

## Conteúdo

Como usar os manuais do MOX6/MOX8 .....	2	Modo Master.....	128
<b>Estrutura básica</b> .....	<b>3</b>	Modo Remote .....	133
<b>Blocos funcionais</b> .....	<b>3</b>	Modo Utility .....	141
Bloco de gerador de tons .....	4	Configuração rápida.....	151
Bloco de entrada A/D .....	8	Modo File.....	153
Bloco de sequenciador .....	9	<b>Informações suplementares</b> .....	158
Bloco de arpejo.....	11	Seleção de arquivo/pasta .....	158
Bloco de controladores.....	17	Reprodução de um SMF (arquivo MIDI padrão)	
Bloco de efeitos .....	18	na memória Flash USB .....	158
Memória interna .....	22	Formatando um dispositivo de memória flash USB .....	159
<b>Referência</b> .....	<b>24</b>	<b>Apêndice</b> .....	<b>160</b>
<b>Modo Voice</b> .....	<b>25</b>	<b>Sobre o MIDI</b> .....	<b>160</b>
<b>Informações suplementares</b> .....	<b>53</b>		
Lista de categorias de voz .....	53		
Exemplo de configurações de Destination .....	53		
Função dos botões giratórios de 1 a 8 .....	54		
<b>Modo Performance</b> .....	<b>55</b>		
<b>Informações suplementares</b> .....	<b>74</b>		
Lista de categorias de apresentação .....	74		
Função dos botões giratórios de 1 a 8 .....	74		
<b>Modo Song</b> .....	<b>76</b>		
<b>Informações suplementares</b> .....	<b>97</b>		
Tipos de reprodução de música .....	97		
Exemplo de configuração de loop da faixa da música .....	99		
Punch In/Out (Type = punch).....	100		
Procedimento básico no modo Song Job.....	100		
<b>Modo Pattern</b> .....	<b>101</b>		
<b>Informações suplementares</b> .....	<b>112</b>		
Tipos de reprodução de padrão .....	112		
Gravação em loop (Padrão).....	113		
<b>Modo Mixing</b> .....	<b>114</b>		
<b>Informações suplementares</b> .....	<b>124</b>		
Edição de uma apresentação com o uso dos			
botões giratórios .....	124		
Criação de um arpejo .....	125		
Armazenamento das configurações de mixagem			
como um modelo de mixagem.....	126		

# Como usar os manuais do MOX6/MOX8

Seu sintetizador MOX6/MOX8 inclui quatro guias de referência diferentes: o Manual do Proprietário, o Manual de Referência (este documento), o Manual de Parâmetros do Sintetizador e a Lista de Dados. Embora o Manual do Proprietário esteja embalado com o sintetizador como um folheto impresso, este Manual de Referência, Manual de Parâmetros do Sintetizador e Lista de Dados são fornecidos como documentos PDF no CD-ROM incluso.

## Manual do Proprietário (folheto impresso)

Descreve como configurar seu MOX6/MOX8 e como executar operações básicas.

Este manual explica as seguintes operações:

- Reprodução no modo Voice
- Criação de uma nova apresentação usando sua voz favorita (Performance Creator)
- Reprodução no modo Performance
- Uso de um microfone e de sons de outros dispositivos de áudio
- Criação de uma música original
- Como criar seus próprios padrões
- Conexão a um computador
- Usando como um teclado principal (modo Master)
- Definindo configurações globais do sistema (modo Utility)
- Como salvar/carregar os dados (modo File)

## Manual de Referência (este documento PDF)

Descreve o design interno do seu MOX6/MOX8 e os diversos parâmetros que podem ser ajustados e definidos.

## Manual de Parâmetros do Sintetizador (documento PDF)

Explica os parâmetros de voz, os tipos de efeitos, os parâmetros de efeito e as mensagens MIDI que são usados em todos os sintetizadores que incorporam os geradores de som Yamaha AWM2. Leia o Manual do Proprietário e o Manual de Referência primeiro e use este manual de parâmetros, se necessário, para saber mais sobre os parâmetros e termos que se relacionam com sintetizadores da Yamaha.

## Lista de Dados (documento PDF)

Oferece listas, como a Lista de formas de ondas, a Lista de apresentações, a Lista de tipos de efeito, a Lista de tipos de arpejo, além de materiais de referência, como a Tabela de execução de MIDI e a Lista de funções do controle remoto.

## Como usar o Manual de Referência

- Usando as guias de modo na parte superior de cada página da seção de referência, você pode ir até a página com explicações sobre os parâmetros do modo correspondente. A lista indicada na lateral direita de cada página no modo selecionado é equivalente a árvore de funções. Clique no item desejado desta lista para acessar a página com explicações sobre a função correspondente.
- Você pode clicar no número de qualquer página no Sumário ou no texto descritivo para acessar a página correspondente.
- Você também pode clicar nos itens desejados e nos tópicos que deseja consultar no índice de "Favoritos" na parte esquerda da janela principal e acessar a página correspondente. Clique na guia "Favoritos" para abrir o índice, se não estiver em exibição.
- Se desejar obter informações sobre um tópico, uma função ou um recurso específico, selecione "Localizar" ou "Pesquisar" no menu "Editar" do Adobe Reader e insira uma palavra-chave para localizar as informações relacionadas em qualquer lugar do documento.

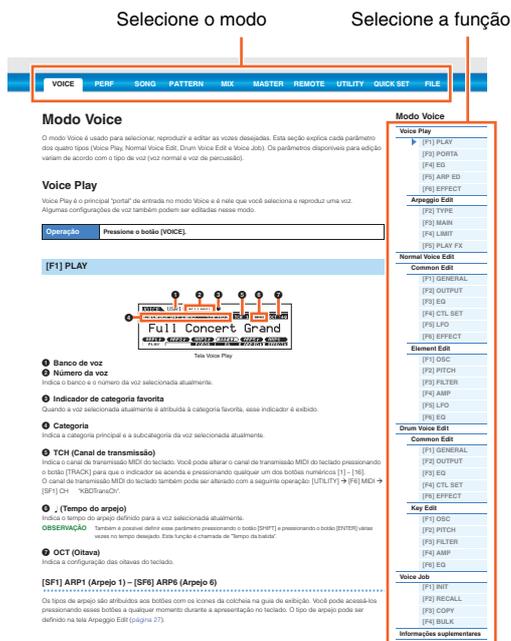
**OBSERVAÇÃO** A versão mais recente do Adobe® Reader® pode ser baixada da página da Web a seguir.  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

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

### Informações

- As ilustrações e as telas LCD mostradas neste Manual de Referência têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação às exibidas no seu equipamento.
- Todas as outras marcas comerciais pertencem a seus respectivos proprietários.

Selecione o modo      Selecione a função



**Modo Voice**

O modo Voice é usado para selecionar, reproduzir e editar as vozes desejadas. Esta seção explica cada parâmetro dos quatro tipos (Voice Play, Normal Voice Edit, Drum Voice Edit e Voice Job). Os parâmetros disponíveis para edição variam de acordo com o tipo de voz (voz normal e voz de performance).

**Voice Play**

Voice Play é o principal "portal" de entrada no modo Voice e é nele que você seleciona e reproduz uma voz. Algumas configurações de voz também podem ser ajustadas nesse modo.

Operação: Pressione o botão [VOICE].

[F1] PLAY

**Modo Voice**

**Voice Play**

- [F1] PLAY
- [F2] PORTA
- [F3] ED
- [F4] ARP ED
- [F5] EFFECT

**Arpejo Edit**

- [F1] TYPE
- [F2] NLSM
- [F3] LMBT
- [F4] PLAY FX

**Normal Voice Edit**

**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] ED
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Drum Voice Edit**

**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] ED
- [F4] CTL SET
- [F5] EFFECT

**Key Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] ED

**Voice Job**

- [F1] LBT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Informações suplementares**

**Tela Voice Play**

**Ícones de voz**

- Branco de voz
- Número da voz
- Indicador de categoria favorita
- Categoria
- TCH (Canal de transmissão)
- OCT (Oitava)

[SF1] ARP1 (Arpejo 1) – [SF6] ARP6 (Arpejo 6)

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com os toques de colchete na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. O tipo de arpejo pode ser definido na tela Arpejo Edit (página 27).



# Bloco de gerador de tons

O bloco de gerador de tons é o que realmente produz o som em resposta às mensagens MIDI recebidas do bloco de sequenciador, do bloco de controladores, do bloco de arpejo e do instrumento MIDI externo por meio do terminal MIDI [IN] ou do terminal USB [TO HOST]. As mensagens MIDI são atribuídas a 16 canais independentes, e o instrumento é capaz de tocar 16 partes separadas simultaneamente através dos 16 canais MIDI. Porém, o limite de 16 canais pode ser superado com o uso de "portas" MIDI separadas, cada uma dando suporte a 16 canais. O bloco de gerador de tons deste instrumento pode manipular mensagens MIDI na Porta 1. A estrutura do bloco de gerador de tons varia dependendo do modo.

## Bloco de gerador de tons no modo Voice

### Estrutura de parte no modo Voice

Somente um canal MIDI pode ser reconhecido no modo Voice porque só uma parte está disponível nesse modo. Esse status é conhecido como um gerador de tons de "timbre único". Uma voz é tocada no teclado usando uma única parte. Para definir o canal de recepção MIDI para a operação de timbre único (modos Voice e Performance), use o parâmetro "BasicRcvCh" (página 148) na tela Utility MIDI. No modo Voice, o instrumento reconhece os dados somente na Porta MIDI 1.

**OBSERVAÇÃO** Se desejar reproduzir os dados de música em um sequenciador MIDI externo ou computador com vários canais MIDI, use o modo Song/Pattern (página 76).

### Voz

Um programa que contém os elementos sonoros para a geração de um som de instrumento musical específico é chamado de "voz". Dentro desse tipo, há dois tipos de vozes: vozes normais e vozes de percussão. As vozes normais são, principalmente, sons do tipo de instrumento musical afinado que podem ser tocadas na faixa do teclado. Cada voz consiste em até oito elementos (voz normal) ou até 73 teclas (voz de percussão). Um elemento ou uma tecla de percussão é a menor unidade básica de uma voz. Isso significa que somente um elemento ou uma tecla pode produzir um som de instrumento musical. Além disso, uma voz normal pode produzir sons ainda mais reais ou vários tipos de som combinando vários elementos. Cada voz é criada por meio da edição de parâmetros exclusivos a cada elemento/tecla (parâmetros de edição de elemento/tecla) e parâmetros comuns a todos os elementos/teclas (parâmetros comuns de edição).

