ser editadas neste modo. Para acessar a janela Voice Play e entrar no modo Voice, simplesmente pressione a tecla [VOICE].

### Selecionando um Voice

Este sintetizador possui 128 Voices em cada um dos 15 bancos: Preset 1 – 8, User 1 – 3, GM, Preset Drum, User Drum e GM Drum. O banco consiste de oito grupos (A a H), cada qual com 16 Voices. Para selecionar o Voice desejado, selecione o banco, o grupo, e depois o número.



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

A luz da tecla [PROGRAM] se acende, indicando que você pode selecionar o Voice desejado indicando o banco/grupo/número.

#### 2 Selecione um banco de Voice.

Pressione uma das teclas Bank listadas abaixo para selecionar um banco. Ao selecionar um banco aparece a janela Voice Select.

Teclas	Bancos
[PRE 1] – [PRE 8]	Bancos pré-programados 1a 8
[USER 1] – [USER 3]	Bancos do usuário 1a 3
[GM]	Banco GM
[GM DR]	Banco de bateria GM
[PRE DR]	Banco de bateria pré-progr.
[USER DR]	Banco de bateria do usuário

#### 3 Selecione um grupo.

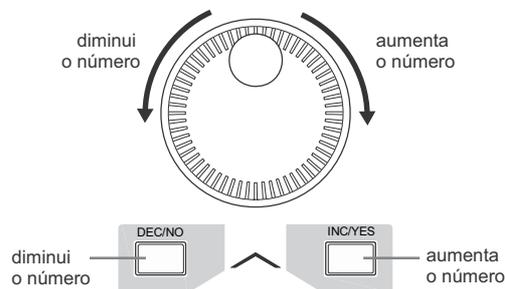
Pressione uma das teclas [A] a [H] para selecionar um grupo. Se você selecionou um banco de bateria (Drum Bank) no passo anterior, pressione uma das teclas [A] a [D] para selecionar um grupo. Aparece na tela a lista com

os 16 Voices do grupo selecionado. Observe que o banco de bateria GM (GM Drum Bank) contém somente um Voice de bateria, indicando que você não pode selecionar um grupo.

#### 4 Selecione um Voice.

Pressione uma das teclas [1] a [16] para selecionar um Voice. Desta maneira (passos 2 a 4), você pode chamar o Voice desejado.

**NOTA:** Ao selecionar o Voice dentro do mesmo banco ou grupo, não é necessário selecionar o banco ou o grupo novamente. Você pode usar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial para selecionar o número do Voice. Esta operação permite que você selecione Voices de grupos e bancos anteriores e posteriores.



### Selecione um Voice usando a função Category Search

O MOTIF XS possui a função Category Search que lhe dá acesso rápido ao som que você quer, independentemente da localização nos bancos. Para instruções sobre como usar a função de Category Search, consulte o "Guia Rápido", na página 24.

### Grupando seus Voices preferidos — Favorite Category

A função Category Search também possui a categoria de favoritos (Favorite Category) que permite a você juntar seus Voices preferidos para facilitar a seleção. Isto é mais uma utilidade que o MOTIF XS lhe dá para selecionar os Voices que você deseja dentre a enorme quantidade disponível.

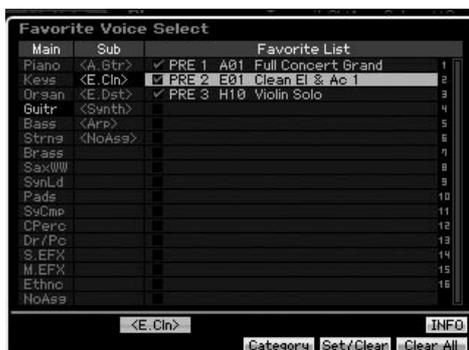
## Registrando seus Voices preferidos na categoria Favorite

- 1 Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play.
- 2 Acesse a janela Category Search.  
Pressione a tecla [CATEGORY SEARCH] de maneira que a sua luz se acenda e apareça a janela Category Search.
- 3 Selecione seu Voice preferido.  
Procure o Voice seguindo as instruções da página 24.
- 4 Registre o Voice na categoria Favorite.  
Pressione a tecla [F5] para registrar o Voice e ligar a chave Favorite. Aparece uma marcação na caixa à esquerda do nome do Voice, indicando que o Voice foi incluído na categoria Favorite (pressionando novamente [F5] desmarca essa caixa, retirando o Voice selecionado da categoria Favorite). Para desfazer todos os registros anteriores de Voices da categoria Favorite — útil para quando você quer uma categoria Favorite a partir do zero — pressione a tecla [F6].



## Selecionando um Voice da categoria Favorite

- 1 Acesse a janela Favorite Select.  
Na janela Category Search, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Favorite Select.  
A janela Favorite Select mostra todos os Voices que estão registrados na categoria Favorite.



## 2 Selecione um Voice.

Selecione o Voice desejado usando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o dial para mover o cursor para cima ou para baixo na lista de Voices.

**NOTA:** A ordem dos Voices na categoria Favorite não pode ser alterada. Se você quiser criar uma ordem personalizada dos Voices para seleção rápida durante enquanto toca ao vivo, armazene os Voices em um dos bancos do usuário (User).

## Usando botões e controles deslizantes

Um dos mais poderosos recursos de performance do MOTIF XS é o seu imenso conjunto de controles em tempo real — especialmente os botões e controles deslizantes. Eles permitem a você ajustar uma variedade de parâmetros do Voice atual, tais como profundidade do efeito, características de ataque e liberação, tonalidade e outros. Estes controles em tempo real podem ser usados para alterar o som à medida que você toca ou para editar rapidamente e personalizar um Voice. Podem ser endereçadas três funções a cada botão, alternadas pela tecla [SELECTED PART CONTROL]. A cada vez que a tecla é pressionada, a luz se acende alternadamente na ordem descendente, TONE1 → TONE2 → ARP FX. Para detalhes, veja a página 26 no Guia Rápido.

**NOTA:** Se o indicador [E] (Edit) aparecer no canto direito superior da tela, o Voice atual pode ser armazenado (página 97) como um novo Voice do usuário (User Voice).

**NOTA:** Mantendo pressionada a tecla [SELECTED PART CONTROL] por alguns segundos faz alternar a luz acesa do atual até o TONE 1.

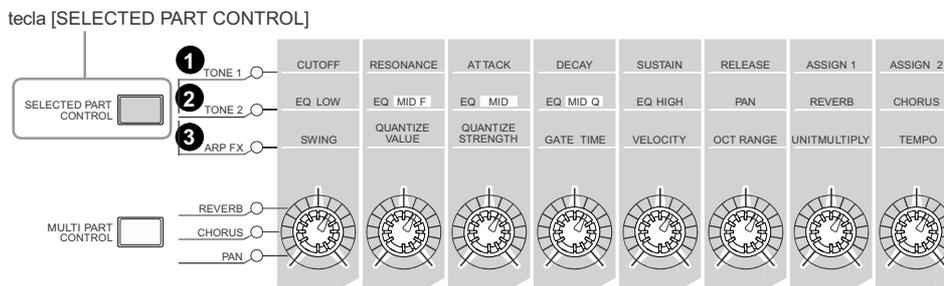
**NOTA:** Um ponto vermelho no gráfico do botão ou do controle deslizante indica o valor atual que está ajustado. O movimento do botão ou controle deslizante não terá qualquer efeito no som até que este ponto seja atingido. Depois que você move o botão ou o controle deslizante além deste ponto, o ponto vermelho desaparece o movimento no botão ou controle deslizante passa a afetar o som.

**NOTA:** Você pode confirmar as funções endereçadas aos oito botões rotativos na janela Voice Play, acessada pela tecla [F1]. Quando estiver sendo mostrada outra janela que não seja Voice, você pode confirmar as funções do botão pressionando a tecla [SELECTED PART CONTROL], que acessa a janela Control Function.

ponto vermelho (valor atual)



## Funções dos botões rotativos



<b>1 Quando a luz TONE 1 está acesa:</b>		Girando os botões 1 e 2 altera os parâmetros do filtro na janela EG/EQ. Girando os botões 3 a 6 Altera os parâmetros de Amplitude EG.
Botão 1	CUTOFF	Aumenta ou diminui a freqüência de corte do filtro (pág. 94) para ajustar a tonalidade.
Botão 2	RESONANCE	Aumenta ou diminui a ressonância (pág. 94) para enfatizar o nível do sinal na região da freqüência de corte. Enfatizando os harmônicos nesta área pode produzir uma sonoridade “cortante”, fazendo o som ficar mais brilhante e mais áspero.
Botão 3	ATTACK	Aumenta ou diminui o tempo de ataque do EG (pág. 94) do Voice atual. Quanto menor o valor, mais rápido é o ataque.
Botão 4	DECAY	Aumenta ou diminui o tempo de decaimento do EG (pág. 94) do Voice, determinando a rapidez com que o volume cai do máximo do ataque até a sustentação. Quanto menor o valor, mais rápido é o decaimento.
Botão 5	SUSTAIN	Aumenta ou diminui o nível de sustentação do EG (pág. 94) no qual o volume permanece enquanto a tecla está sendo pressionada, depois do ataque e do decaimento iniciais. Gire o botão no sentido anti-horário para fazer o som cortar mais abruptamente depois do decaimento.
Botão 6	RELEASE	Aumenta ou diminui o tempo de liberação do EG (pág. 94) do som para determinar a rapidez com que o volume cai da sustentação até zero, ao soltar a tecla. Quanto menor o valor, mais rápido é a liberação.
Botão 7	ASSIGN 1	Várias funções podem ser endereçadas a estes botões. Você pode confirmar as funções que estão endereçadas a eles na janela Voice Play (pág. 91). A janela Controller Set (pág. 104) no modo Voice Common Edit permite a você endereçar as funções a estes botões.
Botão 8	ASSIGN 2	
<b>2 Quando a luz TONE 2 está acesa:</b>		Girando os botões 1 a 5 altera os parâmetros de EQ na janela EG/EQ (pág. 94). Girando os botões 6 a 8 altera os parâmetros na janela Play Mode (pág. 98) e na janela Effect Connect (pág. 107) do modo Voice Common Edit.
Botão 1	EQ LOW	Aumenta ou diminui o ganho na banda de baixas do EQ (pág. 95) para alterar o som.
Botão 2	EQ MID F (EQ Middle Frequency)	Aumenta ou diminui a freqüência de médias do EQ (pág. 95) em torno da qual a banda é ajustada pelo botão 3 (EQ MID)
Botão 3	EQ MID (EQ Middle Gain)	Aumenta ou diminui o ganho da banda de médias do EQ (pág. 95) para alterar o Voice atual.
Botão 4	EQ MID Q (EQ Middle Q)	Aumenta ou diminui o Q da banda de médias do EQ (pág. 95) para alterar a largura da banda da qual você pode ajustar o ganho com o botão 3 (ganho das médias). Girando o botão 4 no sentido horário aumenta o valor do Q para reduzir a largura da banda. Girando o botão 4 no sentido anti-horário diminui o valor do Q para aumentar a largura da banda.
Botão 5	EQ HIGH (EQ High Gain)	Aumenta ou diminui o ganho da banda de altas do EQ (pág. 95) para alterar o Voice atual.
Botão 6	PAN	Ajusta a posição do Voice atual no estéreo (pan) (página 99).
Botão 7	REVERB	Ajusta o nível de mandada de Reverb (página 108).
Botão 8	CHORUS	Ajusta o nível de mandada de Chorus (página 108).
<b>3 Quando a luz ARP FX está acesa:</b>		Girando os botões altera os parâmetros relativos ao arpejo no modo Voice Common Edit. Esta operação está disponível quando a função do arpejo está ligada.
Botão 1	SWING	Ajusta o swing (“levada”) da execução de arpejo (página 103). Girando no sentido horário aumenta o swing enquanto girando no sentido anti-horário diminui.
Botão 2	QUANTIZE VALUE	Ajusta o valor de quantização (página 102), ou a figura de nota, para a qual as notas do arpejo serão alinhadas. Girando no sentido horário aumenta a duração do tipo de nota configurado como valor de quantização, enquanto girando no sentido anti-horário ela diminui.
Botão 3	QUANTIZE STRENGTH	Ajusta a força da quantização (página 103) que atrai os eventos de notas do arpejo para os tempos de quantização mais próximos. Girando no sentido horário puxa as notas para o tempo de quantização.
Botão 4	GATE TIME	Ajusta a duração das notas (página 103) do arpejo. Girando no sentido horário estende a duração das notas produzindo uma execução em legato, enquanto girando no sentido anti-horário encurta as notas.
Botão 5	VELOCITY	Ajusta a taxa de intensidade (página 103) das notas do arpejo.
Botão 6	OCT RANGE (Octave Range)	Ajusta a faixa de oitava (página 103) para a execução do arpejo.
Botão 7	UNITMULTIPLY	Ajusta o multiplicador (página 102) da execução do arpejo para expandir / reduzir o tempo de execução do arpejo baseado no andamento.
Botão 8	TEMPO	Ajusta o andamento para a execução de arpejo.

**NOTA:** Controlando o botão adiciona o valor do parâmetro ao atual do Voice. Da mesma forma, se o parâmetro já tiver sido ajustado para seu valor máximo ou mínimo, seu valor não será alterado mesmo que você mexa no botão.

## Funções dos controles deslizantes

Os oito controles deslizantes permitem a você ajustar o volume de oito elementos (página 56) que compõem o Voice normal. Cada um dos controles deslizantes 1 a 8 corresponde a cada um dos elementos 1 a 8. É uma boa idéia verificar quais são os elementos usados pelo Voice atual a partir da informação na tela (página 93) antes de usar os controles deslizantes. Lembre-se de que quando é selecionado um Voice de bateria, um só controle deslizante pode afetar o volume de todos os sons/teclas simultaneamente.

## O indicador [E]

Alterando o valor de um parâmetro no modo Voice Play ou no modo Edit, aparece o indicador [E] (Edit) no canto superior direito da tela. Isto dá uma confirmação rápida de que o Voice atual foi modificado mas ainda não foi armazenado. Para armazenar o estado atual da edição, siga as instruções da página 97.



## Configuração do canal de transmissão de MIDI do teclado

Você pode configurar o canal de transmissão de MIDI através do qual são enviados os dados do teclado/controles (para um seqüenciador externo, módulo, etc.).

- 1 Pressione a tecla [TRACK] de maneira que a sua luz se acenda.
- 2 Pressione uma das teclas numéricas [1] – [16] para determinar o canal de transmissão de MIDI.
- 3 Depois de configurar, pressione a tecla [PROGRAM] para retornar ao estado original.

**NOTA:** Este parâmetro é o mesmo que Keyboard Transmit Channel (página 268) na janela MIDI do modo Utility. Configurando aqui automaticamente altera a configuração daquele parâmetro.

## Configuração de oitava do teclado

Algumas vezes ao tocar um Voice, você pode querer tocar em uma região mais grave ou mais aguda. Por exemplo, você pode querer abaixar a afinação para conseguir notas mais graves, ou deslocar para cima para conseguir notas mais agudas para os solos. Os controles Octave Up/Down permitem a você fazer isto rápida e facilmente. A cada vez que você pressiona a tecla OCTAVE [UP] no painel, a afinação geral do Voice sobe uma oitava. Da mesma maneira, cada vez que você pressiona a tecla OCTAVE [DOWN] a afinação desce uma oitava. A faixa vai de -3 a +3, com o 0 sendo a afinação padrão. A configuração atual de oitava é mostrada no canto superior direito da tela. Você pode restaurar instantaneamente a afinação padrão (0) pressionando simultaneamente as teclas OCTAVE [UP] e OCTAVE [DOWN] (as duas luzes apagam). O estado da luz da tecla OCTAVE [DOWN]/[UP] permite a você reconhecer de relance a configuração atual de oitava. Quando ajustado para uma oitava abaixo ou acima, a luz correspondente se acende. Quando configurado para duas oitavas acima ou abaixo, a luz correspondente pisca devagar. Quando configurado para três oitavas acima ou abaixo, a luz correspondente pisca rápido.

**NOTA:** Este parâmetro é o mesmo de Octave (página 260) na janela Play do modo Utility. Configurando aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro.

**NOTA:** Se você quiser deslocar em semitons para cima ou para baixo as notas no teclado, edite o parâmetro Transpose (página 260) na janela Play do modo Utility.

## Usando a função de arpejo

A função de arpejo permite a você acionar padrões de ritmo, riffs e frases usando o Voice atual simplesmente tocando as notas no teclado. Para instruções sobre como usar o arpejo, consulte o Guia Rápido na página 24.

## A janela Voice Play

A janela Voice Play é a primeira a ser acessada ao pressionar a tecla [VOICE] e entrar no modo Voice.



### 1 Voice Bank

Indica o banco do Voice atual. O banco de Voice (Voice Bank) é a memória que contém Voices normais e de bateria (Drum Voices). Há 15 bancos de Voices, como descrito abaixo.

PRE1 – 8 (Preset Bank 1 – 8)

Cada um desses bancos inclui 128 Voices pré-programados.

USR1 – 3 (User Bank 1 – 3)

Estes bancos podem ser usados para armazenar os Voices que você criar e editar. Cada um destes bancos possui 128 Voices.

GM

Este banco contém 128 Voices que correspondem à ordem especificada pelo padrão General MIDI (GM).

GMDR (GM Drum Bank)

Este banco contém um único Voice de bateria (Drum Voice), no qual o endereçamento dos instrumentos de percussão obedece ao padrão General MIDI (GM).

PDR (Preset Drum Bank)

Este banco inclui 64 Voices de bateria diferentes (Drum Voices).

UDR (User Drum Bank)

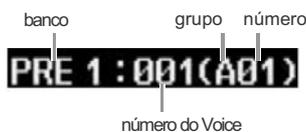
Este banco pode ser usado para armazenar os Voices de bateria (Drum Voices) que você criar e editar.

#### Voices GM

GM (General MIDI) é um padrão universal para organização de programas de timbres e funções de MIDI nos sintetizadores e módulos de som. Ele foi idealizado para garantir que os dados de qualquer música criada com um determinado instrumento GM possa soar virtualmente igual em qualquer outro instrumento GM — não importando o fabricante ou modelo. O banco de Voices GM deste sintetizador foi projetado para executar corretamente dados de música GM. Entretanto, lembre-se de que o som pode não ser exatamente o mesmo executado pelo instrumento original.

### 2 Número do Voice (grupo/número)

Cada Voice dentro de um banco é endereçado a um número de Voice de 001 a 128.



Os números de Voice 001 a 128 são convertidos para o formato (mostrado entre parênteses) relativo aos bancos A a H e números 1 a 16 (para cada banco). Este formato está relacionado às teclas Group [A] – [H] e às teclas numéricas [1] – [16]. Os números dos Voices e o grupos/números correspondentes estão listados abaixo.

Grupo/Número	Nº do Voice
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

### 3 Categoria (Main Category 1/Main Category 2)

Indica a categoria principal (Main Category) do Voice selecionado. A “categoria” é uma palavra-chave que indica as características do instrumento ou o tipo de som. Um Voice pré-programado (Preset) está registrado em duas categorias principais. As configurações da categoria podem ser editadas na janela General (pág. 98) de Voice Common Edit. Para detalhes, consulte a explicação da janela General.

### 4 Nome do Voice

Indica o nome do Voice atual.

### 5 Transmit CH (MIDI Transmit Channel)

Indica o canal de MIDI pelo qual são transmitidos os dados do teclado/ controles (para um seqüenciador externo, gerador de sons, etc.). Para informações sobre como configurar este valor, veja página 91.

### 6 Octave

Indica o ajuste de Keyboard Octave feita pelas teclas OCTAVE. Mostra o quanto acima ou abaixo está a afinação de cada tecla comparada à afinação normal.

### 7 Função do controle

Indica o estado dos botões e controles deslizantes do painel. É o mesmo da janela Control Function (página 89).

### 8 Endereçamento

Indica as funções endereçadas aos respectivos botões, teclas ASSIGNABLE FUNCTION, e outros controles. O endereçamento de funções pode ser feito na janela Control Assign (página 147) do modo Performance Common Edit e na janela Controller Set (página 104) do modo Voice Common Edit.

MW (Modulation Wheel)

Indica a função endereçada à roda de Modulation.

RB (Ribbon Controller)

Indica a função endereçada ao Ribbon Controller.

AF1, AF2 (Assignable Function 1, 2)

Indica as funções endereçadas às duas teclas ASSIGNABLE FUNCTION.

AS1, AS2 (Assign 1, 2)

Indica as funções que são endereçadas aos respectivos botões rotativos (designados como “ASSIGN 1” e “ASSIGN 2”) quando a luz TONE1 está acesa.

### 9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpejo 1 – 5)

Os tipos de arpejo são endereçados às teclas com o ícone de colcheia na ficha da janela. Você pode selecioná-las pressionando estas teclas a qualquer momento durante a sua execução ao teclado. O endereçamento dos tipos de arpejo às teclas pode ser feito na janela Arpeggio (pág. 95).

### 10 [SF6] INFO (informações)

Pressionando esta tecla acessa a página de informações do Voice atual. Para detalhes, consulte o item “Informações do Voice”, a seguir.

**11 [F1] Play (Voice Play)**

Pressionando esta tecla retorna da janela anterior para a janela Voice Play.

**12 [F2] Porta (Portamento)**

Pressionando esta tecla acessa a janela Portamento (página 93).

**13 [F3] EG/EQ (Envelope Generator/Equalizer)**

Pressionando esta tecla acessa a janela que contém as configurações básicas do EG, filtro e EQ (página 94).

**14 [F4] Arpeggio**

Pressionando esta tecla acessa a janela Arpeggio (página 95).

**15 [F6] Effect**

Pressionando esta tecla acessa a janela Effect Connect (página 107) do modo Voice Common Edit.

## Informações do Voice — [SF6] INFO

Esta janela mostra as informações do Voice atual. As configurações não podem ser alteradas aqui.

**1 Bank**

Indica o banco do Voice selecionado. Os valores em parênteses indicam o Bank Select MSB e LSB que podem ser usados para selecionar o Voice atual via MIDI.

**2 Program (número do Voice)**

Para cada Voice dentro de um banco, é designado um número de 001 a 128. Os valores entre parênteses indicam grupo e o número.

**3 Main Category 1  
Main Category 2**

Indicam as categorias principais 1 e 2 do Voice atual.

**4 Name**

Indica o nome do Voice atual.

**5 Voice Type**

Indica se o Voice atual é do tipo normal ou de bateria (Drum Voice).

**6 Mono/Poly**

Indica se o Voice atual está configurado para Mono (só pode ser tocada uma nota de cada vez) ou Poly (podem ser tocadas várias notas ao mesmo tempo).

**7 Element Switch**

Indica o estado (ativo/inativo) dos oito elementos que compõem o Voice atual. Os elementos que estão ativos são mostrados pelos seus respectivos números. Um asterisco "\*" indica que o elemento está silenciado (muted) ainda que o parâmetro Element Switch esteja ligado.

Um hífen "-" indica que o parâmetro Element Switch está desligado.

**8 Portamento**

Indica o estado do parâmetro Portamento Switch (página 93) do Voice atual.

**9 Pitch Bend Range**

Indica a configuração Upper/Lower do parâmetro Pitch Bend Range (página 99) do Voice atual.

**10 Effects**

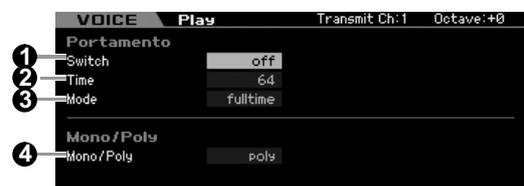
Indica as configurações dos efeitos (Insertion A, Insertion B, Reverb e Chorus) do Voice atual.

**NOTA:** Os parâmetros 6, 7 e 8 não estão disponíveis quando está selecionado um Voice de bateria (Drum Voice).

## Config. do Portamento — [F2] Porta

Nesta janela você pode selecionar execução monofônica ou polifônica e configurar os parâmetros do Portamento. O Portamento é usado para criar uma transição suave de altura entre a primeira nota tocada e a seguinte. O valor ajustado aqui é aplicado aos parâmetros de mesmo nome na janela Play Mode (página 91) do modo Voice Common Edit.

**NOTA:** Esta janela não está disponível quando está selecionado um Voice de bateria (Drum Voice).

**1 Portamento Switch****2 Portamento Time****3 Portamento Mode****4 Mono/Poly Mode**

Estes parâmetros são os mesmos da janela Play Mode (página 98) de Voice Common Edit.

## Aplicando Portamento ao Voice

Siga as instruções abaixo para aplicar Portamento ao Voice atual que você toca pelo teclado.

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

Selecione um Voice onde o Portamento deve ser aplicado. O Portamento é eficiente especialmente em Voices que sustentam ou continuam a soar enquanto a tecla está pressionada.

### 2 Pressione a tecla [F2] para acessar a janela Portamento.

### 3 Configure Portamento Switch para “on”.

### 4 Ajuste o tempo de Portamento.

Para obter os melhores resultados, ajuste para um valor relativamente alto.

### 5 Toque duas teclas diferentes alternadamente para confirmar o Portamento.

Uma boa idéia é pressionar uma determinada nota e depois pressionar uma tecla uma oitava acima ou abaixo da nota para confirmar como o Portamento está sendo aplicado.

## Alterando a tonalidade — [F3] EG/EQ

Você pode alterar a tonalidade ou coloração do timbre editando as configurações de EG/EQ de todos os elementos que compõem o Voice. Os ajustes de EG efetuados aqui são aplicados aos parâmetros de mesmo nome na janela Amplitude EG (página 123) e na janela Filter EG (página 119) de todos os elementos na forma de um ajuste de compensação (offset). Ou seja, o valor editado aqui adiciona ou subtrai daquele valor. Por outro lado, se o parâmetro já estava no máximo ou no mínimo, seu valor não poderá mudar mesmo que você ajuste o parâmetro para um valor alto ou baixo nesta janela. Observe que as configurações de EQ aqui são aplicadas diretamente ao Voice.



## 1 AEG (Amplitude EG)

Usando o AEG, você pode controlar a transição em volume desde o momento em que o som inicia até o momento em que o som termina.

### Attack (Attack Time)

Determina a velocidade do ataque do instante em que a tecla é pressionada até quando é atingido o máximo nível inicial do EG.

### Decay (Decay Time)

Determina a velocidade de decaimento do volume desde o nível máximo do ataque até o nível de sustentação.

### Sustain (Sustain Level)

Determina o nível de sustentação em que o volume permanece enquanto a nota está sendo pressionada, depois do ataque e do decaimento inicial. Quanto menor o valor, mais abrupto é o som.

### Release (Release Time)

Determina a velocidade com que o volume cai desde o nível de sustentação até zero ao soltar a tecla.

**Valores:** -64 – +0 – +63

**NOTA:** Quando está selecionado um Voice de bateria (Drum Voice), Sustain Level e Release Time não estão disponíveis. Aparece “---” em cada coluna correspondente e estes parâmetros não podem ser editados.

## 2 FEG (Filter EG)

Usando o FEG, você pode controlar a transição tonal (frequência de corte) desde o momento em que o som inicia até o momento em que o som termina. A transição tonal efetiva é diferente dependendo do tipo de filtro (página 117) do elemento do Voice.

### Attack (Attack Time)

Determina a velocidade de variação do filtro desde o momento em que a nota é tocada até ser atingido o valor máximo inicial da frequência de corte.

### Decay (Decay Time)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível máximo do ataque até o nível de sustentação.

### Release (Release Time)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de sustentação até zero quando a nota é solta.

### Depth

Determina a faixa de atuação do Filter EG sobre a frequência de corte. O ajuste 0 significa nenhuma alteração na frequência de corte. Quanto mais afastado do 0 for o valor, maior é a variação da frequência de corte. Para valores negativos, a alteração da frequência de corte é invertida.

**Valores:** -64 – +0 – +63

## 3 Filter

Esta unidade modifica a coloração do som cortando determinadas faixas de frequências do som. A alteração é diferente dependendo do tipo de filtro do elemento do Voice. O filtro passa-baixas (Low Pass Filter) corta os sinais acima da frequência de corte, enquanto que o passa-altas (High Pass Filter) corta os sinais abaixo da frequência de corte.

### Cutoff

Determina a frequência de corte do filtro, quando está selecionado o filtro passa-baixas (Low Pass Filter), por exemplo, quanto maior o valor mais brilhante será o som.

**Reso (Resonance)**

Determina a ênfase dada à frequência de corte. Valores mais altos produzem efeito mais pronunciado.

**Valores:** -64 – +0 – +63

**4 EQ**

Este é um EQ paramétrico de três bandas (High, Mid e Low). Você pode atenuar ou enfatizar o nível de cada banda de frequências (High, Mid, Low) para alterar o som do Voice. Na banda Mid band, você também pode configurar o Q (largura de banda).

**Frequency**

Determina a frequência central de cada banda. Ajuste o valor para a frequência em torno da qual deseja atenuar ou enfatizar.

**Valores:**

Low: 50.1Hz – 2.00kHz

Mid: 139.7Hz – 10.1kHz

High: 503.8Hz – 14.0kHz

**Gain**

Determina o ganho de nível na frequência (ajustada acima), ou seja, o quanto a banda selecionada será atenuada ou enfatizada. Quanto maior o valor, maior o ganho. Quanto menor o valor, menor o ganho.

**Valores:** -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

**Q (Bandwidth)**

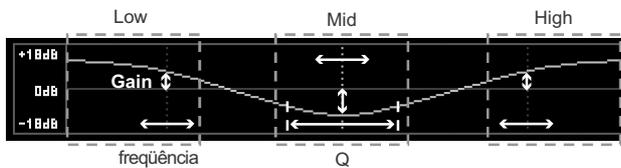
Determina o Q (largura) da banda Mid. Quanto maior o valor, menor é a largura da banda. Quanto menor o valor, maior é a largura da banda.

**Valores:** 0.7 – 10.3

**NOTA:** O ajuste do Q só está disponível na banda Mid, que é do tipo Peaking. O filtro Peaking (tem este nome por causa do formato de "pico") permite a você atenuar / enfatizar determinada frequência e possibilita controlar a largura da banda. Por outro lado, o formato do filtro das bandas High e Low é do tipo Shelving, que permite a você atenuar / enfatizar o sinal nas frequências acima ou abaixo da frequência especificada.

**5 Gráfico de EQ**

Mostra graficamente os ajustes do EQ. O eixo vertical indica o ganho, e o eixo horizontal indica a frequência.

**Config. de arpejo — [F4] Arpeggio**

Esta janela determina as configurações básicas do arpejo. Lembre-se de que os parâmetros de Bank (6) – Type (9) possuem cinco ajustes que podem ser editados em cada uma das janelas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. O valor ajustado aqui é aplicado aos parâmetros de mesmos nomes na janela Arpeggio Main (página 101) do modo Voice Common Edit.



nome do tipo de arpejo

- 1 Switch
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit
- 5 Teclas [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpejos 1 a 5)
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

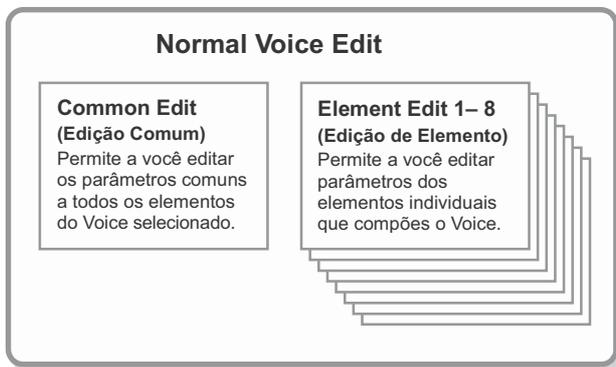
Estes são os mesmos parâmetros da janela Arpeggio Main (página 101) de Voice Common Edit.

# Editando um Voice Normal

“Editar” refere-se ao processo de criar um Voice alterando-se os seus parâmetros. Isto pode ser feito no Voice Edit, um sub-modo do modo Voice. Para entrar no modo Voice Edit, pressione a tecla [VOICE] para acessar o modo Voice, e em seguida pressione a tecla [EDIT].

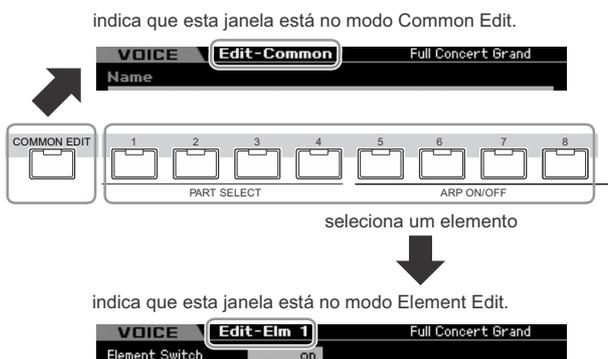
## Edição Comum e Edição de Elemento

Um Voice normal, que contém sons de instrumentos musicais afinados e que podem ser tocados ao longo da extensão do teclado, pode conter até oito elementos. Existem dois tipos de janelas Normal Voice Edit: as janelas de Common Edit editam configurações comuns a todos os elementos, e as janelas Element Edit editam elementos individuais.



## Editando Voices normais

- 1 Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play.**  
Selecione um Voice normal para editar.
- 2 Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Voice Edit.**
- 3 Acesse a janela de edição desejada: Common Edit ou Element Edit.**  
Para acessar a janela Common Edit, pressione a tecla [COMMON EDIT]. Para acessar a janela Element Edit, pressione uma das teclas numéricas [1] a [8] para selecionar o elemento a ser editado.



## 4 Acesse a janela desejada.

Para encontrar a janela desejada, observe o menu de itens nas fichas correspondentes às teclas [F1] a [F6] e [SF1] a [SF5] na parte inferior da tela.



fichas de menus correspondentes às teclas [F1] – [F6]

fichas de menus correspondentes às teclas [SF1] – [SF6]

**NOTA:** Pressionando a tecla [SF6] você pode usar várias funções como as janelas de informações, de entrada de caracteres (página 82), funções das teclas numéricas (página 81), e seleção de listas (página 82). A função chamada pela tecla [SF6] é diferente dependendo do parâmetro selecionado onde o cursor está localizado.

## 5 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

## 6 Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.

## 7 Repita os passos 3 a 6 conforme desejar.

## 8 Entre com um nome para o Voice editado.

Use a janela Name (página 98) do modo Voice Common Edit.

## 9 Armazene o Voice editado.

Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Store (página 97) e então armazene o Voice editado.

### ⚠ CUIDADO

O Voice editado será perdido se você selecionar outro Voice ou desligar o instrumento. Certifique-se de que armazenou o Voice na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outro Voice ou de desligar o instrumento.

**NOTA:** Se quiser, salve a edição e armazene os Voices em um dispositivo de memória USB conectado ao conector USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS. Lembre-se de que os dados do Voice editado ficam salvos na memória interna do usuário (Flash ROM) e é preservado mesmo ao desligar o instrumento. Portanto, não é necessário salvar os dados em um dispositivo externo; entretanto, nós recomendamos que você salve todos os dados importantes em dispositivos externos. Consulte a página 278 para detalhes.

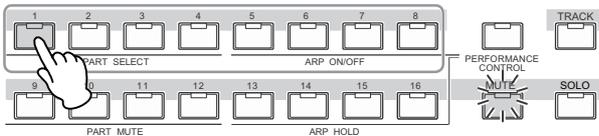
## Funções convenientes para a edição de Voices

### Ligando/desligando um elemento

Se você pressionar a tecla [MUTE] de maneira que a sua luz se acenda, você poderá ligar/desligar o estado dos oito elementos pressionando as teclas numéricas [1] a [8]. Pressionando as teclas [1] – [8] permite ligar e desligar o respectivo elemento.

A luz de um elemento não usado não se acende ao acessar o Voice Edit, e não pode ser ligada.

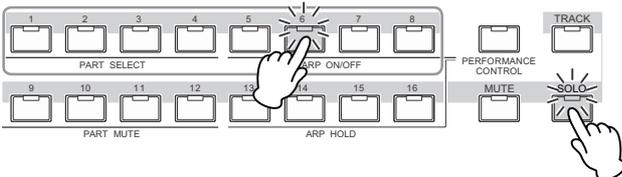
pressionando esta tecla liga/desliga o elemento.



### Solando o elemento a ser editado

Se você pressionar a tecla [SOLO] de maneira que a sua luz acenda, poderá selecionar o elemento que está em solo dentre os oito elementos pressionando uma das teclas numéricas [1] a [8]. Colocando um elemento em solo permite a você ouvi-lo mais claramente e facilita a sua edição. Certifique-se também de cancelar o solo, para que você possa ouvir como sua edição soa no contexto. Pressionando as teclas [1] a [8] alternadamente liga/desliga o elemento correspondente.

solando um elemento para ser editado



### O indicador [E]

O indicador [E] (Edit) aparece no modo Voice Edit e também no modo Voice Play. Para detalhes, veja página 97.

### Função Compare

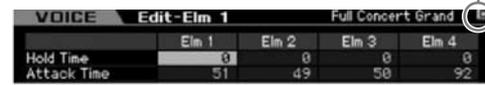
A função Compare permite a você alternar entre o Voice editado e o original, permitindo a você ouvir como as suas edições afetam o som.

#### 1 Pressione a tecla [EDIT] para acessar a janela Compare.

No modo Voice Edit (luz [EDIT] acesa), pressione a tecla [EDIT] de maneira que sua luz pisque. O indicador [E] no canto direito superior da tela mudará para o indicador [C] e as configurações anteriores do Voice (antes da edição) serão temporariamente restauradas para comparação.

Quando o indicador [E] é mostrado no modo Voice Play, pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Voice Edit e em seguida pressione a tecla [EDIT] outra vez para acessar a janela Compare.

indicador Compare (som antes da edição)



#### 2 Pressione a tecla [EDIT] outra vez para retornar ao estado original.

Quando o indicador [C] é mostrado no canto superior direito da tela, pressione a tecla [EDIT] (a luz acende continuamente, e o indicador [C] muda de novo para o indicador [E]).

Compare o som editado com o não editado (original), repetindo os passos 1 e 2.

**NOTA:** Enquanto Compare está ativada, você não pode editar o Voice.

### Armazenando o Voice que foi criado

#### 1 Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Voice Store.



#### 2 Indique o destino para armazenar o Voice.

Selecione o banco do usuário (USER 1 a 3 para Voice normal ou USER DR para Voice de bateria) e o número do Voice de destino usando o dial, e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Você também pode usar as teclas [USER 1] – [USER 3], [USER DR], Group [A] – [H], e as teclas numéricas [1] – [16] para indicar o destino.

#### 3 Pressione a tecla [ENTER] (é solicitada a sua confirmação).

Para cancelar a operação de Store, pressione a tecla [DEC/NO].

#### 4 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de Store.

Depois que o Voice é armazenado, aparece a mensagem “Completed” e a operação retorna à janela Voice Play. Nesta condição, o Voice recém-armazenado é selecionado como mostrado na janela, permitindo a você tocá-lo imediatamente.

#### ⚠ CUIDADO

Quando você executa a operação de Store, os dados existentes na memória de destino são substituídos. Os dados importantes devem sempre ser copiados em um dispositivo de memória USB. Para instruções sobre como salvar, veja página 278.

**NOTA:** Lembre-se de que o destino do armazenamento (operação de “Store”) é a memória interna (Flash ROM), enquanto que o destino de salvar (operação “Save”) é uma memória externa, como um dispositivo de memória USB.

# Parâmetros da Edição Comum

[VOICE] → seleciona Voice Normal → [EDIT] → [COMMON EDIT]

A edição comum (Common Edit) permite a você editar os parâmetros comuns a todos os elementos do Voice normal.

## As marcas de asterisco (\*)

Para os usuários novatos na edição de Voices e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e mais fáceis de se entender estão marcados com um asterisco. Se você é iniciante no processo de edição, tente primeiro esses parâmetros.

## Configurações gerais do Voice — [F1] General

### Dando nome ao Voice — [SF1] Name



#### 1 Name\*

Entre com o nome desejado para o Voice. O nome do Voice pode ter até 20 caracteres.

Você pode acessar a lista de caracteres pressionando a tecla [SF6] CHAR, e em seguida selecionado o caractere desejado na lista. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte "Operação Básica", na página 82.

#### 2 Main Category 1\*

#### 3 Sub Category 1\*

#### 4 Main Category 2\*

#### 5 Sub Category 2\*

Determina as duas categorias principais (Main) e suas sub-categorias às quais o Voice pertence. A "categoria" pode ser usada como palavra-chave representando as características do Voice. Uma configuração apropriada facilita encontrar o Voice desejado dentre uma variedade de Voices. Existem 16 categorias principais que indicam tipos de instrumentos. Existem até cinco sub-categorias para cada categoria principal, indicando tipos mais detalhados de instrumentos.

Valores: Veja a lista abaixo.

Categoria Princ.	Sub-categoria					
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Strings	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

NOTA: Você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionar o Voice desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

## Configurações do modo Play, como Micro Tuning e Mono/Poly — [SF2] Play Mode

Nesta janela, você pode fazer várias configurações, como Mono ou Poly, Pitch, Portamento e Micro Tuning.



#### 1 Volume\*

Determina o nível de saída do Voice. Use este parâmetro para ajustar o equilíbrio entre o Voice atual e os outros Voices.

Valores: 0 – 127

## 2 Pan\*

Determina a posição do som do Voice no campo estéreo. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão PAN do painel frontal.

**Valores:** L63 (todo p/ esquerda) – C (centro) – R63 (todo p/ direita)

**NOTA:** Observe este parâmetro pode ter pouco ou nenhum efeito audível se o Pan de um determinado elemento estiver ajustado todo para a esquerda e o Pan de outro elemento estiver ajustado todo para a direita.

## 3 Note Shift\*

Determina a transposição (em semitons) com que a afinação será aumentada ou diminuída.

**Valores:** -24 – +0 – 24

## 4 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper)\* PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)\*

Determina a faixa máxima do Pitch Bend em semitons. Ajustando o parâmetro Upper para +12 resultará em um aumento máximo de uma oitava quando a roda de Pitch Bend for movida para a frente. Por outro lado, ajustando o Lower em -12 resultará em uma redução máxima de uma oitava quando a roda de Pitch Bend for movida para trás.

**Valores:** -48 semi – +0 semi – +24 semi

## 6 Bank (Micro Tuning Bank)

Determina o banco de micro-afinação.

**Valores:** PRE, USR

PRE (Preset)

Contém os 13 tipos de escalas de micro afinação.

USR (User)

Contém suas próprias escalas de micro afinação criadas na janela Micro Tuning (página 265) do modo Utility.

## 7 Tuning Number

Determina o número da micro afinação. O banco pré-programado (Preset) contém 13 tipos incluindo a mais usada, que é o temperamento igual (equal temperament).

**Valores:**

Preset Bank: 1 – 13 (veja lista a seguir)

User Bank: 1 – 8

## 8 Tuning Root

Configura a nota raiz quando está selecionada “pure major”.

**Valores:** C – B

### O que é micro afinação?

Esta função permite a você modificar a escala do teclado da afinação normal (temperamento igual) para uma dentre várias escalas especiais. Você pode determinar o tipo de escala para cada Voice simplesmente selecionando um número de Tuning. Você também pode usar suas próprias escalas de micro afinação, que você cria através da janela Micro Tuning (página 265) do modo Utility.

## Lista de micro afinação

Micro Tuning No.	Tipo	Micro Tuning Root	Comentários
1	Equal	—	A escala de “compromisso” usada pela maioria da música ocidental nos últimos 200 anos, e disponível na maioria dos teclados eletrônicos. Cada intervalo é exatamente 1/12 de oitava, e qualquer música pode ser tocada em qualquer tom. Entretanto, nenhum dos intervalos está perfeitamente afinado.
2	PureMajor	C – B	Esta afinação foi concebida para que a maioria dos intervalos (especialmente a terça maior e a quinta justa) sejam puros na escala maior. Isto significa que outros intervalos estarão consequentemente desafinados. Você precisa especificar em que tom (C a B) irá tocar.
3	PureMinor	C – B	O mesmo que Pure Major, mas concebida para a escala menor.
4	Werckmeister	C – B	Andreas Werckmeister, contemporâneo de Bach, criou esta afinação para que os instrumentos de teclado pudessem ser tocados em qualquer tom. Cada tom possui uma característica própria
5	Kirnberger	C – B	Johann Philipp Kirnberger, compositor do século XVIII, criou esta escala temperada para permitir execução em qualquer tom.
6	Vallot&Yng	C – B	Francescantonio Vallotti e Thomas Young (em meados do século XVIII) propuseram este ajuste à escala pitagórica, com as seis primeiras quintas abaixadas na mesma quantidade.
7	1/4 Shift	—	Esta é a escala temperada normal, deslocada em 50 centésimos.
8	1/4 tone	—	24 notas igualmente espaçadas por oitava (é preciso tocar 24 notas para atingir uma oitava).
9	1/8 tone	—	48 notas igualmente espaçadas por oitava (é preciso tocar 48 notas para atingir uma oitava).
10	Indian	—	Usualmente observada na música indiana (somente as teclas brancas).
11	Arabic 1	C – B	Usualmente observada na escala árabe.
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

## 9 Mono/Poly\*

Seleciona se é monofônico ou polifônico.

**Valores:** mono, poly

mono

Quando configurado para “mono”, o Voice soa monofonicamente (apenas uma nota é tocada de cada vez). Para muitos sons de instrumentos (tais como contrabaixo e solo de sintetizador), isto permite uma execução em legato mais natural e mais suave do que se este parâmetro estiver em “poly”.

poly

Quando configurado para “poly”, o Voice soa polifonicamente (podem ser tocadas várias notas ou acordes simultaneamente).

## 10 Key Assign Mode

Quando configurado para “single”, é evitada a execução dobrada da mesma nota. Isto é útil quando duas ou mais instâncias da mesma nota são recebidas quase que simultaneamente, ou sem a mensagem correspondente de Note off. Para permitir a reprodução de cada instância da mesma nota configure para “multi”.

**Valores:** single, multi

single

Quando configurado para “single” e são transmitidas duas execuções da mesma nota para o gerador interno de timbres, a primeira nora será cortada e a seguinte soará.

multi

Quando configurado para “single” e são transmitidas duas execuções da mesma nota para o gerador interno de timbres, todas as notas soam simultaneamente.

## 11 Portamento Switch\*

Determina se o Portamento é aplicado ou não ao Voice atual.

**Valores:** on, off

## 12 Portamento Time\*

Determina o tempo de transição da afinação quando o Portamento é aplicado. O efeito do parâmetro é diferente dependendo das configurações de Portamento Time Mode (14). Valores altos resultam em um tempo de transição maior.

## 13 Portamento Mode

Determina como o Portamento é aplicado à sua execução ao teclado.

**Valores:** fingered, fulltime

fingered

O Portamento só é aplicado quando você toca em legato (toca a próxima nota antes de soltar a anterior).

fulltime

O Portamento é aplicado a todas as notas.

## 14 Portamento Time Mode

Determina como a afinação varia no tempo.

**Valores:** rate1, time1, rate2, time2

rate1

A afinação muda na taxa especificada.

time1

A afinação muda no tempo especificado.

rate2

A afinação muda na taxa especificada, dentro de uma oitava.

time2

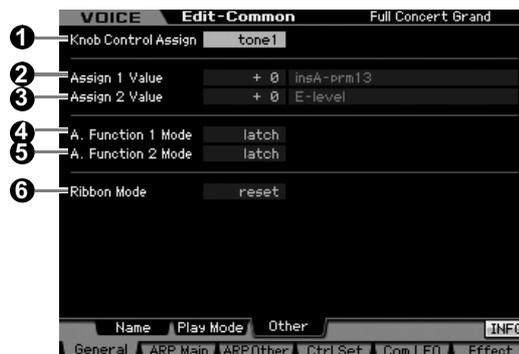
A afinação muda no tempo especificado, dentro de uma oitava

## 15 Portamento Legato Slope

Quando Mono/Poly está configurado para “mono”, a execução em legato pode produzir um ataque pouco natural dependendo da forma-de-onda endereçada ao Voice. Para resolver esse problema você pode usar este parâmetro para ajustar o ataque do Voice. Normalmente, deve ser ajustado para um valor baixo nas formas-de-onda com tempos de ataque curtos, e deve ser alta para formas-de-onda com tempos de ataque longos.

## Outras configurações — [SF3] Other

Nesta janela, você pode configurar as funções dos botões rotativos e a faixa superior/inferior da roda de Pitch Bend.



### 1 Knob Control Assign

Determina qual luz entre TONE 1, TONE 2 e ARP FX é ligada quando se seleciona um Voice. Esta configuração pode ser armazenada para cada Voice.

**Valores:** tone1, tone2, ARP FX

### 2 Assign 1 Value

### 3 Assign 2 Value

Indica o nível dos botões designados como “ASSIGN 1” e “ASSIGN 2” no momento em que o Voice é selecionado com a luz TONE 1 acesa. As funções endereçadas aos botões são indicados à direita dos respectivos valores.

**Valores:** -64 – +0 – +63

**NOTA:** As funções endereçadas aos botões ASSIGN 1/2 podem ser configuradas na janela Controller Set (página 104).

### 4 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)

### 5 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Determina se as funções das teclas ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] são do tipo travada (latch) ou do tipo momentânea. Quando configurado para “latch”, cada vez que se pressiona a tecla alterna-se o estado da luz entre acesa e apagada. Quando configurado para “momentary”, ao pressionar (ou manter pressionada) a tecla faz a luz acender, e ao soltar a tecla faz a luz apagar.

**Valores:** momentary, latch

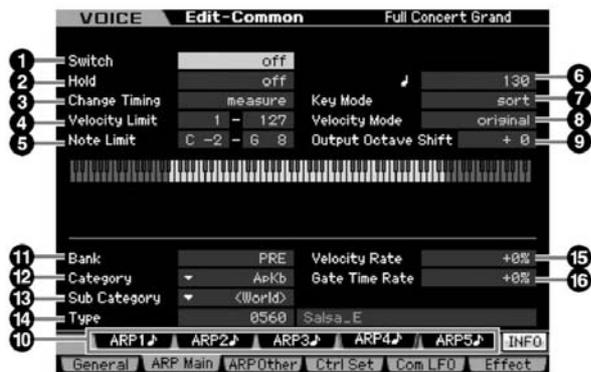
### 6 Ribbon Mode (modo do Ribbon Controller)

Determina como o Ribbon Controller responde ao se retirar o dedo da sua superfície. Quando configurado para “reset”, ao se retirar o dedo do Ribbon Controller o parâmetro retorna automaticamente ao valor central. Quando configurado para “hold”, ao retirar o dedo do Ribbon Controller o parâmetro permanece no valor do último contato.

**Valores:** hold, reset

## Configurações de arpejo — [F2] ARP Main (config. principais)

Esta janela determina as configurações básicas do arpejo. Lembre-se de que os parâmetros Bank (11) a Gate Time Rate Offset (16) possuem cinco configurações que podem ser editadas em cada uma das janelas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Para detalhes sobre arpejo, veja a página 62.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, aparece o ícone KBD na ficha correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode entrar com o número da nota ou da intensidade pressionando a nota apropriada no teclado enquanto mantém pressionada a tecla [SF6] KBD. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Switch

Determina se o arpejo está ligado ou não. Ao selecionar um a Voice para o qual Common Switch está ligado, a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] no painel será ligada automaticamente.

**Valores:** on, off

### 2 Hold\*

Quando em “on”, o arpejo é executado automaticamente, mesmo que você tire os dedos das teclas.

**Valores:** sync-off (veja abaixo), off, on

sync-off

Quando configurado para “sync-off”, a execução do arpejo continua a ocorrer silenciosamente, mesmo quando você solta as teclas. Pressionando qualquer tecla aciona novamente a execução do arpejo, e o arpejo é ouvido do ponto em que a execução foi retomada.

### 3 Change Timing\*

Determina a temporização que o arpejo irá adotar quando for selecionado outro tipo durante a execução de um arpejo. Quando configurado para “realtime”, o tipo de arpejo é trocado imediatamente. Quando configurado para “measure”, o tipo de arpejo é trocado na cabeça do próximo compasso.

**Valores:** realtime, measure

### 4 Velocity Limit

Determina as intensidades mais forte e mais fraca que podem acionar a execução de arpejo. Isto permite a você configurar a faixa de intensidades de notas que acionam a execução de arpejo ao pressionar uma tecla. Você também pode criar faixas separadas baixa e alta de acionamento da execução de arpejo, com um “buraco” no meio da faixa de intensidades, especificando primeiro o valor máximo. Por exemplo, configurando Velocity Limit de 93 a 34 permite a

você acionar o arpejo usando duas faixas de intensidades: fraca (1 – 34) e forte (93 – 127). As notas tocadas com intensidades intermediárias (35 a 92) não acionam o arpejo.

**Valores:** 001 – 127

**NOTA:** Favor lembrar-se de que nenhum som será produzido quando Key Mode estiver configurado para “sort” ou “thru” e as notas forem tocadas fora da faixa configurada aqui.

### 5 Note Limit

Determina as notas mais baixa e mais alta da faixa de notas do arpejo. As notas tocadas dentro desta faixa acionam o arpejo. Por exemplo, configurando Note Limit para “C5 – C4” permite a você acionar o arpejo tocando notas nas duas faixas de C -2 a C4 e de C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não terão efeito sobre o arpejo.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Favor lembrar-se de que nenhum som será produzido quando Key Mode estiver configurado para “sort” ou “thru” e as notas forem tocadas fora da faixa Note Limit configurada aqui.

### 6 Tempo\*

Determina o andamento do arpejo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão rotativo.

**Valores:** 5 – 300

**NOTA:** Se você estiver usando este instrumento com um seqüenciador externo, um computador ou outro equipamento MIDI, e quiser sincronizá-lo ao outro dispositivo, configure o parâmetro MIDI sync (5) da janela MIDI (página 268) do modo Utility para “MIDI”. Neste caso, o parâmetro Tempo aqui indicará “MIDI” e não poderá ser alterado.

### 7 Key Mode

Determina como o arpejo é executado ao tocar no teclado.

**Valores:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Quando você toca determinadas notas (por exemplo, notas de um acorde), a mesma seqüência é executada, não importando a ordem em que você toca as notas.

thru

Quando você toca determinadas notas (por exemplo, notas de um acorde), a seqüência resultante é diferente dependendo da ordem das notas.

direct

Os eventos de notas da seqüência do arpejo não tocam; somente as notas que você toca no teclado são ouvidas. Quando o arpejo é executado, eventos como Pan e Brightness são aplicados ao som da sua execução ao teclado. Use esta configuração quando os tipos de arpejo incluírem dados que não são execução de nota ou quando estiver selecionado um arpejo da categoria “Ctrl”.

sort+direct

O arpejo é executado conforme a configuração “sort” definida aqui, e a nota pressionada também soa.

thru+direct

O arpejo é executado conforme a configuração “thru”, definida aqui, e a nota pressionada também soa.

**NOTA:** Alguns tipos de arpejos pertencentes à categoria “Cntr” podem não ter eventos de notas (página 65). Quando um arpejo deste tipo é selecionado e Key Mode está configurado para “sort” ou “thru”, nenhum som será produzido mesmo que você pressione uma nota no teclado.

### 8 Velocity Mode

Ajusta a intensidade das notas do arpejo.

**Valores:** original, thru

original

As notas do arpejo são executadas com as intensidades pré-programadas.

thru

As notas do arpejo são executadas com as intensidades que você toca. Por exemplo, se você tocar as notas com força, o volume das notas do arpejo aumenta na execução.

### 9 Output Octave Shift

Especifica extensão máxima de notas do arpejo, em oitavas.

**Valores:** -10 – +10

### 10 Teclas [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpejo 1 – 5)

Os seis parâmetros Bank (11) a Gate Time Rate Offset (16), na parte inferior da tela, podem ser editados em cada uma das janelas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Você pode configurar os parâmetros na parte inferior da janela para cada uma das cinco configurações de arpejo pressionando uma das teclas [SF1] a [SF5]. O ícone de colcheia mostrado na ficha do menu indica que qualquer tipo de arpejo (exceto “off”) está selecionado na janela correspondente à tecla de Sub Function.

**Valores:** Teclas [SF1] – [SF5] (Sub Function)

### 11 Bank\*

Determina o banco de arpejos que contém o tipo de arpejo desejado. Selecione “PRE” se quiser selecionar um tipo de arpejo pré-programado (Preset), ou “USER” se quiser selecionar um tipo de arpejo que você mesmo criou e armazenou.

**NOTA:** Para instruções detalhadas sobre como criar seus próprios tipos de arpejo, veja a página 66.

### 12 Category\* Sub Category\*

Você pode selecionar a categoria e sua sub-categoria que inclui o tipo de arpejo desejado. Este parâmetro está disponível quando está selecionado o banco “PRE”.

**Valores:** Consulte a lista de categorias de arpejos na página 62.

**NOTA:** Você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionar na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 14 Type\*

Determina o número do tipo de arpejo desejado na categoria especificada. O nome do tipo de arpejo selecionado é mostrado à direita do número especificado na janela. Consulte a lista de tipos de arpejos no documento Data List 2 (à parte) descrito na página 6.

**NOTA:** Para detalhes sobre como usar a lista de tipos de arpejo, veja a página 63.

### 15 Velocity Rate

Determina o valor de compensação pelo qual as intensidades originais das notas do arpejo serão alteradas. Se o valor de intensidade resultante for menor do que zero, ele será ajustado para 1; e se o valor de intensidade resultante for maior do que 128, ele será ajustado para 127. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

### 16 Gate Time Rate

Determina a duração das notas do arpejo. O Gate Time não pode ser reduzido além do mínimo normal de 1; qualquer valor fora dessa faixa será automaticamente limitado ao mínimo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

**Valores:** -100% – +0% – +100%

## Configurações de arpejo — [F2] ARP Other (outras config.)

Alterando os tempos e as intensidades das notas, você pode alterar a característica rítmica da execução do arpejo.



### 1 Unit Multiply

Ajusta os tempos da execução do arpejo baseado no andamento. Usando este parâmetro, você pode criar um tipo de arpejo diferente do original. Por exemplo, se você ajustar um valor de 200%, o tempo de execução será dobrado (metade do andamento). Por outro lado, se você ajustar um valor de 50%, o tempo de execução será a metade e o andamento será o dobro. O tempo de execução normal é 100%. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

### 2 Quantize Value\*

Determina por quais tempos as notas da música serão alinhadas, ou determina em relação a que tempos será aplicado o efeito de “swing”. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

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

### 3 Quantize Strength

Configura a “força” com que os eventos de notas serão atraídos na direção dos tempos de quantização. Um ajuste de 100% produz um acerto exato para o parâmetro Quantize Value. Um ajuste de 0% significa nenhuma quantização. Um ajuste de 50% faz com que os eventos de notas sejam movidos à metade da distância entre 0% e 100%.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

**Valores:** 0% – 100%

### 4 Swing\*

Atrasa as notas de tempos ímpares (backbeats) para produzir um efeito de “swing”. Ajustes acima de 1 atrasam as notas do arpejo, enquanto um ajuste abaixo de 1 avança as notas. Um ajuste de 0 faz com que os tempos fiquem exatamente conforme definido por Quantize Value, significando nenhum “swing”. O uso criterioso deste ajuste permite a você criar ritmos com “balanço” e cadências em tercina, como “shuffle” e “bounce”.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

**Valores:** -120 – +120

### 5 Velocity Rate

Determina o quanto as intensidades originais das notas do arpejo serão alteradas na execução. Por exemplo, um ajuste de 100% significa que as intensidades originais serão mantidas. Ajustes abaixo de 100% reduzem as intensidades das notas do arpejo, enquanto ajustes acima de 100% aumentam as intensidades. Se o valor resultante da intensidade ficar abaixo de zero, ele será ajustado para 1; e se o valor resultante ficar acima de 128, será ajustado para 127.

**Valores:** 0 – 200%

### 6 Gate Time Rate

Determina o quanto as durações das notas do arpejo serão alteradas em relação aos valores originais. Um ajuste de 100% significa que as durações originais serão mantidas. Ajustes abaixo de 100% encurtarão as notas do arpejo, enquanto ajustes acima de 100% as prolongarão. O Gate Time não pode ser reduzido abaixo do mínimo de 1; quaisquer valores fora desta faixa serão automaticamente limitados ao mínimo.

**Valores:** 0 – 200%

### 7 Octave Range

Especifica a faixa máxima de oitavas do arpejo. Valores positivos sobem as notas do arpejo, em oitavas, enquanto valores negativos descem as notas do arpejo, em oitavas. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

**Valores:** -3 – +0 – +3

### 8 Loop

Quando configurado para “on”, o arpejo fica sendo executado enquanto as teclas estão sendo tocadas. Quando configurado para “off”, o arpejo só é executado uma vez, mesmo que as teclas estejam sendo tocadas.

**Valores:** off, on

### 9 Trigger Mode

Quando configurado para “gate”, ao pressionar a nota faz iniciar a execução do arpejo e ao soltá-la faz parar. Quando configurado para “toggle”, ao pressionar a nota inicia/pára a execução do arpejo, e ao soltá-la não afeta a execução do arpejo. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado para “gate”.

**Valores:** gate, toggle

**NOTA:** A configuração de Trigger Mode “toggle” prevalece sobre a configuração de Hold “on” na janela Arpeggio Main (página 101) Ou seja, mesmo que o parâmetro Hold esteja configurado para “on”, se Trigger Mode estiver configurado para “toggle” ao se pressionar a nota fará iniciar/parar a execução do arpejo.

### 10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Alguns tipos de arpejo incluem dados especiais chamados “Accent Phrase”, que só serão executados quando forem recebidas intensidades de notas acima de um determinado valor. Este parâmetro determina a intensidade mínima de nota que aciona o Accent Phrase.

**Valores:** off, 1 – 127

### 11 Accent Start Quantize

Determina o momento para o acionamento do recurso Accent Phrase, quando ocorrer a intensidade especificada em Accent Vel Threshold (acima). Quando configurado para “off”, o Accent Phrase é acionado assim que a intensidade ultrapassa a referência. Quando configurado para “on”, o Accent Phrase é acionado no tempo que foi especificado para cada tipo de arpejo, depois que a intensidade ultrapassa a referência.

**Valores:** off, on

### 12 Random SFX

Alguns tipos de arpejo possuem a função Random SFX que aciona um som especial, como um ruído de trastejar na guitarra, ao se soltar a tecla. Este parâmetro determina se o Random SFX está ou não ativo.

**Valores:** off, on

### 13 Random SFX Velocity Offset

Determina um valor de ajuste para alterar as intensidades originais das notas com Random SFX. Se o valor resultante for menor do que zero, ele será ajustada para 1; e se o valor resultante for maior do que 128, ele será ajustado para 127.

**Valores:** -64 – +0 – +63

### 14 Random SFX Key On Control

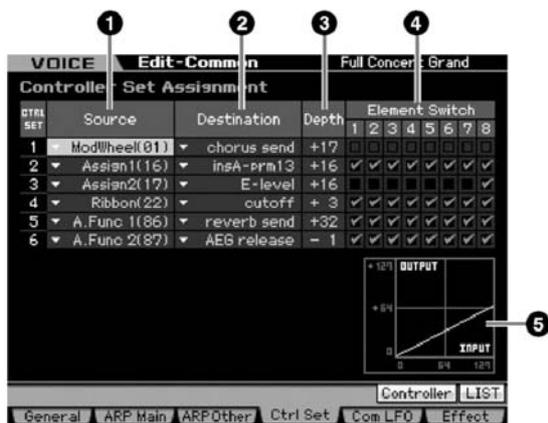
Quando configurado para “on”, o som do Random SFX é tocado com a intensidade pré-definida. Quando configurado para “off”, o som do Random SFX é tocado com a intensidade com que a nota foi pressionada.

**Valores:** off, on

## Configurações de controles — [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Os controles como os botões rotativos do painel frontal podem ser usados para alterar e ajustar uma variedade de parâmetros para cada Voice — em tempo real, e simultaneamente. Por exemplo, a pressão no teclado (aftertouch) pode ser usada para controlar o vibrato e a roda de Modulation poderia ser usada para controlar o brilho.

As configurações de funções para todos os controles são designadas como um “Controller Set”, e pode-se ter até seis Controller Sets para cada Voice. O controle é designado como Source, e as funções controladas são designadas como Destination. Nesta janela, você pode criar os Controller Sets.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecionar o item na lista. Para detalhes, veja página 82.

### 1 Source\*

Determina qual controle do painel será endereçado e usado ao Controller Set selecionado. Você também pode endereçar várias funções a um controle. Você pode configurar este parâmetro operando o controle desejado enquanto mantém pressionada a tecla [SF5] Controller.

**Valores:**

PitchBend

Indica a roda de Pitch Bend.

ModWheel

Indica a roda de Modulation.

AfterTch (Aftertouch)

Indica o evento gerado quando é aplicada pressão dos dedos sobre a tecla depois da nota já estar tocando.

FootCtrl1 (Foot Controller2)

FootCtrl2 (Foot Controller2)

Indicam o pedal controlador conectado a cada uma das entradas FOOT CONTROLLER 1 e 2 do painel traseiro.

FootSw (Footswitch)

Indica o pedal conectado à entrada FOOT SWITCH ASSIGNABLE do painel traseiro.

Ribbon

Indica o Ribbon Controller.

Breath

Indica o controle externo que envia mensagem de control change com o número equivalente do Breath Controller no modo Utility (página 264) para o MOTIF XS via MIDI.

Assign1

Assign2

Indicam os botões designados como “ASSIGN 1” e “ASSIGN 2” com a luz TONE 1 acesa.

A. Func 1

A. Func 2

Indicam as teclas ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2].

**NOTA:** Você pode determinar o grau com que a roda de Pitch Bend afeta o parâmetro Destination (abaixo) configurando Pitch Bend Range Upper (4) e Pitch Bend Range Lower (5) na janela Play Mode (página 98).

### 2 Destination\*

Determina o parâmetro a ser controlado pelo controle de Source (acima). Você pode selecionar um parâmetro para cada controle dentre 67 parâmetros, tais como volume, afinação e intensidade do LFO.

**Valores:** Consulte a lista dos controles no documento Data List.

**NOTA:** Com relação aos parâmetros “Insertion Effect A Parameter 1 – 16”, “Insertion Effect B Parameter 1 – 16” e “Insertion Effect L Parameter 1 – 32”, descritos na lista de controles, os nomes reais dos parâmetros do tipo de efeito selecionado são mostrados na janela. Se for mostrado um desses nomes, nenhuma função será endereçada àquele parâmetro.

### Exemplos de configuração de Destination

Para controlar o volume:	Volume
Para aplicar vibrato ao Voice:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dpth1 – 3) *1
Para alterar a afinação:	Element Pitch (coarse tune) *2
Para controlar o brilho tonal do Voice:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Para alterar a velocidade do Rotary Speaker:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Para aplicar um efeito de wah ao Voice:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

Com relação a \*1 a \*4, são necessárias as seguintes configurações:

\*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop  
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod

\*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on

\*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker  
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

\*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect  
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

### 3 Depth\*

Determina o grau com que o controle de Source afeta o parâmetro de Destination. Para valores negativos, a operação do controle é invertida: os ajustes máximos do controle produzem alterações mínimas no parâmetro.

**Valores:** -64 – +0 – +63

### 4 Element Switch\*

Determina se o controle afeta ou não cada elemento individual. Este parâmetro é desabilitado quando Destination (2) descrito acima está configurado para um parâmetro não relacionado a elementos de Voice.

### 5 Graph (somente indicação)

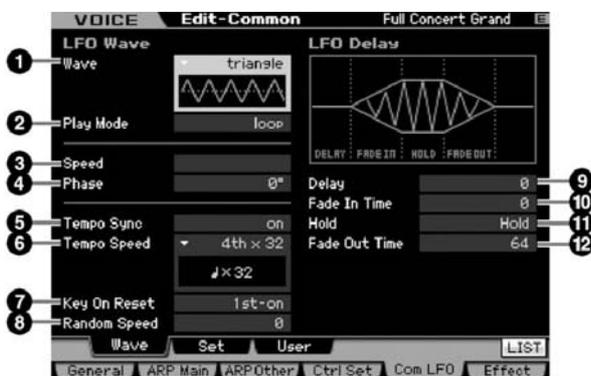
O eixo horizontal indica o valor gerado pelo Source do Controller Set selecionado, enquanto o eixo vertical indica o grau com que o parâmetro de Destination é afetado.

## Modulando o Voice — [F5] Com LFO (Common LFO)

Determina como o efeito de vibrato, tremolo e wah são produzidos usando o LFO (Low Frequency Oscillator). Na janela seguinte, você pode configurar os parâmetros básicos do LFO comuns a todos os elementos do Voice.

### Configurações da onda do LFO — [SF1] Wave (Common LFO Wave)

Esta janela contém uma variedade de parâmetros do LFO, incluindo o tipo de onda do LFO, a velocidade e efeitos como atraso do LFO ou fade in/out.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecionar o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Wave\*

Seleciona a onda e determina como a onda do LFO oscila. A ilustração da onda selecionada é mostrada na tela.

**Valores:** triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user

Você pode criar sua própria onda de LFO selecionando esta opção. A onda do LFO pode ser criada na janela Common LFO User (página 105).

### 2 Play Mode

Determina se o LFO oscila repetidamente (loop) ou somente uma vez (one shot).

**Valores:** loop, one shot

### 3 Speed\*

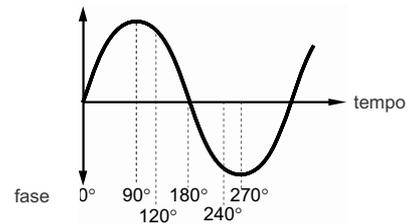
Determina a velocidade da onda do LFO. Quanto maior o valor, maior a velocidade.

**Valores:** 0 – 63

### 4 Phase

Determina o ponto de fase inicial para a onda do LFO quando ela é reiniciada.

**Valores:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



### 5 Tempo Sync

Determina se a velocidade do LFO é sincronizada ou não com o andamento do arpejo ou do seqüenciador (música ou padrão).

**Valores:** off (não é sincronizado), on (é sincronizado)

**NOTA:** Quando este parâmetro está configurado para “on” e o parâmetro MIDI sync na janela MIDI do modo Utility (página 268) está configurado para “MIDI”, a velocidade do LFO é sincronizada com o clock externo.

### 6 Tempo Speed

Este parâmetro só está disponível quando o parâmetro Tempo Sync (acima) está configurado para “on”. Ele permite a você efetuar configurações detalhadas de valores de nota que determinam como o LFO oscila sincronizado ao arpejo ou seqüenciador.

**Valores:** 16th, 8th/3 (tercina de colcheia), 16th. (semicolcheia pontuada), 8th (colcheia), 4th/3 (tercina de semínima), 8th (colcheia pontuada), 4th (semínima), 2nd/3 (tercina de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercina de semibreve), 2nd. (mínima pontuada), 4thx4 (4 quiálteras de semínima; 4 semínimas em um tempo), 4thx5 (5 quiálteras de semínima; 5 semínimas em um tempo), 4thx6 (6 quiálteras de semínima; 6 semínimas em um tempo), 4thx7 (7 quiálteras de semínima; 7 semínimas em um tempo), 4thx8 (8 quiálteras de semínima; 8 semínimas em um tempo), 4thx16 (16 semínimas em um tempo), 4thx32 (32 semínimas em um tempo), 4thx64 (64 semínimas em um tempo)

**NOTA:** A configuração do tipo de nota acima é sincronizada com o andamento da execução do arpejo / música / padrão.

### 7 Key On Reset

Determina se a oscilação do LFO reinicia ou não em fase a cada vez que uma nota é pressionada. As três configurações abaixo são possíveis.

**Valores:** off, each-on, 1st-on

off

O LFO oscila livremente sem sincronizar com a nota. Ao pressionar a tecla a onda do LFO continua oscilando na fase em que já estava.

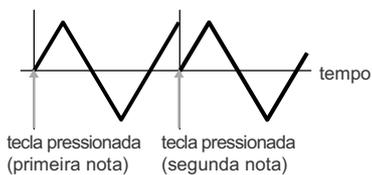


Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

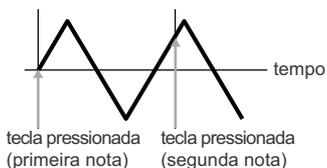
each-on

A oscilação do LFO reinicia a cada nota que você toca, na fase especificada pelo parâmetro Phase (acima).



1st-on

A oscilação do LFO reinicia a cada nota que você toca, na fase especificada pelo parâmetro Phase (acima). Se você tocar uma segunda nota enquanto a primeira ainda está sendo tocada, o LFO continua oscilando na mesma fase em que foi disparado na primeira nota. Ou seja, a oscilação do LFO só reinicia se a primeira nota for solta antes de tocar a segunda.



**8 Random Speed**

Determina o grau com que a velocidade do LFO se altera aleatoriamente. Um ajuste de "0" significa a velocidade original. Valores altos resultam em maiores graus de variação. Este parâmetro não pode ser configurado quando Tempo Sync (5) está configurado para "on".

Valores: 0 – 127

**9 Delay\***

Determina o atraso entre o momento em que você pressiona a nota no teclado e o momento em que o LFO começa a atuar. Um valor alto produz um atraso grande.

Valores: 0 – 127

**10 Fade In Time**

Determina o tempo que o efeito do LFO vai aumentando gradualmente (fade in) depois de decorrido o tempo de Delay. Um valor mais alto produz um fade-in mais lento. Quando configurado para "0", o efeito do LFO não cresce gradualmente e já começa no nível máximo logo depois do tempo de Delay.

NOTA: A fase inicial é determinada pelo parâmetro Phase (4), embora a fase inicial seja mostrada como 0 na ilustração.

**11 Hold (Hold Time)**

Determina o período de tempo que o LFO será mantido no nível máximo. Um valor mais alto resulta em um tempo maior de Hold. Um ajuste de 127 significa nenhum fade out.

Valores: 0 – 126, hold

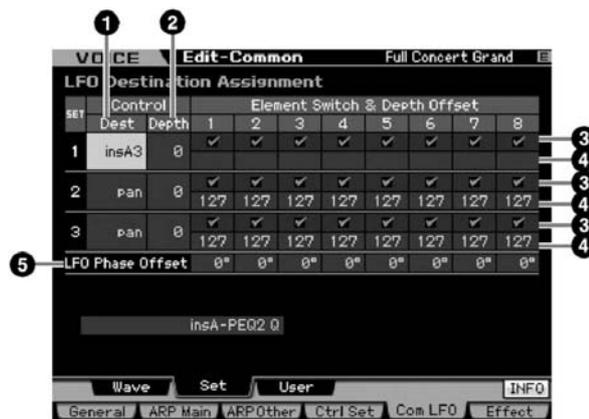
**12 Fade Out Time**

Determina o período de tempo que o efeito do LFO levará para ir decaindo gradualmente (fade out), depois de decorrido o tempo de Hold. Um valor mais alto resulta em um fade-out mais lento.

Valores: 0 – 127

**Configurações do efeito de LFO — [SF2] Set (Common LFO Set)**

Nesta janela você pode selecionar o parâmetro de destino para o LFO (que aspecto do som será controlado pelo LFO), os elementos afetados pelo LFO e a intensidade do LFO. Podem ser designados três Destinations, e você pode escolher dentre vários parâmetros para Destination.



**1 Control Dest (Control Destination)\***

Determina os parâmetros a serem controlados (modulados) pelo LFO.

Valores: insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (efeitos)

Cada parâmetro do tipo de efeito selecionado é modulado ciclicamente. Quando um desses parâmetros é selecionado, o nome do parâmetro correspondente do tipo de efeito selecionado é mostrado na parte inferior da janela.

A mod (Amplitude Modulation Depth)

É produzido um efeito de tremolo, modulando ciclicamente o volume.

P mod (Pitch Modulation Depth)

É produzido um efeito de vibrato, modulando ciclicamente a afinação.

F mod (Filter Modulation Depth)

É produzido um efeito de wah, modulando ciclicamente a tonalidade.

reso (Resonance)

É produzido um efeito especial de wah, modulando ciclicamente a ressonância.

pan

É produzido um efeito modulando ciclicamente a posição do som no campo estéreo.

LFOspd (Element LFO Speed)

A velocidade de Common LFO modula ciclicamente a velocidade de Element LFO.

**2 Control Depth\***

Determina a profundidade do LFO.

Valores: 0 – 127

**3 Element Switch 1 – 8\***

Determina se cada elemento será ou não afetado pelo LFO.

Valores: B (active), A (inactive)

**4 Depth Offset 1 – 8**

Determina um valor de compensação para o parâmetro Control Depth (acima) nos respectivos elementos. Se o valor resultante de Control Depth for menor do que zero ele será

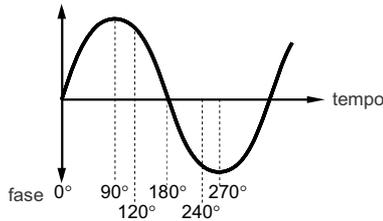
ajustado para 0, e se o valor resultante de Control Depth for maior do que 127 ele será ajustado para 127.

Valores: 0 – 127

### 5 LFO Phase Offset

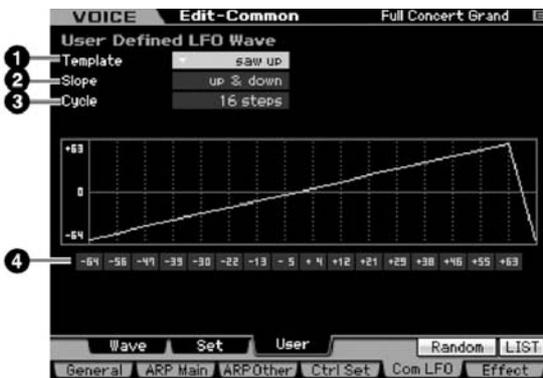
Determina um valor de compensação para o parâmetro Phase na janela [SF1] Wave dos respectivos elementos.

Valores: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



### Criando seu próprio LFO — [SF3] User (Common LFO User)

Nesta janela você pode criar sua própria onda de LFO. Você pode criar uma onda de LFO consistindo de até 16 passos. A onda de LFO criada fica disponível quando o parâmetro Wave na janela Common LFO Wave está configurado para “user”.



### 1 Template

Você pode selecionar um modelo pré-programado para a onda do LFO.

Valores: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64  
Os valores de todos os passos são ajustados para -64.

all 0  
Os valores de todos os passos são ajustados para 0.

all +63  
Os valores de todos os passos são ajustados para +63.

saw up  
Cria uma onda com forma de dente-de-serra ascendente.

saw down  
Cria uma onda com forma de dente-de-serra descendente.

even step  
Os valores de todos os passos ímpares são ajustados para +63, e os valores de todos os passos pares são ajustados para -64.

odd step  
Os valores de todos os passos pares são ajustados para +63, e os valores de todos os passos ímpares são ajustados para -64.

Os valores de todos os passos pares são ajustados para +63, e os valores de todos os passos ímpares são ajustados para -64.

NOTA: Você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionar na lista. Para detalhes, veja a página 82.

NOTA: Você pode usar a tecla [SF5] Random para acessar a onda básica. A cada vez que você pressiona a tecla [SF5] Random, aparece uma onda LFO diferente na tela, aleatoriamente.

### 2 Slope

Determina as características de inclinação ou rampa da onda do LFO.

Valores: off, up, down, up&down

off

Não cria uma inclinação.

up

Cria uma inclinação ascendente.

down

Cria uma inclinação descendente.

up&down

Cria uma inclinação ascendente e depois uma descendente.

### 3 Cycle

Determina a quantidade de passos para criar a onda.

Valores: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

### 4 Level 1 – 16

Determina o nível de cada passo.

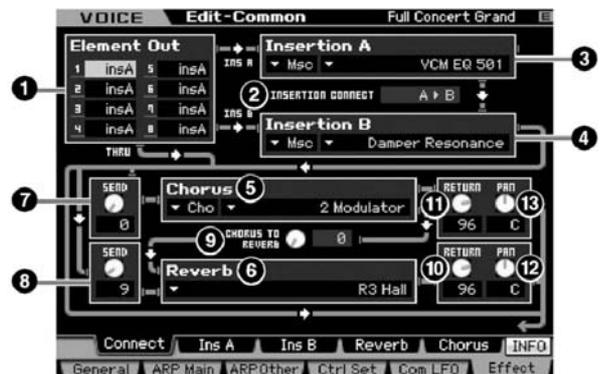
Valores: -64 – +63

## Config. de efeitos — [F6] Effect

Determina a conexão dos efeitos e valores de outros parâmetros para o Voice selecionado. Para detalhes sobre a estrutura no modo Voice, veja a página 69.

### Configurações da conexão de efeitos — [SF1] Connect

Esta janela lhe dá imediatamente uma visão geral do roteamento dos efeitos e um controle pleno dos efeitos.



NOTA: Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecionar na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Element Out 1 – 8\*

Determina qual efeito de Insert (A ou B) é usado para processar cada elemento individual. A configuração “thru” permite cancelar os efeitos de Insert no elemento especificado. Quando INSERTION CONNECT (2) está configurado para “ins L”, o sinal vindo de cada elemento vai para o efeito de Insert L não importando a configuração feita aqui.

**Valores:** thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

### 2 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Nesta janela você pode configurar o roteamento dos efeitos de Insert A e B. As alterações de configuração são mostradas no diagrama na tela, dando uma imagem clara de como o sinal está roteado. Para detalhes, veja a página 69.

**Valores:** parallel, ins A F B, ins B F A, ins L

parallel

Os sinais processados pelos efeitos de Insert A e B são enviados ao efeito Master, ao EQ Master, ao Reverb e ao Chorus.

ins A F B

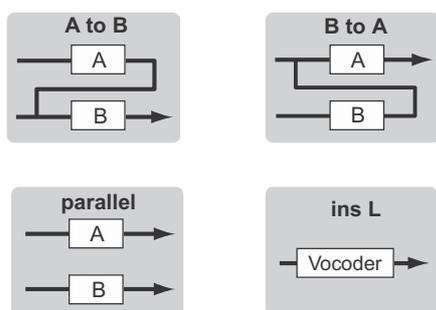
Os sinais processados pelo efeito de Insert A são enviados ao efeito de Insert B sinais processados pelo efeito de Insert B é enviado ao efeito Master, EQ Master, Reverb e Chorus.

ins B F A

Os sinais processados pelo efeito de Insert B são enviados ao efeito de Insert A e os sinais processados pelo efeito de Insert A é enviado a efeito Master, EQ Master, Reverb e Chorus.

ins L

Os sinais processados pelos efeitos de Insert A e B são unificados, e em seguida usados no Vocoder. Os sinais processados pelo Vocoder são enviados ao efeito Master, EQ Master, Reverb e Chorus.



**NOTA:** Quando está selecionado “ins L”, é mostrado “ins L” na ficha do menu da tecla [SF2] e desaparece a ficha da tecla [SF3].

**NOTA:** Para instruções detalhadas sobre o uso do Vocoder, veja a página 109.

**NOTA:** Quando está selecionado “ins L”, o sinal de áudio sai do instrumento em mono.

### 3 Insertion A (Insertion A Category/Type)\* Insertion B (Insertion B Category/Type)\*

Determina o tipo de efeito de Insert A e B. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo um tipo de efeito similar. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos são descritos na página 70.

### 5 Chorus (Chorus Category/Type)\*

Seleciona um tipo de efeito de Chorus depois de selecionar uma categoria. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeitos, cada uma contendo tipos de efeitos similares. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos são descritos na página 70.

### 6 Reverb (Reverb Type)\*

Determina o tipo de efeito de Reverb. Não é necessário selecionar uma categoria porque só existe uma categoria de Reverb.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos são descritos na página 70.

### 7 Chorus Send\*

Ajusta o nível de mandada para o efeito de Chorus. Quanto maior o valor, mais intenso será o Chorus.

**Valores:** 0 – 127

### 8 Reverb Send\*

Ajusta o nível de mandada para o efeito de Reverb. Quanto maior o valor, mais intenso será o Reverb.

**Valores:** 0 – 127

### 9 CHORUS TO REVERB

Determina o nível de mandada do sinal do efeito de Chorus para o efeito de Reverb. Quanto maior o valor, mais intenso será o Reverb aplicado ao sinal já processado com Chorus.

**Valores:** 0 – 127

### 10 Reverb Return

Determina o nível de retorno do efeito de Reverb.

**Valores:** 0 – 127

### 11 Chorus Return

Determina o nível de retorno do efeito de Chorus.

**Valores:** 0 – 127

### 12 Reverb Pan

Determina o pan do som com efeito de Reverb.

**Valores:** L63 (todo p/ esquerda) – C (centro) – R63 (todo p/ direita)

### 13 Chorus Pan

Determina o pan do som com efeito de Chorus.

**Valores:** L63 (todo p/ esquerda) – C (centro) – R63 (todo p/ direita)

### Config. dos parâmetros dos efeitos — [SF2] Ins A,[SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

Nesta janela você pode configurar os parâmetros referentes aos efeitos quando o parâmetro INSERTION CONNECT (2) está configurado para “parallel” ou “ins AFB” ou “ins BFA”.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e então selecionar o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

#### 1 Category

#### 2 Type

Na coluna Category você pode selecionar uma das categorias de efeitos, cada uma contendo tipos de efeitos similares. Na coluna Type você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos são descritos na página 70.

**NOTA:** A categoria (1) não é mostrada na janela Reverb.

#### 3 Preset

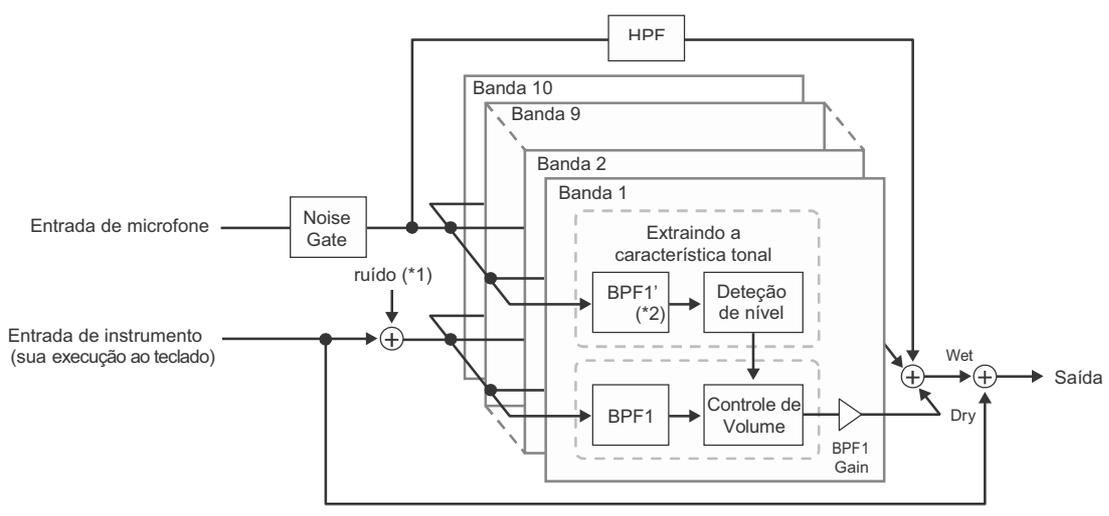
Você pode configurar vários parâmetros para poder alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito. Este parâmetro permite a você acessar configurações pré-programadas destes parâmetros.

#### 4 Effect Parameters

O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de efeito selecionado. Consulte a página 73 para detalhes sobre os parâmetros dos efeitos. Consulte o documento Data List para informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

### Configurações dos parâmetros dos efeitos — [SF2] Ins L (Insertion Large)

Nesta janela, você pode configurar os parâmetros relativos ao Vocoder. Esta janela é acessada pela tecla [SF2] e só está disponível quando o parâmetro INSERTION CONNECT (2) está configurado para “ins L” na janela Connect (página 107). O Vocoder é um efeito peculiar de “voz de robô”, que extrai as características do som do microfone e adiciona ao som pela sua execução ao teclado. Para criar este efeito de Vocoder, você deve tocar no teclado e cantar ou falar no microfone ao mesmo tempo. Para usar o efeito de Vocoder, conecte um microfone ao conector A/D INPUT do painel traseiro, e siga as instruções da página 111.



\*1 É usado o ruído gerado no Vocoder.

\*2 A frequência de corte do filtro passa-faixa (BPF1') pode não ser a mesma do BPF1. Isto depende dos ajustes de Formant Shift e Formant Offset.



### 1 Type

Determina se o Vocoder é aplicado ou não ao Voice atual. Quando configurado para “Thru”, o Vocoder não é aplicado ao Voice.

Valores: Thru, Vocoder

### 2 Vocoder Attack

Determina o tempo de ataque do som do Vocoder. Quanto maior o valor, mais lento é o ataque.

Valores: 1ms – 200ms

### 3 Vocoder Release

Determina o tempo de liberação do som do Vocoder. Quanto maior o valor, mais lento é o decaimento.

Valores: 10ms – 3000ms

### 4 Mic Gate Threshold

Determina o nível de limiar do noise gate para o som do microfone. Se o ruído interferir no efeito de Vocoder, ajuste este parâmetro para um valor relativamente alto para evitar que o ruído produza sons inesperados, inadvertidamente.

Valores: -72dB – -30dB

### 5 Gate Switch

Determina se o som do microfone sairá ou não do filtro passa-altas (HPF) quando você solta as notas. Normalmente, configure aqui para “on”.

Valores: off, on

off: O som do microfone sempre sai (você pode sempre ouvir o som do microfone.)

on: O som do microfone só sai quando você pressiona uma nota.

### 6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency)

Determina a frequência de corte do filtro passa-altas (HPF) para o som na entrada de microfone. Configurando aqui para um valor baixo resulta em um som pouco processado — ou seja, próximo do original. Configurando aqui para um valor enfatiza as consoantes e sons sibilantes de alta frequência (que facilitam a compreensão das palavras).

### 7 HPF Output Level

Determina o nível do som do microfone que sai do filtro passa-altas (HPF - High Pass Filter).

Valores: 0 – 127

### 8 Formant Shift

Determina o quanto será deslocada (no filtro BPF) a frequência de corte dos BPFs (em Inst Input). Este parâmetro pode ser usado para ajustar a afinação do som do Vocoder.

Valores: -2, -1, +0, +1, +2

### 9 Formant Offset

Ajusta com precisão as frequências de corte de todos os filtros BPFs (para as entradas Inst Input). Este parâmetro pode ser usado para ajustar com precisão a afinação do som do Vocoder.

### 10 Mic Level

Determina o nível do som do microfone, que entra no Vocoder.

Valores: 0 – 127

### 11 Inst Input Level

Determina o nível do som produzido pelo teclado, que vai para o Vocoder.

Valores: 0 – 127

### 12 Noise Input Level

Determina o nível do ruído que entra no Vocoder. Isto pode ser usado para enfatizar os sons plosivos e sibilantes, e tornar as características de fala mais pronunciadas.

Valores: 0 – 127

### 13 Output Level

Determina o nível de saída do Vocoder.

Valores: 0 – 127

### 14 Dry/Wet Balance

Determina o equilíbrio entre o som “seco” (sem efeito) e o som com o efeito. Quanto maior o ajuste de W, mais intenso será o efeito.

Valores: D63>W – D=W – D<W63

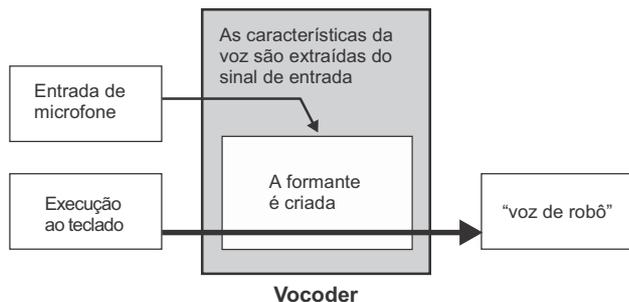
### 15 BPF1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

Determina cada ganho de saída dos filtros BPF 1 – 10 para as entradas Inst Input (som da execução ao teclado). O BPF1 corresponde à formante mais baixa, enquanto o BPF 10 corresponde à formante mais alta.

Valores: -18dB – +18dB

## Estrutura do Vocoder

A voz humana consiste de sons gerados pelas cordas vocais, e filtrados pela garganta, nariz e boca. Essas seções ressonantes possuem características específicas de freqüências e atuam efetivamente como um filtro, criando várias formantes (conteúdo harmônico). O efeito de Vocoder extrai as características de filtragem da voz a partir de uma entrada de microfone e recria as formantes vocais usando diversos filtros do tipo passa-faixa. A “voz de robô” é criada passando-se sons de instrumentos musicais (como um som de sintetizador) através dos filtros.



## Usando o efeito de Vocoder

Depois de conectar um microfone ao conector A/D INPUT no painel traseiro, siga as instruções abaixo para usar o efeito de Vocoder.

### 1 Configure os parâmetros do Vocoder.

No modo Voice Play, pressione a tecla [UTILITY] para entrar o modo Utility, pressione a tecla [F4], e então pressione a tecla [SF1] para acessar a janela Output (página 265). Configure Output Select (4) para “ins L”.

**NOTA:** Ao usar o Vocoder no modo Performance, configure o parâmetro Output Select para “ins L” na janela Output (página 266) do modo Performance Edit. Ao usar o Vocoder no modo Song/Pattern, configure o parâmetro Output Select para “ins L” na janela Audio In (página 234) do modo Mixing Edit.

### 2 Configure o ganho de entrada do conector A/D INPUT para microfone.

No modo Utility, pressione a tecla [F2] para acessar a janela Input/Output (página 263), e então configure o parâmetro Mic/Line para “mic”.

### 3 No modo Voice Play, selecione o Voice que você deseja aplicar o Vocoder.

### 4 Selecione o Vocoder como efeito de Insert.

No modo Voice Play, pressione a tecla [EDIT] e em seguida a tecla [COMMON EDIT] para entrar em Voice Common Edit. Pressione a tecla [SF1] para acessar a janela Connect (página 107), configure o parâmetro INSERTION CONNECT para “ins L”, e em seguida configure o parâmetro Insertion L para “Vocoder”.

**NOTA:** Quando INSERTION CONNECT (2) está configurado para “ins L”, o sinal de áudio sai deste instrumento em mono.

### 5 Configure os parâmetros do Vocoder, se necessário.

Fale ou cante ao microfone enquanto pressiona algumas notas para gerar o som de Vocoder. Pressione a tecla [SF2] para acessar a janela Insertion L, e em seguida configure os parâmetros enquanto ouve o som do Vocoder.

### 6 Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Store (página 97) e em seguida armazene o Voice editado.

# Parâmetros da Edição do Elemento

[VOICE] → seleciona Voice Normal → [EDIT] → [1] – [8]

Se você quiser editar os sons que compõem um Voice e os parâmetros básicos que determinam o som, tais como oscilador, afinação, filtro, amplitude e EG (Envelope Generator), acesse a janela Element Edit.

## As marcas de asterisco (\*)

Para os usuários novatos na edição de Voices e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e mais fáceis de se entender estão marcados com um asterisco. Se você é iniciante no processo de edição, tente primeiro esses parâmetros.

## Janela do Elemento Selecionado / Janela de 4 Elementos

No modo de edição do elemento, você pode usar dois tipos de janelas. Um tipo de janela permite a você editar parâmetros do elemento que está selecionado e o outro tipo de janela permite a você visualizar parâmetros de quatro elementos. Você pode alternar entre essas duas janelas pressionando a tecla [SF5]. Quando é mostrada a janela de quatro elementos, você pode alternar entre os elementos 1 a 4 e 5 – 8 usando as teclas de esquerda e direita.

janela indicando configurações do elemento selecionado



janela indicando configurações de quatro elementos



este ícone indica que você pode acessar a janela dos outros 4 elementos

## Configurando a forma-de-onda e a faixa de notas do elemento — [F1] Oscillator



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e então selecionar o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Element Switch\*

Determina se o elemento selecionado está ligado ou não. Quando este parâmetro está configurado para “off”, o elemento que está sendo editado não soará.

**Valores:** off (inativo), on (ativo)

### 2 XA Control (Expanded Articulation Control)

Expanded Articulation (XA) é um recurso especial do MOTIF XS que permite maior flexibilidade e realismo na execução (veja quadro na próxima página). Este parâmetro determina como atua o recurso XA do elemento.

Experimente configurar este parâmetro em relação aos quatro tipos de modo XA descritos abaixo. Você pode obter o som desejado dependendo da articulação da sua execução endereçando o mesmo grupo de elementos aos elementos que possuem o mesmo tipo de modo XA.

**Valores:** normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

Quando esta opção está selecionada, o elemento soará normalmente a cada vez que você pressionar a tecla.

legato

Quando esta opção está selecionada e também está selecionado o modo Mono, um elemento alternativo (diferente do que é usado quando o modo XA está configurado para “normal”) soará quando você tocar o teclado em legato (tocando a próxima nota de uma melodia antes de soltar a nota anterior).

**key off sound**

Quando esta opção está selecionada, o elemento soará a cada vez que você soltar a nota.

**wave cycle**

Quando esta opção está selecionada para vários elementos, cada elemento soa alternadamente conforme a sua ordem numérica a cada vez que você toca uma nota (ou seja, tocando a primeira nota soa o elemento 1, a segundo soa o elemento 2, etc.).

**wave random**

Quando esta opção está selecionada para vários elementos, cada elemento irá soar aleatoriamente a cada vez que você pressionar uma nota.

**all AF off**

Quando esta opção está selecionada, o elemento soará quando ambas as teclas ASSIGNABLE FUNCTION estiverem desligadas.

**AF 1 on**

Quando esta opção está selecionada, o elemento soará quando a tecla ASSIGNABLE FUNCTION [1] estiver ligada.

**AF 2 on**

Quando esta opção está selecionada, o elemento soará quando a tecla ASSIGNABLE FUNCTION [2] estiver ligada.

**Expanded Articulation (XA)**

O Expanded Articulation (XA) é um sistema de geração de timbres novo e sofisticado que permite a você recriar sons mais reais e técnicas de execução mais naturais — tais como legato e staccato — muito usadas em instrumentos acústicos mas inexistentes ou difíceis de se realizar em teclados eletrônicos. Também oferece outros modos exclusivos para alterações aleatórias e sonoridades alternativas enquanto você toca.

**Execução real de legato**

Especifique um ou mais elementos para soarem ao tocar em legato.

→ Configure para "legato" o parâmetro de controle XA dos elementos desejados.

**Som autêntico ao soltar a nota**

Especifique um ou mais elementos para soarem ao soltar uma nota. Por exemplo, isto pode ser usado para recriar o som característico da pinçada do cravo quando a tecla é solta.

→ Configure para "key off sound" o parâmetro de controle XA dos elementos desejados.

**Sons diferentes para cada nota tocada**

Especifique elementos diferentes para soarem em determinada ordem ou aleatoriamente.

→ Configure para "wave cycle" ou "wave random" o parâmetro de controle XA dos elementos desejados.

**Alterna entre sons diferentes para recriar a execução natural de um instrumento acústico**

Especifique quais os elementos que irão soar conforme o estado (on/ off) das teclas ASSIGNABLE FUNCTION. Por exemplo, isto pode ser usado com um Voice de violão acústico para alternar entre uma execução normal e uma execução com harmônicos altos.

→ Configure para "all AF off", "AF 1 on" ou "AF 2 on" o parâmetro de controle XA dos elementos desejados.

**Novos sons e novos estilos de tocar**

As funções altamente versáteis descritas acima podem ser aplicadas eficientemente não apenas aos Voices de instrumentos acústicos mas também a Voices sintéticos e eletrônicos. O recurso XA abre um enorme potencial para a criação de sonoridades autênticas, a execução com expressividade e a obtenção de novos e criativos estilos de se tocar.

**3 Element Group**

Determina o grupo do modo XA de maneira que os elementos do mesmo grupo são chamados em ordem ou aleatoriamente. Enderece o mesmo número de grupo aos elementos que possuem o mesmo tipo de modo XA. Esta configuração não está disponível quando os parâmetros do modo XA de todos os elementos estiver configurada para "normal".

**4 Wave Bank (Waveform Bank)\***

Determina o banco de formas-de-onda (pré-programadas ou criadas pelo usuário) endereçado ao elemento. As formas de onda do banco User podem ser criadas baseadas em amostras gravadas no modo Sampling.

**Valores:** PRE (preset waveform),USR (user waveform)

**NOTA:** Para detalhes sobre formas-de-onda, consulte a explicação sobre o modo Sampling, na página 161.

**5 Wave Category\*****6 Wave Number\***

Determina a forma-de-onda endereçada ao elemento selecionando a categoria e o número da forma-de-onda. A lista completa de formas-de-onda pré-programadas (Preset Bank) está no documento Data List (à parte).

**7 Key On Delay**

Determina o tempo (atraso) entre o momento em que você pressiona uma nota no teclado e o ponto em que o som é efetivamente produzido. Quanto maior o valor, maior é o atraso.

**Valores:** 0 – 127

**8 Delay Tempo Sync**

Determina se o parâmetro Key On Delay (acima) é ou não sincronizado com o andamento do arpejo ou seqüenciador (música ou padrão).

**Valores:** off (não é sincronizado), on (é sincronizado)

**9 Delay Tempo**

Determina a temporização de Key On Delay quando Delay Tempo Sync está configurado para "on".

**Valores:** 16th (semicolcheia), 8th/3 (tercina de colcheia), 16th. (semicolcheia pontuada), 8th (colcheia), 4th/3 (tercina de semínima), 8th. (colcheia pontuada), 4th (semínima), 2nd/3 (tercina de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercina de semibreve), 2nd. (mínima pontuada), 4thx4 (4 quiálteras de semínima; 4 semínimas em um tempo), 4thx5 (5 quiálteras de semínima; 5 semínimas em um tempo), 4thx6 (6 quiálteras de semínima; 6 semínimas em um tempo), 4thx7 (7 quiálteras de semínima; 7 semínimas em um tempo), 4thx8 (8 quiálteras de semínima; 8 semínimas em um tempo), 4thx16 (16 semínimas em um tempo), 4thx32 (32 semínimas em um tempo), 4thx64 (64 semínimas em um tempo)

### 10 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Determina como o volume do som de um elemento responde em relação à intensidade com que a nota é pressionada, tendo como referência o ajuste de Velocity Limit (10). Com um ajuste de 0, não haverá som se a intensidade da nota estiver fora do valor de Velocity Limit. Quanto maior o valor, mais o volume diminui em relação à intensidade. A aplicação prática deste parâmetro é para criar “crossfades” naturais de sons, onde os sons de elementos (formas-de-ondas) diferentes soam mais ou menos intensos dependendo da força com que você toca.

### 11 Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo da faixa de intensidades de notas dentro da qual o elemento irá responder. Cada elemento irá soar somente quando as intensidades das notas estiverem dentro da respectiva faixa especificada. Por exemplo, isto permite que um determinado elemento soe apenas quando você toca fraco e que outro elemento soe apenas quando você toca forte. Se você especificar o valor máximo primeiro e depois o valor mínimo (ex: “93 a 34”), a faixa de intensidades coberta será de “1 a 34” e “93 a 127” (com um “buraco” no meio).

**Valores:** 1 – 127

### 12 Note Limit

Determina as notas mais baixa e mais alta da região do teclado para cada elemento. O elemento selecionado soará apenas quando você tocar notas dentro desta faixa. Se você especificar primeiro a nota mais alta e depois a nota mais baixa (ex: “C5 a C4”), então a faixa de notas coberta será “C -2 a C4” e “C5 a G8” (com um “buraco” no meio).

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] INFO e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

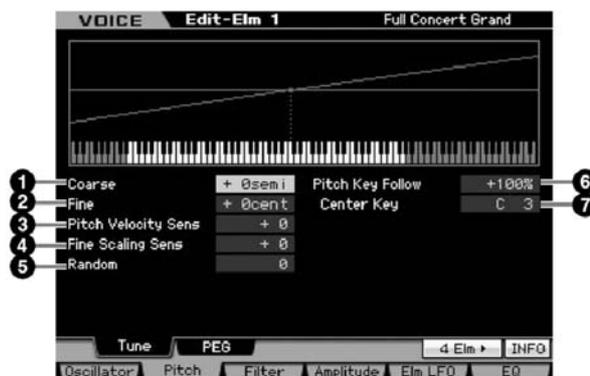
### 13 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Determina qual efeito de Insert Effect (A ou B) é usada para processar cada elemento individual. A opção “thru” permite que você cancelar os efeitos de Insert para a tecla especificada. Este parâmetro é o mesmo de Element Out 1 – 8 na janela Connect (página 107) de Voice Common Edit. Configurando aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro. Quando INSERTION CONNECT (2) está configurado para “Ins L”, o sinal vindo de cada elemento sai para Insertion L, independentemente desta configuração.

**Valores:** thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

## Config. da afinação —[F2] Pitch

### Afinação e ajuste de escala — [SF1] Tune



#### 1 Coarse (Coarse Tuning)

Determina a afinação de cada elemento, em semitons.

**Valores:** -48 semi – +0 semi – +48 semi

#### 2 Fine (Fine Tuning)

Determina a afinação de cada elemento, em centésimos de semitom.

**Valores:** -64 cents – +0 cents – +63 cents

#### 3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina como a afinação do elemento responde à intensidade da nota. Ajustes positivos fazem a afinação subir quanto mais forte você tocar no teclado e ajustes negativos fazem ela cair. Um ajuste de 0 não cria qualquer alteração de afinação.

#### 4 Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity)

Determina o grau com que as notas (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afetam a afinação no ajuste fino (acima) do elemento selecionado, assumindo o dó 3 (C3) como afinação padrão. Um valor positivo faz com que a afinação das notas mais baixas fique mais baixa e a das notas altas fique mais alta. Valores negativos criam o oposto.

**Valores:** -64 – +0 – +63

#### 5 Random

Este parâmetro permite que você altere aleatoriamente a afinação do elemento a cada nota que tocar. Quanto maior o valor, maior a variação na afinação. O valor “0” não cria qualquer alteração na afinação.

**Valores:** 0 – 127

## 6 Pitch Key Follow

Determina a sensibilidade do efeito Key Follow (intervalo da afinação entre notas adjacentes), assumindo como padrão a afinação da nota central (Center Key) (7). Com +100% (ajuste normal), as notas adjacentes são afinadas com intervalo de um semitom (100 centésimos) entre elas. Com 0%, todas as notas têm a mesma afinação especificada para Center Key. Para valores negativos, os ajustes são invertidos.

**Valores:** -200% – +0% – +200%

**NOTA:** Este parâmetro é útil para se criar afinações alternativas, ou para usar com sons que não precisam estar espaçados em semitons, tais como sons de tambores de um Voice normal.

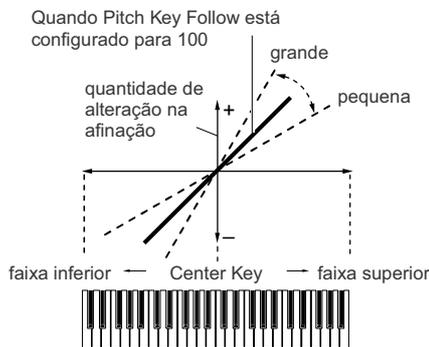
## 7 Center Key

Determina a nota ou afinação central para Pitch Key Follow. O número da nota definido aqui tem a mesma afinação normal, independentemente do ajuste em Pitch Key Follow.

**Valores:** C -2 – G8

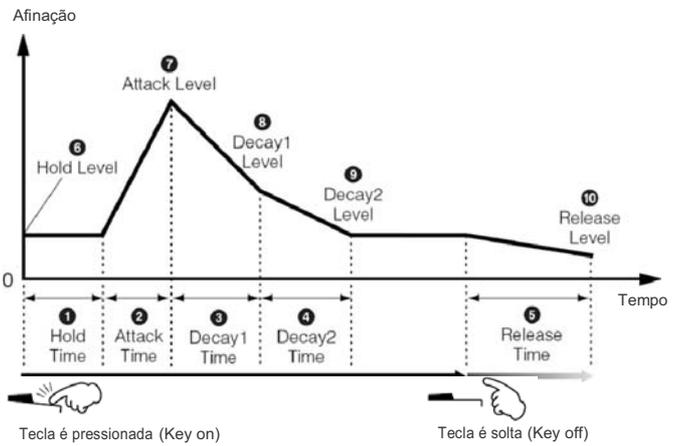
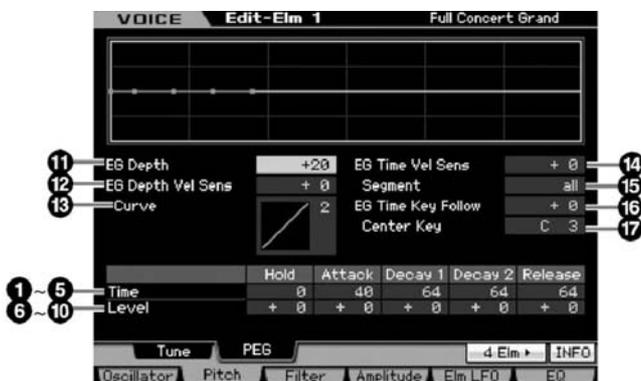
**NOTA:** Você também pode configurar esta nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a nota desejada. Veja “Operação Básica”, na página 82.

Pitch Key Follow e Center Key



## Config. do Pitch EG —[SF2] PEG (Pitch EG)

Nesta janela você pode configurar os parâmetros Pitch EG. Usando o PEG, você pode controlar a transição que ocorre na afinação desde o momento em que o som inicia até o momento em que ele cessa.



## Time

Os parâmetros de Time permitem a você ajustar o tempo entre os pontos sucessivos dos parâmetros de nível, (abaixo). Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo para atingir o próximo nível.

### 1 Hold Time

Determina o tempo entre o momento que você pressiona uma nota no teclado e o momento que a envoltória começa a subir.

### 2 Attack Time

Determina a velocidade do ataque desde a afinação inicial (Hold Level) até a afinação normal do Voice depois de decorrido o tempo de Hold.

### 3 Decay 1 Time

Determina a velocidade da descida da envoltória desde a afinação normal (Attack Level) do Voice até a afinação especificada como Decay 1 Level.

### 4 Decay 2 Time

Determina a velocidade da descida da envoltória desde a afinação especificada como Decay1 Level até a afinação especificada como Decay2 Level.

### 5 Release Time

Determina a velocidade da descida da envoltória desde a afinação especificada como Decay2 Level até a afinação especificada como Release Level, quando a nota é solta.

## Level

Os parâmetros de Level permitem a você determinar a quantidade de desvio na afinação em relação à afinação padrão especificada em Coarse Tuning e Fine Tuning, na janela Tune (página 114), em cada ponto da envoltória.

**Valores:** -128 – +0 – +127

### 6 Hold Level

Determina a afinação inicial no momento em que a nota é pressionada.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

### 7 Attack Level

Determina a afinação normal da nota pressionada.

### 8 Decay 1 Level

Determina o nível que a afinação do som atinge após o Attack Level, depois de decorrido o Decay1 Time.

### 9 Decay 2 Level

Determina o nível de sustentação da afinação, que será mantido enquanto a nota estiver sendo pressionada.

### 10 Release Level

Determina a afinação final atingida depois que a nota é solta.

### 11 EG Depth

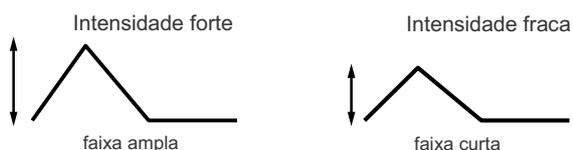
Determina a faixa dentro da qual a envoltória de afinação varia. Um ajuste de 0 faz com que a afinação não se altere. Quanto mais distante de 0 for o valor, maior será a faixa de afinação. Para valores negativos, a alteração da afinação ocorre ao inverso.

Valores: -64 – +0 – +63

### 12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

Determina como a faixa de afinação do elemento responde à intensidade da nota. Quando configurado para um valor positivo, as intensidades altas fazem a faixa de afinação se expandir, e as intensidades baixas fazem-na se contrair, como mostrado abaixo. Quando configurado para um valor negativo, as intensidades altas fazem a faixa de afinação se contrair, e as intensidades baixas fazem-na se expandir. Quando configurado para 0, a envoltória de afinação não se altera, independentemente da intensidade.

Valores: -64 – +0 – +63



### 13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)

As cinco curvas determinam como será gerada a faixa de afinação conforme a intensidade (força) com que você toca no teclado. O eixo horizontal do gráfico é a intensidade, e o eixo vertical é a faixa de afinação.

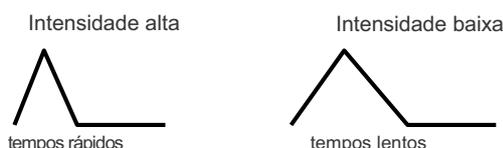


Valores: Curva 0 – 4

### 14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina como os tempos de transição (velocidade) do PEG respondem à intensidade (força com que as notas são pressionadas). Quando configurado para um valor positivo, as intensidades altas fazem com que as transições do PEG sejam rápidas, e as intensidades baixas fazem com que as transições sejam lentas, como mostrado abaixo. Quando configurado para um valor negativo, as intensidades altas fazem com que as transições do PEG sejam lentas, e as intensidades baixas fazem com que as transições sejam rápidas. Quando configurado para 0, a velocidade de transição do PEG não se altera, independentemente da intensidade.

Valores: -64 – +0 – +63



### 15 EG Time Segment

Determina as partes do PEG cujos tempos serão afetados por Velocity Sensitivity (14).

Valores: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time e Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Decay1 Time e Hold Time.

decay

EG Time Velocity Sensitivity afeta Decay 1/2 Time.

atk+rls (attack+release)

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Release Time e Hold Time.

all

EG Time Velocity Sensitivity afeta todos os tempos do PEG.

### 16 EG Time Key Follow

Determina o grau com que a nota (especificamente, por sua posição ou região de oitava) afeta os tempos do PEG do elemento selecionado. Quando configurado para um valor positivo, as notas altas fazem com que os tempos de transição do PEG sejam rápidos, enquanto notas baixas fazem com que os tempos sejam lentos. Quando configurado para um valor negativo, as notas altas fazem com que os tempos de transição do PEG sejam lentos, enquanto notas baixas fazem com que os tempos de transição do PEG sejam rápidos. Quando configurado para 0, os tempos de transição do PEG não se alteram, independentemente da posição da nota pressionada.

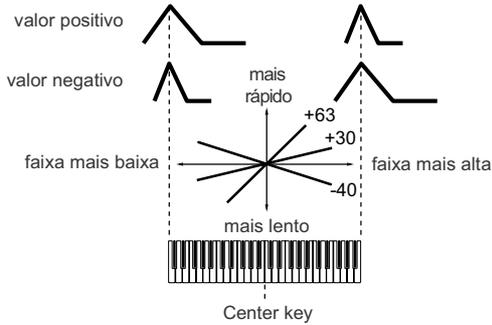
Valores: -64 – +0 – +63

### 17 Center Key

Determina a nota ou afinação central para EG Time Key Follow (16). Ao se tocar a nota designada como Center Key, o PEG se comporta conforme foi ajustado.

**Valores:** C -2 – G8

EG Time Key Follow e Center Key



**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a nota desejada. Veja "Operação Básica", na página 82.

## Ajuste do brilho do som pelo filtro — [F3] Filter

### Selecionando o tipo de filtro — [SF1] Type

Nesta janela você pode selecionar um tipo de filtro para o elemento atual. As características tonais do Voice e as funções do filtro serão diferentes, dependendo de qual tipo de filtro for selecionado aqui.



### 1 Type\*

Determina o tipo de filtro para o elemento.

**Valores:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

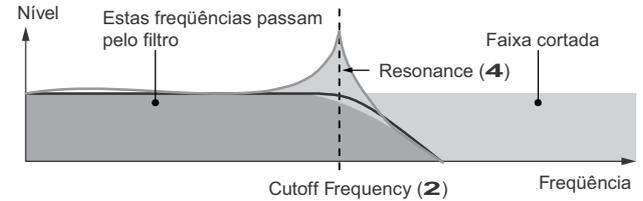
## Sobre os tipos de filtros

### LPF (Low Pass Filter)

Este é um tipo de filtro que só deixa passar as componentes de frequência que estejam abaixo da frequência de corte. O som pode ficar mais brilhante aumentando a frequência de corte do filtro. Por outro lado, o som pode ser aveludado abaixando a frequência de corte. Você pode produzir sons "cortantes" aumentando a ressonância para enfatizar o nível das frequências próximas da frequência de corte. Este tipo de filtro é o mais popular e útil para se produzir os sons clássicos de sintetizador.

#### LPF24D

Filtro passa-baixas dinâmico com 24 dB/oitava com um som de característica digital. Comparado com o tipo LPF24A (abaixo), este filtro pode produzir um efeito de ressonância mais pronunciado.



#### LPF24A

Filtro passa-baixas dinâmico com 24 dB/oitava com características similares a um filtro de 4 pólos de sintetizador analógico.

#### LPF18

Filtro passa-baixas de 3 pólos com 18 dB/oitava.

#### LPF18s

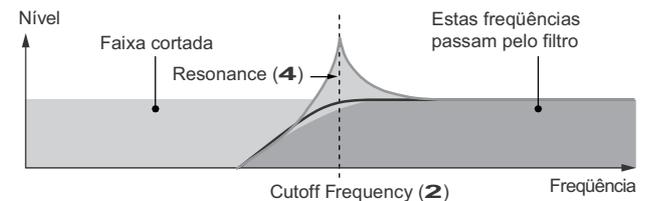
Filtro passa-baixas de 3 pólos com 18 dB/oitava. Este filtro possui um corte com uma descida mais suave do que o LPF18.

### HPF (High Pass Filter)

Este é um tipo de filtro que só deixa passar as componentes de frequência que estejam acima da frequência de corte. Você pode usar a ressonância para dar mais característica ao som.

#### HPF24D

Filtro passa-altas dinâmico de 24 dB/oitava com som de característica digital. Este filtro pode produzir um efeito pronunciado de ressonância.



#### HPF12

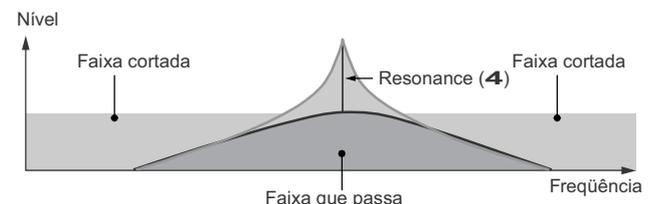
Filtro passa-altas dinâmico com 12 dB/oitava

### BPF (Band Pass Filter)

Este tipo de filtro é uma combinação dos filtros LPF e HPF. Quando este tipo de filtro é selecionado, você pode configurar uma frequência de corte em torno da qual passa o sinal.

#### BPF12D

Combinação de um HPF e um LPF de -12 dB/oit, com uma característica de som digital.



Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

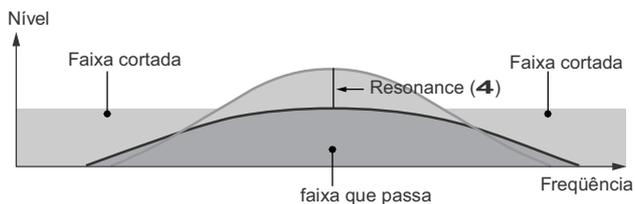
Modo Utility

Modo File

Referência

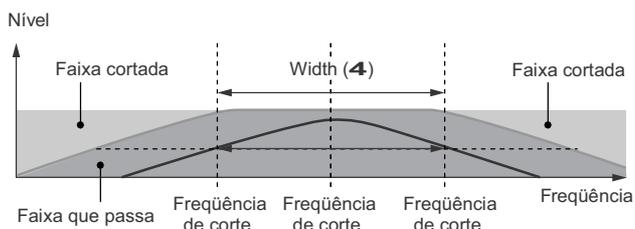
**BPF6**

Combinação de um HPF e um LPF de -6 dB/oit



**BPFw**

Filtro passa-faixa com 12 dB/oitava que combina um HPF com um LPF para permitir uma configuração de largura de faixa mais larga.

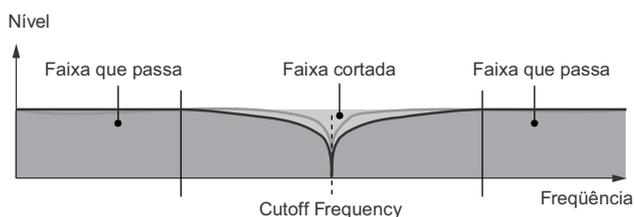


**BEF (Band Elimination Filter)**

Quando este tipo de filtro é selecionado, você pode configurar uma frequência de corte em torno da qual o sinal será cortado. O filtro rejeita-faixa (Band Elimination Filter) tem o efeito oposto ao passa-faixa (Band Pass Filter).

**BEF12**

**BEF6**

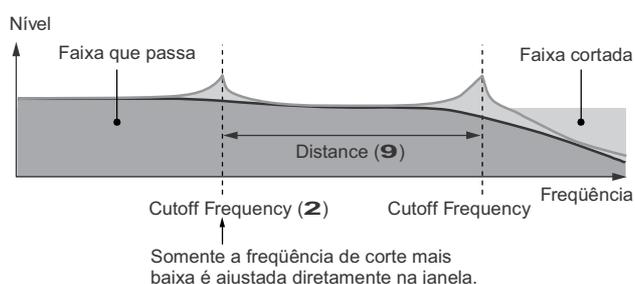


**Dual Type Filter**

Este tipo é uma combinação de dois tipos iguais de filtro. Você pode editar a distância entre as duas frequências de corte..

**Dual LPF**

Dois filtros passa-baixas com 12 dB/oitava conectados em paralelo.



**Dual HPF**

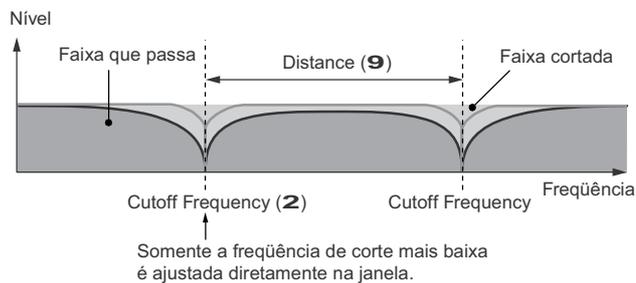
Dois filtros passa-altas com 12 dB/oitava conectados em paralelo.

**Dual BPF**

Dois filtros passa-faixa com 6 dB/oitava conectados em paralelo.

**Dual BEF**

Dois filtros rejeita-faixa com 6 dB/oitava conectados em série.



**Combination Type Filter**

Este tipo é uma combinação de dois tipos de diferentes filtro. Você pode editar a distância entre as duas frequências de corte.

**LPF12+HPF12**

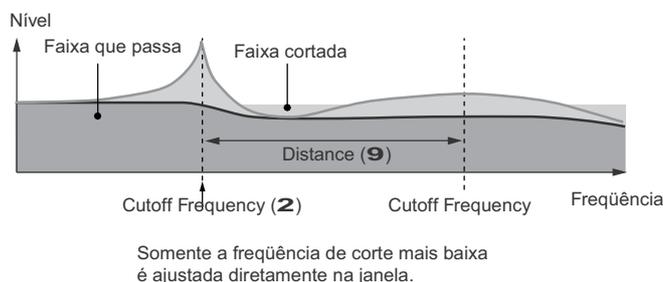
Uma combinação de um LPF com um HPF de -12 dB/oitava. Quando este tipo de filtro é selecionado, podem ser configurados HPF Cutoff (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11). Somente o gráfico do LPF é mostrado na janela.

**LPF6+HPF6**

Uma combinação de um LPF com um HPF de -6 dB/oitava. Quando este tipo de filtro é selecionado, podem ser configurados HPF Cutoff (10) e HPF Key Follow Sensitivity (11). Somente o gráfico do LPF é mostrad na ianela.

**LPF12+BPF6**

Uma combinação de passa-baixas com passa-faixa. Você pode editar a distância entre as duas frequências de corte.



**2 Cutoff\***

Determina a frequência de corte do filtro, ou a frequência central em torno da qual a filtragem é aplicada. As características tonais do Voice e a função da frequência de corte são diferentes dependendo do tipo de filtro selecionado. Configure este parâmetro observando o gráfico mostrado na janela.

Valores: 0 – 255

**3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)**

Determina como a frequência de corte (2) responde à intensidade ou a força com que você toca a nota. Para ajustes positivos, quanto mais forte você toca no teclado, mais alta fica a frequência de corte. Um ajuste de 0 faz com que a frequência de corte não se altere, independentemente da intensidade. Ajustes negativos fazem com que a frequência de corte suba quanto mais fraco você tocar no teclado.

Valores: -200% – 0% – +200%

#### 4 Resonance\*/ Width

A função deste parâmetro varia conforme o tipo de filtro selecionado. Se o tipo de filtro for LPF, HPF, BPF (exceto o BPFw) ou BEF, este parâmetro é usado para ajustar a ressonância. No tipo BPFw, ele é usado para ajustar a largura da banda de frequências.

A ressonância é usada para ajustar a quantidade de ênfase aplicada ao sinal nas imediações da frequência de corte. Isto pode ser usado em combinação com o parâmetro da frequência de corte para dar mais característica ao som. O parâmetro Width é usado para ajustar a largura da banda de frequências que passam pelo filtro no BPFw. Este parâmetro não está disponível quando o tipo de filtro é "LPF6" ou "thru".

Valores: 0 – 127

#### 5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Determina o grau com que a ressonância responde à intensidade ou a força com que a nota é tocada. Para valores positivos, quanto maior a intensidade, maior a ressonância. Um ajuste de 0 significa nenhuma alteração no valor da ressonância. Para valores negativos, quanto menor a intensidade, maior a ressonância.

Valores: -64 – +0 – +63

#### 6 Gain

Determina o ganho do sinal enviado ao filtro. Quanto menor o valor, menor o ganho. As características tonais geradas pelo filtro são diferentes dependendo do valor ajustado aqui.

Valores: 0 – 255

#### 7 Cutoff Key Follow

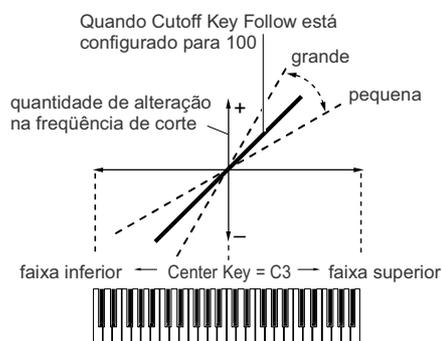
Determina o grau com que a nota (especificamente, Sua posição ou região de oitava) afeta a frequência de corte (veja acima) do filtro no elemento selecionado, assumindo o dó 3 (C3) como afinação básica. Um ajuste positivo faz cair a frequência de corte para as notas graves e aumentar para as agudas. Um ajuste negativo tem efeito oposto.

Valores: -200% – 0% – +200%

#### 8 Center Key (somente indicação)

Indica que a nota central de Cutoff Key Follow (7) é C3. Lembre-se de que isto é somente uma indicação; o valor não pode ser alterado.

Cutoff Key Follow e Center Key



#### 9 Distance

Determina a distância entre as duas frequências de corte, no tipos Dual Filter (que possuem dois filtros idênticos combinados em paralelo), e o tipo LPF12 + BPF6. Este parâmetro não está disponível nos demais tipos de filtro.

Valores: -128 – +0 – +127

#### 10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Determina a frequência central para o parâmetro Key Follow do HPF (veja abaixo). Este parâmetro está disponível quando está selecionado um tipo de filtro "LPF12" ou "LPF6".

Valores: 0 – 255

#### 11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow)

Determina o grau com que a nota (especificamente, Sua posição ou região de oitava) afeta a frequência de corte (ajustada acima) do HPF. Um ajuste positivo faz baixar a frequência de corte para as notas graves e aumentar para as agudas. Um ajuste negativo tem o efeito oposto. Este parâmetro está disponível quando o tipo de filtro é "LPF12" ou "LPF6".

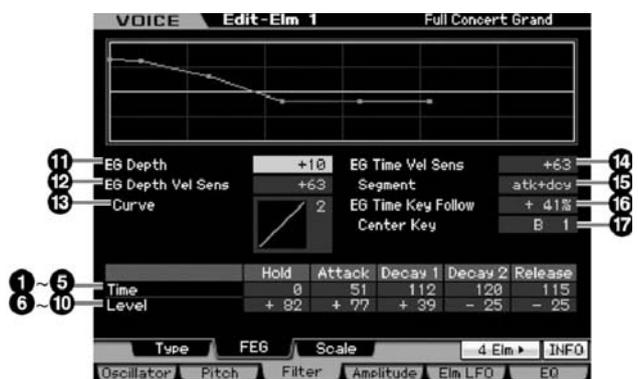
Valores: -200% – 0% – +200%

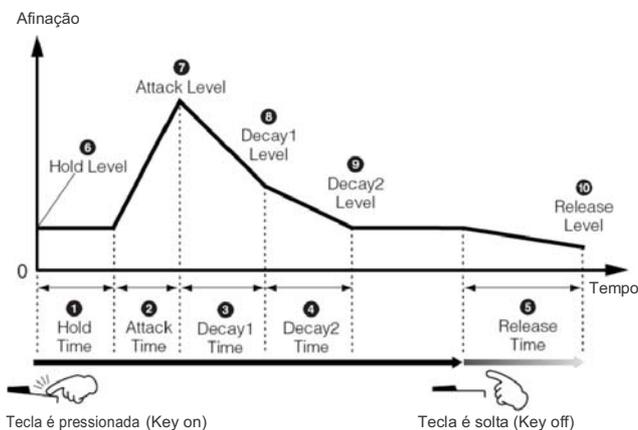
#### 12 Center Key

Indica que a nota central para High Pass Filter Key Follow (11) é C3. Lembre-se de que isto é somente uma indicação; o valor não pode ser alterado.

### Config. do EG do filtro — [SF2] FEG (Filter EG)

Nesta janela você pode configurar os parâmetros do Filter EG. Usando o FEG, você pode controlar as alterações de tonalidade desde o momento em que o som inicia até o momento em que ele cessa.





**Time**

Os parâmetros de Time permitem a você ajustar o tempo entre os pontos sucessivos dos parâmetros de nível, (abaixo). Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo para atingir o próximo nível.

**1 Hold Time**

Determina o tempo entre o momento que você pressiona uma nota no teclado e o momento que a envoltória começa a subir.

**2 Attack Time**

Determina a velocidade do ataque desde o valor inicial da frequência de corte (Hold Level) até o valor máximo depois de decorrido o tempo de Hold.

**3 Decay 1 Time**

Determina a velocidade da descida da envoltória desde a frequência de corte máxima (Attack Level) do Voice até a frequência de corte especificada como Decay 1 Level.

**4 Decay 2 Time**

Determina a velocidade da descida da envoltória desde a frequência de corte especificada como Decay1 Level até a frequência de corte especificada como Decay2 Level.

**5 Release Time**

Determina a velocidade da descida da envoltória desde a frequência de corte especificada como Decay2 Level até a frequência de corte especificada como Release Level, quando a nota é solta.

**Level**

Os parâmetros de Level permitem a você definir o quanto o filtro varia em cada ponto baseado na frequência de corte especificada na janela Filter Type (página 117).

Valores: -128 - +0 - +127

**6 Hold Level**

Determina a frequência de corte inicial no momento em que a nota é pressionada.

**7 Attack Level**

Determina a frequência de corte máxima que a envoltória atinge quando a nota é pressionada.

**8 Decay 1 Level**

Determina o nível que a frequência de corte atinge a partir de Attack Level e depois de decorrido Decay1 Time.

**9 Decay 2 Level**

Determina o valor da frequência de corte que é mantido enquanto a nota está sendo pressionada.

**10 Release Level**

Determina o valor final que a frequência de corte atinge depois da nota ser solta.

**11 EG Depth**

Determina a faixa dentro da qual a envoltória da frequência de corte varia. Um ajuste de 0 faz com que a frequência de corte não se altere. Quanto mais distante de 0 for o valor, maior será a faixa de variação da frequência de corte. Para valores negativos, a variação da frequência de corte ocorre ao inverso.

Valores: -64 - +0 - +63

**12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)**

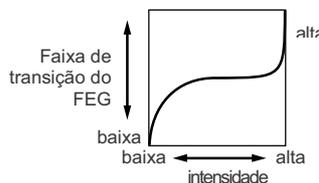
Determina como a faixa da frequência de corte responde à intensidade da nota. Quando configurado para um valor positivo, as intensidades altas fazem a faixa do FEG se expandir, e as intensidades baixas fazem-na se contrair, como mostrado abaixo. Quando configurado para um valor negativo, as intensidades altas fazem a faixa do FEG se contrair, e as intensidades baixas fazem-na se expandir. Quando configurado para 0, a envoltória do FEG não se altera, independentemente da intensidade.

Valores: -64 - +0 - +63



**13 EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)**

As cinco curvas determinam como a faixa de transição do FEG se altera conforme a intensidade (força) com que você toca as notas no teclado. A curva selecionada é indicada pelo gráfico na janela. O eixo horizontal do gráfico é a intensidade, e o eixo vertical é a faixa da frequência de corte. Por exemplo, a ilustração abaixo indica que a faixa média das intensidades (cerca de 64) faz com que a faixa de transição do FEG não se altere e a faixa mais alta / mais baixa das intensidades faz ela se alterar mais significativamente.

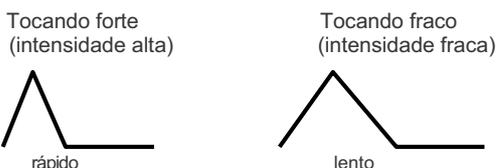


Valores: Curvas 0 - 4

### 14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina como os tempos de transição (velocidade) do FEG respondem à intensidade (força com que as notas são pressionadas). Quando configurado para um valor positivo, as intensidades altas fazem com que as transições do FEG sejam rápidas, e as intensidades baixas fazem com que as transições sejam lentas, como mostrado abaixo. Quando configurado para um valor negativo, as intensidades altas fazem com que as transições do FEG sejam lentas, e as intensidades baixas fazem com que as transições sejam rápidas. Quando configurado para 0, a velocidade de transição do FEG não se altera, independentemente da intensidade.

**Valores:** -64 – +0 – +63



### 15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina as partes do FEG cujos tempos serão afetados por Velocity Sensitivity (14).

**Valores:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time e Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Decay1 Time e Hold Time.

decay

EG Time Velocity Sensitivity afeta Decay 1/2 Time.

atk+rls (attack+release)

EG Time Velocity Sensitivity afeta Attack Time, Release Time e Hold Time.

all

EG Time Velocity Sensitivity afeta todos os tempos do PEG.

### 16 EG Time Key Follow

Determina o grau com que a nota (especificamente, por sua posição ou região de oitava) afeta os tempos do FEG do elemento selecionado. Quando configurado para um valor positivo, as notas altas fazem com que os tempos de transição do FEG sejam rápidos, enquanto notas baixas fazem com que os tempos sejam lentos. Quando configurado para um valor negativo, as notas altas fazem com que os tempos de transição do FEG sejam lentos, enquanto notas baixas fazem com que os tempos de transição do FEG sejam rápidos. Quando configurado para 0, os tempos de transição do FEG não se alteram, independentemente da posição da nota pressionada.

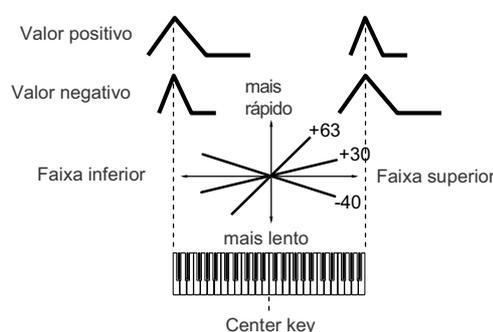
**Valores:** -200% – 0% – 200%

### 17 Center Key

Determina a nota ou afinação central para EG Time Key Follow (16). Ao se tocar a nota designada como Center Key, o FEG se comporta conforme foi ajustado.

**Valores:** C -2 – G8

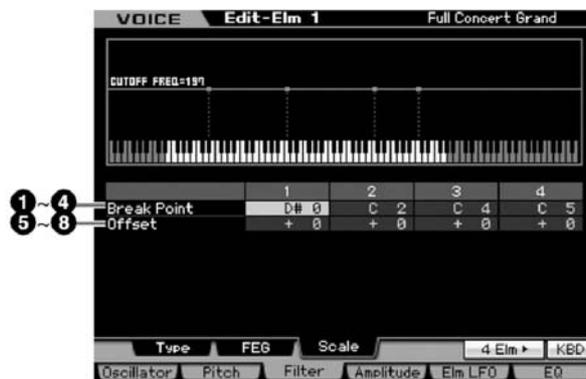
### EG Time Key Follow e Center Key



**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a nota desejada. Veja “Operação Básica”, na página 82.

### Escalonamento do filtro —[SF3] Scale

O escalonamento do filtro (Filter Scaling) controla a frequência de corte do filtro de acordo com a posição da nota no teclado. Você pode dividir todo o teclado por meio de quatro pontos de quebra (break points), e endereçar valores de compensação diferentes para a frequência de corte a cada ponto, respectivamente.



### 1 – 4 Break Point 1 – 4

Determina os quatro pontos de quebra especificando os respectivos números das notas.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar o Break Point diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] INFO e pressionando a nota desejada. Veja “Operação Básica”, na página 82.

**NOTA:** Os pontos Break Point 1 a Break Point 4 serão ajustados automaticamente em ordem ascendente ao longo do teclado.

### 5 – 8 Offset 1 – 4

Determina o valor de compensação para a frequência de corte em cada ponto Break Point.

**Valores:** -128 – +0 – +127

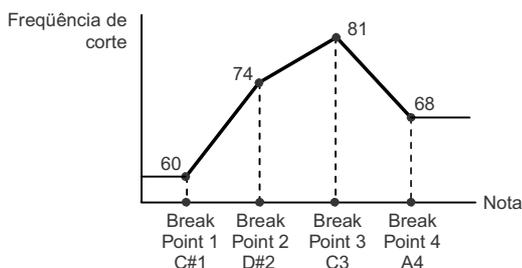
**NOTA:** Independentemente dos valores dessa compensações, não podem ser ultrapassados os limites mínimo e máximo da frequência de corte (0 e 127, respectivamente).

**NOTA:** Qualquer nota tocada abaixo do Break Point 1 assumirá o valor de Break Point 1 Level. Da mesma maneira, qualquer nota tocada acima do Break Point 4 assumirá o valor do Break Point 4 Level.

### Exemplo de configuração do escalonamento do filtro

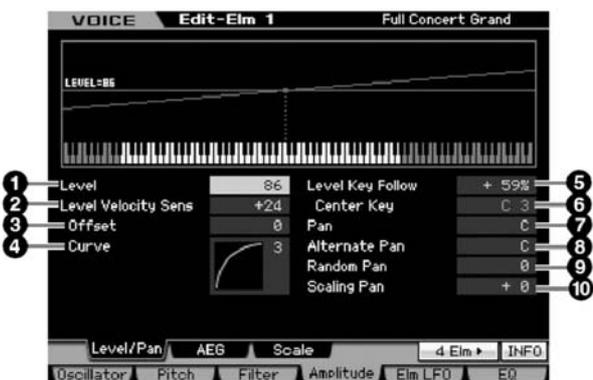
A melhor maneira de entender o escalonamento do filtro (Filter Scaling) é através de um exemplo. Para as configurações mostradas no exemplo abaixo, o valor básico da frequência de corte (Cutoff Frequency) é 64, e os diversos valores de compensação (Offset) nos pontos de quebra (Break Points) alteram devidamente o valor básico. As compensações na frequência de corte são mostradas no diagrama abaixo. A frequência de corte muda de forma linear entre os pontos de quebra, como mostrado.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



## Config. do nível de saída — [F4] Amplitude

### Config. de nível e pan — [SF1] Level/Pan



#### 1 Level\*

Determina o nível de saída do elemento.

Valores: 0 – 127

#### 2 Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity)\*

Determina como o nível de saída do elemento responde à intensidade da nota. Ajustes positivos fazem o nível de saída aumentar quanto mais forte você tocar no teclado. Com um ajuste de 0 não há alteração no nível de saída. Ajustes negativos fazem o nível de saída aumentar quanto mais fraco você tocar no teclado.

Valores: -64 – +0 – +63

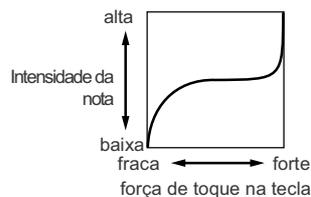
#### 3 Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Aumenta ou diminui o nível especificado por Level Velocity Sensitivity (2). Um ajuste de 64 faz com que sejam usados os valores originais de Level Velocity Sensitivity (2). Ajustes acima de 64 aumentam o nível especificado em Level Velocity Sensitivity (2). Ajustes abaixo de 64 reduzem o nível.

Valores: 0 – 127

#### 4 Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)\*

As cinco curvas determinam como a intensidade da nota será determinada conforme a força com que você toca a nota no teclado. A curva selecionada é indicada no gráfico na tela.



Valores: Curva 0 – 4

#### 5 Level Key Follow

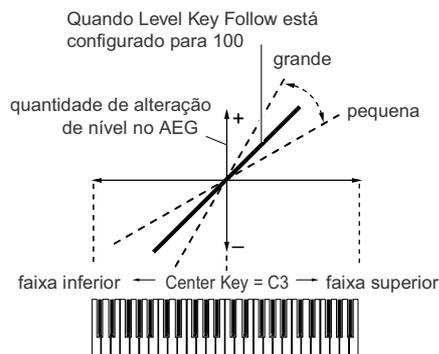
Determina o grau com que a nota (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afeta o nível da amplitude (ajustado acima) do elemento selecionado, assumindo dó 3 (C3) como referência. Um ajuste positivo reduz o nível de saída para as notas graves e aumenta para as notas agudas. Um ajuste negativo cria o efeito oposto.

Valores: -200% – +0% – +200%

#### 6 Center Key (somente indicação)

Indica que a nota central para Level Key Follow (5) é o dó 3 (C3). Lembre-se de que isto é somente uma indicação; o valor não pode ser alterado.

Level Key Follow e Center Key



#### 7 Pan\*

Ajusta a posição do som no campo estéreo.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

### 8 Alternate Pan

Determina o quanto o som é deslocado alternadamente para a esquerda e direita a cada nota que você toca, assumindo a posição do pan (ajustada acima) como sendo a referência central. Valores altos aumentam a faixa de ajuste do pan.

Valores: L64 – C – R63

### 9 Random Pan

Determina o quanto o som é deslocado aleatoriamente para a esquerda e direita a cada nota que você pressiona. A posição do pan (ajustada acima) é usada como referência central.

Valores: 0 – 127

### 10 Scaling Pan

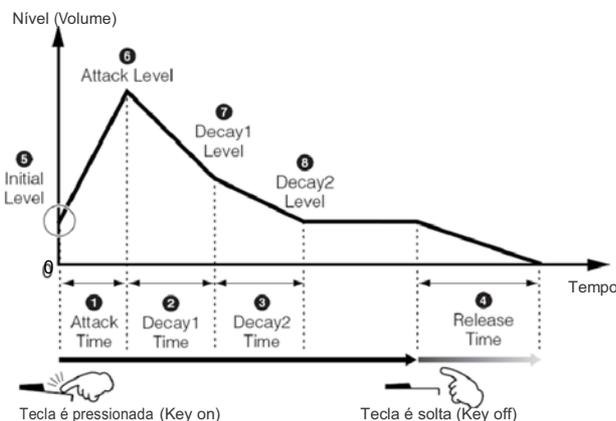
Determina o grau com que a nota (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afeta o pan (ajustado acima), para a esquerda ou para a direita, do elemento selecionado. A nota dó 3 (C3) é usada como referência para o ajuste principal do pan. Um ajuste positivo faz com que o pan seja movido para a esquerda nas notas graves e para a direita nas notas agudas. Um ajuste negativo tem o efeito oposto.

Valores: -64 – +0 – +63

## Configurações do AEG — [SF2] AEG (Amplitude EG)

Nesta janela você pode configurar os parâmetros do Amplitude EG. Usando o AEG, você pode controlar a transição que ocorre no volume desde o momento em que o som inicia até o momento em que ele cessa.

	Initial	Attack	Decay 1	Decay 2	Release
Level	6	127	100	0	0



## Time\*

Os parâmetros de Time permitem a você ajustar o tempo entre os pontos sucessivos dos parâmetros de nível, (abaixo). Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo para atingir o próximo nível.

### 1 Attack Time

Determina a velocidade com que o som atinge seu nível máximo depois que a nota é pressionada.

### 2 Decay 1 Time

Determina a velocidade com que a envoltória decai do Attack Level até Decay 1 Level.

### 3 Decay 2 Time

Determina a velocidade com que a envoltória decai do Decay1 Level até Decay2 Level (Sustain Level).

### 4 Release Time

Determina a velocidade com que o som decai até o silêncio, depois que a nota é solta.

## Level

Os parâmetros de Level permitem a você determinar o nível de transição em cada ponto baseado no nível especificado na janela Level/Pan (página 122).

Valores: 0 – 127

### 5 Initial Level

Determina o nível inicial no momento em que a nota é pressionada.

### 6 Attack Level

Determina o nível máximo que a envoltória atinge depois que a nota é pressionada.

### 7 Decay 1 Level

Determina o nível que a envoltória atinge após o Attack Level, depois de decorrido o Decay1 Time.

### 8 Decay 2 Level

Determina o nível em que a envoltória permanece enquanto a nota está sendo pressionada.

### 9 Half Damper Switch

Quando Half Damper Switch está configurada para "on", você pode produzir o efeito de "meio-pedal" exatamente como em um piano acústico, usando um pedal controlador FC3 (opcional) conectado à entrada FOOT SWITCH SUSTAIN do painel traseiro.

Valores: on, off

**NOTA:** Quando você quiser recriar o efeito de meio-pedal usando um pedal opcional FC3, configure o parâmetro Sustain Pedal para "FC3 (half on)" na janela Play Display (página 259) do modo Utility. Observe que esta configuração não é necessária ao controlar o efeito de meio-pedal através de mensagens de Control Change recebidas de um equipamento MIDI externo.

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

### 10 Half Damper Time

Determina a velocidade com que o som decai até o silêncio depois que a nota é solta enquanto o pedal controlador FC3 está pressionado e com o parâmetro Half Damper Switch (9) configurado para "on". Depois de soltar a nota, você pode controlar o tempo de decaimento do som usando a posição do pedal controlador, com o Half Damper Time do AEG sendo o valor de decaimento máximo e o Release Time do AEG sendo o valor de decaimento mínimo.

Quando você solta o pedal, o tempo de decaimento depois que a nota é solta é equivalente ao AEG Release Time. Você pode criar um efeito similar ao do piano configurando o Release Time para um valor baixo e configurando o Half Damper Time para um valor alto.

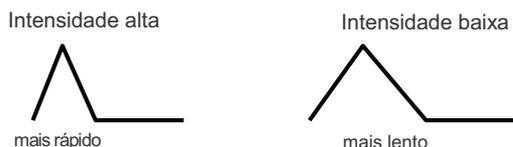
Esta configuração só está disponível quando o parâmetro Half Damper Switch (9) está configurado para "on" e você está usando um pedal opcional FC3 conectado no painel traseiro.

**Valores:** 0 – 127

### 11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Determina como o tempo de transição do AEG responde à força com que a nota é tocada. Quando configurado para um valor positivo, as intensidades fortes resultam em uma transição mais rápida do AEG, enquanto as intensidades fracas resultam em uma transição mais lenta, como mostrado abaixo. Quando configurado para um valor negativo, as intensidades fortes resultam em uma transição mais lenta do AEG, enquanto as intensidades fracas resultam em uma transição mais rápida. Quando o valor é 0, a transição de amplitude não se altera, independentemente da intensidade.

**Valores:** -64 – +0 – +63



### 12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina a parte do AEG que é afetada pelo EG Time Velocity Sensitivity (11).

**Valores:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

O EG Time Velocity Sensitivity afeta o Attack Time.

atk+dcy (attack+decay)

O EG Time Velocity Sensitivity afeta o Attack Time e Decay1 Time.

decay

O EG Time Velocity Sensitivity afeta o Decay Time.

atk+rls (attack+release)

O EG Time Velocity Sensitivity afeta o Attack Time e Release Time.

all

O EG Time Velocity Sensitivity afeta todos os parâmetros Amplitude EG Time.

### 13 EG Time Key Follow

Determina o grau com que a nota (especificamente, sua posição ou faixa de oitava) afeta os tempos do AEG no elemento selecionado. Quando configurado para um valor positivo, as notas agudas criam transições rápidas no AEG

enquanto as notas graves criam transições lentas. Quando configurado para um valor negativo, as notas agudas criam transições lentas no AEG enquanto as notas graves criam transições rápidas. Quando configurado para 0, a velocidade de transição do AEG não se altera, independentemente da nota pressionada.

**Valores:** -200% – 0% – +200%

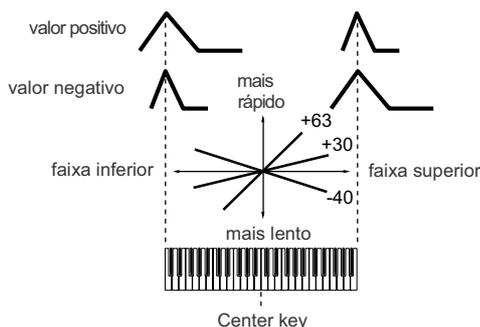
### 14 Center Key

Determina a nota central para EG Time Key Follow (13). Quando é tocada a nota central (Center Key), o AEG se comporta conforme a configuração normal.

**Valores:** C -2 – G8

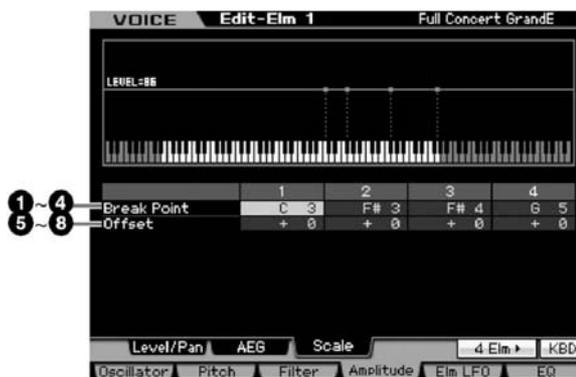
**NOTA:** Você também pode configurar a nota central diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e então pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

EG Time Key Follow e Center Key



## Escalonamento de amplitude — [SF3] Scale

O escalonamento de amplitude (Amplitude Scaling) controla o nível de amplitude na saída de acordo com a posição das nota no teclado. Você pode dividir todo o teclado em quatro pontos de quebra, e endereçar a eles valores diferentes de compensação de amplitude.



### 1-4 Break Point 1 – 4

Determina os quatro pontos de quebra (Break Points) especificando os respectivos números de nota.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar os Break Points diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e então pressionando a nota desejada. Veja "Operação Básica", na página 82.

**NOTA:** Os Break Points de 1 a 4 são criados automaticamente em ordem ascendente ao longo do teclado.

### 5 – 8 Offset 1 – 4

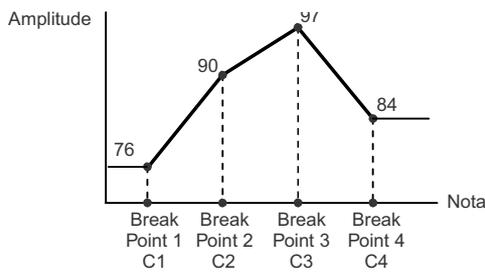
Determina o valor de compensação de nível para cada Break Point.

Valores: -128 – +0 – +127

#### Exemplo de configuração do escalonamento de amplitude

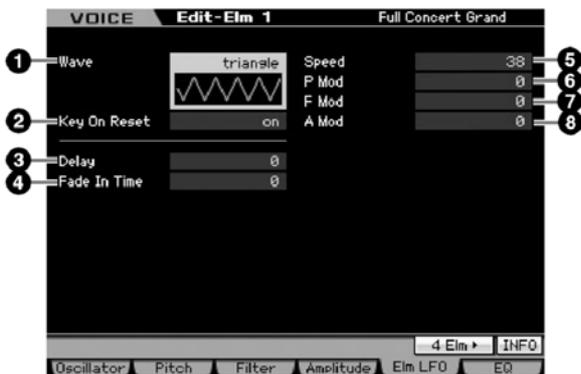
A melhor maneira de entender o escalonamento de amplitude (Amplitude Scaling) é através de um exemplo. Nos ajustes mostrados no exemplo abaixo, o valor básico da amplitude (volume) para o elemento selecionado é 80, e os vários valores de compensação (Offset) nos pontos de quebra (Break Points) alteram devidamente o valor básico. As alterações específicas na amplitude são mostradas no diagrama abaixo. A amplitude se altera de forma linear entre os Break Points sucessivos, como mostrado.

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Offset	-4	+10	+17	+4



## Modulando o Voice — [F5] Elm LFO (Element LFO)

Esta janela lhe oferece um conjunto completo de controles Sobre o LFO de cada elemento individual. O LFO pode ser usado para criar vibrato, wah, tremolo e outros efeitos especiais, quando aplicado aos parâmetros de afinação, do filtro e de amplitude.



### 1 Wave

Seleciona a forma-de-onda e determina como o LFO modula o som.

Valores: saw, triangle, square

### 2 Key On Reset

Determina se o LFO é sincronizado ou não a cada nota que é tocada.

Valores: off, on

off

O LFO oscila livremente sem sincronizar pela nota tocada. Ao ser pressionada uma nota, a onda do LFO oscila na fase em que estava naquele momento.

on

O LFO é sincronizado a cada nota tocada, de maneira que sempre inicia na fase especificada pelo parâmetro Phase (acima).

### 3 Delay

Determina o tempo de atraso entre o momento em que você pressiona uma nota no teclado e o momento em que o LFO começa a atuar. Um valor mais alto resulta em um atraso maior.

### 4 Fade In Time

Determina o tempo que o nível do LFO leva para crescer gradualmente (fade in) depois de decorrido o tempo de atraso (Delay). Um valor mais alto resulta em uma subida de nível mais lenta. Quando configurado para "0", o efeito do LFO não sobe gradualmente e atinge seu nível máximo imediatamente depois de decorrido o tempo de atraso (Delay).

### 5 Speed

Determina a velocidade da onda do LFO. Quanto maior o valor, mais rápida é a velocidade do LFO.

Valores: 0 – 63

### 6 P Mod (Pitch Modulation Depth)

Determina o quanto (profundidade) a onda do LFO varia (modula) a afinação do som. Quanto maior o valor, maior é a profundidade da modulação.

Valores: 0 – 127

### 7 F Mod (Filter Modulation Depth)

Determina o quanto (profundidade) a onda do LFO varia (modula) a freqüência de corte do filtro. Quanto maior o valor, maior é a profundidade da modulação.

Valores: 0 – 127

### 8 A Mod (Amplitude Modulation Depth)

Determina o quanto (profundidade) a onda do LFO varia (modula) a amplitude ou volume do som. Quanto maior o valor, maior é a profundidade da modulação.

Valores: 0 – 127

## Config. do Equalizador (EQ) — [F6] EQ

Nesta janela, você pode configurar os parâmetros do EQ para cada elemento.

### 1 Type

Determina o tipo de EQ. O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de EQ selecionado.

**Valores:**

2 Band, PEQ

Veja abaixo.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

Enfatiza a banda inteira do elemento selecionado em +6dB, +12dB e +18dB, respectivamente.

thru

Selecione esta opção, os equalizadores são desativados e todo o sinal passa sem ser afetado.

### EQ Type configurado para “2 Band”

Este é um equalizador do tipo “shelving”, que combina bandas separadas de frequências alta e baixa.



### 2 Low Frequency

Determina a frequência padrão da banda de baixas do EQ.

**Valores:** 50.1 Hz – 2.00 kHz

### 3 High Frequency

Determina a frequência padrão da banda de altas do EQ.

**Valores:** 503.8 Hz – 10.1 kHz

### 4 Low Gain

Determina a quantidade com que o conteúdo do sinal abaixo de Low Frequency (2) será enfatizado/atenuado.

**Valores:** -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

### 5 High Gain

Determina a quantidade com que o conteúdo do sinal acima de High Frequency (3) será enfatizado/atenuado.

**Valores:** -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

### EQ Type configurado para “PEQ”

O EQ paramétrico de uma banda é usado para atenuar ou enfatizar o nível do conteúdo do sinal em torno da frequência central. Este tipo possui 32 ajustes diferentes de “Q”, que determinam a largura da banda de frequência do equalizador.



### 2 Low Frequency

Determina a frequência central.

**Valores:** 139.7 Hz – 12.9 kHz

### 4 Low Gain

Determina a quantidade com que o conteúdo do sinal abaixo de Low Frequency (2) será enfatizado/atenuado.

**Valores:** -12.00 dB – +0.00 dB – +12.00 dB

### 6 Q

Determina o Q (largura da banda). Quanto menor o valor, maior a largura. Quanto maior o valor, menor a largura.

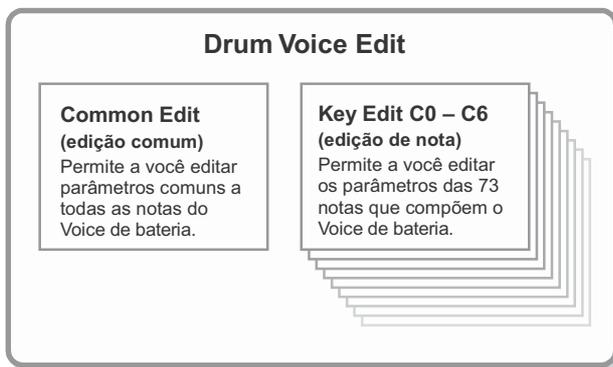
**Valores:** 0.7 – 10.3

# Editando um Voice de Bateria

“Editar” refere-se ao processo de criar um Voice alterando-se os seus parâmetros. Isto pode ser feito no Voice Edit, um sub-modo do modo Voice. Nesta seção, mostraremos a você como editar um Voice de bateria. Para entrar no modo Drum Voice Edit, pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice, selecione um Voice de bateria, e em seguida pressione a tecla [EDIT].

## Edição Comum e Edição de Nota

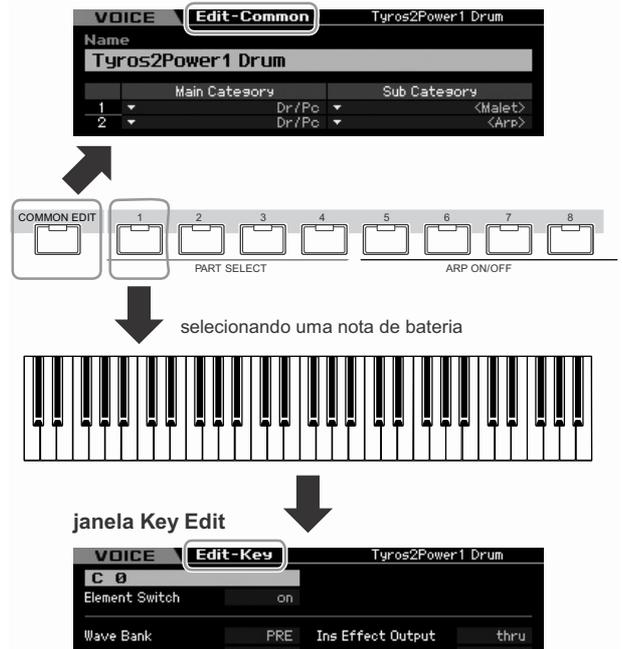
Cada Voice de bateria (Drum Voice) pode conter até 73 notas de bateria (Drum Keys), endereçadas a notas ao longo do teclado (C0 a C6). Existem dois tipos de janelas de edição de Voice de bateria: Common Edit para edição de configurações comuns a todas as notas, e Key Edit para edição de notas individuais.



## Editando Voices de Bateria

- 1 Pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice Play.**  
Selecione o Voice de bateria a ser editado.
- 2 Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Voice Edit.**
- 3 Acesse a janela de edição desejada, Common Edit (edição comum) ou Key Edit (edição de nota).**  
Para acessar a janela Common Edit, pressione a tecla [COMMON EDIT]. Para acessar a janela Key Edit, pressione a tecla numérica [1]. No modo Drum Key Edit, pressione a tecla à qual o instrumento de percussão está endereçada.

janela Common Edit



### 4 Acesse a janela desejada.

Para encontrar a janela desejada, observe os itens de menu correspondentes às teclas [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5]. Cada ficha do menu das teclas [F1] – [F6] contém sub menus que correspondem às teclas [SF1] – [SF5] abaixo da tela.

**NOTA:** Pressionando a tecla [SF6], você pode usar várias funções, tais como a janela de informações, a entrada de caracteres (página 82), a função de tecla numérica (página 81), e a janela de lista (página 82). A função acessada pela tecla [SF6] é diferente dependendo do parâmetro selecionado onde o cursor está localizado.

### 5 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

### 6 Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.

### 7 Repita os passos 3 – 6, se necessário.

### 8 Entre com o nome desejado para o Voice editado.

Use a janela Name (página 98) do modo Voice Common Edit.

### 9 Armazene o Voice editado.

Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Store (página 97) e em seguida armazene o Voice editado.

**⚠ CUIDADO**

O Voice editado será perdido se você selecionar outro Voice ou desligar o instrumento. Certifique-se de que armazenou o Voice na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outro Voice ou de desligar o instrumento.

**NOTA:** Se quiser, salve a edição e armazene os Voices em um dispositivo de memória USB conectado ao conector USB TO DEVICE ou a um computador conectado à

mesma rede do MOTIF XS. Lembre-se de que os dados do Voice editado ficam salvos na memória interna do usuário (Flash ROM) e é preservado mesmo ao desligar o instrumento. Portanto, não é necessário salvar os dados em um dispositivo externo; entretanto, nós recomendamos que você salve todos os dados importantes em dispositivos externos. Consulte a página 278 para detalhes.

**NOTA:** No modo Drum Voice Edit também há outras funções convenientes. Para detalhes, veja a página 97.

## Parâmetros da Edição Comum

[VOICE] → seleciona Voice de bateria → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O modo Common Edit permite a você editar os parâmetros comuns a todas as notas do Voice de bateria selecionado.

### Configurações gerais do Voice — [F1] General

**NOTA:** Os parâmetros de Common Edit do Voice de bateria são basicamente os mesmos do Voice normal. Entretanto, alguns parâmetros que têm o mesmo nome do Voice normal não estão disponíveis no Voice de bateria.

#### Dando nome ao Voice — [SF1] Name

O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 98.

#### Configurações do modo Play, como Micro Tuning e Mono/Poly — [SF2] Play Mode

O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 98.

#### Outras configurações — [SF3] Other

O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 100.

### Configurações de arpejo — [F2] ARP Main (config. principais)

O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 101.

### Configurações de arpejo — [F2] ARP Other (outras config.)

Alterando os tempos e as intensidades das notas, você pode alterar a característica rítmica da execução do arpejo. O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 102.

### Configurações de controles — [F4] Ctrl Set (Controller Set)

O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 104. Favor observar que o parâmetro Element Switch não existe na edição comum do Voice de bateria.

### Config. de efeitos — [F6] Effect

#### Configurações da conexão de efeitos — [SF1] Connect

Esta janela lhe oferece um controle abrangente sobre os efeitos. As funções nesta janela são basicamente as mesmas da edição comum do Voice normal (página 107). O ponto diferente é que o parâmetro Insertion Effect Out não é ajustado para cada elemento, mas para cada nota de bateria. Além disto, existem mais três parâmetros (14 a 16).



### 1 Out (Insertion Effect Out)

Determina qual efeito de Insert (A ou B) é usado para processar cada nota individual de bateria. Os parâmetros podem ser configurados para cada nota. Quando INSERTION CONNECT (2) está configurado para "ins L", o sinal vindo de cada nota de bateria vai para Insertion L, independentemente da configuração feita aqui.

Valores: thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Os parâmetros 2 a 13 são os mesmos da janela Connect (página 107) do modo de edição do Voice normal.

### 14 Key

Determina a nota de bateria a ser editada. Os parâmetros Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) e Key Chorus Send (16) podem ser configurados para cada nota.

Valores: C0 – C6

### 15 REV SEND (Key Reverb Send)

Determina o nível do som da nota de bateria que é enviado para o efeito de Reverb. Esta configuração só está disponível quando o parâmetro Insertion Effect Out (1) está configurado para "thru".

Valores: 0 – 127

### 16 CHO SEND (Key Chorus Send)

Determina o nível do som da nota de bateria que é enviado para o efeito de Chorus. Esta configuração só está disponível quando o parâmetro Insertion Effect Out (1) está configurado para "thru".

Valores: 0 – 127

### Config. dos parâmetros de efeitos — [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja página 109.

## Parâmetros da Edição de Nota

[VOICE] → seleciona Voice de bateria → [EDIT] → seleciona a nota

Se você quiser editar os sons que compõem um Voice e os parâmetros básicos que determinam o som, tais como oscilador, afinação, filtro, amplitude e EG (Envelope Generator), acesse a janela Key Edit.

### As marcas de asterisco (\*)

Para os usuários novatos na edição de Voices e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e mais fáceis de se entender estão marcados com um asterisco. Se você é iniciante no processo de edição, tente primeiro esses parâmetros.

## Configurando a onda e a região da nota — [F1] Oscillator

Esta janela permite a você configurar a forma-de-onda e a região da nota de bateria selecionada.



NOTA: Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecionando o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Key\*

Determina a nota de bateria a ser editada. Você pode selecionar o instrumento de percussão pressionando a nota.

Valores: C0 – C6

### 2 Element Switch\*

Determina se a nota selecionada é usado ou não. Quando configurado para "off", a nota selecionada não soará.

Valores: off (inativo), on (ativo)

### 3 Wave Bank (Waveform Bank)\*

Determina o banco da forma-de-onda endereçada à nota de bateria: Preset (pré-programado) ou User (usuário). As formas-de-onda do usuário podem ser criadas baseadas em amostras gravadas no modo Sampling.

**Valores:** PRE (preset waveform), USR (user waveform)

**NOTA:** Para detalhes sobre forma-de-onda, consulte a explicação do modo Sampling na página 161.

### 4 Wave Category (Waveform Category)\*

### 5 Wave Number (Waveform Number)\*

Determina a forma-de-onda endereçada à nota de bateria selecionando a categoria e o número. Para uma lista completa das formas-de-onda do banco Preset, consulte o documento Data List.

### 6 Assign Mode\*

Quando este parâmetro está configurado para “single”, não é possível reproduzir em dobro a mesma nota. Isto é útil quando duas ou mais instâncias da mesma nota são recebidas quase que simultaneamente, ou sem a mensagem correspondente de Note off. Para permitir a reprodução de cada instância da mesma nota, configure aqui para “multi”. Em geral, você provavelmente configurará para “multi” — especialmente para sons de pandeiro e pratos que você pode querer que soem em todo o seu decaimento, ao tocá-los várias vezes sucessivas. Favor lembrar que a opção “multi” consome polifonia e pode fazer com que os sons sejam cortados.

**Valores:** single, multi

single

Quando este parâmetro está configurado para “single” e são transmitidos para o gerador interno duas ou mais execuções da mesma nota, a primeira nota será cortada e a seguinte soará.

multi

Quando este parâmetro está configurado para “multi” e são transmitidos para o gerador interno duas ou mais execuções da mesma nota, todas as notas soarão simultaneamente.

### 7 Receive Note Off

Determina se a nota de bateria responde ou não a mensagens de MIDI Note Off. Isto deve ser configurado quando a nota selecionada possui um som sustentado, sem decaimento (como um rulo de caixa), desta maneira você pode interromper o som soltando a tecla.

**Valores:** off, on

### 8 Alternate Group\*

Determina o grupo alternado ao qual a nota está endereçada. Em uma bateria real, alguns sons de não podem ser executados simultaneamente, como é o caso do contra-tempo aberto e o fechado. Você pode evitar que algumas notas soem simultaneamente endereçando-as ao mesmo grupo alternado. Podem ser definidos até 127 grupos. Você também pode selecionar “off” aqui se desejar que os sons soem simultaneamente.

**Valores:** off, 1 – 127

### 9 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Determina qual o efeito de Insert (A ou B) que é usado para processar cada nota individual de bateria. Este parâmetro é o mesmo que Ins Effect Output da janela Connect (página 107) na edição comum do Voice. Configurando aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro. Quando INSERTION CONNECT (2) está configurado para “ins L” na janela Connect, Insertion L é usado para processar cada nota individual de bateria, mesmo que esteja selecionado “ins A” ou “ins B”.

**Valores:** thru (through), ins A (Insertion Effect A), ins B (Insertion Effect B)

### 10 Reverb Send\*

Determina o nível do som da nota de bateria que é enviado ao efeito de Reverb. Isto só está disponível quando o Insertion Effect Output (acima) está configurado para “thru”. A configuração feita aqui é aplicada aos mesmos parâmetros da janela Connect (página 107) da edição comum do Voice.

**Valores:** 0 – 127

### 11 Chorus Send\*

Determina o nível do som da nota de bateria que é enviado ao efeito de Chorus. Isto só está disponível quando o Insertion Effect Output (acima) está configurado para “thru”. A configuração feita aqui é aplicada aos mesmos parâmetros da janela Connect (página 107) da edição comum do Voice.

**Valores:** 0 – 127

### 12 Output Select

Determina a(s) saída(s) específica(s) para cada sinal de nota de bateria. Você pode endereçar cada nota individual para sair por um conector específico de saída no painel traseiro. Este parâmetro é útil quando você deseja aplicar um efeito externo a determinado instrumento da bateria. Esta configuração só está disponível quando o parâmetro Insertion Effect Output (9) está configurado para “thru”.

**Valores:** veja tabela abaixo.

LCD	Conectores de saída	estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	estéreo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	estéreo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	estéreo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	estéreo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	estéreo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	estéreo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	estéreo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	mono
m1	mLAN OUTPUT 1	mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	mono

**NOTA:** As opções mLAN (m1 a m14) só estão disponíveis no MOTIF XS8. As opções mLAN estarão disponíveis no MOTIF XS6/7 somente se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada.

### 13 Coarse (Pitch Coarse Tuning)\*

Determina a afinação de cada nota de bateria, em semitons.

Valores: -48 semi – +0 semi – +48 semi

### 14 Fine (Pitch Fine Tuning)\*

Determina a afinação de cada nota de bateria, em centésimos.

Valores: -64 cent – +0 cent – +63 cent

### 15 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina como a afinação da nota de bateria responde à intensidade. Ajustes positivos fazem a afinação subir quanto mais forte você tocar no teclado. Um ajuste de 0 faz com que a afinação não seja alterada. Ajustes negativos fazem a afinação subir quanto mais fraco você tocar no teclado.

Valores: -64 – +0 – +63

### 16 [SF5] PageHold

No modo Drum Voice Edit, geralmente quando se pressiona uma nota no teclado muda automaticamente a nota (instrumento) a ser editada. Quando a tecla [SF5] PageHold está ligada, a nota (instrumento) que está sendo editada é mantida mesmo que você pressione qualquer outra nota no teclado. Isto permite a você editar determinada nota ajustando o equilíbrio de nível entre ela e outras notas.

## Ajuste do brilho do som com o filtro — [F3] Filter

Cada nota de bateria possui seus próprios filtros passa-baixas e passa-altas independentes. Você pode ajustar as características tonais de cada som de bateria ajustando a frequência de corte e a ressonância.



#### 1 Cutoff\*

Aumenta ou diminui a frequência de corte do filtro passa-baixas para ajustar o brilho do som. O som pode ficar mais brilhante aumentando-se a frequência de corte, e mais abafado abaixando-a.

Valores: 0 – 255

### 2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)\*

Determina como a frequência de corte responde em relação à força com que você toca as notas. Ajustes positivos fazem a frequência de corte subir quanto mais forte você tocar no teclado. Um ajuste de 0 faz com que a frequência e corte não se altere com a intensidade. Ajustes negativos fazem a frequência de corte subir quanto mais fraco você tocar no teclado.

Valores: -200% – +0% – +200%

### 3 Resonance\*

Determina a ênfase dada à frequência de corte para dar mais característica ao som. Valores altos resultam em um efeito mais pronunciado.

Valores: 0 – 127

### 4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)\*

Determina a frequência de corte do filtro passa-altas.

Valores: 0 – 255

## Config. de amplitude — [F4] Amplitude

Nesta janela, você pode configurar diversos parâmetros da nota de bateria selecionada, tais como Volume, Pan e Amplitude EG.



#### 1 Level\*

Determina o nível de saída da nota de bateria.

Valores: 0 – 127

#### 2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity)\*

Determina como o nível de saída da nota de bateria responde em relação à força do toque. Ajustes positivos fazem o nível de saída aumentar quanto mais forte você tocar no teclado. Um ajuste de 0 faz com que o nível de saída não se altere em relação à força. Ajustes negativos fazem o nível de saída aumentar quanto mais fraco você tocar no teclado.

Valores: -64 – +0 – +63

#### 3 Pan\*

Ajusta a posição do som no campo estéreo.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

#### 4 Alternate Pan

Determina o quanto o pan varia alternadamente entre a esquerda e a direita a cada nota que você pressiona, assumindo que a posição configurada no item anterior seja o centro. Valores altos aumentam a faixa de variação do pan.

Valores: L64 – C – R63

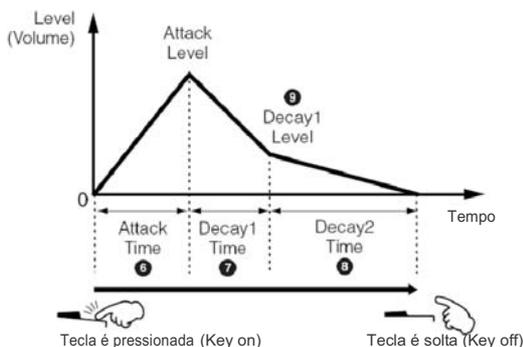
#### 5 Random Pan

Determina o quanto o pan varia aleatoriamente entre a esquerda e a direita a cada nota que você pressiona. A posição configurada no parâmetro Pan é o centro.

Valores: 0 – 127

#### Amplitude EG

Usando o AEG, você pode controlar a transição que ocorre no volume desde o momento em que o som inicia até o momento em que ele cessa.



#### Time\*

Os parâmetros de Time permitem a você ajustar o tempo entre os pontos consecutivos dos parâmetros de nível. Um valor mais alto resulta em um tempo mais longo para chegar ao próximo nível.

Valores: 0 – 127 (0 – 126, hold for Decay 2 Time)

#### 6 Attack Time

Determina o tempo necessário para que o som atinja o volume total (Attack Level) assim que a nota é pressionada.

#### 7 Decay 1 Time

Determina o tempo necessário para que o som caia de Attack Level até Decay1 Level, depois que a nota é pressionada.

#### 8 Decay 2 Time

Determina o tempo necessário para que o som caia de Decay1 Level até o silêncio, depois que a nota é solta.

#### Level\*

O parâmetro Level permite a você definir os níveis do AEG.

Valores: 0 – 127

#### 9 Decay 1 Level

Determina o nível que o AEG atinge depois do Attack Level após decorrido o tempo de Decay1 Time.

## Conf. do Equalizador (EQ) — [F6] EQ

Nesta janela, você pode configurar parâmetros do EQ para cada nota de bateria (Drum Key). O mesmo da edição comum do Voice normal. Veja a página 126.

# Voice Job — Funções Convenientes

O modo Voice Job possui uma ferramentas convenientes para organização e inicialização dos dados, para usar ao criar Voices e armazená-los.

## Voice Job — Operação Básica

- 1 No modo Voice, pressione a tecla [JOB]  
Para entrar no modo Voice Job.**
- 2 Pressione uma das teclas [F1] a [F4] para  
acessar a janela Job desejada.**
- 3 Mova o cursor até o parâmetro desejado, e em  
seguida ajuste o valor.**  
Configure os parâmetros para executar o Job.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada uma  
confirmação).**  
Para cancelar o Job, pressione a tecla [DEC/NO].
- 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar o  
Job.**  
Depois de completar o Job, aparecerá a mensagem  
“Completed” e a operação retorna à janela original.
- 6 Pressione a tecla [VOICE] para retornar ao  
modo Voice Play.**

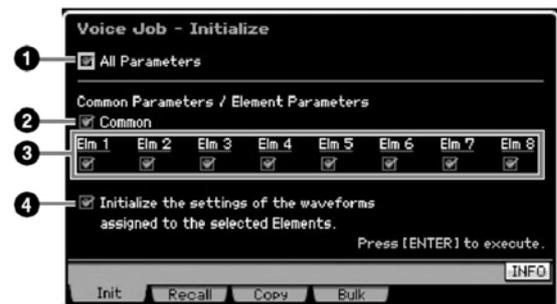
### CUIDADO

Mesmo que você execute o Job, ao selecionar um Voice diferente ou desligar o instrumento sem armazenar o Voice fará com que os dados dele sejam perdidos. Certifique-se de que armazenou os dados do Voice na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar um outro Voice ou desligar o instrumento.

## Inicializando o Voice — [F1] Init (Initialize)

Esta função permite a você restaurar (inicializar) todos os parâmetros do Voice para os estados originais. Você também pode inicializar seletivamente alguns parâmetros, como configurações comuns, configurações de cada elemento ou de cada nota de bateria, etc.  
Esta função é muito útil para criar um Voice completamente novo, a partir do zero.  
Os parâmetros disponíveis para inicialização variam dependendo do tipo do Voice selecionado (normal/bateria).

### Quando está selecionado um Voice normal



#### 1 All Parameters

Marcando esta opção todos os parâmetros do Voice serão inicializados.

#### 2 Common Parameters

Marcando esta opção, todos os parâmetros de edição comum do Voice serão inicializados.

#### 3 Element Parameters 1 – 8

Marcando esta opção, todos os parâmetros de edição do elemento selecionado serão inicializados.

#### 4 Inicialize as configurações das formas-de-onda endereçadas aos elementos selecionados.

Marcando esta opção, todas as configurações de forma-de-onda do elemento selecionado serão inicializadas.

## Quando está selecionado Voice de bateria



### 5 Key Parameters

Marcando esta opção, todos os parâmetros de edição da nota de bateria selecionada serão inicializados.

### 6 Drum Key

Determina a nota de bateria a ser inicializada.

Valores: C0 – C6

### 7 Inicialize as configurações da forma-de-onda endereçada à nota selecionada.

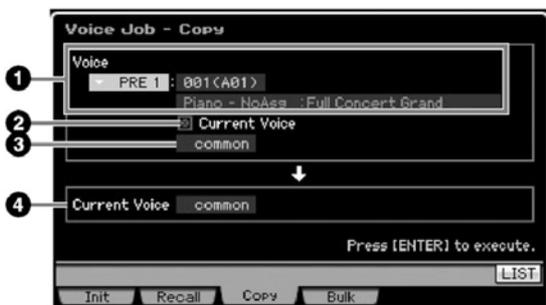
Marcando esta opção, todas as configurações de forma-de-onda da nota de bateria selecionada serão inicializadas.

## Recuperar Edição — [F2] Recall

Se você estiver editando um Voice e não armazenou-o antes de selecionar outro Voice, as edições efetuadas serão desfeitas. Se isto acontecer, você pode usar a função Recall para recuperar as últimas edições do Voice.

## Copiando outro elemento do Voice no elemento atual — [F3] Copy

Nesta janela você pode copiar configurações de parâmetros comuns ou de elemento/nota de qualquer Voice para o Voice que você está editando. Isto é útil se você estiver criando um Voice e desejar usar alguma configuração de um parâmetro de outro Voice. Quando Current Voice (2) está configurado para “on”, você pode copiar a configuração do parâmetro de um elemento para outro do mesmo Voice.



### 1 Voice de origem

Determina o banco e número do Voice a ser copiado. Os parâmetros disponíveis variam dependendo do tipo de Voice que está selecionado (normal/bateria). Este parâmetro não pode ser configurado quando Current Voice (2) está configurado para “on”.

### 2 Current Voice

Quando está configurado para “on”, o Voice selecionado (aquele que você está editando) é selecionado como origem da cópia. Da mesma maneira, você pode copiar as configurações do parâmetro de um elemento para outro diferente do mesmo Voice.

### 3 Tipos de dados do Voice de origem

Determina os tipos de dados do elemento ou nota de bateria. Os parâmetros disponíveis variam dependendo do tipo do Voice selecionado (normal/ bateria).

Valores: common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

### 4 Tipos de dados do Voice de destino

Determina os tipos de dados do elemento ou nota de bateria. Os parâmetros disponíveis variam dependendo do tipo de Voice selecionado (normal/ bateria).

Quando o tipo de dados do Voice de origem (acima) está configurado para “common”, este parâmetro estará fixo em “common”.

Valores: common, element 1 – 8 (Voice normal), key C9 – C6 (Voice de bateria)

## Transmitindo os dados do Voice via MIDI (Bulk Dump) — [F4] Bulk

Esta função permite a você enviar as configurações do parâmetro editado no Voice selecionado para um computador ou outro equipamento MIDI para salvar os dados. Para executar a operação de Bulk Dump, pressione a tecla [ENTER].

**NOTA:** Para poder executar Bulk Dump, você precisa configurar corretamente o MIDI Device Number. Para detalhes, veja a página 268.

**NOTA:** Os dados enviados por Bulk Dump incluem somente as mensagens MIDI e não incluem as formas-de-onda.

# Tocando no modo Performance

O modo Performance é usado para selecionar, tocar e editar a Performance desejada. As Performances pode ser feitas de Até quatro Partes (Voices), selecionadas nas partes 1 a 4 do gerador interno de timbres. O modo Performance Play é o 'portal' principal pelo qual você entra no modo Performance, e é aqui onde você seleciona e toca uma Performance. Algumas das configurações de Performance também podem se editadas neste modo. Para acessar a janela Performance Play e entrar no modo Performance, simplesmente pressione a tecla [PERFORM].

## Selecionando uma Performance

O MOTIF XS contém 128 Performances em cada um dos bancos do usuário (User Banks) 1 a 3.

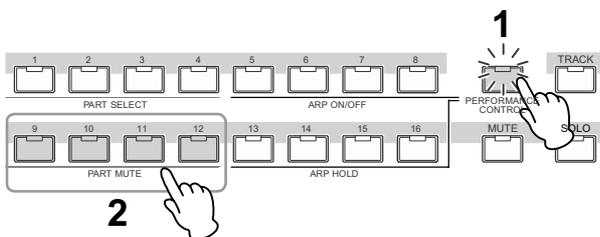
A seleção de uma Performance é efetuada basicamente da mesma maneira que a seleção de um Voice (veja a página 88). Da mesma forma que no modo Voice Play, você pode usar as funções Category Search (página 24) e Favorite Category (página 88) no modo Performance Play. Observe que a função Category no modo Performance não permite usar as teclas de banco, grupo e número.

## Ligando/desligando uma Parte

O modo Performance Play permite a você ligar ou desligar as quatro partes da Performance atual. Você pode habilitar isto pressionando a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance Play.

### Ligando/desligando partes específicas (função Mute)

Você pode ligar/desligar partes individuais usando a função Mute.



#### 1 Pressione a tecla [PERFORMANCE CONTROL].

A luz de PERFORMANCE CONTROL se acende, indicando que cada parte pode ser ligada/desligada.

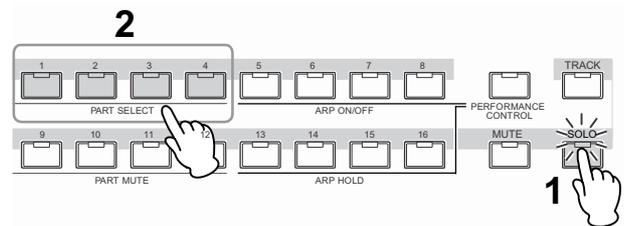
#### 2 Pressione qualquer tecla numérica [9] a [12].

A luz da tecla pressionada se apaga e a parte correspondente é silenciada (muted). Pressione a mesma tecla outra vez para acender a respectiva luz e desativar o silenciamento daquela parte. Você pode ligar e desligar várias partes pressionando as respectivas teclas.

**NOTA:** As partes também podem ser silenciadas usando as teclas [MUTE] e [PART SELECT]. Pressione a tecla [MUTE] (a luz acende), e em seguida use a tecla numérica apropriada de [1] a [4] para silenciar ou não a parte desejada.

## Solando uma determinada parte

A função Solo é o oposto de Mute, e permite a você solar imediatamente uma determinada parte e silenciar as demais.



#### 1 Pressione a tecla [SOLO].

A luz SOLO se acende, indicando que Solo está habilitada.

#### 2 Pressione qualquer tecla numérica [1] – [4].

A luz da tecla pressionada irá piscar e apenas a respectiva parte soará.

Pressione qualquer outra tecla numérica para alterar a parte em solo.

## Usando a função de arpejo

A função de arpejo permite a você acionar padrões de rimo, riffs e frases usando o Voice atual ou simplesmente tocando notas no teclado. No modo Performance, cada um dos quatro tipos de arpejo é endereçado a cada uma das quatro partes. Isto significa que os quatro tipos de arpejo podem ser executados simultaneamente. Experimente selecionar Performances diferentes e verifique os vários tipos de arpejos.

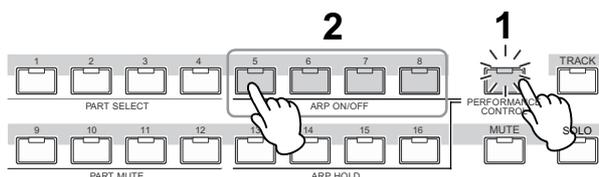
**NOTA:** Para detalhes sobre arpejos, veja a página 62.

### Usando a função de arpejo no modo Performance

Como as Performances pré-programadas já possuem seus próprios tipos de arpejos pré-endereçados, você pode acionar o arpejo selecionando a Performance desejada, ligando a tecla [ARPEGGIO ON/OFF], e em seguida pressionando qualquer nota. As instruções sobre como usar os arpejos são basicamente as mesmas do modo Voice.

## Ligando/desligando a execução de arpejo para cada parte

Você pode ligar e desligar a execução de arpejo para cada parte da Performance, como descrito abaixo.



### 1 Pressione a tecla [PERFORMANCE CONTROL].

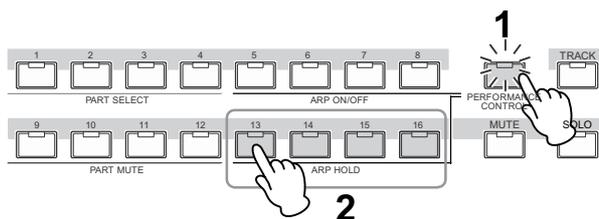
A luz [PERFORMANCE CONTROL] se acende, indicando que execução de arpejo para cada parte pode ser ligada/desligada.

### 2 Pressionando cada uma das teclas [5] a [8] liga/desliga a execução do arpejo para cada parte.

Se uma ou mais luzes [5] a [8] estiverem desligadas, significa que a execução do arpejo está desligada na parte correspondente.

## Ligando/desligando o parâmetro Arpeggio Hold para cada parte

Você pode ligar/desligar o parâmetro Arpeggio Hold (pág. 154) para cada parte da Performance, como descrito abaixo. Se o parâmetro Arpeggio Hold estiver configurado para “on”, a execução do arpejo continua mesmo depois da nota ser solta.



### 1 Pressione a tecla [PERFORMANCE CONTROL].

A luz [PERFORMANCE CONTROL] se acende, indicando que o parâmetro Arpeggio Hold pode ser ligado ou desligado para cada parte.

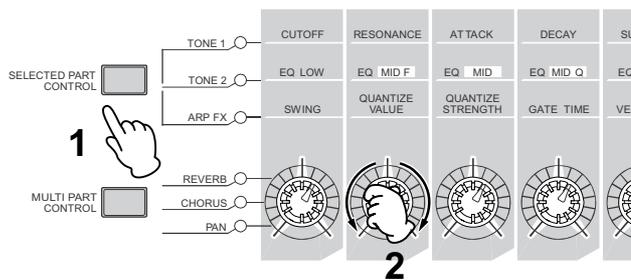
### 2 Pressionando cada uma das teclas [13] a [16] liga/desliga o parâmetro Arpeggio Hold para cada parte.

Se uma ou mais luzes [5] a [8] estiverem ligadas, significa que o parâmetro Arpeggio Hold das partes correspondentes está ligado.

**NOTA:** Quando o parâmetro Arpeggio Hold está configurado para “sync-off” na janela Arpeggio Main display (página 154), pressionando cada uma das teclas [13] a [16] alterna a configuração de Arpeggio Hold entre “on” e “sync-off”.

## Usando os botões rotativos

Um dos recursos mais poderosos no MOTIF XS para uso ao vivo é o seu amplo conjunto de controles em tempo-real — especialmente os botões rotativos e os controles deslizantes. Eles permitem a você ajustar uma variedade de parâmetros da Performance atual, tais como a profundidade do efeito, as características de attack/release, tonalidade, e outros. Estes controles em tempo-real podem ser usados para alterar o som enquanto você toca ou para editar e personalizar rapidamente a Performance. Uma dentre seis funções pode ser endereçada a cada botão, selecionando através das teclas [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL].



### 1 Selecione a função a ser endereçada aos botões.

Pressione a tecla [SELECTED PART CONTROL] ou a tecla [MULTI PART CONTROL] várias vezes para selecionar a configuração de função a ser endereçada aos botões rotativos (knobs). Cada vez que uma tecla é pressionada, a luz acende alternadamente em ordem descendente, TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (ao pressionar [SELECTED PART CONTROL]) ou REVERB → CHORUS → PAN (ao pressionar [MULTI PART CONTROL]). As funções endereçadas aos botões são alteradas conforme o estado das luzes.

**NOTA:** Para verificar quais as funções que estão atualmente endereçadas aos botões, acesse a janela Control Function pressionando a [SELECTED PART CONTROL] ou a tecla [MULTI PART CONTROL].

**NOTA:** Mantendo pressionada a tecla [SELECTED PART CONTROL] por alguns segundos faz alternar a luz do estado atual até TONE 1. Da mesma forma, mantendo pressionada a tecla [MULTI PART CONTROL] por alguns segundos alterna a luz acesa do estado atual até REVERB.

**NOTA:** Um ponto vermelho no botão rotativo ou controle deslizante indica o valor atual em que está aquele botão ou controle deslizante. Movendo botão ou controle deslizante não terá qualquer efeito no som até que seja atingido aquele ponto. Depois de passar aquele ponto, o ponto vermelho desaparece e o movimento do botão ou controle deslizante passa a afetar o som.



## 2 Altere a tonalidade (coloração do som).

Movendo os botões altera diversos aspectos do som do Voice em tempo real — enquanto você toca. Quando uma das luzes TONE 1, TONE 2 ou ARP FX está acesa, os oito botões rotativos são usados para controlar as funções correspondentes indicadas no painel (as mesmas do modo Voice). Para detalhes, veja a página 90. Quando uma das luzes REVERB, CHORUS ou PAN está acesa, as seguintes funções são endereçadas aos quatro botões mais à esquerda.

Luz acesa	Funções dos quatro botões da esquerda
REVERB	Ajusta a profundidade do reverb nas partes 1 – 4
CHORUS	Ajusta a profundidade do chorus nas partes 1 – 4
PAN	Ajusta a posição do pan nas partes 1 – 4

**NOTA:** Se o indicador [E] (Edit) aparecer no canto superior esquerdo da tela quando você ajustar o botão, significa que a Performance atual pode ser armazenada (página 142) como uma nova Performance do usuário (User).

### Escolhendo outra parte a ser controlada

Você pode escolher a parte a ser controlada pelas operações do botão, conforme a seguinte instrução.

**1 Faça acender a luz [PERFORMANCE CONTROL] pressionando a tecla [SELECTED PART CONTROL] para acessar a janela Control Function.**

**2 Selecione a parte desejada pressionando as teclas [1] – [4] e a tecla [COMMON EDIT].**

Pressionando a tecla [COMMON EDIT], as operações no botão serão aplicadas a todas as quatro partes. Pressionando uma das teclas [1] a [4], as operações no botão serão aplicadas apenas à parte selecionada. Observe que controlando os botões designados como “ASSIGN 1” e “ASSIGN 2” de “TONE 1” afeta sempre todas as partes.

**NOTA:** Observe que a janela Control Function não pode ser acessada mesmo que você pressione a tecla [SELECTED PART CONTROL] na janela Performance Play. Se você quiser alterar uma parte na janela Performance Play, pressione a tecla [PERFORMANCE CONTROL] (a luz acende), e em seguida pressione uma das teclas [1] – [4] e a tecla [COMMON EDIT].

## Usando os controles deslizantes

Os controles deslizantes (sliders) mais à esquerda ajustam o volume para cada uma das quatro partes. Cada um dos controles deslizantes 1 a 4 corresponde à parte de mesmo número. O estado dos controles deslizantes é mostrado na tela.

## A janela Performance Play

Você pode acessar a janela Performance Play pressionando a tecla [PERFORM].



**1 Banco da Performance**

**2 Número da Performance (grupo/número)**

Indicam o banco e o número da Performance selecionada. Um banco é uma porção da memória que contém dados de 128 Performances diferentes. Existem três bancos (User 1 a 3). Cada Performance dentro de um banco é designada por um número de 001 a 128. Os números de Performance 001 a 128 são convertidos para o formato (mostrado entre parênteses) de bancos A a H e números 1 a 16. Este formato corresponde às teclas de grupo [A] a [H] e às teclas numéricas [1] a [16]. Os números das Performances e os números/grupos correspondentes são listados abaixo.

Grupo/Número	Número da Performance
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

**3 Category (categoria principal <sub categoria>)**

Indica a categoria da Performance selecionada. A “categoria”, consistindo de categoria principal e sub-categoria, é uma palavra-chave que indica as características do instrumento ou o tipo de som. Cada Performance pode ser registrada a uma categoria principal (Main Category) e sua sub-categoria (Sub Category). As configurações de categoria podem ser editadas na janela General (página 143) do modo Performance Common Edit.

**4 Nome da Performance**

Indica o nome da Performance atual.

**5 Transmit Ch (MIDI Transmit Channel)**

Indica o canal de transmissão de MIDI do teclado. Para informações sobre como configurar o valor, veja a página 91.

### 6 Octave

Indica a configuração de oitava do teclado definida pelas teclas OCTAVE. Este parâmetro determina o deslocamento da afinação de cada tecla em relação à afinação normal.

### 7 Função do controle

Indica o estado dos botões rotativos e controles deslizantes do painel. Esta é igual à janela Control Function (página 136).

### 8 Nome do Voice

Indica os nomes dos Voices endereçados às partes 1 a 4.

### 9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpejos 1 a 5)

Os tipos de arpejos estão endereçados às teclas com o ícone de colcheia nas abas das fichas. Você pode acessá-los pressionando estas teclas a qualquer momento durante a sua execução ao teclado. O endereçamento de tipos de arpejos à teclas pode ser feito na janela Arpeggio (página 139).

### 10 [SF6] INFO (Information)

Pressionando esta tecla acessa a janela Information da Performance atual.

### 11 [F1] Play

Pressionando esta tecla retorna da janela anterior para a janela Performance Play.

### 12 [F2] Voice

Pressionando esta tecla acessa a janela (página 138) que permite a você selecionar um Voice para cada parte e especificar a faixa de notas que podem ser tocadas.

### 13 [F3] EG (Envelope Generator)

Pressionando esta tecla acessa a janela (página 139) que contém as configurações básicas do EG.

### 14 [F4] Arpeggio

Pressionando esta tecla acessa a janela (página 139) que permite a você configurar os parâmetros relativos ao arpejo.

### 15 [F6] Effect

Pressionando esta tecla acessa a janela Effect (página 149) de Performance Common Edit.

## O indicador [E]

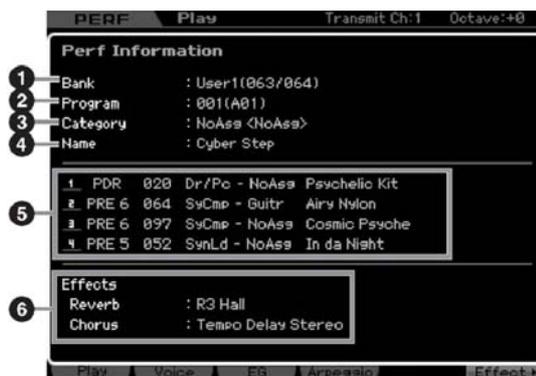
Ao alterar o valor de um parâmetro no modo Performance Play ou no modo Edit, aparece o indicador [E] (Edit Indicator) no canto superior direito da tela. Isto lhe dá a confirmação rápida de que a Performance atual foi alterada mas ainda não foi armazenada. Para armazenar a edição que foi efetuada, siga as instruções da página 142.

indicador E



## Informações da Performance — [SF6] INFO (Information)

Esta janela indica as informações da Performance atual. As configurações não podem ser alteradas aqui.



### 1 Bank

Indica o banco da Performance selecionada. Os valores entre parênteses indicam o Bank Select MSB e o Bank Select LSB que podem ser usados para selecionar o Voice via MIDI.

### 2 Program (número da Performance)

Cada Performance dentro do banco possui um número de 001 a 128. Os valores entre parênteses indicam o grupo e o número.

### 3 Category

Indica a categoria da Performance selecionada.

### 4 Name

Indica o nome da Performance selecionada.

### 5 Partes 1 a 4

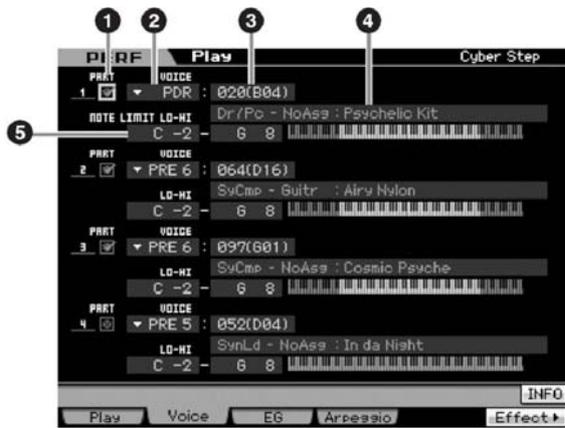
Indica o banco, o número a categoria principal 1/2, e o nome do Voice que está endereçado a cada parte.

### 6 Effects

Indica as configurações de Reverb e Chorus da Performance selecionada.

## Parâmetros do Voice endereçado a cada parte — [F2] Voice

Esta janela permite a você especificar o Voice e sua respectiva faixa de notas de cada parte. A configuração efetuada aqui será aplicada aos mesmos parâmetros da janela Voice (página 151) de Part Edit.



### 1 PART (Part Switch)

Determina se a parte será usada (on) ou não (off).

### 2 Voice Bank

### 3 Voice Number

### 4 Voice Name

Determina o banco e o número do Voice para cada parte. Os dois nomes de categoria do Voice selecionado são mostrados na coluna do nome do Voice.

### 5 NOTE LIMIT LO-HI

Determina as notas mais baixa e mais alta da região de notas da parte. Você também pode criar uma região baixa e alta para o Voice, com um “buraco” no meio, especificando a nota alta primeiro. Por exemplo, definindo Note Limit igual a “C5 – C4” permite a você tocar o Voice em duas regiões separadas: C -2 a C4 e C5 a G8. As notas tocadas entre C4 e C5 não tocam o Voice selecionado.

Valores: C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

## Alterando as características tonais — [F3] EG (Envelope Generator)

Esta janela permite a você configurar o EG (Envelope Generator) e o filtro. As configurações efetuadas aqui serão aplicadas aos ajustes de compensação aos mesmos parâmetros da janela EG (página 157) de Part Edit.



### 1 AEG (Amplitude EG)

Determina a transição de volume desde o momento que a nota é pressionada até o momento em que ela é solta. O AEG consiste de quatro parâmetros: tempo de ataque (Attack Time), tempo de decaimento (Decay Time), nível de sustentação (Sustain Level), e tempo de liberação (Release Time). Para detalhes, veja a página 94.

Valores: -64 – +0 – +63

### 2 FEG (Filter EG)

Determina a transição no brilho do som (tonalidade) desde o momento em que a nota é pressionada até o momento em que ela é solta. O FEG consiste de quatro parâmetros: tempo de ataque (Attack Time), tempo de decaimento (Decay Time), nível de sustentação (Sustain Level), e tempo de liberação (Release Time). Para detalhes, veja a página 94.

Valores: -64 – +0 – +63

### 3 Filter

Você pode produzir um som mais brilhante ou mais abafado reduzindo ou aumentando os harmônicos. Há dois parâmetros: Cutoff (frequência de corte) e Reso (ressonância). Para detalhes, veja a página 94.

Valores: -64 – +0 – +63

## Config. do arpejo — [F4] Arpeggio

Esta janela determina as configurações básicas do arpejo. Existem dois tipos de parâmetros: parâmetros comuns (Common Switch, Tempo e Sync Quantize Value, indicados no alto da janela) e parâmetros das partes (os outros). Assim como os parâmetros das partes, podem ser endereçados tipos diferentes de arpejos a cada uma das quatro partes, e que podem ser selecionados pelas teclas [SF1] – [SF5]. Pressione a tecla apropriada [SF1] – [SF5] para acessar a janela de combinação arpejo/parte desejada. As configurações de arpejos na janela são automaticamente endereçadas às teclas [SF1] – [SF5] correspondentes. As configurações efetuadas aqui serão aplicadas aos mesmos parâmetros da janela General Other (página 145) de Common Edit, à janela Arpeggio Main (página 154) e à janela Arpeggio Other (página 156) de Part Edit.



### 1 Common Switch

Determina se o arpejo está ligado ou desligado. Ao chamar uma Performance na qual este parâmetro está configurado para “on”, a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] no painel é ligada automaticamente.

Valores: on, off

## 2 Tempo

Determina o andamento do arpejo. Para detalhes, consulte a janela Arpeggio Main (página 154) de Part Edit.

## 3 Sync Quantize Value

Determina a temporização em que a execução do arpejo inicia ao acionar o arpejo quando um arpejo está sendo executado em determinada parte. Quando configurado para “off”, o próximo arpejo inicia assim que você o acione. Observe que o número mostrado à direita de cada valor indica a resolução, em clocks.

**Valores:** off, 2 60 (fusa), 63 80 (tercina de semicolcheia), 6 120 (semicolcheia), 83 160 (tercina de colcheia), 8 240 (colcheia), 43 320 (tercina de semínima), 4 480 (semínima)

## 4 SW (Switch)

Determina se o arpejo está ligado/desligado para cada parte.

**NOTA:** Quando a tecla [PERFORMANCE CONTROL] é pressionada de maneira que a sua luz se acende, as teclas numéricas [5] a [8] podem ser usadas para ligar/desligar a execução do arpejo nas partes 1 a 4.

## 5 HOLD

O mesmo que na janela Arpeggio Main (página 154), na edição das partes.

## 6 Banco, número e nome do Voice (somente indicação)

Indica o banco, o número e o nome do Voice que está endereçado a cada parte. Você pode configurá-los na janela [F2] Voice. Configurando Voice com ARP (7) para “on” na janela Arpeggio Main do modo Performance Part Edit faz selecionar automaticamente o Voice que combina com o tipo de arpejo selecionado.

## 7 BANK

## 8 CATEGORY

## 9 SUB CATEGORY

## 10 TYPE

O mesmo que na janela Arpeggio Main (página 154) da edição da parte.

## Gravando a sua execução ao teclado no modo Performance

[PERFORM] → [RECORD] (Record)

Você pode gravar a sua execução ao teclado no modo Performance em uma música ou padrão. As operações nos botões rotativos (exceto de alguns parâmetros descritos na página 61), as operações nos controles e a execução de arpejo assim como a sua execução ao teclado no modo Performance podem ser gravadas na pista especificada como eventos MIDI.

### ⚠ CUIDADO

A gravação da Performance substitui o conteúdo de todas as pistas da música ou da seção do padrão de destino. Favor verificar se a música ou o padrão já contém dados antes de gravar. Você pode verificar se a pista contém dados na respectiva linha de estado na

tela. Selecione como destino uma música ou uma seção de padrão que não contenha dados ou salve todos os dados da música/padrão em um dispositivo externo de memória USB antes de gravar.

## Procedimento de gravação da Performance

Consulte a página 31 – Guia Rápido.



### 1 Sequencer Mode

Determina o destino (música ou padrão) onde a sua execução de Performance será gravada.

**Valores:** pattern, song

### 2 Number (Pattern/Song)

Determina o número do padrão ou da música de destino para a gravação. O nome do padrão ou da música é indicado à direita do número.

### 3 Section

Determina a seção de destino da gravação quando o Sequencer Mode está configurado para “pattern”. Lembre-se de que os dados gravados na seção selecionada substituirão e apagarão os dados existentes.

### 4 Section Length

Especifica o tamanho da seção quando Sequencer Mode está configurado para “pattern”.

**Valores:** 001 – 256

### 5 Time Signature (Meter)

Determina a fórmula de compasso.

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

### 6 Tempo

Determina o andamento da gravação. Ao gravar, o arpejo é executado no andamento definido aqui.

**Valores:** 5.0 – 300.0

**NOTA:** Quando MIDI Sync (página 268) está configurado para “MIDI” ou “auto”, é mostrado “MIDI” ou “auto” aqui e o andamento não pode ser ajustado.

**NOTA:**

Quando Sequencer Mode (1) está configurado para “pattern”, o andamento configurado aqui será registrado no padrão. Mesmo que o padrão de destino já contenha dados gravados, o valor do andamento será substituído pelo novo registrado. Quando Sequencer Mode (1) está configurado para “song”, o andamento definido aqui será registrado na pista Tempo da música de destino, se a pista Tempo não tiver dados.

## 7 Key On Start Switch

Quando configurado para on, a gravação inicia assim que você pressiona qualquer nota no teclado.

Valores:  on,  off

## 8 Copy Performance Parameters

Determina se as configurações do parâmetro da Performance são copiadas ou não para o Mixing da música ou padrão de destino.

Valores: on, off

## 9 Measure (somente indicação)

Indica a posição atual da gravação em compassos (measures) e tempos (beats).

## 10 Estado da pista (somente indicação)

Indica se cada pista da seção da música ou padrão selecionado contém dados ou não.

## 11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

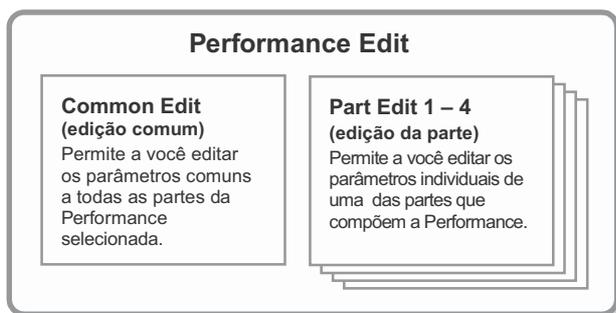
Os tipos de arpejo são endereçados às teclas de sub-função com o ícone de colcheia na ficha da janela. Você pode chamá-los pressionando estas teclas a qualquer momento durante a gravação. O tipo de arpejo pode ser configurado na janela Arpeggio display (página 139).

# Editando uma Performance

O modo Performance Edit permite a você criar suas próprias Performances — contendo até quatro partes (Voices) diferentes — Editando ao diversos parâmetros. Para entrar no modo Performance Edit, pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance, e em seguida pressione a tecla [EDIT].

## Edição Comum e Edição da Parte

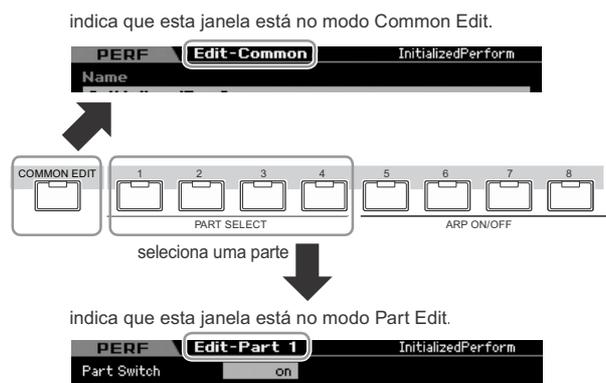
Cada Performance pode conter um máximo de quatro partes. Existem dois tipos de janelas de edição de Performance: as janelas de edição das configurações comuns a todas as quatro partes e as janelas de edição de partes individuais.



## Procedimento de edição da Performance

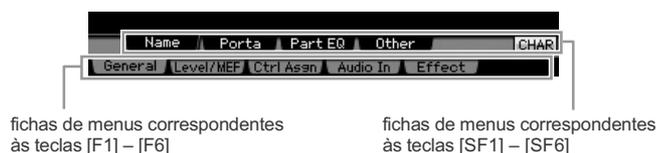
- 1 Pressione a tecla [PERFORM] para entrar no modo Performance Play, e em seguida selecione a Performance a ser editada.
- 2 Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Performance Edit.
- 3 Acesse a janela de edição desejada, Common Edit ou Part Edit.

Para acessar a janela Common Edit, pressione a tecla [COMMON EDIT]. Para acessar a janela Part Edit, pressione qualquer das teclas numéricas [1] – [4]. No modo Part Edit, você pode selecionar a parte desejada usando as teclas numéricas [1] – [4].



## 4 Acesse a janela desejada.

Para encontrar a janela desejada, observe as fichas de menu correspondentes às teclas [F1] – [F6] e [SF1] – [SF5]. Cada ficha de menu das teclas [F1] – [F6] contém sub menus que correspondem às teclas [SF1] – [SF5] na parte inferior da janela.



## 5 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

**6** Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.

**7** Repita os passos 3 – 6 conforme desejar.

**8** Entre com o nome desejado para a Performance editada.

Use a janela Name (página 143) do modo Performance Common Edit.

**9** Armazene a Performance editada.

Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Store (página 142) e então armazene a Performance editada.

### ⚠ CUIDADO

Se não for armazenada, a Performance editada será perdida quando você selecionar uma outra Performance ou desligar o instrumento. Certifique-se de armazenar os dados da Performance na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar uma outra Performance ou desligar o instrumento.

**NOTA:** Se quiser, as Performances editadas e armazenadas podem ser salvas em um dispositivo de memória USB conectado ao conector USB TO DEVICE ou em um computador conectado à rede em que o MOTIF XS está conectado. Lembre-se de que os dados da Performance editada são armazenados na memória interna do usuário (Flash ROM) e permanecem armazenados mesmo quando o instrumento é desligado. Portanto, não é necessário salvar os dados em um dispositivo externo; Entretanto, nós recomendamos que você salve todos os dados importantes em um dispositivo externo. Consulte a página 278 para detalhes.

## Funções convenientes para a edição de Performances

### Ligando / desligando partes específicas (função Mute)

O mesmo que no modo Performance Play (página 135).

### Solando uma determinada parte

O mesmo que no modo Performance Play (página 135).

### O indicador [E]

O mesmo que no modo Performance Play. Veja a página 138.

## Função Compare

A função Compare permite a você alternar entre a Performance recém-editada e a original, não editada, possibilitando a você ouvir como as edições afetam o som.

**1** No modo Performance Edit, pressione a tecla [EDIT] para acessar o modo Compare.

No modo Performance Edit (com a luz [EDIT] acesa), pressione a tecla [EDIT] de maneira que sua luz pisque. O indicador [E] no canto direito superior da tela mudará para o indicador [C] e as configurações da Performance anteriores à edição serão temporariamente recarregadas para efeito de comparação. Quando o indicador [E] é mostrado no modo Performance Play, pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Performance Edit e em seguida pressione a tecla [EDIT] outra vez para acessar o modo Compare.

indicador de Compare (som antes da edição)

PERF	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0
FEG Depth		+ 0	+ 0	+ 0
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Sustain		+ 0	+ 0	+ 0
AEG Release		- 9	+ 0	+ 0
FEG Attack		+ 0	+ 0	+ 0
FEG Decay		+20	+ 0	+ 0
FEG Sustain		-64	+ 0	+ 0
FEG Release		+ 0	+ 0	+ 0

**2** Pressione a tecla [EDIT] outra vez para retornar ao estado original.

Quando o indicador [C] no canto superior direito da janela, pressione a tecla [EDIT] (a luz acende continuamente, e o indicador [C] volta a ser o indicador [E]).

Compare o som editado com o som não editado quantas vezes desejar, repetindo os passos 1 e 2.

## Armazenando a Performance criada

**1** Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Performance Store.



**2** Defina o registro de destino para armazenar a Performance.

Selecione um banco e um número de destino para a Performance usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

Você também pode usar as teclas [USER 1] – [USER 3], Group [A] – [H], e as numéricas [1] – [16] para definir o destino de armazenamento.

**3 Pressione a tecla [ENTER] (a janela solicita sua confirmação.)**

Para cancelar a operação de armazenamento (Store), pressione a tecla [DEC/NO].

**4 Para executar a operação de armazenamento (Store), pressione a tecla [INC/ YES].**

Depois de armazenar a Performance, aparece a mensagem "Completed" e a operação retorna à janela Performance Play.

**⚠ CUIDADO**

Quando você executa a operação de armazenamento (Store), as configurações do registro de destino na memória são substituídas. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS. Para instruções detalhadas sobre como salvar, veja a página 278.

## Parâmetros da Edição Comum

[PERFORM] → seleciona Performance → [EDIT] → [COMMON EDIT]

A edição comum permite a você editar os parâmetros comuns a todas as partes da Performance selecionada. Esta seção cobre todos os parâmetros de Common Edit.

**As marcas de asterisco (\*)**

Para os usuários novatos em edição e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e mais fáceis de se entender estão marcados com um asterisco. Se você é iniciante no processo de edição, tente primeiro esses parâmetros.

### Configurações gerais da Performance — [F1] General

**Nomeando a Performance editada — [SF1] Name**



**1 Name\***

Entre com o nome desejado para a Performance. O nome da Performance pode ter até 10 caracteres. Você pode acessar a lista de caracteres pressionando a tecla [SF6] CHAR e entrar com o nome. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte "Operação Básica", na página 82.

**2 Main Category\***

**3 Sub Category\***

Determinam a categoria principal (Main Category) e a sub-categoria da Performance. As "categorias" podem ser usadas como palavras-chave representando as características da Performance. A configuração apropriada facilita encontrar a Performance desejada dentre uma variedade de Performances. A categoria principal indica os tipos de instrumentos e está dividida em sub-categorias.

**Valores:** veja a lista a seguir.

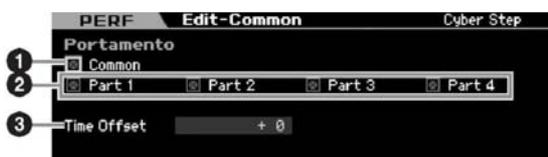
**Categorias de Performance**

Main		Sub			
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40		
		Clsic	Classic Rock		
		Hard	Hard Rock		
		Cntry	Country		
		Blues	Blues		
		Folk	Folk		
		Balad	Ballad		
		Film	Film		
		NoAsg	Não endereçadas		
		R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B		
		Clsic	Classic R&B		
		Funk	Funk		
		NoAsg	Não endereçadas		
Elect	Electronic	Tekno	Techno		
		Trnce	Trance		
		House	Dance Pop / House		
		D&B	Breakbeats / D&B		
		Chill	Chillout / Ambient		
		NoAsg	Não endereçadas		
		Jazz	Jazz	Swing	Swing
				Modrn	Modern Jazz
Smoth	Smooth Jazz				
JzFnk	Jazz Funk				
Club	Club Jazz				
NoAsg	Não endereçadas				
World	World			Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall		
		Ethno	Ethnic / World		
		NoAsg	Não endereçadas		
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano		
		Organ	Organ		
		Synth	Synth		
		Symph	Symphonic		
		Strng	Strings		

Main		Sub	
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		NoAsg	Não endereçadas
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		NoAsg	Não endereçadas
NoAsg	No Assignment	NoAsg	Não endereçadas

NOTA: Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 8;

### Config. de Portamento — [SF2] Porta



#### 1 Portamento Common\*

Determina se o Portamento é aplicado ou não à Performance atual. Quando está configurado para “on”, o Portamento é aplicado à parte cujo parâmetro Part Switch está configurado para “on”.

#### 2 Portamento Part 1 – 4\*

Determina se o Portamento é aplicado ou não a cada parte.