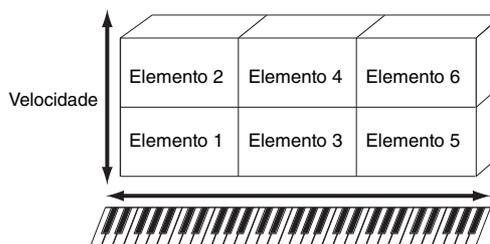
**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções sobre a edição de voz normal, consulte a página 30. Para obter instruções sobre a edição de voz de percussão, consulte a página 47.

### Vozes normais e vozes de percussão

#### Vozes normais

Esta é uma voz normalmente tocada no teclado, com sonoridades com afinações padrão para cada tecla. Uma voz normal consiste em até oito elementos. Dependendo das configurações no modo Voice Edit, esses elementos são reproduzidos simultaneamente ou os diferentes elementos são reproduzidos de acordo com

a faixa de notas, faixa de velocidade e as configurações XA (articulação expandida). A ilustração é um exemplo de uma voz normal. Como aqui os seis elementos são distribuídos pela faixa de notas do teclado e pela faixa de velocidade, um elemento diferente soa dependendo de qual nota você toca e da força com que faz isso. Na distribuição da velocidade, os elementos 1, 3 e 5 são reproduzidos quando o teclado é tocado suavemente, enquanto os elementos 2, 4 e 6 são reproduzidos quando ele é tocado com mais força. Na distribuição de notas, os elementos 1 e 2 são reproduzidos na faixa inferior do teclado, os elementos 3 e 4 na faixa média e os elementos 5 e 6 na faixa superior. Na distribuição da velocidade, os elementos 1, 3 e 5 são reproduzidos quando o teclado é tocado suavemente, enquanto os elementos 2, 4 e 6 são reproduzidos quando ele é tocado com mais força. Em um exemplo prático, uma voz de piano pode ser composta por seis amostras diferentes. Os elementos 1, 3 e 5 seriam os sons do piano tocado suavemente, nas respectivas faixas de nota, enquanto os elementos 2, 4 e 6 seriam os sons tocado com mais força, para cada faixa de nota respectiva. Na verdade, o MOX6/MOX8 é ainda mais flexível que esse modelo, pois permite até oito elementos independentes.



## Estrutura básica

Blocos funcionais

▶ Bloco de gerador de tons

Bloco de entrada A/D

Bloco de sequenciador

Bloco de arpejo

Bloco de controladores

Bloco de efeitos

Memória interna

## Referência

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuração rápida

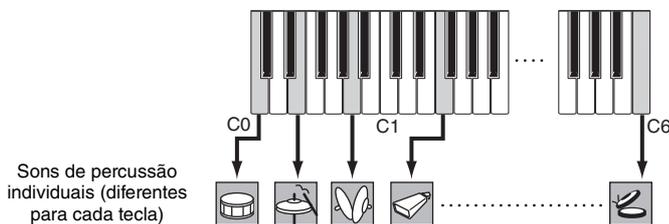
Modo File

## Apêndice

MIDI

## Vozes de percussão

Vozes de percussão são, principalmente, os sons de bateria/percussão que são atribuídos às notas individuais no teclado. Diferente dos elementos, uma tecla de percussão é equivalente à nota correspondente, ou seja, você não pode alterar sua faixa. Os sons de bateria ou percussão são atribuídos a cada tecla de percussão. Você pode criar vários tipos de voz de percussão alterando o som de bateria ou percussão atribuído a cada tecla e editando parâmetros como afinação e EG.



## Articulação expandida (XA)

XA (Articulação Expandida) é um sistema de geração de tons especialmente projetado do MOTIF XS que fornece maior flexibilidade de apresentação e realismo acústico. Esse recurso, adotado do sintetizador MOTIF XS, permite que você recrie com mais eficiência sons realistas e técnicas de apresentação naturais, como legato e staccato, e fornece outros modos exclusivos para alterações de som aleatórias e alternadas enquanto você toca.

### Apresentação em legato realista

Os sintetizadores convencionais recriam um efeito legato no modo mono, continuando o envelope de volume de uma nota anterior na próxima nota. No entanto, isso resulta em um som pouco natural e diferente do som do verdadeiro instrumento acústico. O MOX6/MOX8 reproduz o efeito legato de maneira mais precisa, permitindo que elementos específicos sejam reproduzidos ao tocar em legato e que outros elementos sejam tocados normalmente (com as configurações do parâmetro XA Control "normal" e "legato").

### Som de liberação de nota autêntico

Os sintetizadores convencionais não podem produzir de modo adequado os sons das notas liberadas em instrumentos acústicos. O MOX6/MOX8 reproduz esses sons característicos especiais definindo o parâmetro XA Control de alguns elementos como "keyOffSound".

### Variações de som sutis para cada nota tocada

Os sintetizadores convencionais tentam reproduzir isso alterando aleatoriamente a afinação e/ou o filtro. No entanto, isso produz um efeito eletrônico e é diferente das alterações de som reais de um instrumento acústico. O MOX6/MOX8 reproduz de maneira mais precisa essas variações de som sutis usando as configurações do parâmetro XA Control, "waveCycle" e "waveRandom".

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

Os instrumentos acústicos têm suas próprias características únicas, até mesmo sons únicos e específicos que são produzidos apenas em determinados momentos de uma apresentação. Isso inclui o frullato em uma flauta ou tocar os harmônicos altos em um violão. Os sintetizadores convencionais (antes da série MOTIF XS) podem reconhecer esses sons, por exemplo, acionando-os em alta velocidade (com força). O MOX6/MOX8 recria tais sons permitindo que você alterne entre os sons enquanto toca, usando os funções ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] e as configurações do parâmetro XA Control, "AF1 On", "AF2 On" e "all AF off".

**OBSERVAÇÃO** Você também pode ativar ou desativar o botão ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] transmitindo o número de alterações de controle especificado como "AF1"/"AF2" (página 146) na tela Utility CTL ASN de um dispositivo externo.

### Novos sons e estilos de execução

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

## Estrutura básica

### Blocos funcionais

- ▶ Bloco de gerador de tons
- Bloco de entrada A/D
- Bloco de sequenciador
- Bloco de arpejo
- Bloco de controladores
- Bloco de efeitos
- Memória interna

## Referência

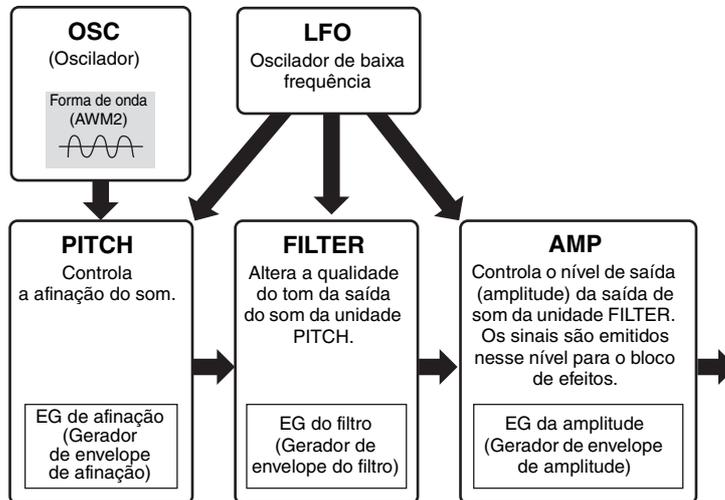
- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Master
- Modo Remote
- Modo Utility
- Configuração rápida
- Modo File

## Apêndice

- MIDI

## Elementos e teclas de percussão

Os elementos e as teclas de percussão são os menores "blocos constituintes" do MOX6/MOX8 que formam uma voz; na verdade, apenas um elemento ou uma tecla de percussão poderiam ser usados para criar uma voz. Essas pequenas unidades de som podem ser construídas, aprimoradas e processadas por diversos parâmetros de sintetizadores tradicionais, como oscilador, afinação, filtro, amplitude e LFO (mostrados a seguir).



### Oscilador

Essa unidade emite a onda que determina a afinação básica. É possível atribuir a forma de onda (ou material de som básico) para cada elemento de uma voz normal ou cada tecla de uma voz de percussão. No caso de uma voz normal, é possível configurar a faixa de nota para o elemento (a faixa de notas no teclado no qual o elemento será reproduzido) assim como a resposta da velocidade (a faixa de velocidades da nota dentro da qual cada elemento será reproduzido). Além disso, os parâmetros relacionados a XA dessa unidade podem ser configurados. Cada forma de onda consiste em amostras criadas pela gravação do som do instrumento real e pela atribuição das configurações apropriadas de teclado e velocidade. É possível configurar parâmetros relacionados ao oscilador na tela Oscillator (páginas 38 e 48).

### Afinação

Esta unidade controla a afinação da saída de som (onda) do oscilador. No caso de uma voz normal, é possível desafinar elementos separados, aplicar uma escala de afinação e assim por diante. Além disso, configurando o PEG (Gerador de envelope de afinação), você pode controlar como a afinação muda ao longo do tempo. É possível configurar parâmetros relacionados à afinação na tela PITCH (página 39) do modo Voice Element Edit. Observe que os parâmetros relacionados à afinação de uma voz de percussão podem ser configurados na tela PITCH (página 49) do modo Drum Voice Key Edit.

### Filtro

Esta unidade modifica o tom da saída de som de Pitch cortando a saída de uma porção de frequência específica do som. Além disso, configurando o FEG (Gerador de envelope de filtro), você pode controlar como a frequência de corte do filtro muda ao longo do tempo. É possível configurar parâmetros relacionados ao filtro na tela FILTER (páginas 41 e 50) do modo Voice Element Edit ou Drum Voice Key Edit.

### Amplitude

Essa unidade controla o nível de saída (amplitude) da saída de som do bloco de filtro. Os sinais são emitidos nesse nível para o bloco de efeitos. Além disso, configurando o AEG (Gerador de envelope de amplitude), você pode controlar como o volume muda ao longo do tempo. É possível configurar parâmetros relacionados a amplitude na tela AMP (páginas 43 e 50) do modo Voice Element Edit ou Drum Voice Key Edit.