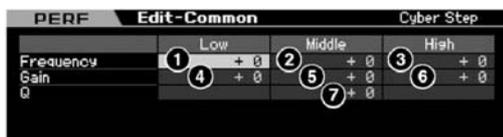
#### 3 Portamento Time Offset\*

Determina o tempo de transição da afinação quando o Portamento é aplicado. Você pode definir uma compensação ao tempo de Portamento do Voice endereçado a cada parte. Valores altos resultam em uma variação mais longa de afinação.

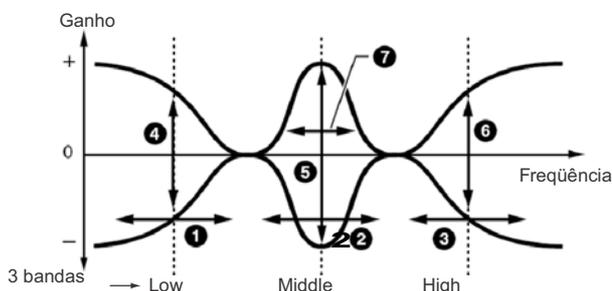
Valores: -64 – +63

### Config. de EQ para cada parte — [SF3] Part EQ

Nesta janela, você pode definir uma compensação para o valor da janela [F5] EQ (página 158) para alterar a característica tonal.



Este é um equalizador paramétrico de três bandas (Low, Mid, High). As bandas High e Low são do tipo shelving. A banda Middle é do tipo peaking.



### Frequency

Determina a frequência central. As frequências nas proximidades dos três pontos são atenuadas ou enfatizadas pelo ajuste de ganho (Gain). Valores altos produzem uma frequência mais alta.

#### 1 Low Frequency

Determina a frequência central da banda de graves do EQ.

#### 2 Mid Frequency

Determina a frequência central da banda de médios do EQ.

#### 3 High Frequency

Determina a frequência central da banda de agudos do EQ.

### Gain

Determina o ganho de nível para cada frequência (ajustada acima), ou o quanto a banda da frequência selecionada é atenuada ou enfatizada.

Valores: -64 – +63

#### 4 Low Gain

Determina o quanto os sinais abaixo de Low Frequency (1) serão atenuados/enfatizados.

#### 5 Mid Gain

Determina o quanto os sinais em torno de Mid Frequency (2) serão atenuados/enfatizados.

#### 6 High Gain

Determina o quanto os sinais acima de High Frequency (3) serão atenuados/enfatizados.

#### 7 Q (Bandwidth)

Determina a largura para cada banda de frequências. Quanto maior o ajuste, maior será a largura da banda. Quanto menor o ajuste, menor será a largura da banda.

Valores: -64 – +63

## Outras configurações — [SF4] Other

Nesta janela, você pode configurar funções de controle para os botões, e a faixa superior/inferior da roda de Pitch Bend.



### 1 Knob Control Assign

Determina qual das luzes de TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS e PAN se acenderá ao selecionar uma Performance. Esta configuração pode ser armazenada para cada Performance.

Valores: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

### 2 Assign 1 Value

### 3 Assign 2 Value

Indica o nível dos botões designados por “ASSIGN1” e “ASSIGN2” no momento em que a Performance é selecionada com a luz TONE1 acesa. As funções endereçadas aos botões são indicadas à direita dos respectivos valores.

Valores: -64 – +0 – +63

NOTA: As funções endereçadas aos botões ASSIGN 1/2 podem ser configuradas na janela Controller Set (página 104).

### 4 A. Function 1 Mode

(modo Assignable Function 1)

### 5 A. Function 2 Mode

(modo Assignable Function 2)

Determina se as teclas ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] atuam como chave com trava ou como chave momentânea. Quando configurado para “latch”, a cada vez que a tecla é pressionada faz alternar o estado da luz entre acesa e apagada. Quando configurado para “momentary”, a luz se acende ao pressionar (mantendo pressionada) a tecla e se apaga ao soltar a tecla.

Valores: momentary, latch

### 6 Ribbon Mode (modo do Ribbon Controller)

Determina o comportamento do Ribbon Controller (superfície de borracha). Quando configurado para “reset”, se você tirar o dedo do Ribbon Controller o valor do parâmetro retorna automaticamente ao centro. Quando configurado para “hold”, se você tirar o dedo do Ribbon Controller o valor do parâmetro permanece no último ponto de contato.

Valores: hold, reset

### 7 ARP Common Switch

Determina se o arpejo está ligado ou desligado. Este parâmetro é o mesmo parâmetro Common Switch da janela Arpeggio (página 139) do modo Performance Play.

### 8 ARP Sync Quantize Value

Este parâmetro é o mesmo parâmetro Sync Quantize Value da janela Arpeggio (página 139) do modo Performance Play.

## Configurações do nível de saída e do efeito Master — [F2] Level/MEF

### Config. do nível de saída — [SF1] Level



### 1 Volume\*

Determina o nível de saída de toda a Performance. Você pode ajustar o volume geral, mantendo o equilíbrio entre as partes.

Valores: 0 – 127

### 2 Pan\*

Determina a posição do som da Performance no campo estéreo. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão PAN do painel frontal.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

NOTA: Observe que este parâmetro de pan na Performance pode ter pouco ou nenhum efeito audível se o pan de uma determinada parte estiver ajustado todo para a direita e o pan de outra parte estiver ajustado todo para a esquerda.

### 3 Reverb Send\*

Ajusta o nível de mandada do reverb. Quanto maior o valor, mais intenso será o reverb. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão no painel frontal.

Valores: 0 – 127

### 4 Chorus Send\*

Ajusta o nível de mandada do chorus. Quanto maior o valor, mais intenso será o chorus. Você também pode ajustar este parâmetro usando o botão no painel frontal.

Valores: 0 – 127

NOTA: Quando Reverb Send/Chorus Send está configurado para “0” no modo Performance Part Edit, a configuração não estará disponível aqui.

## Config. do Efeito Master — [SF2] MasterFX



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecione o item desejado na lista. Para detalhes veja a página 82.

### 1 Switch

Determina se o efeito Master é aplicado ou não à Performance. Você pode ligar ou desligar o efeito pressionando a tecla [MASTER EFFECT] no painel frontal.

**Valores:** on, off

### 2 Type

Seleciona um tipo de efeito. Os detalhes sobre os tipos de efeitos estão descritos na página 70.

**Valores:** Veja lista de tipos de efeitos no livreto Data List.

### 3 Preset

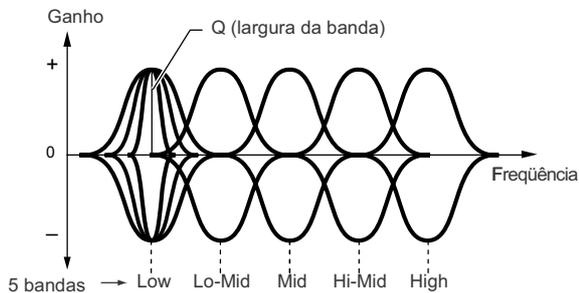
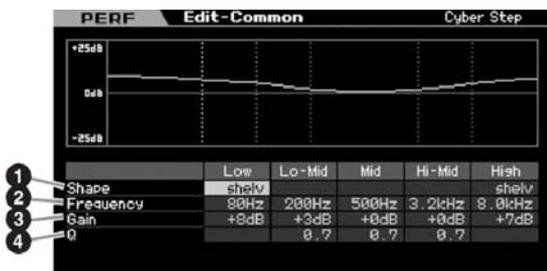
Você pode configurar vários parâmetros para poder escolher como o som é afetado pelo tipo de efeito selecionado. Este parâmetro permite a você selecionar configurações pré-programadas destes parâmetros.

### 4 Parâmetros

O número de parâmetros e os valores disponíveis são diferentes dependendo do tipo de efeito selecionado. Consulte a página 73 para detalhes sobre os parâmetros dos efeitos. Consulte o livreto Data List para informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

## Config. do EQ Master — [SF3] MasterEQ

Nesta janela você pode aplicar equalização de cinco bandas a todas as partes da Performance.



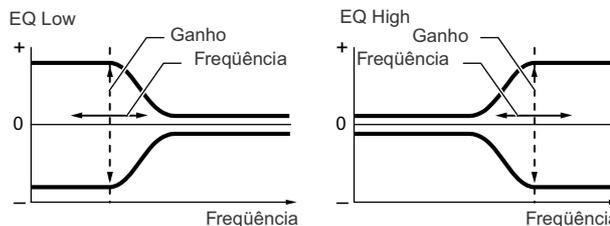
### 1 Shape

Permite a você selecionar um dos dois formatos de equalizador: shelving ou peaking. Este parâmetro está disponível para as bandas Low (baixas) e High (altas).

**Valores:** shelv, peak

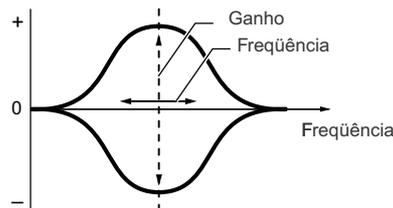
shelv (Shelving)

Este tipo de formato de EQ permite a você atenuar/enfatizar as frequências acima ou abaixo da frequência especificada.



peak (Peaking)

Este tipo de formato de EQ permite a você atenuar/enfatizar o sinal na frequência especificada.



### 2 Frequency

Determina a frequência central. As frequências em torno deste ponto são atenuadas/enfatizadas conforme o ajuste de ganho (Gain).

**Valores:**

Low

Quando Shape está configurado para "shelv": 32Hz – 2.0kHz

Quando Shape está configurado para "peak": 63Hz – 2.0kHz

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Hz – 10.0 kHz

High

500 Hz – 16.0 kHz

### 3 Gain

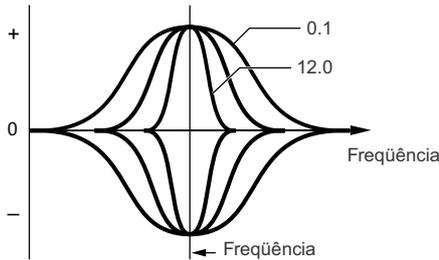
Determina o ganho de nível na frequência definida por Frequency (veja acima), ou o quanto a banda de frequência atenuada ou enfatizada.

**Valores:** -12dB – +0dB – +12dB

#### 4 Q (largura de banda)

Varia o nível do sinal na freqüência definida por Frequency para criar várias características de curvas. Quanto maior o valor de Q, menor a largura da banda. Quanto menor o valor de Q, maior a largura da banda.

Valores: 0.1 – 12.0



NOTA: Quando os parâmetros de Shape (1) das bandas Low e High estão configurados para “shelv”, os parâmetros de Q (4) das bandas Low e High não estão disponíveis.

### Config. de controles — [F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Você pode endereçar números de Control Change MIDI aos controles e botões do painel frontal para a Performance. Por exemplo, você pode usar os botões ASSIGN 1 e 2 para controlar a profundidade do efeito, enquanto usa o pedal para controlar a modulação. Esses endereçamentos de controle são chamados de “Controller Assign”. Você pode ter configurações independentes de Controller Assign para cada Performance.

PERF Edit-Common Cyber Step	
1	Ribbon Controller Control No. 22
2	Foot Controller 1 Control No. 11 Expression Controller
3	Foot Controller 2 Control No. 04 Foot Controller
4	Foot Switch Control No. 088
5	Assign 1 Control No. 15 General Controller: 1
6	Assign 2 Control No. 17 General Controller: 2
7	A. Function 1 Control No. 86
8	A. Function 2 Control No. 87
9	Breath Controller Control No. 82 Breath Controller

#### 1 Ribbon Controller Control No.

Determina o número de Controller Change que é gerado quando você passa o dedo na superfície do Ribbon Controller.

Valores: 00 – 95

#### 2 Foot Controller 1 Control No. Foot Controller 2 Control No.

Determina o número de Controller Change que é gerado quando você usa o pedal conectado à entrada FOOT CONTROLLER.

Valores: 00 – 95

#### 3 Foot Switch Control No.

Determina o número de Controller Change que é gerado quando você usa o pedal conectado à entrada FOOT SWITCH ASSIGNABLE.

Valores: 000 – 100

NOTA: Quando é selecionado um número de Control Change igual ou maior do que 96, a função indicada à direita do número é habilitada para controle, mas nenhum número de Control Change MIDI será de fato endereçado ao pedal.

#### 4 Assign 1 Control No. Assign 2 Control No.

Determina o número de Controller Change que é gerado quando você controla o botão ASSIGN1 e o botão ASSIGN2 com a luz TONE1 acesa.

Valores: 00 – 95

#### 5 A. Function 1 Control No. A. Function 2 Control No.

Determina o número de Controller Change que é gerado quando você pressiona as teclas ASSIGNABLE FUNCTION.

Valores: 00 – 95

#### 6 Breath Controller Control No.

Determina o número de Controller Change que é gerado quando você usa um controlador por sopro conectado ao conector MIDI IN deste instrumento.

Valores: 00 – 95

### Config. de Audio In — [F4] Audio In

Você pode configurar parâmetros relacionados à entrada de áudio do conector A/D INPUT e do conector mLAN.

NOTA: A entrada mLAN Input (m1 – 14) só está disponível no MOTIF XS8. Ela só estará disponível no MOTIF XS6/7 se houver uma interface mLAN16E2 opcional instalada.

### Configurações de saída — [SF1] Output

PERF Edit-Common Cyber Step		
1	Volume	A/D Input 100 mLAN 100
2	Pan	C C
3	Mono/Stereo	stereo stereo
4	Output Select	L & R L & R
5	Reverb Send	0 0
6	Chorus Send	0 0
7	Dr> Level	127 127

#### 1 Volume

Determina o nível de saída da parte de Audio Input.

Valores: 0 – 127

#### 2 Pan

Determina a posição do som da parte Audio Input no estéreo.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

#### 3 Mono/Stereo

Determina a configuração do sinal de Audio Input Par t, ou como o sinal ou sinais serão roteados (estéreo ou mono).

Valores: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

Só é usado o canal L da entrada de áudio.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

R mono

Só é usado o canal R da entrada de áudio.

L+R mono

Os canais L e R da entrada de áudio são mixados e processados em mono.

stereo

São usados ambos os canais L e R da entrada de áudio.

#### 4 Output Select

Determina o endereçamento do conector de saída para a parte da entrada de áudio Audio Input Part.

Valores: veja tabela abaixo.

Tela	Conectores de saída	estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	estéreo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	estéreo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	estéreo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	estéreo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	estéreo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	estéreo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	estéreo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	mono
m1	mLAN OUTPUT 1	mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	mono
ins L (só entrada A/D)	Módulo do Vocoder interno	mono

NOTA: Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 8.

#### 5 Reverb Send

Determina o nível de mandada do sinal da parte da entrada de áudio para o efeito de reverb. Quanto maior o valor, mais intenso é o reverb.

Valores: 0 – 127

#### 6 Chorus Send

Determina o nível de mandada do sinal da parte da entrada de áudio para o efeito de chorus. Quanto maior o valor, mais intenso é o chorus.

Valores: 0 – 127

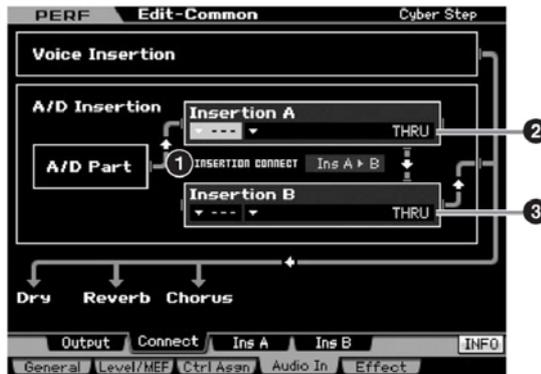
#### 7 Dry Level

Determina o nível de sinal da parte da entrada de áudio que não é processado pelos efeitos do sistema (Reverb, Chorus). Quanto maior o valor, menos será o Reverb e o Chorus.

Valores: 0 – 127

## Conexão do efeito de Insert da entrada A/D — [SF2] Connect

Nesta janela, você pode configurar os tipos de efeitos de Insert que serão aplicados ao sinal da entrada de áudio no modo Performance. O efeito do sistema pode ser configurado na janela Effect (página 149). Lembre-se de que o efeito de Insert não pode ser aplicado ao sinal de áudio que entra pelo conector mLAN.



#### 1 INSERTION CONNECT (conexão de Insert)

Nesta janela você pode configurar o roteamento dos efeitos de Insert A e B. As alterações nas configurações são mostradas no diagrama da janela, dando uma clara visualização de como o sinal está sendo roteado.

Valores: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B (A para B)

Os sinais processados com o efeito de Insert A é enviado ao efeito de Insert B e os sinais são processados com o efeito de Insert B é então enviado ao Reverb e o Chorus.

Ins B ► A (B para A)

Os sinais processados com o efeito de Insert B é enviado ao efeito de Insert A e os sinais são processados com o efeito de Insert A é então enviado ao Reverb e o Chorus.

#### 2 Insertion A (tipo / categoria)\*

#### 3 Insertion B (tipo / categoria)\*

Determina o tipo de efeito de Insert A e B. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeitos, cada uma contendo tipos de efeitos similares. Na coluna Type, você pode selecionar o tipo de efeito listado na categoria selecionada.

Valores: Os detalhes sobre os tipos e as categorias de efeitos são descritos na página 70.

NOTA: Você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionando o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

## Config. dos parâmetros de efeitos — [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida seleccione o item desejado na lista. Para detalhes veja a página 82.

### 1 Category

### 2 Type

Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeito, cada uma contendo tipos similares de efeitos. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos estão descritos na página 70.

### 3 Preset

Você pode configurar vários parâmetros para alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito. Este parâmetro permite a você selecionar configurações pré-programadas para esses parâmetros de efeitos.

### 4 Parâmetros

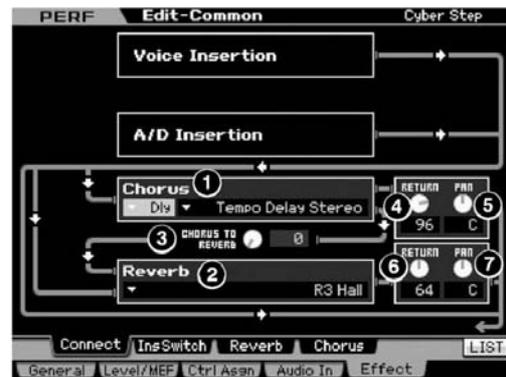
O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de efeito selecionado. Consulte a página 73 para detalhes sobre os parâmetros de efeitos. Consulte o livreto Data List para informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

## Config. de efeitos — [F5] Effect

Nas janelas a seguir, você pode configurar a conexão e os valores de outros parâmetros. Para detalhes sobre a estrutura do modo Performance, veja a página 69.

## Config. da conexão de efeito — [SF1] Connect

Esta janela lhe dá uma visão geral do roteamento de efeitos e um controle abrangente sobre os efeitos.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida seleccione o item desejado na lista. Para detalhes veja a página 82.

### 1 Chorus (categoria/tipo de Chorus)

Seleciona o tipo de efeito de Chorus depois de selecionar a categoria. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeitos, cada uma contendo tipos similares de efeito. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos estão descritos na página 70.

### 2 Reverb (Reverb Type)

Determina o tipo de efeito de Reverb. Não é necessário selecionar uma categoria porque só existe uma categoria de Reverb.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias de efeitos estão descritos na página 70.

### 3 CHORUS TO REVERB

Determina o nível de mandada do sinal que vai do efeito de Chorus para o efeito de Reverb. Quanto maior o valor, mais profundo é o Reverb aplicado ao sinal processado com Chorus.

**Valores:** 0 – 127

### 4 Chorus Return

Determina o nível de retorno do efeito de Chorus.

**Valores:** 0 – 127

### 5 Chorus Pan

Determina a posição do som com Chorus no campo estéreo.

**Valores:** L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

### 6 Reverb Return

Determina o nível de retorno do efeito de Reverb.

Valores: 0 – 127

### 7 Reverb Pan

Determina a posição do som com Reverb no campo estéreo.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

## Config. das partes disponíveis para o efeito de Insert — [SF2] InsSwitch

Nesta janela, você pode selecionar quais as partes (dentre as partes 1 a 4 da Performance e a parte da entrada A/D Input) que serão endereçadas aos oito efeitos de Insert.



### 1 Part 1 – 4, A/D

Determina as partes disponíveis para o efeito de Insert. Quando esta opção está configurada para “on”, é habilitado o efeito de Insert do Voice endereçado à parte. Certifique-se de que este parâmetro está configurado para “on” para quaisquer partes/Voices que você precise aplicar efeitos de Insert. O MOTIF XS possui 8 efeitos de Insert, permitindo a você configurar este parâmetro para “on” em todas as 5 Partes.

**NOTA:** Para a parte A/D Input, o tipo/parâmetro do efeito de Insert pode ser configurado no parâmetro Audio In da janela Insertion A/B do modo Performance Common Edit. Para as partes 1 – 4, o tipo/parâmetro do efeito de Insert não pode ser configurado no modo Performance Edit porque suas configurações estão incluídas no Voice endereçado a cada parte. Se você quiser editar as configurações do efeito de Insert para cada parte, entre no modo Voice Edit, e então edite as configurações do efeito para o Voice em questão.

## Configurações de Reverb e Chorus — [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecione o item desejado na lista. Para detalhes

### 1 Type

Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

Valores: Os detalhes sobre as categorias de efeitos estão descritos na página 70.

### 2 Preset

Você pode configurar vários parâmetros para alterar como o som é afetado pelo tipo de efeito. Este parâmetro permite a você selecionar configurações pré-programadas para esses parâmetros de efeitos.

### 3 Parâmetros

O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de efeito selecionado. Consulte a página 73 para detalhes sobre os parâmetros de efeitos. Consulte o livreto Data List para informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

# Parâmetros da Edição da Parte

[PERFORM] → seleciona Performance → [EDIT] → seleciona Parte

No modo Performance Part Edit, você pode editar os parâmetros de partes individuais, tais como configurações de Voice, arpejo, EG e EQ.

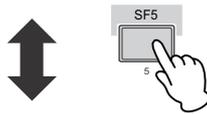
## As marcas de asterisco (\*)

Para os usuários novatos em edição e que podem se confundir com a grande quantidade de parâmetros, os parâmetros mais básicos e mais fáceis de se entender estão marcados com um asterisco. Se você é iniciante no processo de edição, tente primeiro esses parâmetros.

## Janela da parte / janela de quatro partes

No modo Performance Part Edit, você pode usar dois tipos de janelas. Um dos tipos permite a você editar parâmetros da parte selecionada e o outro tipo permite a você visualizar os parâmetros das quatro partes. Você pode alternar entre os dois tipos de janelas pressionando a tecla [SF5]. Observe que a janela das quatro partes não está disponível para as janelas [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

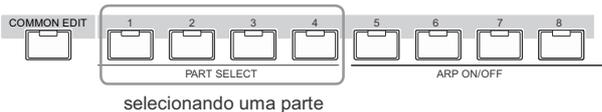
a janela da parte que está selecionada



a janela das quatro partes da Performance

## Selecionando uma parte a ser editada

Depois de pressionar a tecla [PERFORMANCE CONTROL] ou a tecla [TRACK] de maneira que a sua luz acenda, pressione uma das teclas [1] – [4] para selecionar a parte a ser editada.



selecionando uma parte

**NOTA:** Para detalhes sobre funções úteis, tais como Mute/Solo e Jobs, veja as páginas 142 e 159.

## Configurando a forma-de-onda e a região de notas da parte — [F1]

### Config. do Voice para cada parte - [SF1] Voice



#### 1 Part Switch\*

Determina se a parte estará ligada ou não. Quando está configurado para "off", o elemento selecionado não soará. Valores: off (inativo), on (ativo)

#### 2 Bank\*

#### 3 Number\*

Determina o Voice endereçado à parte atual especificando o banco e o número do Voice Bank.

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

#### 4 Param. with Voice

Determina se as configurações dos parâmetros do Voice selecionado (listados abaixo) serão copiados ou não do Voice para a parte quando você alterar um Voice da parte.

- configurações de arpejo
- frequência de corte do filtro
- ressonância do filtro
- EG de amplitude (AEG)
- EG do filtro (FEG)
- faixa do Pitch Bend (superior/inferior)
- deslocamento da afinação

**NOTA:** Independentemente da configuração de Parameter with Voice (4), as configurações de Mono/Poly (10), Portamento Part Switch (11), Portamento Time (12) e Portamento Mode (13) não serão copiadas quando for

selecionado um Voice de bateria (Drum Voice). Entretanto, esses parâmetros serão copiados quando for selecionado um Voice normal.

**Valores:** off (não é copiado), on (é copiado)

### 5 Volume\*

Determina o volume para cada parte. Use este parâmetro para ajustar o equilíbrio entre a parte atual e as demais partes.

**Valores:** 0 – 127

### 6 Pan\*

Determina a posição do som da parte no campo estéreo.

**Valores:** L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

**NOTA:** Observe que este parâmetro de pan na parte pode ter pouco ou nenhum efeito audível se o pan de um determinado elemento estiver ajustado todo para a direita e o pan de outro elemento estiver ajustado todo para a esquerda

### 7 Voice Element Pan

Determina se as configurações individuais de pan para cada Voice (efetuadas no modo Voice Element Edit) são aplicadas ou não. Quando configurado para “off”, a posição básica do pan da parte é configurada para o centro.

**Valores:** on, off

### 8 Note Shift\*

Ajusta a afinação da parte em semitons.

**Valores:** -24 – +0 – +24

### 9 Detune

Ajusta a afinação da parte em centésimos de semitom.

**Valores:** -12.8 Hz – +0 Hz – +12.7 Hz

### 10 Mono/Poly\*

Determina o método de reprodução do Voice para cada parte — monofônico (somente uma nota) ou polifônico (várias notas).

**Valores:** mono, poly

mono

Quando configurado para “mono”, a Performance selecionada soa monofonicamente (somente uma nota de cada vez). Para muitos sons de instrumentos (tais como contrabaixo e sintetizador solo), isto permite uma execução de legato mais natural e suave do que quando este parâmetro está configurado para “poly”.

poly

Quando configurado para “poly”, a Performance selecionada soa polifonicamente (podem ser tocadas várias notas ou acordes simultaneamente).

### 11 Portamento Part Sw\*

Determina se Portamento é aplicado ou não à Performance atual.

**Valores:** off, on

### 12 Portamento Time\*

Determina o tempo de transição da afinação. Valores altos significam tempos de transição mais longos.

**Valores:** 0 – 127

### 13 Portamento Mode

Determina como Portamento é aplicado à sua execução ao teclado.

**Valores:** fingered, fulltime

fingered

O Portamento só é aplicado quando você toca em legato (tocando a nota nova antes de soltar a nota anterior).

fulltime

O Portamento é aplicado a todas as notas.

### 14 Velocity Limit

Determina os valores mínimo e máximo da faixa de intensidades dentro da qual cada parte responderá. Cada parte só irá soar para as notas tocadas com intensidades dentro da faixa especificada. Se você especificar primeiro o valor máximo e depois o valor mínimo, por exemplo “93 a 34”, haverá um “buraco” na faixa e a faixa aceita será de “1 a 4” e de “93 a 127”.

**Valores:** 1 – 127

**NOTA:** Você também pode configurar a intensidade a partir do teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando qualquer tecla com a intensidade (força) desejada. Para detalhes, veja a página 82.

### 15 Note Limit

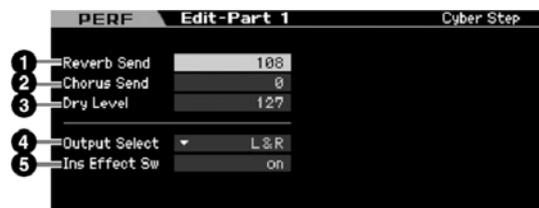
Determina as notas mais baixa e mais alta da região do teclado para cada parte. Cada parte soará somente para as notas tocadas dentro da faixa especificada. Você também pode criar uma região inferior e uma superior para o elemento, com um “buraco” no meio, especificando primeiro nota mais alta. Por exemplo, configurando Note Limit para “C5 – C4” permite a você tocar o elemento em duas regiões separadas: C -2 a C4 e C5 a G8. As notas tocadas entre C4 C5 não fazem o elemento soar.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente a partir do teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

## Configurações de saída — [SF2] Output

Nesta janela, você pode configurar a intensidade do Reverb/Chorus e o endereçamento do conector Output para cada parte.



### 1 Reverb Send

Determina o nível de mandada do sinal de cada parte para o Reverb. Quanto maior o valor, mais profundo será o Reverb.

**Valores:** 0 – 127

### 2 Chorus Send

Determina o nível de mandada do sinal de cada parte para o Chorus. Quanto maior o valor, mais profundo será o Chorus.

**Valores:** 0 – 127

### 3 Dry Level

Determina o nível de cada parte que não foi processada com os efeitos do sistema (Reverb, Chorus). Quanto maior o valor, menos profundo será o Reverb e o Chorus.

Valores: 0 – 127

### 4 Output Select

Determina a(s) saída(s) específica(s) para a parte. Você pode endereçar o Voice de cada parte para sair por um determinado conector de saída do painel traseiro.

Valores: Veja tabela abaixo.

Tela	Conectores de saída	estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	estéreo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	estéreo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	estéreo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	estéreo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	estéreo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	estéreo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	estéreo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	mono
m1	mLAN OUTPUT 1	mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	mono
drum	Veja abaixo*	Veja abaixo*

\* Sobre a configuração “drum”, veja abaixo.

Quando está selecionado “drum” e é endereçado um Voice normal à parte editada, o som irá sair pelos conectores OUTPUT L e R em estéreo.

Quando está selecionado “drum” e é endereçada um Voice de bateria à parte editada, o som sairá pelos conectores configurados na janela Drum Key Edit, no parâmetro Output Select.

**NOTA:** A configuração mLAN (m1 – m14) está disponível somente no MOTIF XS8. As configurações de mLAN só estarão disponíveis no MOTIF XS6/7 se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada.

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar um item pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

### 5 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Determina se a parte atual está ou não disponível para o efeito de Insert. Quando este parâmetro está configurado para “on”, o efeito de Insert do Voice endereçado à parte dica habilitado. Você pode configurar o parâmetro Insertion Effect Switch de todas as partes (inclusive a parte A/D Input) a partir da janela Insertion Effect Switch (página 150) no modo Performance Common Edit.

## Outras configurações — [SF3] Other



### 1 PB Range Upper (Pitch Bend Range Upper) 2 PB Range Lower (Pitch Bend Range Lower)

Determina a faixa máxima do Pitch Bend em semitons. Configurando o parâmetro Upper para +12 permitirá subir a afinação até no máximo uma oitava (12 semitons) ao empurrar para a frente a roda de Pitch Bend. Configurando o parâmetro Lower para +12 permitirá descer a afinação até no máximo uma oitava ao puxar para trás a roda de Pitch Bend.

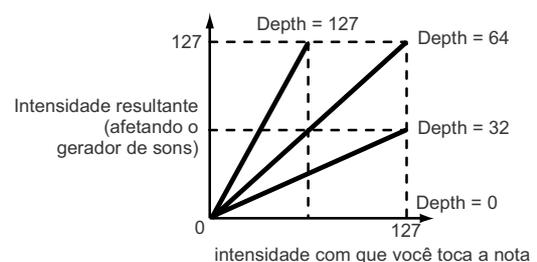
Valores: -48 – +0 – +24

### 3 Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Determina o grau com que o volume resultante do gerador de sons responde à sua força ao tocar. Quanto maior o valor, mais o volume mudará em resposta à sua força de toque (como mostrado abaixo). Quando configurado para 0, o volume permanece o mesmo, não importando se você toca forte ou fraco. Isto pode ser útil, por exemplo, para uma execução autêntica de um som de órgão.

Valores: 0 – 127

Quando Offset (abaixo) está configurado para 64:

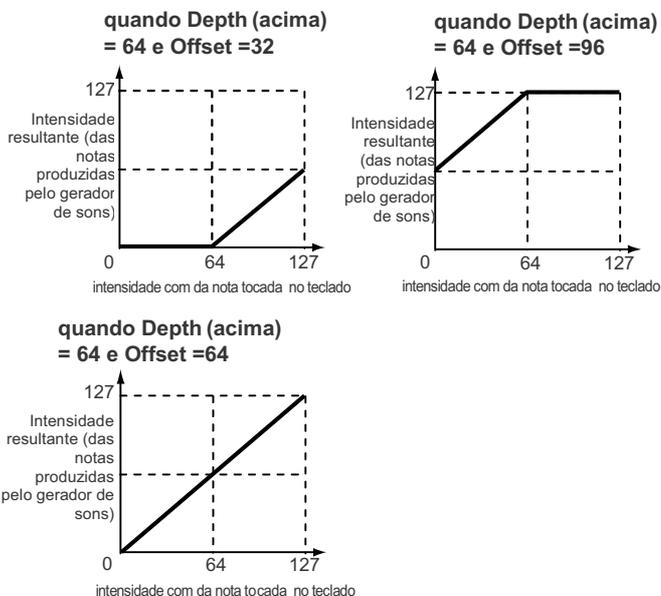


### 4 Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset)

Determina o quanto as intensidades reais das notas tocadas no teclado serão ajustadas para se obter as intensidades resultantes.

Isto permite a você aumentar ou diminuir todas as intensidades de um mesmo valor — possibilitando compensar automaticamente uma execução que tenha sido feita com muita ou com pouca força. Se a intensidade resultante for 0 ou menos, o valor será 0. Se a intensidade resultante for 127 ou mais, o valor será 127.

Valores: 0 – 127



## Configurações principais do arpejo — [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Esta janela determina as configurações básicas do arpejo. As configurações dos parâmetros (11 e seguintes) mostrados na parte inferior da janela podem ser registradas pelas teclas [SF1] – [SF5].



NOTA: A janela das quatro partes não pode ser acessada por esta janela.

NOTA: O ícone KBD é mostrado na ficha correspondente à tecla [SF6] dependendo do parâmetro selecionado. Nesta condição, você pode entrar com o número ou a intensidade da nota pressionando a nota apropriada no teclado enquanto mantém pressionada a tecla [SF6] KBD. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Switch\*

Determina se o arpejo está ligado ou desligado para cada parte.

Valores: off, on

### 2 Hold\*

Quando este parâmetro está configurado para “on”, o arpejo é executado automaticamente, mesmo que você tire os dedos das teclas, e continua a ser executado até que a próxima nota seja pressionada.

Valores: sync-off (veja abaixo), off, on

sync-off

Quando configurado para “sync-off”, a execução do arpejo continua a ocorrer silenciosamente, mesmo quando você solta as teclas. Pressionando qualquer tecla faz a execução do arpejo soar outra vez.

NOTA: Para detalhes sobre como usar a lista de tipos de arpejo no Data List 2 (documentação à parte), veja a página 63.

### 3 Change Timing\*

Determina o tempo efetivo em que o arpejo será acionado ao selecionar outro tipo de arpejo durante a execução de um arpejo. Quando configurado para “realtime”, o tipo de arpejo é trocado imediatamente. Quando configurado para “measure”, o tipo de arpejo é trocado no início do próximo compasso.

Valores: realtime, measure

### 4 Velocity Limit

Determina os limites inferior e superior das intensidades de notas que podem acionar a execução do arpejo. Isto permite a você configurar a faixa de intensidades de notas que serão aceitas para acionar a execução do arpejo quando você pressionar uma tecla. Você também pode criar regiões de intensidade inferior e superior distintas para acionar a execução do arpejo, com um “buraco” no meio, especificando primeiro o limite máximo. Por exemplo, especificando Velocity Limit de 93 – 34 permite a você acionar o arpejo com duas faixas de intensidades diferentes: suave (1 – 34) e forte (93 – 127). As notas tocadas com valores de intensidade entre 35 e 92 não acionarão o arpejo.

NOTA: Lembre-se de que nenhum som é produzido quando Key Mode está configurado para “sort” ou “thru” e as notas são tocadas fora do limite definido em Note Limit (a seguir).

### 5 Note Limit

Determina os limites inferior e superior da faixa de notas que acionam o arpejo. As notas tocadas dentro dessa faixa acionarão o arpejo. Por exemplo, configurando Note Limit para “C5 – C4” permite a você acionar o arpejo tocando notas nas duas regiões de C -2 a C4 e de C5 a G8; as notas tocadas entre C4 e C5 não atuam sobre o arpejo.

Valores: C -2 – G8

NOTA: Lembre-se de que nenhum som é produzido quando Key Mode está configurado para “sort” ou “thru” e as notas são tocadas fora do limite definido aqui em Note Limit.

### 6 Voice with ARP

Para cada tipo de arpejo, é registrado o Voice apropriado. Este parâmetro determina se o Voice registrado a cada tipo de arpejo será endereçado à parte editada. Quando configurado para “on”, o Voice apropriado é endereçado à parte editada no lugar do Voice que estava endereçado. Quando configurado para “off”, o Voice apropriado não é endereçado à parte editada, e o Voice que está endereçado mantido. O nome do Voice registrado no tipo de arpejo é mostrado do lado direito.

Valores: off (não é copiado), on (é copiado)

### 7 Tempo\*

Determina o andamento do arpejo.

Valores: 5.0 – 300.0

**NOTA:** Se você estiver usando este instrumento com um seqüenciador externo, um computador ou outro equipamento MIDI, e quiser sincronizá-lo com aquele equipamento, configure para "MIDI" o parâmetro MIDI sync (5) na janela MIDI (página 267) do modo Utility. Neste caso, o parâmetro Tempo aqui indicará "MIDI" e não poderá ser alterado.

## 8 Key Mode

Determina como o arpejo é executado ao se tocar no teclado.

**Valores:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Quando você toca determinadas notas (por exemplo, as notas de um acorde), é executada a mesma seqüência, não importando a ordem com que você toca as notas.

thru

Quando você toca determinadas notas (por exemplo, as notas de um acorde), a seqüência resultante é diferente dependendo da ordem das notas.

direct

Os eventos de notas do arpejo não são executados; só soam as notas que você toca no teclado. Quando o arpejo é executado, os eventos como Pan e Brightness são aplicados ao som da sua execução ao teclado. Use esta configuração quando os tipos de arpejo incluem dados que não sejam notas ou quando for selecionado o tipo de categoria "Ctrl".

sort+direct

O arpejo é executado conforme a configuração de "sort" definida aqui, e a nota pressionada também soa.

thru+direct

O arpejo é executado conforme a configuração de "thru" definida aqui, e a nota pressionada também soa.

**NOTA:** Alguns tipos de arpejo pertencentes à categoria "Cntr" podem não possuir eventos de notas note (página 65). Quando um desses tipos de arpejo é selecionado e Key Mode está configurado para "sort" ou "thru", nenhum som é produzido mesmo que você pressione uma nota no teclado.

## 9 Velocity Mode

Ajusta a intensidade das notas do arpejo.

**Valores:** original, thru

original

O arpejo é executado nas intensidades originais determinadas pelos dados da seqüência do arpejo.

thru

O arpejo é executado conforme as intensidades que você toca. Por exemplo, se você tocar as notas com força, o volume da execução do arpejo aumentará.

## 10 Output Octave Shift

Especifica a faixa máxima de oitavas do arpejo.

**Valores:** -10 – +10

## 11 Teclas [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Os seis parâmetros Bank (12) até Gate Time Rate (17) na parte inferior da tela, podem ser editados em cada uma das janelas [SF1] ARP1 a [SF5] ARP5. Você pode configurar os parâmetros na parte inferior da janela para cada uma das cinco configurações de arpejo pressionando uma das teclas [SF1] – [SF5]. O ícone de colcheia mostrado na ficha do menu indica que um tipo qualquer de arpejo (diferente de "off") está selecionado na janela correspondente à tecla de sub-função.

**Valores:** teclas [SF1] – [SF5]

## 12 Bank\*

Determina o banco de arpejos contendo o tipo desejado. Selecione "PRE" se quiser selecionar um tipo de arpejo pré-programado. Selecione "USR" se quiser selecionar um tipo de arpejo que você criou e armazenou.

**Valores:** PRE, USR

**NOTA:** Para instruções detalhadas sobre como criar seus próprios tipos de arpejo, veja a página 66.

## 13 Category\*

### 14 Sub Category\*

Determinam a categoria e a sub-categoria que incluem o tipo de arpejo desejado. Estes parâmetros estão disponíveis quando é selecionado o banco "PRE".

**Valores:** Consulte a lista de categorias de arpejo na página 62.

**NOTA:** Você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecione o item desejado na lista.

**NOTA:** Para detalhes sobre como usar a lista de tipos de arpejos no Data List 2 (documentação à parte), veja a página 63.

## 15 Type\*

Determina o número do tipo de arpejo desejado da categoria especificada. O nome do tipo de arpejo selecionado é mostrado à direita do número especificado na janela. Consulte a lista de tipos de arpejos no Data List 2 (documentação à parte), descrita na página 6.

## 16 Velocity Rate

Determina o valor de compensação pelo qual as notas do arpejo serão ajustadas em relação às suas intensidades originais. Se o valor da intensidade resultante for menor do que zero ele será ajustado para 1, e se o valor da intensidade resultante for maior do que 128 ele será ajustado para 127. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

**Valores:** -100% – +0% – +100%

## 17 Gate Time Rate

Determina a duração das notas do arpejo. O Gate Time não pode ser reduzido além do mínimo normal de 1; quaisquer valores fora dessa faixa serão automaticamente limitados a valor mínimo.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

**Valores:** -100% – +0% – +100%

## Outras configurações de arpejo — [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Alterando os tempos e as intensidades das notas, você pode alterar o senso rítmico da execução do arpejo.



NOTA: A janela das quatro partes não pode ser acessada por esta janela.

### 1 Unit Multiply

Ajusta os tempos da execução do arpejo baseado no andamento. Usando este parâmetro, você pode criar um tipo de arpejo diferente do original. Por exemplo, se você ajustar um valor de 200%, o tempo de execução será dobrado (metade do andamento). Por outro lado, se você ajustar um valor de 50%, o tempo de execução será a metade e o andamento será o dobro. O tempo de execução normal é 100%. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

Valores: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### 2 Quantize Value\*

Determina por quais tempos as notas da música serão alinhadas, ou determina em relação a que tempos será aplicado o efeito de “swing”. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão. O número à direita de cada valor indica a resolução da figura de semínima, em clocks.

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

### 3 Quantize Strength

Configura a “força” com que os eventos de notas serão atraídos na direção dos tempos de quantização. Um ajuste de 100% produz um acerto exato para o parâmetro Quantize Value. Um ajuste de 0% significa nenhuma quantização. Um ajuste de 50% faz com que os eventos de notas sejam movidos à metade da distância entre 0% e 100%.

Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

Valores: 0% – 100%

### 4 Swing\*

Atrasa as notas de tempos ímpares (backbeats) para produzir um efeito de “swing”. Ajustes acima de 1 atrasam as notas do arpejo, enquanto um ajuste abaixo de 1 avança as notas. Um ajuste de 0 faz com que os tempos fiquem exatamente conforme definido por Quantize Value, significando nenhum “swing”. O uso criterioso deste ajuste permite a você criar ritmos com “balanço” e cadências em tercina, tais como

“shuffle” e “bounce”. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

Valores: -120 – +120

### 5 Velocity Rate

Determina o quanto as intensidades originais das notas do arpejo serão alteradas na execução. Por exemplo, um ajuste de 100% significa que as intensidades originais serão mantidas. Ajustes abaixo de 100% reduzem as intensidades das notas do arpejo, enquanto ajustes acima de 100% aumentam as intensidades. Se o valor resultante da intensidade ficar abaixo de zero, ele será ajustado para 1; e se o valor resultante ficar acima de 128, será ajustado para 127. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

Valores: 0% – 200%

### 6 Gate Time Rate

Determina o quanto as durações das notas do arpejo serão alteradas em relação aos valores originais. Um ajuste de 100% significa que as durações originais serão mantidas. Ajustes abaixo de 100% encurtarão as notas do arpejo, enquanto ajustes acima de 100% as prolongarão. O Gate Time não pode ser reduzido abaixo do mínimo de 1; quaisquer valores fora desta faixa serão automaticamente limitados ao mínimo. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

Valores: 0% – 200%

### 7 Octave Range

Especifica a faixa máxima de oitavas do arpejo. Valores positivos sobem as notas do arpejo, em oitavas, enquanto valores negativos descem as notas do arpejo, em oitavas. Este parâmetro pode ser alterado diretamente pelo botão.

Valores: -3 – +0 – +3

### 8 Loop

Quando configurado para “on”, o arpejo fica sendo executado enquanto as teclas estão sendo tocadas. Quando configurado para “off”, o arpejo só é executado uma vez, mesmo que as teclas estejam sendo tocadas.

Valores: off, on

### 9 Trigger Mode

Quando configurado para “gate”, ao pressionar a nota faz iniciar a execução do arpejo e ao soltá-la faz parar. Quando configurado para “toggle”, ao pressionar a nota inicia/pára a execução do arpejo, e ao soltá-la não afeta a execução do arpejo. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado para “gate”.

Valores: gate, toggle

NOTA: A configuração de Trigger Mode “toggle” prevalece sobre a configuração de Hold “on” na janela Arpeggio Main (página 154) Ou seja, mesmo que o parâmetro Hold esteja configurado para “on”, se Trigger Mode estiver configurado para “toggle” ao se pressionar a nota fará iniciar/parar a execução do arpejo.

## 10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Alguns tipos de arpejo incluem dados especiais chamados “Accent Phrase”, que só serão executados quando forem recebidas intensidades de notas acima de um determinado valor. Este parâmetro determina a intensidade mínima de nota que aciona o Accent Phrase.

**Valores:** off, 1 – 127

## 11 Accent Start Quantize

Determina o momento para o acionamento do recurso Accent Phrase, quando ocorrer a intensidade especificada em Accent Vel Threshold (acima). Quando configurado para “off”, o Accent Phrase é acionado assim que a intensidade ultrapassa a referência. Quando configurado para “on”, o Accent Phrase é acionado no tempo que foi especificado para cada tipo de arpejo, depois que a intensidade ultrapassa a referência.

**Valores:** off, on

## 12 Random SFX

Alguns tipos de arpejo possuem a função Random SFX que aciona um som especial, como um ruído de trastejar na guitarra, ao se soltar a tecla. Este parâmetro determina se o Random SFX está ou não ativo.

**Valores:** off, on

## 13 Random SFX Velocity Offset

Determina um valor de ajuste para alterar as intensidades originais das notas com Random SFX. Se o valor resultante for menor do que zero, ele será ajustada para 1; e se o valor resultante for maior do que 128, ele será ajustado para 127.

**Valores:** -64 – +0 – +63

## 14 Random SFX Key On Control

Quando configurado para “on”, o som do Random SFX é tocado com a intensidade pré-definida. Quando configurado para “off”, o som do Random SFX é tocado com a intensidade com que a nota foi pressionada.

**Valores:** off, on

## 15 MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

Quando configurado para “on”, os dados da execução do arpejo são enviados para o conector de saída de MIDI.

**Valores:** off (não envia), on (envia)

## 16 MIDI Out Channel (MIDI Output Channel)

Determina o canal de transmissão de MIDI para os dados da execução do arpejo. Quando configurado para “kbd”, os dados da execução do arpejo são enviados através do canal de transmissão de MIDI (página 137) configurado no modo Performance Play.

**Valores:** 1 – 16, kbd (Keyboard Channel)

## Configurações de EG — [F4] EG

Você pode controlar a transição que ocorre no som desde o momento em que a tecla é pressionada até quando ela é solta. Você também pode ajustar a tonalidade configurando a frequência de corte e a ressonância.



### 1 AEG (Amplitude EG)

Determina os parâmetros do AEG (Amplitude Envelope Generator) para cada parte. Os parâmetros a seguir podem ser usados para controlar as alterações que ocorrem no volume desde o momento em que a nota é pressionada no teclado até o momento em que o som termina. A configuração efetuada aqui será aplicada como ajuste de compensação aos parâmetros do AEG (página 123) de cada Voice.

#### Attack (tempo de ataque)

Determina a velocidade do ataque, desde o instante em que a nota é pressionada até atingir o nível máximo inicial do EG.

#### Decay (tempo de decaimento)

Determina a velocidade com que o volume cai do nível máximo do ataque até o nível de sustentação.

#### Sustain (nível de sustentação)

Determina o nível em que o volume permanece enquanto a nota está sendo pressionada, depois do ataque inicial e do decaimento.

#### Release (tempo de liberação)

Determina a velocidade com que o som decai até o silêncio, depois que a nota é solta no teclado.

**NOTA:** Quando está selecionado um Voice de bateria, o nível de sustentação e o tempo de liberação não estão disponíveis.

### 2 FEG (Filter EG)

Determina os parâmetros do FEG (Filter Envelope Generator) para cada parte. Usando o FEG, você pode controlar a transição da tonalidade do som (frequência de corte) desde o momento em que a nota é pressionada no teclado até o momento em que o som termina. A configuração efetuada aqui será aplicada como ajuste de compensação aos parâmetros do FEG (página 119) de cada Voice..

#### Attack (tempo de ataque)

Determina a velocidade da variação do filtro a partir do momento em que a nota é pressionada até o nível máximo inicial que a frequência de corte atinge.

#### Decay (tempo de decaimento)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível máximo do ataque até o nível de sustentação.

### Release (tempo de liberação)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de sustentação até zero, quando a nota ;e solta no teclado.

### Depth

Determina a faixa sobre a qual a frequência de corte do FEG varia. Um ajuste de 0 significa nenhuma alteração na frequência de corte. Quanto mais o valor se afasta de 0, maior será a faixa de variação da frequência de corte. Para valores negativos, a variação da frequência de corte é ao contrário.

**NOTA:** Quando está selecionado um Voice de bateria, nem todos os parâmetros estão disponíveis. Os parâmetros não disponíveis ficam em branco e não podem ser editados.

## 3 Filter

Determina a frequência de corte e a ressonância do filtro para alterar o som da Performance. A configuração efetuada aqui será aplicada como ajuste de compensação aos mesmos parâmetros (página 117) de cada Voice.

### Cutoff

Determina a frequência de corte do filtro. A frequência definida aqui é uma frequência central na qual os sinais são afetados quando passam através de cada filtro.

**Valores:** -64 – +0 – +63

### Resonance/Width

A função deste parâmetro varia de acordo com o tipo de filtro selecionado. Se o tipo selecionado é um LPF, HPF, BPF (exceto BPFw) ou BEF, este parâmetro é usado para ajustar a ressonância. Se o tipo selecionado é o BPFw, este parâmetro é usado para ajustar a largura da banda.

A ressonância é usada para definir a quantidade de ênfase aplicada às frequências em torno da frequência de corte. Isto pode ser usado em combinação com o parâmetro da frequência de corte para caracterizar mais o som.

O parâmetro Width é usado para ajustar a largura da banda das frequências que passam pelo filtro BPFw.

**Valores:** -64 – +0 – +63

## Config. do equalizador — [F5] EQ

Nesta janela você pode aplicar equalização paramétrica de 3 bandas a cada parte individual, para um ajuste fino do som. Os formatos de EQ das bandas Low e High são fixos como tipo shelving.



## 1 Frequency

Determina a frequência central. As frequências em torno deste ponto são atenuadas/enfatizadas pelo ajuste de ganho (Gain). Valores altos produzem frequências altas.

### Valores:

Low

50.1 Hz – 2.0 kHz

Middle

139.7 Hz – 10.1 kHz

High

503.8 Hz – 14.0 kHz

## 2 Gain

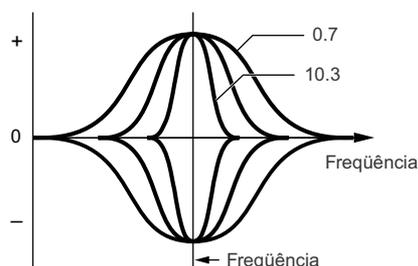
Determina o ganho de nível para a frequência central (Frequency), ou o quanto a banda de frequências selecionada é atenuada ou enfatizada.

**Valores:** -12 dB – +0 dB – +12 dB

## 3 Q (largura de banda)

Este parâmetro varia o nível do sinal na frequência central para criar várias características de curva. Quanto maior o valor, menor o Q (largura da banda). Quanto menor o valor, maior o Q (largura da banda).

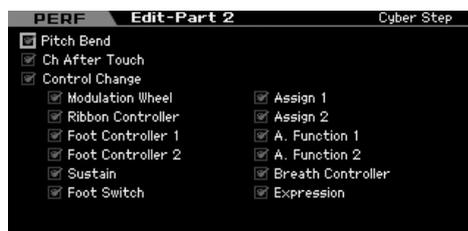
**Valores:** 0.7 – 10.3



## Config. de recepção de MIDI — [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Nesta janela você pode configurar como cada parte individual responde aos vários dados MIDI, tais como mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro específico está configurado para "on", a parte correspondente responde aos respectivos dados de MIDI. Cada um dos nomes de controles nesta janela indica os dados MIDI que são gerados quando aquele controle é usado.

**NOTA:** O controle de Sustain não está disponível para as partes com um Voice de bateria endereçado.



# Performance Job — Funções Convenientes

O modo Performance Job possui algumas ferramentas convenientes para organização e inicialização dos dados, para serem usadas ao se criar e armazenar Performances. Pressione a tecla [JOB] no modo Performance para entrar no modo Performance Job.

## Performance Job — Operação Básica

- 1 No modo Performance, pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Performance Job.**
- 2 Selecione o menu de Job desejado, pressionando a tecla apropriada, [F1] – [F4].**
- 3 Mova o cursor até o parâmetro desejado, e então ajuste seu valor.**
- 4 Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada a sua confirmação)**  
Para cancelar um Job, pressione a tecla [DEC/NO].
- 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar o Job.**  
Depois de concluído o Job, aparece a mensagem “Completed” e a operação retorna à janela original.
- 6 Pressione a tecla [PERFORM] para retornar ao modo Performance Play.**

### CUIDADO

Mesmo que você execute o Job, ao selecionar uma outra Performance ou desligar o instrumento sem ter armazenado a Performance fará com que sejam apagados os dados editados desta Performance. Certifique-se de armazenar os dados da Performance na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar uma outra Performance ou desligar o instrumento.

## Inicializando a Performance — [F1] Init (Initialize)

Esta função permite a você restaurar (inicializar) todos os parâmetros da Performance para seus valores iniciais. Ela também permite a você inicializar seletivamente determinados parâmetros, tais como configurações comuns, configurações para cada parte, etc.



### 1 All Parameters

Serão inicializadas as configurações de todos os parâmetros da Performance selecionada. Quando esta opção está configurada para “on”, o cursor não pode ser movido.

### 2 Common Parameters

Serão inicializadas as configurações dos parâmetros comuns da Performance selecionada.

**NOTA:** O parâmetro Insertion Effect Switch é um parâmetro da parte. Portanto, marque a opção das partes 1 – 4 descritas abaixo se quiser inicializar as configurações de Insertion Effect Switch.

### 3 Part Parameters

#### Part 1 – 4

Serão inicializadas as configurações dos parâmetros das partes que estão marcadas.

#### A/D (A/D Input)

Esta é a parte do sinal de entrada, vindo de um equipamento de áudio externo conectado à entrada A/D INPUT. Quando esta opção está marcada, serão inicializadas as configurações dos parâmetros de edição comum da parte A/D Input (página 147).

#### mLAN

Esta é a parte do sinal de entrada, vindo de um equipamento de áudio externo conectado à entrada mLAN através de um cabo IEEE1394. Quando esta opção está marcada, serão inicializadas as configurações dos parâmetros de edição comum da parte mLAN Part (página 147).

## Recuperando a Edição — [F2] Recall

Se você estiver editando uma Performance e não armazenou-a antes de selecionar outra Performance, as edições efetuadas serão desfeitas. Se isto acontecer, você pode usar a função Recall para recuperar as últimas edições da Performance.

## Função Performance Copy — [F3] Copy

### Copiando config. de parâmetros de outra Performance — [SF1] Part

Esta operação conveniente permite a você copiar as configurações da edição comum e da edição da parte de determinada Performance para a Performance que está sendo editada. Isto é útil se você estiver criando uma Performance e quiser usar algumas configurações de parâmetros de outra Performance.



#### 1 Performance

Determina o banco e o número da Performance a ser copiada. Este parâmetro não pode ser configurado quando a Current Performance (veja abaixo) está em “on”.

#### 2 Current Performance

Quando está configurado para “on”, a Performance selecionada (que está sendo editada) é selecionada como origem da cópia. Desta forma, você pode copiar as configurações de parâmetro de uma parte para outra parte da mesma Performance.

#### 3 Tipo de dados da origem

Determina o tipo dos dados a serem copiados da origem, incluindo o número da parte. Conforme for definido aqui, será definido automaticamente também o tipo de dados do destino da cópia.

**Valores:** Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

**NOTA:** O parâmetro Insertion Effect Switch é um parâmetro da parte. Portanto, as configurações do parâmetro Insertion Effect Switch da parte selecionada só serão copiadas ao se selecionar uma das partes 1 – 4.

#### 4 Tipo de dados do destino

Determina o tipo dos dados a serem copiados para o destino incluindo o número da parte. Quando o tipo de dados do Voice de origem (acima) está configurado para “common”, este parâmetro ficará fixo em “common”.

**Valores:** Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

### Copiando configurações de efeitos do Voice — [SF2] Voice

Esta configuração conveniente permite a você copiar para a Performance selecionada as configurações de efeitos e de EQ Master de um determinado Voice endereçado a determinada Performance. Isto é útil quando uma determinada Performance possui configurações que você deseja usar em sua Performance preferida.



#### 1 Performance

Determina o banco e o número da Performance a ser copiada. Este parâmetro não pode ser configurado quando Current Performance (abaixo) está em “on”.

#### 2 Current Performance

Quando esta opção está configurada para “on”, a Performance selecionada (que está sendo editada) é selecionada como origem da cópia.

#### 3 Parte de origem

Determina a parte da Performance de origem. É mostrado o nome do Voice endereçado à parte selecionada.

#### 4 Configurações na unidade de efeitos

Determina qual das unidades de efeito será copiada. Você pode selecionar as unidades de efeito Reverb, Chorus, Master EQ e Master Effect.

**NOTA:** Mesmo quando Reverb e Chorus estão configurados para “on”, ao executar o Job não copia o nível de mandada (Send Level) do Voice para a Performance. Se você quiser aplicar neste Voice a mesma intensidade de Reverb e Chorus que está ajustada no modo Voice de origem, ajuste manualmente Reverb Send (1) e Chorus Send (2) na janela Voice Output do modo Performance Part Edit para o mesmo valor do modo Voice Edit.

## Transmitindo os dados da Performance via MIDI — [F4] Bulk (Bulk Dump)

Esta função permite a você enviar configurações de parâmetro da Performance para um computador ou outro equipamento MIDI para arquivar os dados. Para executar a operação de Bulk Dump, pressione a tecla [ENTER].

**NOTA:** Para poder executar a operação de Bulk Dump, você precisará configurar o MIDI Device Number correto. Para detalhes, veja a página 268.

**NOTA:** Os dados da operação de Bulk Dump incluem somente mensagens MIDI e não incluem formas-de-onda.

# Criando um Voice/Performance usando a Função Sampling

O MOTIF XS possui uma função poderoso de Sampling que permite a você gravar sinais de áudio — tais como vocais de um microfone ou uma guitarra — e incorporar essas amostras de áudio aos Voices e Performances do instrumento. Quando você entra no modo Sampling a partir do modo Voice ou do modo Performance, pode criar suas próprias amostras originais, editá-las e endereçá-las a uma forma-de-onda, e então endereçar esta forma-de-onda a um Voice ou Performance do usuário. Esta seção cobre as funções de Sampling quando se entra no modo Sampling pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance.

**NOTA:** Você também pode entrar no modo Sampling pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song ou no modo Pattern. Lembre-se de que as funções de Sampling são diferentes dependendo do modo em que é chamado, o modo Voice/Performance ou o modo Song/Pattern. Veja a página 242 para instruções sobre como usar a função Sampling no modo Song /Pattern.

## A estrutura do modo Sampling

Nesta seção, você aprenderá sobre a estrutura e a organização de amostras (samples), bancos de notas (Key Banks) e formas-de-onda (Waveforms), assim como suas relações com Voices e Performances.

### Sample

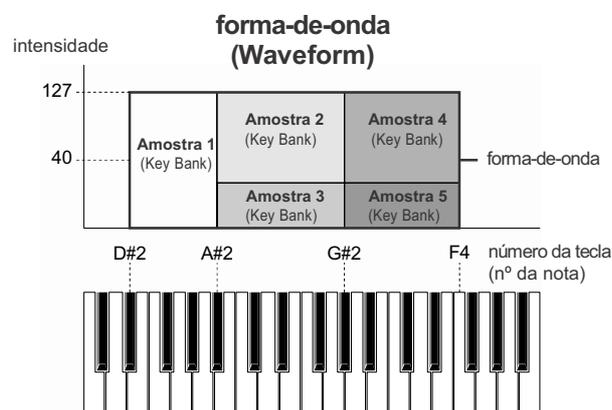
Sample (amostra) é um dado de áudio digital, criado pela gravação direta de um sinal, como voz ou guitarra, no MOTIF XS. No decorrer deste manual, as palavras “amostra” (sample) e “forma-de-onda” (wave) muitas vezes são usadas para as mesmas coisas; Entretanto, é preciso distinguir entre “onda” (wave – dado de áudio bruto) e “forma-de-onda” (Waveform – dado de áudio usado para criar um Voice).

As amostras (samples) podem ser inseridas no instrumento através dos seguintes métodos: gravando um sinal de áudio no modo Sampling, carregando um arquivo WAV ou AIFF de um dispositivo de memória USB conectado ao MOTIF XS no modo File, e carregando um arquivo WAV ou AIFF de um disco rígido conectado à rede em que o MOTIF XS esteja conectado. Como os dados da amostra são perdidos ao desligar o instrumento, as amostras da memória interna do MOTIF XS devem ser salvas como dados digitais (em formato WAV ou AIFF) em um dispositivo de memória USB ou em um computador conectado através de rede ao MOTIF XS.

### Sample, Key Bank e Waveform

As amostras (samples) são endereçadas e armazenadas em formas-de-onda (Waveforms) no MOTIF XS. Antes de poder gravar efetivamente uma amostra ou carregar uma amostra de um dispositivo de memória USB, você precisará definir o número de destino da forma-de-onda. Esta forma-de-onda então passa a conter a amostra.

Cada uma das formas-de-onda pode conter diversas amostras. Para endereçar essas amostras a um espaço diferente, você pode configurar a região de notas ou a faixa de intensidades para cada amostra. Com esta configuração, são reproduzidas amostras diferentes dependendo da nota que é pressionada e da sua intensidade. A região de notas e a faixa de velocidades às quais a amostra está associada é chamada de banco de notas (Key Bank).



### Voices e formas-de-onda

Você pode reproduzir a forma-de-onda (waveform) endereçando-a a um Voice e então tocando no teclado aquele Voice. Você pode endereçar uma forma-de-onda a um elemento do Voice no modo Voice Element Edit (página 112). O modo Voice Edit permite a você endereçar ao elemento a forma-de-onda que você criou com a função Sampling, da mesma maneira que você faria com qualquer das 2.670 formas-de-onda pré-programadas que já vêm no instrumento.

**NOTA:** Lembre-se de que você pode endereçar os Voices do usuário criados no modo Sampling a partir do modo Voice/Performance para as partes de Mixing de músicas/padrões. Você também pode endereçar formas-de-onda criadas no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern para elementos do Voice no modo Voice Edit.

## Janela principal de Sampling

A janela principal de Sampling, a entrada para o modo Sampling, é acessada ao se pressionar a tecla [INTEGRATED SAMPLING] a partir do modo atual.

Pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance dá acesso ao modo Sampling dedicado à criação de amostras (formas-de-onda) endereçadas a Voice/Performance. Pressione a tecla [EXIT] para retornar ao modo original, Voice ou Performance.

### Selecionando uma forma-de-onda e um banco de nota - [INTEGRATED SAMPLING]

A janela principal de Sampling permite a você selecionar a forma-de-onda (Waveform) e seu banco de nota (Key Bank) e então ouvir o som da amostra endereçada ao banco de



#### 1 Waveform

Determina o número da forma-de-onda. É mostrado o nome da forma-de-onda selecionada.

Valores: 0001 – 1024

#### 2 Key (Key Range) (somente indicação)

Indica a região do banco de nota.

#### 3 Velocity (Velocity Range) (somente indicação)

Indica a faixa de intensidade do banco de nota atual.

#### 4 Sample Size (somente indicação)

Indica o tamanho da amostra endereçada ao banco de nota selecionado.

#### 5 Frequency (somente indicação)

Indica a frequência de amostragem da amostra endereçada ao banco de nota selecionado.

**NOTA:** A frequência com que são feitas as amostras digitais é chamada de frequência (ou taxa) de amostragem (sampling frequency). Frequências de amostragem mais altas resultam em melhor qualidade sonora. A frequência de 44.1kHz é o valor padrão da frequência de amostragem

#### 6 Stereo/Mono (somente indicação)

Indica se a amostra endereçada ao banco de nota selecionado é estéreo ou mono.

#### 7 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

#### 8 [SF1] Audition

Você pode ouvir a amostra endereçada ao banco de nota pressionando nesta tecla. Isto permite a você verificar como a amostra irá soar.

#### 9 [SF6] KBD (Keyboard)

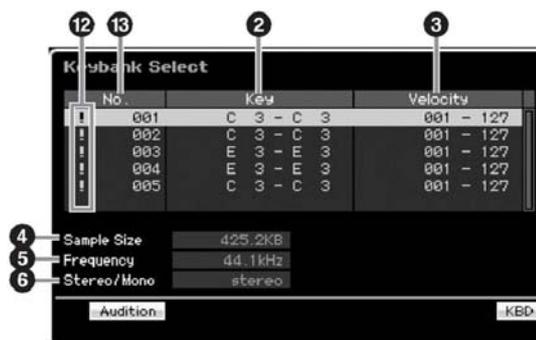
Você também pode selecionar o banco de nota pertencente à forma-de-onda diretamente do teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada.

#### 10 [F6] Rec (Record)

Pressione esta tecla para acessar a janela Sampling Record Setup. Esta janela é usada para ajustar o instrumento para amostrar. Para detalhes, veja a página 164.

#### 11 [SF5] Keybank

Pressionando esta tecla acessa a lista de bancos de nota (Key Banks) que compõem a forma-de-onda. Você pode selecionar o banco de nota desejado nesta lista usando o dial, as teclas do cursor, [INC/YES] e [DEC/NO].



A respeito dos parâmetros 2 – 6, consulte o parâmetro que possui o mesmo nome na janela principal de Sampling.

#### 12 Duplicação

Este símbolo aparece quando a região de notas e a faixa de intensidades se sobrepõe a outro banco de nota. Veja a página 170 para informações sobre como são reproduzidas as amostras endereçadas a bancos de nota sobrepostos.

#### 13 No. (somente indicação)

Indica o número do banco de nota da forma-de-onda.

# Função Sampling Record

## [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

A função Sampling Record permite a você gravar sons — tais como vocais a partir de um microfone, o sinal vindo de uma guitarra ou o áudio de um aparelho de CD ou MP3 — diretamente no MOTIF XS, e armazená-los no instrumento na forma de amostras (Samples). As amostras obtidas através da função Sampling podem ser reproduzidas pelo teclado endereçando-as primeiro a uma forma-de-onda (Waveform), e depois a um Voice.

### Importante

Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar módulos de memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre a instalação de memória DIMM, veja a página 295.

Os dados de amostra gravados (editados) e armazenados temporariamente na memória DIMM serão perdidos quando o instrumento for desligado. Lembre-se de preparar um dispositivo de memória USB ou um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS antes de usar a função Sampling.

## Procedimento de amostragem

Nesta seção, você aprenderá a criar um Voice ou uma Performance usando a função Sampling.

### 1 Conecte um microfone ou outro equipamento de áudio ao MOTIF XS.

Para informações sobre como fazer isto, veja a página 39. Se você quiser usar o som do MOTIF XS como fonte sonora (com a função Resampling), este passo é desnecessário.

### 2 Entre no modo Voice ou no modo Performance.

Ao entrar no modo Performance, selecione a Performance à qual a amostra será endereçada.

### 3 Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] para entrar no modo Sampling (a luz se acende).

Aparece a janela principal de Sampling.

### 4 Pressione a tecla [F6] Rec para acessar a janela Record Setup (página 164).

Configure os seguintes parâmetros na janela Setup. Os números entre parênteses abaixo se referem aos parâmetros da janela Sample Record na próxima página.

- Input Source (2) determina o conector por onde entrará o sinal de áudio (microfone, equipamento de áudio, etc.).
- Waveform (6) determina o número da forma-de-onda.
- Voice (10) determina o banco e o número do Voice.
- Part (9) determina a parte da Performance a qual o Voice está endereçado ao entrar no modo Sampling a partir do modo Performance.
- Configure outros parâmetros conforme necessário.

### 5 Pressione a tecla [F6] Standby para acessar a janela Record Standby (página 166).

Configure os seguintes parâmetros na janela Standby. Os números entre parênteses são equivalentes aos números dos parâmetros da janela Standby.

- Configure Trigger Mode (8) para definir o método pelo qual a amostragem vai ser disparada. Normalmente, configure para "level".

- Se você configurar Trigger Mode (8) para "level", também precisará configurar Trigger Level (7). Configure este parâmetro de maneira que o triângulo vermelho do medidor de nível (indicando o nível de disparo) esteja ligeiramente abaixo do nível que o som entra.

### 6 Ajuste o nível do som na entrada para obter um nível ideal.

Tente ajustar o nível de entrada o mais alto possível sem saturar o sinal, para obter a melhor qualidade sonora. Siga as instruções abaixo para ajustar o nível de entrada.

- Quando Input Source está configurado para A/D Input, ajuste o nível do sinal de entrada usando o botão GAIN do painel traseiro. Se você não puder ajustar o nível de entrada corretamente, altere a configuração de Mic/Line (página 263) no modo Utility.
- Quando Input Source está configurado para Resample, ajuste o nível do sinal de entrada ajustando Record Gain.
- Quando Input Source está configurado para mLAN, o nível de entrada não pode ser ajustado.

### 7 Ligue ou desligue a função Confirm pressionando a tecla [SF1].

A ficha Confirm fica na cor verde quando está configurado para "on", e na cor cinza quando configurado para "off". Quando Confirm está em "on", você pode facilmente ouvir a amostra que gravou e regrava-la caso não esteja satisfeito com o resultado.

### 8 Pressione a tecla [F5] Start para iniciar a operação de amostragem (Sampling).

Com Trigger Mode (8) configurado para "manual", ao pressionar a tecla inicia imediatamente a amostragem (aparece na tela a indicação RECORDING – gravando). Com Trigger Mode (8) configurado para "level", ao pressionar a tecla habilita a amostragem mas não a inicia (aparece na tela a indicação de WAITING – aguardando).

### 9 Toque o som que foi gravado.

Quando Trigger Mode (8) está configurado para "level" e o sinal de áudio que entra no instrumento atinge o nível especificado em Trigger Level (7), a indicação RECORDING substitui a indicação WAITING e é iniciada a amostragem. Durante a amostragem, aparece na janela uma representação do áudio gravado.

## 10 Pressione a tecla [F6] Stop para parar a amostragem.

Se você configurou Confirm para “on” no passo 7 acima, aparecerá a janela Sampling Finished (página 167). Pressione a tecla [SF1] Audition para ouvir o som amostrado. Se estiver satisfeito com o resultado, pressione a tecla [ENTER] para armazenar o som como uma “amostra” (Sample) e retorne à janela Setup. Se não estiver satisfeito com o resultado e quiser tentar outra vez, pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela Standby e tente de novo a amostragem a partir do passo 5.

Se configurou Confirm para “off” no passo 7 acima, o som gravado será armazenado automaticamente como amostra.

**NOTA:** Configurando Record Next (4) para “on” no passo 4, o instrumento volta a janela STANDBY depois que os dados da amostra são efetivados. Neste caso, você pode voltar ao modo Sampling Record pressionando a tecla [EXIT].

## 11 Salve a forma-de-onda em um dispositivo de memória USB.

Para instruções detalhadas sobre como salvar, veja a página 278.

### ⚠ CUIDADO

Os dados da amostra gravados (editados) ficam armazenados temporariamente na memória DIMM (página 79). Todos os dados da memória DIMM serão perdidos ao desligar o instrumento. Você deve sempre salvar os dados da memória DIMM em um dispositivo de memória USB ou em um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS antes de desligar o instrumento.

## Config. de amostragem — [F6] Rec

Nesta janela você pode configurar vários parâmetros para a amostragem. Pressione a tecla [F6] na janela principal de Sampling para acessar esta janela. Pressione a tecla [EXIT] para voltar à janela principal de Sampling.



### 1 Recording Type

Determina o tipo de amostragem. Lembre-se de que este parâmetro fica fixo em “sample” ao entrar no modo Sampling a partir do modo Voice/ Performance.

### 2 Input Source

Determina o conector de entrada através do qual o sinal será gravado.

**Valores:** A/D Input, resample, mLAN

A/D Input

A fonte de gravação é o sinal de áudio analógico na entrada A/D INPUT. resample

A fonte de gravação é o sinal de áudio analógico da saída OUTPUT do MOTIF XS.

mLAN

A fonte de gravação é o sinal de áudio do conector mLAN (disponível no MOTIF XS8 e disponível no MOTIF XS6/7 somente se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada). O sinal de áudio aqui é transmitido do computador pelas portas mLAN 3 e 4.

### 3 Stereo/Mono

Determina se o sinal de áudio será gravado em mono Ou estéreo.

**Valores:** monoL, monoR, monoL+R, stereo

monoL

O sinal do canal L será gravado como uma amostra mono.

monoR

O sinal do canal R será gravado como uma amostra mono.

monoL+R

Os sinais dos canais L e R serão mixados e gravados como uma amostra mono.

stereo

Será gravada uma amostra estéreo.

### 4 Record Next

Quando configurado para “on”, a próxima tecla é configurada automaticamente como destino da amostragem depois da terminar a operação de amostragem (incluindo o endereçamento da amostra a um banco de nota), e aparece a janela Standby. Este parâmetro é útil quando você deseja gravar várias amostras sucessivas.

Quando você quer obter amostras sucessivas de um CD especial que contém vários materiais em cada faixa, por exemplo, você pode configurar este parâmetro para “on” e configurar Trigger Mode para “level” — e fazer com que o instrumento grave amostras consecutivas automaticamente. Para sair do modo Sampling Record, pressione a tecla [EXIT].

**Valores:** on, off

**NOTA:** Quando [SF1] Confirm e Record Next estão ligadas (on) antes de iniciar a amostragem, aparece a janela FINISHED assim que a amostragem termina. Na janela FINISHED, confirme os dados da amostra pressionando a tecla [ENTER] de maneira que o instrumento retorne à janela STANDBY.

**NOTA:** Este parâmetro é útil quando você deseja endereçar amostras individuais a notas, uma a uma, para criar um Voice de bateria usando um CD de amostras contendo os sons de cada instrumento da bateria.

**NOTA:** Lembre-se de que o parâmetro Record Next pode estar fixado em “off” e não pode ser alterado. Isto ocorre quando você entra no modo Sampling a partir do modo Voice/ Performance, configura o Voice para uma opção diferente de “off”, e configura Source (acima) para “resample”.

## 5 Frequency

Especifica a frequência de amostragem. Quando Input Source (2) está configurado para “mLAN”, este parâmetro fica fixo em “44.1kHz”. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado para “44.1kHz”, o valor mais alto. Se quiser obter um som com baixa fidelidade, selecione um valor diferente de 44.1 kHz. Com valores diferentes de 44.1 kHz, o som monitorado durante a gravação pode estar diferente do som gravado, dependendo da fonte de sinal.

**Valores:** 44.1k (44.1 kHz), 22.0kLo (22.05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

## 6 Waveform

Determina o número de destino para a forma-de-onda.

**Valores:** 0001 – 1024

### ⚠ CUIDADO

A operação de amostragem substitui os dados que estão no número de destino da forma-de-onda. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado na mesma rede que o MOTIF XS (página 278).

## 7 Keybank

Determina o número da nota de destino no banco de nota. O valor definido aqui pode ser alterado no modo Sampling Edit (página 167).

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

## 8 Track

Este parâmetro não está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Voice/ Performance.

## 9 Part

Determina a parte da Performance à qual está endereçado o Voice (10) criado pela amostragem. Quando configurado para “off”, a amostra gravada não é endereçada à parte da Performance. Este parâmetro está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Performance. Quando o Voice (10) está configurado para “off”, este parâmetro não pode ser configurado mesmo entrando no modo Sampling a partir do modo Performance.

## 10 Voice

Determina o Voice ao qual é endereçada a forma-de-onda (6) criada na amostragem especificando o banco e o número do Voice. Configurando o banco do Voice para qualquer USER1 – 3 endereça a forma-de-onda (6) ao elemento 1 do novo Voice normal criado pela amostragem. Configurando o banco do Voice para UDR endereça a forma-de-onda (6) à nota (Drum Key;11) do Voice de bateria especificado. Quando configurado para “off”, só é criada a forma-de-onda (6); a amostra não é armazenada como um Voice do usuário (User Voice).

**Valores:**

Banco do Voice: Off, USER1 – 3 (User 1 – 3), UDR (User Drum)

Número do Voice: 001 – 128

### ⚠ CUIDADO

Quando o banco do Voice está configurado para qualquer dos USER1 – 3, a operação de Sampling substitui os dados existentes no número do Voice de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou em um computador conectado na mesma rede que o MOTIF XS (página 278).

## 11 Drum Key

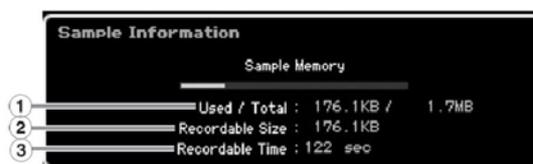
Determina a nota à qual a forma-de-onda (6) é endereçada quando o banco do Voice (10) está configurado para “UDR”.

## 12 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

## 13 [SF6] INFO (Information)

Indica a quantidade de memória de amostragem usada.



### 1 Used/Total (somente indicação)

Indica a quantidade de memória que está sendo usada e o total disponível.

### 2 Recordable Size (somente indicação)

Indica a quantidade de memória livre.

### 3 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono.

## 14 [F6] Standby

Pressionando esta tecla dá acesso à janela Sampling Record Standby. Esta janela é usada para executar a amostragem. Para detalhes, veja a página 166.

## Gravação da amostra — [F6] Standby

Esta janela é usada para executar a amostragem. Pressione a tecla [F6] a partir da janela Setup para acessar esta janela. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Setup.



### 1 Waveform (somente indicação)

Indica o número e nome da forma-de-onda selecionada.

### 2 Key (Key Range) (somente indicação)

Indica a região de notas do banco de nota selecionado.

### 3 Velocity (Velocity Range) (somente indicação)

Indica a faixa de intensidades do banco de nota selecionado.

### 4 Record Monitor

Determina o nível de saída de monitoração para o sinal de entrada durante a amostragem. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com taxa de amostragem de 44.1 kHz. Este sinal de monitoração sai pelo conector PHONES ou pelos conectores OUTPUT R e L/MONO.

Valores: 0 – 127

### 5 Record Gain

Este parâmetro só está disponível quando Input Source (página 164) está configurado para “resample” (gravando som do próprio MOTIF XS). Ele determina o ganho do nível da gravação ao re-amostrar. Quanto maior o valor, maior é o volume do som re-amostrado. Antes de executar a operação de amostragem, você pode ajustar o ganho adequado verificando o volume pelo Level Meter (10) enquanto toca no teclado.

Valores: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### 6 Key

Indica o banco de nota (página 165) definido na janela Sampling Record Setup. O banco de nota (Key Bank) pode ser alterado aqui e na janela Sampling Edit (página 167) depois da operação de amostragem.

Valores: C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente no teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

### 7 Trigger Level

Quando Trigger Mode (8) está configurado para “level”, você também precisará configurar Trigger Level. A amostragem começará assim que o sinal de entrada atingir o nível de disparo especificado. O nível ajustado aqui será indicado como um triângulo vermelho no medidor de nível. Para obter os melhores resultados, ajuste aqui o mais baixo possível. Para capturar o sinal inteiro, mas não muito baixo que possa gravar ruídos indesejáveis.

Valores: 000 – 127

### 8 Trigger Mode

Determina o método pelo qual a amostragem será disparada.

Valores: level, manual

level

A amostragem inicia assim que o sinal de entrada atinge o nível especificado em Trigger Level (7).

manual

A amostragem inicia assim que você pressiona a tecla [F6] REC. Esta configuração permite a você iniciar a amostragem no momento que você quiser, não importando o nível de entrada do sinal de áudio.

### 9 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

### 10 Medidor de nível

Este gráfico indica o nível de entrada da fonte sonora. Tente ajustar o nível de entrada o mais alto possível sem saturar para obter a melhor qualidade.

**NOTA:** Siga as instruções abaixo para ajustar o nível de entrada.

- Quando Input Source está configurado para A/D Input, ajuste o nível do sinal de entrada usando o botão GAIN no painel traseiro. Se você não conseguir ajustar o nível de entrada corretamente, altere a configuração Mic/ Line (página 263) no modo Utility.
- Quando Input Source está configurado para Resample, ajuste o nível do sinal de entrada através de Record Gain (5).
- Quando Input Source está configurado para mLAN, o nível de entrada não pode ser ajustado.

### 11 [SF1] Confirm

Determina se você pode ou não confirmar o sinal gravado depois de terminada a amostragem. Isto é útil para gravar de novo se você não ficou satisfeito com os resultados da amostragem. Quando configurado para “off”, a amostra é confirmada como dados assim que a amostragem termina e então o instrumento retorna à janela Setup (página 164). Favor observar que o instrumento retorna à janela STANDBY depois de terminada a amostragem quando Record Next está configurado para “on” na janela Setup.

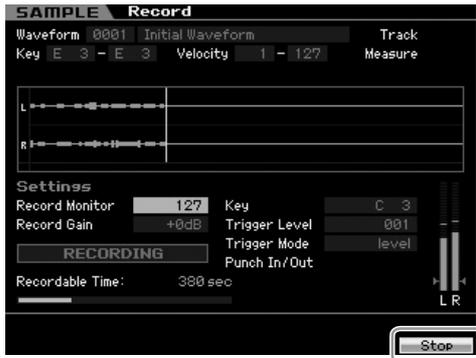
### 12 [F5] Start

Pressione esta tecla para iniciar a amostragem. Quando Trigger Mode está configurado para “level”, ao pressionar a tecla [F5] Start aciona a indicação WAITING na tela. A amostragem não começa efetivamente. Quando o sinal de áudio excede o nível especificado em Trigger Level (7), a indicação RECORDING substitui a indicação WAITING e a amostragem inicia.

Quando Trigger Mode (8) está configurado para “manual”, pressionando esta tecla inicia imediatamente a amostragem.

## Janela Sampling RECORDING

Durante a amostragem, aparece na tela um gráfico representando o áudio que está sendo gravado.



### [F6] Stop

Pressione esta tecla para parar a amostragem. Quando a amostragem é concluída, aparece a janela FINISHED.

## Janela Sampling FINISHED (quando Confirm está configurado para “on”)

Quando a opção [SF1] Confirm é ligada (“on”) antes de iniciar a amostragem, aparece a janela FINISHED assim que

A amostragem termina. Nesta janela, você pode ouvir e confirmar a amostra pressionando a tecla [SF1] Audition. Se você estiver satisfeito com o som, pressione a tecla [ENTER] para efetivar o resultado da amostragem como um dado de amostra (sample). Se não estiver satisfeito, então pressione a tecla [EXIT] e tente outra vez. Quando [SF1] Confirm está desligada (“off”) antes de iniciar a amostragem, a operação de amostragem efetiva automaticamente o resultado da amostra como dado de amostra e retorna à janela Setup (página 164).



### [SF1] Audition

Você pode ouvir a amostra gravada mantendo pressionada esta tecla. Isto permite a você verificar se a amostragem foi executada corretamente.

**NOTA:** Quando [SF1] Confirm (página 166) está desligada (“off”) antes de iniciar a amostragem, a operação de amostragem efetiva automaticamente os dados da amostra e retorna à janela Setup (página 164). Favor observar que o instrumento retorna à janela STANDBY depois de terminar a amostragem quando Record Next está ligada (“on”) na janela Setup.

## Edição da amostra – Sampling Edit

### [INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

O modo Sampling Edit lhe oferece controles abrangentes e detalhados para a edição da amostra gravada e para a alteração das configurações da amostra. Pressione a tecla [EDIT] a partir da janela principal de Sampling para acessar a janela Sampling Edit. Pressione a tecla [EXIT] para voltar à janela principal de Sampling.

## Procedimento de edição da amostra

- 1 Pressione a tecla [INTEGRATED SAMPLING] para entrar no modo Sampling (a luz se acende). Aparece a janela principal de Sampling (página 162).
- 2 Selecione uma forma-de-onda e um banco de nota. Selecione uma forma-de-onda (Waveform) e um banco de nota (Key Bank) para onde será endereçada a amostra (Sample) a ser editada.
- 3 Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Sampling Edit.

- 4 Pressione a tecla [F1] Trim ou a tecla [F2] Param (Parameter).

Configure o parâmetro desejado em cada janela.

- 5 Pressione a tecla [SF1] Audition para ouvir o som.

Repita os passos 4 e 5, conforme desejar.

- 6 Pressione a tecla [EXIT] para voltar para janela principal de Sampling.

**Dica**

A função conveniente Extract permite a você apagar partes indesejadas da amostra gravadas antes do ponto inicial e após o ponto final, possibilitando economizar memória para mais amostras.

- 1 **Pressione a tecla [F1] Trim para acessar a janela Trim.**
- 2 **Pressione a tecla [ENTER] (a janela solicita a sua confirmação).**  
Se quiser cancelar a operação, pressione [DEC/ NO].
- 3 **Pressione a tecla [INC/YES] para executar a função Extract.**

**NOTA:** Os dados apagados com a operação de Extract não podem ser recuperados. Antes de executar Extract, talvez seja bom fazer uma cópia da amostra usando o Job de Copy (página 172).

**Dicas para editar as amostras****Como reproduzir a amostra (config. de Play Mode)**

Há dois métodos para se reproduzir uma amostra: One shot e Loop. O método Loop permite reproduzir indefinidamente em loop o trecho especificado da amostra. O método One Shot, por outro lado, permite reproduzir toda a amostra uma só vez. Você precisará determinar qual o método (Loop ou One Shot) a ser usado configurando o parâmetro Play Mode na janela Parameter (página 170).

**Ajuste fino da reprodução de amostras em One Shot**

Você pode determinar o trecho de reprodução da amostra configurando os pontos de início (Start Point – 6) e de fim (End Point – 8) na janela Trim (página 168). Esses parâmetros permitem efetivamente que você corte as partes desnecessárias ou indesejáveis do áudio no início e no fim da amostra. Para cortar uma parte do fim, diminua o valor de End Point, movendo-o para a esquerda na janela. Da mesma maneira, para cortar uma parte do início, aumente o valor de Start Point, movendo-o para a direita na janela. Em geral, você vai querer configurar o Start Point de maneira que o início da amostra seja reproduzido imediatamente ao ser disparada. Use a tecla [SF1] Audition para verificar a reprodução da amostra, se ela é reproduzida suave e natural. Depois de configurar e confirmar os pontos de início e fim (Start/End Points), corte-os definitivamente da amostra usando a função Extract (página 177).

**Ajuste fino da reprodução de amostras em Loop**

Determinar os pontos de início (Start Point) e de fim (End Point) de uma amostra em Loop geralmente é mais crucial e difícil do que nas amostras em One Shot. Os pontos de início e de fim devem ser definidos precisamente para garantir que o loop seja reproduzido suave e continuamente sem engasgos ou ruídos. Você também precisará se certificar (em loops rítmicos) de que o Loop está no ritmo perfeito e não foi perdido qualquer tempo.

**1 Configure Play Mode para “loop”.**

Pressione a tecla [F2] Param para acessar a janela Parameter (página 170) e então configure Play Mode (6) para “loop”.

**2 Configure Start Point para o primeiro tempo do primeiro compasso.**

Pressione a tecla [F1] Trim para acessar a janela Trim (página 168) e configure o Start Point (6).

**3 Configure o Loop Point para o mesmo valor do Loop Point.**

Pressione a tecla [SF2] de maneira que seja mostrado LP=ST.

**4 Enquanto mantém pressionada a tecla [SF1] Audition, ajuste o End Point de maneira que a reprodução em loop da amostra seja suave e se ajuste aos tempos.****5 Execute a operação de Extract (página 177).****Como configurar o andamento da amostra**

Se você não sabe o andamento de uma amostra que contém um padrão rítmico, siga as instruções abaixo.

**1 Enquanto mantém pressionada a tecla [SF1] Audition, ajuste Start Point e End Point de maneira que a reprodução em loop da amostra seja suave e se ajuste aos tempos.**

Certifique-se de que usou a operação de Extract para eliminar partes desnecessárias da amostra.

**2 Defina uma fórmula de compasso.**

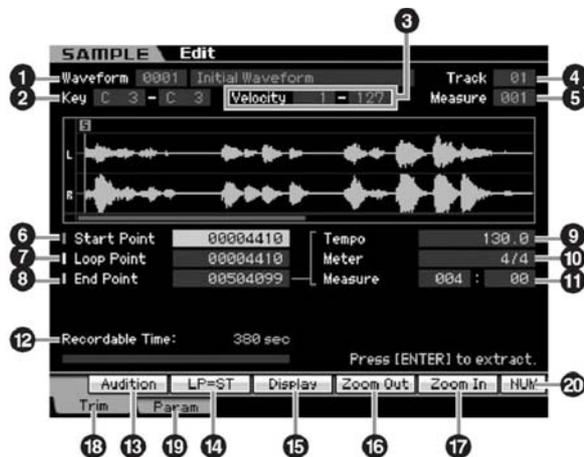
Pressione a tecla [F1] Trim para acessar a janela Trim (abaixo) e então configure a fórmula de compasso (10) e o compasso (11).

**3 Aumente ou diminua o valor de Tempo (9) conforme precisar para que o End Point (8) se torne equivalente ao ponto final aplicado à amostra original.**

Ajuste Tempo (9) para um valor grande e então diminua-o gradualmente de forma que End Point (8) aumente gradualmente. Ao chegar a certo valor, End Point não aumenta mais, mesmo que você diminua Tempo. O valor resultante é o End Point aplicado à amostra original. O valor final de Tempo é o andamento mais apropriado à reprodução da amostra.

**Config. para reprodução — [F1] Trim**

Esta janela permite a você configurar o trecho de reprodução e o trecho de loop da amostra.



**1 Waveform** (somente indicação)

Indica o número e o nome da forma-de-onda selecionada.

**2 Key (Key Range)** (somente indicação)

Indica a região de notas do banco de nota selecionado.

**3 Velocity (Velocity Range)** (somente indicação)

Indica a faixa de intensidades do banco de nota selecionado.

**4 Track** (somente indicação)

Indica a pista da música/padrão atual. Isto só está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**5 Measure** (somente indicação)

Indica o número do compasso da música/padrão selecionada. Isto só está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

**6 Start Point**

Determina o ponto inicial da reprodução da amostra. O trecho à esquerda deste ponto não será reproduzido. Ao pressionar a tecla [SF2], o valor do Loop Point (7) é copiado para o ponto inicial (Start Point).

**Valores:** 0000000 – End point

**7 Loop Point**

Determina o ponto no qual o loop inicia. Quando Play Mode está configurado para “loop”, a amostra é reproduzida entre este ponto de loop e o ponto final (End Point – 6).

**Valores:** 0000000 – End point

**8 End Point**

Determina o ponto final da reprodução da amostra. O trecho à direita deste ponto não será reproduzido. O ponto final (End Point – 8) é determinado automaticamente de maneira que o comprimento entre o ponto inicial (Start Point) e o ponto final se ajuste ao andamento (Tempo – 9), à métrica (Meter – 10), e ao compasso (Measure – 11).

**Valores:** 0000000 – (dependendo do tamanho da amostra)

**9 Tempo**

Determina o andamento da reprodução da amostra. Ajustando o andamento altera o ponto final (End Point – 8) de maneira que o comprimento entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste à métrica e ao compasso.

**Valores:** 5.0 – 300.0

**10 Meter**

Determina a métrica (fórmula de compasso) da reprodução da amostra. Definindo a métrica se altera o ponto final (End Point – 8) de maneira que o comprimento entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste ao andamento e ao compasso.

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

**11 Measure**

Determina o comprimento da amostra para reprodução baseado nos valores de compasso e tempo, uma forma intuitiva e musicalmente útil de definir a reprodução da amostra.

Ao definir o compasso se altera o ponto final (End Point – 8) de maneira que o comprimento entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste às configurações de andamento e de métrica.

**Valores:**

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (Varia dependendo da configuração de compasso)

**NOTA:** O ajuste de compasso aqui indica o tamanho entre o ponto inicial (Start Point) e o ponto final (End Point) da amostra. Quando você quiser reproduzir dois compassos a partir do ponto inicial da amostra, configure o parâmetro Measure para “002:00”.

**12 Recordable Time** (somente indicação)

Indica o tempo disponível para amostrar usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

**13 [SF1] Audition**

Você pode ouvir a amostra selecionada mantendo pressionada esta tecla. Isto permite a você verificar se a amostra foi editada corretamente.

**14 [SF2] LP=ST**

Quando a indicação do menu aqui é “LP=ST”, o ponto inicial (Start Point) e o ponto de loop (Loop Point) terão o mesmo endereço, significando que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que apenas um deles seja alterado. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição faz alterar o menu de “LP=ST” para “LP≠ST”. Quando a indicação do menu aqui é “LP≠ST”, o ponto inicial (Start Point) e o ponto de loop (Loop Point) podem ser alterados independentemente. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição, o valor do endereço inicial será copiado para o valor do loop, fazendo com que ambos tenham o mesmo endereço. A indicação de menu também muda de “LP≠ST” para “LP=ST”.

**15 [SF3] Display**

Pressionando a tecla [SF3] ajusta o nível de zoom de maneira que a onda inteira, incluindo o ponto inicial e o ponto final, seja mostrada na janela.

**16 [SF4] Zoom Out****17 [SF5] Zoom In**

Pressione as teclas [SF4] e [SF5] para ampliar (zoom in) e reduzir (zoom out) a imagem da onda na tela.

**18 [F1] Trim**

Pressionando esta tecla retorna da janela anterior para a janela Trim.

**19 [F2] Param**

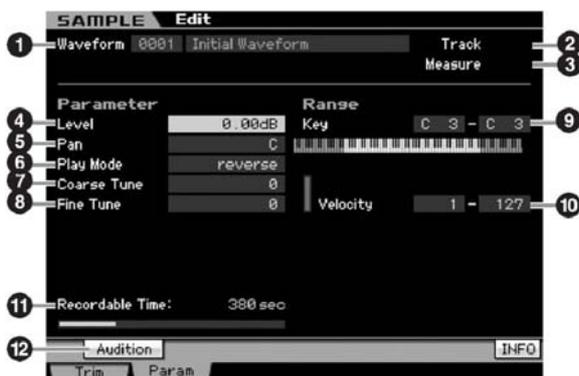
Pressionando esta tecla dá acesso à janela que permite a você configurar parâmetros da amostra e da região de notas.

**20 [SF6] NUM**

Quando é mostrado “NUM” na ficha, você pode usar as teclas [F1] – [F6] e as teclas [SF1] – [SF5] como teclas numéricas pressionando a tecla [SF6].

## Config. de parâmetros da amostra — [F2] Param

Esta janela permite a você configurar parâmetros relacionados à amostra, tais como Key Range e Velocity Range.



Os parâmetros 1 a 3 são os mesmos da janela Trim (página 168).

**NOTA:** O ícone KBD é mostrado na ficha correspondente à tecla [SF6] dependendo do parâmetro selecionado. Nesta condição, você pode entrar com o número ou a intensidade da nota pressionando a nota apropriada no teclado enquanto mantém pressionada a tecla [SF6] KBD. Para detalhes, veja a página 82.

### 4 Level

Determina o nível de saída da amostra selecionada.

Valores: -95.25 dB – +0.00 dB

### 5 Pan

Determina a posição do som no campo estéreo.

Valores: L64 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

### 6 Play Mode

Determina como a amostra é reproduzida.

Valores: loop, one shot, reverse

loop

A reprodução da amostra começa a partir do ponto inicial (Start Point), continua até o ponto de loop (Loop Point), e então fica se repetindo indefinidamente entre o ponto de loop e o ponto final (End Point). Esta configuração é útil para passagens rítmicas curtas, riffs e batidas que você queira reproduzir repetida e continuamente.

one shot

A amostra é reproduzida uma vez a partir do ponto inicial (Start Point) até o ponto final (End Point). Esta configuração pode ser usada para solos, efeitos sonoros e passagens de vocal que são usadas uma vez, sem repetição.

reverse

A amostra é reproduzida uma vez de trás para a frente, do ponto final (End Point) para o ponto inicial (Start Point). Isto é útil para criar sons invertidos de pratos e outros efeitos especiais.

### 7 Coarse Tune

Determina a afinação básica para a amostra, em semitons.

Valores: -64 – +0 – +63

### 8 Fine Tune

Determina a afinação precisa da amostra em centésimos de semitom.

Valores: -64 – +0 – +63

### 9 Key Range

Indica a região de notas do banco de nota (Key Bank) para a qual a amostra (sample) selecionada é endereçada.

Endereçando amostras diferentes de uma mesma forma-de-onda (Waveform) a regiões separadas, você pode criar um Voice que produz sons diferentes conforme a nota tocada.

Valores: C -2 – G8

### 10 Velocity (Velocity Range)

Indica a faixa de intensidades do banco de nota (Key Bank) para a qual a amostra (sample) selecionada é endereçada.

Endereçando amostras diferentes de uma mesma forma-de-onda (Waveform) a faixas separadas de intensidade, você pode criar um Voice que produz sons diferentes conforme a força que toca no teclado.

Valores: 1 – 127

### 11 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo disponível para amostrar usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

### 12 [SF1] Audition

Você pode ouvir a amostra selecionada mantendo pressionada esta tecla. Isto permite a você verificar se a amostra foi editada corretamente.

#### Quando há superposição de bancos de nota:

Ao tocar uma determinada nota com uma certa intensidade (força) pertencente a diferentes bancos de nota (ou seja, amostras diferentes estão endereçadas a esta nota e intensidade), nem todas as amostras relevantes poderão ser reproduzidas e será dada prioridade aos dois canais de áudio começando pela(s) amostra(s) endereçada ao banco de nota (Key Bank) de menor número. Quando uma amostra estéreo está endereçada ao banco de nota de menor número, por exemplo, somente aquela amostra será reproduzida. Quando uma amostra mono está endereçada ao banco de nota (Key Bank) de menor número e uma outra amostra está endereçada ao banco de nota com o segundo menor número, por exemplo, apenas essas duas amostras serão reproduzidas. Quando uma amostra mono está endereçada ao banco de nota de menor número e uma amostra estéreo está endereçada ao banco com o segundo menor número, por exemplo, somente a amostra mono será reproduzida. Esta regra se aplica a todos os modos do instrumento.

# Funções de amostragem – Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

O modo Sampling Job permite a você processar e modificar amostras que você gravou. Existem 18 Sampling Jobs.

Função	Descrição
<b>[F1] Keybank</b>	Funções relacionadas a amostras endereçadas a um determinado banco de nota (Key Bank)
01: Copy	Esta função copia o banco de nota especificado para outra forma-de-onda (Waveform). Também é copiada a amostra endereçada ao banco de nota.
02: Delete	Esta função apaga o banco de nota especificado e sua amostra (Sample).
03: Move	Esta função move o banco de nota especificado para outra forma-de-onda (Waveform). Também é movida a amostra endereçada ao banco de nota.
04: Normalize	Esta função maximiza (normaliza) o nível geral da amostra especificada.
05: Time-Stretch	Esta função permite a você alterar o andamento da amostra sem alterar a afinação.
06: Convert Pitch	Esta função permite a você alterar a afinação da amostra sem alterar o andamento.
07: Fade In/Out	Esta função permite a você criar fade-in e fade-out na amostra.
08: Half Sampling Frequency	Esta função permite a você dividir por dois a frequência de amostragem da amostra especificada.
09: Stereo to Mono	Esta função permite a você converter uma amostra estéreo em a mono.
10: Loop-Remix	Esta função permite a você cortar automaticamente a amostra em “fatias” separadas e rearranjá-las aleatoriamente para efeitos especiais e variações rítmicas pouco usuais.
11: Slice	Esta função permite a você dividir a amostra em “fatias” separadas seguindo as configurações especificadas. Ao entrar neste Job pelo modo Song/Pattern, também são criados dados de notas para reproduzir estas fatias na seqüência. Os dados de nota soam exatamente como se a amostra original estivesse sendo reproduzida.
<b>[F2] Waveform</b>	Funções de forma-de-onda (Waveforms)
01: Copy	Esta função permite a você copiar os dados de uma forma-de-onda para outra. Os bancos de nota e as amostras incluídas na forma-de-onda também são copiados neste Job.
02: Delete	Esta função permite a você apagar determinada forma-de-onda da memória. Os bancos de nota e as amostras incluídas na forma-de-onda também são apagados.
03: Extract	Esta função permite a você apagar todos os dados desnecessários da amostra (localizados antes do ponto inicial e depois do ponto final).
04: Transpose	Esta função permite a você transpor em semitons o banco de nota da forma-de-onda especificada.
05: Rename	Esta função permite a você editar o nome da forma-de-onda especificada.
<b>[F5] Other</b>	Outras funções
01: Optimize Memory	Esta função otimiza a memória (DRAM) para a amostragem.
02: Delete All	Esta função apaga todas as formas-de-onda.

## Procedimento de Sampling Job

**1 Pressione a tecla [JOB] no modo Sampling para entrar o modo Sampling Job.**

**2 Escolha o grupo de funções (Jobs) desejado.**

Selecione o grupo de funções pressionando uma das teclas [F1] Keybank, [F2] Waveform e [F3] Other.

**3 Escolha a função (Job) desejada.**

Mova o cursor até a função desejada usando o dial, ou as teclas [INC/DEC] e [DEC/NO] ou as teclas de cursor, e em seguida pressione a tecla [ENTER]. Aparece a janela da função desejada. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela do menu de funções.

**4 Configure os valores dos parâmetros desejados.**

Mova o cursor até o parâmetro desejado, e então configure o valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

Quando aparecer “Apply” no menu correspondente à tecla [SF4], vá para o passo 5. Se não aparecer “Apply”, vá para o passo 7.

**5 Pressione a tecla [SF4] Apply para executar a função.**

Neste momento, a amostra foi modificada temporariamente e ainda não foi confirmada.

**6 Confirme o resultado da operação.**

Pressione a tecla [SF1] Audition para ouvir a amostra modificada. Se estiver satisfeito com o resultado, prossiga para o passo 7. Se não estiver satisfeito com o resultado e quiser tentar outra vez, pressione a tecla [SF4] Apply de novo para abortar a operação e retorne a amostra para a condição original. Neste caso, tente a operação outra vez a partir do passo 4.

## 7 Pressione a tecla [ENTER] para efetivar o resultado na amostra.

### ! CUIDADO

Você não pode retornar a amostra modificada para o estado original depois de efetivar o resultado. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## 8 Pressione a tecla [EXIT] duas vezes para voltar para a janela principal de Sampling.

**NOTA:** Se não houver dados na forma-de-onda e no banco de nota especificados, aparecerá "No Data" na tela e a operação não poderá ser executada.

**NOTA:** Algumas funções não podem ser executadas se não houver espaço suficiente na memória. A quantidade de memória disponível pode ser confirmada na parte inferior da janela Sampling Job ou na janela de informações (página 165).



memória disponível

### ! CUIDADO

Mesmo tendo completado a operação de Job, os dados serão perdidos ao desligar o instrumento. Certifique-se de que salvou os dados de forma-de-onda em um dispositivo de memória USB ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS no modo File (página 278) depois da operação de Job.

## [F1] Keybank

Esta janela contém funções para edição das amostras. A amostra a ser editada pode ser especificada pelo número da forma-de-onda e pelo banco de nota.

### Operação básicas nas funções Keybank

As funções Key Bank oferecem operações básicas usando a tecla [SF1] e a tecla [SF5].



#### [SF1] Audition

Você pode ouvir a amostra endereçada ao banco de nota (Key Bank) selecionado mantendo esta tecla pressionada. Isto permite a você verificar como a amostra soará ao ser reproduzida.

#### [SF5] Keybank

Pressionando esta tecla dá acesso à lista de bancos de nota, onde você pode selecionar o banco de nota desejado. Para detalhes, veja a página 162.

#### [SF6] KBD (Keyboard)

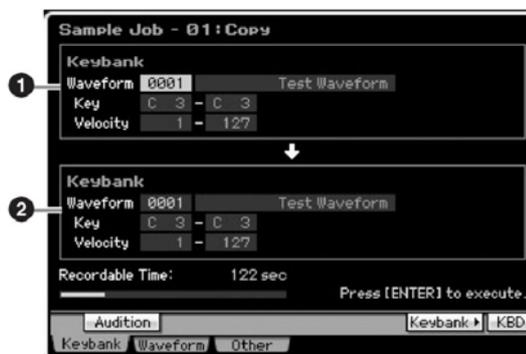
Este menu só aparece quando o cursor está localizado na forma-de-onda. Você também pode selecionar o banco de nota pertencente à forma-de-onda selecionada diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada.

#### [SF6] INFO (Information)

Quando é mostrado "INFO" na ficha de menu correspondente à tecla [SF6], pressione [SF6] para acessar a janela Information que indica o estado da memória para amostragem. Para detalhes, veja a página 165.

## 01: Copy

Esta função copia os dados de uma amostra contida em um banco de nota especificado para outro banco de nota. Também é copiada a amostra endereçada ao banco de nota. Isto é útil se você estiver criando uma forma-de-onda e quiser usar os dados da amostra de outra forma-de-onda.



#### 1 Key Bank (origem)

#### 2 Key Bank (destino)

Determina os bancos de nota de origem e de destino, respectivamente, especificando o número da forma-de-onda (0001 – 1024). Ao configurar o número da forma-de-onda (Waveform) de origem é chamado um dos bancos de nota (a região de notas e a faixa de intensidades) que podem ser alterados pressionando a tecla [SF5] Keybank e a tecla [SF6] KBD. A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota de destino são definidos automaticamente para os mesmos valores do banco de nota de origem.

**NOTA:** Você pode ouvir a amostra endereçada ao banco de nota pressionando a tecla [SF1] Audition.

## 02: Delete

Esta função apaga o banco de nota especificado e sua amostra. Apagando as amostras desnecessárias, você pode aumentar o espaço disponível na memória.



### 1 Banco de nota a ser apagado

Determina o banco de nota (Key Bank) a ser apagado indicando o número da forma-de-onda (Waveform; de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota ao qual a forma-de-onda selecionada está endereçada são mostrados automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

## 03: Move

Esta função move o banco de nota especificado para outra forma-de-onda. A amostra endereçada ao banco de nota também é movida.



### 1 Key Bank (origem)

### 2 Key Bank (destino)

Determinam os bancos de nota de origem e de destino, respectivamente, especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). Ao configurar o número da forma-de-onda (Waveform) de origem é chamado um dos bancos de nota (a região de notas e a faixa de intensidades) que podem ser alterados pressionando a tecla [SF5] Keybank e a tecla [SF6] KBD. A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota de destino são definidos automaticamente para os mesmos valores do banco de nota de origem.

**NOTA:** Você pode ouvir a amostra endereçada ao banco de nota de origem pressionando a tecla [SF1] Audition.

## 04: Normalize

Esta função maximiza (normaliza) o nível geral da amostra especificada. Isto é útil para subir o volume de uma amostra que foi gravada com nível baixo.



### 1 Key Bank

Determina o banco de nota para o qual é endereçada a amostra desejada, especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada são mostradas automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

### 2 Ratio

Determina o nível da amostra depois da normalização. Um ajuste de 100% maximiza o nível de maneira que os picos mais altos da amostra fiquem logo abaixo do nível de saturação (máximo nível do sinal digital). Valores mais altos do que 100% fazem aumentar o nível da amostra acima do máximo, produzindo saturação. Normalmente, ajuste para 100% ou menos.