### LFO (Oscilador de baixa frequência)

Como o nome sugere, o LFO produz uma onda de baixa frequência. Essas ondas podem ser usadas para variar a afinação, o filtro ou a amplitude de cada elemento para criar efeitos como vibrato, wah e trêmulo. O LFO pode ser configurado de maneira independente para cada elemento; também é possível configurá-lo globalmente para todos os elementos. É possível configurar parâmetros relacionados ao LFO na tela LFO (páginas 33 e 45) do modo Voice Common Edit ou Voice Element Edit.

## Estrutura básica

Blocos funcionais

▶ Bloco de gerador de tons

Bloco de entrada A/D

Bloco de sequenciador

Bloco de arpejo

Bloco de controladores

Bloco de efeitos

Memória interna

## Referência

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuração rápida

Modo File

## Apêndice

MIDI

## Estrutura de memória de vozes

### Voices normais

Bancos predefinidos 1 – 8	1024 vozes normais (128 vozes para cada banco)
Bancos do usuário 1 – 3	384 vozes (128 vozes para cada banco)
Banco GM	128 vozes

### Voices de percussão

Banco de percussão predefinido	64 vozes
Banco de percussão do usuário	32 vozes
Banco GM de percussão	1 voz

## Estrutura básica

### Blocos funcionais

#### ▶ Bloco de gerador de tons

#### Bloco de entrada A/D

#### Bloco de sequenciador

#### Bloco de arpejo

#### Bloco de controladores

#### Bloco de efeitos

#### Memória interna

## Referência

### Modo Voice

### Modo Performance

### Modo Song

### Modo Pattern

### Modo Mixing

### Modo Master

### Modo Remote

### Modo Utility

### Configuração rápida

### Modo File

## Bloco de gerador de tons no modo Performance

### Estrutura de parte no modo Performance

Neste modo, o bloco de gerador de tons recebe dados MIDI por meio de um único canal. Esse status é conhecido como um gerador de tons de "timbre único". Esse modo permite que você reproduza uma apresentação (na qual várias vozes, ou partes, são combinadas em uma camada ou em outras configurações) usando o teclado. Lembre-se de que os dados de música em um sequenciador externo que consistem em diversos canais MIDI não serão reproduzidos de maneira apropriada neste modo. Se estiver usando um sequenciador ou computador MIDI externo para tocar o instrumento, certifique-se de que está usando o modo Song ou o modo Pattern.

### Performance

Um programa no qual várias vozes (partes) são combinadas em uma camada ou em outras configurações é chamado de "Apresentação". Cada apresentação contém até quatro partes (vozes) diferentes. Cada apresentação pode ser criada editando parâmetros exclusivos de cada parte e parâmetros comuns a todas as partes no modo Performance ([página 55](#)).

### Conteúdo da memória da apresentação

São fornecidos dois bancos de usuário. Cada banco contém 128 apresentações, totalizando 256 apresentações de usuário.

## Apêndice

### MIDI

## Bloco de gerador de tons no modo Song/Pattern

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

Nesses modos, várias partes são fornecidas e é possível reproduzir diferentes vozes e melodias ou frases para cada parte. Um gerador de tons MIDI que recebe sinais simultaneamente em vários canais MIDI e reproduz várias partes do instrumento é chamado de gerador de tons de "vários timbres". As configurações do gerador de tons de vários timbres são chamadas, em conjunto, de "mixagem". Você pode usar a mixagem ao reproduzir os sons do MOX6/MOX8 usando um sequenciador MIDI externo e o bloco do sequenciador do instrumento. Nesse caso, use a mixagem do modo Song ou Pattern que não contém nenhum dado de sequência.

### Sobre mixagem

Um programa no qual várias vozes são atribuídas a partes para a reprodução multitimbre nos modos Song e Pattern é chamado de "Mixagem". Cada mixagem pode ter até 16 partes. Cada mixagem pode ser criada editando parâmetros exclusivos de cada parte e parâmetros comuns a todas as partes no modo Mixing ([página 114](#)).

Além disso, uma mixagem tem até 16 locais de memória para salvar vozes normais. As vozes salvas são chamadas de vozes de mixagem. Normalmente, a voz armazenada no modo Voice é atribuída a cada parte de mixagem. Nesse caso, o som da música ou do padrão criado por você pode mudar inesperadamente se você editar ou excluir a voz usada para a mixagem da música ou do padrão no modo Voice. As vozes de mixagem são fornecidas para evitar essas mudanças acidentais no som.

## Estrutura de memória da mixagem

É fornecido um programa de mixagem para cada música ou padrão. A seleção de uma música ou um padrão diferente acessa um programa de mixagem diferente. Uma voz de mixagem fornece 16 memórias para cada programa de mixagem (música ou padrão). A seleção de outra música ou padrão acessará outra voz de mixagem, bem como outro programa de mixagem. Se quiser usar uma voz de mixagem de determinada música/padrão em outra música/padrão, execute a operação de cópia (página 123) no modo Mixing Voice Job. Observe que podem ser armazenadas até 256 vozes de mixagem para todas as músicas e padrões. Se a memória de vozes de mixagem estiver cheia, exclua as vozes de mixagem desnecessárias executando a operação de exclusão do modo Mixing Voice.

### Polifonia máxima

A polifonia máxima refere-se ao maior número de notas que podem ser tocadas simultaneamente no gerador interno de tons do instrumento. A polifonia máxima desse sintetizador é 64. Quando o bloco do gerador interno de tons recebe um número de notas maior que a polifonia máxima, as notas tocadas anteriormente são cortadas. Lembre-se de que isso pode ser especialmente perceptível em vozes sem enfraquecimento. Além disso, a polifonia máxima se aplica ao número de elementos de voz usado, não ao número de vozes. Quando as vozes normais que incluem até oito elementos são usadas, o número máximo de notas simultâneas pode ser menor que 64.

## Estrutura básica

### Blocos funcionais

- ▶ Bloco de gerador de tons
- ▶ Bloco de entrada A/D
- Bloco de sequenciador
- Bloco de arpejo
- Bloco de controladores
- Bloco de efeitos
- Memória interna

## Referência

### Modo Voice

### Modo Performance

### Modo Song

### Modo Pattern

### Modo Mixing

### Modo Master

### Modo Remote

### Modo Utility

### Configuração rápida

### Modo File

## Apêndice

### MIDI

## Bloco de entrada A/D

Este bloco manipula a entrada do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R]. Vários parâmetros, como volume, pan e efeito, podem ser configurados para o sinal de áudio, e o som é enviado junto com outras vozes. O efeito de inserção, assim como os efeitos do sistema, pode ser aplicado à entrada do sinal de áudio pelos conectores A/D INPUT [L]/[R]. É possível configurar parâmetros relacionados ao bloco de Entrada A/D no visor a seguir.

Modo	Tela	Página correspondente no Manual de Referência
Modo Voice	Tela VCE A/D no modo Utility	<a href="#">Página 145</a>
Modo Performance	Tela A/D IN no modo Performance Common Edit	<a href="#">Página 62</a>
Modo Song/Pattern	Tela A/D IN no modo Mixing Common Edit	<a href="#">Página 116</a>

O efeito aplicado à entrada do sinal de áudio nos conectores A/D INPUT [L]/[R] é definido na tela USB I/O (página 147) do modo Utility. O ganho do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] pode ser ajustado por meio do botão giratório A/D INPUT [GAIN] no painel. Além disso, a configuração de ativação/desativação do sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] pode ser definida com o botão A/D INPUT [ON/OFF].

# Bloco de sequenciador

Esse bloco permite a criação de músicas e padrões por meio da gravação e edição das suas apresentações como dados MIDI (no bloco de controladores), possibilitando a reprodução dos dados com o bloco de gerador de tons.

## Bloco de sequenciador no modo Song

### Sobre músicas

Uma música é criada por meio da gravação da apresentação de teclado como dados da sequência MIDI em cada faixa. Uma música nesse sintetizador é efetivamente a mesma em um sequenciador MIDI e a reprodução para automaticamente ao final de cada dado registrado.

### Estrutura da faixa de música

Uma música consiste em 16 faixas separadas, uma faixa de cena e uma faixa de tempo. Você pode gravar essas faixas usando a gravação em tempo real ou a gravação em etapa ([página 79](#)). Além disso, é possível inserir ou editar os dados gravados usando o recurso Song Edit ([página 84](#)).

### Faixas sequenciais 1 a 16

Permite gravar dados MIDI.

### Faixa de cena

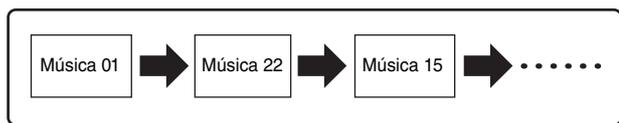
Permite a gravação de configurações de alteração de cena, como faixa sem áudio e solo. Isso pode ser configurado na tela Song Play ([página 76](#)) e redefinido durante a reprodução da música. Durante a reprodução da música, as configurações de faixa sem áudio e solo mudam automaticamente de acordo com as configurações gravadas na faixa de cena.

### Faixa de tempo

Permite a gravação de configurações de alteração de tempo. Durante a reprodução da música, o tempo muda automaticamente de acordo com as configurações gravadas para essa faixa.

### Encadeamento de músicas

Essa função permite que músicas sejam "encadeadas", resultando em uma reprodução sequencial automática. Você pode definir a ordem de reprodução no modo Song Play ([página 76](#)).



## Bloco de sequenciador no modo Pattern

### Sobre padrões

No MOX6/MOX8, o termo "padrão" se refere a frases musicais ou rítmicas relativamente curtas (de 1 a 256 compassos) que são usadas para reproduções de loops. Sendo assim, uma vez que a reprodução padrão começa, ela continua até que você pressione o botão [■] (Parar).

### Seção

Padrões são mais que simplesmente uma única frase e incluem 16 variações chamadas de "seções". Essas seções podem ser alteradas durante a reprodução e usadas como variações rítmicas/de fundo para as várias partes de uma música. Por exemplo, é possível usar uma seção para o verso, outra para o refrão e uma terceira para a ponte. As configurações relacionadas ao padrão, como o tempo e a mixagem, não mudam, nem mesmo quando a seção é alterada, mantendo a sensação e o ritmo da reprodução geral consistente ao longo das alterações. Você pode usar a função Section como uma prática ferramenta de composição, criando instantaneamente as variações do padrão de fundo de uma música, como melodia A, melodia B e tema principal. Para obter instruções sobre como alterar padrões e seções, consulte o Manual do Proprietário do MOX6/MOX8.

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
▶ Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

## Referência

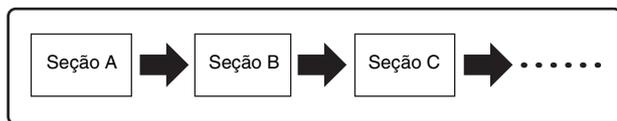
Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

## Encadeamento de padrão

Um Encadeamento de padrão permite o encadeamento de várias seções (dentro de um único padrão) diferentes para formar uma única música completa. É possível fazer com que o MOX6/MOX8 mude de seção automaticamente criando antes um Encadeamento de padrão, gravando a reprodução de um padrão com mudanças de seção na tela Pattern Chain. É possível criar um Encadeamento de padrão para cada padrão na tela Pattern Chain (página 103). Também é possível usar esse recurso ao criar músicas com base em um determinado padrão, uma vez que o Encadeamento de padrão pode ser convertido em uma música no modo Pattern Chain Edit (página 104).



## Frase

São os dados de sequência MIDI básicos em uma faixa, e a menor unidade, usados para criar um padrão. "Frasas" são pequenas passagens musicais/rítmicas para um único instrumento, como um padrão rítmico para a parte de ritmo, uma linha de baixo para a parte de baixo ou um acorde rítmico para a parte de violão. Este sintetizador tem espaço de memória para 256 de suas próprias frases do usuário.

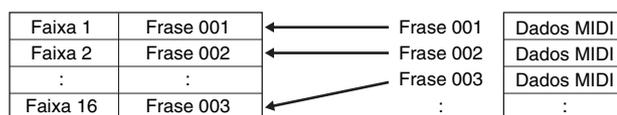
**OBSERVAÇÃO** O MOX6/MOX8 não fornece frases predefinidas.

## Estrutura de faixa padrão

Um padrão consiste em 16 faixas separadas. Consulte "Faixas de sequência 1 a 16" em "Estrutura da faixa de música" (Página 9).

## Faixas e frases de padrão

Um padrão consiste em 16 faixas para as quais a frase pode ser atribuída. Dados MIDI não podem ser gravados diretamente para cada faixa no modo Pattern. A gravação é feita para uma frase do usuário vazia. A nova frase é automaticamente atribuída à faixa de gravação.



## Bloco de sequenciador aplicado a músicas e padrões

### Faixas MIDI e configurações de mixagem

Faixas de MIDI são criadas por meio da gravação da sua apresentação no teclado no modo Song Record ou no modo Pattern Record. Dados de sequência MIDI são gravados na faixa MIDI e a voz normal ou a voz de percussão é atribuída à parte de mixagem correspondente à faixa. Para editar os parâmetros de mixagem, como voz, volume e panorâmica de cada Faixa, pressione o botão [MIXING] para entrar no modo Mixing (página 114) e edite-os para a parte de mixagem correspondente à Faixa desejada. Observe que a Faixa 1 nem sempre corresponde à Parte de mixagem 1. Conforme ilustrado abaixo, cada Faixa dos dados de sequência da música e cada parte de mixagem do bloco de gerador de tons são conectadas quando o canal de saída (TxCH) é igual ao canal de recepção (RcvCH). Em outras palavras, os dados da sequência de cada Faixa reproduzem as partes correspondentes (as que possuem a mesma atribuição de canal MIDI) no bloco de gerador de tons. Os canais de transmissão de cada Faixa podem ser configurados na tela TRACK (página 78) do modo Song ou Pattern. Já os canais de recepção de cada parte podem ser configurados na tela VOICE (página 117) do modo Mixing Edit.

## Estrutura básica

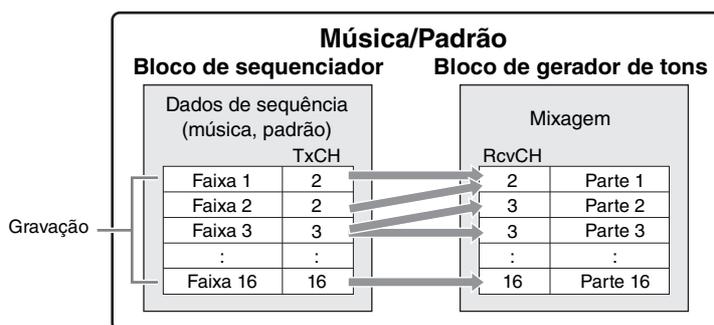
- Blocos funcionais
- Bloco de gerador de tons
- Bloco de entrada A/D
- ▶ Bloco de sequenciador
- Bloco de arpejo
- Bloco de controladores
- Bloco de efeitos
- Memória interna

## Referência

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Master
- Modo Remote
- Modo Utility
- Configuração rápida
- Modo File

## Apêndice

- MIDI



**OBSERVAÇÃO** Quando você reproduz o teclado no modo Mixing, a parte selecionada não é tocada, mas a parte atribuída à mesma faixa numerada da parte selecionada será reproduzida. Por exemplo, ao definir as configurações conforme a ilustração acima, a reprodução do teclado tocará a Parte 1 mesmo se a Parte 2 estiver selecionada no modo Mixing.

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
▶ Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

## Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

## Bloco de sequenciador aplicado ao modo Performance

### Gravação da apresentação

Você pode gravar sua apresentação no teclado no modo Performance na Música ou no Padrão. É possível gravar operações do botão giratório, do controlador e reproduções de arpejo, bem como a reprodução do teclado na faixa especificada como eventos MIDI.

**OBSERVAÇÃO** Durante a gravação da apresentação, a operação dos botões giratórios resultará somente na gravação das mensagens de alteração de controle; as mensagens de alteração de parâmetro não podem ser registradas. Para obter detalhes sobre mensagens de alteração de controle, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

Os dados de reprodução do arpejo para as partes 1 a 4 da apresentação serão gravados nas quatro faixas especificadas (na tela REC TR do modo Performance Record) da música/do padrão, respectivamente. Sua apresentação no teclado e as operações do botão giratório e do controlador (comuns às partes 1 a 4) serão gravadas nas faixas 1 a 4 separadamente.

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a operação, consulte o Manual do Proprietário do MOX6/MOX8.

## Bloco de arpejo

Esse bloco permite o acionamento automático de frases musicais e rítmicas usando a voz atual simplesmente pressionando uma nota ou notas no teclado. A seqüência do arpejo também muda em resposta às notas ou aos acordes tocados, proporcionando uma enorme variedade de frases e ideias musicais inspiradoras, tanto na composição quanto na interpretação. Quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos ao mesmo tempo no modo Song e no modo Pattern.

## Categorias de arpejo

Os tipos de arpejo são divididos em 18 categorias conforme listado abaixo. As categorias baseiam-se no tipo de instrumento.

### Lista de categorias

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control

**OBSERVAÇÃO** As categorias denominadas "GtMG" e "BaMG" incluem os tipos de arpejo apropriados para uso com uma Mega Voice.

## Mega Voices e arpejos de Mega Voice

As vozes normais usam alteração de velocidade para fazer com que a qualidade e/ou o nível do som de uma voz mude de acordo com a potência ou a suavidade com que o teclado é tocado – fornecendo maior autenticidade e uma resposta natural a essas vozes. No entanto, Mega Voices têm uma estrutura muito complexa, com muitas camadas diferentes, e não são adequadas para serem tocadas manualmente. As Mega Voices foram desenvolvidas especificamente para que fossem tocadas por arpejos de Mega Voice para produzir resultados incrivelmente realistas. Use sempre Mega Voices com arpejos de Mega Voice (incluídos nas categorias "GtIMG" e "BaMG"). Para obter detalhes sobre os arpejos de Mega Voice, consulte "Tipo de voz" na "Lista de tipos de arpejo" no documento PDF "Lista de dados".

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

## Subcategorias

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

### Lista de subcategorias

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2

**OBSERVAÇÃO** Os tipos de arpejo que pertencem às subcategorias marcadas com um asterisco (\*) contêm alguns intervalos de velocidade, para os quais uma frase diferente é atribuída. Quando um tipo dessas categorias é selecionado no modo Voice, é uma boa ideia configurar o limite de velocidade de cada elemento para a mesma faixa como mostrado abaixo.

Faixas de velocidade 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

## Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

## Nome do tipo de arpejo

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

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

Esses tipos de arpejo usam a mesma arquitetura de arpejo de várias faixas que o MOTIF ES. Esse tipo de arpejo ES tem os seguintes benefícios: 1) Esses arpejos podem criar notas e acordes complexos quando acionados por uma nota. 2) O arpejo segue de perto as notas tocadas no teclado (somente na área onde é atribuído), permitindo uma boa quantidade de liberdade harmônica e a possibilidade de realizar "solos" usando esses arpejos.

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

Esses arpejos usam uma tecnologia de reconhecimento de acordes recém-desenvolvidas para determinar que notas devem ser reproduzidas pelo Arpeggio. Esse tipo de arpejo XS tem os seguintes benefícios: 1) Os arpejos respondem somente a áreas no teclado onde um tipo XS de arpejo é atribuído. Outras áreas do teclado não realizam o reconhecimento de acorde. Isso permite uma reprodução muito natural do teclado ao longo de todo o teclado com partes de baixo e de fundo geradas por arpejo. 2) O arpejo sempre tocará partes harmonicamente corretas. Elas são especialmente úteis para partes de fundo de baixo e cordais.

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

Além dos tipos acima, há três tipos de reprodução: os arpejos criados para uso de vozes normais e reproduzidos usando somente as notas tocadas e suas oitavas ([página 15](#)), os arpejos criados para uso de vozes de percussão ([página 16](#)) e os arpejos que contêm principalmente eventos sem notas ([página 16](#)).

## Como usar a lista de tipos de arpejo

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

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic 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			

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

### 1 Main Category (Categoria principal)

Indica uma categoria principal de arpejo.

### 2 Sub Category (Subcategoria)

Indica uma subcategoria de arpejo.

### 3 ARP No (Arpeggio Number) (Nº do ARP (Número do arpejo))

Indica o número do tipo de arpejo.

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

Indica o nome do arpejo.