### ⚠ CUIDADO

A execução da função é dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados pela tecla [SF4] Apply e a entrada efetiva dos dados pela tecla [ENTER]. O resultado será perdido se você acessar uma janela diferente sem finalizar os dados pela tecla [ENTER].

## 05: Time-Stretch

Esta função permite a você alterar o tamanho da amostra sem alterar a afinação. Usando esta função você pode sincronizar a reprodução da amostra com a reprodução da música/padrão, uma vez que alterando o tamanho da amostra também altera o andamento da reprodução da amostra.



## 1 Key Bank

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

## 2 Ratio

Determina o tamanho da amostra depois de ser editada em relação ao tamanho original (100%). A alteração do andamento pode ser calculada da seguinte maneira:  
Valor de Ratio = (andam. original / andam. modificado) x 100.  
Valores: 25% – 400%

## 3 Accuracy

Determina a qualidade da amostra resultante especificando qual dentre os aspectos originais deve ser enfatizado: qualidade do som ou senso rítmico.

Valores: sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2

sound4 – sound1

Estas configurações dão ênfase à qualidade do som, sendo que “sound4” produz a maior qualidade.

normal

Produz um equilíbrio ótimo entre qualidade e senso de ritmo.

rhythm1 – rhythm2

Estas configurações dão ênfase ao senso de ritmo, sendo que “rhythm2” produz a melhor acuidade do senso de ritmo.

## ! CUIDADO

A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

## 06: Convert Pitch

Esta função permite a você alterar a afinação da amostra sem alterar o andamento.



## 1 Key Bank

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra: especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

## 2 Pitch

Determina a quantidade e a direção da alteração da afinação em incrementos de semitom.

Valores: -12 – +0 – +12

## 3 Fine

Determina a quantidade e a direção da alteração da afinação em incrementos de centésimos de semitom.

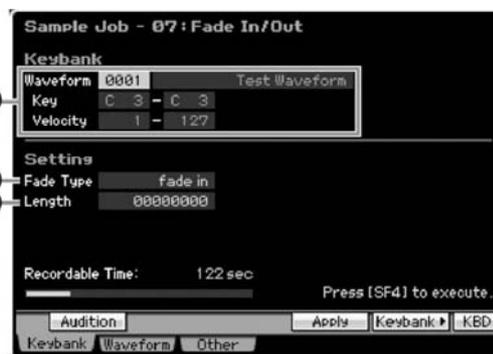
Valores: -50 – +0 – +50

## ! CUIDADO

A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

## 07: Fade In/Out

Esta função permite a você criar uma variação gradual de volume (fade-in ou fade-out) na amostra.



## 1 Key Bank

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra: especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

## 2 Fade Type

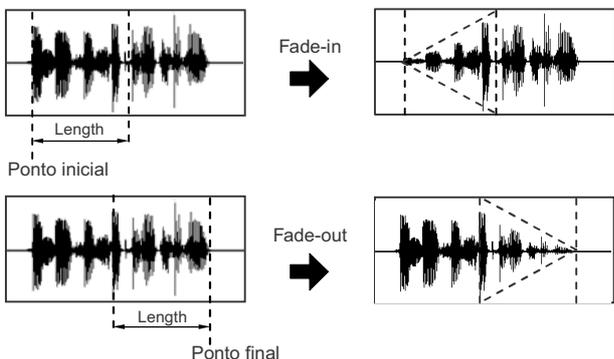
Determina o tipo de graduação de volume: fade-in ou fade-out.

Valores: fade in, fade out

## 3 Length

Determina o tamanho (duração) do fade-in ou do fade-out. Quando é selecionado fade-in, este parâmetro especifica o tamanho do aumento gradual de volume a partir do ponto inicial (Start Point). Quando é selecionado fade-out, este parâmetro especifica o tamanho da redução gradual de volume desde o começo do fade até o ponto final (End Point). Um tamanho de 4410 é equivalente a 0,1 segundos quando o parâmetro Frequency está configurado para 44.1 kHz na janela Setup (página 164) do modo Sampling.

Valores: 0000000 – End point

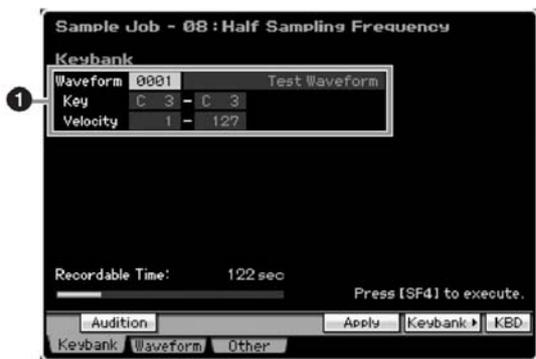


**! CUIDADO**

A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

**08: Half Sampling Frequency**

Esta função permite a você dividir pela metade a frequência de amostragem da amostra especificada. Isto pode ser usado para converter amostras para uma qualidade inferior (lo-fi) e reduzir o tamanho da amostra à metade para economizar memória.



**1 Key Bank**

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

**! CUIDADO**

A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

**09: Stereo to Mono**

Esta função permite a você converter uma amostra estéreo para mono.



**1 Key Bank**

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

**2 Type**

Determina qual canal, ou ambos os canais, de uma amostra estéreo que será convertido para amostra mono.

Valores: L+R>mono, L>mono, R>mono

L+R>mono

Os canais esquerdo e direito de uma amostra estéreo são mixados e convertidos para uma amostra mono.

L>mono

O canal esquerdo de uma amostra estéreo é convertido para uma amostra mono.

R>mono

O canal direito de uma amostra estéreo é convertido para uma amostra mono.

**! CUIDADO**

A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

**10: Loop-Remix**

Esta função permite a você cortar automaticamente a amostra em "fatias" separadas e rearranjá-las aleatoriamente para obter efeitos especiais e variações rítmicas pouco usuais.



Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

### 1 Key Bank

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

### 2 Type

Determina o grau com que será “fatiada” a porção do loop da amostra.

Valores: 1 – 4

### 3 Variation

Determina como a amostra original varia com esta operação.

Valores: normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Estas configurações fatiam e rearranjam os dados da amostra, sem efetuar qualquer outra alteração.

reverse1 – 2

Além de fatiar e rearranjar, estas configurações invertem a reprodução de algumas das fatias.

### ⚠ CUIDADO

A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

## 11: Slice

Esta função permite a você dividir a amostra em “fatias” separadas. O número de fatias é determinado pela duração da nota (por Measure, Meter e Sub Divide). As amostras fatiadas são endereçadas a cada uma das notas em ordem ascendente a partir da nota especificada no banco de nota como parâmetro Lowest Key (7). Ao entrar nesta função a partir do modo Song/Pattern, também são criados os dados de notas para reproduzir as fatias em seqüência. Reproduzindo os dados de notas e as fatias na ordem resulta no mesmo som que a amostra original “não fatiada”.



### 1 Key Bank

Determina o banco de nota ao qual é endereçada a amostra especificando o número da forma-de-onda (Waveform, de 0001 a 1024). A região de notas e a faixa de intensidades do banco de nota para o qual está endereçada a forma-de-onda selecionada é mostrada automaticamente abaixo do número da forma-de-onda.

### 7 Lowest Key

Especifica o número da nota mais baixa a partir da qual as fatias da amostra serão ordenadas.

Valores: C -2 – G8

NOTA: Na janela Record Slice do modo Sampling Record (página 248), este parâmetro está fixo em “C1” no MOTIF XS6, “E0” no MOTIF XS7, e “A -1” no MOTIF XS8, e não pode ser alterado.

### 2 Type (Slice Type)

### 3 Measure

### 4 Meter

### 5 Sub Divide

### 6 Sens

### 8 Tempo

Com exceção do parâmetro Lowest Key, todos os parâmetros e configurações são os mesmos da janela Record Slice do modo Sampling Record (página 248) que aparece depois de terminada a amostragem com Type configurado para “slice+seq”.

### ⚠ CUIDADO

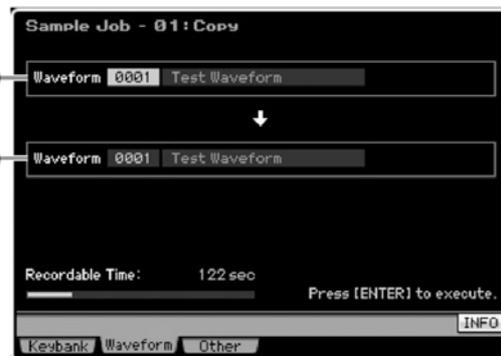
A execução da operação está dividida em dois estágios: conversão temporária dos dados através da tecla [SF4] Apply e entrada efetiva dos dados através da tecla [ENTER]. O resultado da operação será perdido se você selecionar outra janela antes de efetivar os dados através da tecla [ENTER].

## [F2] Waveform

Esta janela contém funções para edição das formas-de-onda.

### 01: Copy

Esta função permite a você copiar os dados de uma forma-de-onda para outra. Os bancos de nota e as amostras incluídas na forma-de-onda também são copiados.



### 1 Waveform (origem)

### 2 Waveform (destino)

Indica os números da origem e o destino da cópia da forma-de-onda.

### ⚠ CUIDADO

Esta operação substitui todos os dados previamente existentes no número de destino da forma-de-onda.

## 02: Delete

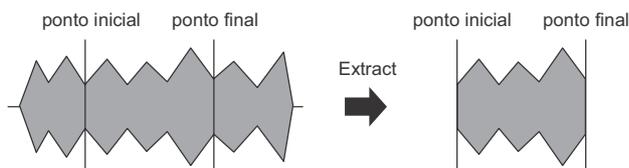
Esta função permite a você apagar uma determinada forma-de-onda da memória. Os bancos de notas e as amostras incluídas na forma-de-onda também são apagadas.

### Waveform

Determina o número da forma-de-onda a ser apagada.

## 03: Extract

Esta função permite a você apagar todos os trechos desnecessários de uma amostra (localizados antes do ponto inicial e depois do ponto final).

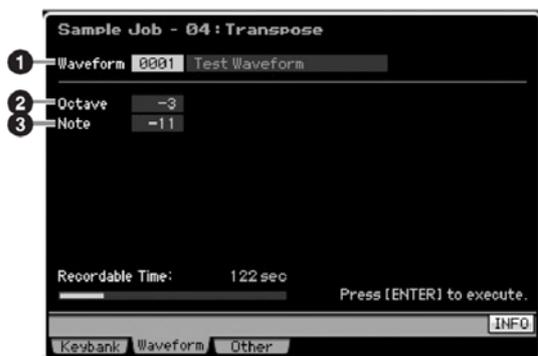


### Waveform

Determina o número da forma-de-onda a ser extraída.

## 04: Transpose

Esta função permite a você transpor a configuração do banco de nota de uma forma-de-onda em semitons ou em oitavas.



### 1 Waveform

Determina o número da forma-de-onda à qual a operação é aplicada.

### 2 Octave

Determina a quantidade de oitavas com que o banco de nota (Note Bank) será transposto. Quando você quiser que o banco seja transposto menos de uma oitava, configure aqui para "0" e use o parâmetro Note (veja abaixo).

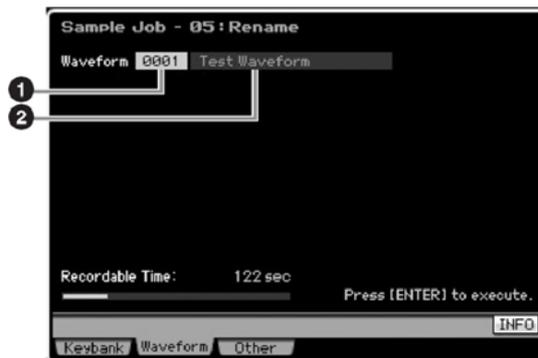
### 3 Note

Determina a quantidade de semitons com que o banco de nota (Note Bank) será transposto. Quando você quiser que o banco seja transposto em oitavas, configure aqui para "0" e use o parâmetro Octave (veja acima).

Valores: -11 – +0 – +11

## 05: Rename

Esta função permite a você dar um nome à forma-de-onda.



### 1 Waveform

Determina o número da forma-de-onda à qual a operação é aplicada.

### 2 Name

Determina o nome da forma-de-onda, que pode conter até 10 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte "Operação Básica", na página 82.

## [F5] Outras funções

### 01: Optimize Memory

Esta função otimiza a memória (DIMM) para amostragem. A otimização consolida áreas de memória usadas e não usadas (disponíveis) para criar a maior área contínua disponível na memória. Em certos casos, a quantidade de memória remanescente será aumentada ao executar a função de Optimize Memory.

### 02: Delete All

Esta função apaga todas as formas-de-onda do usuário. Os bancos de nota e as amostras incluídas nas formas de onda também são apagadas.

# Reprodução de Música

O modo Song permite a você gravar, editar e reproduzir suas próprias músicas (songs). O modo Song Play é o 'portal' principal através do qual você entra no modo Song, e é aqui que você seleciona e reproduz uma música. Algumas das configurações da música — tais como o senso rítmico — também podem ser editadas neste modo. Para acessar a janela Song Play e entrar o modo Song, simplesmente pressione a tecla [SONG].

## Procedimento para reproduzir música

### 1 Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play.

Esta operação acessa a janela Track View no modo Song Play.

número da música    nome da música



### 2 Selecione uma música.

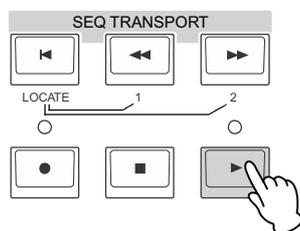
Mova o cursor até o número da música, e em seguida selecione a música usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. É mostrado nome da música selecionada.

**NOTA:** Se você pressionar a tecla [PROGRAM] de maneira que a sua luz se acenda, você pode selecionar a música desejada usando as teclas Group [A] – [D] e as teclas numéricas [1] – [6]. Os números das músicas e as teclas correspondentes são os seguintes:

Combinações de teclas	Número da música
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

### 3 Pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a música selecionada.

Ao chegar ao fim da música, a reprodução pára automaticamente.



Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a reprodução da música. Pressione a tecla [▶] (Play) novamente para continuar a reprodução a partir daquele ponto.

## Formas de reprodução

### Reproduzindo do meio da música

Para começar a reprodução do meio da música, defina o ponto desejado usando os controles abaixo, e em seguida pressione a tecla [▶] (Play). Estas operações também podem ser executadas durante a reprodução.

Avançar (Forward)	Pressione a tecla [▶▶] (Forward).
Avançar rápido (Fast Forward)	Mantenha pressionada [▶▶▶] (Forward).
Retroceder (Rewind)	Pressione a tecla [◀◀] (Rewind).
Retroceder rápido (Fast Rewind)	Mantenha pressionada [◀◀◀] (Rewind).
Mover para o início da música	Pressione a tecla [◀].
Mover para o ponto Location 1	Mantendo pressionada a tecla [◀], pressione a tecla [◀◀] (Rewind).
Mover para o ponto Location 2	Mantendo pressionada a tecla [◀], pressione a tecla [▶▶] (Forward).

### Quando a música não reproduz corretamente:

Lembre-se de que começar a reprodução no meio da música pode causar problemas, tais como som errado, afinação errada ou alterações inesperadas de volume. Isto pode ocorrer porque os eventos MIDI gravados no início da música podem não ser reconhecidos pela seção do gerador de timbres, uma vez que a reprodução começou em um ponto diferente da música, com eventos MIDI diferentes. Para evitar que isto aconteça, configure o parâmetro Song Event Chase (4) para "PC+PB+Ctrl" ou "all" na janela Other (página 271) ou na janela Sequencer Setup (acessada pela tecla [SEQ SETUP]). Com esta configuração, a música será reproduzida corretamente mesmo se começar do meio.

### Especificando números de compasso a Locations 1 e 2

Para especificar números de compasso para os pontos de Location 1 e 2, selecione o número do compasso desejado em seguida pressione a tecla [◀◀]/[▶▶] (Rewind/Forward) enquanto mantém pressionada a tecla [STORE]. A configuração feita aqui será mostrada no alto da janela.



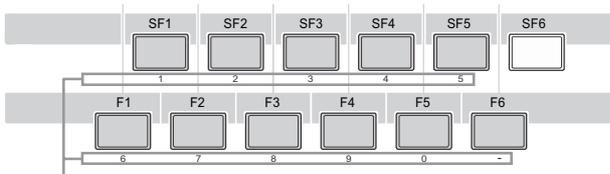
Nesta janela, você pode alterar a posição de reprodução da música seguindo as operações abaixo.

### Avançar/Retroceder Rápido

- 1 **Mova o cursor até Measure.**
- 2 **Avance ou retroceda os compassos usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.**

### Mover para determinado ponto da música

- 1 **Mova o cursor até Measure.**
- 2 **Pressione a tecla [SF6] NUM de maneira que as teclas [SF1] – [SF5] e [F1] – [F6] funcionem como teclas numéricas.**



As teclas [SF1] – [SF5] e [F1] – [F6] funcionam como teclas numéricas.

- 3 **Entre com o compasso desejado, usando as teclas [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5].**  
O número do compasso que você indicar aparece no alto da janela.

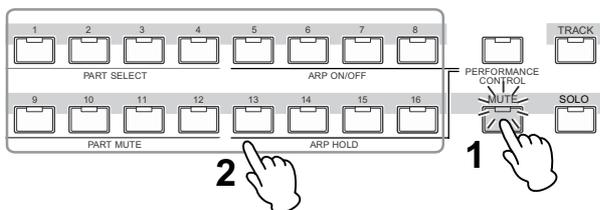
Mostra o número do compasso.



- 4 **Pressione a tecla [ENTER] para mover efetivamente a posição da música para o ponto definido acima.**

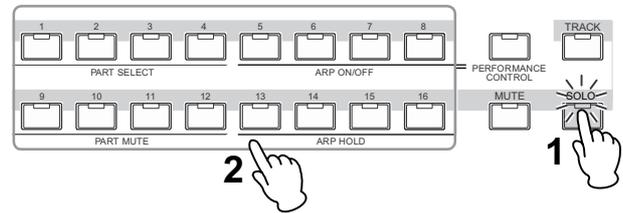
### Silenciando/solando uma pista

#### Para silenciar (mute) uma pista



- 1 **Pressione a tecla [MUTE] de maneira que a sua luz se acenda.**
- 2 **Pressione qualquer das teclas numéricas [1] a [16] correspondente à pista que você deseja silenciar.**  
Pressionando qualquer das teclas numéricas [1] – [16], a luz da tecla pressionada se apaga e a pista correspondente é silenciada. Pressionando a mesma tecla de número outra vez faz a pista voltar a soar.

#### Para solar uma pista



- 1 **Pressione a tecla [SOLO] de maneira que a sua luz se acenda.**
- 2 **Pressione qualquer das teclas numéricas [1] a [16] correspondente à pista que você deseja solar.**  
Pressionando qualquer das teclas numéricas [1] – [16], a luz da tecla pressionada começa a piscar e somente a pista correspondente soa. Pressionando outra tecla de número faz mudar a pista em solo.

### Alterando o andamento

- 1 **Mova o cursor até Tempo.**
- 2 **Edite o valor de Tempo usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.**



### Definindo várias configurações de reprodução da música (Song Scene)

Você pode designar cinco “situações” de parâmetros importantes relativos à música, tais como transposição, andamento, estado de mute das pistas e configuração de Mixing, para as teclas [SF1] – [SF5] como sendo cenas de música (Song Scenes). Uma das vantagens da cena de música é que ela permite a você instantânea e automaticamente executar configurações de parâmetros que normalmente requerem várias ações de teclas ou operações de controles. Use durante a gravação ou a reprodução da música para efetuar alterações imediatas de configurações.

#### Parâmetros das cenas

Tempo	Modo Song	Janela Track View (página 181)
Transpose		Janela Play FX (página 183)
Configurações de Play Effect das 16 pistas		
Config. de Volume das 16 partes de Mixing	Modo Mixing	Janela Part 1-16 (página 231)
Config. de Pan das 16 partes de Mixing		
Config. de Reverb Send das 16 pts Mixing		
Config. de Chorus Send das 16 pts Mixing		
Config. de Cutoff Frequency das 16 pts Mixing		Janela EG (página 235)
Config. de Resonance das 16 pts Mixing		
Config. de AEG Attack das 16 pts Mixing		
Config. de AEG Release das 16 pts Mixing		

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

## Registrando a cena da música

Depois de fazer as configurações desejadas para a cena, pressione simultaneamente a tecla [STORE] e uma das teclas [SF1] a [SF5]. O ícone de colcheia é mostrado na ficha correspondente à tecla de sub-função à qual a cena da música (Song Scene) é registrada. Pressione a tecla [STORE] para armazenar os dados da música incluindo a cena.

### ⚠ CUIDADO

As configurações de Song Scene registradas às teclas [SF1] – [SF5] serão perdidas se você mudar a música ou desligar o instrumento sem armazenar.

## Chamando uma cena

Você pode chamar uma cena (Song Scene) pressionando uma das teclas [SF1] a [SF5].

## Reproduzindo várias músicas em seqüência (Song Chain Playback)

O recurso de Song Chain Playback permite criar uma lista de execução de músicas pré-programadas, em qualquer ordem, e fazer com que elas sejam reproduzidas automaticamente em seqüência. Você pode definir a ordem das músicas e então iniciar a reprodução na janela Song Chain display.

**NOTA:** Para saber como programar esta função, consulte a descrição sobre a janela Song Chain (página 185).

## 1 Na janela Track View, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Song Chain (página 185).

número da seqüência    número da música    nome da música



## 2 Pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a reprodução da seqüência de músicas.

As músicas são reproduzidas de acordo com a ordem da seqüência. Quando uma música vazia é endereçada a um número na seqüência, é contado um compasso de silêncio, e em seguida é reproduzida a próxima música. Quando é endereçado o comando de “skip” a um número da seqüência, a música indicada será ignorada (pulada) e a próxima será iniciada. Quando é endereçado o comando de “stop” a um número da seqüência, a reprodução das músicas terminará naquela música. Pressione a tecla [▶]

(Play) para reiniciar a reprodução a partir do próximo número da seqüência. Quando é endereçado o comando de “end” a um número da seqüência, a reprodução irá parar no fim da música.

## 3 Se você quiser parar a reprodução no meio de uma música, pressione a tecla [■] (Stop).

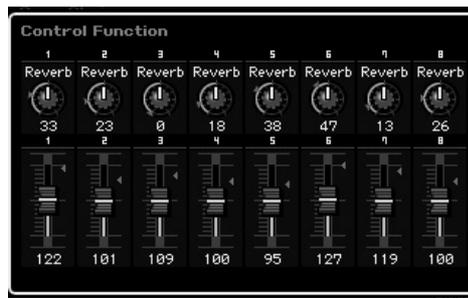
**NOTA:** A função de Song Chain só pode ser usada na janela Song Chain, e não em outras janelas.

## Botões e controles deslizantes

Usando os botões rotativos do painel frontal, você pode ajustar vários parâmetros, tais como pan, efeito, frequência de corte e ressonância para cada parte (pista) da música. Usando os controles deslizantes, você pode alterar o volume de cada parte (pista) e ajustar o equilíbrio relativo entre as partes (pistas).

### Ajustando o Pan e os parâmetros dos efeitos para cada parte

Pressione a tecla [MULTI PART CONTROL] para acessar a janela Control Function.



### Escolhendo a parte a ser editada: 1 – 8 e 9 – 16

Quando a janela Control Function é mostrada depois de pressionar a tecla [MULTI PART CONTROL], cada botão ou controle deslizante controla cada parte e você pode alternar as partes controladas entre partes 1 – 8 e 9 – 16. Quando as partes controladas são as de 9 a 16 (janela Parts 9 – 16), pressionando uma das teclas [1] – [8] altera as partes controladas de 9 – 16 para 1 – 8. Quando as partes controladas são as de 1 a 8 (janela Parts 1 – 8), pressionando uma das teclas [9] – [16] altera as partes controladas de 1 – 8 para 9 – 16.

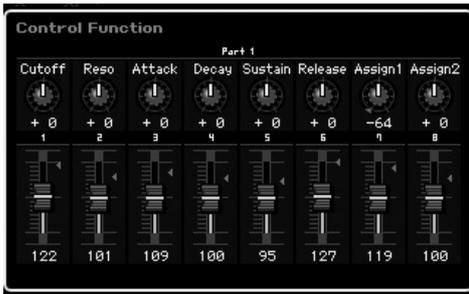
### Funções dos botões rotativos

Pressionando a tecla [MULTI PART CONTROL] faz acender as luzes na ordem descendente: REVERB → CHORUS → PAN. Quando a luz REVERB está acesa, os botões ajustam a mandada de Reverb de cada parte. Quando a luz CHORUS está acesa, os botões ajustam a mandada de Chorus de cada parte. Quando a luz PAN está acesa, os botões ajustam o Pan de cada parte.

**NOTA:** Mantendo pressionada a tecla [MULTI PART CONTROL] por alguns segundos faz alternar a luz acesa da atual para REVERB.

## Ajustando a frequência de corte e a ressonância para cada parte

Pressione a tecla [SELECTED PART CONTROL] para acessar a janela Control Function.



### Selecionando a parte a ser controlada

As funções endereçadas aos botões são aplicadas somente à parte que está selecionada. Para alterar a parte, acesse a janela Control Function, e em seguida pressione uma das teclas [1] – [16].

### Funções dos botões rotativos

Conforme listado abaixo, são várias as funções endereçadas aos botões rotativos 1 – 8 dependendo de qual luz está acesa — as luzes TONE 1, TONE 2 e ARP FX podem ser ligadas pela tecla [SELECTED PART CONTROL].

	Botão 1	Botão 2	Botão 3	Botão 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Botão 5	Botão 6	Botão 7	Botão 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

NOTA: Para detalhes sobre cada função, veja a página 90.

## Ajustando o volume de cada parte

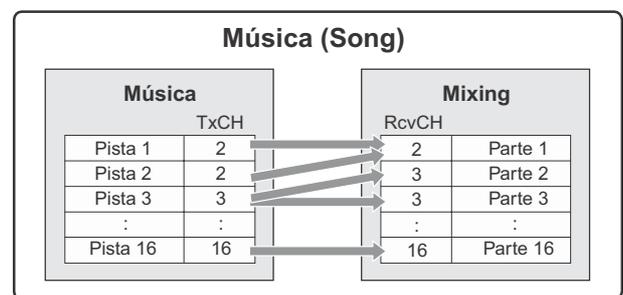
Os controles deslizantes (sliders) permitem a você ajustar o volume para cada parte.

### Escolhendo partes a serem editadas: 1 – 8 e 9 – 16

Quando a parte selecionada é uma das partes 1 – 8, os oito controles deslizantes ajustam o volume das partes 1 – 8. Quando a parte selecionada é uma das partes 9 – 16, os oito controles deslizantes ajustam o volume das partes 9 – 16. A parte pode ser selecionada ligando [TRACK] e pressionando a tecla numérica desejada.

## Configuração de Mixing de cada pista

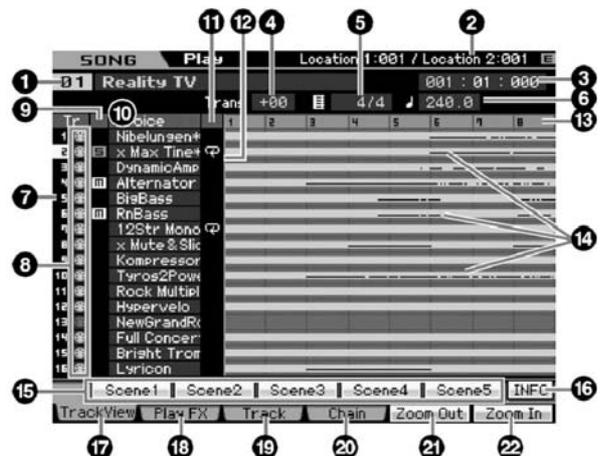
Para editar os parâmetros de Mixing, tais como Voice, volume e pan para cada pista, pressione a tecla [MIXING] para entrar no modo Mixing (página 229) e em seguida edite-os para a parte de Mixing correspondente à pista desejada. Observe que a pista 1 nem sempre corresponde à parte 1 de Mixing. Como ilustrado abaixo, cada pista da música e cada parte de Mixing do bloco do gerador de timbres estão conectados quando o canal de transmissão (TxCH) é igual ao canal de recepção (RcvCH). Ou seja, os dados da seqüência de cada pista tocam as partes correspondentes (aquelas que possuem o mesmo endereçamento de canal de MIDI no bloco gerador de timbres. Os canais de transmissão de cada pista podem ser configurados na janela Song Track (página 184) do modo Song Play enquanto os canais de recepção podem ser configurados na janela Voice (página 235) do modo Mixing.



## Janela Track View — [F1] TrackView

[SONG]

Esta janela sempre aparece primeiro quando é acessado o modo Song.



### 1 Número e nome da música

Determina a música a ser reproduzida.

Valores:

Número da música: 01 – 64

Nome da música: veja nota abaixo.

NOTA: Você pode editar o nome da música movendo o cursor para o local correspondente e pressionando a tecla [SF6] CHAR. Para detalhes, veja a página 82.

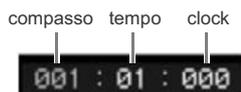
Modo Voice  
 Modo Performance  
 Modo Sampling 1  
 Modo Song  
 Modo Pattern  
 Referência  
 Modo Mixing  
 Modo Sampling 2  
 Modo Master  
 Modo Utility  
 Modo File

## 2 Posição (somente indicação)

Indica o número do compasso endereçado a Location 1 e 2. Para instruções detalhadas sobre como configurar Location, veja a página 178.

## 3 Meas

Determina o ponto onde começa a reprodução. Também indica o ponto atual da reprodução. Para instruções detalhadas sobre como definir o compasso, veja a página 178.



### Valores:

Compasso: 001 – 999  
Tempo, Clock: somente indicação

## 4 Trans

Ajusta a afinação em incrementos de semitom.

Valores: -36 – +36

## 5 Fórmula de compasso

Determina a métrica (fórmula de compasso) da música. A configuração feita aqui é aplicada no compasso (Measure – 3) especificado e subsequentes. Isto permite entrar com métricas diferentes no meio da música. Ao configurar o compasso (Measure – 3) onde começa a reprodução uma métrica diferente do começo da música, por exemplo, a métrica antes do compasso (Measure – 3) é mantida mesmo que você a altere aqui.

Valores: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## 6 Andamento

Determina o andamento da reprodução da música.

Valores: 5.0 – 300.0

**NOTA:** Se você estiver usando este instrumento com um seqüenciador externo, um computador, ou outro equipamento MIDI, e quiser fazer com que o andamento da música seja controlado pelo equipamento externo, configure para "MIDI" o parâmetro MIDI sync (5) na janela MIDI (página 267) do modo Utility. Nesse caso o parâmetro Tempo aqui indicará "MIDI" e não poderá ser alterado.

## 7 Número da pista (somente indicação)

Indica o número da pista.

## 8 Estado (somente indicação)

Indica se há ou não dados gravados nas pistas.

Em branco: Indica que a pista está vazia.

M: Indica que foram gravados dados de MIDI. É manipulada como pista de MIDI.

W: Indica que foram gravados dados de amostras além dos dados de MIDI. É manipulada como pista de áudio.

**NOTA:** Para as partes de Mixing que correspondem às pistas de áudio, é endereçado um Voice com amostra. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas de MIDI, é endereçado um outro tipo de Voice que não seja de amostra. Para mais informações sobre pistas de áudio e de MIDI, veja a página 61.

## 9 Mute/Solo (somente indicação)

Indica o estado de Mute/Solo para cada pista. Para instruções detalhadas sobre Mute/Solo, veja a página 179.

Em branco: a pista não está em Mute nem em Solo.

m: Indica que a pista está em Mute.

s: Indica que a pista está em Solo.

## 10 Nomes (somente indicação)

Indica o nome do Voice da parte de Mixing correspondente a cada pista.

## 11 Loop (somente indicação)

Determina se cada pista está ou não configurada para reprodução em loop. A pista marcada para loop é reproduzida repetidamente conforme a configuração da janela Track Loop (página 185).

Valores: em branco (Loop off), L (Loop on)

## 12 Posição

Indica o ponto atual da reprodução da música.

## 13 Número do compasso (somente indicação)

Indica o número do compasso. Pressionando a tecla [F5] Zoom Out ou a tecla [F6] Zoom In, você pode ampliar ou reduzir o intervalo entre os compassos adjacentes.

## 14 Barra de dados

Indica que existem dados gravados nas pistas. Você pode verificar os trechos em que há dados em cada pista. Nas pistas de MIDI, você pode visualizar todos os tempos em que os eventos MIDI foram gravados.

Você pode verificar o estado dos dados.



## 15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Você pode endereçar a estas teclas as configurações de parâmetros relativos à música (Song Scene) e parâmetros relativos a arpejos. Você também pode chamar as configurações pressionando estas teclas. Para instruções detalhadas sobre como registrar cenas, veja a página 179. Para instruções detalhadas sobre como configurar parâmetros de arpejos, veja a página 189.

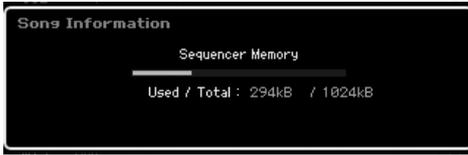
**NOTA:** O arpejo não está disponível durante a reprodução da música. Pressionando as teclas [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durante a reprodução altera somente as cenas (Song Scene).

**NOTA:** Depois de registrar a cena (Song Scene), aparece o ícone de colcheia na ficha correspondente à tecla pressionada. Você pode confirmar o tipo de arpejo endereçado àquela tecla na janela Arpeggio (página 189) de Song Record.

## 16 [SF6] INFO (Information)

Você pode visualizar a quantidade de memória livre e usada no seqüenciador. A memória do seqüenciador cobre todas as músicas e padrões gravados nos respectivos modos. Quando a quantidade de memória usada atinge a capacidade máxima, nenhuma outra música ou padrão poderá ser gravada. Se isto acontecer, use a função Clear Song (página 207) ou Clear Pattern (página 228) para apagar músicas e padrões desnecessários.

Você pode voltar à janela anterior pressionando a tecla [SF6] ou a tecla [EXIT].



**17 [F5] Zoom Out**

**18 [F6] Zoom In**

Altera o nível de zoom no número do compasso (13) da janela Track View. Pressione a tecla [F5] Zoom Out para reduzir o zoom de maneira que possa ver uma área maior na janela. Pressione a tecla [F6] Zoom In para aumentar o zoom e ampliar a imagem mostrada.

**19 [F1] TrackView**

Acessa a janela Track View.

**20 [F2] Play FX (Play Effect)**

Acessa a janela Play Effect (abaixo). Alterando os tempos e intensidades das notas, você pode alterar a “levada” rítmica da música.

**21 [F3] Track**

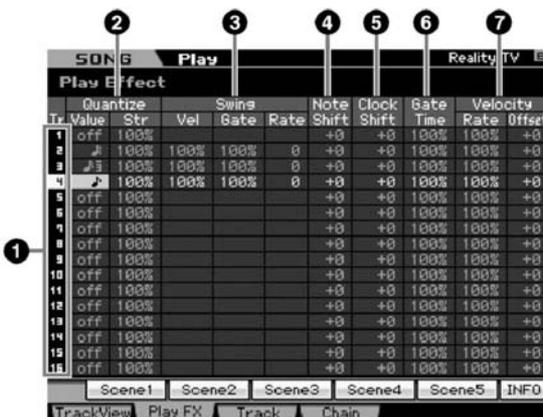
Acessa a janela Song Track Output Channel (página 184).

**22 [F4] Chain**

Acessa a janela Song Chain (página 185). Esta janela permite a você reproduzir várias músicas em seqüência.

## Alterando a “levada” rítmica da música — [F2] Play FX (Play Effect)

Alterando os tempos e intensidades das notas, você pode alterar a “levada” rítmica da música. As configurações de Play Effect efetuadas aqui são temporárias e não alteram efetivamente os dados armazenados na música. As configurações de Play Effect podem ser aplicadas efetivamente nos dados da música usando a função Normalize Play Effect.



**1 Número (somente indicação)**

Indica o número da pista.

**2 Quantize**

Permite a você alinhar os tempos dos eventos de notas conforme a figura de nota especificada aqui. Configure os dois parâmetros para cada pista: Value e Str (Strength).

**Quantize Value**

Determina figura de nota de referência pela qual os dados serão alinhados ou determina para quais tempos será aplicado o “swing”.

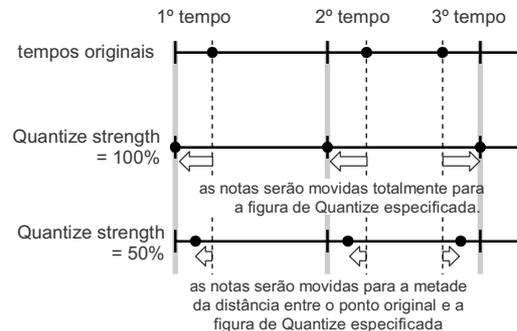
**Valores:** off, fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima

**Quantize Str (Quantize Strength)**

Configura a “força” de atração para as notas serem ajustadas pela figura de referência. Um ajuste de 100% produz um alinhamento total das notas para a figura definida pelo parâmetro Quantize Value. Um ajuste de 0% resulta em nenhuma quantização. Um ajuste de 50% faz com que as notas sejam atraídas até a metade do ponto entre 0% e 100%.

**Valores:** 0% – 100%

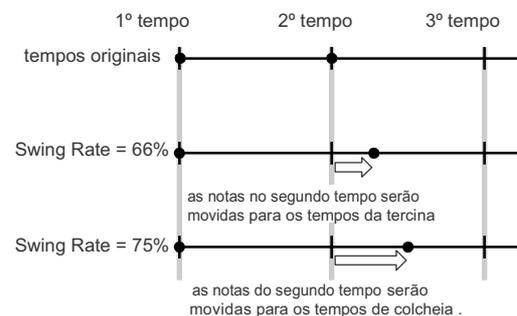
Quando é aplicada quantização de semínima nos dados originais:



**3 Swing**

Ajusta o tempo, a intensidade e a duração das notas de tempos pares para melhorar a “levada”. Este parâmetro atrasa as notas de tempos pares para produzir um “swing”. Por exemplo, se a métrica de compasso é 4/4 e o valor de Quantize é de semínima, os segundos e quartos tempos dos compassos serão atrasados. Quando é especificada uma tercina, a última nota de cada tercina é afetada pelo parâmetro Swing.

Quando é aplicado um “swing” de semínima aos dados originais:



Altere as configurações de Swing para cada pista definindo Swing Vel (Swing Velocity), Swing Gate e Swing Rate. Quando o Quantize está configurado p/ “off”, nenhum dos parâmetros de Swing estará disponível.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

Referência

### Swing Vel (Swing Velocity)

Ajusta a intensidade das notas correspondentes para acentuar o “swing”. Ajustes abaixo de 100% reduzem as intensidades das notas em tempos pares, e ajustes acima de 100% aumentam as intensidades proporcionalmente. Se o resultado for 0 ou menos, o valor é definido como 1. Se o resultado for maior do que 127, o valor é definido como 127.

**Valores:** 0% – 100% – 200%

### Swing Gate (Swing Gate Time)

Ajusta a duração das notas correspondentes para acentuar o “swing”. Ajustes abaixo de 100% encurtam as durações das notas dos tempos pares, enquanto que ajustes acima de 100% prolongam essas notas. Se for configurado uma duração menor do que 1, o valor é arredondado para 1.

**Valores:** 0% – 100% – 200%

### Swing Rate

Atrasa as notas de tempos pares para produzir “swing”. Ajustes acima de 50% atrasam as notas para produzir um efeito de “swing” mais pronunciado.

**Valores:**

Valor de Quantize	Ajustes
Quando o Quantize está configurado p/ off	0 – 0
Quando o Quantize está configurado p/ fusa	0 – 30
Quando o Quantize está configurado p/ tercina semicolcheia	0 – 40
Quando o Quantize está configurado p/ semicolcheia	0 – 60
Quando o Quantize está configurado p/ tercina de colcheia	0 – 80
Quando o Quantize está configurado p/ colcheia	0 – 120
Quando o Quantize está configurado p/ tercina de semínima	0 – 160
Quando o Quantize está configurado p/ semínima	0 – 240

### 4 Note Shift\*

Aumenta ou diminui, em semitons, a afinação de todas as notas da pista selecionada.

**Valores:** -99 – +0 – +99

### 5 Clock Shift

Desloca os tempos da todas as notas da pista selecionada, em incrementos ou decrementos de clock.

**Valores:** -120 – +0 – +120

### 6 Gate Time Rate

Aumenta ou diminui a duração de todas as notas da pista selecionada. Se for configurado um valor menor do que 1, o valor será arredondado para 1.

**Valores:** 0% – 100% – 200%

### 7 Velocity

Aumenta ou diminui a intensidade de todas as notas da pista selecionada. Se o resultado for 0 ou menos, o valor é configurado para 1. Se o resultado for maior do que 127, o valor é configurado para 127.

#### Velocity Rate

Altera as intensidades das notas na porcentagem especificada.

**Valores:** 0% – 100% – 200%

#### Velocity Offset

Aumenta ou diminui as intensidades das notas em um valor de correção especificado.

## Configurações de canais de saída e loop de cada pista — [F3] Track

Esta janela permite a você configurar o canal de saída e Os parâmetros referentes a Loop Playback de cada pista.

### Configurações do canal da pista — [SF1] Out (Output Channel)

Esta janela permite a você definir o canal de transmissão de MIDI de cada pista.



#### 1 Voice (somente indicação)

Indica o nome do Voice da parte de Mixing correspondente a cada pista.

**NOTA:** Na janela Part 1 – 16 (página 231) do modo Mixing, você pode alterar o Voice da parte de Mixing correspondente à pista.

#### 2 TxCh (Transmit Channel)

Determina o canal de transmissão de MIDI dos dados da seqüência para cada pista. As pistas configuradas para “off” não soarão. No modo Song, os dados MIDI criados tocando-se no teclado e controles são enviados ao bloco do gerador de timbres ou a equipamentos MIDI externos através do canal de saída de MIDI da pista selecionada.

**Valores:** 1 – 16, off

#### 3 Int (Internal Switch)

Determina se os dados de execução musical de cada pista serão enviados ao bloco interno do gerador de timbres. Quando configurado para “off”, os dados de execução não serão enviados ao gerador interno de timbres.

#### 4 Ext (External Switch)

Determina se os dados de execução musical de cada pista serão enviados ao equipamento MIDI externo. Quando configurado para “off”, os dados de execução musical não serão enviados ao equipamento MIDI externo.

## Config. p/ reprodução em loop — [SF2] Loop

Permite especificar as pistas que serão reproduzidas em loop (Loop Playback) e determinar quantos compassos serão usados para o loop.



### 1 Voice (somente indicação)

Indica o nome do Voice da parte de Mixing correspondente a cada pista.

**NOTA:** Na janela Part 1 – 16 (página 231) do modo Mixing, você pode alterar o Voice da parte de Mixing correspondente à pista.

### 2 Loop

Determina se a reprodução em loop está ativada ou não em cada pista. A pista em que a opção Loop está ativada reproduz repetidamente entre os pontos Start (3) e End (4).

**Valores:** em branco (Loop off), L (Loop on)

### 3 Start

### 4 End

Determina o trecho a ser reproduzido em loop. A pista em que a opção Loop estiver ativada reproduz repetidamente o trecho entre os pontos inicial (Start Point) e final (End Point).

**Valores:** Measure : Beat

## Lista de execução — [F4] Chain (Song Chain)

A função de Song Chain Playback permite criar uma lista de execução de músicas pré-gravadas, na ordem desejada, e fazer com que elas sejam executadas automaticamente em seqüência. Nesta janela, você pode definir a ordem das músicas.



### 1 Ordem (somente indicação)

Indica a ordem de execução das músicas. Os números vão de 1 a 100 e você pode ver esses números rolando a janela. A execução das músicas é realizada a partir da música 001.

### 2 Número da música

### 3 Nome da música (somente indicação)

Indica o número da música na lista de execução. O nome da música é mostrado quando você especifica o número. Se for endereçada uma música vazia para um determinado número da lista, aquele número será pulado depois de contar um compasso vazio. Além dos números das músicas, também podem ser endereçados os comandos “skip”, “end”, e “stop” aos números da lista.

**Valores:** skip, end, stop, 01 – 64

skip

Pula (ignora) aquele número da lista e continua a execução a partir do próximo número.

end

Indica o fim da lista de execução.

stop

Interrompe a execução da lista naquele número. Você pode reiniciar a execução da lista a partir do próximo número pressionando a tecla [Play].

## Programando a lista de execução

Siga as instruções abaixo para programar a lista de execução (Song Chain).

A programação da lista será armazenada automaticamente; não é necessário executar a operação de Store.

### 1 Na janela Track View, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Song Chain.

### 2 Programe a ordem desejada para as músicas.

Mova o cursor até “001” usando as teclas de cursor e selecione a música desejada usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Da mesma maneira, defina para 002, 003, 004, etc.

### 3 Use “skip” se quiser ignorar uma música que já está indicada em algum dos números da lista.

Mova o cursor até o número da música a ser ignorada, e então selecione o comando “skip” para aquela posição usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Aquele número da lista será então ignorado durante a execução.

### 4 Selecione o comando “end” no número da lista onde você quer que a execução pare.

Quando a execução chegar no número da lista que possui o comando “end”, a lista irá parar a execução.

Se você quiser parar a execução em determinado número da lista e reiniciar a partir do próximo número, então selecione o comando “stop” naquele número.

**NOTA:** A lista de execução é armazenada como parte dos dados do sistema.

**NOTA:** Para detalhes sobre a execução da lista, veja a página 180.

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

# Gravação de Música

In o modo Song Record, você pode usar o seqüenciador para gravar a sua execução ao teclado, pista por pista, em uma música. Pressione a tecla [●] (Record) no modo Song Play para entrar no modo Song Record.

**NOTA:** A gravação de dados de áudio em uma música pode ser executada no modo Sampling Record (página 244).

## Gravação em tempo real

Este método permite a você gravar os dados de execução à medida que você toca, permitindo capturar todas as nuances da execução real ao teclado. A gravação pode ser efetuada enquanto se monitora a reprodução das pistas já gravadas. Você também pode transmitir dados de seqüência de um instrumento MIDI externo para o MOTIF XS e gravar simultaneamente até 16 pistas (página 190).

A gravação em tempo real (Realtime Recording) consiste de três métodos: Replace (substituir), Overdub (adicionar) e Punch (remendar).

## Procedimento para gravação da música

Eis um resumo do processo de gravação da música.

### 1 Pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song Play, e em seguida selecione uma música para gravar (página 178).

Selecione uma música vazia se quiser criar uma nova música a partir do zero. Se não houver uma música vazia, apague as músicas desnecessárias usando a função Clear Song (página 207).

### 2 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 187).

Prepare para gravar definindo a métrica de compasso, o andamento, a pista a ser gravada, o Voice e o método de gravação. Se quiser gravar usando um arpejo, defina os parâmetros necessários na janela Arpeggio (página 189).

### 3 Grave a sua execução ao teclado.

Para detalhes, veja a página 189.

### 4 Edite a música gravada usando a função Song (página 195) e Song Edit (página 192).

### 5 Pressione a tecla [STORE] para armazenar a música na memória interna do usuário.

#### ⚠ CUIDADO

A música gravada será perdida se for selecionada uma outra música, se for acessado um outro modo, ou se o instrumento for desligado. Certifique-se de armazenar os dados da música na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outra música, acessar outro modo, ou desligar o instrumento.

### 6 Se desejar, salve os dados da música em um dispositivo de armazenamento USB ou a um computador (página 278).

## Armazen. da música — [STORE]

Esta seção mostra como armazenar as músicas que você gravou e editou. Executando a operação de Store, os dados da música serão preservados mesmo que o instrumento seja desligado. Pressionando a tecla [STORE] dá acesso à janela Song Store.

Os seguintes dados serão armazenados pela operação de Song Store:

#### Sequence

Dados MIDI gerados e gravados pela sua execução ao teclado, incluindo a operações de controles.

#### Tone Generator

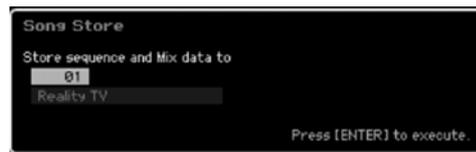
Configurações de Mixing (parâmetros da edição comum e parâmetros da edição da parte)

**NOTA:** Os Voices de Mixing podem ser editados na janela Mixing Voice Store (página 240).

Para usar Song Store:

### 1 Acesse a janela Song Store.

Pressionando a tecla [STORE] dá acesso à janela Song Store.



### 2 Selecione um número de música para destino.

O nome da música selecionada é mostrado.

#### ⚠ CUIDADO

Esta operação substitui quaisquer dados já existentes na música de destino.

### 3 Pressione a tecla [ENTER] (é solicitada uma confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de Store. A operação é cancelada e retorna à janela anterior.

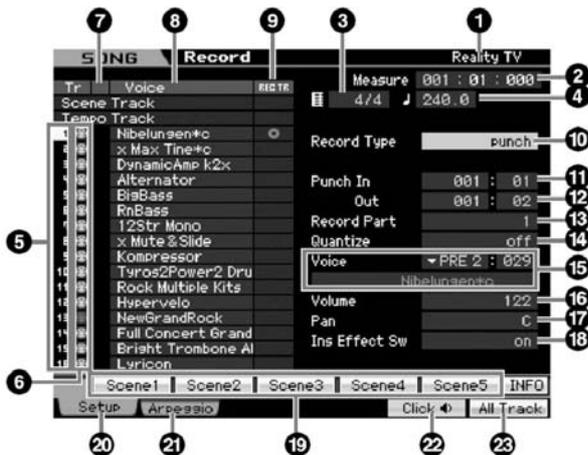
### 4 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de Store.

Depois de armazenar a música aparece a mensagem "Completed" e a operação retorna à janela Song Play.

**NOTA:** Se não houver espaço suficiente na memória para música/padrão, aparece uma mensagem de alerta, e você não poderá armazenar mais músicas/padrões. Se isto acontecer, apague músicas/padrões desnecessários usando a função Song/Pattern, e tente a operação de Store novamente.

## Preparando a gravação de música — [F1] Setup

Nesta janela você pode configurar vários parâmetros para a gravação de música.



### 1 Nome (somente indicação)

Indica o nome da música selecionada. A música pode ser selecionada na janela Song Play (página 178).

### 2 Measure

Determina o ponto onde começa a execução. Também indica o ponto atual da gravação.



**Valores:**

Compasso: 001 – 999  
Tempo, Clock: somente indicação

### 3 Métrica de compasso

Determina a métrica de compasso da música.

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

### 4 Andamento

Configura o andamento para a gravação em tempo real.

**Valores:** 5.0 – 300.0

**NOTA:** O valor do andamento configurado aqui será o andamento da música depois da gravação.

**NOTA:** Se você estiver usando este instrumento com um seqüenciador externo, um computador, ou outro equipamento MIDI, e quiser ter o andamento da gravação da música controlado pelo equipamento externo, configure para "MIDI" o parâmetro MIDI sync (5) na janela MIDI (página 267) do modo Utility. Neste caso, o parâmetro Tempo aqui indicará "MIDI" e não poderá ser alterado.

### 5 Número (somente indicação)

Indica o número da pista.

### 6 Tipo (somente indicação)

Indica o tipo de pista: MIDI ou áudio. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas de áudio, é endereçado um Voice com amostra. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas de MIDI, é endereçado um Voice diferente de Sample. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas vazias, nenhum Voice é endereçado.

**Valores:** M (pista de MIDI), W (pista de áudio), em branco (nenhum Voice endereçado)

### 7 Mute/Solo (somente indicação)

Indica o estado Mute/Solo para cada pista. Para instruções detalhadas sobre a configuração de Mute/Solo, veja a página 179.

Em branco: Nem Mute nem Solo acionado para esta pista.  
m: Indica pista em Mute.  
s: Indica pista em Solo.

### 8 Voice (somente indicação)

Indica o nome do Voice da parte de Mixing correspondente ao cada pista.

### 9 REC TR

Determina a pista a ser gravada. Mova o cursor até a pista desejada ou pressione qualquer das teclas numéricas [1] – [16] com a luz TRACK acesa de maneira que seja mostrado um círculo vermelho na coluna correspondente de REC TR. Para acionar todas as pistas para gravação, pressione a tecla [F6] (são mostrados círculos vermelhos em todas as colunas de REC TR).

**Valores:** Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

Scene Track

Grava os eventos de acionamento de mute e eventos de cena (Song Scene) que alteram os tempos.

Tempo Track

Grava informações de mudança de andamento durante a gravação.

1 – 16

Grava a sua execução musical. A sua execução ao teclado será gravada na pista selecionada aqui.

All Track

Gravação simultânea das 16 pistas. Os dados de vários canais vindos de um equipamento MIDI externo podem ser gravados de uma só vez.

### 10 Record Type

Determina o método de gravação.

**Valores:** replace, overdub, punch

replace

Você pode usar este método quando quiser substituir com novos dados uma pista já gravada. Os dados originais serão apagados.

overdub

Você pode usar este método quando quiser adicionar mais dados a uma pista que já contém dados. Os dados originais serão preservados.

punch

Você pode usar este método quando quiser substituir os dados de um determinado trecho de uma pista que já contém dados. Você pode substituir os dados já gravados entre um ponto inicial e um ponto final (compasso/tempo) que é especificado antes de gravar.

**NOTA:** Quando Record Track (5) está configurado para "Tempo Track" ou "Scene Track", não é possível selecionar "overdub" aqui.

**11 Punch In****12 Punch Out**

Quando Record Type está configurado para “punch”, o ponto inicial (Punch In) e o ponto final (Punch Out) da gravação são especificados aqui.

**Valores:** 001 : 01 – 999 : 16

**13 Record Part (somente indicação)**

Indica a parte de Mixing correspondente à pista de gravação.

**Valores:** 01 – 16

**14 Quantize**

Este recurso conveniente permite a você quantizar automaticamente as notas em tempo real, enquanto grava. A quantização alinha os tempos dos eventos de notas às figuras de tempo mais próximas. Este parâmetro determina se a quantização em tempo real será ou não usada, e a figura de referência a ser usada para alinhar as notas. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução da figura de semínima em clocks.

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

**15 Voice**

Determina o Voice da pista de gravação, especificando o banco e o número do Voice. Esta configuração é aplicada à configuração de Voice em Record Part (13). O nome do Voice selecionado é indicado na linha seguinte.

**Valores:**

Banco  
PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, PDR (Voice de bateria pré-programado), UDR (Voice de bateria do usuário), GMDR (Voice de bateria GM), SMPL (Voice com amostra)\*, MIXV (Voice de Mixing)\*\*

\* O SMPL (Voice com amostra) pode ser criado gravando sinal de áudio em uma pista no modo Sampling. Aqui, você pode selecionar apenas o Voice com amostra que está endereçado à música selecionada. Para detalhes, veja a página 242.

\*\* O MIXV (Voice de Mixing) é editado e armazenado no modo Mixing. Aqui, você só pode selecionar um Voice de Mixing que esteja armazenado na música selecionada. Para detalhes, veja a página 230.

Número do Voice: 001 – 128

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

**16 Volume**

Determina o volume para a pista de gravação. Este ajuste é aplicado ao volume de Record Part (13).

**Valores:** 0 – 127

**17 Pan**

Determina a posição do som no campo estéreo. Este ajuste é aplicado ao pan de Record Part (13).

**Valores:** L63 – C – R63

**18 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)**

Determina se o efeito de Insert endereçado ao Voice é usado ou não. Determina a posição do som no campo estéreo. Este ajuste é aplicado ao Effect Switch de Record Part (13).

**Valores:** off, on

**NOTA:** O MOTIF XS possui oito efeitos de Insert, permitindo a você configurar este parâmetro para “on” em até oito partes. Se já houver oito partes com este parâmetro em “on”, ele não poderá ser ligado nas demais partes. Neste caso, em alguma das partes ele deverá ser desligado. Para isto, configure o parâmetro Insertion Effect Switch de uma outra parte para “off” na janela Part 1 – 16 (página 231) do modo Mixing.

**19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5**

Pressionando estas teclas durante a gravação altera as configurações da cena (Song Scene) e do arpejo simultaneamente. Para detalhes, veja a página 181.

**20 [F1] Setup**

Pressionando esta tecla retorna da janela anterior para a janela Record Setup.

**21 [F2] Arpeggio**

Acessa a janela Record Arpeggio. Nesta janela você pode configurar diversos parâmetros referentes ao arpejo para a gravação da música.

**22 [F5] Click**

Liga/desliga o metrônomo. Pressionando a tecla [F5] alterna o estado da função Click (on/off).

**NOTA:** Na janela Click (página 270) de SEQ SETUP, você pode fazer diversas configurações do metrônomo, tais como resolução da nota, volume, e contagem de introdução para a gravação.

**23 [F6] All Track**

Pressionando esta tecla habilita todas as 16 pistas para gravação. Para detalhes, veja a página 187.

## Config. do arpejo — [F2] Arpeggio

Nesta janela você pode configurar diversos parâmetros relativos ao arpejo para a gravação da música.



Os parâmetros 1 a 17 são os mesmos da janela Arpeggio Main (página 101) do modo Voice Common Edit.

### 18 Voice with ARP

Cada tipo de arpejo é endereçado a um determinado Voice mais adequado àquele tipo. Quando um tipo de arpejo é endereçado a uma pista de gravação, este parâmetro determina se o Voice endereçado àquele tipo de arpejo será ou não usado na pista de gravação. Quando configurado para “on”, o Voice adequado é endereçado à pista de gravação no lugar do Voice que está selecionado. Quando configurado para “off”, o Voice adequado não é endereçado à pista de gravação, e é mantido o Voice que está selecionado. O nome do Voice registrado no tipo de arpejo é mostrado no lado direito.

**Valores:** off (não é copiado), on (é copiado)

### Escolhendo o tipo de arpejo pelas teclas [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

O tipo de arpejo configurado na janela Arpeggio de Song Record pode ser chamado junto com a cena (Song Scene) por meio das teclas [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 na janela Setup (página 187) e na janela Track View (página 181). O ícone de colcheia à direita de Scene1 – 5 na ficha indica que a cena está registrada para a respectiva tecla. Se Arpeggio Type estiver configurado para “off” na janela Arpeggio de Song Record, pressionando a tecla de sub-função correspondente na janela Setup/Track View Não altera o tipo de arpejo mesmo que o ícone de colcheia esteja sendo mostrado.

## Procedimento para gravar em tempo real

Esta seção explica como gravar a sua execução usando os recursos de gravação em tempo real. Lembre-se de que o procedimento é diferente dependendo das configurações de Record Type e Record Track feitas na janela Record Setup.

### Substituindo a gravação (Replace Recording)

[SONG] → [●] (Record) → seleciona pista → Type=replace → [▶] (Play)

Usando este método, todos os dados anteriores na pista de gravação serão apagados e substituídos pelos novos dados. A gravação anterior é perdida e a nova ocupa o seu lugar. Isto é útil quando você precisa regravar a mesma parte várias vezes.

**NOTA:** Se você apagou acidentalmente dados importantes usando a gravação do tipo Replace, cancele a gravação usando a função Undo/ Redo (página 196).

### Procedimento para gravação individual das pistas 1 – 16

Esta seção mostra como gravar nas pistas 1 – 16 a sua execução ao teclado, usando a opção Replace Recording.

#### 1 Pressione a tecla [SONG] para acessar a janela Song Play (página 178), e em seguida selecione a música a ser gravada.

Selecione uma música vazia se quiser criar uma nova música a partir do zero.

#### 2 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 187). Nesta janela, escolha a pista de gravação dentre 1 a 16 e configure Recording Type (tipo de gravação) para “replace”.

Se precisar, configure outros parâmetros, tais como andamento, compasso, quantização e Voice.

#### 3 Pressione a tecla [F5] Click para ligar o metrônomo se quiser usá-lo.

Na janela Click (página 270) acessada pela tecla [SEQ SETUP], você pode efetuar várias configurações para o som do metrônomo, tais como figura da nota, volume e contagem antes da gravação.

#### 4 Pressione a tecla [▶] (Play) de maneira que sua luz pisque, e então inicie a gravação depois da contagem.

Toque no teclado e ou use os controles para gravar.

#### 5 Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a gravação e voltar à janela Song Play.

## Procedimento para gravação de várias pistas (“All Track”)

Os dados de seqüência transmitidos por um instrumento MIDI externo podem ser gravados simultaneamente em até 16 pistas.

- 1 Conecte um seqüenciador MIDI externo ou um computador ao MOTIF XS e em seguida ligue o MOTIF XS.**
- 2 Configure os parâmetros relativos a MIDI no modo Utility.**  
Pressione a tecla [UTILITY], depois a tecla [F5] Control, e em seguida a tecla [SF2] MIDI para acessar a janela MIDI Control (página 267). Nesta janela, configure MIDI Sync para “MIDI”, e então configure Sequencer Control para “in” ou “in/out”.
- 3 Pressione a tecla [SEQ SETUP] para acessar a janela [F1] Click (página 270), e em seguida configure o parâmetro Recording Count para “off”.**
- 4 Pressione a tecla [SONG] para acessar a janela Song Play (página 178), e em seguida selecione a música a ser gravada.**  
Selecione uma música vazia se você quiser criar uma nova música a partir do zero.
- 5 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 187). Nesta janela, configure Record Track para “All Track” e em seguida configure Recording Type para “replace”. Configure a métrica de compasso (Time Signature) para a que você deseja na música, e então configure Quantize para “off”.**
- 6 Inicie a execução no seqüenciador MIDI externo ou no software do computador.**  
A gravação começa automaticamente assim que a execução começa.
- 7 Pare a execução no seqüenciador MIDI externo ou no software do computador.**  
A gravação pára automaticamente e a operação retorna para a janela Song Play.

## Procedimento de gravação de Tempo Track

Vejamos como gravar as informações de andamento na pista Tempo Track em tempo real.

- 1 Pressione a tecla [SONG] para acessar a janela Song Play (página 178), e em seguida selecione a música a ser gravada.**

- 2 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 187). Nesta janela, configure Record Track para “Tempo Track” e em seguida configure Recording Type para “replace”.**

Se quiser, configure vários parâmetros, tais como andamento, métrica de compasso e quantização.

- 3 Pressione a tecla [F5] Click para ligar o metrônomo se quiser usá-lo.**

Na janela Click (página 270) acessada pela tecla [SEQ SETUP], você pode efetuar várias configurações para o som do metrônomo, tais como figura da nota, volume e contagem antes da gravação.

- 4 Pressione a tecla [▶] (Play) de maneira que sua luz pisque, e então inicie a gravação depois da contagem.**

Entre com o andamento nos momentos desejados durante a execução, usando as teclas [DEC/NO] / [INC/YES] e o dial.

- 5 Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a gravação e voltar à janela Song Play.**

NOTA: Você pode editar o andamento na janela Song Edit para a pista Tempo Track (página 192).

## Procedimento de gravação de Scene Track

Vejamos aqui como gravar os eventos de Mute e os eventos de mudança de cena na pista de cenas (Scene Track) em tempo real.

- 1 Pressione a tecla [SONG] para acessar a janela Song Play (página 178), e em seguida selecione a música a ser gravada.**
- 2 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 187). Nesta janela configure Record Track para “Scene Track” e Recording Type para “replace”.**  
Se precisar, configure vários parâmetros, tais como andamento, métrica de compasso, quantização.
- 3 Pressione a tecla [F5] Click para ligar o metrônomo se quiser usá-lo.**  
Na janela Click (página 270) acessada pela tecla [SEQ SETUP], você pode efetuar várias configurações para o som do metrônomo, tais como figura da nota, volume e contagem antes da gravação.
- 4 Pressione a tecla [MUTE] (a luz se acende).**
- 5 Pressione a tecla [▶] (Play) de maneira que sua luz pisque, e em seguida comece a gravar depois da contagem.**

Pressione uma das teclas [1] a [16] ou as teclas [F1] Scene 1 a [F5] Scene 5 nos momentos desejados.

## 6 Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a gravação e voltar à janela Song Play.

**NOTA:** Você pode editar os eventos de Mute e de mudança de cenas na janela Song Edit (página 192).

### Ensaiaando antes de gravar (Rehearsal)

Para sair temporariamente do modo de gravação e entrar no modo de ensaio (Rehearsal), simplesmente pressione a tecla [●] (Record) durante a gravação em tempo real. A luz de [●] (Record) pisca e a execução continua sem parar, mas nenhum dado será gravado. Este conveniente modo de ensaio permite a você desabilitar fácil e temporariamente a gravação para poder praticar uma parte ou tentar várias idéias (enquanto ouve as demais pistas) sem de fato gravar. Para retornar ao modo de gravação pressione a tecla [●] (Record) novamente de maneira que a luz [●] (Record) fique acesa continuamente.

### Adicionando à gravação (Overdub)

[SONG] → [●] (Record) → seleciona a pista → Type=overdub → [▶] (Play)

Este método permite que você adicione material ao material já existente em uma pista. A gravação anterior é mantida, e a nova gravação é adicionada. Isto facilita criar partes gravando um pedaço de cada vez.

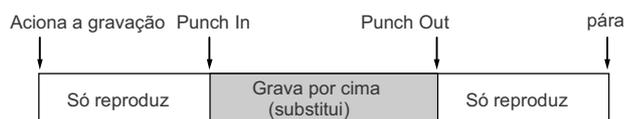
O procedimento de gravação em Overdub é quase o mesmo da gravação em Replace, exceto que Record Type é configurado para "overdub".

**NOTA:** Quando Record Track (5) está configurado para "Tempo Track" ou "Scene Track", não é possível selecionar "overdub" aqui.

### Regravando determinado trecho de uma música (Punch In/Out)

[SONG] → [●] (Record) → seleciona a pista → Type=punch → [▶] (Play)

A gravação em tempo real também pode ser efetuada entre dois pontos especificados para início (punch-in) e fim (punch-out). Isto permite a você gravar um determinado trecho dentro de uma pista já gravada sem ter que regravar toda a pista. Ao acionar a gravação neste método, é iniciada a reprodução. A gravação efetiva começa automaticamente ao se atingir o ponto de punch-in e a gravação se encerra quando se atinge o ponto de punch-out.



## Configuração de Punch In/Out

- 1 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 187).
- 2 Configure Recording Type para "punch".
- 3 Mova o cursor até Punch In e Punch Out, e defina seus pontos, respectivamente, indicando compasso e tempo.

Com exceção da configuração dos pontos de Punch In e Punch Out, execute o mesmo procedimento descrito para a gravação em Replace.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

# Editando Eventos MIDI (Song Edit)

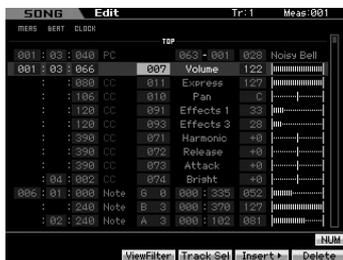
O modo Song Edit permite a você editar as músicas gravadas ou inserir novos dados nas músicas. Ele pode ser usado para corrigir erros, assim como adicionar dinâmica ou efeitos, tais como vibrato, para refinar e finalizar a música. Pressione a tecla [EDIT] no modo Song Play para entrar no modo Song Edit.

**NOTA:** O modo Song Edit lhe oferece controles abrangentes e detalhados para editar os eventos MIDI das pistas individuais da música. Os eventos MIDI são mensagens (como note on/off, program change, etc.) que compõem os dados de uma pista.

## A janela Event List e a janela Insert Event

O modo Song Edit consiste da janela Event List e da janela Insert Event. A janela Event List permite a você corrigir ou apagar eventos MIDI já existentes e a janela Insert Event permite a você inserir novos eventos na música. Pressione a tecla [EDIT] no modo Song Play para acessar a janela Event List. Pressione a tecla [F5] para acessar a janela Insert Event.

janela Event List



janela Insert Event



### Janela Event List

A janela Event List permite a você corrigir ou apagar eventos existentes.

### Janela Insert Event

A janela Insert Event permite a você inserir novos eventos à música. Pressionando a tecla [F5] na janela Event List dá acesso à janela Insert Event. Para retornar à janela Event List, pressione a tecla [EXIT].

## Editando os dados gravados

Esta seção mostra como corrigir ou apagar eventos já gravados.

**1 Pressione a tecla [EDIT] na janela Song Play para acessar a janela Event List (página 193).**

**2 Selecione a pista a ser editada.**

Pressionando a tecla [F4] Track Sel seleciona a pista de gravação, dentre as pistas 1 a 16, a pista de cena (Scene) e a pista de andamento (Tempo). Quando selecionado "1 – 16 tracks", você pode selecionar a pista a ser editada pressionando qualquer das teclas numéricas [1] – [16].

**3 Mova o cursor até o evento ou parâmetro a ser editado.**

Use as teclas de cursor ([^]/[V]) para mover o cursor até o tempo desejado. Pressione a tecla [◀] (Rewind)/ [▶] (Fast Forward) para mover o cursor de um em um compasso. Use as teclas de cursor ([<]/[>]) para mover o cursor até o parâmetro a ser editado.

**NOTA:** Para detalhes sobre cada evento e parâmetro, veja a página 76.

**NOTA:** A janela Event List pode ter uma enorme quantidade de eventos, e isto pode dificultar a encontrar um determinado evento desejado. Para ajudar a discriminar a sua busca, use a função View Filter. Ela permite a você especificar quais as classes de eventos a serem mostrados, facilitando bastante encontrar os eventos desejados. Para informações sobre a janela View Filter, veja a página 194.

**4 Altere as configurações do parâmetro ou a posição do evento.**

Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial. O evento editado irá piscar na tela. Altere a posição do evento editando MEAS (compasso), BEAT (tempo), e CLOCK. Pressione a tecla [F6] para apagar o evento apontado pelo cursor.

**NOTA:** Quando "NUM" é indicado na ficha correspondente à tecla [SF6], você pode usar as teclas [F1] – [F6] e as teclas [SF1] – [SF5] como teclado numérico pressionando a tecla [SF6] NUM.

**NOTA:** A nota e a sua intensidade podem ser editadas também pressionando a respectiva nota no teclado, mesmo que o ícone [KBD] não esteja sendo mostrado.

- 5** Depois de terminar de editar o parâmetro, Pressione a tecla [ENTER] para confirmar a edição (o evento pára de piscar).

Se o cursor for movido para um novo evento enquanto o evento atual ainda está piscando, a edição deste evento é cancelada.

- 6** Pressione a tecla [EXIT] para voltar para o modo Song Play.

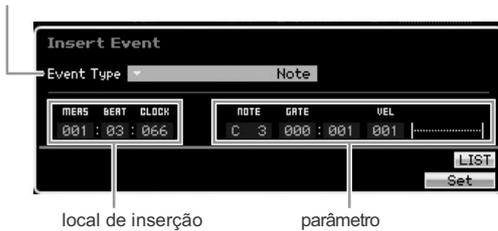
## Inserindo um novo evento

Esta seção mostra como inserir novos eventos na música.

- 1** Na janela Event List, pressione a tecla [F5] Insert para acessar a janela Insert Event.
- 2** Especifique o tipo de evento a ser inserido, a posição onde deve ser inserido (compasso, tempo e clock), e o valor do parâmetro do evento.

Para detalhes sobre cada evento e parâmetro, veja a página 76.

tipo de evento



local de inserção

parâmetro

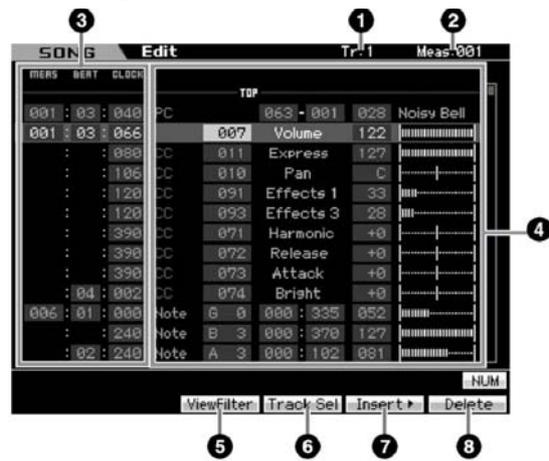
- 3** Pressione a tecla [F6] Set para inserir o evento especificado na posição indicada.

A janela Insert Event permanece aberta, permitindo a você continuar a inserir novos eventos. Pressione a tecla [ENTER] para efetivar a inserção do evento e fechar a janela Insert Event.

- 4** Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Event List.

## Janela Event List

Na janela Event List, os eventos MIDI (incluindo principalmente valores como número de nota, intensidade e control change) são listados e podem ser editados.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone NUM é mostrado na ficha de menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode usar as teclas [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] como teclas numéricas pressionando a tecla [SF6] NUM. Para detalhes, veja a página 81.

- 1 TR (Track)** (somente indicação)  
Indica a pista selecionada. Você pode mudar a pista a ser editada usando a tecla [F4] Track Sel e as teclas numéricas [1] – [16].

**Valores:** Track 01 – 16, Scene, Tempo

- 2 Measure** (somente indicação)  
Indica o compasso selecionado. Você pode mudar o compasso usando as teclas [◀] (Rewind) e [▶] (Forward).

**Valores:**  
Measure: 001 – 999

- 3 MEAS, BEAT, CLOCK**  
Indica a posição do evento correspondente. Alterando qualquer destes valores muda também a posição do evento.

**Valores:**  
Measure (compasso): 001 – 999  
Beat (tempo): 1 – 16 (depende da métrica de compasso)  
Clock: 000 – 479 (depende da métrica de compasso)

- 4 Eventos e parâmetros**  
Indica o tipo de cada evento. Para detalhes sobre cada evento e parâmetro, veja a página 76.

**Valores:**  
Quando TR está configurado para 01 – 16:  
Note  
PB (Pitch Bend)  
PC (Program Change)  
CC (Control Change)  
CAT (Channel Aftertouch)  
PAT (Polyphonic Aftertouch)  
RPN  
NRPN  
EXC (System Exclusive)  
CMM (Channel Mode Messages)

Quando TR está configurado para “scn” (Scene):  
Scene Memory  
Track Mute

Quando TR está configurado para “tmp” (Tempo):  
Tempo Change

### 5 [F3] ViewFilter

Acessa a janela View Filter (abaixo).

### 6 [F4] Track Sel

Você pode alternar entre as visualizações das pistas 1 a 16, da pista Scene e da pista Tempo pressionando esta tecla. Quando qualquer das pistas 1 a 16 estiver selecionada, você pode selecionar um outro número de pista pressionando a respectiva tecla numérica [1] – [16].

### 7 [F5] Insert

Acessa a janela Insert Event (página 193).

### 8 [F6] Delete

Apaga o evento que está selecionado. Esta tecla não está disponível quando o cursor está localizado no topo ou no fim dos dados da música.

## Mudando a visualização dos eventos MIDI — [F3] View Filter

Os dados MIDI da música geralmente possuem uma grande quantidade de eventos, e a janela Event List pode ficar abarrotada deles. Como isto pode dificultar a encontrar um determinado evento, você pode usar a função View Filter para ajudar a detalhar melhor a sua busca. Isto permite a você especificar quais as classes de eventos a serem mostrados, facilitando bastante a encontrar o evento desejado. Na janela Event List, acesse a janela View Filter pressionando a tecla [F3] View Filter.



### 1 Tipos de eventos

Somente os eventos marcados serão mostrados na janela Event List.

**Valores:** Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change\*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

\* Você pode especificar o número do Control Change (0 a 119, all).

### 2 [F5] Clear All

Pressionando esta tecla desmarca todos os eventos.

Se você quiser indicar determinados eventos, é mais fácil pressionar a tecla [F5] para primeiro desmarcar todos os eventos, e depois marcar apenas os eventos desejados.

### 3 [F6] Set All

Pressionando esta tecla marca todos os eventos, permitindo visualizar todos os eventos gravados.

# Modo Song Job

O modo Song Job contém um conjunto completo de ferramentas de edição e funções de transformação de dados que você pode usar para alterar o som da música. Ele também inclui uma variedade de operações convenientes, tais como copiar e apagar dados. Existem 30 funções:

Função	Descrição
<b>[F1] Undo/Redo</b>	A função Undo cancela as alterações efetuadas pela operação mais recente, restaurando os dados para sua situação anterior. A função Redo cancela a Undo e refaz as alterações.
<b>[F2] Note</b>	Funções de dados de notas.
01: Quantize	A quantização ajusta os tempos dos eventos de notas, movendo-as para o tempo certo mais próximo. Você pode usar este recurso, por exemplo, para melhorar os tempos de uma execução gravada em tempo real.
02: Modify Velocity	Esta função altera os valores de intensidade de notas da região especificada, permitindo aumentar ou diminuir seletivamente o volume das notas.
03: Modify Gate Time	Esta função altera as durações das notas da região especificada.
04: Crescendo	Esta função permite a criar a crescendo ou decrescendo dentro de uma determinada faixa de notas. (Crescendo é o aumento gradual de volume, e decrescendo é a redução gradual)
05: Transpose	Esta função altera a afinação das notas em semitons.
06: Glide	Esta função substitui todas as notas depois da primeira nota da região especificada com dados de pitch bend, produzindo alterações suaves de altura de uma nota para outra.
07: Create Roll	Esta função cria uma série de notas repetidas (como um rulo de caixa) dentro da região especificada com variações contínuas de clock e de intensidade. É ideal para criar rulos rápidos com staccato e efeitos especiais.
08: Sort Chord	Esta função ordena eventos de acorde (notas simultâneas) em ordem de altura.
09: Separate Chord	Esta função separa ligeiramente as notas em acordes dentro de uma região especificada, inserindo um determinado número de clocks entre cada nota. Use depois da função Chord Sort Job (acima), para criar efeitos de dedilhado de violão.
<b>[F3] Event</b>	Funções de eventos
01: Shift Clock	Esta função desloca de um determinado número de clocks para frente ou para trás todos os eventos de uma região especificada.
02: Copy Event	Esta função copia todos os dados de uma região especificada para outra.
03: Erase Event	Esta função apaga todos os eventos especificados de uma determinada região, criando trecho de silêncio.
04: Extract Event	Esta função move todas as instâncias de determinado evento de uma região especificada de uma pista para a mesma região de outra pista.
05: Create Continuous Data	Esta função cria eventos contínuos de pitch bend ou control change dentro de determinada região.
06: Thin Out	Esta função diminui a densidade de determinado tipo de dado contínuo de uma região especificada — possibilitando liberar espaço de memória.
07: Modify Control Data	Esta função permite a você alterar os valores de determinado dado, como Pitch Bend e Control Change de uma região especificada.
08: Beat Stretch	Esta função efetua expansão ou compressão de tempo na região especificada.
<b>[F4] Measure</b>	Funções de compassos
01: Create Measure	Esta função cria compassos vazios na posição especificada, em todas as pistas.
02: Delete Measure	Esta função apaga os compassos especificados.
<b>[F5] Track</b>	Funções de pistas
01: Copy Track	Esta função copia todos os dados de um determinado tipo de uma região especificada de uma pista para outra.
02: Exchange Track	Esta função troca os dados de uma pista para outra, dentro de uma região especificada.
03: Mix Track	Esta função mistura todos os dados de duas pistas indicadas.
04: Clear Track	Esta função apaga todos os dados do tipo selecionado na pista indicada.
05: Normalize Play Effect	Esta função re-escreve os dados da pista selecionada de maneira que ela incorpore as configurações atuais de Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Esta função separa os eventos de nota de uma execução de bateria endereçada a determinada pista, e coloca as notas correspondentes a instrumentos diferentes em pistas separadas (pistas 1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio	Esta função copia os dados de determinados compassos de uma pista para criar dados de arpejo.
08: Copy Phrase	Esta função copia a frase (criada no modo Pattern) para uma determinada pista da música.
<b>[F6] Song</b>	Funções de música
01: Copy Song	Esta função copia todos os dados de uma música para outra.
02: Split Song to Pattern	Esta função permite copiar uma parte da música para um determinado padrão.
03: Clear Song	Esta função apaga todos os dados da música selecionada ou de todas as músicas. Ela também pode ser usada para apagar as 64 músicas ao mesmo tempo.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

## Procedimento do modo Song Job

- 1 Pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Song Job.
- 2 Selecione o menu desejado pressionando uma das teclas [F1] – [F6].
- 3 Mova o cursor até a função desejada usando o dial, as teclas de cursor ou as teclas [INC/DEC] e [DEC/NO], e então pressione a tecla [ENTER] para acessar a janela Job.
- 4 Mova o cursor até o parâmetro desejado, e em seguida ajuste seu valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].
- 5 Depois de configurar, pressione a tecla [ENTER] para executar a função.  
Aparecerá a mensagem “Completed” depois da função ser executada.
- 6 Pressione a tecla [EXIT] duas vezes para voltar para a janela Song Play.

**NOTA:** Se não houver dados da região especificada, aparecerá “No Data” na tela e a função não poderá ser executada. Se você se enganar ou se quiser comparar o som dos dados antes da edição e depois da edição, pressione a tecla [F1] para usar a função Undo/ Redo.

### ⚠ CUIDADO

Mesmo depois de completar a operação do Job, ao selecionar uma outra música ou desligar o instrumento sem ter armazenado fará apagar os dados da música. Certifique-se de ter armazenado os dados da música na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outra música ou de desligar o instrumento.

**NOTA:** Em algumas funções, você precisa especificar o trecho (o ponto inicial e o ponto final, como ilustrado abaixo) no qual a função será aplicada. Lembre-se de que o ponto final propriamente dito não está incluído no trecho. O trecho real no qual a função é aplicada vai do ponto inicial até o ponto que está um clock antes do ponto final. Esta regra se aplica a casos em que você só especifica o compasso (Measure); Entretanto, o exemplo ilustrado abaixo mostra quando se especifica compasso (Measure), tempo (Beat) e Clock.



## [F1] Undo/Redo

A função Undo cancela as alterações que você tenha feito na última sessão de gravação ou de edição, ou função de edição, restaurando os dados da situação anterior. Isto permite a você recuperar perdas acidentais dos dados. A função Redo só está disponível depois de usar Undo, e permite a você reverter as alterações efetuadas antes de desfazer.



- 1 Indica a operação a ser afetada por Undo ou Redo.
- 2 Indica o foco de Undo/Redo. Quando as alterações que você fez na última operação não podem ser afetadas por Undo/Redo, é mostrada a mensagem “Impossible”.

### ⚠ CUIDADO

Undo/Redo não atuam sobre as operações de Mixing.

### ⚠ CUIDADO

Mesmo que você já tenha armazenado os dados da música, você pode restaurar os dados que foram perdidos na última operação executando o Undo. Certifique-se de executar a operação Undo/Redo antes de mudar o número da música ou de sair do modo Song. A operação Undo/ Redo não pode ser executada depois que se muda o número da música ou depois de sair do modo Song.

## [F2] Funções de notas

### 01: Quantize

Quantização é o processo de ajustar os tempos dos eventos de notas movendo-os para o tempo exato mais próximo. Você pode usar este recurso, por exemplo, para melhorar a execução de uma gravação em tempo real.



#### 1 Track

Determina a pista (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) onde Quantize deve ser aplicado.

## 2 Quantize

Determina a referência de figura de nota pela qual os dados de notas serão alinhados. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução de semínima em clocks.

Valores:

	60	fusa
	80	tercina de semicolcheia
	120	semicolcheia
	160	tercina de colcheia
	240	colcheia
	320	tercina de semínima
	480	semínima
	200	semicolcheia + tercina
	400	colcheia + tercina

NOTA: Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página

## 3 Strength

Configura a “força” com que os eventos de nota serão atraídos para os tempos de quantização. Um ajuste de 0% não produz alteração, enquanto um ajuste de 100% move os eventos de nota exatamente para os tempos de quantização. Um ajuste de 50% faz com que os eventos de notas sejam puxados metade do caminho entre 0% e 100%.

Valores: 000% – 100%

## 4 Swing Rate

Atrasa as notas dos tempos pares para produzir um efeito de “swing”. O uso criterioso deste recurso permite a você criar levadas rítmicas do tipo “shuffle” e “bounce”. As funções e configurações deste parâmetro são diferentes dependendo da configuração da resolução de Quantize.

Valores: Dependem da configuração de Quantize (2). Consulte as configurações do parâmetro Swing na janela Play FX (página 183).

Se o valor de Quantize for semínima, colcheia, semi colcheia, fusa:

Por exemplo, se a métrica de compasso é 4/4 e o valor de quantização está em semínima, os tempos 2 e 4 do compasso serão atrasados. Um ajuste de 100% é equivalente ao dobro da duração do valor especificado para Quantize. Um ajuste de 50% produz o tempo exato e portanto nenhum efeito de “swing”. Ajustes acima de 51% atrasam os tempos das notas para aumentar a quantidade de swing. Um ajuste de 66% move as notas para um atraso de tercina, com 75% sendo equivalente ao atraso de uma nota pontuada.

Se o valor de Quantize for tercina de semínima, tercina de colcheia, tercina de semicolcheia:

Quando é usado um valor de tercina na quantização, a última nota de cada tercina é atrasada. Um ajuste de 100% é equivalente ao dobro da duração do valor especificado para Quantize. Um ajuste de 66% produz o tempo exato e portanto nenhum efeito de “swing”. Ajustes acima de 67% % atrasam os tempos das notas para aumentar a quantidade de swing. Um ajuste de 75% move as notas para um atraso de uma nota pontuada, com 83% sendo equivalente a um atraso de quáter de seis.

Se o valor de Quantize for colcheia + tercina de colcheia, semicolcheia + tercina de semicolcheia:

Os tempos pares serão atrasados. Um ajuste de 100% é equivalente ao dobro da duração de uma colcheia ou uma semicolcheia. Um ajuste de 50% produz o tempo exato e portanto nenhum efeito de “swing”. Ajustes acima de 51% atrasam os tempos das notas para aumentar a quantidade de swing, com 66% sendo equivalente a um atraso de tercina.

NOTA: O parâmetro Swing Rate é aplicado a notas que estejam localizadas em tempos pares configurando Strength para 100%. Se Strength está configurado para menos de 100%, Swing Rate poderá atrasar notas que não estejam em tempos pares e produzir um ritmo inesperado. Para evitar isto, você deve ajustar Strength para 100% ao usar o Swing Rate.

## 5 Gate Time

Determina a duração da nota dos tempos pares para aumentar o efeito de “swing”. Quando é usado um valor de Quantize em tercina, é ajustada a duração da última nota da tercina. Quando o valor de Quantize é colcheia + tercina de colcheia ou semicolcheia + tercina de semicolcheia, serão ajustadas as durações das notas em tempos pares de colcheias ou semicolcheias. Ajustes abaixo de 100% reduzem a duração das notas dos tempos pares, enquanto ajustes acima de 100% as aumentam. Se o valor ajustado da duração ficar menor do que 1, o valor é arredondado para 1.

Valores: 000% – 200%

## 02: Modify Velocity

Esta função altera os valores das intensidades das notas de uma região especificada, permitindo a você aumentar ou diminuir seletivamente o volume dessas notas. A alteração das intensidades é calculada da seguinte maneira:

Intensidade ajustada = (intensidade original x Rate) + Offset

Se o resultado for menor ou igual a 0, o valor é ajustado para 1. Se o resultado for maior do que 127, o valor é ajustado para 127.



### 1 Track and range

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

### 2 Set All

Configura para um valor fixo (entre 1 e 127) as intensidades de todas as notas especificadas. Quando configurado para “off” o parâmetro Set All não atua. Quando configurado para qualquer valor diferente de “off”, os parâmetros Rate e Offset (abaixo) ficam indisponíveis e não podem ser configurados.

### 3 Rate

Determina o percentual pelo qual as notas especificadas terão suas intensidades alteradas. Ajustes abaixo de 100% reduzem as intensidades, e ajustes acima de 100% aumentam proporcionalmente as intensidades.

Um ajuste de 100 não produz qualquer alteração. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para um valor diferente de “off”, este parâmetro não pode ser ajustado.

#### 4 Offset

Determina o valor de compensação (correção) para alterar as intensidades das notas especificadas. Ajustes abaixo de 0 reduzem as intensidades, e ajustes acima de 0 aumentam as intensidades. Um ajuste de 0 não produz qualquer alteração. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para um valor diferente de “off”, este parâmetro não pode ser ajustado.

### 03: Modify Gate Time

Esta função altera as durações das notas da região especificada range. As alterações nas durações são calculadas da seguinte maneira: duração ajustada = (duração original x Rate) + Offset. Se o resultado for menor ou igual a 0, o valor é arredondado para 1.



#### 1 Track

Determina a pista (01 – 16, all) e o trecho da música (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

#### 2 Set All

Configura para o mesmo valor fixo as durações de todas as notas especificadas. Quando configurado para “off” o parâmetro Set All não tem efeito. Quando configurado para um valor diferente de “off”, os parâmetros Rate e Offset (abaixo) ficam indisponíveis e não podem ser ajustados.

#### 3 Rate

Determina o percentual pelo qual as durações das notas especificadas serão alteradas. Ajustes abaixo de 100% encurtam as notas, e ajustes acima de 100% aumentam as notas. Um ajuste de 100 não produz alteração.

Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para um valor diferente de “off”, este parâmetro não pode ser ajustado.

Valores: 000% – 200%

#### 4 Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de duração ajustados pelo Rate. Ajustes abaixo de 0 reduzem a duração, e ajustes acima de 0 aumentam a duração. Um ajuste de 0 não produz alteração. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para um valor diferente de “off”, este parâmetro não pode ser ajustado.

### 04: Crescendo

Esta função permite a você criar um crescendo ou um decrescendo dentro da região de notas especificada. O crescendo é um aumento gradual de volume, e o decrescendo é uma redução gradual.



#### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

#### 2 Velocity Range

Determina a intensidade do crescendo ou decrescendo. Os valores de intensidade das notas do trecho especificado são aumentados ou diminuídos gradualmente a partir da primeira nota do trecho. A intensidade da última nota do trecho terá a intensidade original mais o valor Velocity Range. Se a intensidade resultante estiver fora da faixa de 1 a 127, ela será configurada para 1 ou para 127, conforme o caso. Ajustes maiores do que 0 produzem um crescendo, e ajustes menores do que 0 produzem um decrescendo. Um ajuste de 0 não produz efeito.

Valores: -127 – +127

**NOTA:** Executando esta função são alteradas as intensidades dos eventos de nota do trecho especificado para produzir crescendo/decrescendo. Observe que esta função não pode aplicar crescendo / decrescendo em notas sustentadas, com uma duração muito longa. Se você quiser fazer isto, use a função “Create Continuous Data” com Event Type configurado para “Control Change 11”.

### 05: Transpose

Altera a altura das notas em semitons.



#### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

**2** Note

Determina a região de notas em que Transpose é aplicada. Você também pode definir a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a nota desejada.

**Valores:** C -2 – G8

**3** Transpose

Configura o valor de transposição. Um ajuste de +12 transpõe uma oitava para cima, enquanto um ajuste de -12 transpõe uma oitava para baixo. Um ajuste de 0 não produz alteração.

**06: Glide**

Esta função substitui por dados de pitch bend todas as notas seguintes à primeira nota do trecho especificado, produzindo uma transição suave de altura de uma nota a outra.

**1** Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

**2** Glide Time

Determina o tempo da variação. Valores altos produzem uma transição de altura mais longa e mais suave entre as notas.

**3** PB Range

O valor de Pitch Bend Range indica a faixa máxima da altura controlada pelo evento de Pitch Bend, em semitons. Este parâmetro determina a faixa do Pitch Bend para o Voice endereçado à parte de Mixing correspondente à pista selecionada. Ao executar a função, os eventos de notas são substituídos por eventos de Pitch Bend conforme a faixa de Pitch Bend especificada aqui.

**Valores:** 01 – 24

**NOTA:** Se o intervalo entre as notas consecutivas for maior do que a faixa de Pitch Bend definida aqui, as notas correspondentes não serão convertidas por esta função. Se isto ocorrer, configure PB Range (3) para um valor maior do que o intervalo. Se for um intervalo de uma oitava, por exemplo, na faixa especificada, configure PB Range para um valor de 12 ou maior.

**NOTA:** Observe que a música pode não tocar corretamente se você configurar PB Range (3) para um valor diferente do que foi configurado no modo Voice Edit. Para que a música possa tocar corretamente, insira o evento MIDI indicado abaixo na pista correspondente na janela Song Edit (página 193).

RPN [000-000] xxx

(entre o valor do Pitch Bend em xxx.)

**07: Create Roll**

Esta função cria uma série de notas repetidas (como um rulo de caixa) no trecho especificado e com as alterações contínuas de clock e intensidade. Isto é ideal para criar rulos rápidos em staccato e efeitos especiais. Esta função também permite a você programar variações de volume em crescendo ou decrescendo nos dados de rulos.

**1** Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

**2** Start Step**3** End Step

Determina o tamanho do passo (isto é, o número de clocks) entre cada nota do rulo. Quando menor o valor, mais fino será o rulo. Podem ser especificados ambos os valores inicial e final de clock, facilitando criar rulos em que o tamanho do passo varia no decorrer do rulo.

**Valores:** 015 – 999

**NOTA:** Se você quiser criar um rulo que vai de semifusas para fusas, configure os valores de Start Step e End Step para cerca de 30 a 60, respectivamente.

**4** Note

Determina a nota específica (ou instrumento nos Voices de bateria) para o efeito de rulo. Você também pode definir a nota diretamente no teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a nota desejada.

**Valores:** C -2 – G8

**5** Start Velocity**6** End Velocity

Determina as intensidades das notas no rulo. Podem se especificados ambos os valores inicial e final de intensidade, facilitando criar rulos em que a intensidade aumenta ou diminui. Isto permite a você criar rulos que aumentam ou diminuem gradualmente em volume (crescendo/ decrescendo).

**Valores:** 001 – 127

## 08: Sort Chord

Esta função ordena os eventos de acordes (eventos simultâneos de notas) em ordem de altura. A ordenação afeta a ordem das notas na janela Event List (página 193), mas não muda os tempos das notas. Quando usada para processar previamente os acordes antes de usar a função Separate Chord (abaixo), a função Chord Sort pode ser usada para simular o dedilhado no violão e outros instrumentos similares.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

### 2 Type

Determina como serão ordenadas as notas do acorde.

**Valores:** up, down, up&down, down&up

up

As notas são ordenadas de forma ascendente. Depois de executar esta função com esta configuração, execute a função Separate Chord para criar um efeito similar ao dedilhado para cima no violão.

down

As notas são ordenadas de forma descendente. Depois de executar esta função com esta configuração, execute a função Separate Chord para criar um efeito similar ao dedilhado para baixo no violão.

up&down

Ordena as notas nos tempos fortes em ordem ascendente e as notas dos tempos fracos em ordem descendente, conforme a configuração de Grid (abaixo). Depois de executar esta função com esta configuração, execute a função Separate Chord para criar um efeito similar ao dedilhado para cima e para baixo no violão.

down&up

Ordena as notas nos tempos fortes em ordem descendente e as notas dos tempos fracos em ordem ascendente. Depois de executar esta função com esta configuração, execute a função Separate Chord para criar um efeito similar ao dedilhado para baixo e para cima no violão

### 3 Grid

Determina o tipo de nota que serve como base para a função Chord Sort Job.

**Valores:** fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

## 09: Separate Chord

Esta função separa ligeiramente as notas em acordes dentro da região especificada, inserindo um determinado número de clocks entre cada nota. Use esta função depois de usar a função Chord Sort (acima), para criar um efeito similar ao dedilhado para cima e para baixo no violão.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) no qual a função é aplicada.

### 2 Clock

Determina o número de clocks inseridos entre as notas adjacentes do acorde. Dependendo desta configuração, um evento de nota poderá ultrapassar a nota seguinte ou a região seguinte (veja acima). Se isto acontecer, os eventos de nota que ultrapassarem são movidos para o ponto (clock) antes da nota seguinte ou dentro da faixa ao executar a função.

## [F3] Funções de Evento

### 01: Shift Clock

Esta função desloca para frente ou para trás todos os eventos do trecho especificado, conforme um valor de clock especificado.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, scene, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Clock

Determina o quanto os dados serão atrasados ou adiantados, em compassos, tempos e clocks.

**Valores:** 001:1:000 – 999:4:479 (quando Meter é 4/4)

**NOTA:** Os valores disponíveis de tempo e de clock são deferentes dependendo da métrica de compasso.

### 3 Direction

Determina a direção para onde os dados serão deslocados. A opção “Advance” move os dados na direção do início da música, enquanto “delay” desloca os dados na direção do fim da música.

**Valores:** Advance, Delay

## 02: Copy Event

Esta função copia todos os dados de um determinado trecho para outro.



#### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, scene, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

#### 2 Number of Times

Determina quantas vezes os dados são copiados.

**Valores:** x 01 – x 99

#### 3 Track

Determina a pista (01 – 16, tempo, scene, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) de destino.



#### CUIDADO

Ao executar Copy Event, todos os dados existentes no trecho de destino serão substituídos.

## 03: Erase Event

Esta função apaga todos os eventos especificados do trecho especificado, criando efetivamente um segmento de silêncio.



#### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, scene, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Event Type

Determina o tipo de evento a ser apagado. Todos os eventos serão apagados quando for selecionado “all”. Podem ser especificados os números específicos de controles ao se apagar eventos de CC & Ch.Mode.

**Valores:**

Quando Track está configurado para um valor de 01 a 16: Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (mensagens de Control Change e Channel Mode)\*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all  
\* Você pode especificar o número do controle (000-127, all).

Quando Track está configurado para “tempo”:  
Tempo Change

Quando Track está configurado para “scene”:  
Scene Memory, Track Mute

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

## 04: Extract Event

Esta função move todas as instâncias dos dados do evento especificado de um trecho especificado de uma pista para o mesmo trecho de outra pista.



#### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

#### 2 Event Type

Determina o tipo de evento a ser extraído. Podem ser especificados números específicos de nota e números de controle (para mensagens de Control Change e Channel Mode).

**Valores:** Note\*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (mensagem de Control Change e Channel Mode)\*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive  
\* Você pode especificar o número da nota (C -2 a G8, all) e o número do Control Change (000 – 127, all), respectivamente.

**NOTA:** Quando Event Type está configurado para “Note”, você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada.

#### 3 Track

Determina a pista de destino (01 – 16).



#### CUIDADO

Os dados do trecho de origem serão apagados.

## 05: Create Continuous Data

Esta função cria dados contínuos de pitch bend ou control change ao longo do trecho especificado.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Event Type

Determina o tipo de evento a ser criado.

#### Valores:

Quando Track está configurado para uma das pistas 01 – 16 e all: Pitch Bend, Control Change\*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

\*Você também pode especificar o número do Control Change (0 – 119)

Quando Track está configurado para "tempo":  
Tempo Change

**NOTA:** Você pode produzir acelerando / retardando aplicando esta função na pista Tempo. Isto é útil, por exemplo, para reduzir o andamento na seção final de uma música.

**NOTA:** Quando está selecionado "System Exclusive", são criados dados contínuos de Master Volume.

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

### 3 Data Range

Determina os limites inferior e superior da faixa de dados a ser criada.

**Valores:** 0 a 127 (-8192 a +8191 quando Event Type está configurado para "Pitch Bend" e 5.0 a 300.0 quando Event Type está configurado para "Tempo Change".)

### 4 Clock

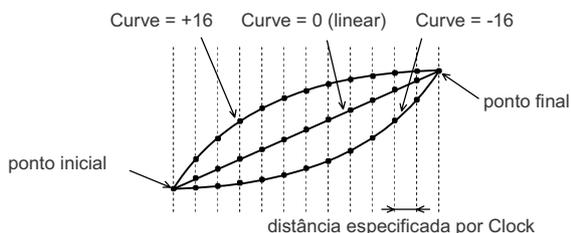
Determina o número de clocks a ser inserido entre cada evento criado.

**Valores:** 001 – 999

### 5 Curve

Determina a curva dos dados contínuos. Consulte o gráfico abaixo para verificar os formatos das curvas.

**Valores:** -16 – +16



## 6 Number of Times

Determina o número de vezes que os dados criados serão repetidos. Por exemplo, se os dados forem criados no trecho M001:1:000 – M003:1:000 e este parâmetro estiver configurado para 03, os mesmos dados serão criados em M003:1:000 – M005:1:000 e M005:1:000 – M007:1:000. Esta função permite a você inserir alterações de volume ou variações de frequência de corte do filtro para criar efeitos de tremolo ou wah.

## 06: Thin Out

Esta função reduz a densidade ou remove o tipo de dado contínuo especificado dentro do trecho especificado — permitindo liberar espaço na memória para outros dados ou outras gravações.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, scene, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Event Type

Determina o tipo de evento a ser editado. A função Thin Out não funcionará em dados contínuos que possuam um intervalo de clock maior do que 60 clocks por evento.

#### Valores:

Quando Track está configurado para um dos canais 01 – 16 e all: Pitch Bend, CC & Ch. Mode (mensagens de Control Change e Channel Mode)\*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

\*Você também pode especificar o número do Control Change (0 – 127, all)

Quando Track está configurado para "tempo":  
Tempo Change

## 07: Modify Control Data

Esta função permite a você alterar os valores dos dados especificados, tais como Pitch Bend e Control Change, dentro do trecho especificado. As alterações dos dados são calculadas da seguinte forma:

Valor modificado = (valor original x Rate) + Offset.

Qualquer resultado abaixo do mínimo será configurado para o mínimo; qualquer resultado acima do máximo será configurado para o máximo.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Event Type

Determina o tipo de evento a ser modificado.

**Valores:**

Quando Track está configurado para uma das pistas 01 – 16 e all: Pitch Bend, CC & Ch. Mode (mensagens de Control Change e Channel Mode)\*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

\*Você também pode especificar o número do Control Change (0 – 127, all)

Quando Track está configurado para “tempo”:  
Tempo Change

### 3 Set All

Configura todos os eventos especificados para um mesmo valor fixo. Quando configurado para “off” o parâmetro Set All não atua. Quando configurado para um valor diferente de “off”, os parâmetros Rate e Offset não estão disponíveis e não podem ser ajustados.

**Valores:** off, 000 a 127 (off, -8192 a +8191 quando Event Type está configurado para “Pitch Bend” e off, 5.0 a 300.0 quando Event Type está configurado para “Tempo Change”).

### 4 Rate

Determina o percentual pelo qual os eventos especificados serão deslocados de seus valores originais. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para um valor diferente de “off”, este parâmetro não pode ser ajustado.

**Valores:** 000% – 200%

### 5 Offset

Adiciona um valor fixo aos valores dos eventos ajustados por Rate. Quando o parâmetro Set All (acima) está configurado para um valor diferente de “off”, este parâmetro não pode ser ajustado.

**Valores:** -127 – +127 (-8192 – +8191 for pitch bend)

## 08: Beat Stretch

Esta função efetua uma expansão ou uma compressão no tempo no trecho selecionado.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Rate

Determina a quantidade de expansão ou compressão em percentual. Valores acima de 100% produzem expansão, e valores abaixo de 100% produzem compressão. Um ajuste de 100 não produz alteração.

**Valores:** 025% – 400%

**NOTA:** Somente o ponto final do trecho é deslocado para frente ou para trás ao executar a função Beat Stretch. Os dados fora do trecho especificado serão mantidos. Ao expandir os dados, os dados convertidos podem sobrepor os dados de fora do trecho. Ao comprimir os dados, será criado um intervalo de silêncio entre o fim dos dados comprimidos e o início dos dados seguintes, fora do trecho especificado.

## [F4] Funções de Compasso

### 01: Create Measure

Esta função cria compassos vazios no ponto especificado de todas as pistas. Ao serem inseridos compassos vazios os dados de compasso e de métrica seguintes ao ponto de inserção são também movidos à frente. Se o ponto de inserção for especificado depois do último compasso que contém dados, apenas os dados de métrica de compasso naquele ponto será configurado, sem efetivamente inserir qualquer compasso.



### 1 Insertion Measure

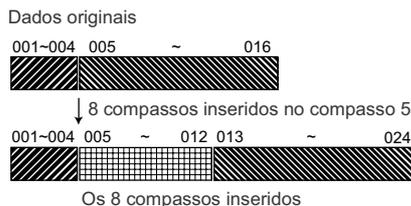
Determina o ponto de inserção (número do compasso) no qual os novos compassos vazios serão inseridos.

Valores: 001 – 999

### 2 Number of Measures

Determina o número de compassos vazios a serem criados e inseridos.

Valores: 01 – 99



### 3 Time Signature

Determina a métrica de compasso dos compassos a serem criados. Você poderá achar conveniente usar este parâmetro quando precisar criar uma música que incorpora mudanças de (métrica de) compasso.

Valores: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## 02: Delete Measure

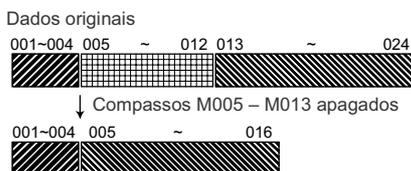
Esta função apaga os compassos especificados. Os compassos e os dados de métrica seguintes são movidos de volta.



### 1 Measure

Especifica o trecho de compassos a serem apagados.

Valores: 001 – 999



## [F5] Funções de Pistas

### 01: Copy Track

Esta função copia todos os dados do tipo selecionado de uma pista especificada para outra.



### 1 Song - Track

Determina a música e a pista de origem (01 – 16). Quando a opção Current está marcada, a música de origem é a atual.

### 2 Tipos de dados

Determina o(s) tipo(s) de dados a copiar.

Valores: Sequencer Event (todos os eventos da pista), Play Effect, Mix Part Parameter (todos os parâmetros da parte de Mixing), Sample Voice

NOTA: Quando não existe memória disponível na música de destino para dados de Voice com amostras, aparece uma mensagem de alerta na janela e os dados de Voice com amostra não são copiados mesmo que a opção Sample esteja marcada. Se isto ocorrer, use a função Delete (página 241) de Mixing Voice Job

### 3 Song - Track

Determina a música e a pista de destino (01 – 16). Quando a opção Current está marcada, a música de destino é a atual.

#### ! CUIDADO

A operação de cópia substitui todos os dados previamente existentes na pista de destino.

#### ! CUIDADO

A função Undo/Redo não pode ser usada para desfazer / refazer uma operação de cópia de Voice com amostra.

## 02: Exchange Track

Esta função troca os tipos de dados especificados de uma pista para outra da música.



### 1 Track

Determina as pistas (01 – 16) em que a função é aplicada.

### 2 Data Type

Determina o(s) tipo(s) de dados a ser trocado entre as pistas. Selecione o tipo desejado marcando a opção desejada.

**Valores:** Sequencer Event (todos os eventos de uma pista), Play Effect, Mix Part Parameters

## 03: Mix Track

Esta função mistura todos os dados de duas pistas selecionadas (1 e 2), e coloca o resultado na pista definida como destino (2). Lembre-se de que ao aplicar esta função a pistas que tenham Voices com amostras estes não serão misturados. O Voice com amostra não é misturado.



## 04: Clear Track

Esta função apaga todos os dados do tipo selecionado de uma pista selecionada.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, tempo, scene, all) e o trecho (Measure : Beat : Clock) sobre o qual a função será aplicada.

### 2 Tipos de dados

Determina o(s) tipo(s) de dados a serem apagados. Selecione o tipo desejado marcando as opções.

**Valores:** Sequencer Event (todos os eventos da pista), Play Effect, Mix Part Parameter (all Mixing Part parâmetros), Sample Voice

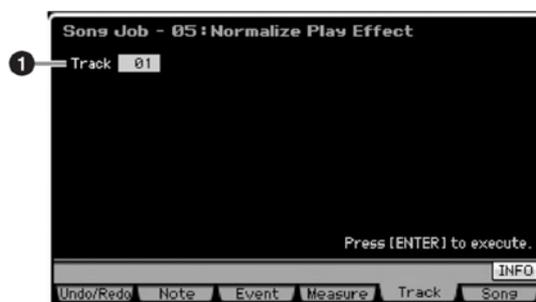
### ⚠ CUIDADO

A função Undo/Redo não pode ser usada para desfazer / refazer uma operação de Clear dados de amostra.

**NOTA:** A forma-de-onda (Waveform) na memória DIMM não pode ser apagada com esta função mesmo que a opção Sample Voice esteja marcada. Se você quiser realmente apagar a forma-de-onda, use a função Delete (página 177) no modo Sampling Job.

## 05: Normalize Play Effect

Esta função re-escreve os dados na pista selecionada de maneira a incorporar as configurações de Play Effect.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) sobre o qual a função será aplicada.

## 06: Divide Drum Track

Esta função separa os eventos de notas de uma execução de bateria de uma determinada pista, e coloca as notas correspondentes aos diferentes instrumentos em pistas separadas (1 a 8). A tabela de divisão abaixo é designada assumindo que é usado um Voice de bateria GM. Se você quiser aplicar esta função a dados de seqüência que usam um Voice de bateria diferente de GM, deve confirmar o arranjo de instrumentos para cada Voice usando o livreto Data List.



### 1 Track

Determina a pista da música (01 – 16, all) sobre a qual a função será aplicada.

Pista 1	Bass Drum
Pista 2	Click, Bass Drum, Snare Drum, etc.
Pista 3	Snare Drum
Pista 4	Brush SD, Side Stick, Hand Clap, etc.
Pista 5	Hi Hat
Pista 6	Ride Cymbal
Pista 7	Tom, Crash/Splash/Chinese Cymbal
Pista 8	Percussion, etc.

\* Os instrumentos de bateria de números de notas diferentes serão endereçados a cada pista, significando que Bass Drum da pista 1 é diferente do Bass Drum da pista 2, por exemplo.

#### ⚠ CUIDADO

Ao executar a função **Divide Drum Track** são substituídos todos os dados que estavam previamente nas pistas de destino 1 – 8. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

**NOTA:** Os programas de Mixing das pistas de destino 1 – 8 são preservados depois de executar esta função.

## 07: Put Track to Arpeggio

Esta função copia os dados dos compassos especificados de uma pista para criar dados de arpejo. Até 16 números diferentes de notas podem ser gravados na pista de arpejo. Se houver mais do que 16 números de notas diferentes gravados nos dados da seqüência MIDI, a operação de Convert reduz as notas excedentes para o limite. Por isto, tome cuidado em gravar somente até 16 notas diferentes ao criar um arpejo, especialmente quando usar 4 pistas.



#### 1 Range

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

**Valores:** 001 – 999

#### 2 ARP Category

Determina a categoria (principal e sub-categoria) para os dados do arpejo criado. As categorias estão listadas na página 62.

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

#### 3 ARP No.

Determina o número (001 a 256) e o nome do arpejo do usuário de destino. O nome do arpejo pode conter até 20 caracteres. Você pode acessar a lista de caracteres pressionando a tecla [SF6] CHAR e entrar com o nome. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

#### ⚠ CUIDADO

Todos os dados anteriores deste número de arpejo serão substituídos.

#### 4 Original Notes Root

Determina a nota raiz quando Convert Type de alguma pista está configurado para “org notes”.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

#### 5 Track

Determina a pista da música de origem para cada pista de arpejo.

#### 6 Convert Type

Determina como os dados da seqüência MIDI (das pistas da música) serão convertidos para dados de arpejo de acordo com os três tipos abaixo. Este parâmetro pode ser configurado para cada pista.

**Valores:** normal, fixed, org notes

normal

O arpejo será executado usando somente as notas tocadas e suas oitavas.

fixed

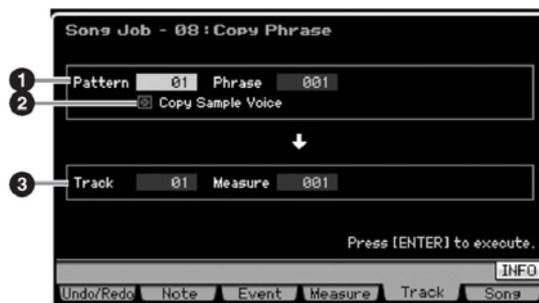
Tocando quaisquer notas aciona os mesmos dados da seqüência MIDI.

org notes

Basicamente, é o mesmo que “fixed”, exceto que as notas executadas pelo arpejo são diferentes, de acordo com o acorde tocado.

## 08: Copy Phrase

Esta função copia a frase (criada no modo Pattern) para uma pista especificada da música atual.



#### 1 Pattern, Phrase

Determina o padrão e o número da frase de origem.

#### 2 Copy Sample Voice

Se esta opção estiver marcada, os Voices com amostras endereçados à frase de origem (na verdade, a parte de Mixing correspondente) são copiados para a pista de

destino, e são endereçados à parte de Mixing correspondente da música. Este parâmetro não tem efeito quando não é usado um Voice com sample na frase.

### 3 Track, Measure

Determina a pista (01 – 16) e o número do compasso (001 – 999) de destino para o início da frase copiada.

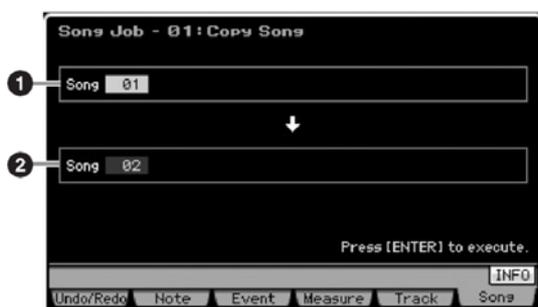
#### ⚠ CUIDADO

Esta função substitui quaisquer dados já existentes na pista de destino, exceto as configurações de Mixing.

## [F6] Funções de Música

### 01: Copy Song

Esta função copia todos os dados de uma música para outra.



#### 1 Song (música de origem)

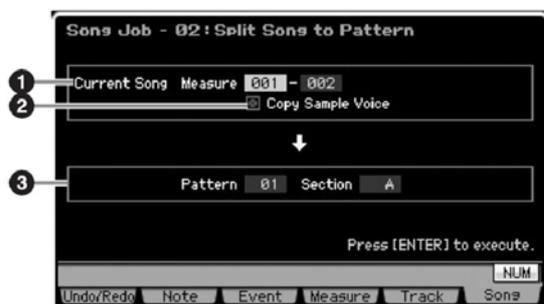
#### 2 Song (música de destino)

#### ⚠ CUIDADO

Esta função substitui quaisquer dados já existentes na música de destino.

### 02: Split Song to Pattern

Esta função permite copiar uma parte da música atual para um determinado padrão.



#### 1 Trecho a ser copiado

Determina o trecho de compassos a ser copiado para o padrão.

Valores: 001 – 999

### 2 Copy Sample Voice

Quando esta opção está marcada, os Voices com amostras usados na música de origem são copiados para o padrão de destino como Voices com amostra, e são endereçados para a parte de Mixing correspondente à pista de destino. Esta marcação não terá efeito se não houver Voices com amostra endereçados para a pistas na música de origem.

### 3 Pattern, Section

Determina o padrão e a seção (A – P) de destino.

#### ⚠ CUIDADO

Esta função substitui todos os dados, incluindo as configurações de Mixing, já existentes no padrão e na seção de destino.

### 03: Clear Song

Esta função apaga todos os dados (incluindo Voices com amostra e Voices de Mixing) da música selecionada ou de todas as músicas. Também pode usada para apagar todas as 64 músicas ao mesmo tempo.



#### 1 Song

Determina o número da música a ser apagada.

**NOTA:** A forma-de-onda (Waveform) na memória DIMM não pode ser apagada com esta função mesmo que o Voice com amostra seja usado na música especificada. Se você quiser realmente apagar a forma-de-onda endereçada ao Voice com amostra usado na música especificada, use a função Delete (página 177) no modo Sampling Job.

# Execução de Padrões

O modo Pattern permite a você tocar, gravar, editar e criar seus próprios padrões (patterns) de ritmo. O modo Pattern Play é o 'portal' principal através do qual você entra no modo Pattern, e é aqui que você seleciona e executa um padrão. Você também pode criar seus próprios padrões montando frases — pequenas passagens rítmicas — e criar encadeamentos (Pattern Chains), nos quais os padrões podem ser combinados juntos na ordem desejada. Para entrar no modo Pattern Play, simplesmente pressione a tecla [PATTERN].

**NOTA:** A palavra "padrão" (Pattern) refere-se a uma passagem rítmica, contendo vários compassos, que é executada em loop indefinidamente. Um padrão inclui 16 variações chamadas de "seções" (Sections). Você pode usar seções, alterando-as durante a execução. Um padrão consiste de 16 pistas e pode ser criado endereçando uma frase a cada pista na janela Patch (página 212). Para detalhes sobre padrões, seções e frases, veja a página 60.

## Procedimento para executar um padrão

### 1 Pressione a tecla [PATTERN] para acessar a janela Pattern Play (página 210).

seção número e nome do padrão



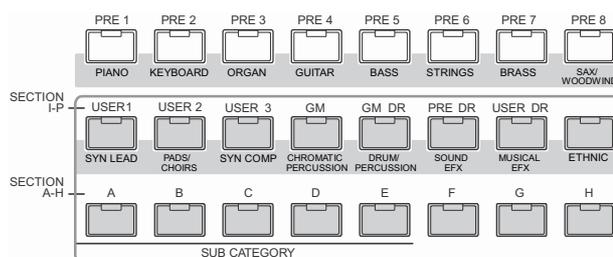
### 2 Selecione um padrão.

Mova o cursor até o número do padrão, e em seguida selecione o padrão desejado usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. É mostrado o nome do padrão selecionado. Se você pressionar a tecla [PROGRAM] de maneira que a sua luz acenda, poderá selecionar o padrão desejado usando as teclas Group [A] – [D] e as teclas numéricas [1] – [16]. Os números dos padrões e as teclas correspondentes são os seguintes:

Combinações de tecla	Número do padrão
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

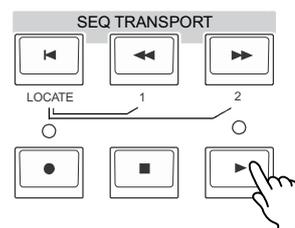
### 3 Selecione uma seção (A – P) do padrão.

Mova o cursor até Section, e em seguida selecione a seção desejada usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Se você pressionar a tecla [TRACK] de maneira que a sua luz acenda, poderá selecionar a seção desejada usando as teclas SECTION [A] – [H] para as seções A – H, e as teclas [USER 1] – [USER DR] e [ETHNIC] para as seções I – P.



### 4 Pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a execução do padrão.

A execução continua repetidamente até que você pressione a tecla [■] (Stop). Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a execução do padrão. Pressione a tecla [▶] (Play) outra vez para prosseguir a execução daquele ponto.



## Tipos de execução

### Iniciando a execução pressionando uma nota

Quando a função Keyboard Start está ligada, a execução do padrão inicia assim que você pressiona uma nota no teclado. Mova o cursor até o ícone Keyboard Start e em seguida pressione a tecla [INC/YES] para habilitar Keyboard Start. Neste estado, pressione qualquer nota para iniciar a execução do padrão.

Keyboard Start



### Execução a partir do meio do padrão

Para iniciar a execução a partir do meio do padrão, configure o ponto desejado usando os controles abaixo, e em seguida pressione a tecla [▶] (Play). Estas operações também podem ser executadas durante a execução.

Forward	Pressione a tecla [▶▶] (Forward).
Fast forward	Mantenha press. [▶▶] (Forward).
Rewind	Pressione a tecla [◀◀] (Rewind).
Fast Rewind	Mantenha press. [◀◀] (Rewind).
Mover para o início do padrão	Pressione a tecla [◀].

### Fast Forward/Rewind

Esta operação é a mesma do modo Song Play. Veja a página 179.

### Pular para um ponto específico do padrão

Esta operação é a mesma do modo Song Play. Veja a página 179.

### Mudando a seção durante a execução

Para alterar seções durante a execução, pressione a tecla [TRACK] (a luz acende), e em seguida use as teclas SECTION [A] – [H], [USER1] – [USER DR] e [ETHNIC]. Ao selecionar uma seção diferente durante a execução do padrão, aparece “NEXT” e o nome da próxima seção na coluna Section no alto da janela. Quando a seção atual atinge o tempo especificado, é iniciada a próxima seção. Se você gravar padrões de ritmo do tipo introdução, melodia A, virada, tema principal e finalização em cada uma das seções, você poderá executar uma música inteira selecionando as seções apropriadas durante a execução.



é indicada aqui a seção atual ou próxima seção

### Mute/Solo da pista

Esta operação é a mesma do modo Song Play. Veja a página 179.

### Alterar andamento

Esta operação é a mesma do modo Song Play. Veja a página 179.

### Endereçando configurações relativas a execução de padrão (Pattern Scene)

Na janela Pattern Play, você pode endereçar cinco situações “instantâneas” diferentes de parâmetros relativos a padrões tais como transposição, andamento, estado mute/solo da pista e configuração básica de Mixing às teclas [SF1] – [SF5] como cenas de padrões (Pattern Scenes). Uma das vantagens destas cenas é que elas permitem executar instantânea e automaticamente as configurações de parâmetros que normalmente requerem vários acionamentos de teclas ou operações de controles. Use este recurso durante a gravação ou a execução do padrão para efetuar mudanças imediatas de configuração. Os parâmetros da cena de padrão (Pattern Scene) são os mesmos das cenas de música (Song Scene). Veja a página 179.

### Registrando uma cena de padrão

Depois de efetuar as configurações desejadas para a cena, mantenha pressionada simultaneamente a tecla [STORE] e pressione uma das teclas [SF1] a [SF5]. O ícone de colcheia é mostrado na ficha correspondente à tecla de sub-função à qual a cena do padrão é registrada. Pressione a tecla [STORE] para armazenar os dados do padrão, incluindo a configuração de cena (Pattern Scene).

#### ⚠ CUIDADO

As configurações da cena do padrão (Pattern Scene) registradas nas teclas [SF1] – [SF5] serão perdidas se você mudar o padrão ou desligar o instrumento antes de efetuar a operação de Store.

### Chamando uma cena de padrão

Você pode chamar uma cena de padrão pressionando uma das teclas [SF1] a [SF5].

### Execução de uma seqüência de padrões

A função Pattern Chain permite a você programar seções em uma ordem desejada, e fazer com que elas mudem automaticamente durante a execução para criar uma seqüência contínua de partes de acompanhamento para a sua execução ao vivo ou para a gravação de música. A janela Chain Play (página 213) é o ‘portal’ de entrada para a função Pattern Chain e permite a você executar uma seqüência programada de padrões. Pressione a tecla [F5] Chain no modo Pattern Play para acessar a janela Pattern Chain Play.

As seqüências de padrões (Pattern Chains) podem ser criadas na janela Chain Record (página 214) e com a função Insert (página 216) na janela Chain Edit. As seqüências de padrões podem ser editadas na janela Chain Edit (página 214).

Modo Voice
Modo Performance
Modo Sampling 1
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Sampling 2
Modo Master
Modo Utility
Modo File

Referência

## Configuração de Mixing para cada pista

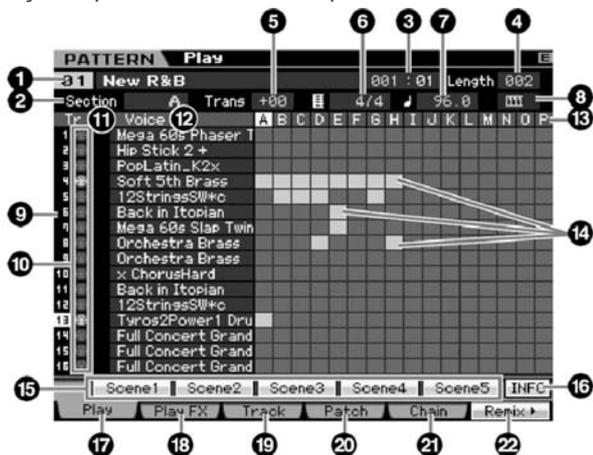
No modo Pattern, assim como no modo Song, você pode configurar parâmetros de Mixing, tais como Voice, volume e pan para cada parte (pista). A estrutura e parâmetros são os mesmos do modo Song. Veja a página 181.

## Botões e controles deslizantes

Usando os botões rotativos e os controles deslizantes no painel frontal, você pode ajustar vários parâmetros tais como pan, efeito, frequência de corte e ressonância para cada parte (pista) do padrão. Para mais informações, veja a página 180.

## Execução do padrão — [F1] Play

Esta janela sempre aparece primeiro quando é acessado o modo Pattern. Você pode executar o padrão especificando a seção depois de selecionar um padrão.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone NUM é mostrado na ficha de menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode usar as teclas [SF1] – [SF5] e [F1] [F5] como teclas numéricas pressionando a tecla [SF6] NUM. Para detalhes, veja a página 81.

### 1 Número e nome do padrão

Determina o padrão especificando o número (01 – 64). É mostrado o nome do padrão selecionado. Você pode mudar o nome do padrão movendo o cursor aqui e pressionando a tecla [SF6] CHAR.

**NOTA:** Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

### 2 Section

Seleciona a seção do padrão selecionado. Um padrão pode incluir até 16 variações, chamadas de seções, que podem ser alteradas em tempo real durante a execução. A seção pode ser selecionada pelas teclas [A] – [H] (designadas como “SECTION A – H”) e as teclas [USER1] – [ETHNIC] (designadas como “SECTION I – P”). Para detalhes, veja a página 209.

### 3 Posição

Determina a posição onde começa a execução. Também indica a posição atual durante a execução. O compasso (Measure) pode ser configurado pelas teclas SEQ TRANSPORT. Para detalhes, veja a página 178.

**Valores:**

Measure: 001 – 256 (a faixa de compassos disponível é diferente dependendo do tamanho – length)

Beat: somente indicação



### 4 Length

Determina o tamanho do padrão.

**Valores:** 001 – 256

### 5 Trans

### 6 Métrica de compasso

### 7 Andamento

Estes são os mesmos parâmetros do modo Song Play. Veja a página 210.

### 8 Keyboard Start

Quando Keyboard Start está configurado para “on”, a execução do padrão começa assim que você toca uma nota no teclado.

**Valores:** (on), (off)

### 9 Número da pista (somente indicação)

Indica o número da pista.

### 10 Tipo de pista (somente indicação)

Indica o tipo da pista: MIDI ou áudio. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas de áudio, é endereçado um Voice com amostra. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas de MIDI, é endereçado um outro Voice que não seja com amostra. Para as partes de Mixing que correspondem a pistas vazias, não é endereçado qualquer Voice. Para mais informações sobre pistas de MIDI e de áudio, veja a página 61.

**Valores:** M (MIDI Track), W (Audio Track)

### 11 Mute/Solo (somente indicação)

Indica o estado Mute/Solo para cada pista. Para instruções detalhadas sobre Mute/Solo, veja a página 179.

Em branco: Nem Mute nem Solo acionado para esta pista.

m: Indica pista em Mute.

s: Indica pista em solo.

### 12 Voice (somente indicação)

Indica o nome do Voice da parte de Mixing correspondente a cada pista.

### 13 Seção

### 14 Dados

Indica se existem dados gravados em cada pista das Sections A – P. Os dados são mostrados na coluna em que a seção/pista contém dados gravados.

**15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5**

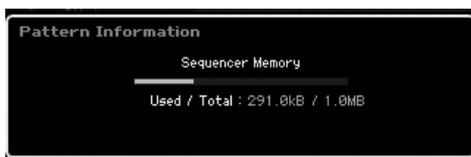
Você pode endereçar a estas teclas as configurações dos parâmetros de padrões (Pattern Scene) e dos parâmetros de arpejos. Você também pode chamar essas configurações pressionando estas teclas. Para instruções detalhadas sobre como registrar cenas, veja a página 179. Para instruções detalhadas sobre como configurar parâmetros de arpejos, veja a página 189.

**NOTA:** O arpejo não está disponível durante a execução do padrão. Pressionando as teclas [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 durante a execução muda somente a cena do padrão.

**NOTA:** Depois de registrar a cena do padrão (Pattern Scene), aparece o ícone de colcheia na ficha correspondente à tecla pressionada. Você pode confirmar o tipo de arpejo endereçado àquela tecla na janela Arpeggio (página 189) de Pattern Record.

**16 [SF6] INFO (Information)**

Você pode visualizar a quantidade de memória livre do seqüenciador. A memória do seqüenciador cobre todas as músicas e padrões gravados nos seus respectivos modos. Quando a quantidade de memória usada atinge a capacidade máxima, nenhuma outra música ou padrão poderá ser armazenada. Se isto ocorrer, use as funções Song Job ou Pattern Job para apagar músicas ou padrões desnecessários. Você pode voltar à janela anterior pressionando a tecla [SF6] ou a tecla [EXIT].

**17 [F1] Play**

Acessa a janela Play.

**18 [F2] Play FX (Play Effect)**

Acessa a janela Play Effect.

**19 [F3] Track**

Acessa a janela Track.

**20 [F4] Patch**

Acessa a janela Patch (página 212).

**21 [F5] Chain (Pattern Chain)**

Acessa a janela Pattern Chain (página 213).

**22 [F6] Remix**

Acessa a janela Remix (página 217). Este menu é mostrado somente quando o cursor está localizado em uma pista que contém dados.

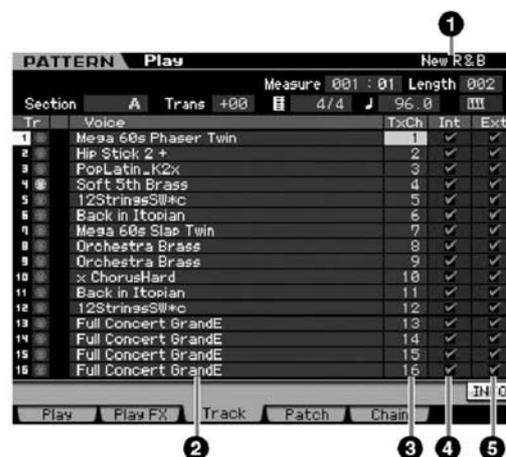
**Alterando o senso de ritmo do padrão — [F2] Play FX (Play Effect)**

Alterando os tempos e intensidades das notas, você pode alterar o senso rítmico da execução do padrão. As configurações de Play Effect efetuadas aqui são apenas temporárias e não alteram os dados reais do padrão. As configurações de Play Effect podem ser aplicadas efetivamente aos dados do padrão usando a função Normalize Play Effect.

A operação é a mesma do modo Song Play. Veja a página 183.

**Configurações da pista — [F3] Track**

Esta janela permite a você configurar o canal de transmissão de MIDI para cada pista.



Com relação aos parâmetros sem número, consulte a janela Play (página 210).

**1 Nome** (somente indicação)

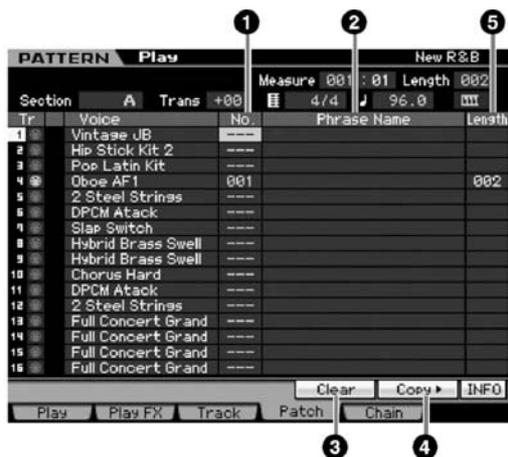
Indica o nome do padrão atual.

**2 Voice** (somente indicação)**3 TxCh****4 Int****5 Ext**

Estes são os mesmos parâmetros do modo Song Play. Veja a página 184.

## Criação do padrão — [F4] Patch

Esta janela permite a você endereçar uma frase a cada pista para criar um padrão. Podem ser criadas 16 seções designadas de A a P para cada padrão. Você pode endereçar uma frase do usuário que foi criada com o padrão selecionado. Se quiser usar frases do usuário gravadas com outros padrões, use a função Phrase Data Copy, selecionada pela tecla [SF5].



Com relação aos parâmetros sem número, consulte a janela Play (página 210).

### 1 No.

Determina o número da frase a ser endereçada à pista. Você pode selecionar uma das 256 frases do usuário armazenadas para o padrão selecionado. Observe que as frases do usuário originalmente não possuem dados. Quando configurada para “---”, a pista fica vazia.

Valores: --- (off), 001 – 256

NOTA: O MOTIF XS não possui frases pré-programadas.

### 2 Phrase Name

Indica o nome da frase selecionada. Você pode alterar o nome da frase movendo o cursor aqui e pressionando a tecla [SF6] CHAR.

NOTA: Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

### 3 [SF4] Clear

Pressionando esta tecla desfaz o endereçamento da frase para a pista selecionada e deixa a pista vazia. Mova o cursor até a frase (pista) a ser desfeita e pressione a tecla [SF4].

### 4 [SF5] Copy

Pressionando esta tecla copia a frase de outro padrão no padrão selecionado e a endereça à pista especificada. Isto é útil se você estiver criando um padrão e quiser usar dados da frase de outro padrão.

### 1 Pattern, Phrase

Determina o número do padrão e o número da frase (001 – 256) a ser copiada.

### 2 Copy Sample Voice

Quando esta opção está marcada, os Voices com amostras que estejam endereçados à frase de origem são copiados para a frase de destino como Voices com amostra, e são endereçados para as pistas correspondentes no padrão selecionado.

### 3 Current Pattern, Phrase, Track

Determina o número (001 – 256) da frase de destino e a pista (1 – 16) à qual a frase é endereçada.

#### ⚠ CUIDADO

Todos os dados previamente existentes no destino da cópia serão substituídos. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

#### ⚠ CUIDADO

As funções Undo/Redo não podem ser usadas para desfazer / refazer a operação de cópia do Voice com amostra.

### 5 Length (somente indicação)

Indica o tamanho de cada frase endereçada a cada pista.

## Criando um padrão

1 Selecione um padrão na janela Play (página 210).

2 Pressione a tecla [F4] para acessar a janela Patch.

3 Selecione uma seção (A – P).

Mova o cursor até Section, e em seguida selecione a seção desejada usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

4 Defina métrica (de compasso), andamento, e tamanho do padrão.

Mova o cursor até o parâmetro desejado (como o andamento, tamanho, métrica), e defina o valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

## 5 Enderece a frase desejada a cada pista.

Mova o cursor até a pista e então defina o número da frase usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. O endereçamento de frase pode ser executado também durante a execução do padrão.

Para confirmar se a frase está endereçada corretamente, coloque em solo a pista onde a frase foi endereçada seguindo o procedimento abaixo. Pressione a tecla [SOLO] de forma que sua luz se acenda e pressione qualquer das teclas numéricas [1] a [16] para selecionar a pista à qual você endereçou a frase.

Existem três métodos que podem ser usados para criar uma frase:

- Gravando a nova frase usando a função Pattern Record (página 218)
- Copiando a frase de outro padrão usando a tecla [SF5].
- Convertendo uma parte dos dados da música em frase usando a função Get Phrase de Song Job (página 225).

## 6 Repita os passos 3 a 5 acima para finalizar um padrão completo.

Crie seções para a introdução, melodia A, melodia B, tema principal e finalização de uma música.

**NOTA:** Uma boa idéia é usar a função Copy Pattern (página 227) se você quiser criar uma seção que seja baseada em sons similares aos da seção existente.

## 7 Pressione a tecla [STORE] para armazenar o padrão.

Para instruções detalhadas sobre como armazenar um padrão, veja a página 218.

## Seqüência de padrão — [F5] Chain (Pattern Chain)

A função Pattern Chain permite a você ligar várias seções diferentes para fazer uma música completa. Por exemplo, Crie uma seção A para a introdução, a seção B para a estrofe, a seção C para o refrão, e a seção D para a finalização — e você tem os blocos básicos para construir uma música original. Os dados de Pattern Chain podem ser convertidos em dados de seqüência MIDI e armazenados em uma música. Para acessar a janela Pattern Chain, pressione a tecla [F5] Chain no modo Pattern Play.

Pode ser criada uma seqüência de padrão (Pattern Chain) para cada padrão, permitindo a você chamar uma seqüência diferente e dedicada a cada vez que seleciona um padrão. Os seguintes eventos podem ser gravados na seqüência de padrão (Pattern Chain).

- ordem de execução das seções
- estado das pistas do padrão — Solo e Mute
- variações de andamento
- variações de métrica de compasso

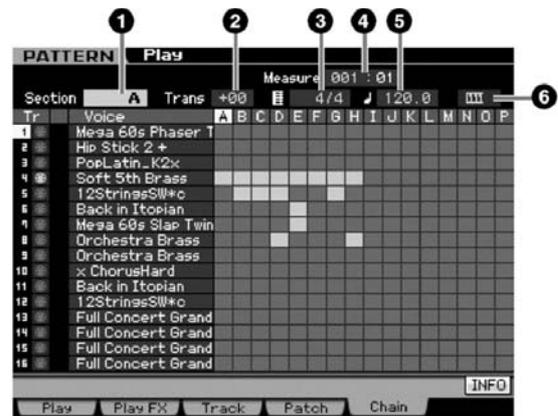
Existem dois métodos para criar uma seqüência de padrão (Pattern Chain):

Gravando a execução de um padrão na janela Pattern Record em tempo real, e programando a ordem de execução das seções, uma de cada vez, na janela Pattern Chain Edit.

Os dados da seqüência do padrão gravados em tempo real podem ser editados na janela Pattern Chain Edit.

### Execução da seqüência do padrão — [F5] Chain

A janela Pattern Chain permite a você executar a seqüência do padrão (Pattern Chain) que você criou. Pressione a tecla [F5] Chain no modo Pattern Play para acessar a janela Pattern Chain Play.



A operação na janela Pattern Chain é basicamente a mesma da janela Pattern Play, exceto que o número do padrão não pode ser selecionado. Para detalhes sobre os parâmetros não explicados aqui, consulte a janela Pattern Play (página 210).

**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone NUM é mostrado na ficha de menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode usar as teclas [SF1] – [SF5] e [F1] [F5] como teclas numéricas pressionando a tecla [SF6] NUM. Para detalhes, veja a página 81.

### 1 Section

Indica a seção que está sendo executada. É mostrado "NEXT" aqui quando a execução aguarda o tempo para mudar de seção.

### 2 Trans

Ajusta a afinação da execução da seqüência (Pattern Chain) em intervalos de semitom.

**Valores:** -36 – +0 – +36

### 3 Métrica de compasso

Indica a métrica de compasso atualmente designada ao padrão. Durante a execução, a métrica atual é mostrada aqui.

### 4 Measure

Indica o número do compasso da seqüência que está sendo executada. Você pode iniciar a execução do meio d uma seqüência de padrão especificando o compasso aqui e em seguida pressionando a tecla [▶] (Play).

**Valores:** 001 – 999

## 5 Tempo

Indica o andamento endereçado ao padrão. Durante a execução, o andamento atual é mostrado aqui.

Valores: 5.0 – 300.0

## 6 Keyboard Start

Quando Keyboard Start está configurado para “on”, a execução da seqüência inicia assim que você pressiona uma nota no teclado.

Valores:  on,  off

### Procedimento de execução

Para iniciar a execução da seqüência do padrão (Pattern Chain), acesse a janela Pattern Chain, e em seguida pressione a tecla [▶] (Play). Quando chega o fim dos dados da seqüência, a execução pára automaticamente. Você também pode pressionar a tecla [■] (Stop) durante a execução para parar. Pressione a tecla [▶] (Play) outra vez para prosseguir a execução a partir daquele ponto. Dependendo da seqüência, o padrão executa com mudanças automáticas de seção, mute de pista, e andamento — tudo indicado na janela em tempo real.

**NOTA:** Você pode confirmar os dados da seqüência do padrão acessando a janela Pattern Chain Edit.

### Gravação em tempo real da seqüência do padrão — [●] Chain Record

Na janela Pattern Chain Record, você pode gravar a execução do padrão — junto com quaisquer alterações que você queira fazer em tempo real. Pressione a tecla [●] (Record) na janela Pattern Chain Play para acessar a janela Pattern Chain Record. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Chain Play.

Os eventos de mudança de seção, mute de pista e alterações de andamento podem ser gravados como dados da seqüência do padrão. O tipo de gravação (Record Type) é “replace” e não pode ser alterado. Desta forma, a gravação dos eventos substitui os dados pré-existentes no trecho gravado. Você também pode usar a função Insert (página 216) na janela Chain Edit para criar dados de seqüência.



Para detalhes sobre os parâmetros indicados por números, consulte a janela Chain (página 213). Para detalhes sobre os demais parâmetros, consulte a janela Pattern Play (página 210).

### Procedimento de gravação da seqüência

#### 1 Selecione um padrão na janela Chain Play.

Este passo é necessário porque cada padrão possui seus próprios dados de seqüência Pattern Chain.

#### 2 Pressione a tecla [●] (Record).

A luz [●] (Record) se acende e aparece a janela Chain Record.

#### 3 Configure os parâmetros para iniciar a gravação.

Configure os parâmetros básicos para gravar (seção, pista de gravação, mute, métrica de compasso, andamento, etc). Em seguida, mova o cursor até Tempo.

#### 4 Indique o compasso onde a gravação deve começar.

Normalmente, pressione a tecla [⏪] (Top) para definir o primeiro compasso como início.

#### 5 Pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a gravação.

Para alterar seções em tempo real e gravá-las, pressione a tecla [TRACK] (a luz acende), e em seguida use as teclas [A] – [H], as teclas [USER 1] – [USER DR] e a tecla [ETHNIC]. Para efetuar configurações de Mute, pressione a tecla [MUTE] (a luz acende), e depois pressione a tecla numérica apropriada [1] – [16]. O andamento pode ser alterado pressionando a tecla [DEC/NO]/[INC/YES], girando o dial, ou usando as teclas [SF1] – [SF5] e [F1] – [F5] como teclas numéricas depois de pressionar a tecla [SF6] NUM.

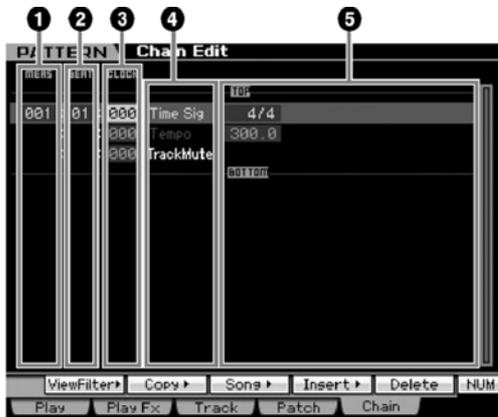
#### 6 Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a gravação.

#### 7 Pressione a tecla [STORE] para armazenar na memória interna os dados da seqüência gravada.

**NOTA:** Para mais informações sobre como armazenar um padrão, veja a página 218.

### Editando a seq. do padrão — [EDIT] Chain Edit

Este modo lhe dá controles abrangentes e detalhados para editar os eventos da seqüência do padrão (Pattern Chain). Os eventos tais como mudança de seção, mute de pista, mudança de andamento e de métrica de compasso podem ser gravados como dados de seqüência do padrão. Pressione a tecla [EDIT] na janela Chain Play para acessar a janela Chain Edit. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Chain Play.



- 1 MEAS
- 2 BEAT
- 3 CLOCK

Indica a posição do evento correspondente. Alterando qualquer destes valores altera da mesma maneira a posição do evento.

Valores:

MEAS (Measure): 001 – 256

BEAT: 01 – 16 (a faixa disponível varia conforme a métrica de compasso)

CLOCK: 000 – 479 (a faixa disponível varia conforme a métrica de compasso)

- 4 Tipo de evento
- 5 Valores

Os seguintes eventos estão disponíveis no modo Pattern Chain.

Section	Altera os tempos das seções A – P e o evento End dos dados.
TrackMute	O “m” indica que a respectiva pista está em mute (silenciada).
Tempo	005.0 – 300.0
TimeSig (Time Signature)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### [SF1] View Filter

Esta janela permite a você selecionar os tipos de eventos que aparecem na janela Chain Edit. Isto é bastante útil quando há vários tipos de eventos misturados, mas você só quer visualizar aqueles que deseja editar.

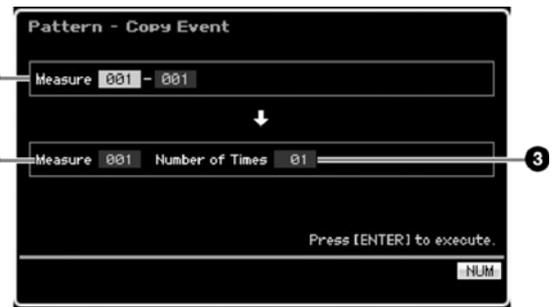


- 1 Time Signature
- 2 Section
- 3 Track Mute
- 4 Tempo Change

Somente os eventos marcados irão aparecer na janela Chain Edit. Se o evento estiver desmarcado, ele não aparecerá na janela Chain Edit.

### [SF2] Copy

A função desta janela permite a você copiar eventos de um trecho para outro.



- 1 Measure (origem)
- 2 Measure (destino)

Determina o trecho de origem e o primeiro compasso do trecho de destino.

Valores: 001 – 256

- 3 Number of Times

Determina o número de vezes que os dados serão copiados.

Valores: 01 – 99

### [SF3] Song (Convert to Song)

Converte a seqüência do padrão (Pattern Chain) em dados de seqüência MIDI e copia os dados para a música especificada. Esta função é útil para criar rapidamente partes de acompanhamento para a música.



- 1 Song

Determina a música de destino indicando o número (01 – 64). O nome da música selecionada é mostrado.

- 2 Measure

Determina o número do compasso inicial do destino.

Valores: 001 – 999

- 3 Without Program Change

Quando esta opção está marcada, as configurações de Mixing e Tempo são copiadas para a música de destino (1). O valor de Tempo é copiado para o compasso inicial (2) da música de destino. Quando esta opção não está marcada, as configurações de Voice de cada frase também são copiadas para o compasso inicial (2) da música de destino como eventos de Program Change.

Modo Voice  
 Modo Performance  
 Modo Sampling 1  
 Modo Song  
 Modo Pattern  
 Modo Mixing  
 Modo Sampling 2  
 Modo Master  
 Modo Utility  
 Modo File

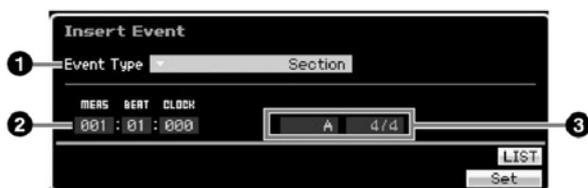
Referência

## ⚠ CUIDADO

Esta operação substitui todos os dados previamente existentes na música de destino e a função Undo/Redo (página 223) não pode ser usada depois de executar esta função. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

### [SF4] Insert

Nesta janela, você pode inserir um novo evento à seqüência do padrão. Depois de configurar os seguintes parâmetros, pressione a tecla [F6] Set ou a tecla [ENTER] para efetivar a inserção do evento.



#### 1 Event Type

Determina o tipo de evento a ser inserido.

**Valores:** Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute end  
Indica a posição final da seqüência Pattern Chain.

#### 2 MEAS BEAT CLOCK

Especifica a posição onde o evento será inserido.

**Valores:**  
MEAS (compasso): 001 – 999  
BEAT (tempo): 01 – 16 (depende da métrica)  
CLOCK: 000 – 479 (depende da métrica)

#### 3 Valor do evento

Entre com o valor do evento a ser inserido. Os valores disponíveis são diferentes dependendo do tipo de evento selecionado(1).

**Valores:**  
Time Signature: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4  
Section: A – P, end (fim dos dados)  
Tempo Change: 005.0 – 300.0  
Track Mute: m (mute on), em branco (mute off)

### [SF5] Delete

Apaga o evento selecionado. Esta tecla não está disponível quando o cursor está localizado nos eventos Time Signature, Tempo Change ou no início/fim dos dados.

### Procedimento de edição da seqüência

#### 1 Selecione um padrão na janela Chain Play.

Este passo é necessário porque cada padrão possui seus próprios dados de seqüência Pattern Chain.

#### 2 Pressione a tecla [EDIT] para acessar a janela Chain Edit.

#### 3 Edite os eventos já gravados.

Mova o cursor até cada um dos parâmetros, e então ajuste o valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]. Para facilitar a encontrar os parâmetros desejados, use a janela View Filter acessada pela tecla [SF1]. Você pode usar a função Copy acessada pela tecla [SF2] para copiar os eventos de um determinado trecho para outro.

Se você quiser apagar o evento, mova o cursor até o evento a ser apagado e em seguida pressione a tecla [SF5].

Se você quiser inserir um novo evento, pressione a tecla [SF4] para acessar a janela Insert. Nesta janela, você pode entrar com os eventos individualmente.

#### 4 Converta os dados da seqüência do padrão para uma música.

Usando a janela Convert To Song acessada pela tecla [SF3], você pode converter os dados da seqüência Pattern Chain em dados de seqüência MIDI e copiar os dados convertidos para a música especificada. Esta função é útil para criar rapidamente partes de acompanhamento para a música.

#### 5 Armazene os dados da seqüência do padrão que você criou na memória interna (User).

Na janela Store acessada pela tecla [STORE], você pode armazenar na memória interna o padrão atual, incluindo os dados da seqüência do padrão (Pattern Chain). Depois de armazenar os dados do padrão, a seqüência do padrão é preservada mesmo que você desligue o instrumento.

### Inserindo novos eventos

#### 1 Na janela Chain Edit, pressione a tecla [SF4] Insert para acessar a janela Insert.

#### 2 Especifique o tipo de evento a ser inserido, a posição (compasso, tempo e clock), e o valor do parâmetro do evento.

#### 3 Pressione a tecla [F6] Set para inserir o evento especificado na posição especificada.

Você pode continuar a inserir novos eventos desde que a janela Insert Event continue aberta. Pressione a tecla [ENTER] para efetivar a inserção do evento e feche a janela Insert.

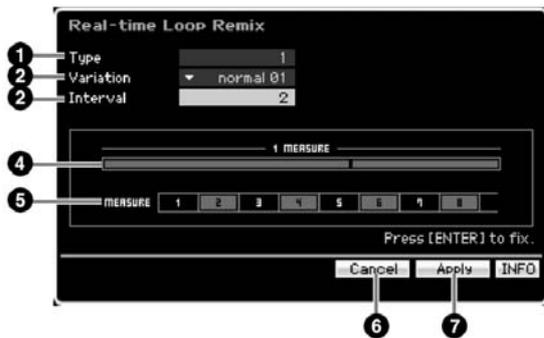
#### 4 Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Chain Play.

## Dividindo os dados do padrão para criar um novo padrão — [F6] Remix

A função Remix divide os dados MIDI de uma pista selecionada em várias porções de determinada duração, e rearranja aleatoriamente uma parte dos dados, permitindo a você criar facilmente variações rítmicas completamente novas e originais — tudo a partir de um só padrão.

**NOTA:** Quando Remix é usado em uma pista contendo um Voice com amostra (Sample Voice) "fatiado", os vários segmentos da amostra são rearranjados com tempos variados. Os Voices "fatiados" podem ser criados por amostragem com Sampling Type configurado para "slice+seq" ou executando a função Sample Slice.

**NOTA:** A janela Remix só está disponível quando o cursor está localizado na pista que contém dados.



### 1 Type

Determina como um compasso é dividido. O ponto de divisão e a quantidade são diferentes dependendo da opção de Type escolhida aqui. É mostrado o diagrama do tipo selecionado. Veja abaixo (4).

**Valores:** 1 – 16

### 2 Variation

Determina como os segmentos divididos por Type (1) serão rearranjados. As regras para a divisão e o rearranjo são diferentes dependendo da opção de Variation.

**Valores:** normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

Os dados divididos são apenas rearranjados. Existem 16 variações.

reverse 01 – 16

Além de rearranjar os dados divididos, algumas porções dos dados podem ser executados ao contrário. Existem 16 variações.

break 01 – 16

Além de rearranjar os dados divididos, algumas porções dos dados podem ser apagadas para criar breaks. Existem 16 variações.

pitch 01 – 16

Além de rearranjar os dados divididos, algumas porções dos dados podem ser transpostas. Existem 16 variações.

roll 01 – 16

Além de rearranjar os dados divididos, algumas porções dos dados podem ser executadas com efeitos de rulo. Existem 16 variações.

fill 01 – 48

Além de rearranjar os dados divididos, algumas porções dos dados podem ser executadas com viradas. Existem 48 variações.

### 3 Interval

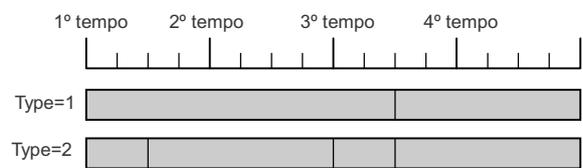
Determina o intervalo de compassos com o qual a operação de Remix é executada. Ou seja, este parâmetro determina os compassos em que Remix é aplicado. Quando este parâmetro

está configurado para "1", Remix é aplicado em todos os compassos. Quando configurado para "2", Remix é aplicado aos dados do 2º compasso, 4º compasso, 6º compasso, etc. Quando configurado para "3", Remix é aplicado aos dados do 3º compasso, 6º compasso, 9º compasso, etc. Os compassos onde Remix é aplicado são mostrados na janela. Veja abaixo (5).

**Valores:** 1 – 8

### 4 Diagrama

Indica o ponto de divisão e a quantidade de divisão determinada por Type (1). O diagrama abaixo indica os pontos de divisão em figuras de semicólcheia. Quando Type está configurado para "1", por exemplo, os dados são divididos no tempo fraco antes do tempo 4. Quando Type está configurado para "2", os dados são divididos em três pontos: o tempo fraco antes do tempo 2, o tempo forte 3, e o tempo fraco antes do tempo 4.



### 5 Intervalo

Indica os compassos em que Remix é aplicado. Estes compassos estão localizados no mesmo intervalo determinado pelo parâmetro Interval (3). O exemplo abaixo ocorre quando Interval (3) está configurado para "2".



### 6 [SF4] Cancel

Pressionando esta tecla cancela a última operação de Remix que ainda não foi efetivada. Esta tecla não está disponível depois de efetivar o resultado de Remix ou antes de Remix ser executada.

### 7 [SF5] Apply

Pressionando esta tecla executa Remix. Se você não ficou satisfeito com o resultado depois de executar Remix, pressione a tecla [SF4] e tente usar Remix novamente. Se estiver satisfeito com o resultado, pressione a tecla [ENTER] para efetivar os dados.

## Procedimento de Remix

- 1 Configure Type (1), Variation (2) e Interval (3).
- 2 Pressione a tecla [SF5] para executar Remix.
- 3 Confirme o resultado da operação de Remix.
  - Se você não estiver satisfeito com o resultado de Remix, pressione a tecla [SF4] e tente novamente.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] para efetivar o resultado de Remix.
- 5 Pressione a tecla [STORE] para armazenar o padrão na memória interna (User).

# Gravação do Padrão

No modo Pattern Record, você pode gravar sua execução ao teclado para criar uma frase como base para os dados do padrão. A frase criada é endereçada automaticamente à pista especificada. Pressione a tecla [●] (Record) no modo Pattern Play para entrar no modo Pattern Record.

**NOTA:** A gravação de áudio pode ser feita no modo Sampling Record (página 242).

## Gravação em tempo real

Este método permite a você gravar dados de execução enquanto se toca, permitindo a você capturar todas as nuances de uma execução real ao teclado. A gravação pode ser feita enquanto se monitora a reprodução das pistas já gravadas.

Você pode selecionar um dos dois métodos de gravação em tempo real: Replace (substituir) e Overdub (adicionar).

## Procedimento de gravação do padrão

Vejam aqui o processo de gravação do padrão.

### 1 Selecione um padrão, e em seguida selecione a seção a ser gravada.

Pressione a tecla [PATTERN] para acessar a janela Pattern Play (página 210), e selecione um padrão, e em seguida uma seção a ser gravada. Selecione um padrão vazio se quiser criar um novo a partir do zero. Se não houver um padrão vazio disponível, apague um padrão desnecessário usando a função Clear Pattern (página 228).

### 2 Pressione a tecla [●] (Record) para acessar a janela Record Setup (página 219).

### 3 Configure os parâmetros relacionadas à gravação na janela Record Setup.

Selecione a pista a ser gravada e o método de gravação e prepare para gravar o padrão. Ao selecionar uma pista que não tenha uma frase endereçada, a sua execução ao teclado será gravada em uma frase vazia que será endereçada à pista de gravação. Ao selecionar uma pista que já tenha uma frase endereçada, aquela frase será substituída pela sua gravação. Se quiser gravar usando um arpejo, configure os parâmetros necessários na janela Arpeggio (página 219).

### 4 Grave a sua execução ao teclado em tempo real para criar a frase.

Pressione a tecla [▶] (Play) para iniciar a gravação. Pressione a tecla [■] (Stop) para parar a gravação.

### 5 Edite a frase gravada usando as funções Pattern (página 222) Pattern Edit (página 220).

### 6 Armazene o padrão (incluindo a frase gravada) na memória interna (User).

Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Pattern Store e então armazene o padrão criado. Isto garante que o padrão criado será preservado mesmo que o instrumento seja desligado.

#### ⚠ CUIDADO

O padrão gravado será perdido ao selecionar um outro padrão, acessar outro modo, ou desligar o instrumento. Certifique-se de que armazenou os dados do padrão na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outro padrão, mudar de modo, ou desligar o instrumento.

### 7 Se quiser, salve os dados do padrão em um dispositivo de armazenamento USB ou em um computador (página 278).

## Armazenando um padrão — [STORE] (Pattern Store)

Esta seção mostra como armazenar um padrão que você tenha gravado e editado. Executando a operação de Store, os dados do padrão serão preservados mesmo que o instrumento seja desligado. Pressionando a tecla [STORE] acessa a janela Pattern Store.

Os seguintes dados serão armazenados:

#### Dados de seqüência

O padrão selecionado (seções A – P), seqüência do padrão (Pattern Chain), frases 001 – 256

#### Dados do gerador de timbres

Configurações de Mixing (parâmetros de edição comum e parâmetros de edição da parte)

**NOTA:** Os Voices de Mixing podem ser editados na janela Mixing Voice Store (página 240).

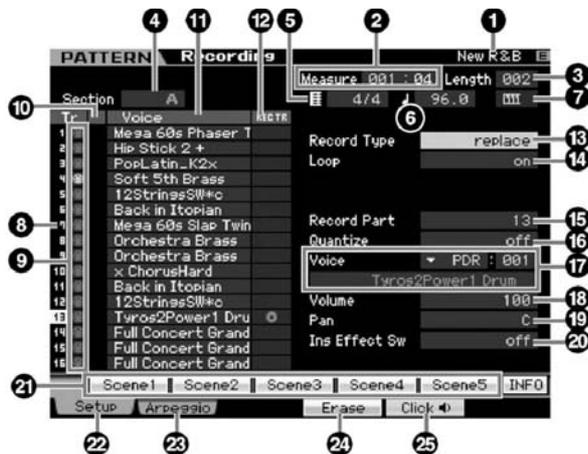
A operação de Pattern Store é a mesma que de Voice Store (página 97) e Song Store (página 186).

#### ⚠ CUIDADO

Esta operação substitui quaisquer dados já existentes no padrão de destino. Selecione um número de padrão que não contenha dados ou que contenha dados desnecessários.

**NOTA:** Se não houver espaço suficiente na memória para música/padrão, aparecerá uma mensagem de alerta, e você não poderá armazenar mais músicas / padrões. Se isto ocorrer, apague os padrões / músicas desnecessários usando a função Song/Pattern Job, e tente de novo a operação de Store.

## Preparando para gravar o padrão — [F1] Setup



### 1 Nome do padrão (somente indicação)

Indica o nome do padrão atual. O padrão pode ser selecionado na janela Pattern Play (página 210).

### 2 Measure

Determina o compasso onde a gravação começa. Também indica a posição atual da gravação.

Valores:

Measure (compasso): 001 – 256

Beat (tempo): somente indicação



### 3 Length

Determina o tamanho do padrão. Também representa o tamanho da frase criada no procedimento de gravação.

Valores: 001 – 256

### 4 Seção (somente indicação)

Indica a seção a ser gravada. A seção pode ser configurada na janela Pattern Play (página 210).

### 5 Métrica de compasso

Especifica a métrica de compasso para o padrão.

Valores: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### 6 Andamento

O mesmo que no modo Song Record. Veja a página 187.

### 7 Keyboard Start

Quando Keyboard Start está configurado para “on”, a gravação do padrão começa assim que você pressiona uma nota no teclado.

Valores: (on), (off)

### 8 Número da pista (somente indicação)

### 9 Tipo (somente indicação)

### 10 Mute/Solo (somente indicação)

### 11 Voice (somente indicação)

Estes são os mesmos parâmetros do modo Song Record. Veja a página 187.

### 12 REC TR

Determina a pista a ser gravada. Mova o cursor até

A pista desejada ou pressione qualquer das teclas numéricas [1] – [16] com a luz TRACK acesa de maneira que seja mostrado um círculo vermelho na coluna correspondente de REC TR.

Valores: 1 – 16

### 13 Record Type

Determina o método de gravação.

Valores: replace, overdub

replace

Você pode usar este método quando quiser substituir o que já está gravado na pista com novos dados em tempo real. Os dados originais serão apagados.

overdub

Você pode usar este método quando quiser adicionar mais dados à uma pista que já contém dados. Os dados já gravados serão mantidos.

### 14 Loop

Determina se a gravação será em loop. Quando configurado para “on”, a frase tocará repetidamente durante a gravação em tempo real. Isto pode ser útil ao gravar partes de bateria com Recording Type configurado para “overdub”, permitindo a você adicionar instrumentos diferentes a cada passagem. Quando configurado para “off”, a gravação pára depois de uma passagem da frase.

### 15 Record Part

### 16 Quantize

### 17 Voice

### 18 Volume

### 19 Pan

### 20 Ins Effect Sw

Estes são os mesmos parâmetros do modo Song Record. Veja a página 188.

### 21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Você pode alterar configurações de parâmetros relacionado ao padrão (Pattern Scene) e parâmetros de arpejo pressionando estas teclas. Para detalhes, consulte a descrição das mesmas teclas no modo Pattern Play, na página 211.

### 22 [F1] Setup

Pressionando esta tecla retorna à janela anterior de Record Setup.

### 23 [F2] Arpeggio

A operação é a mesma que na janela Record Arpeggio (página 189) no modo Song.

## 24 [F4] Erase

Este menu aparece assim que começa a gravação. Durante a gravação do padrão, ao pressionar uma nota enquanto mantém pressionada a tecla [F4] apaga todos os eventos daquela nota pressionada. Isto é útil na gravação em loop pois permite a você rapidamente apagar todas as ocorrências erradas de uma nota.

## 25 [F5] Click

O mesmo que no modo Song Record. Veja a página 188.

## Procedimento para gravar em tempo real

Esta seção explica como gravar sua execução usando os recursos da gravação em tempo real (Realtime Recording). Lembre-se de que o procedimento é diferente dependendo das configurações de Record Type e Record Track na janela Record Setup. A operação é a mesma que na janela Song Record (página 189).

# Editando Eventos MIDI (Edição do Padrão)

O modo Pattern Edit permite a você editar as frases já gravadas ou inserir novos dados às frases. Ele pode ser usado para corrigir erros assim como adicionar dinâmica ou efeitos como vibrato para refinar e finalizar a frase. Pressione a tecla [EDIT] no modo Pattern Play para acessar o modo Pattern Edit.

**NOTA:** O modo Pattern Edit oferece controles abrangentes e detalhados para a edição de eventos MIDI de pistas individuais do padrão. Os eventos MIDI são mensagens (tais como execução de notas, program change, etc.) que compõem os dados da frase gravada.

**NOTA:** Assim como no modo Song Edit, o modo Pattern Edit consiste de uma janela Event List e uma janela Insert Event. A janela Event List permite a você corrigir ou apagar eventos já existentes, e a janela Insert Event permite a você inserir novos eventos ao padrão. Usando a janela Insert Event, você pode entrar com os eventos um a um. A janela Event List sempre aparece quando o modo Pattern Edit é chamado primeiro.

## Editando os dados gravados

Veremos aqui o processo de corrigir e apagar eventos já gravados.

### 1 Selecione uma pista a ser editada na janela Pattern Play.

Se você quiser editar determinada frase, pressione a tecla [F4] para acessar a janela Patch (página 212), e em seguida selecione a frase desejada.

### 2 Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Pattern Edit.

Aparece a janela Event List (página 221) do padrão.

**NOTA:** Você pode selecionar a pista selecionada com as teclas numéricas [1] – [16] pressionando a tecla [TRACK] (a luz acende) Depois de entrar no modo Pattern Edit.

### 3 Mova o cursor até o evento ou parâmetro a ser editado.

Use as teclas [^]/[v] para mover o cursor até o ponto desejado. Pressione a tecla [◀] (Rewind)/ [▶] (Fast Forward) para mover o cursor de um em um compasso. Use as teclas [<]/[>] para mover o cursor até o parâmetro a ser editado.

**NOTA:** Para detalhes sobre cada evento ou parâmetro, veja a página 76.

**NOTA:** Use a função View Filter (página 221) para ajudar a encontrar os eventos desejados.

### 4 Altere o valor do parâmetro ou a posição do evento.

Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial. O evento editado piscará na janela.

Altere a posição do evento editando MEAS (compasso), BEAT (tempo), e CLOCK.

Pressione a tecla [F6] para apagar o evento que está na posição do cursor.

### 5 Depois de terminar de editar o parâmetro, pressione a tecla [ENTER] para confirmar e efetivar a edição (o evento pára de piscar).

Se o cursor for movido para um novo evento enquanto o evento atual estava piscando, a edição do evento atual é cancelada.

### 6 Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Pattern Play.

### 7 Pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Pattern Store (página 218), e então armazene o padrão que foi criado.

## Inserindo um novo evento

Esta seção mostra como inserir novos eventos na música atual.

- 1 Na janela Event List, pressione a tecla [F5] Insert para acessar a janela Insert Event.



- 2 Especifique o tipo de evento a ser inserido, o local de inserção (compasso, tempo e clock), e o valor do parâmetro do evento.

Quando o cursor está localizado em Event Type, você pode acessar uma lista dos tipos de eventos a serem inseridos pressionando a tecla [SF6] LIST e selecionando um item da lista. Para detalhes sobre cada evento e parâmetro, veja a página 76.

- 3 Pressione a tecla [F6] Set para inserir o evento especificado na posição especificada.

A janela Event continua aberta, permitindo a você continuar a inserir novos eventos. Pressione a tecla [ENTER] para efetivar a inserção do evento e fechar a janela Insert Event.

- 4 Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Event List.

## Janela Event List

Na janela Event List, são listados os eventos MIDI (incluindo principalmente valores de número e intensidade de nota, e valores de control change) e estes podem ser editados. Aqui você pode editar ou apagar os eventos previamente gravados.

Esta é a mesma que a janela Event List do modo Song Edit.

## Alterando a visualização do evento MIDI — [F2] ViewFilter

É o mesmo que View Filter do modo Song Edit. Para detalhes, veja a página 194.

# Modo Pattern Job

O modo Pattern Job contém um conjunto completo de ferramentas de edição e funções de transformação de dados que você pode usar para alterar o som de um padrão ou frase. Também inclui uma variedade de operações convenientes, tais como copiar ou pagar dados. Existem 36 funções disponíveis.

Função	Descrição
<b>[F1] Undo/Redo</b>	A função Undo cancela as alterações efetuadas na última operação, restaurando os dados para a condição anterior. A função Redo cancela a Undo e reverte novamente para as alterações.
<b>[F2] Note</b>	Funções de dados de notas
01: Quantize	São as mesmas do modo Song Job. Veja a página 195.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
<b>[F3] Event</b>	Funções de eventos
01: Shift Clock	São as mesmas do modo Song Job. Veja a página 195.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
<b>[F4] Phrase</b>	Funções de frases
01: Copy Phrase	Esta função copia uma frase selecionada para uma frase de destino.
02: Exchange Phrase	Esta função troca os conteúdos entre as frases especificadas.
03: Mix Phrase	Esta função mistura todos os dados de duas frases.
04: Append Phrase	Esta função adiciona uma frase ao fim da outra para criar uma frase mais longa.
05: Split Phrase	Esta função divide uma frase em duas.
06: Get Phrase from Song	Esta função copia um segmento de uma pista de uma música para uma frase de destino.
07: Put Phrase to Song	Esta função copia uma frase para uma área especificada de uma música selecionada.
08: Clear Phrase	Esta função apaga todos os dados da frase selecionada.
<b>[F5] Track</b>	Funções de pista
01: Copy Track	Esta função copia todos os dados do tipo selecionado de uma pista para outra.
02: Exchange Track	Esta função troca os tipos de dados especificados entre duas pistas especificadas na música atual.
03: Mix Track	Esta função mistura todos os dados de duas pistas.
04: Clear Track	Esta função apaga todos os dados do tipo selecionado da pista selecionada.
05: Normalize Play Effect	Esta função re-escreve os dados da pista selecionada de maneira que ela incorpore as edições de Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Esta função separa os eventos de notas de uma execução de bateria de uma pista especificada colocando as notas correspondente a instrumentos diferentes em pistas separadas (pistas 1 a 8).
07: Put Track to Arpeggio	Esta função copia os dados dos compassos especificados de uma pista para criar dados de arpejo.
<b>[F6] Pattern</b>	Funções de padrões
01: Copy Pattern	Esta função copia todos os dados de um padrão para outro.
02: Append Pattern	Esta função adiciona um padrão no final de outro para criar um padrão mais longo.
03: Split Pattern	Esta função divide um padrão em dois.
04: Clear Pattern	Esta função apaga todos os dados de um padrão, ou de todos os padrões.

## Procedimento do modo Pattern Job

- 1 Na janela **Pattern Play**, pressione a tecla [JOB] para entrar no modo **Pattern Job**.
- 2 Selecione o menu desejado pressionando uma das teclas [F1] – [F6].
- 3 Mova o cursor até a função desejada usando o dial, ou as teclas [INC/DEC] e [DEC/NO], e em seguida pressione a tecla [ENTER] para acessar a janela **Job**.
- 4 Mova o cursor até o parâmetro desejado, e em seguida ajuste o valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].
- 5 Depois de configurar, pressione a tecla [ENTER] para executar a função.

Ao terminar a execução da função aparece a mensagem “Completed”.

### ⚠ CUIDADO

Em algumas funções, a operação substitui todos os dados previamente existentes na memória de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

- 6 Pressione a tecla [EXIT] duas vezes para voltar para a janela **Pattern Play**.

**NOTA:** Se não houver dados na faixa especificada, aparecerá a mensagem “No Data” na tela e a função não poderá ser executada.

**NOTA:** Se você fizer algum engano ou quiser comparar o som de antes com depois de executar a função, pressione a tecla [F1] para usar a função **Undo/Redo**.

### ⚠ CUIDADO

Mesmo depois de completar a operação, se você selecionar um outro padrão ou desligar o instrumento sem ter armazenado os dados do padrão fará com que eles sejam perdidos. Antes de selecionar outro padrão ou desligar o instrumento, certifique-se de armazenar os dados do padrão na memória interna pressionando a tecla [STORE].

## [F1] Undo/Redo

O mesmo que no modo **Song Job**. Veja a página 196.

## [F2] Note Jobs

As funções de nota no modo **Pattern Job** são basicamente as mesmas que no modo **Song Job**. Entretanto, diferentemente do modo **Song Job**, as funções de nota no modo **Pattern Job** são aplicadas às frase (001 – 256) e a um trecho da frase (measure : beat : clock).

## [F3] Event Jobs

As funções de evento do modo **Pattern Job** são basicamente as mesmas do modo **Song Job**. Entretanto, diferentemente do modo **Song Job**, as funções de evento no modo **Pattern Job** são aplicadas às frase (001 – 256) e a um trecho da frase (measure : beat : clock).

**NOTA:** Em “03: Erase Event Job”, os eventos “Tempo Change”, “Scene Memory”, ou “Track Mute” não podem ser selecionados como tipos de eventos, diferentemente do modo **Song Erase Event**.

**NOTA:** In “05: Create Continuous Data Job” e “07: Modify Control Data Job”, os eventos “Tempo Change” não podem ser selecionados como tipos de eventos, diferentemente do modo **Song Job**.

## [F4] Phrase Jobs

### 01: Copy Phrase

Esta função copia uma frase selecionada na frase de destino. Os Voices com amostras usados na frase selecionada também podem ser copiados. Isto é útil se você estiver criando um padrão e quiser usar os dados da frase de outro padrão.



#### 1 Pattern, Phrase (origem)

#### 2 Pattern, Phrase (destino)

Determina o número do padrão (01 – 64) e o número da frase (001 – 256) de origem e de destino, respectivamente.

#### 3 Copy Sample Voice

Quando esta opção está marcada, os Voices com amostra (Sample Voices) endereçados à frase de origem são copiados para a frase de destino como Voices com amostra, e endereçados para as pistas correspondentes do padrão. Certifique-se de marcar este parâmetro ao copiar uma frase que usa um Voice com amostra. Quando não há memória disponível no padrão de destino para dados de Voices com amostra, aparece uma mensagem de alerta e os dados do Voice com amostra não serão copiados. Se isto ocorrer, use a função de **Sample Job 02: Delete** para apagar amostras não usadas, e depois tente outra vez.

### ⚠ CUIDADO

Todos os dados anteriores no destino serão substituídos.

### ⚠ CUIDADO

A função **Undo/Redo** não pode ser usada para desfazer / refazer uma operação de cópia com Voice com amostra.

## 02: Exchange Phrase

Esta função troca o conteúdo entre duas frases especificadas. Isto é útil se você quiser intercambiar duas frases que estão endereçadas a padrões diferentes.



- 1 Pattern, Phrase
- 2 Pattern, Phrase

Determina os números dos padrões (01 – 64) e os números das frases (001 – 256) a serem intercambiadas, respectivamente.

**NOTA:** Se esta função for aplicada a frases que usam Voices com amostra, os Voices com amostra não serão intercambiados.

## 03: Mix Phrase

Esta função mistura todos os dados de duas frases — 1 e 2 — e coloca o resultado na frase 2. Isto é útil se você quiser criar uma nova frase misturando duas frases, por exemplo, com instrumentos de bateria diferentes.



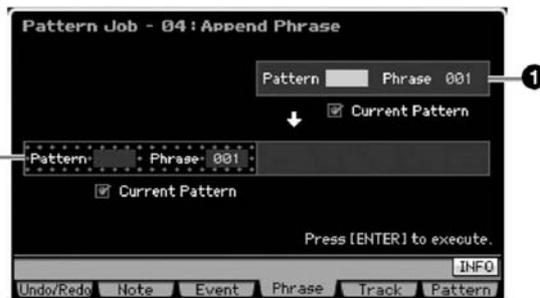
- 1 Pattern, Phrase
- 2 Pattern, Phrase

Determina os números dos padrões (01 – 64) e os números das frases (001 – 256) a serem misturadas. Ao executar a função todos os dados das duas frases — 1 e 2 — são misturados e colocados na frase 2.

Lembre-se de que ao aplicar esta função em frases que possuam Voices com amostras, os Voices com amostras não serão misturados.

## 04: Append Phrase

Esta função adiciona uma frase (1) no final da outra (2) para criar uma frase mais longa.



- 1 Pattern, Phrase
- 2 Pattern, Phrase

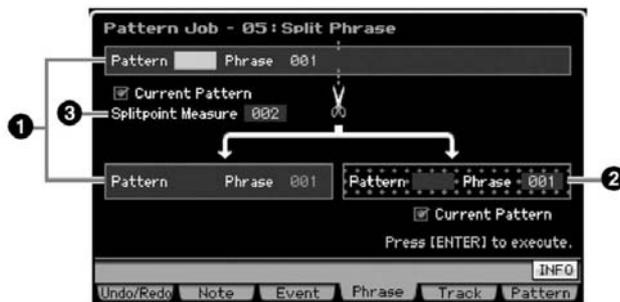
Determina os números dos padrões (01 – 64) e os números das frases (001 – 256) a serem adicionados. Executando esta função, a frase (1) é adicionada ao final da frase (2).

**NOTA:** Se esta função for aplicada a frases que usam Voices com amostra, os Voices com amostra da frase (1) não serão adicionados.

**NOTA:** Se o tamanho do padrão ficar maior do que 256 compassos, será mostrada uma mensagem de erro e a função será cancelada.

## 05: Split Phrase

Esta função divide a frase selecionada (1) em duas frases separadas (1 e 2). A frase 1 é dividida no ponto Split Point (3).



- 1 Pattern, Phrase

Determina a frase original a ser dividida selecionando o número do padrão (01 – 64) e o número da frase (001 – 256). Ao executar esta função deixa a parte anterior ao ponto Split Point (3) na frase original.

- 2 Destination Phrase

Determina a frase de destino da divisão indicando o número do padrão (off, 01 – 64) e o número da frase (off, 001 – 256). Executando esta função copia a parte depois do ponto Split Point para a frase de destino. Quando Pattern ou Phrase estão configurados para "off", a parte depois do Split Point da frase original é apagada.

**⚠ CUIDADO**

Esta função substitui quaisquer dados já existentes na frase de destino (2).

**3 Split Point Measure**

Determina o compasso (002 – 256) onde a frase será dividida.

**06: Get Phrase from Song**

Esta função copia os dados de um segmento da pista de uma música para uma frase de destino. Esta função é útil quando você encontra um padrão de bateria ou de contrabaixo em uma música e quer usá-lo em outro padrão.



**1 Song, Track, Measure**

Determina o número da música (01 – 64), o número da pista (01 – 16) e a faixa de compassos (001 – 999) da origem. Se a faixa de compassos especificada for maior do que 257, aparecerá na tela uma mensagem de alerta e a função será cancelada. Se isto ocorrer, configure Measure novamente com uma faixa dentro de 256 compassos.

**2 Current Pattern Phrase**

Determina a frase de destino indicando o número da frase (001 – 256). A frase de destino pode ser especificada dentre as frases do padrão atual.

**⚠ CUIDADO**

Todos os dados anteriores no destino serão substituídos.

**3 Copy Sample Voice**

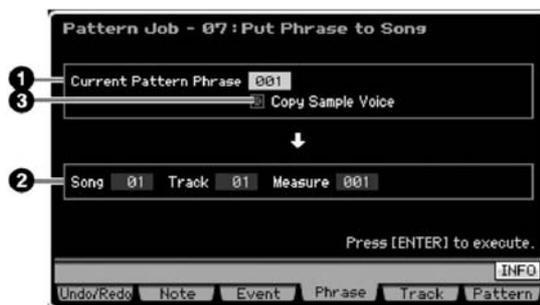
Quando esta opção está marcada, os Voices com amostra (Sample Voices) endereçados à frase de origem são copiados para a frase de destino como Voices com amostra, e endereçados para as pistas correspondentes do padrão. Certifique-se de marcar este parâmetro ao copiar uma frase que usa um Voice com amostra. Quando não há memória disponível no padrão de destino para dados de Voices com amostra, aparece uma mensagem de alerta e os dados do Voice com amostra não serão copiados. Se isto ocorrer, use a função de Sample Job 02: Delete para apagar amostras não usadas, e depois tente outra vez.

**⚠ CUIDADO**

A função Undo/Redo não pode ser usada para desfazer / refazer uma operação de cópia com Voice com amostra.

**07: Put Phrase to Song**

Esta função copia uma frase selecionada em uma área especificada de uma música selecionada.



**1 Current Pattern Phrase**

Determina o número da frase (001 – 256) a ser copiada.

**2 Song, Track, Measure**

Determina o número da música (01 – 64), o número da pista (01 – 16) e a faixa de compassos (001 – 999) de destino.

**⚠ CUIDADO**

A operação de cópia substitui todos os dados previamente existentes na faixa de compassos da pista de destino.

**3 Copy Sample Voice**

Quando esta opção está marcada, os Voices com amostra (Sample Voices) endereçados à frase de origem são copiados para a frase de destino como Voices com amostra, e endereçados para as pistas correspondentes do padrão. Certifique-se de marcar este parâmetro ao copiar uma frase que usa um Voice com amostra. Quando não há memória disponível no padrão de destino para dados de Voices com amostra, aparece uma mensagem de alerta e os dados do Voice com amostra não serão copiados. Se isto ocorrer, use a função de Sample Job 02: Delete para apagar amostras não usadas, e depois tente outra vez.

**⚠ CUIDADO**

A função Undo/Redo não pode ser usada para desfazer / refazer uma operação de cópia com Voice com amostra.

**08: Clear Phrase**

Esta função apaga todos os dados da frase selecionada.



**1 Phrase**

Determina o número da frase (001 – 256) a ser apagada.

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

## 2 Clear Sample Voice

Quando esta opção está marcada, o Voice com amostra usado na frase especificada também será apagado.



A função de Undo/Redo (página 196) não pode ser usada para desfazer / refazer a operação de apagar a amostra.

## [F5] Track Jobs

### 01: Copy Track

Esta função copia todos os dados do tipo selecionado de uma pista especificada para outra. Isto é útil se você estiver criando um padrão e quiser usar os dados da pista de outro padrão.



#### 1 Pattern, Section, Track (origem)

#### 2 Pattern, Section, Track (destino)

Determina o número do padrão (01 – 64), o número da seção (A – P) e a pista (01 – 16) de origem e de destino, respectivamente.



Todos os dados anteriores no destino serão substituídos.

#### 3 Tipos de dados a serem copiados

Determina os tipos de dados a serem copiados.

**Valores:** Sequencer Event (todos os eventos da pista), Play Effect, Mix Part Parameter (todos os parâmetros da parte de Mixing), Sample Voice

**NOTA:** Quando não houver memória disponível no padrão de destino para dados de Voice com amostra, aparecerá na tela uma mensagem de alerta e o Voice com amostra não será copiado embora Sample Voice esteja marcado. Se isto ocorrer, use a função Sample Job 02: Delete para apagar amostras não usadas, e tente outra vez.



A função de Undo/Redo (página 196) não pode ser usada para desfazer / refazer a operação de apagar a amostra.

### 02: Exchange Track

O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 205.

### 03: Mix Track

O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 205.

### 04: Clear Track

Esta função apaga todos os dados do tipo indicado da pista selecionada.



#### 1 Section, Track

Determina a pista a ser apagada indicando a seção (A – P, all) e a pista (01 – 16, all).

#### 2 Tipos de dados

Determina os tipos de dados a serem apagados.

Selecione o tipo desejado marcando a opção apropriada.

**Valores:** Sequencer Event (todos os eventos da pista), Play Effect, Mix Part Parameter (todos os parâmetros da parte de Mixing), Sample Voice



A função Undo/Redo não pode ser usada para desfazer / refazer uma operação de Clear em pistas contendo dados de amostra.

### 05: Normalize Play Effect

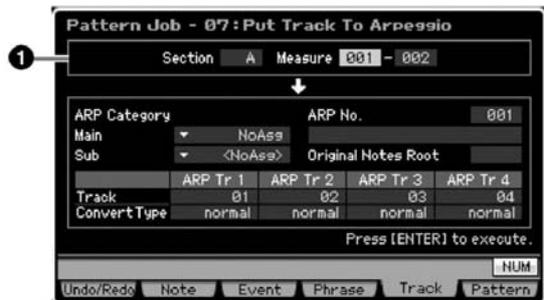
O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 205.

### 06: Divide Drum Track

O mesmo que no modo Song Job. Veja a página 205.

## 07: Put Track to Arpeggio

Esta função copia dados de compassos de uma pista para criar dados de arpejo. Podem ser gravados até 16 números diferentes de nota na pista do arpejo. Se houver mais do que 16 números de nota diferentes gravados nos dados da seqüência MIDI, a operação Convert reduz as notas para o limite. Por isto, tome cuidado em gravar apenas até 16 notas diferentes quando for criar um arpejo, especialmente ao usar todas as quatro pistas.



### 1 Section, Measure

Determina o trecho a ser convertido em dados de arpejo, especificando a seção (A - P) e os compassos (001 - 256).

Os outros parâmetros são os mesmos do modo Song Job. Veja a página 206.

## [F6] Pattern Jobs

### 01: Copy Pattern

Esta função copia todos os dados do padrão selecionado para um outro padrão.



- 1 Source Pattern
- 2 Destination Pattern

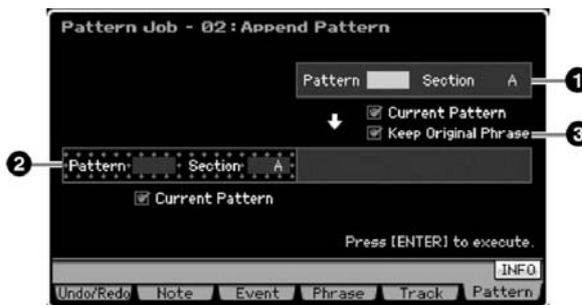
Determina os padrões de origem e de destino da cópia indicando o número do padrão (01 - 64) e a seção (A - P, all). Se você configurar a seção de origem para "all", a seção de destino será também configurada para "all" automaticamente, de maneira que todos os dados do padrão de origem serão copiados para o destino.

### 3 Copy Pattern Chain

Quando esta opção está marcada, serão copiados os dados da seqüência do padrão (Pattern Chain), assim como os dados do padrão.

### 02: Append Pattern

Esta função adiciona um padrão (1) ao final de outro (2) para criar um padrão mais longo. Na verdade, as frases que compõem o padrão (1) são adicionadas ao final das frases que compõem o outro padrão (2). Esta função é útil se você quiser conectar padrões diferentes.



- 1 Pattern, Section
- 2 Pattern, Section

Determina os dois padrões a serem conectados indicando os números dos padrões (01 - 64) e das seções (A - P), respectivamente. Executando esta função adiciona o padrão (1) ao final do padrão (2). O resultado é colocado no padrão (2).

### 3 Keep Original Phrase

Quando esta opção está marcada, os dados originais do padrão de destino são mantidos na memória, junto com os dados do novo padrão. Quando a opção Keep Original Phrase está marcada, esta função requer o dobro do número de frases vazias em termos de pistas para armazenar os dados da frase resultante. Se não houver espaço disponível, aparecerá uma mensagem de alerta e a função será cancelada. Se isto ocorrer, use a função Clear Phrase para apagar frases não utilizadas e depois tente de novo.

Se esta opção não estiver marcada, a frase original do local de destino será apagada e substituída com os dados da nova frase.

**NOTA:** Se esta função for aplicada a padrões que usam Voices com amostra, os Voices com amostra da frase de origem (1) não serão adicionados.

**NOTA:** Se o tamanho do padrão resultante ficar maior do que 256 compassos, será mostrada uma mensagem de erro e a função será cancelada.

Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

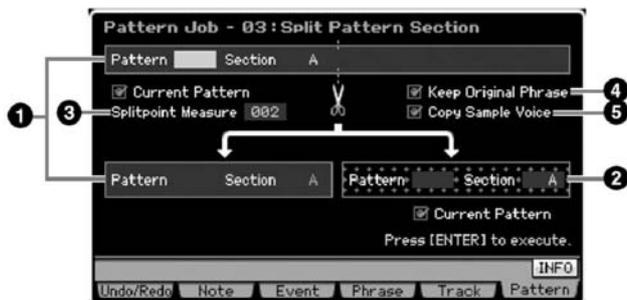
Modo Utility

Modo File

Referência

### 03: Split Pattern

Esta função divide o padrão selecionado (1) em dois padrões separados (1 e 2). O padrão 1 é dividido no ponto Split Point (3). Na verdade, as frases que compõem o padrão (1) são divididas e as frases que estão depois do ponto Split Point serão endereçadas às pistas do padrão de destino.



#### 1 Pattern, Section

Determina o padrão original a ser dividido, indicado pelos número do padrão (01 – 64) e o número da seção (A – P). Executando esta função deixa na frase original a porção anterior ao ponto Split Point.

#### 2 Pattern, Section

Determina o destino da divisão do padrão, indicando o número do padrão (01 – 64) e da seção (off, A – P). Executando esta função move a porção posterior ao Split Point para este padrão de destino. Quando o número do padrão ou da seção está configurado para “off”, a porção do padrão original (1) posterior ao Split Point (3) será apagada.



**! CUIDADO**  
Esta função substitui quaisquer dados já existentes no padrão de destino da divisão (2).

#### 3 Splitpoint Measure

Especifica o compasso onde o padrão será dividido.

**Valores:** 002 – 256

#### 4 Keep Original Phrase

Quando esta opção está marcada, a frase do padrão original é mantida na memória e o resultado da divisão é escrito em frases livres. Quando a opção Keep Original Phrase está marcada, esta função requer o dobro de frases livres conforme o número de pistas contendo dados para armazenar os dados adicionais. Se não houver espaço disponível, aparecerá uma mensagem de alerta e a função será cancelada. Se isto ocorrer, use a função Clear Phrase para apagar frases não utilizadas e depois tente de novo.

Se esta opção não estiver marcada, as frases que compõem o padrão original são apagadas e substituídas pelas novas frases criadas.

### 5 Copy Sample Voice

Quando esta opção está marcada, os Voices com amostras (se houver no padrão original) são copiados para o padrão de destino.

### 04: Clear Pattern

Esta função apaga o padrão especificado. Você também pode apagar apenas a seção especificada do padrão selecionado.



#### 1 Pattern, Section

Determina o padrão a ser apagado. Quando o padrão está configurado para “all”, todos os dados do padrão serão apagados. Quando a seção está configurada para “all”, do padrão selecionado serão apagados.

#### 2 Clear Pattern Chain

Quando esta opção está marcada, os dados da seqüência de padrão (Pattern Chain) também serão apagados.

**NOTA:** A forma-de-onda (Waveform) na memória DIMM não pode ser apagada por esta função, mesmo que seja usado um Voice com amostra (Sample Voice) na seção especificada. Se você quiser apagar a forma-de-onda endereçada ao Voice com amostra usado na seção especificada, use a função Delete (página 177) no modo Sampling Job.

# Configurações do Gerador Multi-Timbral para a execução de música/padrão (modo Mixing)

As configurações do bloco do gerador de timbres para a execução de música/padrão são designadas como Mixing. O modo Mixing permite a você alterar as configurações de Voice de efeito para cada parte.

Para entrar no modo Mixing, pressione a tecla [MIXING] no modo Song ou no modo Pattern.

**NOTA:** O modo Mixing não pode ser acessado a partir do modo Voice, do modo Performance, ou do modo Master.

## Estrutura do modo Mixing

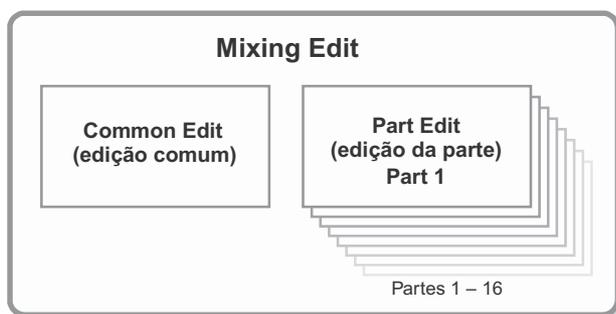
Esta seção explica os detalhes sobre o modo Mixing e o que você pode fazer no modo Mixing.

### O que é Mixing

No modo Song/Pattern, o bloco interno do gerador de timbres funciona como um gerador multi-timbral para poder receber e manipular os dados de seqüência MIDI contendo vários canais. As configurações do gerador multi-timbral são designadas coletivamente como "Mixing". É fornecido um programa de Mixing para cada música ou padrão. Selecionando uma música/padrão diferente seleciona um programa de Mixing diferente.

### Edição comum e Edição da parte

O modo Mixing Edit consiste de dois sub-modos: Common Edit e Part Edit. O modo Common Edit permite a você editar configurações globais comuns a todas as partes, tais como efeito Master, EQ Master e configurações de controles. O modo Part Edit permite a você ajustar diversos parâmetros para cada uma das 16 partes para a pista correspondente da música/padrão.

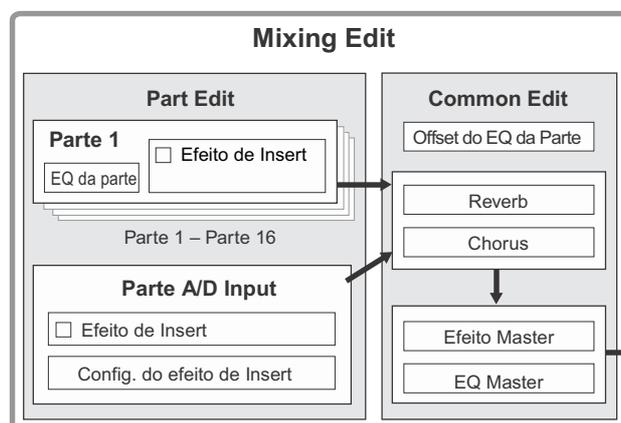


### Estrutura de efeitos e de EQ no modo Mixing

No modo Mixing, existem dois blocos de EQ e três blocos de efeitos.

Os dois blocos de EQ do modo Mixing são EQ da parte e EQ Master. O EQ da parte é aplicado a cada uma das partes de Mixing e pode ser configurado na janela EQ (página 236) de Part Edit. Além disso, os parâmetros da EQ da parte podem ser ajustados ao mesmo tempo para todas as partes na janela Part EQ (página 233) de Common Edit. Por outro lado, o EQ Master é aplicado a todo o som (todas as partes de Mixing) e pode ser ajustado na janela Master EQ (página 234) de Common Edit.

Os blocos de efeito no modo Mixing são Reverb, Chorus, e efeito Master. O Reverb e o Chorus são aplicados ao som geral e seus parâmetros podem ser ajustados na janela Reverb/Chorus (página 235) de Common Edit. A intensidade (nível de mandada) do Reverb/Chorus pode ser ajustada para cada parte na janela Connect (página 234) de Part Edit. Por outro lado, o efeito Master é aplicado ao som global (todas as partes de Mixing) e pode ser ajustado na janela Master Effect (página 234) de Common Edit.



## Efeito de Insert no modo Mixing

Além dos três blocos de efeitos acima, estão disponíveis no modo Mixing efeitos de Insert especiais. Lembre-se de que os efeitos de Insert não podem ser aplicados a todas as 16 partes simultaneamente. O MOTIF XS possui oito Efeitos de Insert, permitindo a você processar independentemente até oito partes dentre as partes 1 – 16 e a parte A/D Input. Você pode especificar as partes em que o efeito de Insert é aplicado configurando o parâmetro Insertion Effect Switch na janela Part 1 – 16 (página 231) e na janela Audio Part (página 232) do modo Mixing Play.

O uso mais comum para um efeito de Insert é para aplicar compressão ou processamento de dinâmica a uma parte individual, ou para aplicar um efeito especial que só deve ser usado em uma parte, como distorção e caixa rotativa.

Os parâmetros do efeito de Insert podem ser ajustados nas seguintes janelas.

### Partes 1-16:

Os parâmetros do efeito de Insert para cada uma das partes 1 – 16 podem ser ajustados editando-se o Voice endereçado a cada parte nas janelas Connect e Insertion A/B de Mixing Voice Edit (página 239). O Voice editado pode ser armazenado (página 240) como Voice de Mixing ou como Voice do usuário.

### Parte A/D Input:

Os parâmetros do efeito de Insert para a parte A/D Input podem ser ajustados na janela Insertion A/B (página 234) de Common Edit.

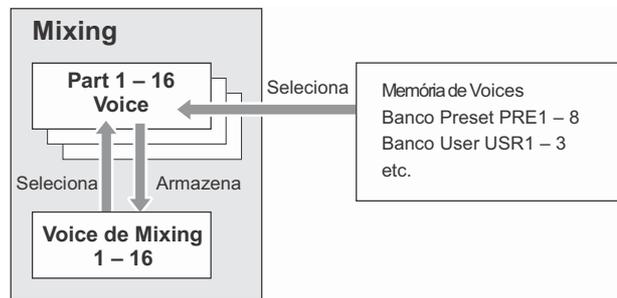
## Voices de Mixing

Podem ser armazenados até 16 Voices normais para cada Mixing de música/padrão. Este tipo de Voice é chamado de Voice de Mixing (Mixing Voice).

Normalmente, o Voice armazenado no modo Voice é endereçado a cada parte de Mixing. Neste método, o som da música/padrão que você criou pode ser alterado inesperadamente se você editar ou apagar o Voice usado pela música/padrão. Os Voices de Mixing existem para evitar essas alterações acidentais no som. Para usar este recurso, selecione um Voice nos bancos User 1 – 3, armazene o Voice selecionado no banco de Mixing Voice, enderece-o à parte desejada, e então edite as configurações de Mixing como quiser. Certifique-se de armazenar o Voice como um Voice de Mixing depois de editar o Voice no modo Mixing.

Até 16 Voices de Mixing podem ser usados para cada programa de Mixing, ou seja, para cada música/padrão. Selecionando uma música/padrão diferente chama uma configuração de Mixing diferente pertencente a uma nova música / padrão selecionado.

Se você quiser usar um Voice de Mixing de determinada música/padrão em outra música/padrão, execute a operação cópia (página 241) no modo Mixing Voice Job.



Observe que até 256 Voices de Mixing podem ser armazenados para todas as músicas e padrões. Desta forma, se você armazenar 16 timbres (Voices) diferentes para 16 músicas diferentes, a memória de Voices de Mixing ficará cheia e não poderão ser armazenados mais Voices.

Se isto ocorrer, use a função Delete Job (página 241) para apagar Voices de Mixing desnecessários no modo Mixing Voice Job.

**NOTA:** Você pode confirmar a quantidade de memória disponível na janela Mixing Voice Information (página 240).

## Configuração de Mixing

**1 No modo Song ou modo Pattern, selecione a música ou padrão a ser editado.**

**2 Pressione a tecla [MIXING] para entrar no modo Mixing.**

Aparece a janela Part 1 – 16 (página 231) de Mixing Play.

**3 Selecione um Voice e configure outros parâmetros, tais como volume e pan para cada parte na janela Part 1 – 16 ou na janela Audio Part.**

**4 Configure os parâmetros comuns a todas as partes ou aqueles exclusivos para cada Part.**

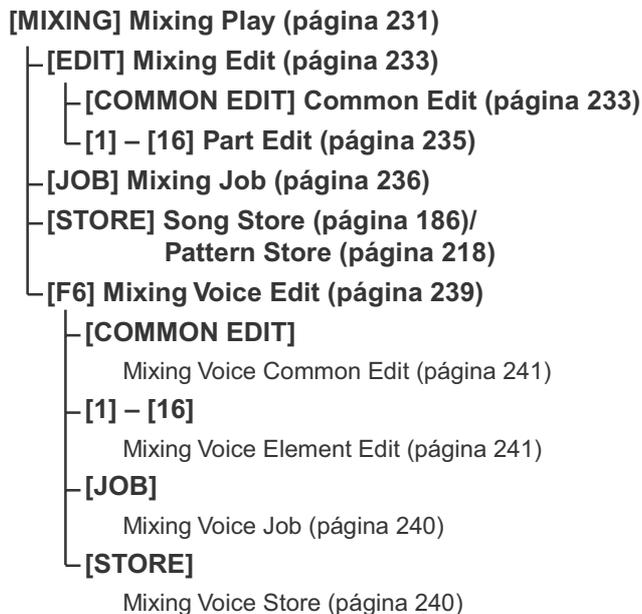
Se você quiser editar parâmetros comuns a todas as partes, tais como efeito Master, EQ Master e configurações de controles, pressione a tecla [EDIT] na janela Mixing Play, e em seguida pressione a tecla [COMMON EDIT] para entrar na janela Common Edit (página 233).

Se você quiser editar parâmetros mais detalhados da parte de Mixing, entre no modo Part Edit (página 235) pressionando a tecla [EDIT], e em seguida pressione a tecla numérica desejada [1] – [16]. Se você quiser editar parâmetros da parte Audio Part, pressione a tecla [EDIT] no modo Mixing Play e pressione a tecla [COMMON EDIT] e em seguida a tecla [F4] para acessar a janela Audio In (página 234).

- 5 Edite o Voice endereçado à parte que deseja.**  
 Se você quiser editar um Voice endereçado a cada parte, pressione a tecla [F6] na janela Mixing Play para acessar a janela Mixing Voice Edit (página 239).  
 O modo Mixing Voice Common Edit (página 241) pode ser acessado pressionando a tecla [COMMON EDIT]. O modo Mixing Voice de edição do elemento (página 241) pode ser acessado pressionando uma das teclas numéricas [1] – [8].
- 6 Armazene o Voice editado como um Voice de Mixing, conforme desejar.**  
 No modo Mixing Voice Edit, pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Mixing Voice Store (página 240).
- 7 Armazene o programa de Mixing editado para a música/padrão.**  
 No modo Song Play, pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Song Store ou a janela Pattern Store. Para instruções detalhadas sobre como armazenar, veja a página 186.
- 8 Pressione a tecla [SONG] ou a tecla [PATTERN] para sair do modo Mixing para o modo anterior.**

## Estrutura do modo Mixing

A estrutura do modo Mixing é a seguinte:

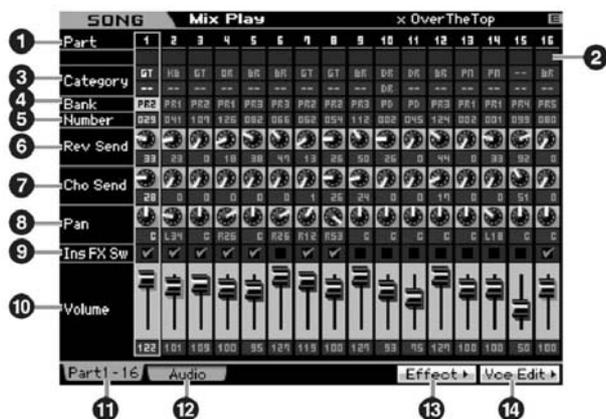


## Modo Mixing Play

A janela Mixing Play aparecerá ao pressionar a tecla [MIXING] no modo Song ou no modo Pattern. Aqui você pode editar os parâmetros de Mixing que são importantes para criar uma música/padrão.

### Config. da parte na janela Mixer — [F1] Part1 – 16

Aqui você pode editar os principais parâmetros para cada parte de Mixing. Os parâmetros básicos para criar uma música foram agrupados nesta janela a partir da janela Voice (página 235) e da janela Output (página 235) no modo Mixing Part Edit. As configurações feitas aqui são automaticamente aplicadas aos parâmetros correspondentes nas janelas do modo Mixing Part Edit, e vice versa.



- 1 Part** (somente indicação)  
 Indica os números das partes. Quando a luz [TRACK] está acesa, a parte pode ser selecionada pelas teclas numéricas [1] – [16].
- 2 Mute/Solo/Edit** (somente indicação)  
 Indica o estado de cada parte. Quando a luz [MUTE] está acesa, o estado Mute on/off para cada Part pode ser alterado através das teclas numéricas [1] – [16]. Quando a luz [SOLO] está ligada, a parte em Solo pode ser selecionada através das teclas numéricas [1] – [16].  
**Valores:** m (Mute), s (Solo), E (indicador Edit)  
 Indicador Edit  
 Indica que o Voice de Mixing da parte foi modificado mas ainda não foi armazenado.
- 3 Category** (somente indicação)  
 Indica as duas categorias principais do Voice atual. Quando a luz [CATEGORY SEARCH] está acesa, você pode selecionar o Voice desejado usando a função Category Search (página 24). O nome do Voice selecionado é mostrado no canto direito superior da janela.

Modo Voice  
 Modo Performance  
 Modo Sampling 1  
 Modo Song  
 Modo Pattern  
 Modo Mixing  
 Modo Sampling 2  
 Modo Master  
 Modo Utility  
 Modo File

Referência

#### 4 Bank

#### 5 Number

Determinam o Voice selecionado. Pressione a tecla [PROGRAM] (a luz acende), e em seguida selecione o Voice usando as teclas [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] e [1] – [16]. O nome do Voice selecionado é mostrado no canto superior direito da janela.

##### Valores:

Number: 1 – 128

Bank: PR1 – 8 (Preset 1 – 8), US1 – 3 (User 1 – 3), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

#### 6 Rev Send (Reverb Send)

Ajusta o nível de mandada do Reverb para cada parte. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o Reverb.

Valores: 0 – 127

#### 7 Cho Send (Chorus Send)

Ajusta o nível de mandada do Chorus para cada parte. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o Chorus.

Valores: 0 – 127

#### 8 Pan

Determina a posição do som de cada parte no campo estéreo.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

#### 9 Ins FX Sw

Determina as partes disponíveis para o efeito de Insert. Quando esta opção está configurado para “on”, o efeito de Insert do Voice endereçado à parte é habilitado. Certifique-se de que este parâmetro está configurado para “on” em todas as partes/Voices para as quais você quer aplicar efeitos de Insert. O MOTIF XS possui oito efeitos de Insert, permitindo configurar este parâmetro para “on” em até oito partes. Se já houver oito partes em “on”, o parâmetro não poderá ser ligado em mais partes. Neste caso, será preciso desligar (“off”) em alguma das outras partes para que você possa ligar na parte desejada. Observe que os efeitos de Insert estão disponíveis simultaneamente para até oito partes, inclusive a parte A/D.

Valores: on, off

#### 10 Volume

Determina o nível de saída da parte.

Valores: 0 – 127

#### 11 [F1] Part 1 – 16

Acessa esta janela a partir da janela Audio Mixer.

#### 12 [F2] Audio (Audio Part)

Acessa a janela Audio Part para configurar a parte Audio Input.

#### 13 [F5] Effect

Acessa a janela Effect (página 234) no modo Common Edit.

#### 14 [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit)

Acessa o modo Mixing Voice Edit, permitindo editar o Voice endereçado à parte atual. Se um Voice de bateria (Drum Voice) ou um Voice com amostra (Sample Voice) estiver endereçado à parte atual, esta tecla não aparece e o Voice de Mixing não está disponível.

## Config. de Audio Input — [F2] Audio

Nesta janela você pode configurar os parâmetros referentes à parte da entrada de áudio no conector [A/D INPUT] e no conector mLAN (disponível no MOTIF XS8; só disponível no MOTIF XS6/7 se houver uma interface mLAN16E2 instalada). Os parâmetros básicos para se criar uma música foram agrupados nesta janela a partir da janela Audio In (página 234) do modo Mixing Common Edit. As configurações efetuadas aqui serão aplicadas aos mesmos parâmetros da janela do modo Mixing Common Edit, e vice-versa.



#### 1 Part (somente indicação)

Indica os números das partes.

##### AD (A/D Input Part)

Permite a você configurar parâmetros relativos à entrada de áudio do conector A/D INPUT.

##### mL (mLAN)

Permite a você configurar parâmetros relativos à entrada de áudio do conector mLAN (disponível no MOTIF XS8; só disponível no MOTIF XS6/7 se houver uma interface mLAN16E2 instalada). O sinal de áudio aqui é transmitido do computador pelas portas mLAN 3 e 4.

As configurações feitas aqui são automaticamente aplicadas aos parâmetros correspondentes na janela Part 1 – 16 (página 231).

#### 2 Rev Send (Reverb Send)

#### 3 Cho Send (Chorus Send)

#### 4 Pan

#### 5 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)\*

#### 6 Volume

\* Disponível somente na parte A/D Input

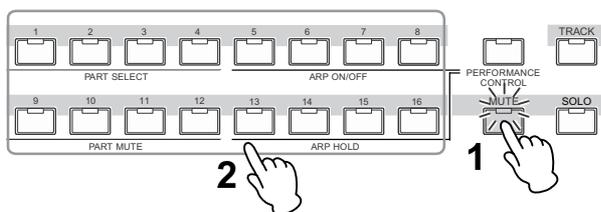
## Edição de Mixing

O modo Mixing Edit permite a você controlar configurações típicas de mixagem, tais como equilíbrio de volume, pan e efeitos, permitindo a você refinar os dados da música/padrão. O modo Mixing Edit consiste da edição da parte e da edição comum.

### Funções úteis na edição de Mixing

#### Ligando / desligando partes (função Mute)

Você pode ligar / desligar partes individualmente usando a função Mute.



#### 1 Pressione a tecla [MUTE].

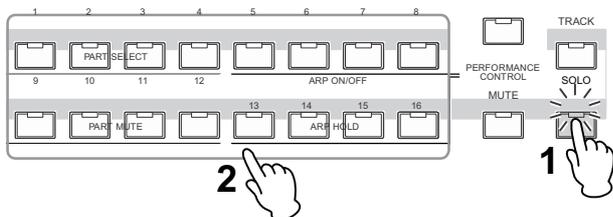
A luz [MUTE] se acende, indicando que cada parte pode ser ligada / desligada.

#### 2 Pressione qualquer das teclas numéricas [1] – [16].

A luz da tecla pressionada se apagará e a parte correspondente será silenciada (mute). Pressione a mesma tecla novamente para acender a luz e desativar a função mute daquele parte. Você pode ligar/desligar várias partes pressionando suas teclas.

#### Solando uma determinada parte

A função Solo é o oposto de Mute, permitindo a você soltar imediatamente uma determinada parte e silenciar as demais.



#### 1 Pressione a tecla [SOLO].

A luz [SOLO] se acende, indicando que a parte desejada pode ser solada.

#### 2 Pressione qualquer das teclas numéricas [1] – [16].

A luz da tecla pressionada se acenderá e somente a parte correspondente soará. Pressione qualquer outra tecla numérica para alterar a parte em solo.

#### O indicador [E]

Ao alterar o valor de um parâmetro no modo Mixing Play ou no modo Edit, aparece um [E] (indicador Edit) no canto superior direito da tela. Isto lhe dá uma confirmação imediata de que a configuração de Mixing foi modificada mas ainda não foi armazenada. Para armazenar o estado atual, siga as instruções da página 97.



#### Função Compare

A função Compare permite a você comutar entre a configuração de Mixing recém-editada e a original, não editada, possibilitando ouvir como as suas edições afetam o som. Para instruções sobre como usar Compare, consulte a mesma função no modo Voice, na página 97.

### Armazenando a config. de Mixing

A configuração de Mixing criada pode ser armazenada como parte dos dados de uma música ou padrão. Para instruções sobre como armazenar uma música/padrão, veja as páginas 186 e 218.

### Parâmetros da edição comum

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

O modo Common Edit permite a você editar os parâmetros comuns a todas as partes de Mixing.

#### Config. de controles — [F1] General

Determina a função dos botões rotativos e teclas ASSIGNABLE FUNCTION para cada música/padrão. A função é a mesma da janela Other (página 145) no modo Performance Common Edit.

## Config. de efeito Master e EQ Master — [F2] MasterFX (Master Effect)

### [SF2] MasterFX

Esta janela permite a você configurar o tipo e os parâmetros do efeito Master.

A função é a mesma que a da janela Master Effect (página 146) no modo Performance Common Edit.

### [SF3] MasterEQ

Nesta janela você pode aplicar equalização de 5 bandas a todas as partes da Mixing selecionada.

A função é a mesma que a da janela Master EQ (página 146) no modo Performance Common Edit.

## Configurações de controle — [F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Os controles e botões no painel frontal podem ser usados para alterar e ajustar uma variedade de parâmetros — em tempo real e simultaneamente. Por exemplo, você poderia usar os botões ASSIGN 1 e 2 para controlar a profundidade do efeito, enquanto usa o pedal para controlar modulação. Estes endereçamentos de controles são chamados de “Controller Assign”. Você pode configurar conjuntos diferentes de endereçamentos de controles para cada Mixing.

A função é a mesma da janela Controller Assign (página 147) no modo Performance Common Edit.

## Config. da parte Audio Input—[F4] Audio In

Você pode configurar os parâmetros relativos à entrada de áudio do conector A/D INPUT e do conector mLAN.

A entrada mLAN Input só está disponível no MOTIF XS8. Ela estará disponível no MOTIF XS6/7 somente se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada.

### [SF1] Output

Nesta janela você pode configurar o nível de mandada do sinal da parte Audio Input para o efeito de Reverb/Chorus e o endereçamento do conector de saída da parte Audio Input. A função desta janela é a mesma que a da janela Output (página 147) no modo Performance Common Edit.

### [SF2] Connect

Determina o roteamento para os efeitos de Insert A e B. As mudanças de configuração são mostradas no diagrama da janela, dando uma imagem clara de como o sinal é roteado.

A função desta janela é a mesma que a da janela Insertion Effect Connection (página 148) no modo Performance Common Edit.

### [SF3] Ins A (Insertion Effect A)

### [SF4] Ins B (Insertion Effect B)

Nesta janela, você também pode configurar o tipo e os parâmetros do efeito de Insert.

A função desta janela é a mesma que a da janela Insertion Effect A/Insertion Effect B (página 149) no modo Performance Common Edit.

## Configurações de efeitos — [F5] Effect

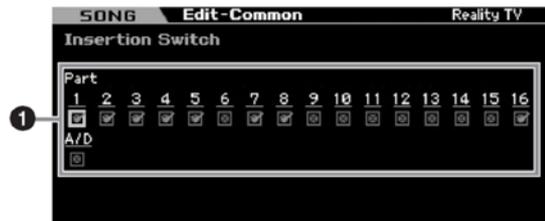
Nesta janela, você pode configurar as conexões de efeitos os valores de outros parâmetros. Para detalhes sobre a estrutura de efeitos no modo Mixing, veja a página 70.

### [SF1] Connect

Nesta janela, você pode configurar o nível de retorno do efeito de Reverb/Chorus, Pan e nível de Chorus to Send. A função desta janela é a mesma que a da janela Connection (página 149) no modo Performance Common Edit.

### [SF2] Ins Switch (Insertion Effect Switch)

Nesta janela, você pode selecionar quais as partes (dentre as partes de Mixing 1 – 16 e a parte Audio Input) serão endereçadas aos oito efeitos de Insert.



#### 1 Part 1 – 16, A/D

Determina as partes disponíveis para os efeitos de Insert. Quando esta opção está configurada para “on”, o efeito de Insert do Voice endereçado à parte fica habilitado. Certifique-se de que este parâmetro está configurado para “on” nas partes/Voices para os quais você quer aplicar efeitos de Insert.

O MOTIF XS possui oito efeitos de Insert, permitindo configurar este parâmetro para “on” em até oito partes. Se já houver oito partes com este parâmetro em “on”, você não poderá ligá-lo em mais nenhuma parte. Neste caso, você deve desligar (“off”) em alguma parte para poder ligar na parte em que deseja.

**NOTA:** Na parte Audio Input, o tipo e os parâmetros do efeito de Insert podem ser configurados na janela Insertion A/B (página 234) no modo Mixing Common Edit. Para as partes 1 – 16, o tipo e os parâmetros do efeito de Insert não podem ser configurados no modo Mixing Edit porque suas configurações estão incluídas no Voice endereçado a cada parte. Se você quiser editar as configurações do efeito de Insert para cada parte, entre no modo Mixing Voice Edit, e em seguida edite as configurações de efeito para o Voice.

**[SF3] Reverb**  
**[SF4] Chorus**

Na coluna Type destas janelas você pode selecionar o tipo de Reverb/Chorus type. Na coluna Preset você pode selecionar um dos modelos que chamam as configurações pré-programadas de vários parâmetros do tipo de Reverb/Chorus selecionado. Nestas janelas, você também pode configurar cada parâmetro do tipo de efeito individualmente e manualmente.

A função destas janelas é a mesma das janelas Reverb e Chorus (página 150) no modo Performance Common Edit.

**Parâmetros da edição da parte**

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [1] – [16] seleciona parte

No modo Part Edit você pode editar os parâmetros das partes individuais, tais como configurações de Voice, arpejo, EG e EQ.

**Janela de uma parte / janela de quatro partes**

Assim como no modo Performance Part Edit, você pode usar dois tipos de janelas no modo Mixing Part Edit. Um tipo de janela permite a você editar parâmetros da parte que está selecionada, e o outro tipo permite visualizar parâmetros de quatro partes. Você pode alternar entre esses dois tipos pressionando a tecla [SF5]. Observe que a janela de quatro partes não está disponível para as janelas [F2] ARP Main e [F3] ARP Other.

**Selecionando uma parte a ser editada**

Pressione uma das teclas [1] – [16] para selecionar a parte a ser editada.

**NOTA:** Para detalhes sobre funções úteis, como Mute e Solo, veja a página 233.

**Config. básicas da parte — [F1] Voice**

**[SF1] Voice**

Esta janela permite a você especificar o canal de recepção de MIDI da parte atual, assim como o Voice. Os outros parâmetros, exceto Receive Channel (1), são os mesmos da janela Voice (página 151) no modo Performance Part Edit.



**1 Receive Channel**

Determina o canal de recepção de MIDI para a parte selecionada. Como os dados MIDI podem estar chegando em vários canais de uma vez, é preciso configurar aqui para o canal igual ao dos dados desejados.

**Valores:** 01 – 16, off

**[SF2] Output**

Nesta janela, você pode configurar a intensidade de Reverb/Chorus e o endereçamento da conexão de saída para cada parte. A função desta janela é a mesma que a da janela Output (página 152) no modo Performance Part Edit.