### 5 Time Signature (Fórmula de compasso)

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

### 6 Length (Duração)

Indica a duração dos dados (quantidade de compassos) do tipo de arpejo. Quando o parâmetro Loop <sup>\*1</sup> estiver configurado como "off", o arpejo reproduzirá essa duração e parará.

### 7 Original Tempo (Tempo original)

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

### 8 Accent (Timbre)

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

### 9 Random SFX (Efeitos sonoros aleatórios)

O círculo indica que o arpejo usa o recurso SFX ([página 15](#)).

### 10 Voice Type (Tipo de voz)

Indica o tipo de voz adequado para o tipo de arpejo. Quando o parâmetro "VoiceWithARP" (Voz com arpejo) <sup>\*2</sup> é configurado como "on" no modo Song/Pattern Record, a voz desse tipo é selecionada automaticamente.

\*1 O parâmetro Loop pode ser definido na tela PLAY FX do modo Arpeggio Edit for Voice ([página 28](#)), no modo Performance ([página 58](#)) e no modo Song/Pattern ([página 83](#)).

\*2 O parâmetro "VoiceWithARP" pode ser definido na tela MAIN do modo Arpeggio Edit for Song/Pattern ([página 83](#)).

## Estrutura básica

Blocos funcionais

Bloco de gerador de tons

Bloco de entrada A/D

Bloco de sequenciador

▶ Bloco de arpejo

Bloco de controladores

Bloco de efeitos

Memória interna

## Referência

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuração rápida

Modo File

## Apêndice

MIDI

## Configurações relacionadas ao arpejo

Existem vários meios de acionar e parar a reprodução do arpejo. Além disso, é possível configurar se os sons de efeitos sonoros e as frases especiais são ou não acionados junto dos dados de sequência normais. Esta seção aborda os parâmetros relacionados ao arpejo que podem ser configurados nos modos Voice, Performance e Mixing.

### Ativação/desativação da reprodução do arpejo

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

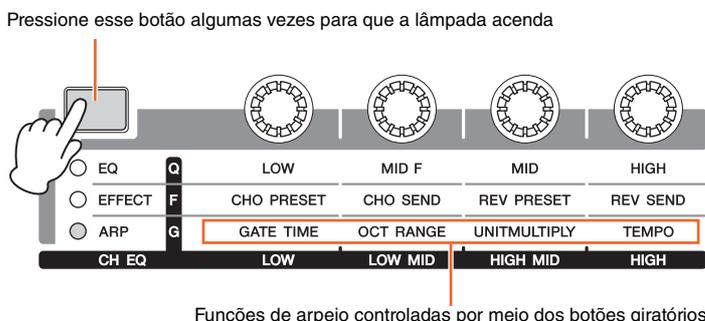
Para tocar o arpejo somente quando a nota for pressionada:	Configure o parâmetro "Hold" como "off" e o parâmetro "TriggerMode" como "gate".
Para continuar o arpejo mesmo quando a nota for solta:	Configure o parâmetro "Hold" como "on" e o parâmetro "TriggerMode" como "gate".
Para alternar a reprodução do arpejo entre ligada e desligada sempre que a nota for pressionada:	Configure o parâmetro "TriggerMode" como "toggle". O parâmetro "Hold" pode ser configurado como "on" ou "off".

**OBSERVAÇÃO** Para as telas que incluem os parâmetros "Hold" e "TriggerMode", acesse a tela MAIN e a tela PLAY FX do modo Arpeggio Edit for Voice (página 28), modo Performance (página 58) e modo Song/Pattern (página 83).

**OBSERVAÇÃO** Quando a mensagem de sustentação MIDI (alteração de controle nº 64) for exibida com "Arp Sw" definidos como "on", você poderá obter o mesmo resultado definindo "Arp Hold" como "on".

### Usando os botões giratórios para controlar arpejos

Quando a lâmpada ARP for ligada pressionando o botão Knob Function 2 algumas vezes, você pode usar os botões giratórios de 5 a 8 para controlar a reprodução de arpejo. Tente fazer isso e preste atenção nas mudanças no som. Para obter detalhes sobre o efeito dos botões giratórios de 5 a 8, consulte "Funções dos botões giratórios" do modo Voice (página 54).



### Frase de timbre

Frases de timbre são compostas por dados de sequência incluídos em alguns tipos de arpejo, reproduzidos somente quando as notas são tocadas em uma velocidade maior (mais forte) que a especificada no parâmetro Accent Velocity Threshold. Se for difícil tocar nas velocidades necessárias para acionar a frase de timbre, configure o parâmetro "AccntVelTh" (Limite de velocidade do timbre) como um valor menor.

**OBSERVAÇÃO** Para as telas que incluem os parâmetros "AccntVelTh", acesse a tela PLAY FX do modo Arpeggio Edit for Voice (página 28), modo Performance (página 58) e modo Song/Pattern (página 83).

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

## Estrutura básica

- Blocos funcionais
- Bloco de gerador de tons
- Bloco de entrada A/D
- Bloco de sequenciador
- ▶ Bloco de arpejo
- Bloco de controladores
- Bloco de efeitos
- Memória interna

## Referência

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Master
- Modo Remote
- Modo Utility
- Configuração rápida
- Modo File

## Apêndice

- MIDI

## Random SFX

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

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

**OBSERVAÇÃO** Para as telas que incluem os parâmetros "RandomSFX", "SFXVelOffset" e "SFXKeyOnCtrl", acesse a tela PLAY FX do modo Arpeggio Edit for Voice ([página 28](#)), modo Performance ([página 58](#)) e modo Song/Pattern ([página 83](#)).

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

## Telas de configuração do arpejo

Cada modo tem uma tela Arpeggio Edit para as configurações de arpejo. Se o botão ARP [EDIT] for pressionado em um dos modos, a tela Arpeggio Edit será exibida.

## Tipos de reprodução de arpejo

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

### Arpejos para vozes normais

Os tipos de arpejo (pertencentes a todas as categorias, exceto para DrPC e Cntr) criados para uso de vozes normais têm os três tipos de reprodução a seguir.

#### Reprodução somente das notas tocadas

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

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

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

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

Esses tipos de arpejo criados para uso com vozes normais são reproduzidos para fazer correspondência com o tipo de acorde determinado detectando as notas tocadas no teclado. Os arpejos com esse tipo de reprodução têm "\_XS" no fim do nome do tipo.

**OBSERVAÇÃO** Quando o parâmetro "KeyMode" é configurado como "sort" ou "sortdirect", a mesma sequência é reproduzida, não importa em que ordem as notas forem tocadas. Quando o parâmetro "KeyMode" é configurado como "thru" ou "thrudirect", uma sequência diferente é reproduzida dependendo da ordem em que as notas forem tocadas.

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais

Bloco de gerador de tons

Bloco de entrada A/D

Bloco de sequenciador

▶ Bloco de arpejo

Bloco de controladores

Bloco de efeitos

Memória interna

## Referência

Modo Voice

Modo Performance

Modo Song

Modo Pattern

Modo Mixing

Modo Master

Modo Remote

Modo Utility

Configuração rápida

Modo File

## Apêndice

MIDI

## Arpejos para vozes de bateria/percussão (categoria: DrPc)

Esses tipos de arpejo são programados especificamente para o uso com vozes de percussão, fornecendo acesso instantâneo a vários padrões rítmicos. Há três tipos de reprodução diferentes disponíveis.

### Reprodução de um padrão de percussão

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

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

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

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

Tocar uma ou mais notas acionará um padrão rítmico usando somente as notas tocadas (instrumentos de percussão associados). Lembre-se de que mesmo se você tocar as mesmas notas, o padrão rítmico acionado varia dependendo da ordem em que elas são tocadas. Isso dá acesso a diferentes padrões rítmicos usando os mesmos instrumentos simplesmente mudando a ordem na qual as notas são tocadas quando o parâmetro "KeyMode" é configurado como "thru" ou "thrudirect".

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

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

## Arpejos que contêm principalmente eventos sem notas (categoria: Cntr)

Esses tipos de arpejo são programados inicialmente com dados de alteração de controle e alteração de afinação. Eles são usados para alterar o tom ou a afinação do som, em vez de tocar notas específicas. Na verdade, alguns tipos não contêm nenhuma nota. Ao usar um tipo dessa categoria, configure o parâmetro "KeyMode" como "direct", "thrudirect" ou "sortdirect".

**OBSERVAÇÃO** Para as telas que incluem os parâmetros "KeyMode", acesse a tela PLAY FX do modo Arpeggio Edit for Voice ([página 28](#)), modo Performance ([página 58](#)) e modo Song/Pattern ([página 83](#)).

### Dicas para reprodução de arpejo

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
▶ Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

## Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

# Bloco de controladores

Esse bloco consiste no teclado, nos controles de pitchbend e de modulação, no controle de fita, nos botões giratórios, nos controles deslizantes, e assim por diante. O teclado em si não gera sons, mas gera/transmite notas ativadas/desativadas, velocidade e outras informações (mensagens MIDI) para o bloco de gerador de tons do sintetizador quando notas são tocadas. Os controladores também geram/transmitem mensagens MIDI. O bloco de gerador de tons do sintetizador produz o som de acordo com as mensagens MIDI transmitidas pelo teclado e pelos controladores.

## Teclado

O teclado transmite as mensagens de nota ativadas/desativadas ao bloco de gerador de tons (para produzir som) e ao bloco de Sequenciador (para gravação). O teclado também é usado para acionar a reprodução de arpejo. Você pode alterar a faixa de notas do teclado em oitavas usando os botões OCTAVE [-]/[+], transpor as notas usando os botões TRANSPOSE [-]/[+] e configurar como a velocidade real é gerada de acordo com a força com a qual as notas são tocadas.

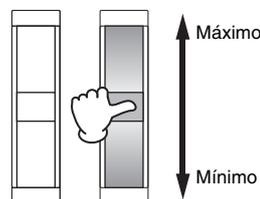
## Controle giratório de alteração de afinação

Use o controle de pitchbend para arquear as notas para cima (movendo o botão na direção oposta à sua) ou para baixo (movendo-o na sua direção) enquanto toca o teclado. Role o controle para cima/baixo para aumentar/diminuir a afinação. Esse controle é autocentralizado e retornará automaticamente ao normal quando for solto. Cada voz predefinida tem sua própria configuração padrão de faixa da curva de afinação. A configuração Pitch Bend Range pode ser alterada na tela GENERAL (página 30) do modo Voice Common Edit, na tela VOICE (página 64) do modo Performance Part Edit ou na tela VOICE (página 117) do modo Mixing Part Edit. Nessas telas, também é possível inverter a função de curva de afinação, para que o movimento do controle para cima diminua a afinação e o movimento do controle para baixo a aumente. Outras funções além da curva de afinação podem ser atribuídas ao controle de pitchbend na tela CTL SET (página 32) do modo Voice Edit.