**[SF3] Other**

Nesta janela, você pode configurar parâmetros referentes a pitch bend e intensidade de notas. A função desta janela é a mesma que a da janela Other (página 153) no modo Performance Part Edit.

**Config. básicas de arpejo — [F2] ARP Main (Arpeggio Main)**

Esta janela determina as configurações básicas do arpejo. As configurações dos parâmetros mostrados na parte inferior da janela podem ser registradas nas teclas [SF1] – [SF5]. A função é a mesma que a da janela Arpeggio Main (página 154) no modo Performance Part Edit.

**Alterando o senso de ritmo do arpejo — [F3] ARP Other (Arpeggio Other)**

Alterando os tempos e as intensidades das notas, você pode alterar o senso de ritmo da execução do arpejo. A função desta janela é a mesma que a da janela Arpeggio Other (página 156) no modo Performance Part Edit.

**Configurações de EG — [F4] EG (Envelope Generator)**

Estas configurações permitem controlar a transição do som desde o momento em que a tecla é pressionada até o momento em que ela é solta. Você também pode ajustar a tonalidade ajustando a frequência de corte e a ressonância. A função desta janela é a mesma que a da janela EG (página 157) no modo Performance Part Edit.

Modo Voice  
Modo Performance  
Modo Sampling 1  
Modo Song  
Modo Pattern  
Modo Mixing  
Modo Sampling 2  
Modo Master  
Modo Utility  
Modo File

Referência

## Configurações do Equalizador (EQ) — [F5] EQ (Equalizer)

Você pode aplicar EQ paramétrico de 3 bandas a cada parte para ajustar o som.

A função é a mesma que a da janela EQ (página 158) no modo Performance Part Edit.

## Configurações de recepção de MIDI — [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

Nesta janela você pode configurar como cada parte individual responde a vários dados MIDI, tais como as mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro em questão está configurado para “on”, a parte correspondente responde àquele dado de MIDI.

A função é a mesma que a da janela Receive Switch (página 158) no modo Performance Part Edit.

## Mixing Job — Funções convenientes

O modo Mixing Job possui algumas ferramentas convenientes para organização e inicialização dos dados, para serem usadas ao se criar Performances e arquivá-las. Para entrar no modo Mixing Job, pressione a tecla [JOB] no modo Mixing. Pressione a tecla [EXIT] para retornar ao modo Mixing Play.

### Procedimento do modo Mixing Job

- 1 No modo Mixing ou no modo Mixing Edit pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Mixing Job.
- 2 Entre no menu Mixing Job desejado pressionando a tecla apropriada ([F1] – [F6]).
- 3 Configure os parâmetros para executar a função.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] (é solicitada uma confirmação na tela).  
Para cancelar a função, pressione a tecla [DEC/NO].
- 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a função.  
Depois de completar a função, aparece a mensagem “Completed” e a operação retorna para a janela original.
- 6 Pressione a tecla [MIXING] para retornar ao modo Mixing Play.

#### CUIDADO

Mesmo tendo executado a função, os dados de Mixing serão perdidos se você selecionar uma outra música/ padrão ou desligar o instrumento sem armazená-los. Certifique-se de armazenar os dados de música/ padrão (incluindo Mixing) na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar uma outra música/ padrão ou desligar o instrumento.

### Inicializando a Mixing—[F1] Init

Esta função permite a você restaurar (inicializar) todos os parâmetros de Mixing para suas configurações originais. Ela também permite inicializar seletivamente determinados parâmetros, tais como configurações comuns, configurações para cada parte, etc.



#### 1 All Parameters

Todas as configurações da Mixing selecionada serão inicializadas. Quando esta opção está configurada para “on”, os parâmetros comuns (2) e os parâmetros da parte (3) não poderão ser configurados.

#### 2 Common Parameters

As configurações dos parâmetros comuns da Mixing selecionada serão inicializadas.

**NOTA:** Insertion Effect Switch é um parâmetro da parte. Desta forma, marque as opções desejadas das partes 1 – 16 (veja a seguir) se você quiser inicializar o parâmetro Insertion Effect Switch.

#### 3 Part Parameters

##### Part 1 – 16

Serão inicializadas as configurações de Mixing Part Edit (página 235) das partes que estão marcadas.

##### A/D (A/D Input)

Esta parte é a entrada de áudio externo no conector A/D INPUT. Serão inicializadas as configurações de edição comum dos parâmetros da parte A/ D input Part (página 234).

##### mLAN

Esta parte é a entrada de áudio externo no conector mLAN. Quando esta opção está marcada, serão inicializadas as configurações de edição comum dos parâmetros da parte mLAN (página 234).

**NOTA:** A configuração “mL” só está disponível no MOTIF XS8. Ela estará disponível também no MOTIF XS6/7 somente se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada.

#### 4 Initialize selected Parts to GM

Quando esta opção está marcada, ao executar a função as partes selecionadas são reconfiguradas para o padrão GM. Quando a opção All Parameters (1) está marcada, todos os parâmetros serão configurados para o padrão GM. Quando a opção All Parameters (1) não está marcada, os parâmetros marcados (Common, 1 – 16, AD e mLAN) serão configurados para o padrão GM.

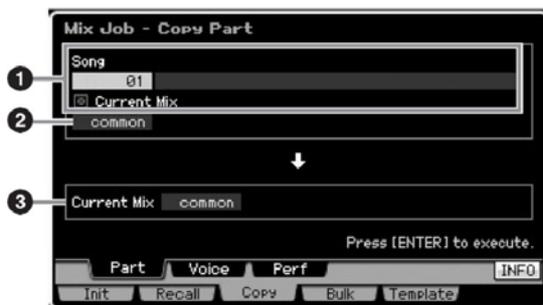
### [F2] Recall

Se você estiver editando uma programação de Mixing de uma música/padrão e selecionar outra música/padrão sem ter armazenado os dados que havia editado, todas as edições serão perdidas. Se isto ocorrer, você pode usar a função Recall para recuperar a programação de Mixing com as edições efetuadas.

### Copiando config. de parâmetros de outra Mixing, Voice e Performance — [F3] Copy

#### Copiando configurações de parâmetros de outra Mixing (Copy Part)—[SF1] Part

Esta função conveniente permite a você copiar configurações comuns ou de partes de uma determinada Mixing para a Mixing que está sendo editada. Isto é útil se você estiver criando uma Mixing e quiser usar algumas configurações de parâmetros de outra Mixing.



#### Configuração da origem

##### 1 No modo Song: número da música No modo Pattern: número do padrão

Determina o programa de Mixing indicando o número da música (ou número do padrão, se estiver no modo Pattern). O nome da música ou padrão selecionado é indicado à direita. Para selecionar a Mixing atual como origem, marque a opção Current Mix.

##### 2 Tipo de dados

Determina o tipo de dados a copiar da origem.

Valores: Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

NOTA: Insertion Effect Switch é um parâmetro da parte. Desta forma, as configurações do parâmetro Insertion Effect Switch são copiadas somente quando se seleciona uma das partes 1 a 16.

#### Configuração do destino

##### 3 Parte que está sendo editada

Determina a parte de destino da Mixing que está sendo editada.

Valores: Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

#### Copiando configurações comuns de Voice para a Mixing (Copy Voice) — [SF2] Voice

Esta função permite a você copiar para a Mixing atual as configurações de efeito da edição comum do Voice endereçado à parte especificada. Isto é bastante útil quando determinado Voice possui um ajuste de efeitos que você quer usar no programa de Mixing.



##### 1 No modo Song: número da música No modo Pattern: número do padrão, seção

Determina o banco e o número do programa da Mixing a ser copiada. O nome da música ou do padrão selecionado é indicado à direita. Se você quiser selecionar a Mixing atual como origem, marque a opção Current Mix.

##### 2 Part

Seleciona a parte (01 – 16) à qual o Voice de origem está endereçado. O nome da música ou padrão selecionado é indicado à direita.

##### 3 Tipo de dados

Determina o tipo de dados da origem. Marcando a opção apropriada, as configurações dos dados correspondentes são copiados do Voice de origem para a Mixing de destino. As outras configurações de parâmetros não são copiadas do Voice para a Mixing atual.

#### Copiando config. de Performance para a Mixing (Copy Performance) — [SF3] Perf

Esta função permite a você copiar configurações da Performance para a Mixing atual. Isto é bastante útil quando determinada Performance possui configurações que você quer usar no programa de Mixing.



Modo Voice

Modo Performance

Modo Sampling 1

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Sampling 2

Modo Master

Modo Utility

Modo File

Referência

### 1 Performance

Determina o banco e o número da Performance a ser copiada. O nome da Performance selecionada é mostrado à direita.

### 2 Tipo de dados

Determina se serão copiados os parâmetros listados. Marcando a opção de Insertion Effect Switch, as configurações de Insertion Effect Switch são copiadas das partes da 1 – 4 Performance para as partes de Mixing definidas como Destination Parts (3). Se as opções de outros parâmetros estiverem marcadas, as configurações dos parâmetros marcados serão copiadas do modo Performance Common para o modo Mixing Common. Todos os demais parâmetros dos modos Common Edit e Part Edit serão copiados da Performance para a Mixing atual.

### 3 Destino

Determina as quatro partes da Mixing como destino.

Valores: 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

## Transmitindo config. de Mixing a um equip. MIDI externo (Bulk Dump) — [F4] Bulk

Esta função permite a você enviar as configurações dos parâmetros especificada da Mixing atual para um computador ou outro equipamento MIDI para arquivos os dados. Para executar a operação de Bulk Dump, pressione a tecla [ENTER].

**NOTA:** Os dados transferidos por Bulk Dump incluem somente as mensagens MIDI e não incluem formas-de-onda (Waveforms).

**NOTA:** Para poder executar a transferência por Bulk Dump, você precisará configurar o número de dispositivo MIDI (MIDI Device Number) correto. Para detalhes, veja a página 268.

## Modelo de Mixing — [F5] Template

### Armazenando/chamando um modelo de a Mixing — [SF1] Mix

Esta função permite a você armazenar o programa de Mixing na memória do usuário (User) como um modelo (Mixing Template) e chamá-lo. Podem ser armazenados 32 modelos de Mixing. Os 32 modelos de Mixing podem ser usados tanto no modo Song quanto no modo Pattern.



### 1 Template

Determina o modelo de Mixing a ser armazenado ou a ser chamado. Pressione a tecla [SF5] para armazenar o programa de Mixing atual, e pressione a tecla [SF4] para chamar um modelo de Mixing armazenado na memória.

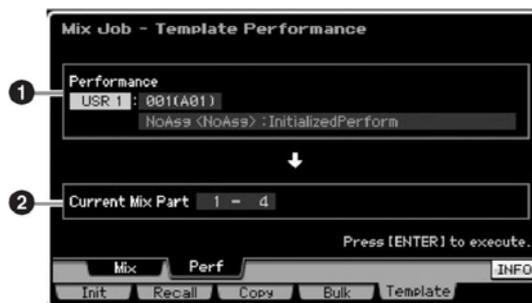
Valores: 01 – 32

### 2 Nome

Entre com o nome do programa de Mixing. Para instruções detalhadas sobre como nomear, veja a página 82.

## Copiando config. de Performance para uma Mixing (Template Performance)—[SF2] Perf

Esta função permite a você copiar as configurações da Performance para a Mixing atual. Isto pode ser bastante útil se determinada Performance possui configurações que você quer usar em um programa de Mixing.



### 1 Performance

Determina o banco (USR 1 – 3) e o número da Performance (001 – 128) a ser copiada. O nome da Performance selecionada é indicado à direita.

**NOTA:** A diferença entre Copy Performance e Template Performance é o canal de recepção de MIDI configurado pela execução da função. Todas as partes de Mixing configuradas pela função Copy Performance possuem o mesmo canal de MIDI enquanto que as partes de Mixing configuradas pela função Template Performance possuem canais de MIDI diferentes. Isto significa que a configuração de Mixing criada com Template Performance pode ser usada como um gerador multi-timbral.

### 2 Destino

Determina as quatro partes da Mixing atual como destino.

Valores: 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

## Modo Mixing Voice Edit

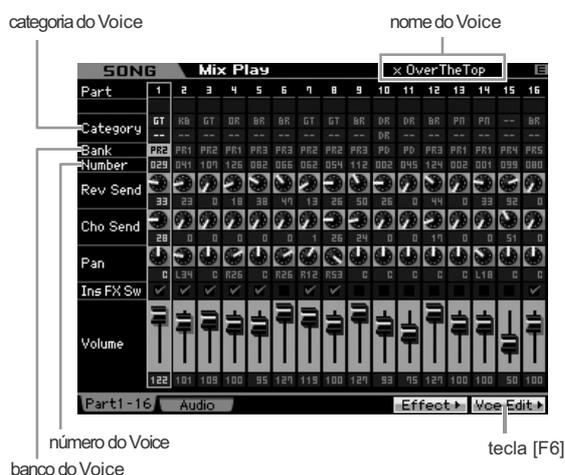
Os Voices de Mixing são Voices normais editados especialmente para isto e salvos em programas de Mixings de música/ padrão. Podem ser armazenados até 16 Voices de Mixing em cada Mixing de música/ padrão. Neste modo, você pode editar os Voices endereçados às partes de Mixing 1 – 16, respectivamente, e armazená-los como Voices de Mixing. As funções de Voice de Mixing também estão disponíveis, fornecendo ferramentas convenientes para organizar os Voices de Mixing que você criar.

Lembre-se de que os Voices de bateria (Drum Voices) não podem ser editados no modo Mixing Voice Edit. Pressione a tecla [F6] Vce Edit para entrar no modo Mixing Voice Edit.

**NOTA:** Para mais informações sobre Voices de Mixing, veja a página 230.

### Editando Voices de Mixing

- 1 Pressione a tecla [MIXING] no modo Song ou no modo Pattern para acessar a janela Mixing Play (página 231) no modo Mixing.



- 2 Mova o cursor até a parte em que o Voice desejado está endereçado.

O nome do o Voice selecionado é mostrado no canto superior direito da janela. Você também pode selecionar o Voice aqui. Para fazer isto, pressione a tecla [PROGRAM] (a luz acende), e em seguida seleccione o Voice desejado usando as teclas de banco [PRE 1] – [GM], as teclas de grupo [A] – [H] e as teclas numéricas [1] – [16].

**NOTA:** Lembre-se de que os Voices de bateria (Drum Voices) não podem ser editados no modo Mixing Voice Edit.

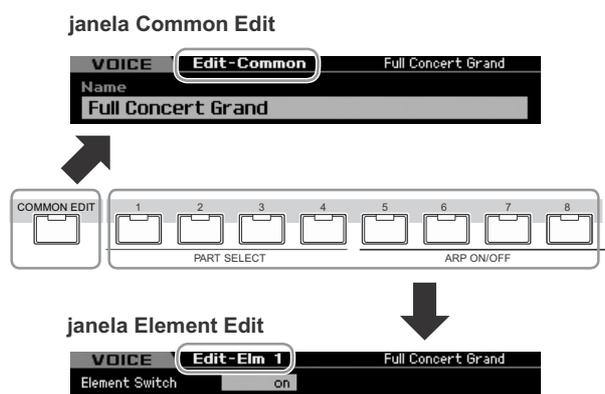
- 3 Pressione a tecla [F6] Vce Edit para entrar no modo Mixing Voice Edit.

- 4 Acesse a janela Common Edit ou a janela Element Edit.

Para acessar a janela Common Edit, pressione a tecla [COMMON EDIT]. Para editar parâmetros globais relacionados ao Voice como um todo e como ele é processado, tais como arpejo, controles e efeitos, acesse a janela Common Edit.

Para acessar a janela Element Edit, pressione uma das teclas numéricas [1] a [8] para selecionar o elemento a ser editado. Se você quiser editar os sons que compõem

o Voice e os parâmetros básicos que determinam o son- tais como Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude e EG (Envelope Generator), acesse a janela Element Edit.



- 5 Acesse a janela Edit display contendo os parâmetros que você deseja editar pressionando as teclas [F1] – [F6] e as teclas [SF1] – [SF5].

A edição comum e a edição de elemento consiste de várias janelas. Para encontrar a janela desejada, observe a ficha de menu correspondente às teclas [F1] – [F5] e às teclas [SF1] – [SF5].

- 6 Mova o cursor até o parâmetro desejado.
- 7 Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.
- 8 Edite o Voice de Mixing repetindo os passos 4 a 7, conforme desejar.
- 9 Entre com um nome para o Voice de Mixing Voice na janela Name (página 98) do modo Common Edit.

- 10 Se você quiser armazenar o Voice editado, pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Store (página 233).

Para instruções detalhadas sobre como armazenar, veja a página 186.

- 11 Pressione a tecla [EXIT] ou a tecla [MIXING] para retornar ao modo Mixing Play.

## Funções úteis no modo Mixing Voice Edit

### Ligando / desligando um elemento

O mesmo que na edição do elemento no modo Voice (página 97).

### Solando o elemento a ser editado

O mesmo que na edição do elemento no modo Voice (página 97).

### Indicador [E]

O mesmo que na edição do elemento no modo Voice (página 97).

### Função Compare

O mesmo que na edição do elemento no modo Voice (página 97).

### Informação do Voice de Mixing — [SF6] INFO

Esta janela mostra as informações sobre o Voice de Mixing atual. Você pode acessar esta janela pressionando a tecla [SF6] INFO in no modo Mixing Voice Edit. Lembre-se de que a janela de informações só pode ser chamada quando a ficha de menu [SF6] indica "INFO".

Pressione qualquer das teclas do painel para retornar ao estado original.

## Armazenando um Voice de Mixing

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Quando o indicador [E] é mostrado na janela no modo Mixing Voice Edit, pressione a tecla [STORE].

Aparece a janela Mixing Voice Store.



- 2 Especifique onde deve ser armazenado o Voice de Mixing.

Selecione um número de Voice de Mixing (MIXV) como destino usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

Você pode armazenar o Voice editado no modo Mixing Voice Edit também como um Voice normal do usuário definindo o banco do Voice para "USR1", "USR2" e "USR3".

- 3 Pressione a tecla [ENTER].

A janela solicita sua confirmação. Para cancelar a operação, pressione a tecla [DEC/NO].

- 4 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de armazenamento.

Depois que o Voice de Mixing é armazenado, aparece a mensagem "Completed" e a operação retorna para a janela original.

### ⚠ CUIDADO

Ao executar a operação de Store, as configurações na memória de destino serão substituídas. Os dados importantes devem sempre ser copiados em um dispositivo de memória USB ou em um computador conectado em rede com o MOTIF XS. Para instruções detalhadas sobre como salvar, veja a página 278.

## Modo Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

O modo Mixing Voice Job oferece ferramentas convenientes para organizar os Voices de Mixing que você criar.

### Procedimento do Mixing Voice Job

- 1 Pressione a tecla [JOB] no modo Mixing Voice Edit para entrar no modo Mixing Voice Job.

- 2 Acesse a função desejada pressionando a tecla apropriada ([F2] – [F4]).

- 3 Configure os parâmetros para executar a função.

Mova o cursor até o parâmetro desejado, e ajuste seu valor.

- 4 Pressione a tecla [ENTER] (a janela solicita sua confirmação).

Para cancelar a função, pressione a tecla [DEC/NO].

- 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a função.

Depois que a função é executada, aparece a mensagem "Completed" e a operação retorna para a janela original.

### ⚠ CUIDADO

Mesmo depois de completar a operação, se você selecionar outro Voice ou desligar o instrumento sem armazenar os dados, os dados do Voice serão perdidos. Certifique-se de que armazenou os dados do Voice na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outro Voice ou desligar o instrumento.

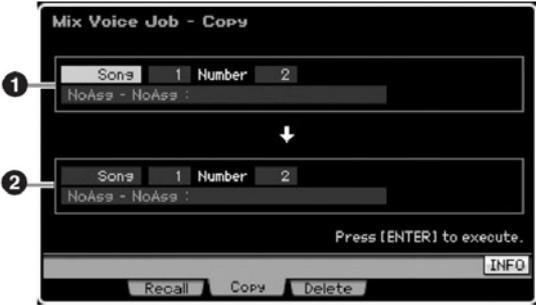
- 6 Pressione a tecla [EXIT] para retornar ao modo Mixing Voice Edit.

### Recuperando o som não editado — [F2] Recall

Se você estiver editando um Voice de Mixing e ainda não o armazenou, ao selecionar outro Voice de Mixing, as edições que você fez serão perdidas. Se isto acontecer, você poderá usar a função Recall para recuperar o Voice de Mixing com as últimas edições.

### Copiando um outro Voice de Mixing — [F3] Copy

Esta função permite a você copiar o Voice de Mixing de uma determinada música/padrão para outra música/padrão.



#### 1 Song, Number

Determina o Voice de Mixing a ser copiado indicando a música ou o padrão (01 – 64) e o número do Voice (01 – 16, all). A categoria principal 1/ 2 e o nome do Voice de Mixing é indicada na linha inferior.

#### 2 Song, Number

Determina o Voice de Mixing de destino. O mesmo que o item acima.

### Apagando um Voice de Mixing —[F3] Delete

Esta função apaga um Voice de Mixing desnecessário. Observe que podem ser armazenados até 256 Voices de Mixing para todas as músicas e padrões. Desta forma, a memória de Voices de Mixing ficará cheia e nenhum outro Voice poderá ser armazenado se você já tiver armazenado 16 timbres (Voices) diferentes para 16 músicas diferentes. Se isto ocorrer, use esta função para apagar os Voices de Mixing desnecessários.



#### 1 Song, Number

Determina o Voice de Mixing a ser apagado.

Valores:

Song/Pattern (número da música/padrão): 01 – 64

Mixing Voice (número do Voice): 01 – 16, all

### Parâmetros de edição comum

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

O mesmo que no modo Normal Voice Common Edit. Veja a página 98. Entretanto, alguns parâmetros que possuem o mesmo nome que os do modo Voice Common Edit não estão disponíveis no modo Mixing Voice Edit.

### Parâmetros de edição do elemento

[MIXING] → [F6] Vce Edit → seleciona elemento de [1] – [8]

O mesmo que no modo Normal Voice Element Edit. Veja a página 112.

# Gravação de áudio na música/padrão (modo Sampling)

Além do seu uso nos modos Voice e Performance, o modo Sampling também pode ser acessado a partir dos modos Song e Pattern. Isto permite a você gravar áudio (ex: vocais, guitarra ou áudio de um equipamento externo), e usá-lo diretamente em uma pista da música/padrão como um Voice com amostra (Sample Voice). Esta seção mostra as funções de amostragem quando se entra no modo Sampling pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song ou no modo Pattern.

**NOTA:** Você também pode entrar no modo Sampling pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Voice ou no modo Performance. Lembre-se de que as funções de amostragem são diferentes dependendo de onde o modo Sampling é acessado, o modo Voice/ Performance ou o modo Song/Pattern. Veja a página 161 para instruções sobre como usar as funções de amostragem no modo Voice/ Performance.

## Estrutura do modo Sampling

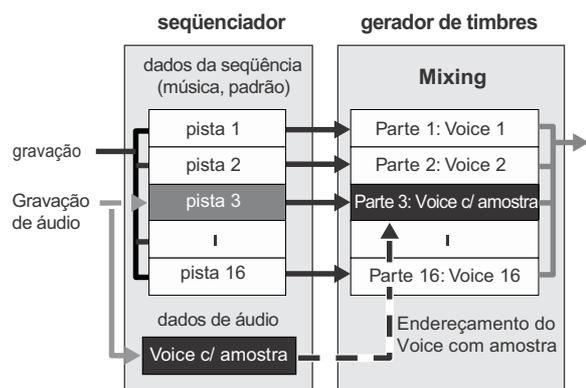
Nesta seção, você aprenderá sobre a estrutura e a organização das amostras ao gravar áudio em uma música / padrão, assim como a relação entre amostras (Samples), Voices com amostra (Sample Voices) e Mixings.

**NOTA:** Para detalhes sobre amostras, formas-de-onda (Waveform) e bancos de nota (Key Banks), veja a página 161.

### Gravação de áudio em uma música/padrão

Pelo fato das músicas e padrões do MOTIF XS só manipularem dados de MIDI, os sinais de áudio não podem ser gravados diretamente em uma pista mesmo executando a operação de amostragem (Sampling).

Os dados de áudio que você grava em uma pista usando a operação de amostragem são armazenados como Voices com amostra (Sample Voice) na música/padrão. O Voice com amostra armazenado será automaticamente endereçado à parte de Mixing correspondente à pista gravada. Além disto, são gravados na pista os dados de MIDI para acionamento do Voice com amostra. Na reprodução, os dados MIDI da pista acionam o Voice com amostra. Consequentemente, a pista resultante funciona efetivamente como uma pista de áudio.



Os dados de áudio são gravados em um Voice com amostra (Sample Voice) que é endereçado à música/padrão, e os eventos de notas para acionamento do sinal de áudio são gravados na pista 3.

- Dados de MIDI
- Dados de áudio
- | Dados de MIDI para acionar o Voice com amostra

### Slice

A função Slice é uma operação importante da amostragem nos modos Song/Pattern, pois ela permite a você dividir facilmente o áudio em partes menores que podem ser disparadas e controladas de diversas maneiras musicalmente úteis.

A função de Slice na verdade executa simultaneamente duas operações em uma amostra.

Primeiro, a função Slice cria um Voice com amostra (Sample Voice) dividindo a amostra (sample) original em amostras menores com determinado valor de nota (como colcheias ou semicolcheias) dependendo do ritmo, e então endereça as amostras a bancos de nota (Key Banks). O Voice com amostra é automaticamente endereçado à parte de Mixing correspondente à pista gravada.

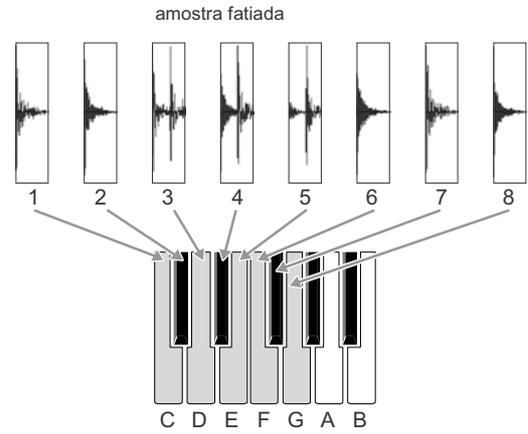
Segundo, a função Slice cria dados de seqüência consistindo de eventos de notas aos quais as amostras são endereçadas em ordem. Os eventos de notas nos dados da seqüência são arranjados cromaticamente conforme o endereçamento do banco de nota, com cada duração de nota nos eventos de nota combinando com o ritmo original da amostra (isto é, colcheias ou semicolcheias).

O resultado final é que você pode ouvir o mesmo som tanto na amostra original quanto na amostra “fatiada” pela função Slice. Se fosse só por isto, a função Slice não teria utilidade. Entretanto, uma vez que a amostra está “fatiada” desta maneira, ela pode ser alterada e reproduzida de diversas formas convenientes e criativas.

Primeiramente, você pode alterar o andamento da amostra em tempo real. Ainda que o MOTIF XS possua a função Time Stretch para alterar o andamento, esta função não pode ser usada em tempo real durante a sua execução ao teclado porque ela requer algum tempo para converter os dados da amostra. Por outro lado, usando as amostras fatiadas, você pode alterar a velocidade de reprodução da amostra alterando o valor do andamento da música/padrão em tempo real.

O segundo benefício é que você pode rápida e facilmente criar variações da amostra original alterando a reprodução das fatias da amostra.

Por exemplo, você poderia alterar as intensidades e os tempos (posições) dos eventos de notas aos quais as fatias da amostra estão endereçadas. Isto permite a você criar acentuações na reprodução ou modificar o ritmo da amostra para uma levada diferente, por exemplo. Além do mais, você pode alterar a ordem das fatias (como eventos de notas), tornando excepcionalmente fácil conseguir variações novas e pouco usuais do som.



Exemplo 1

ordem de reprodução

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

Exemplo 2

1, 3, 1, 4, 5, 8, 3, 6

Você pode produzir variações melódicas e rítmicas simplesmente mudando a seqüência dos eventos de

## Janela Sampling (principal)

A janela Sampling, a entrada para o modo Sampling, é acessada ao se entrar no modo Sampling a partir do modo atual. Pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING] no modo Song ou no modo Pattern dá acesso ao modo Sampling dedicado à criação de Voices com amostra endereçadas a uma pista da música/padrão. Pressione a tecla [EXIT] para retornar ao modo original, Song ou Pattern.

**NOTA:** Esta seção apresenta o modo Sampling acessado a partir do modo Song/Pattern. Veja a página 162 para instruções sobre como usara função Sampling no modo Voice/ Performance.

### Selecionando forma-de-onda e banco de nota — [INTEGRATED SAMPLING]

A janela Sampling principal permite a você selecionar a forma-de-onda (Waveform) e seu banco de nota (Key Bank) e ouvir o som da amostra (Sample) endereçada ao banco de nota selecionado.



Os parâmetros 1 – 7 e as teclas [SF1], [SF5], [SF6] e [F6] são as mesmas do modo Sampling acessado a partir do modo Voice/ Performance. Veja a página 162.

#### 8 Track (somente indicação)

Indica o número da pista da música/padrão atual selecionada.

#### 9 Measure (somente indicação)

Indica o número do compasso da música/padrão atual selecionada.

**NOTA:** Lembre-se de que você pode endereçar os Voices do usuários criados no modo Sampling acessado a partir do modo Voice/Performance para partes de Mixing da música/padrão. Você também pode endereçar formas-de-onda criadas no modo Sampling acessado a partir do modo Song/Pattern para elementos do Voice no modo Voice Edit.

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Sampling 1
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Sampling 2
- Modo Master
- Modo Utility
- Modo File

# Gravação da amostra

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

A função Sampling Record permite a você gravar sons — tais como o vocal de um microfone, os sinais de uma guitarra, ou o áudio de um aparelho de CD ou MP3 — e armazenar o áudio como um Voice com amostra, que é usado nas pistas de uma música/padrão. Veja a página 39 para instruções sobre como usar a função Sampling no modo Song/Pattern.

**NOTA:** Esta seção apresenta o modo Sampling acessado a partir do modo Song/Pattern. Veja a página 163 para instruções sobre como usar a função Sampling no modo Voice/ Performance.

## Importante

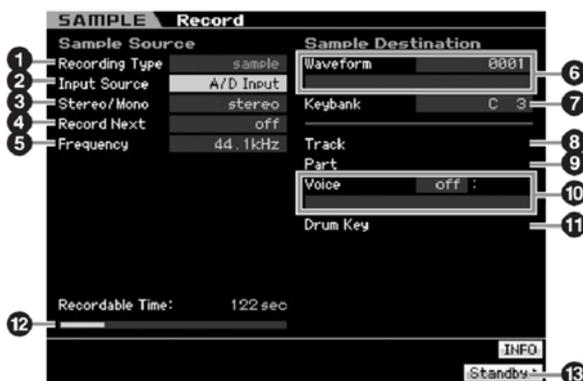
Para poder usar a função Sampling, é necessário instalar memória DIMM no instrumento. Para detalhes sobre como instalar os módulos de memória DIMM, veja a página 295.

Os dados da amostra gravados (editados) que ficam temporariamente na memória DIMM são perdidos ao se desligar o instrumento. Certifique-se de preparar um dispositivo de memória USB ou um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS antes de usar a função Sampling.

## Config. para amostragem — [F6] Rec

Nesta janela você pode configurar vários parâmetros para a amostragem. Pressione a tecla [F6] na janela principal de Sampling para acessar esta janela. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Sampling principal.

Depois de configurar, pressione a tecla [F6] Standby para acessar a janela Record Standby (página 245).



### 1 Recording Type

Determina o método de gravação. O procedimento de amostragem e os dados criados na amostra são diferentes dependendo da opção feita aqui.

**Valores:** slice+seq, sample  
slice+seq

A amostra gravada é dividida automaticamente em “fatias” a serem armazenadas como um Voice com amostra (Sample Voice) e em seguida essas fatias são endereçadas a notas sucessivas no teclado. Essas notas são então automaticamente arranjadas em dados de seqüência MIDI (na pista especificada) para execução. Por exemplo, se um padrão de bateria de um compasso é amostrado e é especificada uma duração de nota de colcheia, o compasso gravado será fatiado em (aproximadamente) oito amostras que serão endereçadas às oito notas consecutivas no teclado.

sample

O sinal de áudio gravado é apenas armazenado como um Voice com amostra. Esta opção não produz dados de seqüência MIDI de maneira que a amostra não é reproduzida mesmo ao reproduzir a música/padrão.

### 2 Input Source

Determina o conector de entrada através do qual será recebido o sinal a ser sampleado. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 164.

### 3 Stereo/Mono

Determina se as novas amostras serão gravadas em estéreo ou em mono. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 164.

### 4 Record Next

Esta opção está disponível quando Recording Type na janela Setup está configurado para “sample”. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 164.

### 5 Frequency

Especifica a frequência de amostragem. Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 165.

### 6 Waveform

Determina o número da forma-de-onda de destino.

**Valores:** 0001 – 1024

### ⚠ CUIDADO

Esta operação substitui todos os dados previamente existentes no número da forma-de-onda de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

### 7 Keybank

Determina o número da nota do banco de nota de destino. O valor definido aqui pode ser modificado no modo Sampling Edit (página 250). Lembre-se de que este parâmetro não pode ser configurado quando Recording Type está configurado para “slice+seq”.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Quando Recording Type está configurado para “slice+seq”, as fatias da amostra serão endereçadas a notas em ordem cromática, começando em C1 (MOTIF XS6), E0 (MOTIF XS7) e A -1 (MOTIF XS8) respectivamente.

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente a partir do teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

### 8 Track

Determina o número da pista na qual a amostra gravada será endereçada. Depois de terminar a gravação, o Voice com amostra criado é endereçado à parte de Mixing correspondente à pista especificada aqui. Quando Recording Type está configurado para “slice+seq”, os dados da nota

que reproduzem o Voice com amostra serão criados na pista especificada aqui.

Valores: 01 – 16

### 9 Part

Este parâmetro não está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

### 10 Voice

Este parâmetro não está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

### 11 Drum Key

Este parâmetro não está disponível quando se entra no modo Sampling a partir do modo Song/Pattern.

### 12 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

### 13 [F6] Standby

Pressione esta tecla para acessar a janela Sampling Standby. Esta janela é usada para executar a amostragem. Para detalhes, veja a página 245.

## Espera e início da amostragem — [F6] Standby

Esta janela é usada para iniciar a amostragem. Pressione a tecla [F6] a partir da janela Setup para acessar esta janela. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Setup.

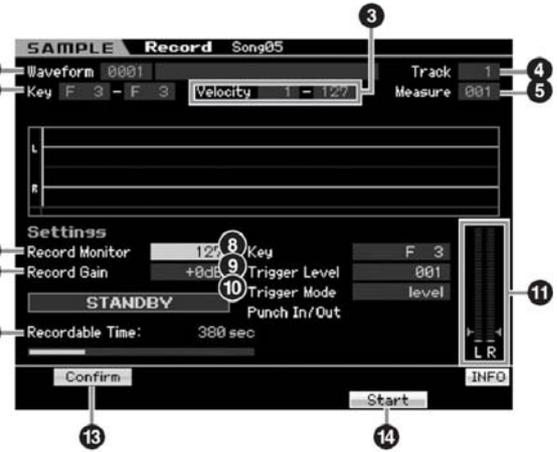
Depois de configurar os parâmetros conforme necessário, pressione a tecla [F5] Start para iniciar o processo de amostragem. Observe que o acionamento da amostragem é diferente dependendo da configuração de Trigger Mode.

### Quando Trigger Mode (10) está configurado para “level”:

Mesmo que você pressione a tecla [F5] Start, aparece a indicação WAITING na janela e a amostragem ainda não começa. Quando o sinal de áudio na entrada atinge o nível especificado em Trigger Level (9), a indicação RECORDING substitui a indicação WAITING e a amostragem começa.

### Quando Trigger Mode (10) está configurado para “manual”:

A amostragem (gravação) começa quando você pressiona a tecla [F5] Start.



### 1 Waveform (somente indicação)

Indica o número e o nome da forma-de-onda selecionada.

### 2 Key Range (somente indicação)

Indica a região de notas do banco de nota selecionado.

### 3 Velocity (Velocity Range) (somente indicação)

Indica a faixa de intensidades do banco de nota selecionado.

### 4 Track

Indica o número da pista para a qual a amostra gravada será endereçada. Você pode alterar a pista pressionando qualquer das teclas numéricas [1] – [16] depois de pressionar a tecla [TRACK] (a luz acende).

Valores: 01 – 16

### 5 Measure

Indica o número do compasso da música / padrão selecionada. Você pode mudar o número do compasso usando as teclas [◀]/[▶] (Reverse/Fast Forward).

Valores:

Entrando no modo Sampling a partir do modo Song: 001 – 999

Entrando no modo Sampling a partir do Pattern: 001 – 256

### 6 Record Monitor

Determina o nível de saída de monitoração para o sinal de entrada. Este sinal de monitoração sai pelo conector PHONES ou pelos conectores OUTPUT R e L/MONO.

Valores: 0 – 127

### 7 Record Gain

Este parâmetro só está disponível quando Input Source (página 244) está configurado para “resample”. Determina o ganho de gravação ao re-amostrar. Quanto maior o valor, maior o volume do som re-amostrado. Antes de executar a operação de amostragem (gravação), você pode configurar o ganho adequado verificando o volume pelo medidor de nível (12) enquanto toca o teclado.

Valores: -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

**8 Key**

Indica o banco de nota (Key Bank; página 244) configurado na janela Sampling Record Setup. O banco de nota pode ser alterado tanto aqui quanto no modo Sampling Edit (página 250) depois de terminar a gravação.

**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] KBD e pressionando a nota desejada. Para detalhes, veja a página 82.

**9 Trigger Level**

Quando Trigger Mode (10) está configurado para “level”, você também precisa configurar Trigger Level. A amostragem (gravação) começará assim que um sinal na entrada ultrapasse o nível de acionamento especificado aqui. O nível definido aqui será indicado como um triângulo vermelho no medidor de nível. Para obter os melhores resultados, configure aqui o mais baixo possível para capturar todo o sinal, mas não tão baixo que possa gravar ruído indesejável.

**10 Trigger Mode**

Determina o método pelo qual a amostragem será acionada.

**Valores:** level, manual

level

A amostragem inicia assim que o sinal na entrada atinge o nível especificado em Trigger Level (9).

manual

A amostragem inicia logo após você pressionar a tecla [F6] REC. Esta opção permite a você iniciar a amostragem no ponto desejado, independentemente do nível do sinal de entrada.

**11 Level Meter****12 Recordable Time** (somente indicação)

Consulte a descrição do parâmetro de mesmo nome na página 165.

**13 [SF1] Confirm**

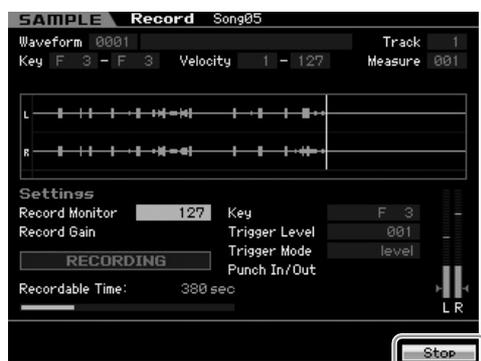
Esta tecla está disponível quando Recording Type na janela Setup (página 244) está configurado para “sample”.

**14 [F5] Start**

Pressione esta tecla para iniciar a amostragem.

**Janela Sampling RECORDING**

Durante a amostragem, aparece na janela uma representação gráfica do áudio gravado.

**[F6] Stop**

Pressione esta tecla para parar a amostragem (gravação). Em cada um dos casos abaixo, aparece a janela “FINISHED” ao terminar a amostragem.

- Quando Recording Type (página 244) está configurado para “sample” e [SF1] Confirm está ligada
- Quando Recording Type (página 244) está configurado para “slice+seq”

Na janela FINISHED, você pode ouvir a amostra recém-gravada pressionando a tecla [SF1]. Veja abaixo para detalhes.

**Janela Sampling FINISHED**

Quando [F2] Confirm é ligada antes de começar a amostragem, assim que a amostragem termina aparece a janela FINISHED. Nesta janela, você pode ouvir e confirmar a amostra pressionando a tecla [SF1] Audition.

Se você estiver satisfeito com o som, pressione a tecla [ENTER] para efetivar o resultado como dados de amostra. Se não estiver satisfeito com o resultado, pressione a tecla [EXIT] e tente outra vez.

Quando [F2] Confirm está desligada antes de começar a amostragem, a amostragem efetiva automaticamente os dados de amostra e retorna à janela Setup (página 244).

**[SF1] Audition**

Você pode ouvir a amostra gravada mantendo esta tecla pressionada. Isto permite a você ouvir exatamente como a amostra será reproduzida.

**NOTA:** Quando Recording Type (página 244) está configurado para “sample” e [SF1] Confirm está desligada, ao parar a gravação faz efetivar automaticamente os dados da amostra gravada e o instrumento retorna à janela Setup (página 244). Observe que o instrumento retorna para a janela STANDBY assim que a amostragem termina se a opção Record Next estiver ligada na janela Setup antes da operação de amostragem.

**NOTA:** Quando Recording Type (página 244) está configurado para “slice+seq”, ao parar a gravação aparece a janela Record Trim (página 247).

## Ajustando a amostra — janela Record Trim

Esta janela é chamada quando Recording Type (página 244) está configurado para “slice+seq”, ao parar a gravação (e subsequentemente confirmando os dados, quando Confirm está ligada). Nesta janela, você pode apagar partes indesejáveis da amostra, localizadas antes do ponto inicial e depois do ponto final). Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Setup.

O procedimento na janela Record Trim é descrito abaixo.

### 1 Ajuste o ponto inicial (Start Point) para o ponto onde o som efetivamente começa na amostra gravada.

Você pode usar a tecla [SF1] Audition para ouvir a amostra e as teclas [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In para visualizar a onda da amostra.

**NOTA:** Pressionando a tecla [SF6] NUM, você pode usar as teclas [SF1] – [SF5] e as teclas [F1] – [F6] como teclado numérico. Pressionando a tecla [EXIT] retorna as teclas a seus estados originais. Para detalhes, veja a página 81.

### 2 Configure Tempo (9), Meter (10) e Measure (11) para a reprodução da amostra.

O ponto final (End Point; 8) é alterado automaticamente de maneira que o tamanho entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste ao que for definido aqui.

### 3 Configure Loop Point (7), se necessário.

Quando a indicação de menu da tecla [SF2] é “LP=ST”, o ponto inicial Start (Start Point) e o ponto de loop (Loop Start Point) terão o mesmo endereço, o que significa que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que só um deles seja ajustado. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição faz alterar o menu de “LP=ST” para “LP≠ST”. Quando a indicação de menu aqui é “LP≠ST”, o ponto inicial (Start Point) e o ponto de loop (Loop Start Point) podem ser alterados independentemente. Pressionando a tecla [SF2] nesta condição, o valor do endereço do ponto inicial será copiado para o do loop, de maneira que ambos terão o mesmo valor de endereço. A indicação de menu da tecla [SF2] também muda de “LP≠ST” para “LP=ST”.

### 4 Pressione a tecla [ENTER] (é solicitada a sua confirmação).

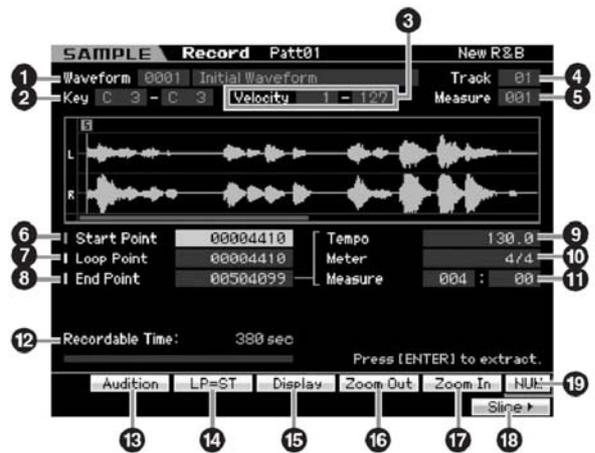
Se você quiser cancelar a operação, pressione a tecla [DEC/NO].

### 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de Extract para apagar partes indesejáveis da amostra.

### 6 Pressione a tecla [F6] Slice para acessar a janela Slice.

## ⚠ CUIDADO

Os dados apagados com a operação de Extract não podem ser restaurados. Se você tiver apagado acidentalmente uma parte desejável da amostra, pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela Setup, e então execute a amostragem novamente.



Os parâmetros 1 a 5 são os mesmos da janela Standby (página 245).

### 6 Start Point

Determina o ponto inicial para a reprodução da amostra. A parte à esquerda deste ponto não será reproduzida.

**Valores:** 0000000 – End point

### 7 Loop Point

Determina o ponto onde começa a reprodução em loop. Quando o modo Play está configurado para “loop”, a amostra é reproduzida entre este ponto de loop e o ponto final (6).

**Valores:** 0000000 – End point

### 8 End Point

Determina o ponto final para a reprodução da amostra. A parte à direita deste ponto não será reproduzida. O ponto final será determinado automaticamente de maneira que o tamanho entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste às configurações de Tempo (9), Meter (10) e Measure (11).

**Valores:** 0000000 – (depende do tamanho da amostra)

### 9 Tempo

Determina o andamento na reprodução da amostra. Ao configurar Tempo é alterado o ponto final (8) de maneira que o tamanho entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste às configurações de Meter e Measure.

**Valores:** 5.0 – 300.0

### 10 Meter

Determina a métrica de compasso da reprodução da amostra. Configurando a métrica é alterado o ponto final (8) de maneira que o tamanho entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste às configurações de Tempo e Measure.

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

**11 Measure**

Determina a quantidade de compassos para a reprodução da amostra. Configurando Measure é alterado o ponto final (8) de maneira que o tamanho entre o ponto inicial e o ponto final se ajuste às configurações de Tempo e Meter.

**Valores:**

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (varia conforme a configuração de Meter)

**12 Recordable Time** (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul

**13 [SF1] Audition**

Você pode ouvir a amostra selecionada mantendo pressionada esta tecla. Isto permite a você ouvir precisamente como a amostra será reproduzida.

**14 [SF2] LP=ST**

Quando a indicação de menu aqui é “LP=ST”, o ponto inicial (Start Point) e o ponto de loop (Loop Start Point) terão o mesmo endereço, significando que ambos serão alterados simultaneamente, mesmo que só seja ajustado um deles.

Pressionando a tecla [SF2] nesta condição faz mudar o menu de “LP=ST” para “LP≠ST”. Quando a indicação de menu aqui é “LP≠ST”, o ponto inicial (Start Point) e o ponto de loop (Loop Start Point) podem ser alterados independentemente.

Pressionando a tecla [SF2] nesta condição, o valor do endereço do ponto inicial será copiado para o do ponto de loop, fazendo com que ambos tenham o mesmo valor de endereço. A indicação de menu também muda de “LP≠ST” para “LP=ST”.

**15 [SF3] Display**

Pressionando a tecla [SF3] ajusta o nível de zoom de maneira que a onda inteira, do ponto inicial ao ponto final, seja mostrada na janela.

**16 [SF4] Zoom Out****17 [SF5] Zoom In**

Pressione estas teclas para ampliar ou reduzir a onda da amostra na janela.

**18 [F6] Slice**

Pressionando esta tecla acessa a janela Record Slice.

**19 [SF6] NUM**

Quando é mostrado “NUM” na ficha, você pode usar as teclas [F1] – [F6] e as teclas [SF1] – [SF5] como teclado numérico, pressionando a tecla [SF6].

**Fatiando a amostra — janela Record Slice**

Quando Recording Type (página 244) está configurado para “slice+seq”, você pode acessar esta janela pressionando a tecla [F6] Slice na janela Record Slice. Nesta janela, você pode dividir a amostra gravada em várias “fatias”, conforme o ritmo da amostra original. Executando a operação de Slice, a amostra gravada é primeiro dividida em fatias armazenadas como um Voice com amostra, e então essas fatias são endereçadas para notas sucessivas no teclado. Essas notas são então arranjadas automaticamente em dados de seqüência MIDI (na pista especificada) para reprodução.

O procedimento da janela Record Slice é o seguinte:

**1 Selecione o tipo de “fatiamento” (Slice Type; 6).****2 Defina a quantidade de compassos (7) a serem reproduzidos.****3 Configure Meter (8), Sub Divide (9) e Sensitivity (10).****4 Pressione a tecla [SF4] Apply para executar a operação de Slice.**

A cor da indicação Apply muda de verde para cinza. Neste momento, a amostra foi modificada temporariamente mas não foi efetivada como dado.

**5 Confirme o resultado da operação de Slice.**

Pressione a tecla [SF1] Audition para ouvir a amostra modificada. Se estiver satisfeito com o resultado, avance para o passo 6. Se não estiver satisfeito com o resultado e quiser tentar outra vez, pressione a tecla [SF4] Apply de novo para cancelar a operação de Slice e retornar a amostra ao seu estado original. A cor da indicação Apply retorna para verde. Neste caso, tente operação novamente a partir do passo 1.

**6 Pressione a tecla [ENTER] para efetivar o resultado da operação Slice como dados de amostra.**

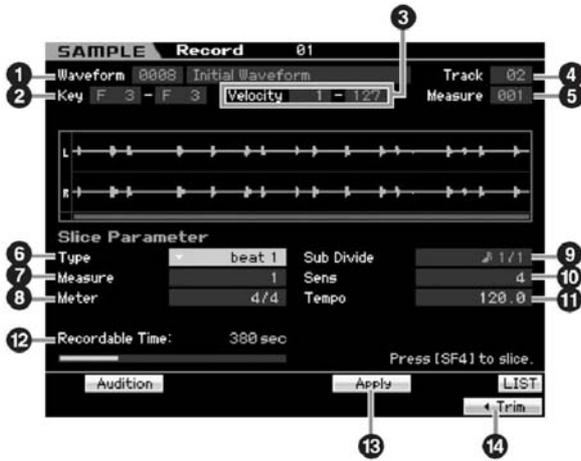
O instrumento retorna para a janela Setup.

**7 Pressione a tecla [EXIT] algumas vezes para voltar ao modo Song ou ao modo Pattern.**

Ouç a pista gravada que contém a amostra fatiada.

**8 Antes de desligar o instrumento, armazene os dados da música ou padrão na memória interna e em seguida salve a forma-de-onda em um dispositivo de memória USB ou em um computador na mesma rede do MOTIF XS.**

Para informações sobre como armazenar e salvar, veja as páginas 186 e 278.



Os parâmetros 1 – 5 são os mesmos da janela Standby (página 245).

## 6 Type

Selecione o tipo mais adequado à frase original. Este parâmetro especifica como a amostra será fatiada, e de certa forma determina a qualidade do som resultante.

**Valores:** beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3

Esta opção é apropriada a frases percussivas, tais como bateria e contrabaixo com ataque rápido e decaimento curto. Existem 3 variações.

Phrase1 – 4

Ideal para frases contendo pratos ou outros instrumentos com decaimento longo. Existem 4 variações.

quick

Independentemente do conteúdo da frase, a amostra é dividida na nota especificada. O número de fatias por compasso é calculado multiplicando o número do numerador da métrica de compasso (parâmetro Meter) pelo denominador do parâmetro Sub Divide.

**NOTA:** Para dicas sobre como fazer o parâmetro Slice Type funcionar com amostras diferentes, veja “Dicas usando Slice Type”, a seguir.

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

## 7 Measure

Determina a quantidade de compassos para a reprodução da amostra. Quando a operação de Slice é executada, são criados os dados correspondentes ao número de compassos especificado.

Os dados da seqüência são criados a partir do início do compasso onde a amostra inicia.

**Valores:** 1 – 8

## 8 Meter

Especifica a métrica de compasso da amostra. Esta configuração é a unidade básica da fatia.

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

## 9 Sub Divide

O parâmetro Meter configura a unidade básica da fatia, e o parâmetro Sub Divide especifica uma resolução ainda mais precisa para as frases que contenham trechos com notas mais curtas. Para uma frase de um compasso que contenha semínimas e colcheias, por exemplo, Meter deve ser configurado para 4/4 e Sub Divide configurado para

1/2. Este parâmetro não tem efeito se o parâmetro Slice Type estiver configurado para beat 1 – 2.

**Valores:**

Quando Meter está configurado para 1 – 8/4: semínima (1/1), colcheia (1/2), tercina de semínima (1/3), semicolcheia (1/4), tercina de colcheia (1/6), fusa (1/8), tercina de semicolcheia (1/12)

Quando Meter está configurado para 1 – 16/8: colcheia (1/1), semicolcheia (1/2), tercina de colcheia (1/3), fusa (1/4), tercina de semicolcheia (1/6)

Quando Meter está configurado para 1 – 16/16: semicolcheia (1/1), fusa (1/2), tercina de semicolcheia (1/3)

**NOTA:** A resolução máxima para amostras estéreo é de 64 fatias, e para amostras mono é de 128 fatias.

## 10 Sens (Sensitivity)

Ajusta ainda mais as sub-divisões especificadas pelo parâmetro Sub Divide. Valores altos resultam em resolução mais alta, permitindo detectar e fatiar notas ainda mais curtas e sons menores. Use a função Audition (pressione [SF1]) para ouvir os resultados, e se não ficar satisfeito com eles, altera a configuração e tente outra vez.

Este parâmetro não tem efeito quando Slice Type está configurado para “quick”.

**Valores:** 1 – 5

## 11 Tempo

Determina o andamento com que as amostras fatiadas serão reproduzidas pela tecla [SF1] Audition. O valor ajustado aqui é aplicado ao andamento da reprodução da música/padrão.

**Valores:** 005 – 300

## 12 Recordable Time (somente indicação)

Indica o tempo de amostragem disponível usando a memória disponível. O tempo indicado aqui é calculado assumindo um sinal mono com uma taxa de amostragem de 44.1 kHz. A ilustração mostra a memória já usada como uma linha azul.

## 13 [SF4] Apply

Quando esta ficha de menu é mostrada em verde, A amostragem (gravação) já terminou e a operação de Slice ainda não foi executada. Neste tipo de situação, pressionando esta tecla executa a operação de Slice e altera a cor da ficha do menu para cinza.

Quando esta ficha de menu é mostrada em cinza, tanto a amostragem (gravação) quanto a operação de Slice já foram executadas. Neste estado, pressionando esta tecla retorna para o estado antes do fatiamento com “Apply” na cor verde.

## 14 [F6] Trim

Pressionando esta tecla acessa a janela Record Trim (página 247), permitindo apagar partes indesejadas da amostra.

## Dicas usando Slice Type

### Fatiando frases percussivas com decaimentos curtos

Primeiro, tente fatiar usando “beat1”. Se o resultado tiver um ataque fraco ou as partes finais da frase parecerem superpostas, tente outra vez usando “beat2”. Experimente ajustar Envelope Sensitivity para obter um controle mais preciso. Se depois de usar “beat1” as partes de ataque ficarem superpostas ou o ritmo global tiver se degradado, tente outra vez usando “beat3”. Faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity.

### Fatiando frases com decaimentos longos

Primeiro, tente fatiar usando “phrase1”. Se o resultado tiver um ataque fraco ou as partes finais da frase parecerem superpostas, tente outra vez usando “phrase2” ou “phrase3”. Faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity.

Se depois de usar “phrase1” os pontos entre as fatias soarem brutos e estiver dando a impressão geral de que o som está cortado, tente outra vez usando “phrase3” ou “phrase4” e configure Sub Divide para uma resolução mais fina. Faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity. A opção “phrase3” geralmente é melhor para sons de cordas ou metais com sustentação e sem vibrato — ou seja, a afinação permanece constante. Ela também pode produzir efeitos semelhantes a eco se for aplicada a frases percussivas com decaimento curto.

Se depois de usar “phrase1” os pontos entre as fatias soarem brutos e estiver dando a impressão geral de que o som está cortado, tente outra vez usando “phrase4” e configure Sub Divide para uma resolução mais fina. Faça ajustes finais com o parâmetro Envelope Sensitivity. A opção “phrase4” geralmente é melhor para sons de cordas ou metais com sustentação e sem vibrato, assim como para frases de vocal.

## Memória necessária para as operações de fatiamento

As fatias de onda individuais criadas pelas operações de Slice requerem aproximadamente 1,5 vezes a memória original porque é adicionado automaticamente um trecho de cauda e seções de fade-in e fade-out são criadas automaticamente no início e no fim da onda. Isto ajuda a manter a máxima qualidade de som quando o andamento é aumentado, e resulta em conexões mais suaves entre as fatias (nenhuma seção de cauda é criada quando Slice Type é configurado para “quick”). É necessária uma área de trabalho na memória para os cálculos no processamento necessário para cada operação de Slice, assim como é preciso uma memória suficiente para armazenar as formas-de-onda completas. Quando a frequência de amostragem é 44.1 kHz, a quantidade aproximada de memória (em kilobytes) necessária para cada tipo de Slice listado abaixo.

beat 1	Tamanho da onda original X N + (0.3 X no. de fatias)
beat 2	Tamanho da onda original X N + (0.2 X no. de fatias)
beat 3	Tamanho da onda original X N + (0.3 X no. de fatias)
phrase 1	Tamanho da onda original X N + (5.8 X no. de fatias)
phrase 2	Tamanho da onda original X N + (1.4 X no. de fatias)
phrase 3	Tamanho da onda original X N + (0.4 X no. de fatias)
phrase 4	Tamanho da onda original X N + (1.4 X no. de fatias)
quick	Tamanho da onda original X N + (0.7 X no. de fatias)

Para amostras mono N = 5.5, e para amostras estéreo N = 8. Além disso, o número de fatias é dobrado nas amostras estéreo.

## Sampling Edit

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

O modo Sampling Edit lhe oferece controles abrangentes e detalhados para editar a amostra gravada e alterar as configurações da amostragem. Pressione a tecla [EDIT] na janela Sampling principal para acessar a janela Sampling Edit. Pressione a tecla [EXIT] para voltar para a janela Sampling principal.

O mesmo que modo Sampling acessado pelo modo Voice/ Performance. Para informações sobre edição de amostras, veja a página 167.

## Sampling Job

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

O modo Sampling Job permite a você processar e modificar as amostras que você gravou. Existem 18 funções no modo Sampling Job.

O mesmo que no modo Sampling acessado pelo modo Voice/ Performance. Para informações sobre estas funções, veja a página 171.

# Usando como teclado controlador (Modo Master)

Este sintetizador dispõe de uma variedade de recursos, funções e operações, e você poderá achar difícil localizar e selecionar determinado recurso que precise. É aí que a função Master se torna útil. Você pode usá-la para memorizar as operações que você usa mais freqüentemente em cada modo, e selecioná-las instantaneamente a qualquer momento que precisar delas a um simples toque de tecla.

O MOTIF XS possui espaço para memorizar um total de 128 destas configurações de Master. Pressione a tecla [MASTER] para entrar no modo Master Play.

## Modo Master Play

Para entrar no modo Master Play e acessar a janela Master Play, pressione a tecla [MASTER] a partir do modo atual.

### Selecionando um programa Master

O MOTIF XS possui 128 programas Masters, armazenados na memória interna do usuário (Flash ROM). O banco consiste de oito grupos (A a H), cada um contendo 16 programas Master. Para acessar a janela do programa Master, selecione o grupo e o número apropriados.

### Tocando o teclado no modo Master Play — [MASTER]

No modo Master Play, você pode selecionar um programa Master e tocar no teclado conforme as configurações do programa Master selecionado. Alterando o número do Master permite a você chamar um dos modos e as várias configurações, tais como configurações do gerador de timbres (multi-timbral ou simples) e configurações de MIDI.



#### 1 Número

Indica o número do Master selecionado.

**NOTA:** Os números de Master 001 a 128 são convertidos para o formato (mostrado entre parênteses) relativo aos bancos A a H e aos números de programa 1 a 16 (para o banco). Este formato está relacionado às teclas de grupo [A] – [H] e às teclas numéricas [1] – [16]. Os números de Master e o grupo/número correspondente são listados abaixo.

Grupo/Número	Número do Programa
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

#### 2 Nome (somente indicação)

Indica o nome do Master atual.

#### 3 Modo (somente indicação)

Indica o modo memorizado para o Master atual. Um dos modos (Voice, Performance, Pattern ou Song) é indicado aqui.

#### 4 Program number (somente indicação)

Determina o número do programa (número de Voice, Performance, música ou padrão) que é chamado quando o Master é selecionado. O tipo de programa é diferente dependendo do modo memorizado.

Quando é memorizado o modo Voice:	Banco/número do Voice
Quando é memorizado o modo Performance:	Banco/número da Performance
Quando é memorizado o modo Song:	Número da música
Quando é memorizado o modo Pattern:	Número do padrão

#### 5 Octave

Indica o ajuste de oitava do teclado configurado através das teclas OCTAVE. Este parâmetro determina como estará a altura de cada nota em relação à afinação normal.

### 6 Botões 1 – 8

Indicam os parâmetros aos quais os botões rotativos 1 – 8 estão endereçados e os seus valores atuais. Pressionando a tecla [SELECTED PART CONTROL] repetidamente alterna entre os conjuntos de parâmetros (indicados pelas luzes). Para informações sobre os parâmetros, veja abaixo.

Quando é memorizado o modo Voice	Veja a página 89.
Quando é memorizado o modo Performance:	Veja a página 136.
Quando é memorizado o modo Song:	Veja a página 180.
Quando é memorizado o modo Pattern:	Veja a página 210.

### 7 Controles deslizantes 1 – 8

Indica os níveis dos respectivos controles deslizantes 1 – 8. O parâmetro ajustado pelo controle é diferente dependendo do modo memorizado no Master.

Quando é memorizado o modo Voice:	Volume dos elementos 1 – 8
Quando é memorizado o modo Performance:	Volume das partes 1 – 4
Quando é memorizado o modo Song:	Volume das partes 1 – 16
Quando é memorizado o modo Pattern:	

### [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (arpejo 1 – 5)

Quando o modo memorizado é o modo Voice ou o modo Performance, um tipo diferente de arpejo é endereçado a cada tecla [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 conforme o número do Voice ou da Performance. Os tipos de arpejo são endereçados para as teclas com o ícone de colcheia na ficha. Você pode acessar pressionando estas teclas a qualquer momento durante a sua execução ao teclado.

### [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Quando o modo memorizado é o modo Song ou o modo Pattern, é endereçada uma configuração diferente de cena a cada uma das teclas [SF1] – [SF5] conforme o número da música ou do padrão.

### [SF6] INFO (Information)

Pressione esta tecla para acessar a janela de informações do Master atual.

## Janela Master Information — [SF6] INFO

Esta janela mostra as informações do Master atual. As configurações não podem ser alteradas aqui.



#### 1 Master Name

Indica o nome do Master atual.

#### 2 Mode

Indica o modo memorizado do Master atual. Um dos modos (Voice, Performance, Pattern ou Song) é indicado aqui.

#### 3 Program

Indica o número e o nome do programa (Voice, Performance, música ou padrão) que é chamado quando o Master é selecionado. O programa é diferente dependendo do modo memorizado.

Quando é memorizado o modo Voice:	Banco, número, categoria do Voice
Quando é memorizado o modo Performance:	Banco, número, categoria da Performance
Quando é memorizado o modo Song	Número e nome da música
Quando é memorizado o modo Pattern	Número e nome do padrão

#### 4 Zone Switch

Determina se o teclado estará ou não dividido em (até) oito áreas independentes (chamadas de “zonas”). Para detalhes sobre zonas, veja a página 253.

#### 5 Transmit Channel

Indica o canal de transmissão de MIDI de cada zona (quando Zone Switch está configurado para “on”).

# Master Edit

O modo Master Edit permite a você criar seus próprios programas de Master — contendo até oito zonas diferentes (áreas no teclado) — editando vários parâmetros. Para entrar no modo Master Edit, pressione a tecla [EDIT] no modo Master Play. Pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela anterior.

## Edição comum e edição de zona

No modo Master, você pode dividir o teclado em (até) oito áreas independentes (chamadas de “zonas”). Podem ser endereçados canais de MIDI diferentes e funções diferentes dos botões rotativos e controles deslizantes para cada zona. Isto possibilita controlar várias partes do gerador multi-timbral simultaneamente através de um único teclado ou controlar timbres de um instrumento MIDI externo através de vários canais diferentes além dos timbres (Voices) internos deste sintetizador — permitindo a você usar o MOTIF XS para efetivamente fazer o trabalho de vários teclados. Você pode configurar os parâmetros referentes às oito zonas no modo Master Edit e armazenar as configurações como um programa Master do usuário.

Existem dois tipos de janelas no modo Master Edit: as janelas para edição de parâmetros comuns a todas as oito zonas e as janelas de edição individual de zonas.

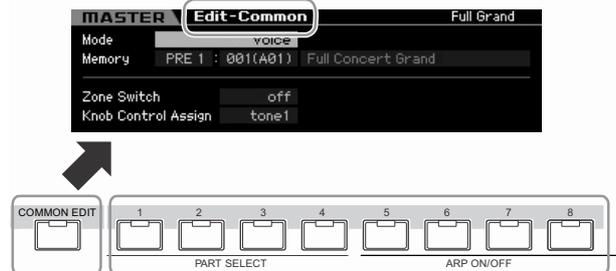
## Procedimento do modo Master Edit

- 1 Pressione a tecla [MASTER] para entrar no modo Master Play, e em seguida selecione o Master.
- 2 Pressione a tecla [EDIT] para entrar no modo Master Edit.
- 3 Configure o parâmetro Zone Switch para “on” na janela Other, se necessário.
- 4 Acesse a janela Common Edit ou a janela Zone Edit.

Para acessar a janela Common Edit, pressione a tecla [COMMON EDIT]. Você pode especificar o modo e o número do programa a ser chamado quando o Master é selecionado, e o nome do Master no modo Common Edit.

Para acessar a janela Zone Edit, pressione uma das teclas numéricas [1] – [8] para selecionar a zona a ser editada. Aqui você pode configurar vários parâmetros como região do teclado e canal de transmissão de MIDI para cada zona no modo Zone Edit.

janela Common Edit



janela Zone Edit



- 5 Acesse a janela Edit que contém os parâmetros que você quer editar pressionando as teclas [F1] – [F5] e [SF1] – [SF2].

Para informações sobre os parâmetros, veja as páginas 254 e 255.

- 6 Mova o cursor até o parâmetro desejado.

- 7 Edite o valor usando as teclas [INC/YES], [DEC/NO] e o dial.

- 8 Repita os passos 4 a 7, como desejar.

- 9 Entre com um nome para o Master na janela Name (página 254) de Common Edit.

- 10 Se você quiser armazenar o Master editado, pressione a tecla [STORE] para acessar a janela Store (página 254).

Para instruções detalhadas sobre como armazenar, veja a página 254.

### ⚠ CUIDADO

O Master editado será perdido se, antes de armazená-lo, for selecionado outro Master, for chamado um outro modo, ou o instrumento for desligado. Certifique-se de que armazenou os dados do Master na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de selecionar outro Master, chamar um modo diferente, ou desligar o instrumento.

**NOTA:** Se quiser, também salve os dados do Master em um dispositivo de memória USB ou um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS. Lembre-se de que os dados do Master armazenados na memória interna (Flash ROM) são preservados mesmo quando o instrumento é desligado. Portanto, não é necessário salvar os dados em um dispositivo externo; entretanto, recomendamos que você salve todos os dados importantes em dispositivos externos. Consulte a página 278

## O indicador [E]

Ao alterar o valor de um parâmetro no modo Master Edit, aparece o indicador [E] (Edit Indicator) no canto superior direito da janela. Isto lhe dá uma rápida confirmação de que o Master atual foi modificado mas ainda não foi armazenado. Para armazenar os dados editados, siga as instruções abaixo.

## Armazenando o Master

[MASTER] → [STORE]

### 1 Pressione a tecla [STORE] no modo Master.

Aparece a janela Master Store.



### 2 Especifique o destino onde armazenar o Master.

Selecione um número de Master como destino usando o dial, ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO].

Você pode usar as teclas [USER 1], [A] – [H] e [1] – [16] para selecionar um número de Master.

### 3 Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada a sua confirmação).

Para cancelar a operação de Store, pressione a tecla [DEC/NO].

### 4 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de Store.

Depois de armazenar o Master, aparece a mensagem "Completed" e a operação retorna para a janela Master Play.

#### ⚠ CUIDADO

Ao executar a operação de Store, as configurações na memória de destino são substituídas. Os dados importantes devem sempre ser copiados para um dispositivo de memória USB ou para um computador na mesma rede do MOTIF XS. Para instruções detalhadas sobre como salvar os dados, veja a página 278.

## Parâmetros de edição comum

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

A edição comum permite a você editar os parâmetros comuns a todas as zonas do Master selecionado.

## Nomeando o Master editado — [F1] Name

Nesta janela, você pode nomear o Master que foi editado. Pressione a tecla [F1] na janela Common Edit para acessar esta janela. Pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela original. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte "Operação Básica", na página 82.

## Config. de outros parâmetros — [F2] Other

Nesta janela você pode configurar parâmetros básicos para o Master, incluindo o modo que é chamado com o Master e o número do programa.



### 1 Mode

Determina o modo que é chamado quando o número do Master é selecionado.

**Valores:** voice, performance, pattern, song

### 2 Memory

Determina o número do programa que é chamado quando o Master é selecionado. O nome do Voice / Performance / música / padrão selecionado é mostrado.

**Valores:** É diferente dependendo da opção Mode, acima.

Quando Mode está configurado para Voice:  
Banco do Voice: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR,  
Número do Voice: 001 (A01) – 128 (H16)

Quando Mode está configurado para Performance:  
Banco da Performance: USR1 – 3  
Número da Performance: 001 (A01) – 128 (H16)

Quando Mode está configurado para Pattern:  
Número do padrão: 01 – 64

Quando Mode está configurado para Song:  
Número da música: 01 – 64

### 3 Zone Switch

Determina se o teclado será ou não dividido em (até) oito áreas (zonas) independentes. Para detalhes sobre as zonas, veja a página 253.

**Valores:** on, off

#### 4 Knob Ctrl Assign

Nesta janela você pode configurar qual a linha de funções dos botões rotativos estará acesa e selecionada. Quando configurado para “zone”, ao selecionar o Master não se acende qualquer luz e são chamadas automaticamente as funções dos botões e controles deslizantes definidas especificamente para cada zona respectiva (página 257).

**Valores:** São diferentes dependendo da opção Mode, acima. Observe que “zone” pode ser selecionado somente quando Zone Switch (3) está configurado para “on”.

Quando Mode está configurado para Voice: tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Quando Mode está configurado para Performance, Pattern ou Song: tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

#### 5 [F6] Get Name

Pressionando a tecla [F6] endereça o nome do Voice / Performance / música / padrão selecionado para o nome do Master.

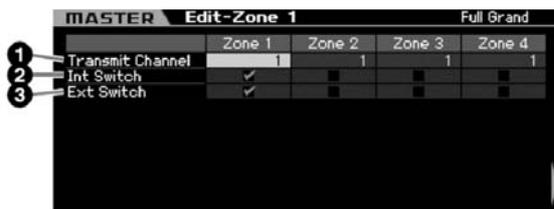
## Parâmetros de edição de zona

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Estes parâmetros são para a edição individual das zonas que compõem o Master. Para acessar a janela Zone Edit, pressione a tecla [EDIT] no modo Master Play, e em seguida pressione uma das teclas numéricas [1] – [8]. Pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela Master Play.

## Configurações de transmissão de MIDI — [F1] Transmit

Nesta janela você pode configurar como cada zona transmite mensagens MIDI quando você toca no teclado.



#### 1 Transmit Channel

Determina o canal de transmissão de MIDI para cada zona.

**Valores:** 1 – 16

#### 2 Int Switch

Determina se os dados de MIDI de cada zona serão ou não transmitidos para o gerador interno de timbres.

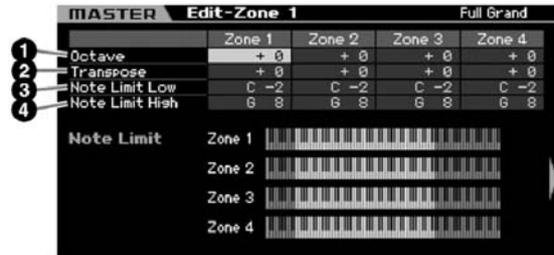
**NOTA:** Quando o parâmetro Local Control está configurado para “off” na janela MIDI (página 267) no modo Utility, os dados de MIDI de cada zona não serão transmitidos para o gerador interno, mesmo que o parâmetro Int Switch esteja configurado para “on”.

#### 3 Ext Switch

Determina se os dados de MIDI de cada zona serão ou não transmitidos para um equipamento MIDI externo.

## Configuração da região de notas para cada zona — [F2] Note

Nesta janela você pode configurar os parâmetros relativos a altura e região de cada zona — permitindo configurar a divisão das zonas e determinar a faixa de afinação para cada zona.



#### 1 Octave

Determina quantas oitavas acima ou abaixo a região da zona será deslocada. Você pode ajustar dentro de um máximo de três oitavas.

**Valores:** -3 – +0 (padrão) – +3

#### 2 Transpose

Determina em quantos semitons a região da zona será transposta para cima ou para baixo.

**Valores:** -11 – +0 (padrão) – +11

#### 3 Note Limit Low

#### 4 Note Limit High

Determina as notas inferior e superior da região de cada zona.

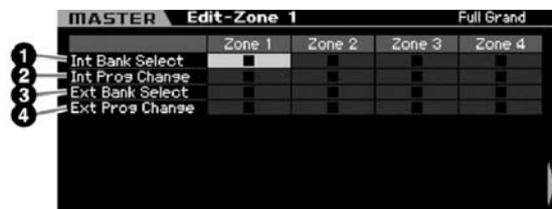
**Valores:** C -2 – G8

**NOTA:** Você também pode configurar a nota diretamente pelo teclado, mantendo pressionada a tecla [SF6] e pressionando a nota desejada.

## Configurações de transmissão de MIDI — [F3] Tx Switch (Transmit Switch)

### Habilitação da transmissão de MIDI para as mensagens do Voice — [SF1] Program

Nesta janela, você pode determinar se as mensagens MIDI que controlam a seleção do Voice cada zona são transmitidas para o gerador interno / instrumento externo.



#### 1 Int Bank Select

Determina se as mensagens de Bank Select MSB/ LSB serão transmitidas ao gerador interno de timbres.

## 2 Int Prog Change

Determina se as mensagens de Program Change serão transmitidas para o gerador interno de timbres.

## 3 Ext Bank Select

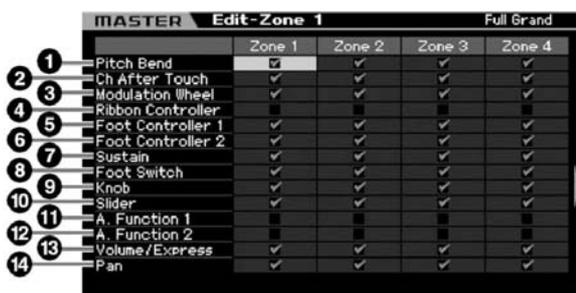
Determina se as mensagens de Bank Select MSB/ LSB serão transmitidas via MIDI para instrumentos externos.

## 4 Ext Prog Change

Determina se as mensagens de Program Change serão transmitidas via MIDI para instrumentos externos.

## Habilitação da transmissão de MIDI para outras mensagens — [SF2] Control

Nesta janela, você pode determinar se as mensagens MIDI que controlam outras configurações, tais como Control Change, Pitch Bend e Channel Aftertouch serão transmitidas para o gerador interno / instrumento externo.



Quando você quiser transmitir determinada mensagem MIDI de determinada zona para o gerador interno / instrumento externo, marque a opção correspondente.

## 1 Pitch Bend

Mensagens MIDI geradas ao se usar a roda de Pitch Bend.

## 2 Ch After Touch (Channel After Touch)

Mensagens MIDI geradas ao se fazer pressão sobre uma tecla (nota) no teclado.

## 3 Modulation Wheel

Mensagens MIDI geradas ao se usar a roda de Modulation.

## 4 Ribbon Controller

Mensagens MIDI geradas ao se usar o Ribbon Controller.

## 5 Foot Controller 1

## 6 Foot Controller 2

Mensagens MIDI geradas ao se usar um pedal opcional conectado no painel traseiro.

## 7 Sustain

Mensagens MIDI geradas ao se usar um pedal opcional conectado à entrada SUSTAIN no painel traseiro.

## 8 Foot Switch

Mensagens MIDI geradas ao se usar um pedal opcional conectado à entrada ASSIGNABLE no painel traseiro.

## 9 Knob

Mensagens MIDI geradas ao se usar os botões rotativos.

## 10 Slider

Mensagens MIDI geradas ao se usar os controles deslizantes.

## 11 A. Function 1

## 12 A. Function 2

Mensagens MIDI geradas ao se usar as teclas ASSIGNABLE FUNCTION.

## 13 Volume/Express

Mensagens MIDI de Volume geradas ao se usar os botões rotativos e controles deslizantes.

## 14 Pan

Mensagens MIDI de Pan geradas ao se usar os botões rotativos e controles deslizantes.

## Configuração padrão para cada zona — [F4] Preset

Nesta janela você pode fazer configurações relativas a Voice para cada zona para serem transmitidas como mensagens MIDI automaticamente quando o Master é selecionado.



## 1 Bank MSB (Bank Select MSB)

## 2 Bank LSB (Bank Select LSB)

## 3 Program Change

Determinam as configurações relativas a Voice para cada zona do Master selecionado. Essas mensagens MIDI são transmitidas para um gerador de timbres externo/interno quando o Master é selecionado.

### Valores:

Bank MSB (Bank Select MSB): 000 – 127

Bank LSB (Bank Select LSB): 000 – 127

Program Change: 001 – 128

#### 4 Volume

Determina as configurações de volume para cada zona no Master selecionado. As mensagens MIDI de volume são transmitidas para um gerador de timbres externo/interno quando o Master é selecionado.

Valores: 000 – 127

#### 5 Pan

Determina as configurações de pan para cada zona no Master selecionado. As mensagens MIDI de pan são transmitidas para um gerador de timbres externo/interno quando o Master é selecionado.

Valores: L64 – C – R63

#### 6 [F6] MIDI Send

Quando configurado para “on”, ao mudar o valor nesta janela é transmitida a mensagem MIDI correspondente para um gerador de timbres externo/interno.

### Config. de botões e controles — [F5] KnobSlider

MASTER Edit-Zone 1		Full Grand			
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	
1 Control Knob No.	10	10	10	10	
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan	
2 Control Slider No.	7	7	7	7	
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume	

NOTA: Este parâmetro só está disponível quando o parâmetro Knob Control Assign está configurado para “zone” na janela Other (página 254) de Common Edit. Ou seja, este parâmetro só está disponível quando todas as luzes de [SELECTED PART CONTROL] e [MULTI PART CONTROL] estão apagadas.

#### 1 Control Knob No.

Determina quais os números de Control Change que são transmitidos quando você usar os botões rotativos para cada zona. O nome da função é mostrado automaticamente abaixo do número que você seleciona.

Valores: 0 – 95

#### 2 Control Slider No.

Determina quais os números de Control Change que são transmitidos quando você usar os controles deslizantes para cada zona. O nome da função é mostrado automaticamente abaixo do número que você seleciona.

Valores: 0 – 95

## Master Job

O modo Master Job possui ferramentas convenientes para inicialização e arquivamento de dados. Para entrar no modo Master Job, pressione a tecla [JOB] no modo Master. Pressione a tecla [EXIT] para retornar à janela original.

### Procedimento do Master Job

- 1 No modo Master, pressione a tecla [JOB] para entrar no modo Master Job.
- 2 Selecione a função que deseja executar pressionando a tecla [F1] ou a tecla [F4].
- 3 Configure os parâmetros para executar a função.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada a sua confirmação).  
Para cancelar a função, pressione a tecla [DEC/NO].

#### 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a função.

Depois de executada a função, aparecerá a mensagem “Completed” e a operação retornará para a janela original.

#### 6 Pressione a tecla [MASTER] para retornar à janela Master Play.

## Inicializando o Master — [F1] Init

Esta função permite a você restaurar (inicializar) todos os parâmetros do Master para suas configurações originais. Ela também permite a você inicializar seletivamente determinados parâmetros, tais como as configurações comuns e configurações de zonas.



### 1 All Parameters

Determina se serão inicializadas ou não todas as configurações do Master selecionado. Quando configurado para “on”, os outros parâmetros nesta janela não podem ser configurados.

Valores:  (on),  (off)

### 2 Common

Determina se serão inicializadas todas as configurações dos parâmetros comuns do Master selecionado. Quando configurado para “on”, não é possível configurar Zone.

Valores:  (on),  (off)

### 3 Zone

Determina se serão inicializadas todas as configurações dos parâmetros de zonas do Master selecionados. Quando configurado para “on”, ao executar a função serão inicializadas todas as configurações de parâmetros de edição comum.

Valores:  (on),  (off)

### 4 Initialize Type

Determina como serão inicializadas as configurações dos parâmetros das zonas do Master selecionado. Existem três métodos de inicialização.

Valores: split, zone, layer

split

Configura a zona 1 e a zona 2 para “on”, e em seguida divide a região do teclado usando zona 1 e zona 2. “Upper Ch” determina o canal de transmissão de MIDI da região alta do teclado, “Lower Ch” determina o canal de transmissão de MIDI da região baixa do teclado, e “Split Point” determina o número da nota (de C -2 a G8) que separa as regiões alta e baixa do teclado.

zone

Configure as zonas 1 a 4 para “on”, zonas 5 a 8 para “off”, e os canais de transmissão de MIDI para 1 a 8, respectivamente.

layer

Configura zona 1 e zona 2 para “on”, e em seguida permite a você sobrepor duas partes. “Upper Ch” e “Lower Ch” determinam os canais de transmissão de MIDI das duas zonas, respectivamente.

### 5 Upper Ch

### 6 Lower Ch

Determina os canais de transmissão de MIDI da zona 1 e da zona 2, respectivamente, quando Initialize Type está configurado para “layer” ou “split”.

Valores: 1 – 16

### 7 Split Point

Determina o ponto de divisão (Split Point) que divide o teclado em zona 1 e zona 2 quando Initialize Type está configurado para “split”. Configurando este parâmetro, a nota limite superior (Note Limit High) da zona 1 é configurada automaticamente para a nota que está um semitom abaixo do ponto de divisão definido aqui, a nota limite inferior (Note Limit Low) da zona 2 é configurada automaticamente para a mesma nota que o ponto de divisão (Split Point).

Valores: C -2 – G8

**NOTA:** Os parâmetros Note Limit High e Note Limit Low podem ser configurados na janela Note (página 255) de Zone Edit.

## Transmitindo config. do Master para um equipamento MIDI externo (Bulk Dump)

Esta função permite a você enviar todas as configurações dos parâmetros do Master selecionado para um computador ou outro equipamento MIDI para arquivar os dados. Pressione a tecla [ENTER] para executar a operação de Bulk Dump.

**NOTA:** Os dados de Bulk Dump incluem somente mensagens MIDI e não incluem formas-de-onda (Waveforms).

**NOTA:** Para poder executar o Bulk Dump, você precisa configurar corretamente o número do dispositivo de MIDI (MIDI Device Number). Para detalhes, veja a página 268.

# Configurações do Sistema (Modo Utility, etc.)

No modo Utility, você pode configurar parâmetros que se aplicam a todo o sistema do MOTIF XS. Para entrar no modo Utility, pressione a tecla [UTILITY]. Pressionando a tecla [EXIT] retorna para a janela original. Para configurações do sistema referentes ao seqüenciador na execução de música/padrão/arpejo, acesse a janela Sequencer Setup pressionando a tecla [SEQ SETUP] no modo Song/ Pattern/ Performance.

## Procedimento básico no modo Utility

### 1 Entre no modo Utility.

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

### 2 Acesse a janela desejada.

Observe as fichas de menu de [F1] – [F6] e as teclas [SF1] – [SF5] para encontrar a função desejada, e em seguida pressione a tecla para acessar a janela desejada.

### 3 Configure o parâmetro desejado.

Mova o cursor até cada parâmetro, e então ajuste o valor usando o dial, ou as teclas [INC/YES] [DEC/NO].

#### ⚠ CUIDADO

Quando é mostrado “Press [ENTER] to set” na tela, certifique-se de pressionar a tecla [ENTER] antes de prosseguir para o próximo passo. Se não fizer isto, as configurações não serão armazenadas, mesmo que você pressione a tecla [STORE] no próximo passo.

### 4 Pressione a tecla [STORE] para armazenar a configuração de Utility e de Sequencer Setup na memória interna.

#### ⚠ CUIDADO

Todas as configurações de Utility serão perdidos ao desligar o instrumento se não forem armazenadas.

**NOTA:** As configurações de parâmetros na janela Utility e na janela Sequencer Setup são tratadas e armazenadas como uma coisa só. Isto significa que quando você executa a operação de Store no modo Utility, as configurações da janela Sequencer Setup também são armazenadas, e vice-versa.

### 5 Pressione a tecla [EXIT] para sair do modo Utility e voltar ao modo original.

## Informações do sistema — [SF6] INFO

Esta janela mostra as configurações de MIDI IN/OUT e de rede. Esta janela não pode ser editada.



### 1 MIDI IN/OUT (somente indicação)

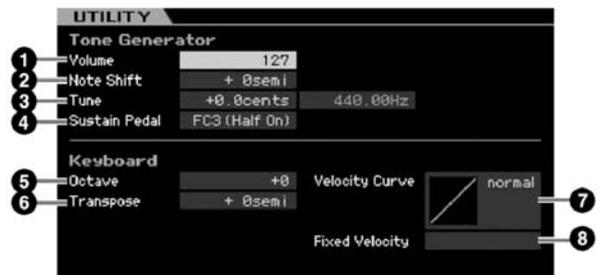
Indica os terminais por onde os dados MIDI são recebidos e são transmitidos. Os respectivos parâmetros podem ser configurados na janela MIDI (página 268).

### 2 Network Information

Mostra as configurações de rede. Os respectivos parâmetros podem ser configurados na janela Network (página 260).

## Configurações gerais — [F1] General

### Configurações do gerador de timbres e do teclado — [SF1] Play



### Tone Generator

Nesta seção, você pode fazer configurações globais para o gerador interno de timbres. As configurações aqui só afetam o bloco do gerador interno de timbres. A saída de MIDI não é afetada.

### 1 Volume

Determina o volume geral do instrumento.

Valores: 0 – 127

### 2 Note Shift

Determina o quanto (em semitons) será alterada a afinação de todas as notas.

Valores: -24 semi – +0 semi – +24 semi

### 3 Tune

Determina o ajuste fino de toda a afinação. Você pode ajustar em centésimos de semitom.

Valores: -102.4 cents – +0 cents – +102.3 cents

#### 4 Sustain Pedal

Determina qual é o modelo de pedal controlador opcional conectado à entrada FOOT SWITCH SUSTAIN. Quando você conecta um pedal opcional FC3 (equipado com recurso de meio-pedal) para produzir o efeito de meio-pedal (como em um piano acústico real), configure este parâmetro para "FC3 (half on)" e configure o parâmetro Half Damper Switch para "on" na janela Amplitude EG (página 123) do modo Voice Element Edit. Se você não precisar ou não quiser desabilitar o recurso do meio-pedal e ainda usar um FC3, configure este parâmetro para "FC3 (half off)". Quando você conecta um pedal opcional FC4 ou FC5 (que não possui recurso do meio-pedal), configure este parâmetro para "FC4" ou "FC5".

**Valores:** FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

**NOTA:** Observe que esta configuração não é necessária quando estiver controlando o recurso do meio-pedal através de mensagens de Control Change vindas de um equipamento MIDI externo para este instrumento.

#### Teclado

Nesta seção, você pode configurar os parâmetros referentes ao teclado. As configurações aqui afetam as mensagens MIDI geradas ao tocar no teclado.

#### 5 Octave

Determina em quantas oitavas a região do teclado será transposta para cima ou para baixo. Esta configuração também pode ser alterada pressionando qualquer das teclas OCTAVE.

**Valores:** -3 - +0 - +3

#### 6 Transpose

Determina em quantos semitons a região do teclado será transposta para cima ou para baixo.

**Valores:** -11 semi - +0 semi - +11 semi

**NOTA:** Se você fizer transposição além dos limites (C -2 e G8), serão usadas as notas das oitavas adjacentes.

#### 7 Velocity Curve

As cinco curvas determinam a intensidade real das notas que será gerada e transmitida conforme a força com que você tocar as notas no teclado. O gráfico mostrado na janela indica a curva de resposta de intensidade. A linha horizontal representa os valores de intensidade recebidos (a força do seu toque), enquanto a linha vertical representa os valores reais de intensidade transmitidos ao gerador interno/externo de timbres.

**Valores:** normal, soft, hard, wide, fixed normal

Esta "curva" linear produz uma correspondência de um para um entre a força que você toca o teclado e a intensidade real do som.

soft

Esta curva fornece um aumento na resposta, especialmente para intensidades mais baixas.

hard

Esta curva efetivamente reduz a resposta geral, em relação à curva "norm".

wide

Esta configuração fornece curvas de resposta opostas para intensidades baixas e altas. Ela amplia a faixa dinâmica aparente do teclado, produzindo menos mudança no volume do som na região mais suave e mais mudança na região mais forte.

fixed

Esta configuração produz a mesma intensidade do som (determinada em Fixed Velocity), não importando a força do seu toque.

#### 8 Fixed Velocity

Este parâmetro só está disponível quando você seleciona a curva "fixed" no parâmetro Velocity Curve. A intensidade das notas que você toca são fixas no valor definido aqui.

**Valores:** 1 - 127

### Configurações de cancelamento do efeito de sistema — [SF2] FXBypass

Nesta janela você pode selecionar os efeitos específicos a serem cancelados quando a tecla EFFECT BYPASS [SYSTEM] for ligada. O efeito cancelado é temporariamente desabilitado.



#### 1 Reverb

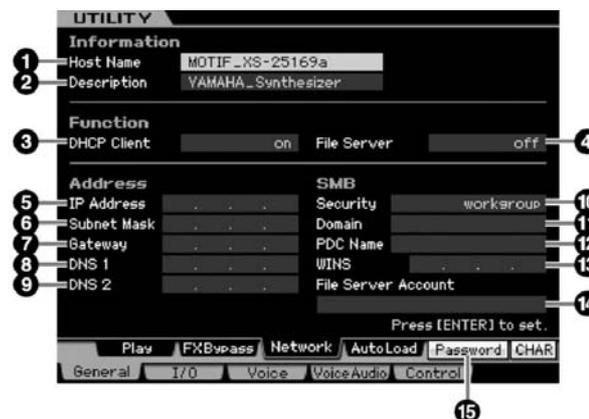
Quando esta opção está configurada para "on" e a tecla [SYSTEM] é ligada, o efeito de Reverb é cancelado.

#### 2 Chorus

Quando esta opção está configurada para "on" e a tecla [SYSTEM] é ligada, o efeito de Chorus é cancelado.

### Configurações de rede — [SF3] Network

Nesta janela, você pode configurar os parâmetros para conectar o MOTIF XS a uma rede através do conector ETHERNET. Certifique-se de pressionar a tecla [ENTER] depois de configurar esta janela. Se não fizer isto, as configurações não serão armazenadas, mesmo que você pressione a tecla [STORE].



#### 1 Host Name

Determina o nome Host (nome NetBIOS) do MOTIF XS na rede. Ele é usado para acessar o MOTIF XS a partir de um computador conectado à rede. Defina um nome único que não irá conflitar com algum outro computador. Em geral, o nome padrão de Host Name será suficiente, portanto não será preciso alterar isto. Para instruções detalhadas sobre como nomear, veja a página 82.

**2 Description**

Aqui, você pode incluir um resumo sobre o seu MOTIF XS. A descrição indicada aqui pode ser visualizada por um computador conectado na rede. Isto é útil se houver vários MOTIFs XS na mesma rede. Em geral, a descrição padrão é suficiente, portanto não é preciso alterá-la. Para instruções detalhadas sobre como entrar com caracteres, veja a página 82.

**3 DHCP Client**

Determina se o MOTIF XS é gerenciado como um dispositivo cliente do servidor DHCP. Quando esta opção está configurada para "on", o MOTIF XS é gerenciado como um dispositivo cliente do servidor DHCP. O DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) é um protocolo pelo qual os endereços IP e outras configurações de rede de nível inferior podem ser designados dinamicamente e automaticamente a cada vez que o MOTIF XS é conectado à rede. Se o servidor DHCP cobre a rede, configure este parâmetro para "on". Se você quiser definir um endereço IP específico ou não houver um servidor DHCP, configure este parâmetro para "off".

Valores: on, off

**4 File Server**

Determina se a função de servidor de arquivo (File Server) do MOTIF XS está ativa ou não. Quando este parâmetro está configurado para "on", um outro computador da mesma rede poderá acessar os arquivos do dispositivo de memória USB conectado ao conector USB TO DEVICE do MOTIF XS.

Valores: on, off

**NOTA:** Certifique-se de que configurou uma senha (Password; 15) no instrumento antes de configurar este parâmetro para "on". Se este parâmetro for configurado para "on" antes de definir uma senha, aparecerá a mensagem "Password is unspecified".

**5 IP Address**

Determina o endereço IP, um código de números designado a cada computador e também a cada MOTIF XS conectado na rede, indicando a posição do dispositivo na rede. Quando o MOTIF XS é conectado a uma rede coberta por um servidor DHCP e DHCP Client (3) está configurado para "on", este parâmetro é automaticamente configurado, e você não precisará designá-lo manualmente. Quando DHCP Client (3) está configurado para "off" e você não souber como configurar este parâmetro, consulte o administrador da rede ou o provedor de Internet.

Valores: 0 – 255

**6 Subnet Mask**

Indica a máscara de sub-rede, uma configuração usada para dividir uma rede grande em várias redes menores. Quando o MOTIF XS é conectado a uma rede coberta por um servidor DHCP e DHCP Client (3) está configurado para "on", este parâmetro é configurado automaticamente de maneira que você não precisa defini-lo aqui. Quando DHCP Client (3) está configurado para "off" e você não souber como configurar este parâmetro, consulte o administrador da rede ou o provedor de Internet.

**7 Gateway**

Determina o Gateway, um sistema que interliga diversas redes ou sistemas diferentes, e possibilita a transferência e a conversão dos dados mesmo em padrões diferentes de comunicação. Quando o MOTIF XS é conectado a uma rede coberta por um servidor DHCP e DHCP Client (3) está configurado para "on", este parâmetro é automaticamente configurado, e você não precisará designá-lo manualmente.

**8 DNS1 (Domain Name Server1)****9 DNS2 (Domain Name Server2)**

Determina o endereço do servidor de nome de domínio. Podem ser configurados até dois servidores (DNS1 primário e DNS2 secundário). Quando você não usar um servidor de nome de domínio, configure ambos os DNS para "0.0.0.0". Quando você usar somente o DNS1, configure o DNS2 para "0.0.0.0". Quando o MOTIF XS é conectado a uma rede coberta por um servidor DHCP e DHCP Client (3) está configurado para "on", este parâmetro é automaticamente configurado, e você não precisará designá-lo manualmente.

Valores: 0 – 255

**10 Security**

Determina o tipo de certificação quando outro computador da rede acessa o MOTIF XS. Se você quiser certificar o computador usando conta (14) e senha, configure este parâmetro para "workgroup". Se você quiser certificar o computador usando o controlador de domínio da rede, configure este parâmetro para "domain".

Valores: domain, workgroup

**11 Domain**

Define o nome do domínio ou o nome do grupo de trabalho (Workgroup). Indique aqui o nome de Domain ou de Workgroup igual ao do computador da rede pelo qual você deseja acessar o MOTIF XS. Para instruções detalhadas sobre como entrar com caracteres, veja a página 82.

**12 WINS**

Determina o endereço do servidor WINS (Windows Internet Name Service). Quando PDC Name (13) está configurado para o nome do Host (NetBIOS), você deve configurar este endereço de servidor WINS. Se você não estiver usando servidor WINS, configure este parâmetro para "0.0.0.0".

Valores: 0 – 255

**13 PDC Name (Primary Domain Controller Name)**

Determina o nome do Host (nome NetBIOS) do controlador de domínio ou endereço IP na rede. Quando Security (10) está configurado para "domain", a certificação será executada usando o Domain Controller definido aqui.

**14 File Server Account**

Determina o nome da conta (nome do usuário – user name) usada quando um computador da rede acessa o MOTIF XS. Para instruções detalhadas sobre como entrar com caracteres, veja a página 82.

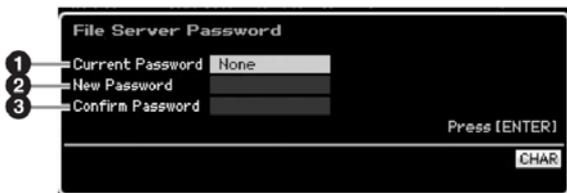
**NOTA:** A conta não é configurada inicialmente. Quando nenhuma conta foi configurada, o MOTIF XS pode ser acessado pelo nome de conta "nobody".

## 15 [SF5] Password

Pressionando esta tecla dá acesso à janela Password que permite a você definir ou alterar a senha necessária para acessar o MOTIF XS a partir de um dispositivo online conectado à rede. Ao sair de fábrica, o instrumento não vem com senha. Certifique-se de que definiu uma senha se você quiser acessar o MOTIF XS a partir de um computador através da rede.

### Configurações de senha [SF3] → [SF5] Password

Nesta janela, você pode configurar a senha do MOTIF XS. Usando a senha definida aqui, dispositivos externos online podem acessar o modo File do MOTIF XS.



#### 1 Current Password

Esta coluna serve para entrar com a senha atual. A senha pode ser de até oito caracteres e não menos do que cinco caracteres. Para instruções detalhadas sobre como entrar com caracteres, veja a página 82. Quando nenhuma senha foi configurada, é mostrado “None”.

#### 2 New Password

Esta coluna serve para entrar com a nova senha. A senha pode ser de até oito caracteres e não menos do que cinco caracteres. Para instruções detalhadas sobre como entrar com caracteres, veja a página 82.

#### 3 Confirm Password

Esta coluna serve para entrar outra vez com a nova senha. A senha pode ser de até oito caracteres e não menos do que cinco caracteres. Para instruções detalhadas sobre como entrar com caracteres, veja a página 82.

### Configuração da senha

Depois de entrar com a senha atual (Current Password) e a nova senha (New Password e Confirm Password), pressione a tecla [ENTER] para configurar a nova senha. Se ocorrer um erro, será mostrada na tela umas das seguintes mensagens de erro:

Password is invalid.

A senha que você digitou em “Current Password” está errada. Entre outra vez com a senha.

Confirmed password is invalid.

A senha que você digitou em “Confirm Password” não é a mesma que você digitou em “New Password”.

Password is too short.

A senha que você digitou em “New Password” é muito pequena. Entre outra vez com a senha, usando cinco ou mais caracteres.

**NOTA:** Se você esquecer a senha atual, execute a função Factory Set (página 269) para restaurar a configuração de senha, e em seguida entre com a nova senha outra vez.

## Definindo a janela para quando o instrumento é ligado — [SF4] Auto Load

Nesta janela, você pode especificar algumas tarefas automáticas que o MOTIF XS executará ao ser ligado.



#### 1 Auto Load

Determina se a função Auto Load está ativada ou não. Quando está ativada (“on”), o instrumento irá carregar automaticamente os arquivos especificados (do dispositivo de memória USB) para a memória do usuário (User) — sempre que for ligado. O arquivo a ser carregado é mostrado nesta janela. O arquivo a ser carregado pode ser especificado pela tecla [SF5] Get.

**Valores:** on, off

#### 2 Power On Mode

Determina o modo padrão (e o banco de memória) acessado assim que o instrumento é ligado — permitindo selecionar qual condição será chamada automaticamente quando o instrumento é ligado.

**Valores:**

performance

Quando o instrumento for ligado na próxima vez, será acessado automaticamente o modo Performance Play e será selecionado o primeiro número de programa (USER: 001).

voice (USER1)

Quando o instrumento for ligado na próxima vez, será acessado automaticamente o modo Voice Play e será selecionado o primeiro número dos programas (Voices) do usuário (USR: 001).

voice (PRE1)

Quando o instrumento for ligado na próxima vez, será acessado automaticamente o modo Voice Play e será selecionado o primeiro número dos programas (Voices) pré-programados (PRE: 001).

voice (GM)

Quando o instrumento for ligado na próxima vez, será acessado automaticamente o modo Voice Play e será selecionado o primeiro número dos programas (Voices) GM pré-programados (GM: 001) é selecionado automaticamente.

master

Quando o instrumento for ligado na próxima vez, será acessado automaticamente o modo Master Play e será selecionado o primeiro número dos programas (001).

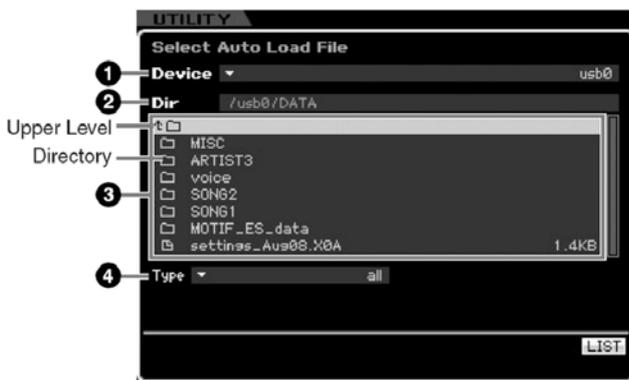
**NOTA:** Certifique-se de que armazenou as configurações de Utility na memória interna pressionando a tecla [STORE] antes de desligar o instrumento. Lembre-se de que as configurações de Utility serão perdidas se você desligar o instrumento sem ter executado a operação de Store.

### 3 [SF5] Select

Pressionando esta tecla é acessada a janela Select Auto Load File. Nesta janela você pode especificar o arquivo (no dispositivo externo de armazenamento) a ser carregado automaticamente ao ligar o instrumento (quando Auto Load está configurado para “on”).

#### Especificando o arquivo Auto Load [SF4] → [SF5] Select

Nesta janela você pode especificar o arquivo (no dispositivo externo de armazenamento) a ser carregado automaticamente ao ligar o instrumento (quando Auto Load está configurado para “on”). Mova o cursor até o arquivo desejado e pressione a tecla [ENTER] para indicar o arquivo de Auto Load.



Os parâmetros 1 a 4 são os mesmos da janela File (página 275) no modo File.

## Config. de entrada/saída de áudio — [F2] I/O (Input/Output)

Nesta janela você pode configurar os parâmetros de entrada/saída de áudio.



### 1 Mic/Line

Ao usar as conexões A/D INPUT, esta opção determina o tipo de sinal na entrada: microfone (mic) ou linha.

**Valores:** mic, line

mic

Opção indicada para equipamentos com sinal baixo, como a microfone, guitarra ou contrabaixo elétricos.

line

Opção indicada para equipamentos com sinal alto, como teclados, sintetizadores, aparelho de CD.

### 2 L&R Gain

Determina o ganho de saída nos conectores OUTPUT L/MONO e R.

**Valores:** 0dB, +6dB

### 3 Assign L&R Gain

Determina o ganho de saída nos conectores ASSIGNABLE OUTPUT L e R.

**Valores:** 0dB, +6dB

### 4 – 10 mLAN Gain

Determina o ganho de saída no conector mLAN.

**Valores:** 0dB, +6dB

### 11 mLAN Monitor Setup

Determina o fluxo do sinal de áudio para a monitoração do som ao usar o MOTIF XS com software de gravação instalado no computador conectado ao MOTIF XS através de um cabo IEEE 1394.

**NOTA:** Você precisará configurar o software além das configurações feitas aqui. Para detalhes, veja a página 47.

**Valores:** stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone

Esta opção deve ser selecionada ao usar o MOTIF XS sozinho ou se não estiver usando o software mesmo que o computador esteja conectado ao MOTIF XS através do cabo IEEE1394. Quando esta opção está selecionada, o sinal de áudio do MOTIF XS sai diretamente através dos conectores OUTPUT L/MONO e R, normalmente.

with PC

Esta opção deve ser selecionada ao usar o MOTIF XS como um dispositivo de áudio com um software de gravação. Quando esta opção está selecionada, o sinal de áudio do MOTIF XS sai para o software de gravação no computador através do cabo IEEE 1394, é misturado com o som do software, retornando ao MOTIF XS, e então sai pelos conectores OUTPUT L/MONO e R. Selecionando esta opção permite a você aplicar efeitos VST dentro do software ao som do MOTIF XS.

with PC (DirectMonitor)

Esta opção deve ser selecionada para gravar no software do computador a sua execução ao teclado. O sinal de áudio do MOTIF XS sai diretamente pelos conectores OUTPUT L/MONO e R e o sinal de áudio é mandado para o software através do cabo IEEE1394. Lembre-se de que a função “Rec Monitor” do software deve estar desativada (“off”) para evitar o som “dobrado”.

**NOTA:** Quando está selecionada a opção “with PC”, poderá ocorrer um pequeno atraso entre o momento que você toca no teclado e o momento em que ouve o som.

**NOTA:** Configure este parâmetro para “stand alone” quando o MOTIF XS não estiver conectado a um equipamento externo através de um cabo IEEE1394.

## Configurações do sistema para o modo Voice — [F3] Voice

Na janela a seguir, você pode configurar parâmetros relativos ao efeito Master, EQ Master, parte Audio Input, controles, e micro-afinação no modo Voice. Estas configurações serão aplicadas a todos os Voices. A janela a seguir só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.

## Configurações do efeito Master — [SF1] MasterFX (Master Effect)

Esta janela permite a você configurar os parâmetros do efeito Master no modo Voice. Esta janela pode ser acessada pressionando e mantendo pressionada a tecla [MASTER EFFECT] no painel frontal no modo Voice.



### 1 Switch

Determina se o efeito Master será aplicado ou não ao Voice. Quando esta opção está configurada para “on”, ao entrar no modo Voice acende a luz [MASTER EFFECT].

Valores: on, off

Os outros parâmetros são os mesmos da janela Master Effect (página 146) no modo Performance Common Edit.

## Config. de EQ Master—[SF2] MasterEQ

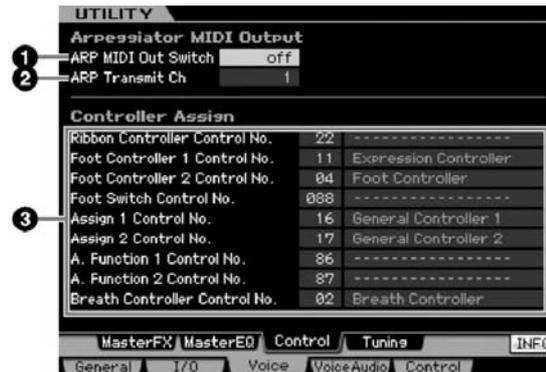
Esta janela permite a você configurar os parâmetros do EQ Master no modo Voice, permitindo controlar a equalização em cinco bandas independentes. Este EQ afeta todos os Voices. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.



A função é a mesma da janela Master EQ (página 146) no modo Performance Common Edit.

## Config. de controles — [SF3] Control

Nesta janela você pode configurar parâmetros relativos à saída dos dados MIDI de arpejo e o endereçamento de controles no modo Voice. As configurações aqui afetam todos os Voices. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.



### 1 ARP MIDI Out Switch

Quando esta opção está configurada para “on”, os dados da execução do arpejo são transmitidos na saída MIDI.

Valores: on, off

### 2 ARP Transmit Ch

Determina o canal de transmissão de MIDI através do qual são transmitidos os dados da execução do arpejo (quando o parâmetro Switch acima está configurado para “on”).

Valores: 1 – 16

### 3 Controller Assign

Você pode endereçar os números de Control Change MIDI para os controles e botões do painel frontal. Por exemplo, você poderia usar os botões ASSIGN 1 e 2 para controlar a profundidade do efeito, enquanto usa o pedal controlador para controlar a modulação. Estes endereçamentos de controles são chamados de “Controller Assign”.

A função é a mesma da janela Controller Assign (página 147) no modo Performance Common Edit.