## Botão de rolagem Modulation

Mesmo que o botão de rolagem Modulation seja usado convencionalmente para aplicar o vibrato ao som, muitas das vozes predefinidas têm outras funções e efeitos atribuídos a ele. Quanto mais o controle é movido para cima, maior é o efeito aplicado ao som. Para evitar a aplicação acidental de efeitos à voz atual, verifique se o controle giratório de modulação está configurado como o mínimo antes de começar a tocar. Várias funções podem ser atribuídas ao controle giratório de modulação na tela CTL SET (página 32) do modo Voice Common Edit.



## Botões de funções atribuíveis

De acordo com as configurações do controle XA (Articulação expandida) na tela OSC (página 38) do modo Voice Element Edit, é possível invocar elementos específicos da voz atual pressionando cada um desses botões durante sua apresentação com o teclado. Você pode selecionar como o status de ativação/desativação desses botões é alterado usando os parâmetros Assignable Function 1 Mode e Assignable Function 2 Mode na tela GENERAL (página 30) do modo Voice Common Edit. Além disso, é possível atribuir várias funções (além de acessar elementos específicos) a esses botões na tela CTL SET (página 32) do modo Voice Edit.

## Botões giratórios

Esses oito botões permitem a alteração de vários aspectos do som da voz em tempo real, enquanto você toca. Os oito controles deslizantes permitem que você ajuste o volume dos elementos de voz, das partes da apresentação e das partes de mixagem. Para obter instruções sobre como usar os botões giratórios no modo Voice/Performance, consulte o Manual do Proprietário. Para obter instruções sobre como usar os botões giratórios no modo Song/Pattern, consulte a página 124.

### Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
▶ Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

### Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

### Apêndice

MIDI
------

### DAW Remote

Pressione o botão [DAW REMOTE] para acessar o modo Remote. Acessar o modo Remote mudará as funções dos botões do painel – com exceção dos botões A/D INPUT [ON/OFF], OCTAVE [-]/[+], TRANSPOSE [-]/[+] e [UTILITY] – para as funções exclusivas desse modo. Para obter detalhes, consulte o modo Remote na seção "Referência" na página 133.

# Bloco de efeitos

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

## Estrutura do efeito

### Efeitos do sistema – Reverberação e coro

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

### Efeitos de inserção

Os efeitos de inserção podem ser aplicados individualmente a cada parte especificada antes da mescla dos sinais de todas as partes. Eles devem ser usados para os sons cujo caractere você deseja mudar drasticamente. Cada voz tem um conjunto que possui unidades A e B. Você pode definir tipos de efeito diferentes para os efeitos de inserção A e B ou aplicar um efeito Vocoder aos efeitos de inserção A e B. Essas configurações podem ser definidas na tela CONNECT (página 35) do modo Voice Common Edit.

O sintetizador tem três conjuntos de efeitos de inserção. Eles podem ser aplicados a três partes (no máximo) da apresentação, da música ou do padrão. Lembre-se de que, nos modos Mixing (Song/Pattern) e Performance, o efeito Vocoder pode ser aplicado somente à Parte 1. Isso significa que o efeito Vocoder não funciona mesmo se você atribuir a voz (à qual o Vocoder é aplicado no modo Voice) a outras partes (parte 2 ou maior).

### Efeito mestre

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

### EQ do elemento

O EQ do elemento é aplicado a cada elemento da voz normal e a cada escala da voz de percussão. Você poderá especificar uma das três formas de EQ diferentes, incluindo realce e pico.

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

### EQ da parte/EQ comum

Este EQ paramétrico de três bandas é aplicado a cada parte da apresentação/mixagem. As bandas altas e baixas são do tipo realce. A banda do meio é do tipo pico. Os parâmetros de EQ comum são derivados das configurações dos parâmetros de EQ da parte.

**OBSERVAÇÃO** O EQ da parte e o EQ comum não afetam os sinais de entrada dos conectores A/D INPUT [L]/[R].

### EQ principal

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco de controladores
▶ Bloco de efeitos
Memória interna

## Referência

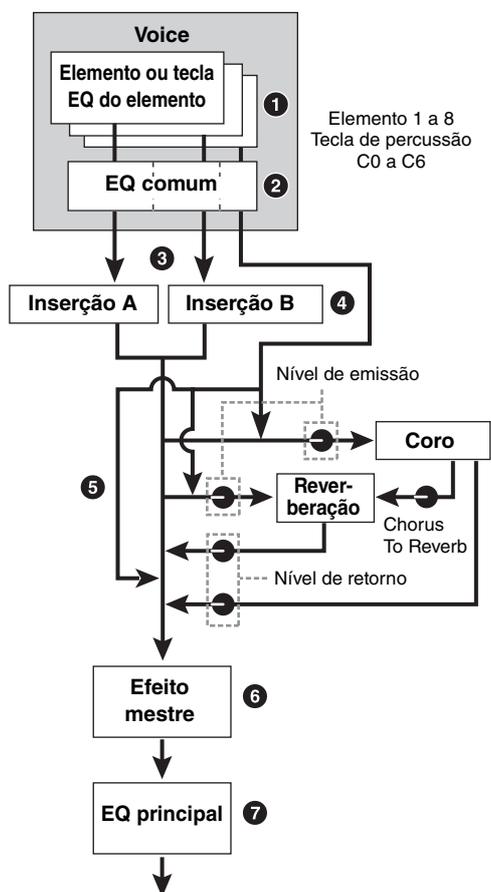
Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

## Conexão de efeito em cada modo

### No modo Voice



- EQ do elemento aplicado a cada elemento (para uma voz normal) e cada tecla (para uma voz de percussão)**  
**Configurações:** Pode ser definido na tela EQ (páginas 46 e 51) do modo Voice Element Edit/Voice Key Edit.
- EQ comum aplicado a todos os elementos e teclas**  
**Configurações:** Definido na tela EQ (página 32) do modo Voice Common Edit.
- Seleção do efeito de inserção, A ou B, que deve ser aplicado a cada elemento/tecla**  
**Configurações:** Definido em "EL: OUT" (página 35) ou "KEY: OUT" (página 48) na tela EFFECT do modo Voice Common Edit, ou definido em "InsEffectOut" (página 39) na tela OSC do modo Voice Element Edit (ou Key Edit).
- Parâmetros relacionados ao efeito de inserção A/B**  
**Configurações:** Definido na tela CONNECT (página 35) e na tela INSA/INSB (página 36) do modo Voice Common Edit.
- Parâmetros relacionados a reverberação e coro**  
**Configurações:** Definido na tela CONNECT (página 35) e na tela CHORUS/REVERB (página 36) do modo Voice Common Edit.
- Parâmetros relacionados ao efeito mestre**  
**Configurações:** Definido na tela MFX (página 144) do modo Utility.
- Parâmetros relacionados ao EQ principal**  
**Configurações:** Definido na tela MEQ (página 144) do modo Utility.

**OBSERVAÇÃO** Com relação ao sinal de entrada de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] no modo Voice, o efeito é definido na tela VCE A/D do modo Utility. Primeiro, defina os efeitos de inserção. Depois, verifique se "Mode" (página 147) está definido como "1StereoRec" na tela USB I/O do modo Utility e defina o nível de emissão do sinal como Chorus e Reverb. Quando "Mode" está definido como "VST" ou "2StereoRec", o sinal que é enviado pelo efeito de inserção será emitido diretamente para o terminal USB [TO HOST] ou os conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

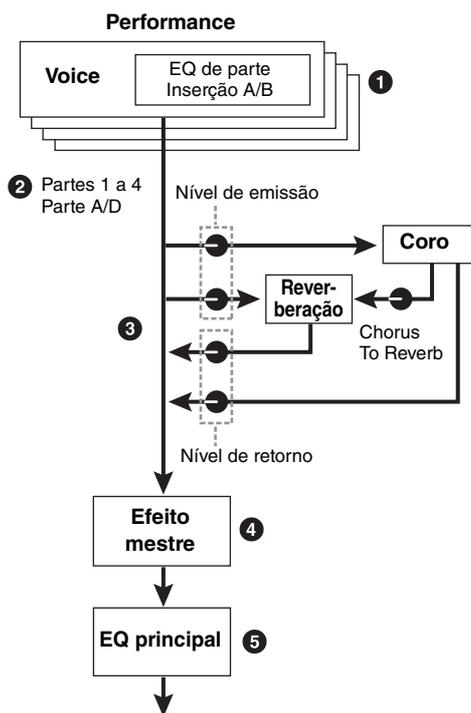
## Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

## No modo Performance



- 1 EQ de peça aplicado a cada peça**  
**Configurações:** Definido na tela EQ (página 67) do modo Performance Part Edit.
- 2 Seleção das peças às quais o efeito de inserção é aplicado**  
**Configurações:** Definido na tela INS SW (página 64) do modo Performance Common Edit.
- 3 Parâmetros relacionados a reverberação e coro**  
**Configurações:** Definido nas telas CONNECT (página 63), CHORUS e REVERB (página 64) do modo Performance Common Edit, e na tela EF SEND (página 66) do modo Performance Part Edit.
- 4 Parâmetros relacionados ao efeito mestre**  
**Configurações:** Definido na tela MFX (página 60) do modo Performance Common Edit.
- 5 Parâmetros relacionados ao EQ principal**  
**Configurações:** Definido na tela MEQ (página 61) do modo Performance Common Edit.

**OBSERVAÇÃO** As configurações de efeito de 1, 3 e 4 no modo Voice ilustradas estão disponíveis para até três partes para as quais o efeito de inserção estiver ligado.

**OBSERVAÇÃO** Com relação ao sinal de entrada de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] no modo Performance, o efeito é definido na tela A/D IN do modo Performance Common Edit. Primeiro, defina os efeitos de inserção. Depois, verifique se "Mode" (página 147) está definido como "1StereoRec" na tela USB I/O do modo Utility e defina o nível de emissão do sinal como Chorus e Reverb. Quando "Mode" está definido como "VST" ou "2StereoRec", o sinal que é enviado pelo efeito de inserção será emitido diretamente para o terminal USB [TO HOST] ou os conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
Memória interna

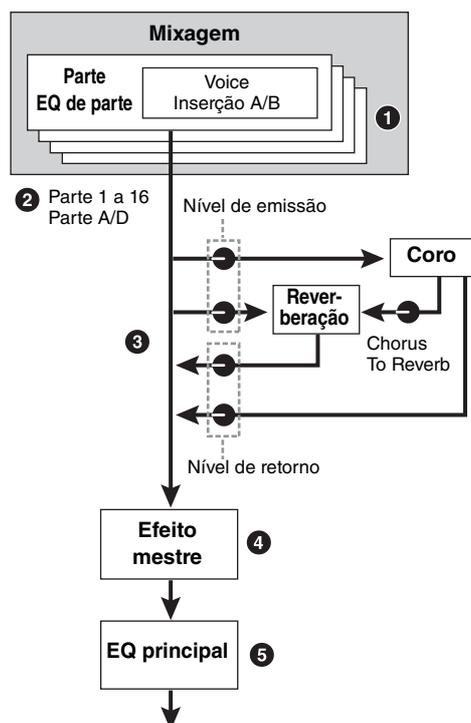
## Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

## Apêndice

MIDI
------

## No modo Mixing



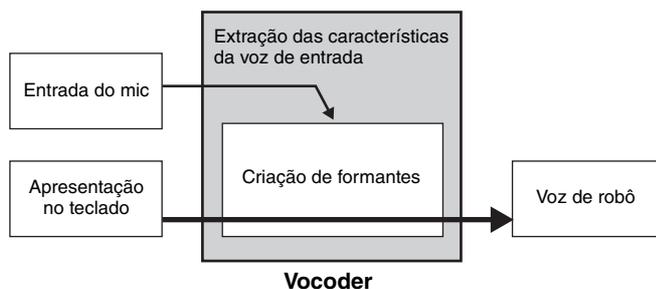
- 1 EQ de peça aplicado a cada peça**  
**Configurações:** Definido na tela EQ (página 118) do modo Mixing Part Edit.
- 2 Seleção das peças às quais o efeito de inserção é aplicado**  
**Configurações:** Definido na tela EFFECT (página 116) do modo Mixing Common Edit.
- 3 Parâmetros relacionados a reverberação e coro**  
**Configurações:** Definido na tela EFFECT (página 116) do modo Mixing Common Edit.
- 4 Parâmetros relacionados ao efeito mestre**  
**Configurações:** Definido na tela MFX (página 116) do modo Mixing Common Edit.
- 5 Parâmetros relacionados ao EQ principal**  
**Configurações:** Definido na tela MEQ (página 116) do modo Mixing Common Edit.

**OBSERVAÇÃO** As configurações de efeito de 1, 3 e 4 no modo Voice ilustradas estão disponíveis para até três partes para as quais o efeito de inserção estiver ligado.

**OBSERVAÇÃO** Com relação ao sinal de entrada de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] no modo Song/Pattern, o efeito é definido na tela A/D IN do modo Mixing Common Edit. Primeiro, defina os efeitos de inserção. Depois, verifique se "Mode" (página 147) está definido como "1StereoRec" na tela USB I/O do modo Utility e defina o nível de emissão do sinal como Chorus e Reverb. Quando "Mode" está definido como "VST" ou "2StereoRec", o sinal que é enviado pelo efeito de inserção será emitido diretamente para o terminal USB [TO HOST] ou os conectores OUTPUT [L/MONO]/[R].

## Sobre o efeito Vocoder

O MOX6/MOX8 possui um efeito Vocoder. O Vocoder é um efeito característico de "voz de robô" que extrai as características do som do microfone e as adiciona ao som por meio da sua apresentação no teclado. A voz humana consiste em sons gerados por meio das cordas vocais e filtrados pela garganta, nariz e boca. As seções ressonantes têm características específicas de frequência e atuam como um filtro, criando muitos formantes (conteúdo harmônico). O efeito Vocoder extrai as características de filtro da voz da entrada do microfone e recria os formantes vocais usando vários filtros de passagem de faixa. A voz de "robô", semelhante a uma máquina, é criada passando os sons afinados de instrumentos musicais (como um som de sintetizador) através dos filtros. Para obter instruções sobre o uso do efeito Vocoder, consulte o Manual do Proprietário.



### Sobre categorias, tipos e parâmetros de efeito

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

### Sobre configurações predefinidas

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

## Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco de controladores
▶ Bloco de efeitos
Memória interna

## Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

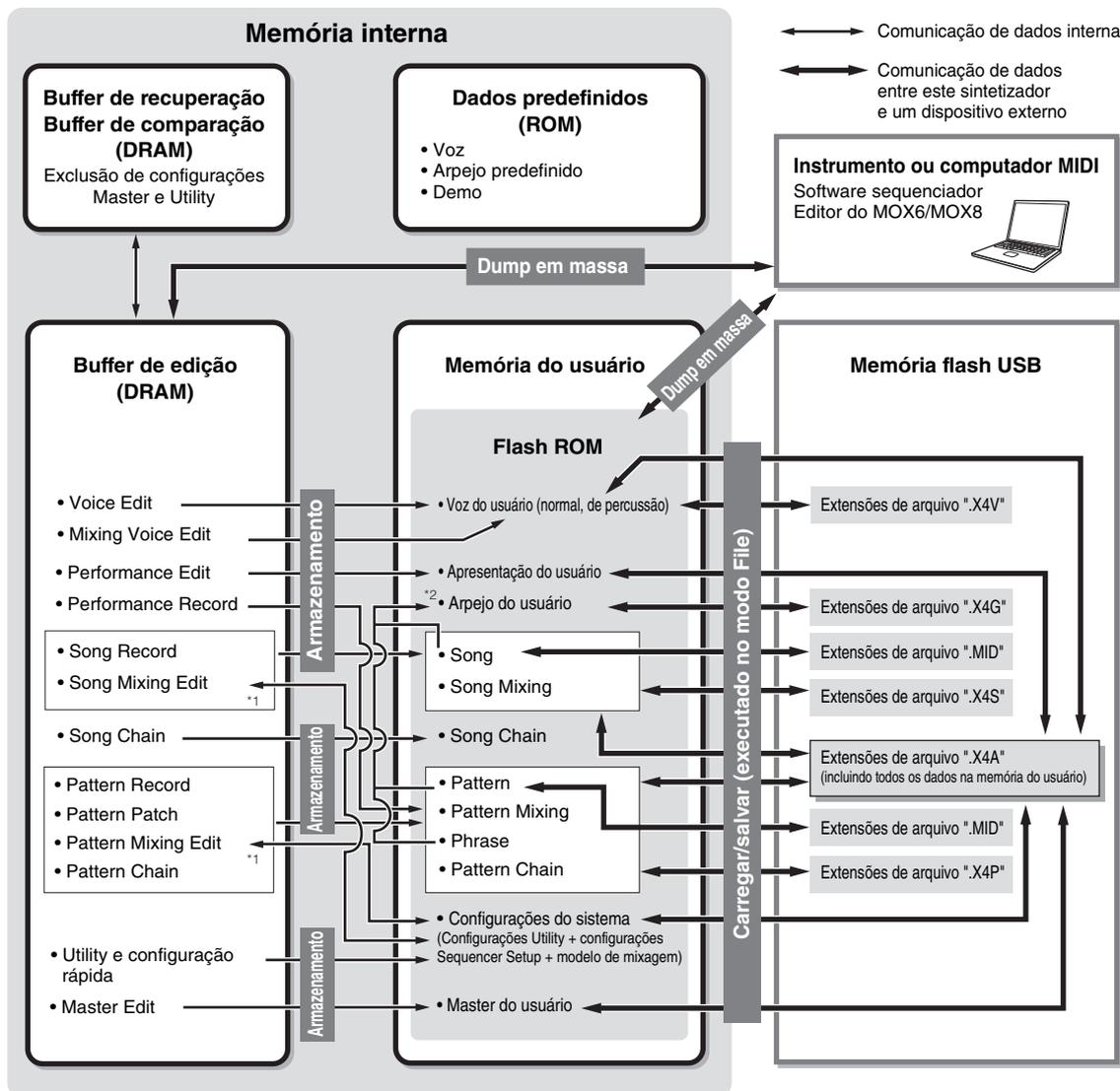
## Apêndice

MIDI
------

# Memória interna

O MOX6/MOX8 cria diversos tipos de dados diferentes, incluindo voz, apresentação, música e padrão. Esta seção descreve como manter os vários tipos de dados e usar os dispositivos/mídias de memória para armazená-los.

## Memória interna do MOX6/MOX8



\*1 As configurações de mixagem podem ser armazenadas/recuperadas como um modelo no modos Song Mixing Job/Pattern Mixing Job.

\*2 Você pode converter os dados de sequência MIDI gravados nos modos Song Record e Pattern Record como dados de arpejo. Isso pode ser feito com as seguintes operações: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Posicionar a faixa para arpejo ou [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Posicionar Faixa para arpejo

### Flash ROM

A ROM (memória somente leitura) é uma memória feita especificamente para ler os dados, e como tal não é possível gravar dados nela. Ao contrário da ROM convencional, a Flash ROM pode ser substituída, permitindo que você armazene seus dados originais. O conteúdo da Flash ROM é mantido mesmo que a alimentação seja desligada.

### DRAM

A RAM (memória de acesso aleatório) é uma memória feita especificamente para operações de gravação e leitura de dados. Existem dois tipos diferentes de RAM, dependendo da condição para armazenar os dados: SRAM (RAM estática) e DRAM (RAM dinâmica). O MOX6/MOX8 está equipado somente com DRAM. Como os dados contidos na DRAM são perdidos ao se desligar a alimentação, você deve sempre armazenar todos os dados dentro da DRAM na Flash ROM ou em um dispositivo de memória Flash USB antes de desligar a alimentação.