## Criando sua própria micro-afinação — [SF4] Tuning

Nesta janela, você pode criar sua própria micro-afinação no banco do usuário (User Bank). Você pode copiar uma micro-afinação para outro número, e então criar uma nova baseada nela. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.



### 1 Micro Tuning No.

Determina o destino onde a micro-afinação que foi criada será armazenada.

Valores: 1 – 8

### 2 Micro Tuning Name

Entre com um nome para a micro-afinação. Para instruções detalhadas sobre como nomear, veja a página 82.

### 3 Tuning Offset

Permite a você afinar as notas individuais do teclado em centésimos para criar sua própria micro-afinação.

Valores: -99 – +0 – +99 cents

## [SF5] Copy

Nesta janela chamada por esta tecla, você pode copiar a micro-afinação para um outro número e então criar uma nova micro-afinação baseada nela.

### Procedimento para copiar a micro-afinação

- 1 Selecione o número da micro-afinação a ser copiada.
- 2 Pressione a tecla [SF5] para acessar a janela Copy.
- 3 Selecione um nº de destino para a micro-afinação.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] para copiar.

## Config. de entrada de áudio no modo Voice — [F4] VoiceAudio

Você pode configurar parâmetros referentes ao sinal de entrada de áudio no conector [A/D INPUT] e no conector mLAN no modo Voice. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.

**NOTA:** A entrada mLAN (m1 – m14) só está disponível no MOTIF XS8. Ela estará disponível no MOTIF XS6/7 somente se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada.

## Configurações de saída — [SF1] Output

Nesta janela você pode configurar vários parâmetros do sinal da entrada de áudio no modo Voice, tais como as conexões de saída, volume, pan e profundidade de efeito. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.



### 1 Volume

Determina o nível de saída da parte Audio Input.

Valores: 0 – 127

### 2 Pan

Determina a posição no estéreo do som da parte Audio Input.

Valores: L63 (tudo p/ esq.) – C (centro) – R63 (tudo p/ dir.)

### 3 Mono/Stereo

Determina a configuração do sinal para a parte Audio Input, ou como o sinal (ou sinais) é roteado (estéreo ou mono).

Valores: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Ambos os canais L e R da entrada de áudio são usados.

L mono

Somente o canal L da entrada de áudio é usado.

R mono

Somente o canal R da entrada de áudio é usado.

L+R mono

Os canais L e R da entrada de áudio são misturados e processados em mono.

#### 4 Output Select

Determina o endereçamento de conector de saída para a parte Audio Input.

**Valores:** Veja a tabela abaixo.

Tela	Conector de saída	estéreo/mono
L&R	OUTPUT L e R	estéreo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L e R	estéreo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 e 2	estéreo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 e 4	estéreo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 e 6	estéreo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 e 8	estéreo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 e 10	estéreo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 e 12	estéreo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 e 14	estéreo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	mono
m1	mLAN OUTPUT 1	mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	mono
ins L (só na entrada A/D)	módulo Vocoder interno	mono

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

#### 5 Reverb Send

Determina o nível de mandada do sinal da parte Audio Input enviado para o efeito de Reverb. Quanto maior o valor, mais pronunciado é o Reverb.

**Valores:** 0 – 127

#### 6 Chorus Send

Determina o nível de mandada do sinal da parte Audio Input enviado para o efeito de Chorus. Quanto maior o valor, mais pronunciado é o Chorus.

**Valores:** 0 – 127

#### 7 Dry Level

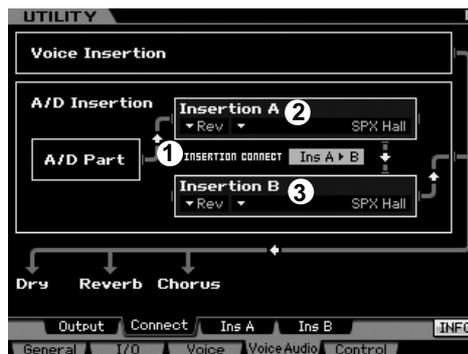
Determina o nível do sinal da parte Audio Input que não é processado pelos efeitos do sistema (Reverb, Chorus). Quanto maior o valor, menos pronunciado é o Reverb e o Chorus.

**Valores:** 0 – 127

**NOTA:** Os parâmetros Reverb Send (5), Chorus Send (6) e Dry Level (7) não estão disponíveis quando Output Select (4) está configurado para "insL".

### Config. da conexão dos efeitos de Insert — [SF2] Connect

Nesta janela você pode configurar a conexão do efeito de Insert do sinal da parte Audio Input no modo Voice. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.



#### 1 INSERTION CONNECT

Determina o roteamento para os efeitos de Insert A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama na janela, dando uma idéia clara de como o sinal está roteado.

**Valores:** Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Os sinais processados com o efeito de Insert A é enviado para o efeito de Insert B e os sinais processados pelo efeito de Insert B são enviados para o Reverb e o Chorus.

Ins B ► A

Os sinais processados com o efeito de Insert B é enviado para o efeito de Insert A e os sinais processados pelo efeito de Insert A são enviados para o Reverb e o Chorus.

#### 2 Insertion A \*

#### 3 Insertion B \*

Determinam o tipo de efeito para Insert A e B. Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeitos, cada uma contendo tipos similares. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada.

**Valores:** Os detalhes sobre as categorias e tipos de efeito são descritos na página 70.

**NOTA:** Você pode acessar a lista e selecionar o item desejado pressionando a tecla [SF6] LIST. Para detalhes, veja a página 82.

## Configurações do tipo de efeito de Insert — [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Nesta janela, você pode configurar os tipos de efeitos de Insert aplicados ao sinal de Audio Input no modo Voice. Esta janela só está disponível ao entrar no modo Utility a partir do modo Voice.



**NOTA:** Dependendo do parâmetro selecionado, o ícone LIST é mostrado na ficha do menu correspondente à tecla [SF6]. Nesta condição, você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST, e em seguida selecione o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 1 Category

### 2 Type

Na coluna Category, você pode selecionar uma das categorias de efeitos, cada uma contendo tipos similares. Na coluna Type, você pode selecionar um dos tipos de efeitos listados na categoria selecionada. Os detalhes sobre as categorias e tipos de efeitos estão descritos na página 70.

### 3 Preset

Permite a você chamar configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas em determinadas aplicações e situações.

### 4 Parâmetros

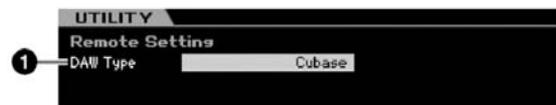
O número de parâmetros e valores disponíveis é diferente dependendo do tipo de efeito selecionado. Consulte a página 73 para detalhes sobre os parâmetros dos efeitos. Consulte o livreto Data List para informações sobre os parâmetros de cada tipo de efeito.

## Config. de controle remoto e MIDI — [F5] Control

Na janela a seguir, você pode configurar parâmetros relativos à função de controle remoto e configurações de MIDI.

### Config. do software — [SF1] Remote

Permite a você especificar o software de gravação a ser controlado pelo MOTIF XS. O MOTIF XS pode controlar o Cubase 4, Logic Pro 7.2, SONAR 5.2 e Digital Performer 5.



### 1 DAW Type

Determina o software de gravação a ser controlado pelo MOTIF XS.

**Valores:** Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

**NOTA:** Quando a luz [REMOTE ON/OFF] está acesa, ao selecionar simplesmente o tipo de software chama automaticamente as configurações de Remote.

### Configurações de MIDI — [SF2] MIDI

Nesta janela, você pode configurar os parâmetros de MIDI.



### 1 Basic Receive Ch

Determina o canal de recepção de MIDI para quando MOTIF XS está configurado para que o gerador interno de timbres opere com um único timbre (modos Voice/Performance).

**Valores:** 1 – 16, omni, off

omni

Nesta opção, todas as mensagens de canal são recebidas.

**NOTA:** No modo de operação multi-timbral (modos Song/Pattern), cada parte de Mixing recebe os dados de MIDI conforme seus canais de recepção de MIDI. Isto pode ser configurado na janela Voice (página 235) do modo Mixing Part Edit.

## 2 Keyboard Transmit Ch

Determina o canal de MIDI através do qual o instrumento envia dados de MIDI (para um seqüenciador externo, um gerador de timbres ou outro equipamento externo). Este parâmetro está disponível no modo de operação de timbre único do gerador de timbres (modo Voice/Performance).

**NOTA:** No modo Song/Pattern, os dados de MIDI criados ao se tocar o teclado/botões/rodas é enviado ao bloco do gerador de timbres ou a equipamentos MIDI externos através do canal de saída de MIDI da pista selecionada. Os canais de saída de cada pista podem ser configurados na janela Output Channel (página 184) do modo Song Play.

## 3 Device Number

Determina o número do dispositivo usado por este sintetizador para receber ou transmitir dados. Este número deve ser o mesmo Device Number de um equipamento MIDI externo ao transmitir/receber blocos de dados (bulk), parameter changes ou outras mensagens exclusivas (SysEx).

**Valores:** 1 – 16, all, off

all

Quando esta opção está selecionada, são recebidas as mensagens exclusivas de todos os números de MIDI Device Number. Quando o MOTIF XS transmite mensagens exclusivas (bulk dump) com esta configuração, ele é reconhecido pelo número Device Number 1.

off

Quando esta opção está selecionada, as mensagens exclusivas (bulk dump) e parameter change não podem ser transmitidas nem recebidas.

Quando você tentar transmitir ou receber mensagens exclusivas, aparecerá uma mensagem de erro.

## 4 MIDI In/Out

Determina qual terminal físico de entrada/saída será usado para receber/transmitir dados de MIDI.

**Valores:** MIDI, USB, mLAN (se houver uma interface opcional mLAN16E2 instalada no MOTIF XS6/7)

**NOTA:** Os três tipos de terminais acima não podem ser usados ao mesmo tempo. Somente um deles pode ser usado para transmitir/receber dados de MIDI.

## 5 MIDI Sync

Determina se a execução de música/padrão /arranjo será sincronizada pelo clock interno do instrumento ou por um clock externo via MIDI.

**Valores:** Internal, MIDI, auto, MTC

internal

Sincronização pelo clock interno. Use esta opção quando este sintetizador fo usado sozinho ou como fonte de clock para outros equipamentos.

MIDI

Sincronização por um clock de MIDI recebido de um equipamento externo via MIDI.

auto

Quando o clock de MIDI é transmitido continuamente de um equipamento MIDI externo ou um computador, o clock interno do MOTIF XS não atua e o MOTIF XS é sincronizado pelo clock externo. Quando o clock de MIDI não é transmitido continuamente de um equipamento MIDI externo ou um computador, o clock interno do MOTIF XS continua a atuar em sincronismo com o último andamento recebido do equipamento MIDI externo ou do computador (software de gravação). Observe que o andamento não pode se alterado no MOTIF XS quando esta opção está selecionada. Esta configuração é útil quando você deseja alternar entre o clock externo e o interno.

MTC (MIDI Time Code)

Sincronização por um sinal de MTC recebido. Os sinais de MMC são transmitidos via MIDI. Use esta opção quando este sintetizador for usado como um “escravo” MIDI, como quando sincronizado a um gravador externo compatível com MTC. A função MTC Sync só está disponível no modo Song

**NOTA:** Quando este parâmetro está configurado para “MIDI”, certifique-se de que o instrumento MIDI externo conectado ao MOTIF XS transmite clock de MIDI para o MOTIF XS.

**NOTA:** Quando MIDI Sync está configurado para “MIDI” ou “MTC”, a música/padrão/arpejo só pode ser reproduzida quando é recebido um clock de MIDI externo.

**NOTA:** O MTC (MIDI Time Code) permite a sincronização simultânea de vários equipamentos de áudio através de cabos MIDI comuns. Ele contém os dados correspondentes a horas, minutos, segundos e frames. O MOTIF XS não transmite MTC.

**NOTA:** O MMC (MIDI Machine Control) permite o controle remoto de gravadores multipistas, seqüenciadores MIDI, etc. Um gravador multipista compatível com MMC, por exemplo, irá responder automaticamente às operações de iniciar, parar, avançar e retroceder efetuadas no software controlador, mantendo assim a alinhadas a execução do seqüenciador e do gravador.

## 6 Clock Out

Determina se as mensagens de clock de MIDI (F8H) serão transmitidas via MIDI.

**Valores:** on, off

## 7 Sequencer Control

Determina se as mensagens de controle de seqüência — Start (FAH), Continue (FBH), Stop (FCH) e Song Position Pointer (F2H) — serão recebidas e/ou transmitidas através dos terminais MIDI OUT/USB.

**Valores:** off, in, out, in/out

off

Não são transmitidas/reconhecidas.

in

São reconhecidas, mas não são transmitidas.

out

São transmitidas, mas não são reconhecidas.

in/out

São transmitidas/reconhecidas.

## 8 MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset)

Determina o ponto específico do código de tempo a partir do qual começa a execução da seqüência, quando o MTC é recebido. Este recurso pode ser usado para alinhar precisamente a execução do seqüenciador deste sintetizador com um equipamento externo compatível com MTC.

**Valores:** Hour: Minute: Second: Frame

Hour (hora): 00 – 23

Minute (minuto): 00 – 59

Second (segundo): 00 – 59

Frame (quadro): 00 – 29

## 9 Bank Select

Habilita ou desabilita a transmissão/recepção de mensagens de Bank Select. Quando esta opção está configurada para “on”, este sintetizador responde às mensagens de Bank Select, e também transmite as mensagens de Bank Select apropriadas (ao usar o painel). Quando esta opção está configurada para “off”, as mensagens de Bank Select não são transmitidas/recebidas.

**Valores:** off, on

## 10 Program Change

Habilita ou desabilita a transmissão/recepção de mensagens de Program Change. Quando esta opção está configurada para “on”, este sintetizador responde às mensagens de Program Change, e também transmite as mensagens de

Program Change apropriadas (ao usar o painel).

Valores: off, on

## 11 Local Control

Determina se o gerador interno de timbres deste instrumento responde ou não à execução no próprio teclado. Normalmente, esta opção deve estar configurada para “on” — pois você vai querer ouvir o som do MOTIF XS ao tocá-lo. Mesmo que esteja configurado para “off”, os dados são transmitidos via MIDI, e o bloco interno do gerador de timbres responderá às mensagens recebidas via MIDI.

Valores: off, on

## 12 Receive Bulk

Determina se podem ou não ser recebidas mensagens de Bulk Dump.

Valores: protect (não recebe), on (recebe)

## 13 Controller Reset

Determina o estado dos controles (roda de Modulation, Aftertouch, pedal controlador, controle por sopro, botões, etc.) ao trocar de Voice. Quando esta opção está configurada para “hold”, os controles são mantidos no ajuste atual. Quando esta opção está configurada para “reset”, os controles voltam a seus estados normais (veja abaixo).

Valores: hold, reset

Se você selecionar “reset”, os controles voltam aos seguintes estados / posições:

Roda de Pitch Bend	Centro
Roda de Modulation	Mínimo
Aftertouch	Mínimo
Pedal controlador	Máximo
Controle por sopro	Máximo
Pedal liga/desliga	Desligado
Expressão	Máximo
Pedal de Volume	Máximo
Pedal de Sustain	Desligado

## 14 Bulk Dump Interval

Determina o tempo de intervalo na transmissão de dados quando é usada a função Bulk Dump, quando é recebido um Bulk Request, ou quando são executadas mensagens exclusivas gravadas em uma pista do seqüenciador. A função Bulk Dump permite a você salvar dados do buffer de edição (DRAM) ou da memória Flash ROM e transmiti-las como dados de mensagens exclusivas (System Exclusive) para um instrumento MIDI externo ou um software de computador. Estes dados podem então ser transmitidos de volta para o instrumento, restaurando novamente todas as configurações.

Valores: 0 – 900 ms

**NOTA:** Quando a função Bulk Dump é usada ou quando a mensagem de Bulk Request é recebida, o valor máximo do intervalo de tempo é fixado em 30ms, o que significa que a transmissão de dados é executada em um intervalo de 30ms, mesmo que este parâmetro esteja configurado para um valor acima de 31ms. Quando as mensagens exclusivas gravadas em uma pista do seqüenciador são transmitidas, é possível configurar valores acima de 31ms, o que significa que a transmissão de bulk é executada com o intervalo de tempo definido aqui, independentemente do andamento ajustado na música ou padrão.

## Restaurando configurações originais de fábrica— [JOB] (Factory Set)

No modo Utility Job, você pode restaurar a memória do usuário deste sintetizador (página 79) para as configurações originais de fábrica (Factory Set). Observe que a configuração de Power On Auto Factory Set nesta janela será armazenada automaticamente ao executar o Factory Set.

### ⚠ CUIDADO

Quando as configurações originais de fábrica são restauradas, todas as configurações de Voices, Performances, músicas, padrões e as configurações do sistema do modo Utility serão apagadas. Certifique-se de que não está apagando dados importantes. Antes de executar este procedimento, tome cuidado em salvar todos os dados importantes em um dispositivo de memória USB ou em um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).



### 1 Power On Auto Factory Set

Quando este parâmetro está configurado para “on”, ao ligar o instrumento a memória do usuário será restaurada para as configurações originais de fábrica e serão carregadas as músicas e padrões de demonstração. Normalmente, Esta opção deve estar configurada para “off”.

Valores: on, off

### ⚠ CUIDADO

Quando o parâmetro Power On Auto Factory Set está configurado para “on”, ao desligar o instrumento são apagados todos os dados da memória do usuário, tais como Voices, Performances, músicas, padrões e configurações de Utility.

Para instruções sobre como executar a função Factory Set Job, veja a página 22.

## Config. do seqüenciador — [SEQ SETUP]

No modo Song, no modo Pattern ou no modo Performance, ao pressionar a tecla [SEQ SETUP] é acessada a janela de configuração de parâmetros globais do seqüenciador. Depois de configurá-los, pressione a tecla [STORE] para armazenar as configurações dos parâmetros do seqüenciador e dos parâmetros de Utility.

### ⚠ CUIDADO

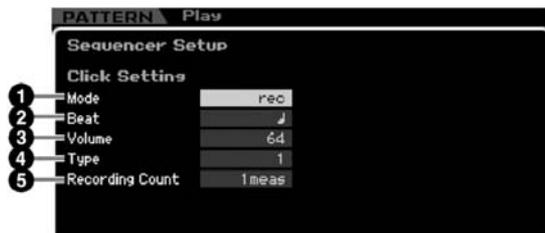
Todas as configurações do seqüenciador serão perdidas se o instrumento for desligado antes de armazenar os dados.

**NOTA:** No modo Voice e no modo Master com o parâmetro Mode (página 254) configurado para “Voice”, a tecla [SEQ SETUP] não pode ser usada.

## Config. do Metrônomo — [F1] Click

Nesta janela você pode configurar os parâmetros referentes ao som do click do metrônomo que é usado durante a gravação ou a execução no modo Song / Pattern / Performance.

**NOTA:** Como o som do click é criado com o gerador interno de timbres, a reprodução de click afeta a polifonia total deste sintetizador.



### 1 Mode

Determina se e quando o click do metrônomo soará.

**Valores:** off, rec, rec/play, always

off

O click nunca soará.

rec

O click soará somente durante a gravação de música/padrão/Performance.

rec/play

O click soará durante a gravação e a reprodução.

always

O click soará sempre no modo Song/Pattern.

### 2 Beat

Determina em quais tempos o click soará.

**Valores:** ♪ (semicolcheia), ♪ (colcheia), ♪ (semínima), ♪ (mínima), ○ (semibreve)

### 3 Volume

Determina o volume do som do click.

**Valores:** 0 – 127

### 4 Type

Determina o tipo de som do click. Existem dez tipos disponíveis, incluindo os sons convencionais de metrônomo e de baquetas.

### 5 Recording Count

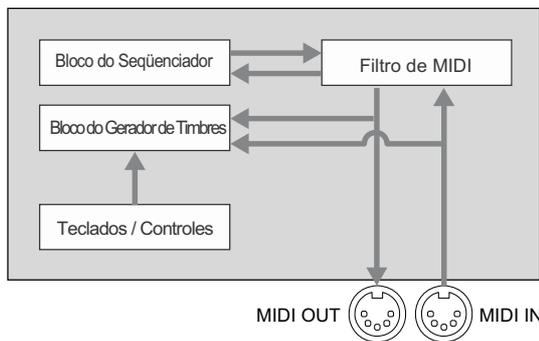
Determina o número de compassos (measures) de contagem antes da gravação começar efetivamente depois de pressionar a tecla [▶] (Play) no modo de espera de gravação.

**Valores:** off (a gravação começa assim que a tecla [▶] é pressionada), 1 meas – 8 meas

## Config. do filtro de MIDI—[F2] MIDI Filter

Nesta janela você pode configurar quais os eventos MIDI que serão reconhecidos e transmitidos via MIDI. As configurações efetuadas aqui se aplicam somente aos dados de execução de música/padrão; elas não afetam os eventos MIDI gerados pela sua execução ao teclado ou as operações no painel e a execução de arpejo no modo Voice E no modo Performance. Os dados de execução de música/padrão passam através do filtro de MIDI antes de serem enviados para o bloco do gerador interno de timbres e o conector MIDI OUT.

As mensagens MIDI recebidas de um instrumento MIDI externo passam pelo filtro de MIDI antes de serem gravadas na pista da música/padrão. Elas são enviadas ao gerador interno de timbres sem passar pelo filtro de MIDI.



### Eventos MIDI em que o filtro é aplicado:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

**Valores:**  (não transmitido/reconhecido),  (transmitido/reconhecido)

## Usando a função Quick Setup — [F3] Quick (Quick Setup)

Nesta janela, você pode chamar instantaneamente configurações de painel apropriadas selecionando pré-programações, permitindo a você simultaneamente configurar uma variedade de parâmetros importantes do seqüenciador.



**NOTA:** Os parâmetros Track INT Switch e Track EXT Switch não estão disponíveis ao acessar a janela Quick Setup a partir do modo Performance.

### 1 Setup Number

Determina o número da configuração Quick Setup. As configurações do Quick Setup selecionado são indicadas como novas configurações à direita (3).

Valores: 1 – 4

1	Usando o seqüenciador interno	Esta configuração é útil quando você usa o seqüenciador interno (música ou padrão) sozinho.
2	Gravando do seqüenciador interno para o computador	Esta configuração é útil quando você transmite os dados de execução da música ou padrão para um computador e grava-a no software do computador.
3	Gravando para o computador	Esta configuração é útil quando você grava a sua execução ao teclado no software do computador.
4	Gravando arpejo para o computador	Esta configuração é útil quando você transmite os dados de execução do arpejo para um computador e grava-a no software do computador.

### 2 Configurações atuais

Indica as configurações atuais dos respectivos parâmetros. Depois de selecionar um Quick Setup (1), indicado como novas configurações à direita (3), pressione a tecla [ENTER] para chamar efetivamente o Setup (1) selecionado, que é então indicado como configurações atuais (2).

### 3 Novas configurações

Indica as configurações dos parâmetros do Quick Setup selecionado acima (1).

## Outras configurações de música/padrão — [F4] Other

Nesta janela você pode configurar parâmetros relativos ao modo Song/Pattern, tais como o momento da troca do padrão.

NOTA: As configurações aqui não afetam o modo Performance.



### 1 Quantize

Determina o valor de quantização para a troca de seção (padrão) durante a execução quando você muda de seção. Quando configurado para "1", os padrões (seções) sempre trocarão no primeiro tempo do próximo compasso durante a execução depois que você muda a seção. Quando configurado para "1/16", as seções podem ser trocadas em qualquer tempo de semicolcheia durante a execução.

Valores: 1 (1 compasso), 1/2 (mínima), 1/4 (semínima), 1/8 (colcheia), 1/16 (semicolcheia)

### 2 Tempo Hold

Determina se o ajuste de andamento irá mudar ou não para o valor de andamento armazenado em cada padrão quando um novo padrão é selecionado durante a execução. Quando configurado para "on", o andamento é mantido quando os padrões são trocados. Quando configurado para "off", ao se trocar o padrão, o andamento muda para o valor armazenado no novo padrão. Normalmente, configure para "off".

Valores: on, off

NOTA: Os dados de configuração de andamento em Pattern Chain não são afetados por este parâmetro.

### 3 Load Mixing

Determina se as configurações de Mixing são carregadas (on) ou não (off) quando o número da música/padrão é alterado. Normalmente, configure para "on".

Valores: on, off

NOTA: Quando o parâmetro Load Mixing está configurado para "off", as mudanças de música na execução de Song Chain não mudam o a configuração de Mixing.

### 4 Song Event Chase

Normalmente, se uma música ou padrão é executada a partir de um ponto do meio e/ou se são usados o avanço ou retrocesso, certos tipos de dados (tais como Program Change, Pitch Bend e Control Change) podem não ser executados corretamente. Configurando aqui para um evento específico assegura a integridade da execução do evento, mesmo ao se avançar ou retroceder a seqüência.

Valores: off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change)

NOTA: Lembre-se de que configurações diferentes de "off" podem deixar a operação mais lenta — por exemplo, uma pausa antes de iniciar a execução, ou velocidades mais lentas para avançar ou retroceder.

NOTA: Quando esta opção está configurada para "all", pode ser gerada uma quantidade muito grande de dados MIDI, possivelmente resultando em erro de MIDI no dispositivo conectado.

# Gerenciamento de Arquivos (Modo File)

O modo File oferece ferramentas para a transferência de dados (como Voice, Performance, música, padrões e formas-de-onda) entre o MOTIF XS e dispositivos de armazenamento externo, tais como dispositivo de memória USB e unidades de disco rígido conectados ao conector USB TO DEVICE. Montando a unidade de disco rígido do computador que está conectado ao MOTIF XS via rede, você também pode transferir dados entre o MOTIF XS e o computador.

Para entrar no modo File, pressione a tecla [FILE]. Os tipos de arquivos disponíveis são diferentes dependendo do modo selecionado antes de entrar no modo File.

**NOTA:** Quando o MOTIF XS está conectado a uma rede, o modo File pode ser usado para acessar as unidades dos computadores da rede. Para fazer isto, certifique-se de que o MOTIF XS está conectado corretamente à rede (página 86) e configure os parâmetros necessários na janela Network (página 260) do modo Utility.

## Terminologia no modo File

### Arquivo

Da mesma forma que em um computador, vários tipos de dados, como Voice, Performance, música e padrão, criados no MOTIF XS podem ser tratados como um arquivo (file) e salvos em um dispositivo de memória USB ou em uma unidade de disco rígido de um computador conectado à rede.

### Nome do arquivo

Da mesma forma que em um computador, você pode designar um nome ao arquivo no modo File. O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres alfabéticos na tela do MOTIF XS. Os arquivos que tenham o mesmo nome não podem ser salvos no mesmo diretório.

### Extensão

As três letras depois do nome do arquivo (depois do ponto), tais como “.mid” e “.wav” são chamadas de “extensão” do arquivo. A extensão indica o tipo de arquivo e não pode ser alterada pela operação no painel do MOTIF XS. O modo File do MOTIF XS suporta dez tipos de extensão, conforme o tipo de dados. Para detalhes, veja a página 273.

### Tamanho do arquivo

Refere-se a quantidade de memória do arquivo. O tamanho do arquivo é determinado pela quantidade de dados salvos no arquivo. Geralmente, o tamanho de um arquivo de áudio, incluindo as formas-de-onda, é muito maior do que o tamanho de um arquivo de MIDI. Os tamanhos de arquivo são indicados em termos convencionais de computador por B (Byte), KB (Kilo Byte), MB (Mega Byte) e GB (Giga Byte). 1KB é equivalente a 1024 Byte, 1MB é equivalente a 1024KB, e 1GB é equivalente a 1024MB.

### Dispositivo

Refere-se à unidade de armazenamento (como um disco rígido – HD) no qual o arquivo é salvo. O MOTIF XS pode manipular e montar vários tipos de dispositivos de memória USB conectados ao conector USB TO DEVICE e unidades de computador conectado via rede ao MOTIF XS.

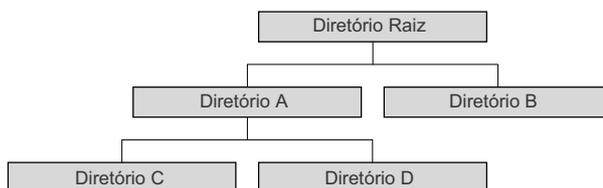
### Diretório (Dir)

Este é um recurso organizacional de um dispositivo de armazenamento de dados (como um disco rígido), que permite agrupar os arquivos juntos de acordo com o tipo ou aplicação. Os diretórios podem ser encadeados em ordem hierárquica para organizar os dados. O “diretório” é equivalente à “pasta” usada nos termos de computador. O modo File do MOTIF XS permite designar um nome a um diretório, da mesma forma que um arquivo. Observe que o nome do diretório não possui extensão.

### Alterando o diretório (pasta) atual

Usando a ilustração abaixo como exemplo, você pode ver como alterar o diretório atual. Primeiro, abra o diretório raiz para encontrar os diretórios A e B. Em seguida, abra o diretório A para encontrar os diretórios C e D. Finalmente, abra o diretório C para encontrar apenas os arquivos salvos no diretório C. Isto permite a você acessar pastas localizadas em níveis mais baixos na hierarquia das pastas.

Para selecionar um diretório diferente acima (por exemplo, passar do diretório C para o diretório B), primeiro vá para o próximo nível acima (diretório A). Depois, suba mais um nível (até o diretório raiz). Agora que tanto A quanto B estão disponíveis, abra o diretório B. Desta maneira você pode mover para cima ou para baixo através da hierarquia das pastas.



**NOTA:** Para descer do diretório atual na janela File (página 275), mova o cursor até o diretório desejado na lista e em seguida pressione a tecla [ENTER]. Para subir do diretório atual, mova o cursor até o topo da lista e em seguida pressione a tecla [ENTER].

## Caminho

A localização dos diretórios (pastas) e arquivos atualmente indicados na linha “Dir” da janela é designada como um “caminho” (path). Ele indica o diretório atual, o dispositivo ao qual ele pertence, e em que pastas ele está. O “diretório C”, ilustrado acima, é designado como o caminho “USB\_HDD/A/C”.

## Montagem

Refere-se à operação em que um dispositivo externo de memória se torna ativo para o instrumento. O dispositivo de armazenamento USB é montado automaticamente assim que é conectado ao conector USB TO DEVICE no painel traseiro do MOTIF XS. Uma unidade de disco rígido do computador conectado ao MOTIF XS via rede pode ser montada na janela Mount (página 277).

## Formatação

A operação de inicializar o dispositivo de armazenamento (como um disco rígido, por exemplo) é chamada de “formatação”. O modo File do MOTIF XS permite a você formatar o dispositivo de memória USB conectado ao conector USB TO DEVICE. A operação de formatação apaga todos os dados do dispositivo de memória e é irreversível.

## Salvar/Carregar

“Salvar” (save) significa guardar os dados criados no MOTIF XS em um dispositivo externo de memória na forma de um arquivo, enquanto “armazenar” (store) significa guardar os dados criados no MOTIF XS na memória interna. “Carregar” significa colocar o arquivo do dispositivo externo de memória na memória interna.

## Tipos de arquivos que podem ser manipulados pelo MOTIF XS

O MOTIF XS suporta vários tipos de arquivos que podem ser salvos e carregados. Consulte as duas listas a seguir.

### Tipos de arquivos que podem ser salvos

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
All	.X0A	Todos os dados da memória interna do usuário (User Memory em Flash ROM) são tratados como um só arquivo, e podem ser salvos em um dispositivo de memória USB.
All Voice	.X0V	Todos os dados dos Voices da memória interna do usuário (User Memory em Flash ROM) são tratados como um só arquivo e podem ser salvos em um dispositivo de memória USB. Junto também são salvas as formas-de-onda obtidas pela função Sampling e endereçadas aos Voices.
All Arpeggio	.X0G	Todos os dados dos arpejos da memória interna do usuário (User Memory em Flash ROM) são tratados como um só arquivo e podem ser salvos em um dispositivo de memória USB.
All Song	.X0S	Todos os dados das músicas da memória interna do usuário (User Memory em Flash ROM) são tratados como um só arquivo e podem ser salvos em um dispositivo de memória USB. Os dados de música incluem configurações de Mixing, Voices de Mixing e Voices c/ amostras.
All Pattern	.X0P	Todos os dados dos padrões da memória interna do usuário (User Memory em Flash ROM) são tratados como um só arquivo e podem ser salvos em um dispositivo de memória USB. Os dados de padrão incluem configurações de Mixing, Voices de Mixing e Voices c/ amostras.
SMF	.MID	Os dados das pistas da seqüência (1 – 16) e de Tempo de músicas e padrões criados no modo Song/Pattern podem ser salvos em um dispositivo de memória USB como arquivo Standard MIDI File (format 0).
All Waveform	.X0W	Os dados das amostras criadas no modo Sampling podem ser salvos em um dispositivo de memória USB como arquivo WAV (formato de áudio do Windows). Os dados de forma-de-onda incluem todas as amostras (samples).
WAV	.WAV	Uma amostra (sample) criada no modo Sampling pode ser salva em um dispositivo de memória USB como arquivo WAV (Windows).
AIFF	.AIF	Uma amostra (sample) criada no modo Sampling pode ser salva em um dispositivo de memória USB como arquivo AIFF (Macintosh).

\* Definido automaticamente ao arquivo.

### Tipos de arquivos que podem ser carregados

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
All	.X0A	Podem ser carregados e restaurados ao instrumento os arquivos do tipo “All” salvos em um dispositivo de memória USB. Se a opção “without System” estiver marcada, as configurações do modo Utility não serão carregadas.
all without system	.X0A	Podem ser carregados e restaurados ao instrumento os arquivos do tipo “All” salvos em um dispositivo de memória USB, exceto as configurações de Utility e Sequencer Setup.
All Voice	.X0V	Podem ser carregados e restaurados ao instrumento os arquivos do tipo “All Voice” salvos em um dispositivo de memória USB.

Tipo	Extensão do arquivo*	Descrição
Voice	.X0A .X0V	Um determinado Voice de um arquivo salvo como tipo "All" ou "All Voice" em um dispositivo de memória USB pode ser selecionado e carregado individualmente. Observe que os ícones  dos arquivos "X0A" e "X0V" mudam para  (pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 280).
Performance	.X0A	Uma determinada Performance de um arquivo salvo como tipo "All" em um dispositivo de memória USB pode ser selecionado e carregado individualmente. Observe que os ícones  de "X0A" muda para  (pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 282).
All Arpeggio	.X0G	Arquivos do tipo "All Arpeggio" salvos em um dispositivo de memória USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
All Song	.X0S	Arquivos do tipo "All Song" salvos em um dispositivo de memória USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Song	.X0A .X0S .MID	Uma determinada música de um arquivo salvo como tipo "All" ou "All Song" em um dispositivo de memória USB pode ser selecionado e carregado individualmente. Observe que os ícones  de "X0A" e "X0S" mudam para  (pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 283).
All Pattern	.X0P	Arquivos do tipo "All Pattern" salvos em um dispositivo de memória USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Pattern	.X0A .X0P .MID	Uma determinada música de um arquivo salvo como tipo "All" ou "All Pattern" em um dispositivo de memória USB pode ser selecionado e carregado individualmente. Observe que os ícones  de "X0A" e "X0P" mudam para  (pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 283).
All Waveform	.X0W	Arquivos do tipo "All" e "All Waveform" salvos em um dispositivo de memória USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Waveform	.X0A .X0W	Uma determinada forma-de-onda de um arquivo salvo como tipo "All" ou "All Waveform" em um dispositivo de memória USB pode ser selecionado e carregado individualmente. Observe que os ícones  de "X0A" e "X0W" mudam para  (pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 281).
WAV	.WAV	Arquivos formato WAV podem ser carregados no instrumento. Para detalhes, veja página 284.
AIFF	.AIF	Arquivos formato AIFF podem ser carregados no instrumento. Para detalhes, veja página 284.
Sample Voice	.X0A .X0S .X0P	Um determinado Voice com amostra de um arquivo salvo como tipo "All" ou "All Song" ou "All Pattern" em um dispositivo de memória USB pode ser selecionado e carregado individualmente. Observe que os ícones  de "X0A", "X0S" e "X0P" mudam para  (pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado (página 283). Este tipo de arquivo só está disponível ao entrar no modo File a partir do modo Song/Pattern.
MOTIF XS Editor	.X0E	O arquivo (.X0E) criado no software MOTIF XS Editor (disponível no site da Yamaha) no seu computador pode ser carregado para o instrumento. O arquivo deste tipo de editor inclui todos os Voices do usuário e os dados de Mixing manipulados pelo MOTIF XS. Observe que só podem ser carregados no MOTIF XS os dados de Voice do usuário.

\* Especificado para o arquivo que pode ser carregado.

## Compatibilidade de dados com o MOTIF ES6 / MOTIF ES7 / MOTIF ES8

Dentre os dados criados no MOTIF ES6 / MOTIF ES7 / MOTIF ES8, podem ser carregados no MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 os Voices, Performances, formas-de-onda (Waveforms), Voices com amostra (Sample Voices).

### • Dados "All" do MOTIF ES

Os arquivos do tipo "All" (extensão: W7A) salvos em dispositivo de memória USB conectado ao MOTIF ES podem ser carregados no MOTIF XS. Para isto, configure Type para "All" na janela [F1] File do MOTIF XS.

### • Voices

Um determinado Voice de um arquivo (extensão: W7A, W7V) que foi salvo em um dispositivo de armazenamento como tipo "All" ou "All Voice" no MOTIF ES pode ser selecionado e carregado individualmente no MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "Voice" e execute o procedimento de Load.

Da mesma forma, um arquivo (extensão: W7V) que foi salvo em um dispositivo de memória USB como tipo "All Voice" no MOTIF ES também pode ser carregado para o MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "All Voice" e execute o procedimento de Load. Além disto, os arquivos do Voice Editor (extensão: W7E) podem ser carregados para o MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "Voice Editor" e execute o procedimento de Load.

**NOTA:** Os Voices carregados para o MOTIF XS 6/7/8 podem não produzir o mesmo som que no MOTIF ES 6/7/8 original, uma vez que o conteúdo das formas-de-onda pré-gravadas e a estrutura de efeitos são diferentes entre as duas séries de instrumentos.

### • Performance

Uma determinada Performance em um arquivo (extensão: W7A) que foi salvo em um dispositivo de armazenamento como tipo "All" no MOTIF ES pode ser selecionado e carregado individualmente no MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "Performance" e execute Load.

### • Waveforms

Uma determinada forma-de-onda em um arquivo (extensão: W7A, W7W) que foi salvo em um dispositivo de armazenamento como tipo "All" ou "All Waveform" no MOTIF ES pode ser selecionado e carregado individualmente no MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "Waveform" e execute o procedimento de Load. Da mesma forma, um arquivo (extensão: W7W) que foi salvo em um dispositivo de armazenamento como tipo "All Waveform" no MOTIF ES pode ser carregado no MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "All Waveform" e execute o procedimento de Load.

### • Sample Voices

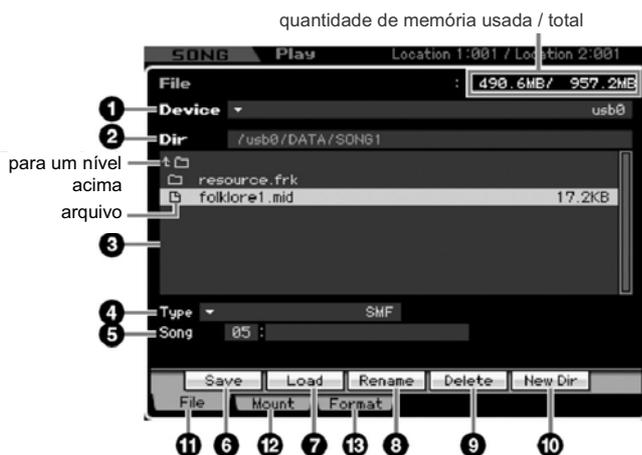
Um determinado Voice com amostra (extensão: W7A, W7S, W7P) de um arquivo salvo em um dispositivo de armazenamento como tipo "All" ou "All Song" ou "All Pattern" no MOTIF ES pode ser selecionado e carregado individualmente no MOTIF XS. Configure Type na janela [F1] File para "Sample Voice" e execute o procedimento de Load.

## Configuração de File Type ao salvar:

Dados a serem salvos		Tipo de arquivo
Todos os dados		All
Voice do usuário (User Voice)		All Voice
Performance		All
Músicas	Quando são usados Voices do usuário nas músicas:	All
	Quando não são usados Voices do usuário nas músicas:	All Song
	Quando você quer transferir uma música para um seqüenciador MIDI externo ou um computador:	SMF
Padrão	Quando são usados Voices do usuário nos padrões:	All
	Quando são usados Voices do usuário nos padrões:	All Pattern
	Quando você quer transferir um padrão para um seqüenciador MIDI externo ou um computador:	SMF
Dados de amostra	Todas as formas-de-onda	All Waveform
	Quando você quer transferir uma amostra para um computador:	WAV, AIFF

## Gerenciamento de arquivos — [F1] File

A janela File permite a você usar todas as funções referentes a arquivos, tais como selecionar dispositivo, selecionar um caminho, salvar, carregar, renomear e apagar.



### 1 Device

Aqui você pode selecionar o dispositivo desejado dentre os que estão montados (reconhecidos) pelo modo File. O dispositivo selecionado aqui é chamado de “dispositivo atual” (Current Device). Ao selecionar um dispositivo, seu diretório raiz aparece na coluna Dir. A quantidade de memória usada e de memória total do dispositivo selecionado aparece no canto superior direito da janela.

**NOTA:** Você pode acessar a lista pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionar o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 2 Dir (Directory)

Indica o diretório atual com o caminho. O conteúdo (arquivos e pastas) dentro do diretório atual é listado na lista de diretórios/arquivos (abaixo). O diretório atual pode ser alterado na lista diretórios/arquivos.

### 3 Lista

Indica os diretórios e arquivos dentro do diretório atual. Na lista, os diretórios e arquivos estão em ordem alfabética, com exceção da linha superior que é fornecida para o diretório mais alto. Você pode distinguir o diretório e o arquivo pelo indicador à esquerda de cada linha.

D ..... Diretório (pasta)

F ..... Arquivo

O nome do diretório é mostrado na linha Directory enquanto que o nome do arquivo com a sua extensão e seu tamanho são mostrados na linha File.

### Movendo entre níveis de diretório

Para descer do diretório atual, mova o cursor até o diretório desejado na lista de diretórios/arquivos e então pressione a tecla [ENTER]. Para subir do diretório atual, mova o cursor até a linha superior na lista de diretórios/arquivos e então pressione a tecla [ENTER].

### 4 Type

Determina o tipo de dados a serem salvos ou carregados. O tipo disponível é diferente dependendo do modo que se estava antes de se entrar o modo File. Para detalhes sobre os tipos de dados, veja as páginas 273 e 274. Você pode acessar a lista de tipos de arquivos pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionando o tipo desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

### 5 Localização dos tipos de dados na memória

Determina a localização dos tipos de dados, tais como número/banco de Voice, número/banco de Performance, número de música e número de padrão. Os valores disponíveis variam conforme o parâmetro Type (acima). Para detalhes sobre de onde salvar da memória, veja a página 278. Para detalhes sobre onde carregar na memória, veja a página 280.

### 6 [SF1] Save

Pressionando esta tecla executa a operação de Save. Para instruções detalhadas sobre como salvar, veja a página 278.

### 7 [SF2] Load

Pressionando esta tecla executa a operação de Load. Para instruções detalhadas sobre como carregar, veja a página 280.

**8 [SF3] Rename**

Pressionando esta tecla acessa a janela para se entrar com um nome novo para o arquivo selecionado. O nome do arquivo pode ter até 20 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

Siga as instruções abaixo para alterar o nome do arquivo.

- 1 Selecione um arquivo a ser renomeado movendo o cursor na lista de diretórios/arquivos.
- 2 Pressione a tecla [SF3] para acessar a janela Input Character.
- 3 Entre com o novo nome para o arquivo selecionado.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] para efetivar a alteração do nome do arquivo selecionado.

**9 [SF4] Delete**

Pressione esta tecla para acessar a janela Delete.

Siga as instruções abaixo para eliminar um arquivo.

- 1 Selecione o arquivo a ser eliminado movendo o cursor in na lista de diretórios/arquivos.
- 2 Pressione a tecla [SF4] para acessar a janela Delete.
- 3 Pressione a tecla [ENTER] para eliminar o arquivo selecionado.

**10 [SF5] New Dir**

Pressionando esta tecla é criado um novo diretório dentro do diretório atual. O nome do diretório pode ter até 10 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

Siga as instruções abaixo para criar um novo diretório.

- 1 Pressione a tecla [SF5] para acessar a janela Input Character.
- 2 Entre com o nome do novo diretório.
- 3 Pressione a tecla [ENTER] para efetivar o nome do novo diretório.

**11 [F1] File**

Pressionando esta tecla acessa a janela File de outra janela do modo File.

**12 [F2] Mount**

Pressionando esta tecla acessa a janela Mount. Para detalhes, veja a página 277.

**13 [F3] Format**

Pressionando esta tecla acessa a janela Format. Para detalhes, veja a página 278.

**Procedimento básico no modo File****1 Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File.**

Aparece a janela File (página 275).

**2 Monte os dispositivos de memória onde o arquivo será salvo ou de onde o arquivo será carregado.**

O dispositivo de memória USB é montado automaticamente assim que é conectado ao conector USB TO DEVICE no painel traseiro. As unidades de disco rígido do computador conectado ao MOTIF XS via rede podem ser montadas na janela Mount (página 277).

**3 Selecione o dispositivo desejado.**

Selecione o dispositivo desejado dentre os que foram montados no passo 2.

**4 Mova para o diretório desejado.**

Selecione o diretório desejado no dispositivo selecionado. Para descer do diretório atual, mova o cursor até o diretório desejado na lista e em seguida pressione a tecla [ENTER]. Para subir do diretório atual, mova o cursor até o tipo da lista e então pressione a tecla [ENTER]. A linha Dir indica o nome do diretório atual com o caminho, e a lista mostra os diretórios e arquivos que pertencem ao diretório atual.

**NOTA:** Se você quiser criar um novo diretório e salvar o arquivo nele, pressione a tecla [SF5] New Dir. Para instruções detalhadas sobre como criar um novo diretório, veja a coluna à esquerda.

**5 Selecione o tipo de dados desejado na coluna Type (4).**

Na lista de diretórios/arquivos, só são listados os arquivos do tipo selecionado.

**NOTA:** Os tipos de dados poderão ser diferentes dependendo do modo selecionado antes de entrar no modo File. Se você não conseguir encontrar o tipo de dados que deseja, por exemplo “voice”, pressione a tecla [EXIT] para sair da janela File, pressione a tecla [VOICE] para entrar no modo Voice, e em seguida pressione a tecla [FILE] para acessar a janela File novamente.

**6 Selecione o arquivo desejado movendo o cursor na lista (3).**

Esta operação não é necessária quando você executa a operação Save ou New Directory. Quando você quiser executar a operação de Rename ou Delete, pressione a tecla [SF3] Rename ou a tecla [SF4] Delete. Para instruções detalhadas sobre como renomear ou apagar o arquivo, veja a página 276 e a coluna à esquerda.

## 7 Selecione uma posição de memória do tipo de dados especificado no passo 5 para ser a origem ou o destino.

Quando você quiser executar a operação de Save ou de Load, pressione a tecla [SF1] Save ou a tecla [SF2] Load. Para instruções detalhadas sobre como salvar e carregar, veja as páginas 278 e 280.

## Montando o dispositivo — [F2] Mount

Nesta janela, você pode montar os diretórios compartilhados na unidade de disco rígido de um computador conectado via rede ao MOTIF XS.



### 1 Host

Nos computadores conectados à rede, este parâmetro determina o computador que contém o dispositivo a ser montado. Você pode acessar a lista de dispositivos pressionando a tecla [SF6] LIST e em seguida selecionando o item desejado na lista. Para detalhes, veja a página 82.

**NOTA:** Se o nome do computador desejado não é mostrado no parâmetro Host (1), você pode acessar a lista de caracteres pressionando a tecla [SF5] CHAR e entrando com o nome do computador manualmente. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte "Operação Básica", na página 82.

**NOTA:** Confirme o nome do computador no seu computador. Para detalhes, consulte o manual do seu computador.

### 2 Sharing Point

Aqui, são listados os diretórios compartilhados do computador configurado acima. Você também pode montar ou desmontar cada um dos diretórios compartilhados.

**NOTA:** Lembre-se de que são mostrados aqui os nomes das pastas compartilhadas autorizadas no computador.

#### Montando/desmontando um diretório

Você pode montar o diretório compartilhado movendo o cursor até o diretório desejado e então pressionando a tecla [ENTER]. O indicador de montagem aparece do lado esquerdo do nome do diretório montado. Você pode desmontar o diretório compartilhado pressionando outra vez a tecla [ENTER]. O indicador de montagem desaparece.

## Procedimento de montagem

Siga as instruções abaixo para montar a unidade de armazenamento de um computador conectado à rede.

### 1 Conecte o MOTIF XS à rede.

Os parâmetros referentes a rede podem ser configurados na janela Network (página 260) no modo Utility.

### 2 Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida pressione a tecla [F2] para acessar a janela Mount.

### 3 Selecione um computador na coluna Host (1).

Se o nome do computador desejado não é mostrado no parâmetro Host (1), você pode acessar a lista de caracteres pressionando a tecla [SF5] CHAR e entrar com o nome do computador manualmente. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte "Operação Básica", na página 82.

Se você selecionou um computador que não foi acessado pelo MOTIF XS, aparecerá a mensagem "Press [ENTER] to access". Pressionando a tecla [ENTER], a janela solicita a você para entrar com a senha, como ilustrado abaixo. Aqui, entre com a conta de usuário do seu computador no campo User Name, entre com a senha de seu computador no campo Password, e então pressione a tecla [ENTER] para que seja estabelecido o acesso entre o MOTIF XS e o computador. Os diretórios compartilhados do computador selecionado são listados no campo Sharing Point (2).



**NOTA:** Uma vez estabelecido o acesso entre o MOTIF XS e o computador, os diretórios compartilhados são listados automaticamente na tela simplesmente selecionado o computador na coluna Host. Se o instrumento for desligado, serão necessárias as operações para estabelecer o acesso (entrar com a conta e senha do usuário) ao ligar o instrumento outra vez.

**NOTA:** Para detalhes sobre como confirmar a conta e a senha do usuário de seu computador, consulte o manual do seu computador.

**NOTA:** Se não tiver sido definida uma senha no seu computador, o acesso entre o MOTIF XS e o seu computador é estabelecido simplesmente pressionando a tecla [ENTER] sem entrar com os caracteres.

### 4 Montando os diretórios desejados.

No campo Sharing Point (2), você pode montar os diretórios compartilhados movendo o cursor até o diretório desejado, e em seguida pressionando a tecla [ENTER]. O indicador de montagem aparece à esquerda do nome do diretório montado. Você pode desmontar o diretório compartilhado pressionando outra vez a tecla [ENTER]. O indicador de montagem desaparece. Os diretórios montados podem ser selecionados na janela File (página 275).

## Formatando um dispositivo — [SF3] Format

Nesta janela, você pode formatar dispositivos de armazenamento, como um disco rígido conectado ao conector USB TO DEVICE.



### 1 Device

Os dispositivos conectados e montados são listados aqui, permitindo a você selecionar o dispositivo a ser formatado. Um dispositivo que requeira formatação é indicado por “unknown device (usb\*\*\*)”. Os três asteriscos (\*\*\*) na indicação indicam os números seriais seqüenciais dos dispositivos conectados que precisam ser formatados. Quando há várias partições incluídas no mesmo dispositivo, o número da partição é indicado à direita do número serial.

### 2 Volume Label

Determina o rótulo de volume do dispositivo selecionado. O rótulo de volume é o nome designado ao dispositivo. O rótulo de volume pode conter até 11 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica” na página 82.

## Procedimento de formatação

- 1 Conecte ao terminal USB TO DEVICE o dispositivo a ser formatado.
- 2 Selecione um dispositivo ser formatado na lista Device (1).
- 3 Entre com o rótulo de volume (2) desejado.
- 4 Pressione a tecla [ENTER] (será solicitada a sua confirmação).  
Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a formatação.
- 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a formatação.

### ⚠ CUIDADO

Ao formatar o dispositivo, todos os dados previamente gravados nele serão apagados. Certifique-se de ter verificado antes que o dispositivo não contém dados importantes. Ao verificar o conteúdo do dispositivo na janela [F1] File, lembre-se de que alguns arquivos (que não estão listados nas páginas 273 e 274) não são mostrados na janela do MOTIF XS, mesmo que File Type esteja configurado para “all”.

## Salvando um arquivo

O procedimento de salvar é diferente dependendo do tipo de arquivo a ser salvo e do modo que estava selecionado antes de acessar a janela File. Esta seção explica o procedimento relevante aos seguintes casos.

- Salvar todos os dados do usuário ou todos os dados de determinado tipo
- Salvar uma amostra de um determinado Voice
- Salvar uma música ou um seção de padrão em formato Standard MIDI File

## Salvando todos os dados do usuário ou todos os dados de determinado tipo



- 1 Selecione um dispositivo e um diretório de destino seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

**NOTA:** Quando quiser salvar todas as 64 músicas, pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song e em seguida pressione a tecla [FILE] para acessar a janela File. Quando quiser salvar todos os 64 padrões, pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern e em seguida pressione a tecla [FILE] para acessar a janela File.

**NOTA:** Siga as instruções abaixo depois de selecionar um Voice, Performance, música ou padrão ao qual a amostra a ser salva está endereçada em cada um dos modos.

- 2 Configure Type para “all”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” ou “all pattern”.
- 3 Pressione a tecla [SF1] Save para acessar a janela para entrar com o nome do arquivo.
- 4 Entre com o nome do arquivo, pressione a tecla [ENTER] e em seguida a tecla [INC/YES] para salvar os dados do tipo especificado no dispositivo externo.

O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

## Salvando a amostra de um Voice

Você pode salvar a amostra de um determinado Voice em um dispositivo externo de armazenamento como um arquivo WAV ou um arquivo AIFF para ser arquivado ou editado no computador. Este método está disponível ao se entrar no modo File a partir de qualquer modo. Para detalhes sobre os tipos de arquivo que podem ser salvos, veja a página 273.



**NOTA:** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/ Song /Pattern e salvar /carregar a amostra endereçada ao Voice normal, somente a amostra endereçada ao elemento 1 estará disponível.

**1** Selecione um dispositivo e diretório de destino, seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

**2** Configure Type para “WAV” ou “AIFF”.

**NOTA:** Lembre-se de que algumas configurações de parâmetros, tais como o ponto inicial (Start Point), não são salvas ao salvar a amostra de um determinado Voice como arquivo WAV ou AIFF. Isto significa que o arquivo WAV ou o arquivo AIFF salvo no modo File será reproduzido a partir do início (incluindo a seção anterior ao ponto inicial) em um equipamento externo, como um computador.

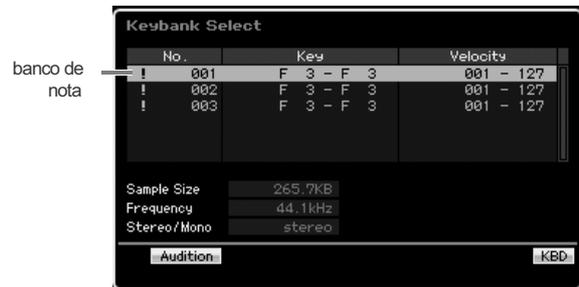
**3** Selecione os dados de origem.

Ao entrar no modo File a partir do modo Voice, selecione um elemento (para o Voice normal) e uma nota para a qual a amostra a ser salva está endereçada. Ao entrar no modo File a partir do modo Performance/Song/ Pattern, selecione uma parte e a nota para a qual o Voice que contém a amostra a ser salva está endereçada.

**NOTA:** As formas-de-onda pré-gravadas (Preset Waveforms) não podem ser salvas em um dispositivo externo. Se você selecionar uma parte de uma Performance, música ou padrão para a qual esteja endereçado um Voice pré-programado ou selecionar um elemento de um Voice normal ou uma nota de Voice de bateria para o qual esteja endereçada uma forma-de-onda pré-gravada, aparecerá uma mensagem de erro.

**NOTA:** Os dados de origem disponíveis são diferentes dependendo do modo que se está antes de entrar no modo File. Ao entrar no modo File a partir do modo Voice, os dados de origem disponíveis são diferentes dependendo do tipo de dados do Voice já selecionado: Voice normal ou Voice de bateria. Antes de entrar no modo File, certifique-se de que selecionou o Voice, Performance, música ou padrão para o qual a amostra desejada está endereçada.

**4** Pressione a tecla [SF1] Save para acessar a janela para selecionar um banco de nota.



**NOTA:** Para informações sobre esta janela, consulte a explicação sobre o parâmetro Keybank na janela Sampling principal, na página 162.

**5** Movendo o cursor, selecione o banco de nota para o qual a amostra está endereçada. Pressione a tecla [SF1] Audition para ouvir a amostra.

**6** Pressione a tecla [ENTER] para acessar a janela para entrar com o nome do arquivo.

**7** Entre com o nome do arquivo, pressione a tecla [ENTER] e em seguida a tecla [INC/YES] para salvar os dados no dispositivo externo. O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

## Salvando uma música ou uma seção de padrão como Standard MIDI File

Você pode salvar uma música ou uma seção de padrão na forma de arquivo Standard MIDI File no modo File. O formato Standard MIDI File é comum e pode ser usado em outros seqüenciadores MIDI e softwares de computador. Este método está disponível ao entrar no modo File a partir do modo Song/Pattern.



**1** Selecione o dispositivo e o diretório de destino seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

**2** Configure Type para “SMF”.

### 3 Selecione os dados de origem.

**NOTA:** Os dados de origem disponíveis são diferentes dependendo do modo que se está antes de entrar no modo File. Quando você quiser salvar uma música, entre no modo File a partir do modo Song. Quando quiser salvar um padrão, entre no modo File a partir do modo Pattern.

### 4 Pressione a tecla [ENTER] para acessar a janela para entrar com o nome.

### 5 Entre com o nome do arquivo, pressione a tecla [ENTER] e em seguida a tecla [INC/YES] para salvar os dados no dispositivo externo.

O nome do arquivo pode conter até 20 caracteres. Para instruções detalhadas sobre como nomear, consulte “Operação Básica”, na página 82.

## Carregando um arquivo

O procedimento de carregar arquivo é diferente dependendo do tipo de arquivo a ser carregado e do modo que se está antes de entrar no modo File. Esta seção explica o procedimento relevante aos seguintes casos:

- Carregar todos os dados do usuário ou todos os dados de determinado tipo (all voices, all songs, all patterns, etc.)
- Carregar determinado Voice a partir de um arquivo “all” ou “all voice”
- Carregar determinada forma-de-onda a partir de um arquivo “all” ou “all waveform”
- Carregar determinada Performance a partir de um arquivo “all”
- Carregar determinada música ou padrão a partir de um arquivo “all”, “all song” ou “all pattern”
- Carregar determinado Voice com amostra a partir de um arquivo “all”, “all song” ou “all pattern”
- Carregar um arquivo WAV ou AIFF
- Carregar um arquivo SMF (Standard MIDI File)

## Carregando todos os dados do usuário ou todos os dados de determinado tipo



### 1 Selecione o dispositivo e o diretório onde está o arquivo, seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

**NOTA:** Quando quiser carregar todas as 64 músicas, pressione a tecla [SONG] para entrar no modo Song e em seguida pressione a tecla [FILE] para acessar a janela File. Quando quiser carregar todos os 64 padrões, pressione a tecla [PATTERN] para entrar no modo Pattern e em seguida pressione a tecla [FILE] para acessar a janela File.

### 2 Configure Type para o tipo desejado: “all”, “all without system”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” ou “all pattern”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

### 3 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

### 4 Pressione a tecla [SF2] (será solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de Load.

### 5 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

#### ⚠ CUIDADO

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Carregando determinado Voice de um arquivo “all” ou “all voice”



### 1 Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

## 2 Configure Type para “voice”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

**NOTA:** Neste passo, o menu Load correspondente à tecla [SF2] não é mostrado na janela. O menu Load aparece ao selecionar um Voice a ser carregado no passo 6.

## 3 Especifique a posição de destino na memória do usuário.

Selecione o banco e o número do Voice de destino.

**NOTA:** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance / Song / Pattern, configure uma parte para a qual o Voice carregado será endereçado, assim como o banco e o número do Voice.

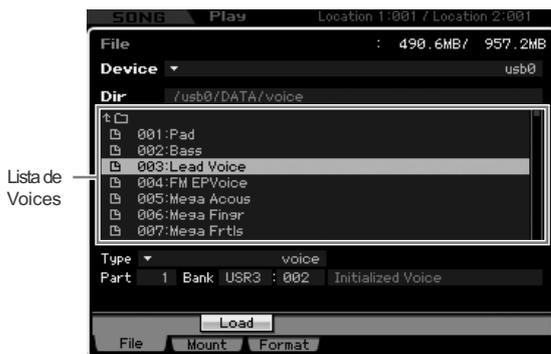
**NOTA:** Ao carregar um Voice de bateria, selecione o banco User Drum Voice (UDR) como posição de destino (5). Quando carregar um Voice normal, selecione um dos bancos de Voices normais do usuário (USR1 – 3) como posição de destino (5). Se não estiver definido o banco de Voice apropriado, ao pressionar a tecla [SF2] Load aparece uma mensagem de erro.

## 4 Mova o cursor até o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

## 5 Pressione a tecla [ENTER] de forma que os Voices do banco especificado sejam listados.

Quando é selecionado um banco de Voice normal no passo 3, você pode alterar o banco de Voice de origem pressionando uma das teclas de banco (USR1 – 3) no painel frontal.



Lista de Voices

## 6 Mova o cursor até o Voice desejado.

Aparece o menu Load correspondente à tecla [SF2].

## 7 Pressione a tecla [SF2] (será solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

## 8 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

## ⚠ CUIDADO

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Carregando uma forma-de-onda de um arquivo “all” ou “all waveform”



## 1 Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

## 2 Configure Type para “waveform”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

**NOTA:** Neste passo, o menu Load correspondente à tecla [SF2] não é mostrado na janela. O menu Load aparece ao selecionar a forma-de-onda a ser carregada no passo 6.

## 3 Especifique a posição de destino na memória do usuário.

Selecione um elemento (para o Voice normal) para o qual a forma-de-onda (carregada em um número vazio) deve ser endereçada.

**NOTA:** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance / Song / Pattern, defina uma parte para a qual deve ser endereçado o Voice contendo a forma-de-onda.

**NOTA:** Observe que as formas-de-onda não podem ser carregadas em um Voice de bateria.

## 4 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

## 5 Pressione a tecla [ENTER] de maneira que as formas-de-onda do arquivo selecionado sejam listadas na janela.

formas-de-onda



## 6 Mova o cursor até a forma-de-onda desejada. Aparece o menu Load correspondente à tecla [SF2].

## 7 Pressione a tecla [SF2] (é solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

## 8 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

### ⚠ CUIDADO

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Carregando uma Performance de um arquivo “all”

Este método só está disponível ao entrar no modo File a partir do modo Performance.



## 1 Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

## 2 Configure Type para “performance”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

**NOTA:** Neste passo, o menu Load correspondente à tecla [SF2] não é mostrado na janela. O menu Load aparece ao selecionar a Performance a ser carregada no passo 6.

## 3 Especifique a posição de destino na memória do usuário.

Selecione um banco e um número de Performance.

**NOTA:** Quando o número da Performance está configurado para “all”, todas as Performances do banco selecionado serão carregadas.

## 4 Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

## 5 Pressione a tecla [ENTER] de maneira que as Performances do banco selecionado sejam listadas na janela.

Você pode alterar o banco de Performance de origem pressionando as teclas de banco no painel frontal.

Performances



## 6 Mova o cursor até a Performance desejada. Aparece o menu Load correspondente à tecla [SF2].

## 7 Pressione a tecla [SF2] (é solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

## 8 Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

### ⚠ CUIDADO

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Carregando uma música ou padrão de um arquivo “all”, “all song” ou “all pattern”

Este método só está disponível ao se entrar no modo File  
A partir do modo Song ou do modo Pattern.



- 1** Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.
- 2** Configure Type para “song” ou “pattern”.  
Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.  
**NOTA:** Neste passo, o menu Load correspondente à tecla [SF2] Não é mostrado na janela. O menu Load aparece ao se selecionar a música ou padrão a ser carregado, no passo 6.
- 3** Especifique a posição de destino na memória do usuário.  
Selecione um número de música ou de padrão.
- 4** Selecione o arquivo a ser carregado.  
Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.
- 5** Pressione a tecla [ENTER] para listar na janela as músicas e padrões do arquivo selecionado.



- 6** Mova o cursor até a música ou padrão desejado.

Aparece o menu Load correspondente à tecla [SF2].

- 7** Pressione a tecla [SF2] (será solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

- 8** Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

### ⚠ CUIDADO

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Carregando um Voice com amostra de um arquivo “all”, “all song” ou “all pattern”

Este método só está disponível ao se entrar no modo File  
a partir do modo Song ou do modo Pattern.



- 1** Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

- 2** Configure Type para “sample voice”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

**NOTA:** Neste passo, o menu Load correspondente à tecla [SF2] não é mostrado na janela. O menu Load aparece ao selecionar o Voice a ser carregado, no passo 7.

- 3** Especifique a posição de destino na memória do usuário.

Selecione a parte para a qual o Voice com amostra deve ser endereçado.

**NOTA:** O Voice é carregado em um número vazio endereçado à música ou padrão que foi selecionado antes de entrar no modo File.

**4** Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

**5** Pressione a tecla [ENTER] de maneira que as músicas ou padrões do arquivo selecionado sejam listadas na janela.

músicas

**6** Pressione a tecla [ENTER] de maneira que os Voices com amostra da música ou padrão selecionado sejam listados na janela.**7** Mova o cursor até o Voice desejado.

Aparece o menu Load correspondente à tecla [SF2].

**8** Pressione a tecla [SF2] (é solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

**9** Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

**⚠ CUIDADO**

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

**Carregando um arquivo WAV ou AIFF****1** Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.**2** Configure Type para “WAV” ou “AIFF”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

**3** Especifique a posição de destino na memória do usuário.

Selecione o elemento (para Voice normal) ou a nota (para Voice de bateria) para o qual o arquivo WAV ou AIFF (carregado para um número vazio de forma-de-onda) deve ser endereçado.

**NOTA:** Ao entrar no modo File a partir do modo Performance / Song / Pattern, defina a parte para a qual o Voice contendo o arquivo WAV ou AIFF deve ser endereçado.

**4** Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

**5** Pressione a tecla [SF2] (será solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

**6** Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

**⚠ CUIDADO**

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Carregando um arquivo SMF (Standard MIDI file)

Este método só está disponível ao se entrar no modo File  
A partir do modo Song ou do modo Pattern.



**1** Selecione o dispositivo e o diretório seguindo o “procedimento básico do modo File”, na página 276.

**2** Configure Type para “SMF”.

Somente os arquivos do tipo definido em Type serão listados na janela.

**3** Especifica a posição de destino na memória do usuário.

Selecione o número da música ou o número/seção do padrão para onde o arquivo Standard MIDI File será carregado.

**NOTA:** Quando quiser carregar um arquivo SMF para uma música, entre no modo File a partir do modo Song. Quando quiser carregar um arquivo SMF para um padrão, entre no modo File a partir do modo Pattern.

**4** Selecione o arquivo a ser carregado.

Você pode selecionar qualquer dos arquivos listados na janela.

**5** Pressione a tecla [SF2] (será solicitada a sua confirmação).

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar a operação de carregar.

**6** Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação de carregar.

### ⚠ CUIDADO

A operação de carregar substitui todos os dados previamente existentes na memória interna de destino. Os dados importantes devem sempre ser salvos em um dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE ou a um computador conectado à mesma rede do MOTIF XS (página 278).

## Mensagens na Tela

Mensagem	Descrição
Are you sure?	Solicita confirmação se você quer ou não executar a operação especificada.
Arpeggio memory full.	A memória interna para dados de arpejo está cheia, não permitindo armazenar como um arpejo os dados gravados na seqüência.
Bad disk or memory.	O dispositivo externo de armazenamento conectado a este sintetizador não está acessível. Formate o dispositivo externo de armazenamento e tente novamente.
Bulk data protected.	Os blocos de dados não podem ser recebidos devido à configuração do modo Utility. Veja a página 268.
Can't access to the host	O MOTIF XS não pode acessar o computador.
Can't execute to the Preset Wave.	Aparece se você tentar salvar uma forma-de-onda pré-gravada em um dispositivo externo de armazenamento.
Can't undo. Are you sure?	Quando certas funções de música/padrão são executadas, a memória interna fica cheia demais para poder usar a operação de Undo.
Completed.	A função de carregar, salvar, formatar, ou outra, foi completada.
Confirmed password is invalid.	A nova senha não pode ser registrada porque a senha confirmada não coincide com a nova senha.
Connecting to USB device...	Reconhecendo o dispositivo de memória USB conectado ao terminal USB TO DEVICE.
Copy protected.	Você tentou exportar ou salvar uma fonte de áudio protegida contra cópia.
Device number is off.	Os blocos de dados não podem ser transmitidos/recebidos porque o número do dispositivo está desativado.
Device number mismatch.	Os blocos de dados não podem ser transmitidos/recebidos porque os números dos dispositivos não coincidem.
Directory is not empty.	Você tentou apagar uma pasta que contém dados.
Disk or memory is full.	O dispositivo externo de armazenamento está cheio e não é possível salvar mais dados. Use um outro dispositivo externo de armazenamento, ou faça espaço neste apagando dados desnecessários.
Disk or memory is write-protected.	O dispositivo externo de armazenamento está protegido contra escrita, ou você tentou escrever em uma mídia apenas para leitura, como um CD-ROM.
Disk or memory read/write error.	Ocorreu um erro ao ler ou escrever em um dispositivo externo de armazenamento.
File already exists.	Já existe um arquivo com o mesmo nome.
File is not found.	O arquivo especificado não foi encontrado no dispositivo externo de armazenamento.
File or directory path is too long.	O arquivo ou diretório que você tentou acessar não pode ser acessado porque a quantidade de caracteres indicando o caminho é muito grande.
Illegal bulk data.	Ocorreu um erro ao receber blocos de dados ou ao receber uma mensagem de Bulk Request.
Illegal file name.	O nome do arquivo especificado é inválido. Tente um outro nome.
Illegal file.	O arquivo especificado não é manipulado por este sintetizador ou não pode ser carregado no modo atual.
Illegal parameters.	Você tentou executar uma função de música ou de padrão com configurações inválidas.
Illegal sample data.	O arquivo de amostra especificado para carregar não é suportado por este sintetizador.
Keybank full	O número máximo de bancos de nota foi atingido ao executar as operações de amostragem.
MIDI buffer full.	Falha ao processar dados MIDI porque foram recebidos muitos dados de uma só vez.
MIDI checksum error.	Ocorreu um erro ao receber blocos de dados.
Mixing Voice full.	O Voice de Mixing não pode ser armazenado porque o número de Voices já armazenado chegou à capacidade máxima.
mLAN identity ID check OK.	O MOTIF XS foi conectado ao computador corretamente através de um cabo IEEE1394.
No data.	Ao executar uma função de música/padrão, a pista ou trecho selecionado não contém dados. Selecione uma pista ou trecho apropriado. Além disso, esta mensagem aparece quando uma função relativa a Voice de Mixing não pode ser executada porque o Voice especificado não está disponível.
No DIMM Memory installed.	O par de memória DIMM não está instalado corretamente, ou o par não coincide.
No sample data.	Esta mensagem aparece quando uma função de amostra não pode ser executada porque a amostra especificada não está disponível.
Now collecting the information of the network...	Esta mensagem aparece ao obter informações da rede.
Now executing Factory set...	Indica que este sintetizador está restaurando suas configurações originais de fábrica.
Now loading...	Indica que um arquivo está sendo carregado.
Now receiving MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está recebendo blocos de dados MIDI.

Mensagem	Descrição
Now saving...	Indica que o arquivo está sendo salvo.
Now scanning autoloading file.	Procurando os arquivos especificados para Auto Load.
Now transmitting MIDI bulk data...	Indica que este sintetizador está transmitindo blocos de dados MIDI.
Overwrite. Are you sure?	Uma operação de salvar irá substituir os dados no dispositivo externo de armazenamento, e esta mensagem pede confirmação se deve continuar ou não. Pressione [INC/YES] ou [DEC/NO].
Password is invalid.	A senha inserida não coincide com a senha registrada.
Password is too short.	A senha que você indicou como "nova senha" é muito curta. Digite pelo menos cinco caracteres.
Password is unspecified.	Esta mensagem aparece ao configurar o parâmetro File Server Switch para "ON" embora uma senha não tenha sido registrada.
Phrase limit exceeded.	O número máximo de frases (256) foi atingido ao se gravar, executar uma função de padrão ou editar.
Please keep power on.	Os dados estão sendo escritos na memória Flash ROM. Não tente desligar o instrumento enquanto os dados estão sendo escritos na memória Flash ROM. Se o instrumento for desligado enquanto esta mensagem aparece acarretará perda de dados e poderá fazer o sistema travar (por causa da perda de dados na Flash ROM). Também pode fazer com que o MOTIF XS não possa iniciar corretamente ao ser ligado novamente.
Please select User Voice.	Esta mensagem aparece ao se entrar no modo File a partir do modo Performance e selecionar uma parte à qual está endereçado um Voice pré-programado na operação de carregar forma-de-onda. Enderece um Voice do usuário à parte de destino ao executar a operação de carregar.
Please stop sequencer.	A operação que você tentou não pode ser feita durante a execução de música/padrão.
Sample frequency is too low.	A frequência de amostragem está muito baixa e a função Frequency Convert não pode ser executada.
Sample is too long.	O tamanho da amostra é muito grande e a função Time Stretch não pode ser executada.
Sample is too short.	O tamanho da amostra é muito pequeno e a função Frequency Convert não pode ser executada.
Sample memory full.	A memória de amostras está cheia e nenhuma outra operação ou função de amostra ou operação de carregar pode ser executada.
Sample Voice full	O número total de Voices com amostra foi atingido ao executar operações relativas a amostras, incluindo operação de carregar.
Scene stored.	A cena de música foi armazenada a uma das teclas [SF1] – [SF5].
Sequence memory full.	A memória interna para os dados de seqüência está cheia, não permitindo outra operação (como gravação, edição, recepção/transmissão de MIDI ou carregar dados de um dispositivo externo de armazenamento). Tente novamente, depois de apagar os dados desnecessários de música, padrão ou frases.
The edited sequence data will be discarded. Are you sure?	Indica que a operação apagará a música ou padrão editado.
This Performance uses User Voices.	A Performance que você carregou inclui dados de Voice do usuário. Verifique se o Voice que você salvou existe no banco de Voices do usuário.
Too many Samples.	O número máximo total de amostras (8192) foi atingido.
USB connection terminated. Press any button.	Houve uma interrupção na conexão com o dispositivo de memória USB por causa de uma condição elétrica anormal. Desconecte o dispositivo de memória USB do conector USB TO DEVICE, em seguida pressione uma das teclas do painel.
Utility/Sequencer Setup settings stored.	As configurações do modo Utility foram armazenadas.
Waveform full	O número máximo total de formas-de-onda foi atingido ao executar operações relativas a amostras, inclusive operações de carregar.
When the checkbox is "on", all user data is initialized the next time the power is turned on.	Quando a opção está marcada ("on"), todos os dados do usuário serão inicializados na próxima vez que o instrumento for ligado.

# Soluções de problemas

Nenhum som? Som errado? Quando um problema deste tipo ocorrer, favor verificar os pontos a seguir antes de assumir que o produto está defeituoso. Você pode solucionar os problemas executando a operação de Factory Set (página 22) depois de copiar seus dados em um dispositivo externo de armazenamento. Se o problema persistir, consulte o revendedor Yamaha.

## Não sai som.

Os oito controles deslizantes estão nos níveis adequados (diferentes da posição de zero ou mínimo)?

O MOTIF XS está conectado corretamente ao equipamento externo (amplificador, caixa acústica, fone) através de cabos de áudio?

Como o MOTIF XS não possui alto-falantes próprios, você precisa de um sistema de áudio externo ou fone de ouvido para poder ouvi-lo.

Verifique o parâmetro Local Control e o parâmetro mLAN Monitor Setup no modo Utility.

Quando o MOTIF XS é usado sozinho e o parâmetro Local Control está configurado para off ou o parâmetro mLAN Monitor Setup está configurado para "with PC", nenhum som é produzido mesmo que você toque no teclado.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control (página 269)

[UTILITY] → [F2] I/O → mLAN Monitor Setup (página 263)

Este sintetizador e os demais equipamentos externos conectados a ele estão ligados?

Você fez os ajustes adequados de nível — incluindo o Master Volume deste sintetizador e os ajustes de volume nos demais equipamentos externos?

O pedal controlador está totalmente pressionado? (se houver um pedal conectado à entrada FOOT CONTROLLER)

Se estiver usando um controlador MIDI externo, os ajustes MIDI de volume ou de expressão estão muito baixos?

Este sintetizador está conectado corretamente ao equipamento externo (amplificador ou caixa acústica) através de cabos de áudio?

Os ajustes de efeito e de filtro estão adequados?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (página 107)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (página 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (página 234)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key → [F3] Filter (página 117)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F4] EG → Filter (página 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F4] EG → Filter (página 235)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F2] MIDI Filter (página 270)

Os ajustes de volume ou expressão estão muito baixos?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (página 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (página 98)

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key → [F4] Amplitude → [SF1] Level/Pan → Level (página 122)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (página 145)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Volume (página 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (página 232)

Os ajustes de parâmetros como Element Switch, Part Switch, Note Limit e Velocity Limit estão adequados?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key → [F1] Oscillator (página 112)

[PERFORM] → [F2] Voice (página 138)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Part Switch (página 151)

Quando não soa o elemento ao qual está endereçado o "Legato" do parâmetro XA Control, o parâmetro Mono/Poly do elemento está configurado para "Mono"? Ou, está configurado outro valor diferente de "Legato" no parâmetro XA Control endereçado a outro elemento dentro de um Element Group?

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode = mono (página 93)

[VOICE] → [EDIT] → Element → [F1] Oscillator → XA Control (página 112)

[VOICE] → [EDIT] → Element → [F1] Oscillator → Element Group (página 113)

Quando não soa o elemento no qual o parâmetro XA Control está configurado para "Key Off Sound", você está soltando as notas depois de decair o AEG?

O elemento de "Key Off Sound" assumirá o nível do AEG do elemento anterior se ambos os elementos pertencerem ao mesmo Element Group. Para solucionar isto, solte a nota antes do nível do AEG cair ao mínimo ou configure o elemento de "Key Off Sound" para um Element Group diferente do elemento anterior.

[VOICE] → [EDIT] → Element → [F1] Oscillator → Element Group (página 113)

Quando não soa elemento no qual o parâmetro XA Control está configurado para “AF1 on”, “AF2 on” ou “all AF off”, a tecla correspondente ASSIGNABLE FUNCTION está pressionada?

O “Vocoder” está selecionado em Insertion Effect Type do Voice?

Se estiver, configure os parâmetros referentes à parte AD e ao conector A/D INPUT para os valores apropriados e em seguida toque no teclado enquanto canta/fala no microfone conectado ao MOTIF XS. Verifique se o botão Gain no painel traseiro está ajustado para a posição mínima. Para detalhes, veja a página 39.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → INSERTION CONNECT (página 108)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = InsL (página 266)

[VOICE] → [UTILITY] → [F2] I/O → Input → Mic/Line = mic (página 263)

Se ao tocar no teclado no modo Performance/ Song/Pattern não é produzido qualquer som, foi endereçado um Voice a cada parte?

[PERFORM] → [F2] Voice (página 138)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 (página 231)

Quando a execução de música/padrão não produz som, os canais de saída de cada pista no modo Play e o canal de recepção de cada parte no modo Mixing estão configurados corretamente?

[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out (página 184)

[PATTERN] → [F3] Track (página 211)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Receive Channel (página 235)

Quando a execução de música/padrão não produz som, as configurações de Velocity Rate e Velocity Offset de Play FX estão apropriadas?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset (páginas 184 e 211)

## A execução continua sem parar.

Se a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] estiver ligada, pressione-a para que sua luz se apague.

Quando no modo Song ou no modo Pattern, pressione a tecla [■] (Stop).

Quando o som do click continua, verifique a configuração de parâmetro a seguir. Configure este parâmetro para uma opção diferente de “always”, pois esta configuração sempre toca o som do click, independentemente da configuração do seqüenciador.

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F1] Click → Mode (página 270)

## Som distorcido.

Os ajustes de efeito estão adequados?

O uso de efeito com determinados ajustes pode causar distorção.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (páginas 107 e 128)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (página 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (página 234)

O uso do efeito Master com determinados ajustes pode causar distorção.

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX (página 264)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF2] Master FX (página 146)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Master FX → [SF2] Master FX (página 234)

Os ajustes do filtro estão adequados?

Ajustes altos de ressonância podem causar distorção.

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key → [F3] Filter (página 117)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F4] EG → Filter (página 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F4] EG → Filter (página 235)

Alguns dos parâmetros de ajuste de volume está com valor muito alto?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (página 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (página 98)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (página 145)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (página 232)

## O som é cortado.

O som geral (sua execução ao teclado e a execução de música/padrão/arpejo) está ultrapassando a polifonia total do MOTIF XS? (página 59)

**Somente uma nota soa de cada vez.**

Quando ocorre esta situação, o parâmetro Mono/Poly está configurado para “mono”. Se você quiser tocar acordes, configure este parâmetro para “poly”.

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode (página 93)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (página 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (página 235)

**Os intervalos das alturas das notas estão errados.**

O parâmetro Master Tune no modo Utility está diferente de “0”?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune (página 259)

O parâmetro Note Shift no modo Utility está diferente de “0”?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift (página 259)

Se o Voice produz a altura errada, o sistema de afinação selecionado no parâmetro Micro Tuning do modo Voice Edit está correto?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Bank, Tuning Number, Tuning Root (página 99)

Se o Voice produz a altura errada, o parâmetro LFO Pitch Modulation Depth do modo Voice Edit está muito alto?

[VOICE] → [EDIT] → Element/Key → [F5] Elm LFO → P Mod (página 125)

Se a Performance/música/padrão produz a altura errada, o parâmetro Note Shift de cada parte está diferente de “0”?

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice (página 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice (página 235)

Se a execução de música/padrão produz a altura errada, o parâmetro Note Shift na janela Play FX está diferente de “0”?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift (página 184)

**Nenhum efeito é aplicado.**

A tecla [EFFECT BYPASS] está desligada? (página 13)

Os botões REVERB e CHORUS estão todos girados no sentido anti-horário (mínimo)?

Algum ou todos os parâmetros Insertion Effect Output dos elementos estão configurados para “thru” na janela de configuração do efeito do modo Voice Edit?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → Element Out 1-8 (página 108)

Algum ou todos os tipos de efeitos estão configurados para “thru” ou “off”?

Se isto ocorre no modo Performance/Song /Pattern, verifique se os parâmetros Insertion Switch (INS SW) estão configurados corretamente.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch (página 150)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF1] Voice (página 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Ins FX Sw (página 232)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch (página 234)

**O indicador Edit aparece, mesmo quando os parâmetros não estão sendo editados.**

Lembre-se de que mesmo que o modo Edit não esteja ativo, simplesmente movendo um botão/controlador ou executando uma música /padrão faz alterar o Voice, Performance ou Mixing atual, fazendo o indicador E aparecer.

**Não é possível iniciar o arpejo.**

Verifique se a tecla [ARPEGGIO ON/OFF] está ligada ou não.

O parâmetro MIDI Sync está configurado para interno (usando o clock interno)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (página 268)

Se está selecionado um tipo de arpejo do usuário, o tipo selecionado contém dados?

Os parâmetros relativos a arpejo, tais como Note Limit e Velocity Limit estão configurados corretamente?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main (página 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F2] ARP Main (página 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F2] ARP Main (página 235)

Se esta situação ocorre no modo Performance/ Song/Pattern, verifique o parâmetro Arpeggio Switch. Se este parâmetro para a parte atual está configurado para "off", a execução do arpejo não será acionada pela sua execução ao teclado mesmo que a tecla [ARPEGGIO ON/ OFF] esteja ligada.

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Common Switch (página 139)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F2] ARP Main → Switch (página 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F2] ARP Main → Switch (página 235)

### Não é possível parar o arpejo.

Se a execução do arpejo não pára quando você solta a nota, configure o parâmetro Arpeggio Hold para "off".

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main → Hold (página 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F2] ARP Main → Hold (página 154)

[PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → teclas numéricas [13] – [16] (página 136)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part → [F2] ARP Main → Hold (página 235)

### O Voice endereçado à Performance produz som diferente do que no modo Voice.

Isto é normal porque o som do Voice é determinado pelas configurações dos parâmetros do modo Performance. Para as partes da Performance, você precisa aplicar basicamente as mesmas configurações dos parâmetros usadas no modo Voice. No que diz respeito aos ajustes de efeito, com exceção do nível do som, você pode copiar as configurações do modo Voice para a parte da Performance usando a seguinte janela.

Executando esta função, você pode garantir que o Voice soará no modo Performance da mesma forma que no modo Voice.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice (página 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Part → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send (página 152)

### A música/padrão não inicia mesmo ao pressionar a tecla [▶] (Play).

A música ou o padrão (frase) selecionado realmente possui dados?

O recurso de Remote Control está ligado?

O parâmetro MIDI Sync está configurado para interno (usando o clock interno)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (página 268)

### A música/padrão (frase) não pode ser gravada.

Existe memória livre suficiente? (páginas 182 e 211)

A capacidade total de memória do MOTIF XS determina o número de músicas/padrões (frases) que podem ser gravados. Por exemplo, se a memória contém músicas/padrões (frases) que usam uma grande quantidade de memória, a memória pode ficar cheia mesmo que nem todos os números disponíveis de padrões ou músicas tenham sido usados.

### Não é possível entrar no modo Pattern Job /Pattern Mixing mesmo pressionando a tecla [JOB] no modo Pattern.

Verifique se o MOTIF XS está no modo Pattern Chain.

Se estiver, saia do modo Pattern Chain, e então pressione a tecla [JOB] ou a tecla [MIXING].

### O som de bateria está errado ao alterar o valor de transposição no modo Song/Pattern Play.

Isto é normal. Alterando a transposição enquanto se toca um Voice de bateria produz sons diferentes para as mesmas notas.

### O microfone não funciona corretamente.

Verifique se o parâmetro Mic/Line está configurado para "mic".

[UTILITY] → [F2] I/O → Mic/Line = mic (página 263)

Verifique se o botão Gain no painel traseiro está configurado para a posição mínima.

### Não é possível gravar amostras.

Se você não consegue entrar no modo Sampling mesmo pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING], verifique se as memórias DIMM estão instaladas. Para poder entrar no modo Sampling e gravar amostras, é necessário instalar memórias DIMM.

Você atingiu o máximo número permitido para amostras (bancos de nota)?

Há memória suficiente para amostras?

A configuração de Sampling Source está correta?

O Trigger Mode está configurado corretamente?

**A comunicação de dados via MIDI/USB/mLAN entre o computador e o MOTIF XS não funciona corretamente.**

Verifique se as configurações de portas no computador estão corretas.

Verifique se o parâmetro MIDI IN/OUT está configurado para a opção correta.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out (página 268)

**O MOTIF XS não soa corretamente ao reproduzir dados de música no computador ou de um instrumento MIDI conectado ao MOTIF XS.**

Certifique-se de configurou o MOTIF XS para o modo Song ou modo Pattern. O modo Voice ou o modo Performance podem não produzir o som correto mesmo quando reproduzindo dados de música de um instrumento MIDI ou computador conectado ao MOTIF XS.

**A conexão de rede não funciona.**

Se você esqueceu a senha de acesso ao MOTIF XS, execute a operação de Factory Set e crie a senha novamente.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (página 262)

Quando há um servidor DHCP conectado à rede e o parâmetro DHCP Client está configurado para “on”, você não precisa configurar o endereço IP porque ele é definido automaticamente. Quando não há um servidor DHCP conectado à rede você quer definir um endereço de IP, configure o parâmetro DHCP Client para “off”, e então defina o endereço de IP manualmente.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → DHCP Client (página 261)

Se as configurações de rede não ficam ativas mesmo depois de você configurar os respectivos parâmetros, certifique-se de que pressionou a tecla [ENTER] depois de configurar. Em seguida, você precisa pressionar a tecla [STORE] para armazenar as configurações. Se você não armazenar as configurações de rede, elas serão apagadas ao desligar o instrumento.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network (página 260)

Os caracteres de um arquivo ou diretório podem ficar embaralhados ao se carregar o arquivo da unidade do computador para o MOTIF XS. Se isto ocorrer, substitua os caracteres embaralhados pelos corretos na tela do MOTIF XS. Lembre-se de que códigos de caracteres de 2 bytes, como Kanji e Kana, não podem ser mostrados na tela do MOTIF XS.

Quando aparece a mensagem “Password is unspecified” depois de configurar o parâmetro File Server para “on”, certifique-se de que configurou a senha antes de configurar o parâmetro File Server para “on”. Isto porque o parâmetro Security é configurado para “workgroup” e é necessário uma conta e uma senha quando os arquivos são compartilhados.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (página 262)

**A transferência de blocos de dados MIDI não funciona corretamente.**

O parâmetro Receive Bulk está configurado para “off”? Configure o parâmetro Receive Bulk para “on”.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk (página 269)

Ao receber blocos de dados MIDI transmitidos pela função Bulk Dump e gravados em um equipamento MIDI externo, você precisa configurar o número do dispositivo MIDI (MIDI Device Number) para o mesmo valor da transmissão.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (página 268)

Se a transmissão não atua corretamente, o número do dispositivo do instrumento MIDI conectado ao MOTIF XS coincide com o parâmetro Device Number do modo Utility?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (página 268)

**Não é possível salvar dados em um dispositivo externo de memória USB.**

O dispositivo de memória USB está protegido contra escrita? (a proteção deve ser desligada para poder salvar os dados)

O dispositivo de memória USB está formatado corretamente?

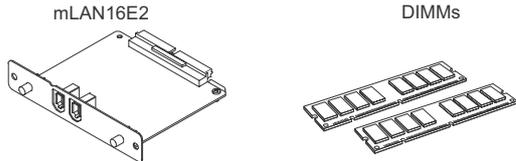
Pressione a tecla [FILE] para entrar no modo File, e em seguida configure o dispositivo para o dispositivo de memória USB. Verifique a quantidade de memória disponível no dispositivo de memória USB, indicada no canto superior direito da janela.

O dispositivo de memória USB é garantido pela Yamaha? Para detalhes, veja a página 85.

# Instalação de Hardware Opcional

## Dispositivos disponíveis

Os seguintes dispositivos opcionais podem ser instalados no MOTIF XS.



## Locais de instalação

### mLAN16E2

MOTIF XS6



Tampa traseira da mLAN16E2

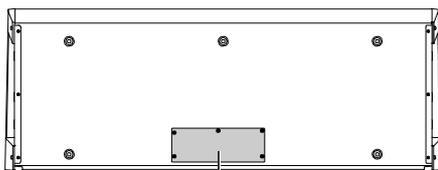
MOTIF XS7



Tampa traseira da mLAN16E2

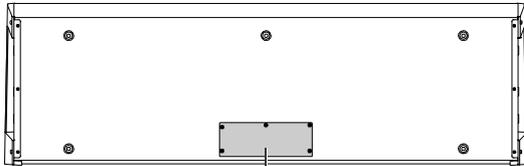
### DIMM

MOTIF XS6



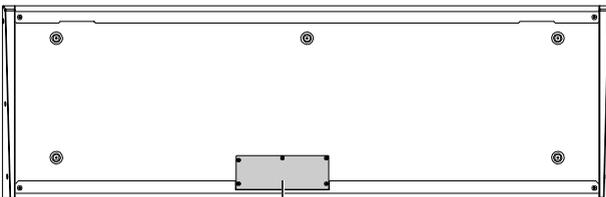
Tampa inferior da DIMM

MOTIF XS7



Tampa inferior da DIMM

MOTIF XS8



Tampa inferior da DIMM

## Precauções na instalação

Antes de instalar o hardware opcional, certifique-se de que possui uma chave de parafuso do tipo Philips e espaço amplo para trabalhar.

### ⚠ AVISO

- Antes de começar a instalação, desligue o instrumento e os demais equipamentos conectados, e desconecte o cabo de alimentação da rede elétrica. A instalação ou remoção de qualquer dispositivo só deve ser iniciada DEPOIS que o instrumento (e o hardware opcional) retomar para a temperatura ambiente normal. Em seguida, remova todos os cabos que conectam o instrumento a outros equipamentos (se você deixar o cabo de alimentação conectado enquanto trabalha poderá sofrer choque elétrico. E outros cabos conectados poderão interferir no trabalho).
- Tome cuidado para não deixar cair qualquer dos parafusos dentro do instrumento durante a instalação (isto pode ser evitado mantendo as peças opcionais e a tampa longe do instrumento ao trabalhar). Se isto acontecer, tenha certeza de que retirou o(s) parafuso(s) de dentro do instrumento antes de ligá-lo. Parafusos perdidos dentro do instrumento podem causar operação incorreta ou danos sérios. Se você não for capaz de retirar um parafuso caído dentro do instrumento, consulte o revendedor Yamaha para saber como proceder.
- Instale as peças opcionais com cuidado conforme descrito no procedimento abaixo. A instalação errada pode causar curtos-circuitos que podem resultar em danos irreparáveis e criar risco de incêndio.
- Não desmonte, modifique ou aplique força excessiva nas áreas da borda e nos conectores das peças opcionais. A deformação de placas e conectores pode acarretar a choque elétrico, incêndio ou falhas no equipamento.

### ⚠ CUIDADO

- É recomendado que você vista luvas para proteger as suas mãos de saliências metálicas nas peças opcionais e em outros componentes. Se você tocar os conectores com as mãos nuas poderá cortar seus dedos, e poderá também resultar em mau contato elétrico ou danos eletrostáticos.
- Tenha cuidado com a eletricidade estática. Uma descarga de eletricidade estática pode danificar os chips de CI da mLAN16E2. Antes de manusear a interface opcional mLAN16E2, para reduzir a possibilidade de eletricidade estática, toque uma parte metálica não pintada ou um fio de aterramento de um equipamento aterrado.
- Manuseie as unidades ópticas com cuidado. Se deixá-las cair ou sujeitá-las a qualquer tipo de choque poderá causar danos e resultar em mau funcionamento.
- Não toque nas partes metálicas expostas da placa de circuito. Isto poderá levar a mau contato.
- Tenha cuidado para não confundir os parafusos.
- Não use outros parafusos que não sejam os do instrumento. O uso de parafusos errados pode causar danos.

## mLAN16E2

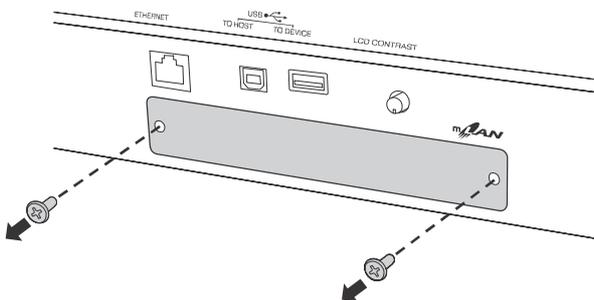
A interface opcional de expansão mLAN (mLAN16E2) pode ser instalada no MOTIF XS6 e no MOTIF XS7. O MOTIF XS já vem equipado com dois conectores mLAN equivalentes à interface mLAN16E2.

### Instalando a mLAN16E2

- 1** Desligue o MOTIF XS off, e desconecte o cabo de alimentação. Além disto, certifique-se de que desconectou o MOTIF XS dos demais equipamentos externos.
- 2** Remova a tampa do mLAN16E2 do painel traseiro.  
Com o painel traseiro deste sintetizador na sua frente, remova os dois parafusos da tampa.

#### Importante

Guarde os parafusos removidos em local seguro. Eles serão usados ao instalar a mLAN16E2. Tome cuidado para não confundir os parafusos. Guarde a tampa e os parafusos de fixação em um local seguro, para uso futuro.

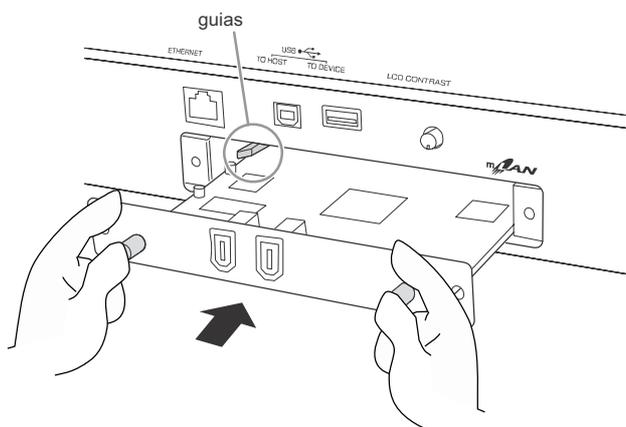


#### ! CUIDADO

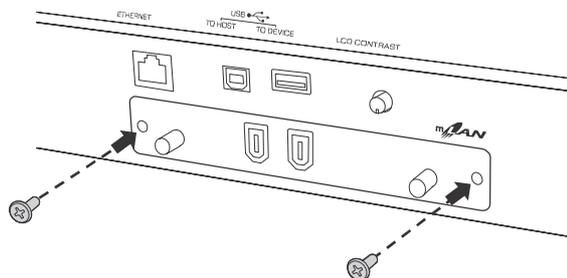
Depois de remover a tampa, você verá as fixações metálicas na parte inferior da abertura. Para evitar de se cortar ou arranhar seus dedos, tome cuidado para não tocar nestas partes ao instalar a mLAN16E2.

- 3** Insira a mLAN16E2 pelas guias.

Empurre a mLAN16E2 toda para dentro da abertura de maneira que o conector no final da mLAN16E2 fique inserido corretamente no conector no fundo da abertura.



- 4** Recoloque a tampa, usando os dois parafusos que você removeu no passo 2.



#### ! CUIDADO

Poderá ocorrer mau funcionamento ou operação incorreta se a mLAN16E2 não for fixada corretamente.

## Instalação das memórias DIMM

Esta seção explica como instalar módulos de memória DIMM no MOTIF XS.

### Memórias DIMM compatíveis

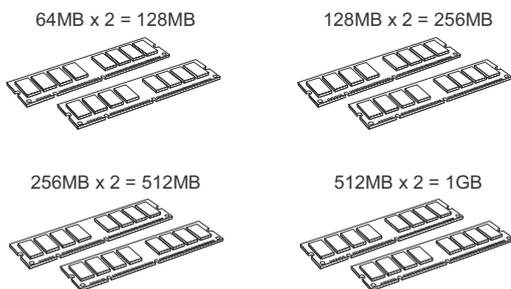
O MOTIF XS não suporta necessariamente todos os tipos de memória DIMM disponíveis no comércio. A Yamaha não pode garantir a operação com as memórias DIMM que você adquirir. Antes de adquirir as memórias DIMM, favor consultar um revendedor Yamaha, ou um distribuidor autorizado Yamaha (veja lista no final deste manual), ou consulte o seguinte site:

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

### Tipo de DIMM e configuração

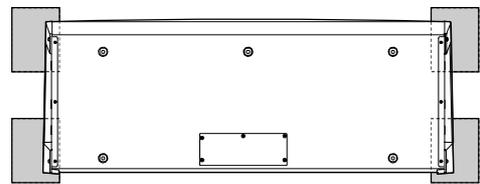
- A Yamaha recomenda que você adquira memórias DIMM em conformidade com o padrão JEDEC\*. Favor observar, no entanto, que a conformidade com este padrão não constitui uma garantia de que as memórias DIMM vão funcionar corretamente no MOTIF XS.
 

\*JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) define padrões para configurações de terminais dentro de equipamentos eletrônicos.
- Use somente DIMMs de 168 pinos e com capacidade de 64, 128, 256 ou 512 MB (synchronized DRAM; PC100 ou PC133).
- Ao instalar as DIMMs, certifique-se de estar instalando um par compatível de mesma capacidade. Você não pode instalar somente um módulo e deixar o outro soquete de memória vazio. Além disso, certifique-se de que cada DIMM do par é do mesmo fabricante e do mesmo tipo. As DIMMs de marcas e configurações diferentes podem não trabalhar juntas.
- Ao adquirir memórias DIMMs, certifique-se de que o projeto do módulo não utiliza mais do que 18 chips de memória por módulo (as DIMMs contendo mais do que 18 chips não funcionam bem no MOTIF XS).

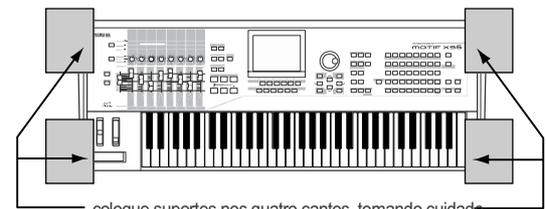


## Instalação das memórias DIMM

- Desligue o MOTIF XS off, e desconecte seu cabo de alimentação da rede elétrica. Além disso, certifique-se de que desconectou o MOTIF XS de todos os demais equipamentos.
- Vire o MOTIF XS de cabeça para baixo de forma que o teclado fique para baixo, dando a você um acesso direto à parte inferior do instrumento. Para proteger os botões, rodas e controles deslizantes de algum dano, coloque o teclado de maneira que seja suportado pelos quatro cantos, apoiados em suportes feitos com revistas ou almofadas. Coloque suportes nos quatro cantos, tomando cuidado para não bater nos botões, rodas e controles deslizantes.



olhando por baixo



coloque suportes nos quatro cantos, tomando cuidado para não bater nos botões, rodas e controles.

### ⚠ CUIDADO

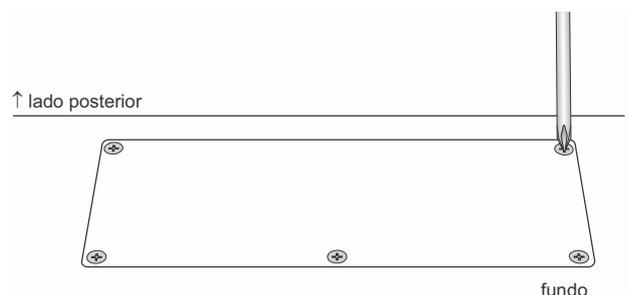
Como o instrumento — particularmente o MOTIF XS8 — é muito pesado, este procedimento não deve ser feito por uma só pessoa, mas por duas ou três.

- Remova a tampa da parte inferior.

Com o painel traseiro do MOTIF XS virado para você, remova os parafusos da tampa usando a chave Phillips. Depois de remover os parafusos, deslize a tampa para removê-la.

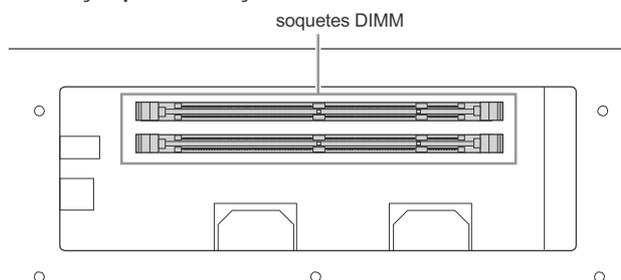
### Importante

Guarde os parafusos removidos em local seguro. Eles serão usados ao recolocar a tampa no instrumento depois de instalar as memórias DIMMs.

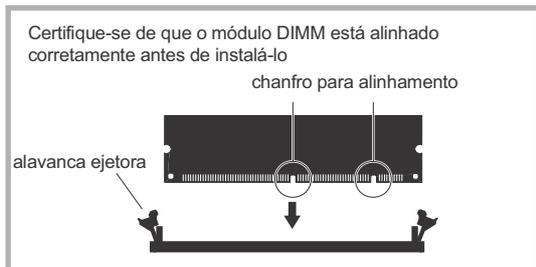


#### 4 Insira os dois módulos de DIMM nos soquetes.

##### Localização para instalação das memórias DIMM



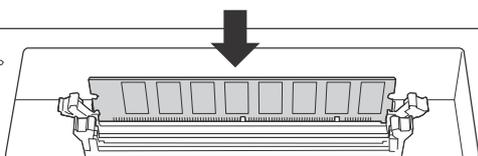
##### Instalando os módulos DIMM nos soquetes



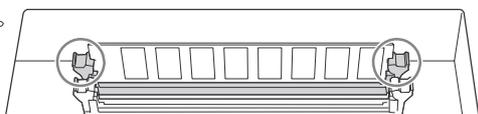
**4-1** Pressione as alavancas ejetoras para fora do soquete.



**4-2** Insira o módulo DIMM verticalmente no soquete. Pressione o módulo DIMM para dentro com firmeza até que ele se encaixe no lugar.



Confirme se ambas as alavancas estão travadas com firmeza.



**5** Re-instale a tampa que você removeu no passo 3, na ordem inversa.

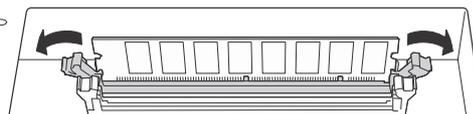
**6** Verifique se as memórias DIMM estão funcionando corretamente.

Coloque o MOTIF XS na posição correta, e conecte o cabo de alimentação à entrada AC IN do painel traseiro e à rede elétrica. Ligue o instrumento, acesse a janela Sampling pressionando a tecla [INTEGRATED SAMPLING], e pressione a tecla [F6] Rec e depois a tecla [SF6] INFO (página 165). Se as memórias DIMM estiverem instaladas corretamente, o tamanho correto da memória disponível é indicado na janela.

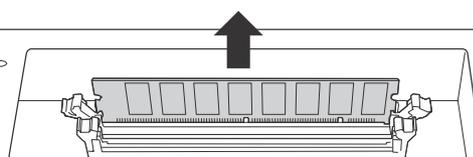
**NOTA:** Se as memórias DIMM não estiverem instaladas corretamente, o MOTIF XS poderá travar quando você pressionar a tecla [INTEGRATED SAMPLING]. Se isto ocorrer, desligue o instrumento, execute novamente as instruções acima, e certifique-se de que instalou as memórias DIMM firmemente no passo 4.

### Removendo as memórias DIMM

**1** Pressione a alavanca ejetora até destravar o módulo DIMM.



**2** Puxe o módulo DIMM verticalmente do soquete.



# Especificações

<b>Teclado</b>	MOTIF XS8 MOTIF XS7 MOTIF XS6	88 notas, teclado com efeito de Balanced Hammer (sensibilidade ao toque/aftertouch) 76 notas, teclado FSX (sensibilidade ao toque/aftertouch) 61 notas, teclado FSX (sensibilidade ao toque/aftertouch)
<b>Bloco Gerador de Timbres</b>	Síntese	AWM2, com Expanded Articulation
	Polifonia	128 notas
	Capacidade Multitimbral	16 Partes (internas), parte Audio Input (A/D, mLAN*) *1 parte estéreo
	Ondas	355 MB (se convertido para o formato 16 bits linear), 2670 formas-de-onda
	Voice	Pré-programados: 1024 Voices normais + 64 Kits de bateria GM: 128 Voices normais + 1 Kit de bateria Usuário: 128 x 3 (selec. e copiados do banco pré-program.), Voice normal + 32 Kits de bateria
	Performance	Usuário: 128 x 3 (até 4 Partes)
	Filtro	18 tipos
	Efeitos	Reverb (9 tipos), Chorus (22 tipos), Insert A, B, L (53 tipos) x 8 blocos, efeito Master (9 tipos), EQ Master (5 bandas), EQ da parte (3 bandas, estéreo)
<b>Bloco Sampler</b>	Amostras	Até 1024 formas-de-onda (Multi Samples) Até 128 bancos de nota por forma-de-onda Até 4096 bancos de nota
	Fontes de amostragem	Entrada analógica L/R, saída estéreo (Resampling) mLAN (disponível no MOTIF XS6 e 7 se houver uma interface mLAN16E2 instalada)
	Conversão A/D Conversão D/A	24 bits, 64x oversampling 24 bits, 128x oversampling
	Resolução da amostra	16 bits
	Freq. de amostragem	44.1kHz, 22.05kHz, 11.025kHz, 5.5125kHz (estéreo/mono) Frequência de amostragem via mLAN (quando a interface mLAN16E2 está instalada): 44.1kHz (fixo)
	Memória p/ amostras	Instalada opcionalmente, expansível até 1GB (512MB DIMM x 2) *as memórias DIMM não vêm instaladas de fábrica no instrumento.
	Tamanho da amostra	Mono: 32 MB Estéreo: 64 MB
	Tempo de amostragem	44.1kHz: 6 min. 20 seg. 22.05kHz: 12 min. 40 seg. 11.025kHz: 25 min. 20 seg. 5.0125kHz: 55 min. 40 seg. *Mono/Estéreo
	Formato da amostra	Formato original, WAV, AIFF
	<b>Bloco seqüenciador</b>	Capacidade
Resolução		480 ppq (pulsos por semínima)
Polifonia máxima		124 notas
Andamento(BPM)		5 – 300
Tipo de gravação		Substituição em tempo real Adição em tempo real (exceto em Pattern Chain) Punch in/out em tempo real (somente nas músicas)
Pistas		Padrões: 16 pistas de frases Pattern Chain: pista de padrão, pista de andamento, pista de cena Música: 16 pistas (Loop on/off para cada pista), pista de andamento, pista de cena
Padrões		64 padrões (x 16 seções), máximo de 256 compassos Voices de Mixing: 16 Voices por padrão e até 256 Voices para todos os padrões Modelos de Mixing: 32 para todas as músicas e padrões
Frases		Frases do usuário: 256 por padrão
Músicas		64 músicas Voices de Mixing: 16 Voices por música e até 256 Voices para todas as músicas Modelos de Mixing: 32 para todas as músicas e padrões
Arpejo		Pré-gravados: Aprox. 6000 tipos Usuário: 256 tipos *MIDI Sync, canal de transm/recepção de MIDI, limites de intensidade e de notas – configuráveis
Memórias de cena		5 por música
Formato de seqüência		Formato original, SMF formato 0, 1 (Formato somente carrega)

<b>Outros</b>	Master	Usuário: 128 *8 Zonas (configurações de teclado), configurações de botões/controles, tabela de Program Change
	Software seqüenciador compatível com a função Remote Control	Windows®: Cubase 4, SONAR 5.2 Macintosh®: Cubase 4, Logic 7.2, Digital Performer 5.1 *as funções controladas são diferentes dependendo do software
	Controles	Roda de Pitch Bend, roda de Modulation, Ribbon Controller, 8 controles deslizando programáveis, 8 botões programáveis, 2 teclas de funções programáveis, dial
	Visor	LCD gráfico colorido de 5.7" com 320 x 240 pontos
	Conectores	OUTPUT L/MONO, R (J10 ¼") ASSIGNABLE OUTPUT L, R (J10 ¼") A/D INPUT L, R (J10 ¼") DIGITAL OUT PHONES (J10 ¼" estéreo) FOOT CONTROLLER 1, 2 2 FOOT SWITCH (SUSTAIN, ASSIGNABLE) MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) AC IN ETHERNET mLAN (somente no MOTIF XS8)
	Consumo de potência	30W
	Dimensões, peso	MOTIF XS8: 1,457 (L) x 466 (P) x 168 (A) mm, 28.6 kg MOTIF XS7: 1,252 (L) x 391 (P) x 122 (A) mm, 17.0 kg MOTIF XS6: 1,045 (L) x 391 (P) x 122 (A) mm, 14.8 kg
	Acessórios	Cabo de alimentação, disco, Manual (este livro), folheto Data List

\*As especificações e descrições deste manual têm objetivo informativo. A Yamaha Corp. se reserva o direito de alterar ou modificar produtos ou especificações a qualquer momento sem aviso prévio. Como as especificações, equipamentos e opcionais, podem não ser os mesmos em todos os locais, favor verificar com o revendedor Yamaha.

# Índice Remissivo

## Símbolos

.AIF .....	273, 274
.MID .....	273, 274
.WAV .....	273, 274
.X0A .....	273, 274
.X0E .....	274
.X0G .....	273, 274
.X0P .....	273, 274
.X0S .....	273, 274
.X0V .....	273, 274
.X0W .....	273, 274

## Numéricos

1/4 Shift .....	99
1/4 tom .....	99
1/8 tom .....	99
1st-on .....	106
2 bandas .....	126

## A

A Mod .....	125
A. Function 1/2 .....	256
A. Function 1/2 Control No. ....	147
A. Function 1/2 Mode .....	100, 145
A/D .....	234
A/D INPUT, conectores .....	18, 40
AC IN (cabo AC) .....	16, 19
Accent Phrase .....	64
Accent Start Quantize .....	103, 157
Accent Vel Threshold .....	103, 157
AEG (Amplitude EG) .....	94, 123, 139, 157
AF1/2 .....	25, 92
Afinação .....	27, 57, 99, 114, 170, 174, 259, 265
Aftertouch .....	78
AI driver .....	44
AIFF .....	273
Alimentação .....	19
All .....	273
All Arpeggio .....	273, 274
All Parameters .....	133, 159, 236, 258
All Pattern .....	273, 274
All Song .....	273, 274
All Sound Off .....	78
All Track .....	188, 190
All Voice .....	273
All Waveform .....	273, 274
all without system .....	273
Alternativo, grupo .....	130
Alternate Pan .....	123, 132
Amostra .....	161
Amostra, Voice .....	274
Amostragem .....	
procedimento .....	40, 163
configuração .....	39
Amplitude .....	57, 122, 131
Amplitude EG .....	132
Andamento .....	95, 101, 140, 154, 169, 176, 182, 187, 210, 214, 219, 247, 249
Append Pattern .....	227
Append Phrase .....	224
Armazenar .....	
Master .....	254
Mixing .....	233
Música .....	186
Padrão .....	218
Performance .....	142
Voice de Mixing .....	240
Voice .....	97
ARP Category .....	206
ARP Common Switch .....	145
ARP FX .....	90, 100, 145, 181

ARP Main .....	101, 128, 154, 235
ARP MIDI Out Switch .....	264
ARP No. ....	206
ARP Other .....	102, 128, 156, 235
ARP Sync Quantize Value .....	145
ARP Transmit Ch .....	264
ARP1 – ARP5 .....	92, 95, 102, 138, 141, 155, 252
Arpeggio Switch .....	39
Arpejador, Bloco do .....	62
Arpejo .....	93, 95, 138, 139, 188, 189, 219
executar .....	24
Hold on/off .....	136
Performance .....	135
Arpejo, categoria .....	62
[ARPEGGIO ON/OFF], tecla .....	13
Arpejo, execução .....	
Pattern .....	66
Performance .....	66
Voice Play .....	65
Arpejo, sub categoria .....	62
Arpejo, tipo .....	
criar .....	66
eventos sem nota .....	65
nome .....	62
Voice de bateria .....	65
Voice normal .....	64
Arquivo .....	272, 275, 276
procedimento .....	276
AS1/2 .....	25, 92
ASSIGN 1/2 .....	90
Assign 1/2 Control No. ....	147
Assign 1/2 Value .....	100, 145
Assign L&R Gain .....	263
Assign Mode .....	130
Assign Settings .....	92
ASSIGNABLE FUNCTION [1] / [2], teclas ..	12, 67
ASSIGNABLE OUT L e R, conectores .....	18
ATTACK .....	90
Attack Level .....	116, 120, 123
Attack Time .....	115, 120, 123, 132
Áudio .....	232
Áudio, bloco de entrada .....	59
Áudio, canal .....	46
Áudio, entrada .....	147, 234
Áudio, entrada/saída .....	263
Áudio, gravação .....	242
Áudio, pista .....	61
Audition .....	162, 167, 169, 170, 172, 246, 248
Auto Load .....	262

## B

BANK .....	140
Bancos .....	93, 95, 99, 102, 138, 151, 155, 232, 238
Bancos, teclas .....	14
Bank LSB .....	256
Bank MSB .....	256
Bank Select .....	268
Basic Receive Ch .....	267
BEAT .....	193, 215
Beat .....	182, 187, 210, 219, 270
Beat Stretch .....	203
beat1 – 3 .....	249
BEF (Band Elimination Filter) .....	118
BEF12 .....	118
BEF6 .....	118
Boost 12 .....	126
Boost 18 .....	126
Boost 6 .....	126
Botões rotativos .....	12, 26, 52, 68, 136, 180, 256
Função .....	90
BPF (Band Pass Filter) .....	117
BPF1 – 10 Gain .....	110
BPF12D .....	117

BPF6 .....	118
BPFw .....	118
Break 1 – 16 .....	217
Break Point 1 – 4 .....	121, 124
Breath .....	104
Breath Controller Control No. ....	147
Brilho .....	77
Bulk .....	134, 160, 238, 258
Bulk Dump Interval .....	269

## C

Canal de recepção .....	235
Canal, número .....	52
Cancel .....	217
CAT (Channel Aftertouch) .....	78, 193
CATEGORY .....	140
Categoria .....	92, 95, 102, 109, 137, 138, 149, 155, 231, 267
Category Search .....	24
[CATEGORY SEARCH], tecla .....	15
Center Key .....	115, 117, 119, 121, 122, 124
Ch After Touch .....	256
Chain .....	183, 185, 211, 213
Chain Edit .....	214
Chain Number .....	185
Chain Record .....	214
Channel Aftertouch (CAT) .....	78
CHAR .....	82
Caractere, entrar .....	82
CHO SEND .....	129
Cho Send .....	232
CHORUS .....	90
Chorus .....	71, 109, 129, 149, 150, 235, 260
Chorus, Categoria/Tipo .....	108, 149
Chorus Pan .....	108, 149
Chorus Return .....	108, 149
Chorus Send .....	108, 130, 145, 148, 152, 266
CHORUS TO REVERB .....	108, 149
Clear .....	212
Clear All .....	194
Clear Pattern .....	228
Clear Pattern Chain .....	228
Clear Phrase .....	225
Clear Sample Voice .....	226
Clear Song .....	207
Clear Track .....	205, 226
Click .....	188, 220, 270
CLOCK .....	193, 215
Clock .....	200, 202
Clock Out .....	268
Clock Shift .....	184
Coarse .....	114, 131
Com LFO .....	105
Combination Type Filter .....	118
Common .....	258
Common Edit .....	96, 127, 141, 229, 253
Master .....	254
Mixing .....	233
Mixing Voice .....	241
Performance .....	143
Voice .....	98, 128
[COMMON EDIT], tecla .....	15
Common Switch .....	139
Compare, função .....	97, 142, 233, 240
Compasso .....	141, 169, 176, 193, 207, 210, 213, 219, 243, 245, 248, 249
Compasso, funções .....	203
Compasso, métrica .....	140, 182, 187, 210, 213, 219
Compasso, número .....	182
Compressor .....	72
Confirmação .....	166, 246
Confirmar senha .....	262
Conectar .....	107, 128, 148, 149, 234, 266

Conexões					
dispositivo de memória USB	85				
instrumentos MIDI externos	83				
LAN	86				
MTR	84				
Contraste	16, 20				
Controle	256, 264, 267				
Control Change (CC)	77				
Control Depth	106				
Control Dest	106				
Control Function	92, 138				
Control Knob No.	257				
Control Slider No.	257				
Controles deslizantes	13, 68, 137, 180				
função	91				
Controles deslizantes 1 – 8	252				
Controles, endereçamento	264				
Controles, bloco dos	67				
Controller Reset	269				
Controller Set	104				
Convert Pitch	174				
Convert to Song	215				
Convert Type	206				
Copy 134, 160, 172, 176, 212, 215, 237, 241, 265					
Copy Event	201				
Copy Part	237				
Copy Pattern	227				
Copy Pattern Chain	227				
Copy Performance	237				
Copy Performance Parameters	141				
Copy Phrase	206, 223				
Copy Sample Voice	206, 207, 212, 223, 225, 228				
Copy Song	207				
Copy Track	204, 226				
Copy Voice	237				
Create Continuous Data	202				
Create Measure	203				
Create Roll	199				
Crescendo	198				
Ctrl Asgn	147, 234				
Ctrl Set	104, 128				
Cubase	49, 52, 267				
Current Pattern Phrase	212				
Current Performance	160				
Current Voice	134				
Cursor, teclas	14, 81				
Curvas	202				
CUTOFF	90				
Cutoff Key Follow	119				
Cutoff Velocity Sens	118, 131				
Cycle	107				
<b>D</b>					
Dados, indicador	210				
Dados, faixa	202				
Dados, status	182				
Dados, tipos	205, 237, 238				
Dados, tipo de destino	160				
Dados, tipo do Voice	134				
Dados, tipo de origem	160				
Dados, tipo a ser apagado	205, 226				
Dados, tipo a ser copiado	204, 226				
Data Decrement	77				
Data Entry LSB	77				
Data Entry MSB	77				
Data Increment	77				
DAW (digital audio workstation)	47				
DAW, configurações	267				
[DEC/NO], tecla	14, 81				
DECAY	90				
Decay 1 Level	116, 120, 123, 132				
Decay 1 Time	115, 120, 123, 132				
Decay 2 Level	116, 120, 123				
Decay 2 Time	115, 120, 123, 132				
Delay	71, 106, 125				
Delay Tempo	113				
Delay Tempo Sync	113				
Delete	173, 177, 194, 241, 276				
Delete All	177				
Delete Measure	204				
Delete range	204				
Demo	21				
Demonstração, músicas					
carregar	21				
reproduzir	21				
Depth	104				
Depth Offset 1 – 8	106				
Descrição	261				
Destino	104				
Destino, banco de notas	172, 173				
Destino, localização	215				
Destino, compasso	225				
Destino, Voice de Mixing	241				
Destino, partes	238				
Destino, padrão	227, 228				
Destino, frase	223, 224, 225				
Destino, música	207, 215, 225				
Destino, música e pista	204				
Destino, pista	225, 226				
Detune	152				
Device	272, 275, 278				
Device Number	268				
DHCP Client	261				
Dial	14, 81				
Dial, função	53				
DIGITAL OUT, conector	18				
Digital Performer	52				
DIMM	79, 295				
Dir	275				
direct	155				
Direction	201				
Directory	275				
Directory (Dir)	272				
Display	169, 248				
Dispositivo de memória USB	85				
Distorção	71				
Divide Drum Track	205, 226				
DNS1/2	261				
Domain	261				
down	200				
down&up	200				
DRAM	79				
Drum Key	57, 134, 165, 245				
Drum Voice	56				
Drum Voice Edit	127				
Dry Level	148, 153, 266				
Dry/Wet Balance	110				
Dual BEF	118				
Dual BPF	118				
Dual HPF	118				
Dual LPF	118				
Dual, filtro	118				
<b>E</b>					
[E] Indicator	91, 97, 138, 142, 233, 240, 254				
each-on	106				
Edit	231				
Edit Buffer	79				
Edit Recall	134, 159				
Effect	93, 107, 128, 138, 149, 232, 234				
Bloco de Efeitos	68				
Effect Bypass	260				
EFFECT BYPASS [INSERTION], tecla	13				
EFFECT BYPASS [SYSTEM], tecla	13				
Effect Category	70				
Effect connection					
Mixing	70				
Performance	69				
Voice	69				
Effect Parameters	73, 109, 146, 149, 150, 267				
Effect Type	70				
Effect Unit Settings	160				
Effects	93, 138				
EG (Envelope Generator)	138, 139, 157, 235				
EG Depth	116, 120				
EG Depth Vel Curve	116				
EG Depth Vel Sens	116, 120				
EG Depth Vel Sens Curve	120				
EG Time Key Follow	116, 121, 124				
EG Time Segment	116				
EG Time Velocity Sens	116, 121, 124				
EG Time Velocity Sens Segment	121, 124				
EG/EQ	93, 94				
Element Switch	93, 104, 112, 129				
Element Switch 1 – 8	106				
Elemento					
on/off	97, 240				
solo	97, 240				
Elemento, edição	96, 112, 241				
Elemento, EQ	68				
Elemento, grupo	113				
Elemento, Out 1 – 8	108				
Elemento, parâmetros 1 – 8	133				
Elm LFO	125				
End	185				
End Point	169, 247				
End Step	199				
End Velocity	199				
EQ	95, 126, 132, 158, 236				
EQ graph	95				
EQ HIGH	90				
EQ LOW	90				
EQ MID	90				
EQ MID F	90				
EQ MID Q	90				
EQ, tipo	126				
2 Band	126				
PEQ	126				
Erase	220				
Especificações	297				
ETHERNET, conector	16, 86				
Evento, apagar	201				
Evento e parâmetros	193				
Event List, janela	192, 193, 221				
Evento, tipo	194, 201, 202, 203, 215, 216				
Exchange Phrase	224				
Exchange Track	205, 226				
[EXIT], tecla	14				
Expanded Articulation (XA)	56, 113				
Ext Bank Select	256				
Ext Prog Change	256				
Ext Switch (External Switch)	255				
Extensão	272				
Extensões para Steinberg	48				
Extract	177				
Extract Event	201				
<b>F</b>					
F Mod	125				
[F1] – [F6] (Function) buttons	14, 81				
Factory Set	22, 269				
Fade In Time	106, 125				
Fade In/Out	174				
Fade Out Time	106				
Fade Type	174				
Favoritos, categoria	88				
FEG (Filter EG)	94, 119, 139, 157				
File list	275				
File Name	272				
File Save	278				
File Server	261				
File Server Account	261				
File Sharing	87				
File Type Setting	275				
Filtro	57, 94, 117, 131, 139, 158				
Filtro (MIDI Filter)	270				

Filtro passa-altas .....	117
Filtro passa-baixas .....	117
Filtro passa-faixa .....	117
Filtro rejeita-faixa .....	118
Fine Scaling Sens .....	114
Fine Tune .....	170
fingered .....	100, 152
Fixed Velocity .....	260
Flanger .....	71
Flash ROM .....	79
Foot Controller 1/2 .....	256
Foot Controller 1/2 Control No. ....	147
FOOT CONTROLLER jacks .....	18
Foot Switch .....	256
Foot Switch Control No. ....	147
FOOT SWITCH jacks .....	18
Forma-de-onda .....	
161, 162, 165, 166, 169, 177, 244, 245, 274	
Formant Offset .....	110
Formant Shift .....	110
Format .....	273, 276, 278
(Forward), tecla.....	14
Frase .....	60, 224, 225
Frase, funções.....	223
Frase, nome .....	212
Frase1 – 4 .....	249
Frequência .....	146, 158, 162, 165, 244

**G**

GAIN, botão.....	18, 39, 40
Ganho .....	119, 146, 158
Gate Switch .....	110
GATE TIME .....	90
Gate Time .....	197
Gate Time Rate .....	102, 103, 155, 156, 184
Gateway .....	261
Gerador de timbres .....	56
Get Name .....	255
Get Phrase from Song .....	225
Glide .....	199
Glide Time .....	199
GM .....	92
GM Voice .....	92
Gráfico .....	105
Gravação, ganho .....	166, 245
Gravação, monitoração .....	166, 245
Gravação, tipo .....	187, 219
Gravação, tamanho .....	165
Grid .....	200
Group [A] – [H], teclas .....	14
Gravação .....	
Pistas 1-16 .....	189
All Track .....	190
da execução do arpejo .....	32
Áudio .....	242
da execução de melodia e arpejo.....	31
Padrão .....	218
Pattern Chain .....	214
Pista de cena .....	190
Música .....	186

**H**

Half Damper Switch .....	123
Half Damper Time .....	124
Half Sampling Frequency .....	175
High, Frequency .....	126, 144
High, Gain .....	126, 144
HOLD .....	140
Hold .....	95, 101, 106, 154
Hold Level .....	115, 120
Hold Time .....	115, 120
Host .....	277
Host Name .....	260
HPF (High Pass Filter) .....	117

HPF Cutoff .....	119, 131
HPF Freq .....	110
HPF Key Follow .....	119
HPF Output Level .....	110
HPF12 .....	117
HPF24D .....	117

**I**

I/O .....	263
IEEE1394, cabo .....	44
[INC/YES], tecla .....	14, 81
Indiana .....	99
INFO (Information) .....	53, 92, 93, 138, 165, 172, 182, 211, 240, 252, 259
Inicializar Partes para GM .....	237
Init .....	133, 159, 236, 258
Initial Level .....	123
Initialize Type .....	258
Input Source .....	164, 244
Ins A .....	109, 129, 149, 234, 267
Ins B .....	109, 129, 149, 234, 267
Ins Effect Output .....	114, 130
Ins Effect Sw .....	188, 219
Ins FX Sw .....	232
Ins L .....	109
Ins Switch (Insertion Effect Switch) .....	234
Insert .....	194, 216
Insert Event window .....	192, 193, 216, 221
Insertion A/B .....	69, 108, 148, 266
INSERTION CONNECT .....	108, 148, 266
Insertion Effect .....	68, 230
Inst Input Level .....	110
Instalação de hardware opcional .....	293
Int .....	184, 211
Int Bank Select .....	255
Int Prog Change .....	256
Int Switch (Internal Switch) .....	255
Intervalo .....	217
IP, endereço .....	261

**J**

Job .....	
Master .....	257
Mixing .....	236
Mixing Voice .....	240
Pattern .....	222
Performance .....	159
Sampling .....	171
Song .....	195
Voice .....	133

**K**

KBD .....	82, 162, 172
Keep Original Phrase .....	227, 228
Key .....	129, 162, 166, 169, 246
Key Assign Mode .....	100
Key Bank .....	161, 173, 174, 175, 176
Key Bank, número .....	162
Key Bank, apagar .....	173
Key Edit .....	127, 129
Key Mode .....	101, 155
Key On Delay .....	113
Key On Reset .....	105, 125
Key On Start Switch .....	141
Key Parameters .....	134
Key Range .....	170, 245
Keybank .....	165, 172, 244
Keybank Jobs .....	162
Keyboard Start .....	210, 214, 219
Kirnberger .....	99
Knob Ctrl Assign .....	255
KnobSlider .....	257

**L**

L&R Gain .....	263
LAN, conexão .....	86
Layer .....	29
LCD, visor .....	14
Length .....	174, 210, 212, 219
Level .....	122, 131, 145, 170
Level 1 – 16 .....	107
Level Key Follow .....	122
LEVEL METER .....	52
Level Velocity Sens .....	122
Level Velocity Sens Curve .....	122
Level Velocity Sens Offset .....	122
Level/MEF .....	145
Level/Pan .....	122
LFO (Low Frequency Oscillator) .....	58
LFO Phase Offset .....	107
LIST .....	82
Load, função.....	273, 275, 280
AIFF .....	284
all user data .....	280
all voice .....	280
Padrão .....	283
Performance .....	282
SMF .....	285
Song .....	283
Voice .....	280
WAV.....	284
Waveform .....	281
Local Control .....	269
Lo-Fi .....	72
Logic .....	52
Loop .....	103, 156, 182, 185, 219
Loop Point .....	169, 247
Loop-Remix .....	175
Low Frequency Oscillator (OSC) .....	58
Low Gain .....	126, 144
Lower Ch .....	258
Lowest Key .....	176
LP=ST .....	169, 248
LPF (Low Pass Filter) .....	117
LPF12+BPF6 .....	118
LPF12+HPF12 .....	118
LPF18 .....	117
LPF18s .....	117
LPF24A .....	117
LPF24D .....	117
LPF6+HPF6 .....	118

**M**

Main Category .....	143
Main Category 1/2 .....	93, 98
manual .....	166, 246
Master Edit .....	253
Master Effect .....	68
[MASTER EFFECT], tecla .....	13
Master EQ .....	68
Master Job .....	257
Master Name .....	251, 252
Master Number .....	251
Master Play .....	251
Master Store .....	254
MASTER VOLUME .....	12, 20
MasterEQ .....	146, 234, 264
MasterFX .....	146, 234, 264
MEAS .....	193, 215
Meas .....	182, 187
Mega Voice .....	62
Mega Voice Arpeggio .....	62
Memória .....	254
Memória interna .....	79
Memória, estrutura .....	80
Memória, posição .....	275
Medidor .....	169, 176, 247, 249

Metrônomo, configurações.....	270
Mic Gate Threshold .....	110
Mic Level .....	110
Mic/Line .....	263
Micro-afinação.....	99, 265
Micro Tuning Copy .....	265
Micro Tuning List .....	99
Micro Tuning Name .....	265
Micro Tuning No. ....	265
Mid Frequency .....	144
Mid Gain .....	144
MIDI .....	76, 267
MIDI, canal .....	76
MIDI, configurações.....	267
MIDI, evento .....	76
MIDI Filter .....	270
MIDI IN/OUT .....	259, 268
MIDI IN/OUT/THRU, conectores .....	18, 83
MIDI, interface .....	44
MIDI Out Channel .....	157
MIDI Out Switch .....	157
MIDI Send .....	257
MIDI Sync .....	268
MIDI, pista .....	61
Mix .....	238
Mix Phrase .....	224
Mix Track .....	205, 226
Mixing .....	33, 58, 229
Efeito de Insert .....	230
configuração .....	230
estrutura .....	229
Mixing Edit .....	233
Mixing Job .....	236
Mixing Play .....	231
Mixing Setup .....	181
Mixing Store .....	233
Mixing Template .....	238
Mixing Voice .....	230
Mixing Voice Edit .....	239
Mixing Voice Job .....	240
Mixing Voice, armazenar .....	240
Mixing Voice, apagar .....	241
MIXV (Mixing Voice) .....	188
mLAN .....	17
mLAN (IEEE1394), conector .....	17, 44
mLAN Gain .....	263
mLAN Monitor Setup .....	263
mLAN16E2 .....	17, 294
MMC (MIDI Machine Control) .....	85, 268
Modo .....	251, 252, 254, 270
selecionar .....	55
tabela .....	54
MODE, teclas .....	14, 20
Modify Control Data .....	203
Modify Gate Time .....	198
Modify Velocity .....	197
Modulation.....	12, 67, 266
Mono/Poly .....	93, 99, 152
Mono/Stereo .....	147, 265
MOTIF XS Editor .....	274
Montar (unidades de armazen.) .....	273, 276, 277
Move .....	173
MTC (MIDI Time Code) .....	84, 268
MTC Start Offset .....	268
multi .....	100, 130
[MULTI PART CONTROL], tecla.....	13
Música .....	21, 33, 59, 207, 215, 274
Música, armazenar .....	186
Música, funções.....	195, 207
Música, gravação .....	186
Música, nome .....	181, 185, 187
Música, número .....	140, 181, 185, 237
Música, pista .....	59
Música, reprodução .....	178
Mute .....	182, 187, 210, 219, 231
[MUTE], tecla .....	15
MW (Modulation Wheel) .....	25, 92
<b>N</b>	
Nome .....	82, 93, 98, 128, 138, 143, 254
New Dir .....	276
Nível, medidor.....	166, 246
No. ....	212
Noise Input Level .....	110
Non-Registered Parameter Number (NRPN) .....	79
Normal 01 – 16 .....	217
Normal, Voice .....	56
Edição .....	96
Normalize .....	173
Normalize Play Effect .....	205, 226
Nota .....	76, 78, 177, 199, 255
Nota, funções.....	196, 223
Nota, limites .....	101, 114, 152, 154
Note Limit High .....	255
NOTE LIMIT LO-HI .....	139
Note Limit Low .....	255
Note Shift .....	99, 152, 184, 259
NRPN (Non-Registered Parameter Number) .....	77
NUM .....	81, 169, 248
<b>O</b>	
OCT RANGE .....	90
OCTAVE [UP] e [DOWN], teclas .....	14
Offset .....	198, 203
Offset 1 – 4 .....	121, 125
Oitava .....	92, 138, 177, 251, 255, 260
Oitava, faixa .....	103, 156
one shot .....	105, 170
Original, padrão .....	227, 228
Original, frase .....	224
Oscilador .....	57, 112, 129
OUTPUT L/MONO and R jacks .....	18, 19
Output Octave Shift .....	102, 155
Output Select .....	130, 148, 153, 266
Overdub, gravação .....	191
<b>P</b>	
P Mod .....	125
Page List .....	53
Page Select .....	53
PageHold .....	131
Painel frontal .....	10
PAN .....	90
Pan .....	99, 122, 131, 145, 147, 152, 170, 188, 219, 232, 256, 257, 265
Param .....	169, 170
Param. com Voice .....	151
Parâmetros comuns .....	133, 159, 236
PART .....	139
Part Switch .....	151
Parte .....	160, 165, 231, 232, 245
ajuste de volume .....	34
edição .....	141, 229
mute .....	135, 142, 233
Mixing .....	235
on/off .....	135, 142, 233
Performance .....	151
selecionar .....	151
solo .....	135, 142, 233
Partes 1 – 16 .....	231, 232, 234
Partes 1 – 4 .....	138
Parte, EQ .....	68, 144
Parte, número .....	237
Parte, parâmetros .....	159, 236
Pasta .....	72
PAT (Polyphonic Aftertouch) .....	78, 193
Patch .....	211, 212
Path .....	273
Padrão .....	140, 207, 210, 219, 237, 274
criar .....	212
definir .....	60
Pattern Chain .....	60, 209, 213
edição .....	214, 216
Pattern Edit .....	220
Pattern Job .....	222, 227
Pattern Play .....	208
Pattern Record .....	218
Pattern Scene .....	209
Pattern Store .....	218
PB Range .....	199
PB Range Lower .....	99, 153
PB Range Upper .....	99, 153
PDC Name .....	261
PEG (Pitch EG) .....	115
PEQ .....	126
Perf .....	237, 238
Performance .....	160, 274
armazenar .....	142
inicializar .....	29
selecionar .....	135
Performance, banco.....	137
Performance, categoria .....	143
[PERFORMANCE CONTROL], tecla .....	15
Performance, copiar .....	160
Performance, editar.....	141
Performance, funções .....	159
Performance, nome.....	137
Performance Play, janela .....	137
Performance Play, modo .....	135
Phaser .....	71
PHONES (Headphone), conector .....	18, 19
Pista .....	33, 165, 169, 183, 184, 201, 205, 206, 207, 211, 212, 226, 243, 244, 245
mute .....	33
solo .....	33
Pista, funções.....	204, 226
Pista, Mute .....	215
Pista, número .....	182, 183, 187, 210, 219
pitch 01 – 16 .....	217
Pitch Bend .....	12, 67, 76, 256
Pitch Bend, faixa .....	93
Pitch Key Follow .....	115
Pitch Velocity Sens .....	114, 131
Play .....	93, 138, 210, 211, 259
(Play), tecla .....	14
Play Effect (Play FX) .....	61
Play FX .....	183, 211
Play, Modo .....	98, 105, 128, 170
Polifonia máxima .....	59
Polyphonic Aftertouch (PAT) .....	78
Porta .....	93, 144
Portamento .....	93
Voice .....	94
Portamento, comum .....	144
Portamento, legato.....	100
Portamento, modo .....	93, 100, 152
Portamento, Parte 1 – 4 .....	144
Portamento, Part Sw .....	152
Portamento, Switch .....	93, 100
Portamento, Tempo .....	93, 100, 152
Portamento Time Mode .....	100
Portamento Time Offset .....	144
Power On Auto Factory Set .....	269
Power On Mode .....	262
POWER, chave .....	16, 19
Preset .....	109, 146, 149, 150, 256, 267
Program .....	93, 138, 252, 255
[PROGRAM], tecla .....	15
Program Change .....	256, 268
Program Change (PC) .....	76
Program number .....	251
punch .....	187
Punch In/Out .....	188, 191

## Q

Q	126, 144, 147, 158
Quantize	183, 188, 196, 197, 219, 271
QUANTIZE STRENGTH	90
Quantize Strength	103, 156
QUANTIZE VALUE	90
Quantize Value	102, 156
Quick Setup	270

## R

Random Pan	123, 132
Random SFX	64, 103, 157
Random SFX Key On Control	103, 157
Random SFX Velocity Offset	103, 157
Random Speed	106
Range	206, 207, 227
Rate	197, 198, 203
Ratio	173, 174
RB (Ribbon Controller)	25, 92
RcvSwitch (Receive Switch)	158, 236
Realtime Recording	33, 186
Painel traseiro	16
Rec	162, 164, 244
REC TR	187, 219
Recall	134, 159, 241
Recall Buffer	79
Recepção de blocos de dados	269
(Record), tecla	14
Record Next	164, 244
Rede	260
Rede, informações	259
Rede, configurações	86
Registered Parameter Number (RPN)	78
Rehearsal	191
RELEASE	90
Release Level	116, 120
Release Time	115, 120, 123
Remix	211, 217
Controle remoto	
função	51
modo	52
configuração	51
[REMOTE ON/OFF], tecla	13
Renomear	177, 276
Replace Recording	189
Resample	164
Reset	269
RESONANCE	90
Resonance Velocity Sens	119
Ressonância	119, 131
REV SEND	129
Rev Send	232
REVERB	90
Reverb	70, 109, 129, 150, 235, 260
Reverb Pan	108, 150
Reverb Return	108, 150
Reverb Send	108, 130, 145, 148, 152, 266
Reverb Type	108, 149
reverse	170
reverse 01 – 16	217
(Reverse), tecla	14
REV-X	73
Ribbon Controller	12, 67, 256
Ribbon Controller Control No.	147
Ribbon Mode	100, 145
RPN (Registered Parameter Number)	78

## S

Saída	129, 147, 152, 184, 234, 235, 265
Saída, nível	110
Sampler	59
Sampling Edit	167, 250
Sampling FINISHED display	167, 246
Sampling Job	171, 250
Sampling Main display	162, 243
Sampling, modo	161, 242
Sampling RECORDING, janela	167, 246
Sampling Setup, janela	164, 244
Salvar	273, 275, 278
Amostra de Voice	279
SMF	279
tipo específico	278
todos os dados do usuário	278
Scale	121, 124
Scaling Pan	123
Scene Track	60, 190
Scene1 – Scene5	182, 188, 189, 211, 219, 252
Seção	60, 140, 207, 210, 213, 215, 219, 237
Seção, tamanho	140
Security	261
Selecionar	263
[SELECTED PART CONTROL], tecla	12
Senha	262
Configuração	262
Senha atual	262
Senha nova	262
Sens	176, 249
Separate Chord	200
SEQ TRANSPORT, teclas	14
Sequência	182
Sequência, pistas 1 – 16	59
Seqüenciador	59
Seqüenciador, controles	268
Sequencer, Modo	140
Seqüenciador, configurações	269
Set All	194, 197, 198, 203
Setup	187, 188, 219
[SF1] – [SF5] (Sub funções), teclas	14, 81
Shape	146
Sharing Point	277
Shift Clock	200
single	100, 130
Sistema, efeitos	68
Sistema, configurações	259
skip	185
Slice	176, 242, 248
Slice Type	250
slice+seq	244
Slider	256
Slope	107
SMF (Standard MIDI File)	273
SMPL (Sample Voice)	188
Solo	182, 187, 210, 219, 231
[SOLO], tecla	15
Soluções de problemas	288
SONAR	52
Song Chain	60, 180, 185
Song Edit	192
Song Event Chase	271
Song Position Line	182
Song Scene	179
Sort Chord	200
sort+direct	155
Source	104
Source Key Bank	172, 173
Source Measure	225

Source Mixing Voice	241
Source Part	160
Source Pattern	206, 227
Source Phrase	206, 212, 223, 225
Source Range	215
Source Song	207, 225
Source Song and Track	204
Source Track	225, 226
Speed	105, 125
Split	30
Split Pattern	228
Split Phrase	224
Split Point	258
Split Point Measure	225
Split Song to Pattern	207
Splitpoint Measure	228
Standby	165, 166, 245
Start	166, 185, 246
Start Point	169, 247
Start Step	199
Start Velocity	199
Stereo to Mono	175
Stereo/Mono	162, 164, 244
Stop	167
stop	185
(Stop), tecla	14
Studio Connections	50
Studio Manager	50
SUB CATEGORY	140
Sub Categoria	95, 98, 102, 143, 155
Sub-rede, máscara	261
SUSTAIN	90
Sustain	256
Sustain Pedal	260
SW	140
SWING	90
Swing	103, 156, 183
Swing Rate	197
Switch	95, 101, 146, 154, 264
Sync Quantize Value	140
System Exclusive	79

## T

Teclado	12, 67
Teclado, canal de transmissão de MIDI	91
Teclado, config. de oitava	91
Teclas numéricas [1] – [16]	14
Template	107, 238
Template Mix	238
TEMPO	90
Tempos, alterar	101, 154
Tempo Change	215
Tempo Hold	271
Tempo Speed	105
Tempo Sync	105
Tempo Track	60, 190
Thin Out	202
thru	155
thru+direct	155
Time-Stretch	173
[TRACK], tecla	15
Track Sel	194
Track Status	141
Track type	187, 210, 219
TrackView	181, 183
Trans	182, 210, 213
Transmissão	255
Transmissão, canal	92, 137, 252, 255

## Índice Remissivo

Transmit Switch .....	255
Transposição .....	27, 177, 198, 199, 255, 260
Tremolo & Rotary .....	71
Trigger Level .....	166, 246
Trigger Mode .....	103, 156, 166, 246
Trim .....	168, 169, 247, 249
Tuning Offset .....	265
Tuning Root .....	99
Tx Switch .....	255
TxCh .....	184, 211
TYPE .....	140
Type .....	175, 176, 200, 217, 270
Arpeggio .....	95, 102, 155
Effect .....	109, 149, 150, 267
EQ .....	126
File .....	275
Filter .....	117
Loop-Remix .....	176
Master Effect .....	146
Recording .....	164, 244
Slice .....	249
Vocoder .....	110

Vocoder .....	72
estrutura .....	111
uso .....	111
Vocoder Attack .....	110
Vocoder Release .....	110
Voice .....	138, 151, 160, 165, 184, 185, 188, 211, 219, 235, 237, 245, 263, 274
armazenar.....	97
selecionar.....	88
Voice, banco .....	92, 139, 140
Voice Element Pan .....	152
Voice, funções.....	133
Voice, nome .....	92, 138, 139, 140, 182, 187, 219
Voice, número.....	92, 139, 140
Voice Play, janela .....	91
Voice Play, modo.....	88
Voice Type .....	93
Voice with ARP .....	154, 189
VoiceAudio .....	265
Volume .....	98, 145, 147, 152, 188, 219, 232, 257, 259, 265, 270
Volume Label .....	278
Volume/Express .....	256

## U

Undo/Redo .....	196, 223
UNITMULTIPLY .....	90, 102, 156
up .....	200
up&down .....	200
Upper Ch .....	258
USB .....	16
USB-MIDI driver .....	43
USB TO DEVICE conector .....	16, 85
conector USB TO HOST .....	16, 43
Used/Total .....	165
User .....	107
User Arpeggio .....	80
User Memory .....	79, 80
User Phrase .....	80
User Voice .....	80
Utility .....	259

## V

Variation .....	176, 217
Vce Edit .....	232
VCM (Virtual Circuitry Modeling) .....	72
VCM Auto Wah .....	73
VCM Compressor 376 .....	72
VCM Equalizer 501 .....	73
VCM Flanger .....	73
VCM Pedal Wah .....	73
VCM Phaser Mono .....	73
VCM Phaser Stereo .....	73
VCM Touch Wah .....	73
Vel Cross Fade .....	114
Vel Sens Depth .....	153
VELOCITY .....	90
Velocity .....	162, 166, 169, 170, 184, 245
Velocity Curve .....	260
Velocity Limit .....	95, 101, 114, 152, 154
Velocity Mode .....	102, 155
Velocity Offset (Random SFX) .....	157
Velocity Range .....	198
Velocity Rate .....	102, 103, 155, 156
Velocity Sens .....	131
Velocity Sens Depth Offset .....	153
ViewFilter .....	194, 215, 221

## W

Wah .....	72
WAV .....	273, 274
Wave .....	105, 125
Wave Bank .....	113, 130
Wave Category .....	113, 130
Wave Memory .....	250
Wave Number .....	113, 130
Waveform Jobs .....	176
Werckmeister .....	99
Width .....	119
WINS .....	261
Without Program Change .....	215

## X

XA Control .....	112
------------------	-----

## Z

Zona .....	258
Zona, edição.....	253, 255
Zone Switch .....	252, 254
Zoom In .....	169, 183, 248
Zoom Out .....	169, 183, 248

# Disco de Acessórios

## AVISO ESPECIAL

- O software incluso no disco de acessórios e os respectivos direitos autorais são propriedade exclusiva da Steinberg Media Technologies GmbH.
- O uso do software e deste manual são governados pelo acordo de licença com o qual o comprador concorda plenamente ao romper o lacre do pacote do software. (favor ler com atenção o Acordo de Licença de Software no final deste manual antes de instalar o aplicativo).
- É expressamente proibido copiar o software ou reproduzir este manual total ou parcialmente, por quaisquer meios, sem a permissão por escrito do fabricante.
- A Yamaha não oferece garantias quanto ao uso do software e da documentação e não pode ser responsabilizada pelos resultados do uso deste manual e do software.
- Este disco não tem finalidade para uso em áudio/visual. Não tente reproduzi-lo em um aparelho de áudio/visual CD/DVD. Se fizer isto poderá causar danos irreparáveis ao seu aparelho.
- Para saber sobre os requisitos mínimos do sistema e obter as últimas informações sobre o software, consulte o site: <<http://www.yamahasyth.com/>>
- Observe que Yamaha não oferece suporte técnico para o software de gravação incluso no disco de acessórios.

## Sobre o software incluso no disco de acessórios

O disco de acessórios contém um software de gravação para Windows e Macintosh.

- NOTA:**
- Instale o software usando uma conta de "Administrador".
  - Para poder instalar o software do disco de acessórios, você precisará de uma conexão com a internet. Preencha os campos requisitados ao instalar.
  - Se você estiver usando um computador Macintosh, dê um clique duplo no arquivo "\*\*\*\*.pkg" para iniciar a instalação.

Para saber sobre os requisitos mínimos do sistema e obter as últimas informações sobre o software, consulte o site: <<http://www.yamahasyth.com/>>

## Sobre o suporte ao software

O suporte ao software incluso no disco de acessórios é fornecido pela Steinberg em seu site:

<http://www.steinberg.net>

Você pode acessar o site da Steinberg também através do menu Help do software (o menu Help também inclui o manual em formato PDF e outras informações sobre o software).

## ATENÇÃO

# ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE

FAVOR LER COM ATENÇÃO ESTE ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE ("ACORDO") ANTES DE USAR O SOFTWARE. VOCÊ SÓ TEM PERMISSÃO DE USAR ESTE SOFTWARE DENTRO DOS TERMOS E CONDIÇÕES DESTE ACORDO. ESTE ACORDO SE FAZ ENTRE VOCÊ (INDIVÍDUO OU ENTIDADE LEGAL) E A YAMAHA CORPORATION ("YAMAHA").

AO ROMPER O LACRE DESTE PACOTE VOCÊ ESTÁ CONCORDANDO COM OS LIMITES DEFINIDOS PELOS TERMOS DESTA LICENÇA. SE VOCÊ NÃO CONCORDA COM OS TERMOS, NÃO INSTALE, COPIE OU FAÇA QUALQUER USO DESTE SOFTWARE.

ESTE ACORDO FORNECE AS SUAS CONDIÇÕES DE USO DO SOFTWARE DA STEINBERG MEDIA TECHNOLOGIES GMBH ("STEINBERG") QUE ACOMPANHA ESTE PRODUTO. COMO O ACORDO DE LICENÇA DE SOFTWARE (EUSLA) APRESENTADO NA TELA DO SEU COMPUTADOR AO INSTALAR O SOFTWARE ESTÁ SUBSTITUÍDO POR ESTE ACORDO, VOCÊ DEVE DESCONSIDERAR O EUSLA. ISTO É, NO PROCESSO DE INSTALAÇÃO VOCÊ DEVE SELECIONAR "AGREE" (CONCORDO) NO EUSLA, SEM CONSIDERÁ-LO, E PROSSEGUIR PARA A PRÓXIMA PÁGINA.

## 1. CONCESSÃO DE LICENÇA E COPYRIGHT

A Yamaha por este meio concede a você o direito de uso de uma cópia do software e dos dados ("SOFTWARE") que acompanham este acordo. O termo SOFTWARE engloba quaisquer atualizações deste software e dados.

O SOFTWARE é propriedade da STEINBERG, e está protegido pelas leis de copyright e todos os tratados aplicáveis. Mesmo que você tenha o direito de reclamar a propriedade dos dados criados com o uso deste SOFTWARE, o SOFTWARE continuará protegido pelos direitos de copyright.

- **Você pode** usar o SOFTWARE em **um só computador**.
- **Você pode** copiar o SOFTWARE apenas para finalidade de cópia de segurança, se o SOFTWARE estiver em mídia em que este tipo de cópia for permitido. Na cópia de segurança, você deve reproduzir o aviso de copyright da Yamaha e quaisquer outras menções de propriedade que estiverem na cópia original do SOFTWARE.
- **Você pode** transferir permanentemente a um terceiro todos os seus direitos sobre o SOFTWARE, desde que você não fique com quaisquer cópias e que o receptor leia e concorde com os termos deste ACORDO.

## 2. RESTRIÇÕES

- **Você não pode** executar engenharia reversa, desmontagem, descompilação ou qualquer outro processo para obter o código-fonte do SOFTWARE por quaisquer meios.
- **Você não pode** reproduzir, modificar, alterar, alugar ou distribuir o SOFTWARE integral ou parcialmente, ou criar trabalhos derivados do SOFTWARE.
- **Você não pode** transmitir eletronicamente o SOFTWARE de um computador para outro ou compartilhar o SOFTWARE em uma rede com outros computadores.
- **Você não pode** usar o SOFTWARE para distribuir dados ilegais ou dados que violam as políticas públicas.
- **Você não pode** iniciar serviços baseados no uso do SOFTWARE sem a permissão da Yamaha Corporation.

Os dados protegidos por copyright, incluindo mas não se limitando aos dados MIDI de músicas obtidos por meios do SOFTWARE, estão sujeitos às seguintes restrições que devem ser observadas.

- Os dados recebidos por meio do SOFTWARE não podem ser usados para quaisquer propósitos comerciais sem a permissão do proprietário do copyright.
- Os dados recebidos por meio do SOFTWARE não podem ser duplicados, transferidos, distribuídos, reproduzidos ou executados por ouvintes em locais públicos sem a permissão do proprietário do copyright.
- A criptografia dos dados recebidos por meio do SOFTWARE não pode ser removida e nem a marca-d'água eletrônica pode ser modificada sem a permissão do proprietário do copyright.

## 3. TÉRMINO

Este ACORDO torna-se efetivo no dia em que você recebe o SOFTWARE, e tem validade até seu término. Se qualquer copyright ou definição deste ACORDO for violada, o ACORDO se encerra automática e imediatamente sem aviso da Yamaha. Havendo este encerramento, você deve destruir imediatamente o SOFTWARE licenciado, qualquer documento escrito que o acompanha e todas as cópias.

## 4. GARANTIA LIMITADA DA MÍDIA

Como SOFTWARE vendido em mídia tangível, a Yamaha garante que a mídia tangível no qual o SOFTWARE é gravado está livre de defeitos de material e de fabricação, sob uso normal, por um período de quatorze (14) dias a partir da data de recebimento, como evidenciado por um recibo. Toda a responsabilidade da Yamaha será substituir a mídia defeituosa se esta for enviada para a Yamaha ou a um revendedor autorizado da Yamaha dentro de quatorze dias com a cópia do recibo. A Yamaha não se responsabiliza pela substituição da mídia que tenha sido danificada por acidente, abuso ou uso indevido. DENTRO DOS LIMITES LEGAIS, A YAMAHA SE ISENTA EXPRESSAMENTE DE QUAISQUER GARANTIAS SUBENTENDIDAS SOBRE A MÍDIA TANGÍVEL, INCLUINDO AS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO E CONVENIÊNCIA PARA DETERMINADO PROPÓSITO.

## 5. EXCLUSÃO DE GARANTIA DO SOFTWARE

Você concorda expressamente que o uso do SOFTWARE é de seu único risco. O SOFTWARE e a respectiva documentação são fornecidos "COMO ESTÃO" e sem qualquer tipo de garantia. SEM SE OPOR A OUTRAS MENÇÕES DESTA ACORDO, A YAMAHA SE ISENTA EXPRESSAMENTE DE TODAS AS GARANTIAS DO SOFTWARE, EXPRESSAS E IMPLÍCITAS, INCLUÍDAS MAS NÃO LIMITADAS ÀS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO E CONVENIÊNCIA PARA DETERMINADO PROPÓSITO, E SEM INFRINGIR OS DIREITOS DE TERCEIROS. ESPECIFICAMENTE, MAS SEM LIMITAR ÀS CONCLUSÕES, A YAMAHA NÃO GARANTE QUE O SOFTWARE ATENDERÁ O PROPOSTO, E QUE A OPERAÇÃO DO SOFTWARE SERÁ ININTERRUPTA OU LIVRE DE FALHAS, OU QUE OS DEFEITOS DO SOFTWARE SERÃO CORRIGIDOS.

## 6. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE

A OBRIGAÇÃO DA YAMAHA SERÁ A DE PERMITIR O USO DO SOFTWARE SOB OS TERMOS AQUI DESCRITOS. DE FORMA ALGUMA SERÁ A YAMAHA RESPONSÁVEL JUNTO A VOCÊ OU A QUALQUER OUTRA PESSOA POR QUAISQUER DANOS, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, QUAISQUER DANOS DIRETOS, INDIRETOS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENCIAIS, PREJUÍZOS, PERDAS DE LUCRO, PERDAS DE DADOS OU OUTROS DANOS DECORRENTES DO USO, MAU USO OU INABILIDADE DO USO DO SOFTWARE, MESMO QUE A YAMAHA OU UM REVENDEDOR AUTORIZADO TENHA SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. De forma alguma a responsabilidade da Yamaha junto a você por todos os danos, perdas e conseqüências (estejam no contrato ou não) poderá exceder a quantia paga pelo SOFTWARE.

## 7. GERAL

Este ACORDO será interpretado segundo as leis japonesas sem referência a princípios de conflitos de leis. Qualquer disputa ou procedimento será ouvido perante a corte do distrito de Toquio no Japão. Se por alguma razão uma corte de jurisdição competente julgar que alguma parte deste ACORDO não possa ser cumprida, o restante deste ACORDO continuará em vigor e com efeito.

## 8. ACORDO COMPLETO

Este ACORDO constitui-se como acordo completo entre as partes em relação ao uso do SOFTWARE e qualquer material escrito que o acompanha e o substitua, todos os acordos anteriores ou contemporâneos, escritos ou verbais, em relação ao assunto deste ACORDO. Nenhum adendo ou revisão deste ACORDO terá valor se não for por escrito e assinado por um representante que tenha sido autorizado plenamente pela Yamaha.

# LICENÇA PÚBLICA GERAL GNU

Versão 2, junho de 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
A qualquer pessoa é permitido copiar e distribuir cópias desse documento de licença, desde que sem qualquer alteração.

## Introdução

As licenças de muitos software são desenvolvidas para restringir sua liberdade de compartilhá-lo e mudá-lo. Contrária a isso, a Licença Pública Geral GNU pretende garantir sua liberdade de compartilhar e alterar software livres – garantindo que o software será livre e gratuito para os seus usuários. Esta Licença Pública Geral aplica-se à maioria dos software da Free Software Foundation e a qualquer outro programa cujo autor decida aplicá-la. (Alguns outros software da FSF são cobertos pela Licença Pública Geral de Bibliotecas, no entanto.) Você pode aplicá-la também aos seus programas.

Quando nos referimos a software livre, estamos nos referindo a liberdade e não a preço. Nossa Licença Pública Geral foi desenvolvida para garantir que você tenha a liberdade de distribuir cópias de software livre (e cobrar por isso, se quiser); que você receba o código-fonte ou tenha acesso a ele, se quiser; que você possa mudar o software ou utilizar partes dele em novos programas livres e gratuitos; e que você saiba que pode fazer tudo isso.

Para proteger seus direitos, precisamos fazer restrições que impeçam a qualquer um negar estes direitos ou solicitar que você deles abdique. Estas restrições traduzem-se em certas responsabilidades para você, se você for distribuir cópias do software ou modificá-lo.

Por exemplo, se você distribuir cópias de um programa, gratuitamente ou por alguma quantia, você tem que fornecer aos recebedores todos os direitos que você possui. Você tem que garantir que eles também recebam ou possam obter o código-fonte. E você tem que mostrar-lhes estes termos para que eles possam conhecer seus direitos.

Nós protegemos seus direitos em dois passos: (1) com copyright do software e (2) com a oferta desta licença, que lhe dá permissão legal para copiar, distribuir e/ou modificar o software.

Além disso, tanto para a proteção do autor quanto a nossa, gostaríamos de certificar-nos que todos entendam que não há qualquer garantia nestes software livres. Se o software é modificado por alguém mais e passado adiante, queremos que seus recebedores saibam que o que eles obtiveram não é original, de forma que qualquer problema introduzido por terceiros não interfira na reputação do autor original.

Finalmente, qualquer programa é ameaçado constantemente por patentes de software. Queremos evitar o perigo de que distribuidores de software livre obtenham patentes individuais, o que tem o efeito de tornar o programa proprietário. Para prevenir isso, deixamos claro que qualquer patente tem que ser licenciada para uso livre e gratuito por qualquer pessoa, ou então que nem necessite ser licenciada.

Os termos e condições precisas para cópia, distribuição e modificação se encontram abaixo:

## LICENÇA PÚBLICA GERAL GNU TERMOS E CONDIÇÕES PARA CÓPIA, DISTRIBUIÇÃO E MODIFICAÇÃO

0. Esta licença se aplica a qualquer programa ou outro trabalho que contenha um aviso colocado pelo detentor dos direitos autorais informando que aquele pode ser distribuído sob as condições desta Licença Pública Geral. O "Programa" abaixo refere-se a qualquer programa ou trabalho, e "trabalho baseado no Programa" significa tanto o Programa em si como quaisquer trabalhos derivados, de acordo com a lei de direitos autorais: isto quer dizer um trabalho que contenha o Programa ou parte dele, tanto originalmente ou com modificações, e/ou tradução para outros idiomas. (Doravante o processo de tradução está incluído sem limites no termo "modificação".) Cada licenciado é mencionado como "você".

Atividades outras que a cópia, a distribuição e modificação não estão cobertas por esta Licença; elas estão fora de seu escopo. O ato de executar o Programa não é restringido e o resultado do Programa é coberto apenas se seu conteúdo contenha trabalhos baseados no Programa independentemente de terem sido gerados pela execução do Programa). Se isso é verdadeiro depende do que o programa faz.

1. Você pode copiar e distribuir cópias fiéis do código-fonte do Programa da mesma forma que você o recebeu, usando qualquer meio, desde que você conspícua e apropriadamente publique em cada cópia um aviso de direitos autorais e uma declaração de inexistência de garantias; mantenha intactas todos os avisos que se referem a esta Licença e à ausência total de garantias; e forneça a outros recebedores do Programa uma cópia desta Licença, junto com o Programa.

Você pode cobrar pelo ato físico de transferir uma cópia e pode, opcionalmente, oferecer garantia em troca de pagamento.

2. Você pode modificar sua cópia ou cópias do Programa, ou qualquer parte dele, assim gerando um trabalho baseado no Programa, e copiar e distribuir essas modificações ou trabalhos sob os termos da seção 1 acima, desde que você também se enquadre em todas estas condições:

- a) Você tem que fazer com que os arquivos modificados levem avisos proeminentes afirmando que você alterou os arquivos, incluindo a data de qualquer alteração.
- b) Você tem que fazer com que quaisquer trabalhos que você distribua ou publique, e que integralmente ou em partes contenham ou sejam derivados do Programa ou de suas partes, sejam licenciados, integralmente e sem custo algum para quaisquer terceiros, sob os termos desta Licença.
- c) Se qualquer programa modificado normalmente lê comandos interativamente quando executados, você tem que fazer com que, quando iniciado tal uso interativo da forma mais simples, seja impresso ou mostrado um anúncio de que não há qualquer garantia (ou então que você fornece a garantia) e que os usuários podem redistribuir o programa sob estas condições, ainda informando os usuários como consultar uma cópia desta Licença. (Exceção: se o Programa em si é interativo mas normalmente não imprime estes tipos de anúncios, seu trabalho baseado no Programa não precisa imprimir um anúncio.)

Estas exigências aplicam-se ao trabalho modificado como um todo. Se seções identificáveis de tal trabalho não são derivadas do Programa, e podem ser razoavelmente consideradas trabalhos independentes e separados por si só, então esta Licença, e seus termos, não se aplicam a estas seções quando você distribuí-las como trabalhos em separado. Mas quando você distribuir as mesmas seções como parte de um todo que é trabalho baseado no Programa, a distribuição como um todo tem que se enquadrar nos termos desta Licença, cujas permissões para outros licenciados se estendem ao todo, portanto também para cada e toda parte independente de quem a escreveu.

Desta forma, esta seção não tem a intenção de reclamar direitos os contestar seus direitos sobre o trabalho escrito completamente por você; ao invés disso, a intenção é a de exercitar o direito de controlar a distribuição de trabalhos, derivados ou coletivos, baseados no Programa. Adicionalmente, a mera adição ao Programa de outro trabalho não baseado no Programa (ou de trabalho baseado no Programa) em um volume de armazenamento ou meio de distribuição não faz o outro trabalho parte do escopo desta Licença.

3. Você pode copiar e distribuir o Programa (ou trabalho baseado nele, conforme descrito na Seção 2) em código-objeto ou em forma executável sob os termos das Seções 1 e 2 acima, desde que você faça um dos seguintes:

- a) O acompanhe com o código-fonte completo e em forma acessível por máquinas, que tem que ser distribuído sob os termos das Seções 1 e 2 acima e em meio normalmente utilizado para o intercâmbio de software; ou,
- b) O acompanhe com uma oferta escrita, válida por pelo menos três anos, de fornecer a qualquer um, com um custo não superior ao custo de distribuição física do material, uma cópia do código-fonte completo e em forma acessível por máquinas, que tem que ser distribuído sob os termos das Seções 1 e 2 acima e em meio normalmente utilizado para o intercâmbio de software; ou,
- c) O acompanhe com a informação que você recebeu em relação à oferta de distribuição do código-fonte correspondente. (Esta alternativa é permitida somente em distribuição não comerciais, e apenas se você recebeu o programa em forma de código-objeto ou executável, com oferta de acordo com a Subseção b acima.)

O código-fonte de um trabalho corresponde à forma de trabalho preferida para se fazer modificações. Para um trabalho em forma executável, o código-fonte completo significa todo o código-fonte de todos os módulos que ele contém, mais quaisquer arquivos de definição de "interface", mais os "scripts" utilizados para se controlar a compilação e a instalação do executável. Contudo, como exceção especial, o código-fonte distribuído não precisa incluir qualquer componente normalmente distribuído (tanto em forma original quanto binária) com os maiores componentes (o compilador, o "kernel" etc.) do sistema operacional sob o qual o executável funciona, a menos que o componente em si acompanhe o executável.

Se a distribuição do executável ou código-objeto é feita através da oferta de acesso a cópias de algum lugar, então ofertar o acesso equivalente a cópia, do mesmo lugar, do código-fonte equivale à distribuição do código-fonte, mesmo que terceiros não sejam compelidos a copiar o código-fonte com o código-objeto.

4. Você não pode copiar, modificar, sub-licenciar ou distribuir o Programa, exceto de acordo com as condições expressas nesta Licença. Qualquer outra tentativa de cópia, modificação, sub-licenciamento ou distribuição do Programa não é válida, e cancelará automaticamente os direitos que lhe foram fornecidos por esta Licença. No entanto, terceiros que de você receberam cópias ou direitos, fornecidos sob os termos desta Licença, não terão suas licenças terminadas, desde que permaneçam em total concordância com ela.

5. Você não é obrigado a aceitar esta Licença já que não a assinou. No entanto, nada mais o dará permissão para modificar ou distribuir o Programa ou trabalhos derivados deste. Estas ações são proibidas por lei, caso você não aceite esta Licença. Desta forma, ao modificar ou distribuir o Programa (ou qualquer trabalho derivado do Programa), você estará indicando sua total aceitação desta Licença para fazê-los, e todos os seus termos e condições para copiar, distribuir ou modificar o Programa, ou trabalhos baseados nele.
6. Cada vez que você redistribuir o Programa (ou qualquer trabalho baseado nele), os recebedores adquirirão automaticamente do licenciador original uma licença para copiar, distribuir ou modificar o Programa, sujeitos a estes termos e condições. Você não poderá impor aos recebedores qualquer outra restrição ao exercício dos direitos então adquiridos. Você não é responsável em garantir a concordância de terceiros a esta Licença.
7. Se, em consequência de decisões judiciais ou alegações de infringimento de patentes ou quaisquer outras razões (não limitadas a assuntos relacionados a patentes), condições forem impostas a você (por ordem judicial, acordos ou outras formas) e que contradigam as condições desta Licença, elas não o livram das condições desta Licença. Se você não puder distribuir de forma a satisfazer simultaneamente suas obrigações para com esta Licença e para com as outras obrigações pertinentes, então como consequência você não poderá distribuir o Programa. Por exemplo, se uma licença de patente não permitir a redistribuição, livre de "royalties", do Programa, por todos aqueles que receberem cópias direta ou indiretamente de você, então a única forma de você satisfazer a ela e a esta Licença seria a de desistir completamente de distribuir o Programa.

Se qualquer parte desta seção for considerada inválida ou não aplicável em qualquer circunstância particular, o restante da seção se aplica, e a seção como um todo se aplica em outras circunstâncias.

O propósito desta seção não é o de induzi-lo a infringir quaisquer patentes ou reivindicação de direitos de propriedade outros, ou a contestar a validade de quaisquer dessas reivindicações; esta seção tem como único propósito proteger a integridade dos sistemas de distribuição de software livres, o que é implementado pela prática de licenças públicas. Várias pessoas têm contribuído generosamente e em grande escala para os software distribuídos usando este sistema, na certeza de que sua aplicação é feita de forma consistente; fica a critério do autor/doador decidir se ele ou ela está disposto a distribuir software utilizando outro sistema, e um licenciado não pode impor qualquer escolha.

Esta seção destina-se a tornar bastante claro o que se acredita ser consequência do restante desta Licença.

8. Se a distribuição e/ou uso do Programa são restringidos em certos países por patentes ou direitos autorais, o detentor dos direitos autorais original, e que colocou o Programa sob esta Licença, pode incluir uma limitação geográfica de distribuição, excluindo aqueles países de forma a tornar a distribuição permitida apenas naqueles ou entre aqueles países então não excluídos. Nestes casos, esta Licença incorpora a limitação como se a mesma constasse escrita nesta Licença.
9. A Free Software Foundation pode publicar versões revisadas e/ou novas da Licença Pública Geral de tempos em tempos. Estas novas versões serão similares em espírito à versão atual, mas podem diferir em detalhes que resolvem novos problemas ou situações.
- A cada versão é dada um número distinto. Se o Programa especifica um número de versão específico desta Licença que se aplica a ele e a "qualquer nova versão", você tem a opção de aceitar os termos e condições daquela versão ou de qualquer outra versão publicada pela Free Software Foundation. Se o programa não especifica um número de versão desta Licença, você pode escolher qualquer versão já publicada pela Free Software Foundation.
10. Se você pretende incorporar partes do Programa em outros programas livres cujas condições de distribuição são diferentes, escreva ao autor e solicite permissão. Para o software que a Free Software Foundation detém direitos autorais, escreva à Free Software Foundation; às vezes nós permitimos exceções a este caso. Nossa decisão será guiada pelos dois objetivos de preservar a condição de liberdade de todas as derivações do nosso software livre, e de promover o compartilhamento e reutilização de software em aspectos gerais.

## AUSÊNCIA DE GARANTIAS

11. UMA VEZ QUE O PROGRAMA É LICENCIADO SEM ÔNUS, NÃO HÁ QUALQUER GARANTIA PARA O PROGRAMA, NA EXTENSÃO PERMITIDA PELAS LEIS APLICÁVEIS. EXCETO QUANDO EXPRESSADO DE FORMA ESCRITA, OS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS E/OU TERCEIROS DISPONIBILIZAM O PROGRAMA "NO ESTADO", SEM QUALQUER TIPO DE GARANTIAS, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADO A, AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO E AS DE ADEQUAÇÃO A QUALQUER PROPÓSITO. O RISCO TOTAL COM A QUALIDADE E DESEMPENHO DO PROGRAMA É SEU. SE O PROGRAMA SE MOSTRAR DEFEITUOSO, VOCÊ ASSUME OS CUSTOS DE TODAS AS MANUTENÇÕES, REPAROS E CORREÇÕES.

12. EM NENHUMA OCASIÃO, A MENOS QUE EXIGIDO PELAS LEIS APLICÁVEIS OU ACORDO ESCRITO, OS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS, OU QUALQUER OUTRA PARTE QUE POSSA MODIFICAR E/OU REDISTRIBUIR O PROGRAMA CONFORME PERMITIDO ACIMA, SERÃO RESPONSABILIZADOS POR VOCÊ POR DANOS, INCLUINDO QUALQUER DANO EM GERAL, ESPECIAL, ACIDENTAL OU CONSEQUENTE, RESULTANTES DO USO OU INCAPACIDADE DE USO DO PROGRAMA (INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADO A, A PERDA DE DADOS OU DADOS TORNADOS INCORRETOS, OU PERDAS SOFRIDAS POR VOCÊ OU POR OUTRAS PARTES, OU FALHAS DO PROGRAMA AO OPERAR COM QUALQUER OUTRO PROGRAMA), MESMO QUE TAL DETENTOR OU PARTE TENHAM SIDO AVISADOS DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS.

## FIM DOS TERMOS E CONDIÇÕES

### Como Aplicar Estes Termos aos Seus Novos Programas

Se você desenvolver um novo programa, e quer que ele seja utilizado amplamente pelo público, a melhor forma de alcançar este objetivo é torná-lo software livre que qualquer um pode redistribuir e alterar, sob estes termos.

Para isso, anexe os seguintes avisos ao programa. É mais seguro anexá-los logo no início de cada arquivo-fonte para reforçarem mais efetivamente a inexistência de garantias; e cada arquivo deve possuir pelo menos a linha de "copyright" e uma indicação de onde o texto completo se encontra.

<uma linha que forneça o nome do programa e uma idéia do que ele faz.>  
Copyright (C) <ano> <nome do autor>

Este programa é software livre; você pode redistribuí-lo e/ou modificá-lo sob os termos da Licença Pública Geral GNU, conforme publicada pela Free Software Foundation; tanto a versão 2 da Licença como (a seu critério) qualquer versão mais nova.

Este programa é distribuído na expectativa de ser útil, mas SEM QUALQUER GARANTIA; sem mesmo a garantia implícita de COMERCIALIZAÇÃO ou de ADEQUAÇÃO A QUALQUER PROPÓSITO EM PARTICULAR. Consulte a Licença Pública Geral GNU para obter mais detalhes.

Você deve ter recebido uma cópia da Licença Pública Geral GNU junto com este programa; se não, escreva para a Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Inclua também informações sobre como contactá-lo eletronicamente e por carta.

Se o programa é interativo, faça-o mostrar um aviso breve como este, ao iniciar um modo interativo:

Gnomovision versão 69, Copyright (C) ano nome do autor  
O Gnomovision não possui QUALQUER GARANTIA; para obter mais detalhes digite `show w`. Ele é software livre e você está convidado a redistribuí-lo sob certas condições; digite `show c` para obter detalhes.

Os comandos hipotéticos `show w` e `show c` devem mostrar as partes apropriadas da Licença Pública Geral. Claro, os comandos que você usar podem ser ativados de outra forma que `show w` e `show c`; eles podem até ser cliques do mouse ou itens de um menu -- o que melhor se adequar ao programa.

Você também deve obter do seu empregador (se você trabalha como programador) ou escola, se houver, uma "declaração de ausência de direitos autorais" sobre o programa, se necessário. Aqui está um exemplo; altere os nomes:

Yoyodyne, Inc., aqui declara a ausência de quaisquer direitos autorais sobre o programa `Gnomovision` (que executa interpretações em compiladores) escrito por James Hacker.

<assinatura de Ty Coon>, 1o. de abril de 1989  
Ty Con, Vice-presidente

Esta Licença Pública Geral não permite incorporar seu programa em programas proprietários. Se seu programa é uma biblioteca de sub-rotinas, você deve considerar mais útil permitir ligar aplicações proprietárias com a biblioteca. Se isto é o que você deseja, use a Licença Pública Geral de Bibliotecas GNU, ao invés desta Licença.

**N.T.:** Esta é uma tradução não-oficial da Licença Pública Geral GNU ("GPL GNU") para o português do Brasil. Ela não foi publicada pela Free Software Foundation, e legalmente não afirma os termos de distribuição de software que utiliza a GPL GNU -- apenas o texto original da GPL GNU, em inglês, faz isso. Contudo, esperamos que esta tradução ajude aos que utilizam o português do Brasil a entender melhor a GPL GNU.

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.  
675 Mass Ave, Cambridge, MA 02139, USA

# LICENÇA PÚBLICA GERAL REDUZIDA GNU

Versão 2.1, Fevereiro de 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc. 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA  
É permitido a qualquer pessoa copiar e distribuir cópias deste documento de licença, desde que sem qualquer alteração.

[Esta é a primeira versão da LGPG (Lesser GPL).

É tida como a sucessora da Licença Pública de bibliotecas da GNU, versão 2, conseqüentemente a versão número 2.1.]

## Introdução

As licenças da maioria dos softwares são desenvolvidas para tirar sua liberdade de uso, compartilhamento e mudanças. A Licença Pública Geral GNU, ao contrário, pretende garantir a liberdade de compartilhar e alterar softwares livres - para assegurar que o software seja livre para quaisquer usuários.

Esta licença, a Licença Pública Geral Reduzida, aplica-se a alguns pacotes de software especialmente feitos - tipicamente bibliotecas - pela "Free Software Foundation" e também para outros autores que optarem por utilizá-la. Você pode usá-la também, porém, é recomendado que pense cuidadosamente se esta licença ou a Licença Pública Geral usual é a melhor opção para usar em cada caso específico, baseando-se nas explicações abaixo.

Quando se fala em software livre, se fala de liberdade e não do preço. Nossas Licenças Públicas Gerais foram criadas para garantir a liberdade de distribuição de cópias de software livre (e cobrar por isso caso seja do interesse do distribuidor), garantir que você receba os códigos fonte ou possa obtê-lo se quiser, garantir que você possa alterar ou utilizar partes em novos programas e garantir que você esteja informado que é permitido fazer estas coisas.

Para assegurar seus direitos, precisamos fazer algumas restrições para evitar que distribuidores negem estes direitos a você ou que peçam a você que renege estes direitos. Essas restrições resultam em certas responsabilidades para você se você vai distribuir cópias ou modificar a biblioteca.

Por exemplo, se você distribui cópias da biblioteca, por uma taxa determinada ou gratuitamente, você deve informar aos receptores sobre todos os direitos que demos a você. Você deve garantir que, também eles, recebam ou possam obter o código fonte. Se você relaciona outro código a biblioteca, você deve fornecer os arquivos objeto completos para os receptores, permitindo que eles possam relacionar tais arquivos com a biblioteca e o software possa ser recompilado. E você deve mostrar aos receptores estes termos para que eles saibam de seus direitos.

Nós protegemos seus direitos com um método de dois passos: (1) nós registramos a biblioteca; (2) Nós oferecemos a você esta licença, que dá permissão legal para cópia, distribuição e/ou modificação da biblioteca.

Para proteger cada distribuidor, é importante que todos entendam que não há garantia para bibliotecas livres. Mais ainda, Caso a biblioteca seja modificada por outra pessoa e passada adiante, os receptores devem saber que o que eles tem em mãos não é mais o trabalho original. Logo, a reputação do autor original não será afetada por problemas que possam ter sido introduzidos por outros.

Finalmente, patentes de software são uma constante ameaça a qualquer programa livre. Gostaríamos de ter certeza que nenhuma companhia consiga efetivamente limitar os usuários de programas livres com a obtenção de uma patente. Então, nós insistimos que qualquer patente obtida de uma versão da biblioteca deve ser consistente com a completa liberdade de uso especificada nesta licença.

A maioria dos softwares da GNU, inclusive algumas bibliotecas, são cobertos pela Licença Pública Geral da GNU usual. A presente licença, a Licença Pública Geral Reduzida, aplica-se a certas bibliotecas específicas e é bastante diferente da Licença Pública Geral da GNU usual. Usamos esta licença para certas bibliotecas para permitir que estas bibliotecas sejam ligadas em programas não-livres.

Quando um programa é ligado a uma biblioteca, tanto estaticamente como usando uma biblioteca compartilhada, a combinação de ambos é legalmente um trabalho combinado, uma evolução da biblioteca original. A Licença Pública Geral usual somente permite tal ligação se a combinação inteira obedece aos seus critérios de liberdade. A Licença Pública Geral Reduzida é mais flexível para ligar outro código com a biblioteca.

Esta licença é chamada de Licença Pública Geral "Reduzida" porque ela realmente reduz a proteção da liberdade do usuário em relação à Licença Pública Geral usual. Ela também dá aos desenvolvedores de software livre uma vantagem a menos sobre os programas não-livres. Esta desvantagem é a razão de utilizar-se a Licença Pública Geral usual para várias bibliotecas. Porém, a Licença Reduzida traz vantagens em circunstâncias especiais.

Por exemplo, em raras ocasiões, pode haver uma necessidade especial para estimular o maior uso possível de uma certa biblioteca, de forma que ela se torne padrão. Para alcançar isto, programas não-livres precisam ter permissão para usar esta biblioteca. Um caso freqüente é quando uma biblioteca livre realiza a mesma tarefa que uma biblioteca não-livre amplamente utilizada. Neste caso, há pouco a ganhar limitando a biblioteca livre somente para softwares livres, portanto, o ideal seria utilizar a Licença Pública Geral Reduzida.

Em outros casos, autorização para usar uma certa biblioteca dentro de programas não-livres permitem que um maior número de pessoas usem software livre. Por exemplo, autorização para usar a Biblioteca C da GNU dentro de programas não-livres permite que mais pessoas utilizem o sistema operacional GNU completo, como também sua variante, o sistema operacional GNU/Linux.

Embora a Licença Pública Geral Reduzida é menos protetora da liberdade dos usuários, ela assegura que o usuário de um programa que está ligado com a Biblioteca tem a liberdade e a possibilidade para rodar este programa usando uma versão modificada da Biblioteca.

Os termos e condições precisos para cópia, distribuição e modificação seguem abaixo. Preste muita atenção para diferença entre "trabalho baseado na biblioteca" e "trabalho que usa a biblioteca". A primeira contém código derivado da biblioteca, enquanto que o segundo diz que é necessário combinar com a biblioteca para rodar.

## LICENÇA PÚBLICA GERAL REDUZIDA GNU TERMOS E CONDIÇÕES PARA CÓPIA, DISTRIBUIÇÃO E MODIFICAÇÃO

0. Esta licença se aplica a qualquer biblioteca de software ou outro programa que contenha um aviso colocado pelo proprietário dos direitos autorais ou outra parte autorizada dizendo que pode ser distribuído sob as condições desta Licença Pública Geral Reduzida (também chamada "esta Licença"). Cada licenciado é chamado de "você".

"Biblioteca" significa uma coleção de funções e/ou dados de software preparados para ser ligados convenientemente com programas aplicativos (que usam algumas dessas funções e/ou dados) para gerar executáveis.

Abaixo, "Biblioteca" refere-se a qualquer destas bibliotecas de software ou trabalho que foram distribuídos sob estas condições. Um "Trabalho baseado na Biblioteca" significa ou a própria Biblioteca ou qualquer trabalho derivado que esteja sob a lei de direitos autorais: isto significa um trabalho que contém a Biblioteca ou uma parte dela, cópia exata ou com modificações e/ou traduzida diretamente para outra língua. (Em seguida, tradução é incluída sem limitação no termo "modificação").

"Código fonte" de um trabalho significa a forma preferida do trabalho para que sejam realizadas modificações neste. Para uma biblioteca, código fonte completo significa todo o código fonte para todos os módulos que ela contém, juntamente com qualquer arquivo de definição de interface associado e ainda os "scripts" utilizados para controlar a compilação e instalação da biblioteca.

Atividades que não sejam cópia, distribuição e modificação não são cobertos por esta Licença; estão fora de escopo. O ato de executar um programa usando a Biblioteca não está restrito, e resultados de tal programa é coberto somente se seu conteúdo constitui um trabalho baseado na Biblioteca (independente do uso da Biblioteca em uma ferramenta para escrevê-lo). Mesmo que dependa diretamente do que a Biblioteca realiza e o que o programa que usa a Biblioteca realiza.

1. É permitido copiar e distribuir cópias exatas do código fonte completo da Biblioteca da forma que você o recebeu, em qualquer mídia, desde que em cada cópia seja publicado um aviso apropriado de direitos autorais e ausência de garantias; todas as notificações que referem-se a esta Licença e à ausência de garantias devem ser mantidas inalteradas; uma cópia desta Licença deve ser distribuída junto da Biblioteca.

É permitido cobrar uma taxa pelo ato físico de transferência de uma cópia, e opcionalmente pode ser oferecido garantia e suporte em troca da cobrança de uma taxa.

2. Você pode modificar a cópia ou cópias da Biblioteca ou qualquer parte dela, formando assim um trabalho baseado na Biblioteca, e copiar e distribuir tais modificações sob os termos da seção 1 acima, desde que você também obedeça todas as seguintes condições:

- O trabalho modificado deve ser uma biblioteca de software.
- Os arquivos modificados devem ter notificações proeminentes que declaram que os arquivos foram modificados. Deve também conter a data das modificações.
- O trabalho pode ser totalmente licenciado sem custo para terceiros sob os termos desta Licença.
- Se uma facilidade na Biblioteca modificada refere-se a uma função ou a uma tabela de dados que seja alimentada por um programa aplicativo que usa a facilidade, ao invés de um argumento passado quando a facilidade é chamada então você deve se esforçar para que caso uma aplicação não ofereça tal função ou tabela, a facilidade continue a operação e execute qualquer parte de seus propósitos restantes. (Por exemplo, uma função em uma biblioteca para calcular raízes quadradas tem um propósito bem definido, independente da aplicação. Entretanto, a Subseção 2d necessita que qualquer função ou tabela de aplicação usada por esta função deve ser opcional: se a aplicação não fornecer isso, a função raiz quadrada ainda deve calcular raízes quadradas.)

Esses requisitos aplicam-se ao trabalho modificado como um todo. Caso algumas seções identificáveis destes trabalhos não são derivadas da Biblioteca e podem ser consideradas como trabalhos independentes, então esta Licença e seus termos não se aplicam àquelas seções quando distribuídas separadamente. Porém ao distribuir aquelas seções como parte de um trabalho baseado na Biblioteca, a distribuição como um todo deve enquadrar-se nos termos desta Licença, cujas permissões estendem-se ao trabalho como um todo, e não a cada uma das partes independentemente de quem os tenha desenvolvido.

Assim, a intenção desta seção não é reivindicar ou contestar os direitos dos trabalhos inteiramente desenvolvidos por você; Na verdade, a intenção é exercer o direito para controlar a distribuição de trabalhos derivados ou coletivos baseados na Biblioteca.

Adicionalmente, a mera adição de outro trabalho à Biblioteca (ou a um trabalho baseado na biblioteca), porém não baseado nela a um volume de armazenamento ou mídia de distribuição não leva o outro trabalho a se submeter a esta Licença.

3. Você pode optar por aplicar as condições da Licença Pública Geral GNU usual em vez desta Licença para uma determinada cópia da Biblioteca. Para fazer isto, é necessário alterar todas as notificações que referem-se a esta Licença, de forma que elas refiram-se à Licença Pública Geral GNU usual, versão 2, em vez desta Licença. (Se surgir uma versão mais nova que a versão 2 da Licença Pública Geral GNU usual, então pode-se especificar aquela versão se desejar). Outras alterações nestas notificações não são permitidas.

Uma vez que esta mudança é feita em uma determinada cópia, é irreversível para aquela cópia, assim a Licença Pública Geral GNU usual aplica-se a todas cópias subsequentes e trabalhos derivados feitos daquela cópia.

Esta opção é útil quando se deseja copiar parte do código da Biblioteca em um programa que não é uma biblioteca.

4. É permitido copiar e distribuir a Biblioteca (ou uma parte dela, sob a Seção 2) na forma de código objeto ou executável sob as condições das Seções 1 e 2 acima, desde que esteja acompanhado do código fonte completo, que devem ser distribuídos sob as condições das Seções 1 e 2 acima e em mídia normalmente utilizada para manuseio de software.

Se a distribuição de código objeto é feita oferecendo acesso para copiar de um lugar designado, então oferecer acesso equivalente para copiar o código fonte do mesmo lugar satisfaz a exigência para distribuir o código fonte, embora terceiros não sejam obrigados a copiar o código fonte junto do código objeto.

5. Um programa que não contém qualquer parte derivada da Biblioteca, mas é projetado para trabalhar com a Biblioteca sendo compilado ou ligado a ela, é chamado de "trabalho que usa a Biblioteca". Tal trabalho, isolado, não é considerado um trabalho derivado da Biblioteca, então esta licença não o abrange.

Porém, ligar um "trabalho que usa a Biblioteca" com a Biblioteca gera um executável que é derivado da Biblioteca (porque contém partes da Biblioteca), em vez de um "trabalho que usa a biblioteca". Portanto, o executável está coberto por esta Licença. A Seção 6 expõe os termos para distribuição de tais executáveis.

Quando um "trabalho que usa a Biblioteca" utiliza material de um arquivo de cabeçalho (header file) que é parte da Biblioteca, o código objeto para o trabalho pode ser um trabalho derivado da Biblioteca embora o código fonte não seja. Se isto for verdade, é importante que o trabalho possa ser ligado sem a Biblioteca, ou que o trabalho seja ele mesmo uma biblioteca. O limiar para isto ser verdade não é definido precisamente pela lei.

Se tal arquivo objeto utiliza somente parâmetros numéricos, esquemas de estrutura de dados e "accessors", pequenas macros e funções (dez linhas ou menos de tamanho), então o uso do arquivo objeto é irrestrito, embora seja legalmente um trabalho derivado. (Executáveis que contenham este código objeto junto de partes da Biblioteca ainda estarão sob a Seção 6).

Por outro lado, se o trabalho for derivado da Biblioteca, você pode distribuir o código objeto do trabalho sob a condição de Seção 6. Quaisquer executáveis que contenham este trabalho estarão sob os termos da Seção 6, estando ou não ligados diretamente com a própria Biblioteca.

6. Como uma exceção para as Seções acima, pode-se também combinar ou ligar um "trabalho que usa a Biblioteca" com a Biblioteca para produzir um trabalho que contém partes da Biblioteca e distribuir este trabalho sob os termos de sua escolha, desde que as condições permitam modificação do trabalho para o uso próprio do cliente e engenharia reversa para depurar tais modificações.

É necessário notificar antecipadamente junto de cada cópia do trabalho que este usa a Biblioteca e que a Biblioteca e seu uso estão cobertos por esta Licença. É necessário fornecer uma cópia desta Licença. Se o trabalho durante execução exibir notificações de direitos autorais, é necessário incluir a notificação de direitos autorais para a Biblioteca em meio a eles, como também uma referência que leva o usuário à cópia desta Licença. É necessário também que o seguinte seja atendido:

- a) Fornecer junto do trabalho, o código fonte correspondente completo para a Biblioteca incluindo qualquer mudanças que foram feitas no trabalho (que deve ser distribuído sob as Seções 1 e 2 acima); e se o trabalho é um executável ligado com a Biblioteca, deve ser fornecido o "trabalho que usa a Biblioteca" completo, como código objeto e/ou código fonte, de forma que o usuário possa modificar a Biblioteca e então ligá-la novamente para produzir um executável modificado contendo a Biblioteca modificada. (Entende-se que o usuário que muda os conteúdos de arquivos de definições na Biblioteca, não necessariamente é capaz de recompilar a aplicação para usar as definições modificadas).

- b) Usar um mecanismo de biblioteca compartilhado satisfatório para ligar com a Biblioteca. Um mecanismo satisfatório é aquele que (1) usa em tempo de execução uma cópia da biblioteca já presente no sistema do computador do usuário, em vez de copiar funções de biblioteca para o executável, e (2) irá operar corretamente com uma versão modificada da biblioteca, caso o usuário instale uma, desde que a versão modificada seja compatível a nível de interface com a versão para a qual o trabalho foi feito.

- c) Fornecer junto do trabalho uma oferta escrita, válida por, no mínimo, três anos, para fornecer ao usuário, os materiais especificados na Subseção 6a acima, por uma taxa não maior que o custo desta distribuição.

- d) Se a distribuição do trabalho é feita oferecendo acesso de cópia de um lugar designado, deve-se oferecer, a partir do mesmo local, equivalente acesso de cópia dos materiais especificados anteriormente.

- e) Verificar se o usuário já recebeu uma cópia destes materiais ou se você já enviou-lhe uma cópia.

Para um executável, a forma exigida do "trabalho que usa a Biblioteca" deve incluir quaisquer dados e programas utilitários necessários por reproduzir o executável. Porém, como uma exceção especial, os materiais a serem distribuídos não necessitam incluir nada que seja normalmente distribuído (em código fonte ou na forma binária) com os componentes principais (compilador, kernel, e assim por diante) do sistema operacional no qual o executável é executado, a menos que este componente acompanhe o executável.

Pode ser que esta exigência contradiga as restrições de licença de outras bibliotecas proprietárias que não acompanham o sistema operacional normalmente. Tal contradição significa que não é possível usar ambas junto da Biblioteca dentro de um executável que você distribui.

7. Pode-se colocar facilidades de biblioteca que sejam trabalho baseado na Biblioteca lado-a-lado em uma única biblioteca junto com outras facilidades de biblioteca não cobertas por esta Licença, e distribuir tal biblioteca combinada, desde que a distribuição separada do trabalho baseado na Biblioteca e das outras facilidades de biblioteca permitam e contanto que sejam obedecidas estas duas restrições:

- a) Fornecer junto da biblioteca combinada, uma cópia do mesmo trabalho baseado na Biblioteca, não combinado com qualquer outra facilidade de biblioteca. Isto deve ser distribuído sob as condições das Seções acima.

- b) Forneça aviso prévio com a biblioteca combinada do fato que parte disto é um trabalho baseado na Biblioteca, e explicando onde encontrar a forma não combinada acompanhante do mesmo trabalho.

8. É proibido copiar, modificar, sub-licenciar, ligar ou distribuir a Biblioteca, exceto sob os termos expressamente contidos nesta Licença. Qualquer tentativa de copiar, modificar, sub-licenciar, ligar ou distribuir a Biblioteca é nula e cancelará seus direitos automaticamente sob esta Licença. Porém, terceiros que receberam cópias ou direitos de você sob esta Licença, não terão suas licenças canceladas desde que permanecendo os terceiros em conformidade.

9. Não é necessário aceitar esta Licença, desde que não tenha assinado ela. Porém, nada mais garante permissão para modificar ou distribuir a Biblioteca ou trabalhos derivados. Estas ações são proibidas perante a lei se você não aceitar esta Licença. Portanto, a modificação ou distribuição da Biblioteca (ou qualquer trabalho baseado na Biblioteca) indica a sua aceitação desta Licença e todos seus termos e condições para cópia, distribuição e modificação da Biblioteca ou trabalhos baseados nesta.

10. Cada vez que a Biblioteca (ou qualquer trabalho baseado na Biblioteca) é redistribuída, o destinatário recebe automaticamente uma licença do licenciador original para copiar, distribuir, ligar ou modificar a Biblioteca submetida a estes termos e condições. Não é necessário impor qualquer restrição adicional no cumprimento dos direitos concedidos. Não é sua responsabilidade obrigar terceiros a submeterem-se a esta Licença.

11. Se, como consequência de um julgamento de tribunal ou alegação de infração de patente ou por qualquer outra razão (não limitada a assuntos de patente), sejam impostas condições a você (seja através de ordem de tribunal, acordo ou outro) que contradigam as condições desta Licença, estas não anulam as condições desta Licença. Se for impossível distribuí-la para satisfazer suas obrigações simultaneamente sob esta Licença ou qualquer outra obrigação pertinente, então como consequência, a Biblioteca não poderá ser distribuída. Por exemplo, se uma licença de patente não permitisse redistribuição de livre direito autoral da Biblioteca por todos aqueles que recebem cópias diretamente ou indiretamente, então a única forma de satisfazer isto seria não distribuir de forma alguma a Biblioteca.

Se qualquer parte desta seção é tida como inválida ou não forçável em qualquer circunstância particular, é pretendido que o equilíbrio da seção seja aplicado, e é pretendido que a seção seja aplicada como um todo em outras circunstâncias.

O propósito desta seção não é de te induzir a infringir direitos de patentes ou outras assertivas de direito de propriedade ou contestar a validade de tais direitos; esta seção tem o propósito exclusivo de proteger a integridade do sistema de distribuição de software livre, que é implementado através de práticas de licenças públicas. Muitas pessoas têm feito contribuições generosas à gama extensiva de software distribuído através deste sistema, confiando na aplicação consistente do sistema; cabe ao autor(a)/doador(a) decidir se está disposto(a) a distribuir software por outro sistema e uma licença não pode impor esta escolha.

Esta seção pretende esclarecer os motivos que geraram as demais cláusulas destas Licença.

12. Se a distribuição e/ou utilização da Biblioteca é restrito em certos países através de patentes ou através de interfaces registradas, o proprietário original protegido por direitos autorais que coloca a Biblioteca sob esta Licença pode acrescentar explicitamente uma limitação de distribuição geográfica que exclui esses países, de forma que a distribuição somente seja permitida dentro ou entre países não excluídos. Neste caso, esta Licença incorpora a limitação como se fosse escrita no corpo desta Licença.
13. A "Free Software Foundation" pode publicar versões revisadas ou novas versões desta Licença Pública Geral Reduzida de tempos em tempos. Estas novas versões manterão os mesmos objetivos e o espírito da versão atual, podendo variar em detalhes referentes a novos problemas ou contextos.  
Cada versão recebe um número de versão distinto. Caso a Biblioteca especifique o número de versão desta Licença e que tenha a expressão "ou versão mais atualizada", pode-se optar pelas condições desta versão ou de qualquer versão mais atualizada publicada pela "Free Software Foundation". Se a Biblioteca não especifica um número de versão, pode-se escolher qualquer versão já publicada pela Free Software Foundation.
14. Caso deseje incorporar parte da Biblioteca em outros programas livres, cujas condições de distribuição são incompatíveis com estas, escreva para o autor para pedir autorização. Para softwares que a "Free Software Foundation" detenha os direitos autorais, escreva para a "Free Software Foundation"; algumas vezes são abertas exceções. A decisão será feita baseada em dois objetivos: preservar o estado livre de todos derivados de nosso software livre e promover o compartilhamento e reutilização do software.

## AUSÊNCIA DE GARANTIAS

15. DEVIDO À BIBLIOTECA ESTAR LICENCIADA SEM ÔNUS, NÃO HÁ QUALQUER GARANTIA PARA A BIBLIOTECA, PARA A EXTENSÃO PERMITIDA POR LEI APLICÁVEL. EXCETO QUANDO TERCEIROS EXPRESSEM-SE FORMALMENTE, A BIBLIOTECA É DISPONIBILIZADA EM SEU FORMATO ORIGINAL, SEM GARANTIAS DE QUALQUER NATUREZA, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADAS, AS GARANTIAS COMERCIAIS E DO ATENDIMENTO DE DETERMINADO FIM. A QUALIDADE E A PERFORMANCE SÃO DE RISCO EXCLUSIVO DOS USUÁRIOS, CORRENDO POR SUAS CONTA OS CUSTOS NECESSÁRIOS A EVENTUAIS ALTERAÇÕES, CORREÇÕES E REPAROS JULGADOS NECESSÁRIOS.
16. EM NENHUMA OCASIÃO, A MENOS QUE REQUERIDO POR DECISÃO JUDICIAL OU POR ACORDO ESCRITO, O DETENTOR DO COPYRIGHT, OU TERCEIROS QUE PODEM MODIFICAR E/OU REDISTRIBUIR A BIBLIOTECA SEGUNDO PERMITIDO ACIMA, SERÃO RESPONSÁVEIS POR DANOS, INCLUINDO QUALQUER PREJUÍZO GERAL, ESPECIAL, INCIDENTAL OU CONSEQUENTE PROVENIENTES DO USO OU DA FALTA DE HABILIDADE NA UTILIZAÇÃO DA BIBLIOTECA (INCLUINDO, MAS NÃO LIMITADA A PERDA DE DADOS, DADOS ERRÔNEOS OU UMA FALHA DA BIBLIOTECA PARA OPERAR COM QUALQUER OUTRO SOFTWARE), MESMO QUE TENHA SIDO EMITIDO AVISO DE POSSÍVEIS ERROS OU DANOS.

## FIM DOS TERMOS E CONDIÇÕES

## Como Aplicar Estes Termos em Suas Novas Bibliotecas

Se você desenvolveu uma nova biblioteca e se você deseja a maior distribuição possível para o público, é recomendado torná-la um software livre, o qual todos possam redistribuir e modificar. Pode-se fazer isto permitindo redistribuição sob estes termos (ou, alternativamente, sob os termos da Licença Pública Geral GNU usual).

Para aplicar estes termos, anexe os seguintes avisos à biblioteca. É mais seguro anexá-los no começo de cada arquivo fonte para comunicar a exclusão de garantia mais efetivamente; e cada arquivo deveria ter, no mínimo, a linha "protegido por direitos autorais" e um indicador para onde a notificação completa é encontrada.

<uma linha que forneça o nome do programa e uma idéia do que ele faz.>  
Copyright (C) <ano> <nome do autor>

Esta biblioteca é um software livre, que pode ser redistribuído e/ou modificado sob os termos da Licença Pública Geral Reduzida GNU, conforme publicada pela Free Software Foundation, versão 2.1 da licença ou (a seu critério) qualquer versão posterior.

Esta biblioteca é distribuída na esperança de ser útil aos seus usuários, porém NÃO TEM NENHUMA GARANTIA, EXPLÍCITAS OU IMPLÍCITAS, COMERCIAIS OU DE ATENDIMENTO A UMA DETERMINADA FINALIDADE. Veja a Licença Pública Geral Reduzida GNU para maiores detalhes.

Você deve ter recebido uma cópia da Licença Pública Geral Reduzida GNU junto com esta biblioteca. Caso contrário, escreva para a "Free Software Foundation", Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA.

Inclua também informações de como contatá-lo através de correio eletrônico ou correio tradicional.

Pode-se também colocar informações de seu empregador (se você trabalha como programador) ou sua escola, se alguma, para assinar a "retratação protegido por direitos autorais" para a biblioteca, se necessário. Aqui está um exemplo; basta alterar os nomes:

Yoyodyne, Inc., nega todos interesses de direitos autorais na biblioteca 'Frob' (uma biblioteca para girar botões) escrita por James Random Hacker.

assinatura de Ty Coon, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

E isso é tudo!

## expat

Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper  
Copyright © 2001, 2002, 2003 Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## freetype

### The FreeType Project LICENSE

2002-Apr-11  
Copyright 1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

### Introduction

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least. This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in

commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that: commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

Portions of this software are copyright © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

## Legal Terms

### 0. Definitions

Throughout this license, the terms 'package', 'FreeType Project', and 'FreeType archive' refer to the set of files originally distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg) as the 'FreeType Project', be they named as alpha, beta or final release.

'You' refers to the licensee, or person using the project, where 'using' is a generic term including compiling the project's source code as well as linking it to form a 'program' or 'executable'. This program is referred to as 'a program using the FreeType engine'.

This license applies to all files distributed in the original FreeType Project, including all source code, binaries and documentation, unless otherwise stated in the file in its original, unmodified form as distributed in the original archive. If you are unsure whether or not a particular file is covered by this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright © 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved except as specified below.

### 1. No Warranty

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED 'AS IS' WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE USE OR THE INABILITY TO USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

### 2. Redistribution

This license grants a worldwide, royalty-free, perpetual and irrevocable right and license to use, execute, perform, compile, display, copy, create derivative works of, distribute and sublicense the FreeType Project (in both source and object code forms) and derivative works thereof for any purpose; and to authorize others to exercise some or all of the rights granted herein, subject to the following conditions:

- Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

### 3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: 'FreeType Project', 'FreeType Engine', 'FreeType library', or 'FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

## 4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- [freetype@freetype.org](mailto:freetype@freetype.org)  
Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution.  
If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.
- [devel@freetype.org](mailto:devel@freetype.org)  
Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.
- <http://www.freetype.org>  
Holds the current FreeType web page, which will allow you to download our latest development version and read online documentation.

You can also contact us individually at:

David Turner <[david.turner@freetype.org](mailto:david.turner@freetype.org)>

Robert Wilhelm <[robert.wilhelm@freetype.org](mailto:robert.wilhelm@freetype.org)>

Werner Lemberg <[werner.lemberg@freetype.org](mailto:werner.lemberg@freetype.org)>

## glibc

This file contains the copying permission notices for various files in the GNU C Library distribution that have copyright owners other than the Free Software Foundation. These notices all require that a copy of the notice be included in the accompanying documentation and be distributed with binary distributions of the code, so be sure to include this file along with any binary distributions derived from the GNU C Library.

All code incorporated from 4.4 BSD is distributed under the following license:

Copyright © 1991 Regents of the University of California.

All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. [This condition was removed.]
4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The DNS resolver code, taken from BIND 4.9.5, is copyrighted both by UC Berkeley and by Digital Equipment Corporation. The DEC portions are under the following license:

Portions Copyright © 1993 by Digital Equipment Corporation.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies, and that the name of Digital Equipment Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the document or software without specific, written prior permission.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND DIGITAL EQUIPMENT CORP. DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL DIGITAL EQUIPMENT CORPORATION BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, DIRECT, INDIRECT, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

The Sun RPC support (from rpcsrc-4.0) is covered by the following license:

Copyright © 1984, Sun Microsystems, Inc.

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or

modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

The following CMU license covers some of the support code for Mach, derived from Mach 3.0:

Mach Operating System  
Copyright © 1991, 1990, 1989 Carnegie Mellon University  
All Rights Reserved.

Permission to use, copy, modify and distribute this software and its documentation is hereby granted, provided that both the copyright notice and this permission notice appear in all copies of the software, derivative works or modified versions, and any portions thereof, and that both notices appear in supporting documentation.

CARNEGIE MELLON ALLOWS FREE USE OF THIS SOFTWARE IN ITS "AS IS" CONDITION. CARNEGIE MELLON DISCLAIMS ANY LIABILITY OF ANY KIND FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM THE USE OF THIS SOFTWARE.

Carnegie Mellon requests users of this software to return to

Software Distribution Coordinator  
School of Computer Science  
Carnegie Mellon University  
Pittsburgh, PA 15213-3890

or Software.Distribution@CS.CMU.EDU any improvements or extensions that they make and grant Carnegie Mellon the rights to redistribute these changes.

The file if\_ppp.h is under the following CMU license:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CARNEGIE MELLON UNIVERSITY AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE UNIVERSITY OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The following license covers the files from Intel's "Highly Optimized Mathematical Functions for Itanium" collection:

Intel License Agreement

Copyright © 2000, Intel Corporation  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL INTEL OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The files inet/getnameinfo.c and sysdeps/posix/getaddrinfo.c are copyright © by Craig Metz and are distributed under the following license:

The Inner Net License, Version 2.00

The author(s) grant permission for redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, of the software and documentation provided that the following conditions are met:

0. If you receive a version of the software that is specifically labelled as not being for redistribution (check the version message and/or README), you are not permitted to redistribute that version of the software in any way or form.
1. All terms of the all other applicable copyrights and licenses must be followed.
2. Redistributions of source code must retain the authors' copyright notice(s), this list of conditions, and the following disclaimer.
3. Redistributions in binary form must reproduce the authors' copyright notice(s), this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
4. [The copyright holder has authorized the removal of this clause.]
5. Neither the name(s) of the author(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ITS AUTHORS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

If these license terms cause you a real problem, contact the author.

## libcap

Unless otherwise \*explicitly\* stated, the following text describes the licensed conditions under which the contents of this libcap release may be used and distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of libcap, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain any existing copyright notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce all prior and current copyright notices, this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of any author may not be used to endorse or promote products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License, in which case the provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions. (This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style copyright.)

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libjpeg

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane. All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA. ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf. It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software. (Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the patented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that "The Graphics Interchange Format © is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

## libmng

### COPYRIGHT NOTICE:

Copyright © 2000 Gerard Juyn (gerard@libmng.com)  
[You may insert additional notices after this sentence if you modify this source]

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Gerard Juyn

The MNG Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the MNG Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the MNG and JNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment would be highly appreciated.

Parts of this software have been adapted from the libpng package. Although this library supports all features from the PNG specification (as MNG descends from it) it does not require the libpng package. It does require the zlib library and optionally the IJG jpeg library, and/or the "littlecms" library by Marti Maria (depending on the inclusion of support for JNG and Full-Color-Management respectively).

This library's function is primarily to read and display MNG animations. It is not meant as a full-featured image-editing component! It does however offer creation and editing functionality at the chunk level. (future modifications may include some more support for creation and editing)

## libncurses

Copyright © 1998-2003, 2004 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

## libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, is Copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors  
Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors  
Simon-Pierre Cadieux  
Eric S. Raymond  
Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996, 1997 Andreas Dilger  
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey  
Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson  
glennrp@users.sourceforge.net  
August 15, 2004

## libuuid

Copyright © 1996, 1997, 1998, 1999 Theodore Ts'o.  
Copyright 1999 Andreas Dilger

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A

PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libwrap

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. Some individual files may be covered by other copyrights.

This material was originally written and compiled by Wietse Venema at Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 and 1995.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that this entire copyright notice is duplicated in all such copies.

This software is provided "as is" and without any expressed or implied warranties, including, without limitation, the implied warranties of merchantability and fitness for any particular purpose.

## libxml

Except where otherwise noted in the source code (e.g. the files hash.c, list.c and the trio files, which are covered by a similar licence but with different Copyright notices) all the files are:

Copyright © 1998-2003 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE DANIEL VEILLARD BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Daniel Veillard shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from him.

Copyright © 1998 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.  
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Veillard.  
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.  
Copyright © 2000 Gary Pennington and Daniel Veillard.  
Copyright © 2001 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE AUTHORS AND CONTRIBUTORS ACCEPT NO RESPONSIBILITY IN ANY CONCEIVABLE MANNER.

## netkit-inetd

Most of the files, fall under the following copyright, and are distributable under the terms of the BSD license (*/usr/share/common-licenses/BSD*):

Copyright © 1983, 1991 The Regents of the University of California.  
All rights reserved.

Some of the RPC code, is copyrighted by Sun Microsystems, and is provided under the following terms:

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program

developed by the user or with the express written consent of Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

Sun Microsystems, Inc.  
2550 Garcia Avenue  
Mountain View, California 94043

## pam

Unless otherwise \*explicitly\* stated the following text describes the licensed conditions under which the contents of this Linux-PAM release may be distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of Linux-PAM, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain any existing copyright notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce all prior and current copyright notices, this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of any author may not be used to endorse or promote products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License, in which case the provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions. (This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style copyright.)

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## portmap

Author:

Wietse Venema (wietse@wzv.win.tue.nl), dept. of Mathematics and Computing Science, Eindhoven University of Technology, The Netherlands.

Some Components:

Copyright © 1990 The Regents of the University of California.  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY

AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Some of the RPC code, is copyrighted by Sun Microsystems, and is provided under the following terms:

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user or with the express written consent of Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

Sun Microsystems, Inc.  
2550 Garcia Avenue  
Mountain View, California 94043

## shadow

This software is copyright 1988 - 1994, Julianne Frances Haugh.  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of Julianne F. Haugh nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY JULIE HAUGH AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL JULIE HAUGH OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This source code is currently archived on ftp.uu.net in the comp.sources.misc portion of the USENET archives. You may also contact the author, Julianne F. Haugh, at jfh@tab.com if you have any questions regarding this package.

THIS SOFTWARE IS BEING DISTRIBUTED AS-IS. THE AUTHORS DISCLAIM ALL LIABILITY FOR ANY CONSEQUENCES OF USE. THE USER IS SOLELY RESPONSIBLE FOR THE MAINTENANCE OF THIS SOFTWARE PACKAGE. THE AUTHORS ARE UNDER NO OBLIGATION TO PROVIDE MODIFICATIONS OR IMPROVEMENTS. THE USER IS ENCOURAGED TO TAKE ANY AND ALL STEPS NEEDED TO PROTECT AGAINST ACCIDENTAL LOSS OF INFORMATION OR MACHINE RESOURCES.

Source files: login\_access.c, login\_desrpc.c, login\_krb.c are derived from the logdaemon-5.0 package, which is under the following license:

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. Individual files may be covered by other copyrights (as noted in the file itself.)

This material was originally written and compiled by Wietse Venema at Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 and 1995.

Redistribution and use in source and binary forms are permitted provided that this entire copyright notice is duplicated in all such copies.

This software is provided "as is" and without any expressed or implied warranties, including, without limitation, the implied warranties of merchantability and fitness for any particular purpose.

## sudo

Sudo is distributed under the following BSD-style license:  
Copyright © 1994-1996, 1998-2003 Todd C. Miller  
<Todd.Miller@courtesan.com>  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission from the author.
4. Products derived from this software may not be called "Sudo" nor may "Sudo" appear in their names without specific prior written permission from the author.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Sponsored in part by the Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) and Air Force Research Laboratory, Air Force Materiel Command, USAF, under agreement number F39502-99-1-0512.

Additionally, lsearch.c, fnmatch.c, getcwd.c, snprintf.c, strcasecmp.c and fnmatch.3 bear the following UCB license:

Copyright © 1987, 1989, 1990, 1991, 1993, 1994  
The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## zlib

Copyright notice:  
© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly                      Mark Adler  
jloup@gzip.org                      madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate \*not\* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes. Please read the FAQ for more information on the distribution of modified source versions.

## Notas sobre distribuição do código-fonte

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

MP business unit PA•DMI Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

O código-fonte será fornecido sem custo; entretanto, poderemos solicitar que você reembolse à Yamaha pelo custo do envio do código-fonte para você.

- Observe que não existe qualquer responsabilidade por quaisquer danos advindos por alterações (adições / reduções) efetuadas ao software deste produto por outros que não sejam a Yamaha (ou seus representantes).
- Observe que a re-utilização de código-fonte liberada para domínio público pela Yamaha não tem garantia, e a Yamaha não poderá ser responsabilizada em hipótese alguma pelo código-fonte.
- O código-fonte pode ser obtido no seguinte site:  
<http://www.yamahasynt.com/download/source/motifxs/>



Para detalhes sobre produtos, contate o revendedor Yamaha mais próximo ou um dos distribuidores abaixo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México S.A. de C.V.**  
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,  
Col. Guadalupe del Moral  
C.P. 09300, México, D.F., México  
Tel: 55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,  
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL  
Tel: 011-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
**Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,**  
**Branch Switzerland**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: 01-383 3990

### AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,**  
**Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-60203900

### CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,**  
**Branch Austria, CEE Department**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-602039025

### POLAND

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
**Sp.z o.o. Oddział w Polsce**  
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland  
Tel: 022-868-07-57

### THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,**  
**Branch Benelux**  
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: 0347-358 040

### FRANCE

**Yamaha Musique France**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.**  
**Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha-Hazen Música, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid), Spain  
Tel: 91-639-8888

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece  
Tel: 01-228 2160

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1  
Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 6A  
DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1  
N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120  
IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,  
Dubai, United Arab Emirates  
Tel: +971-4-881-5868

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.**  
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),  
Jingan, Shanghai, China  
Tel: 021-6247-2211

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)**  
**PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,  
Kangnam-Gu, Seoul, Korea  
Tel: 080-004-0022

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-78030900

### PHILIPPINES

**Yupango Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
#03-11 A-Z Building  
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015  
Tel: 747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.  
Taiwan 104, R.O.C.  
Tel: 02-2511-8688

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor  
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan  
Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 02-215-2626

### OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,**  
**Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312



Yamaha Web Site (em inglês)  
<http://www.yamahasynt.com>

Yamaha Musical do Brasil  
<http://www.yamahamusical.com.br>

U.R.G., Divisão de Audio Prof. & Instrumentos Musicais Digitais, Yamaha Corporation  
© 2007 Yamaha Corporation

4Q559H