### Estrutura básica

Blocos funcionais
Bloco de gerador de tons
Bloco de entrada A/D
Bloco de sequenciador
Bloco de arpejo
Bloco de controladores
Bloco de efeitos
▶ Memória interna

### Referência

Modo Voice
Modo Performance
Modo Song
Modo Pattern
Modo Mixing
Modo Master
Modo Remote
Modo Utility
Configuração rápida
Modo File

### Apêndice

MIDI
------

## Buffer de edição e memória do usuário

O buffer de edição é um local de memória para os seguintes tipos de dados editados: voz, apresentação, master, mixagem de música e mixagem de padrão. Os dados editados nesse local serão armazenados na memória do usuário. No modo Voice/Performance/Master/Mixing, o buffer de edição é o local de memória somente para um programa. Desse modo, se você selecionar outra voz, apresentação, master, música ou padrão, todo o conteúdo do buffer de edição será substituído pelos dados de voz/apresentação/mixagem recém-selecionados. Não se esqueça de armazenar os dados importantes antes de selecionar outra voz etc. No modo Song/Pattern, o buffer de edição para as configurações do sequenciador é o local de memória para programas inteiros dos dois modos (64 x 2). Assim, mesmo se você selecionar outro modo (Song ou Pattern) ou outra música ou padrão, os dados da sequência das músicas/padrões antigos serão mantidos. Armazene os dados da sequência antes de desligar o equipamento, pois os dados da sequência mantidos serão perdidos quando o equipamento for desligado. Se você armazenar os dados da sequência, todos os dados de música e padrão, incluindo as configurações de mixagem, serão armazenados na memória do usuário.

## Buffer de edição e buffer de recuperação

Se você selecionar outra voz, apresentação, música ou padrão sem armazenar o que estava sendo editado, poderá recuperar as edições originais, pois o conteúdo do buffer de edição é armazenado na memória de backup. Se você selecionar outra voz, apresentação, música ou padrão sem armazenar o que estava sendo editado, poderá recuperar as edições originais.

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que o buffer de recuperação não está disponível no modo Master Edit.

## Estrutura básica

<b>Blocos funcionais</b>
<b>Bloco de gerador de tons</b>
<b>Bloco de entrada A/D</b>
<b>Bloco de sequenciador</b>
<b>Bloco de arpejo</b>
<b>Bloco de controladores</b>
<b>Bloco de efeitos</b>
<b>▶ Memória interna</b>

## Referência

<b>Modo Voice</b>
<b>Modo Performance</b>
<b>Modo Song</b>
<b>Modo Pattern</b>
<b>Modo Mixing</b>
<b>Modo Master</b>
<b>Modo Remote</b>
<b>Modo Utility</b>
<b>Configuração rápida</b>
<b>Modo File</b>

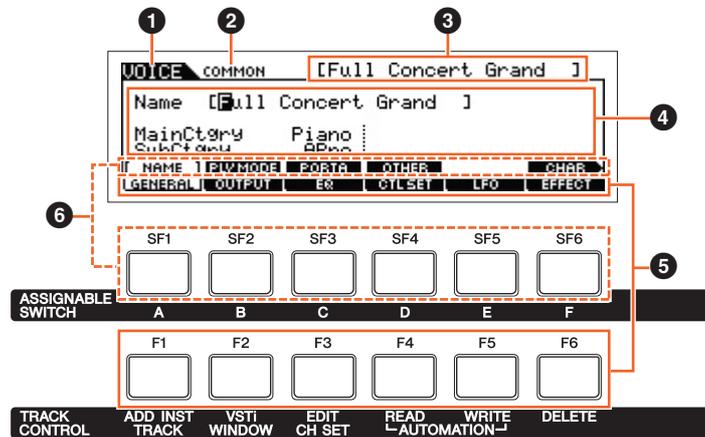
## Apêndice

<b>MIDI</b>
-------------

# Referência

Esta seção fornece uma descrição detalhada dos parâmetros usados para configurar o MOX6/MOX8.

## Configuração básica da tela



- ❶ Indica a Faixa selecionada.
- ❷ Indica o status de edição atual, por exemplo, Common Edit ou Part Edit.
- ❸ Indica a voz, apresentação, música, padrão ou elemento mestre que foi selecionado atualmente para edição.
- ❹ Indica os parâmetros atualmente editáveis.
- ❺ Indica as várias telas classificadas por função em formato de guias. Pressionar os botões [F1] – [F6] (botão de função) permite acessar a tela da função correspondente.
- ❻ Indica as várias telas classificadas por subfunção em formato de guias (quando a guia selecionada na etapa ❺ acima tiver subfunções). Pressionar os botões [SF1] – [SF6] (botão de subfunção) permite acessar a tela da subfunção correspondente.

### Sobre os ícones Knob

Na seção Referência, os parâmetros marcados com esse ícone podem ser alterados diretamente através do botão giratório apropriado no painel.

# Modo Voice

O modo Voice é usado para selecionar, reproduzir e editar as vozes desejadas. Esta seção explica cada parâmetro dos quatro tipos (Voice Play, Normal Voice Edit, Drum Voice Edit e Voice Job). Os parâmetros disponíveis para edição variam de acordo com o tipo de voz (voz normal e voz de percussão).

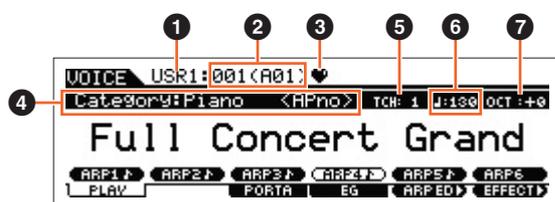
## Voice Play

Voice Play é o principal "portal" de entrada no modo Voice e é nele que você seleciona e reproduz uma voz. Algumas configurações de voz também podem ser editadas nesse modo.

### Operação

Pressione o botão [VOICE].

### [F1] PLAY



Tela Voice Play

#### 1 Banco de voz

#### 2 Número da voz

Indica o banco e o número da voz selecionada atualmente.

#### 3 Indicador de categoria favorita

Quando a voz selecionada atualmente é atribuída à categoria favorita, esse indicador é exibido.

#### 4 Categoria

Indica a categoria principal e a subcategoria da voz selecionada atualmente.

#### 5 TCH (Canal de transmissão)

Indica o canal de transmissão MIDI do teclado. Você pode alterar o canal de transmissão MIDI do teclado pressionando o botão [TRACK] para que o indicador se acenda e pressionando qualquer um dos botões numéricos [1] – [16].

O canal de transmissão MIDI do teclado também pode ser alterado com a seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh".

#### 6 J (Tempo do arpejo)

Indica o tempo do arpejo definido para a voz selecionada atualmente.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

#### 7 OCT (Oitava)

Indica a configuração das oitavas do teclado.

### [SF1] ARP1 (Arpejo 1) – [SF6] ARP6 (Arpejo 6)

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com os ícones da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. O tipo de arpejo pode ser definido na tela Arpeggio Edit ([página 27](#)).

## Modo Voice

### Voice Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## [F3] PORTA (Portamento)

Nesta tela, é possível selecionar a reprodução monofônica ou polifônica e configurar os parâmetros de Portamento. A configuração feita aqui será aplicada ao mesmo parâmetro em Voice Common Edit.

### Mono/Poly

Seleciona monofônico ou polifônico.

**Configurações:** mono, poly

### PortaSW (Portamento Switch)

Determina se o portamento deve ou não ser aplicado à voz atual.

**Configurações:** off, on

### PortaTime (Portamento Time)

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

**Configurações:** 0 – 127

### PortaMode (Portamento Mode)

Determina como o portamento é aplicado à sua apresentação de teclado. Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** fingered, fulltime

## [F4] EG (Gerador de Envelope)

Nesta seção, defina o valor de deslocamento para o EG de amplitude e o EG de filtro de todos os elementos que constituem a voz.

### AEG (Amplitude EG)

#### ATK (Attack Time)

Determina a rapidez em que o som atinge seu nível máximo depois que uma tecla é pressionada.

#### DCY (Decay Time)

Determina a velocidade com que o volume cai desde o nível de ataque máximo até o nível de sustentação.

#### SUS (Sustain Level)

Determina o nível de sustentação no qual o volume continuará enquanto a nota for pressionada, após o ataque inicial e o enfraquecimento.

#### REL (Release Time)

Determina a rapidez em que o som enfraquece para silenciar depois que a tecla é liberada.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**OBSERVAÇÃO** Quando uma voz de percussão for selecionada, Sustain Level e Release Time não estarão disponíveis. "--" é exibido em cada uma das colunas correspondentes e esses parâmetros não poderão ser editados.

### FEG (Filter EG)

#### ATK (Attack Time)

Determina a velocidade da variação do filtro do momento em que uma nota é tocada até que o nível inicial máximo da frequência de corte seja alcançado.

#### DCY (Decay Time)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de ataque máximo até o nível de sustentação.

#### REL (Release Time)

Determina a velocidade com que a frequência de corte cai do nível de sustentação até zero quando a nota é liberada.

#### DEPTH

Determina o intervalo no qual a frequência de corte do EG do filtro é alterada.

#### CUTOFF (Cutoff)

Determina a frequência de corte do filtro. Quando o filtro passa-baixo é selecionado, por exemplo, quanto maior o valor, mais nítido o enfraquecimento.

#### RESO (Resonance)

Determina a ênfase dada à frequência de corte.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
▶ [F3] PORTA  
▶ [F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Indica a tela Arpeggio Edit ([página 27](#)) no modo Voice.

## [F6] EFFECT

Indica a tela EFFECT ([página 35](#)) de Voice Common Edit.

## Arpeggio Edit

Define os parâmetros relacionados ao arpejo. Pressione os botões [SF1] ARP1 – [SF6] ARP6 em cada tela para selecionar o arpejo para edição.

### Operação

[VOICE] → Seleção de voz → [F5] ARP ED  
Modo Voice → ARP [EDIT]

## [F2] TYPE

### Banco (Banco de arpejo)

### Categoria (Categoria de arpejo)

### Subcategoria (Subcategoria de arpejo)

### Tipo (Tipo de arpejo)

Determina o número do tipo de arpejo desejado no banco e na categoria especificados.

**Configurações:** Banco .....predefinição, usuário  
Categoria/Subcategoria.....Consulte a Lista de categorias ([página 11](#)).  
Tipo.....Consulte o documento PDF "Lista de dados".

### VeloRateOfs (Velocity Rate Offset)

Determina o valor de deslocamento da taxa de velocidade da reprodução do arpejo. Se o valor resultante da velocidade for menor que zero, ele será configurado como 1 e, se a velocidade resultante for maior que 128, ela será configurada como 127.

**Configurações:** -100% – +0% – +100%

### GateRateOfs (Gate Time Rate Offset)

Determina o valor de deslocamento da taxa de tempo de ponte da reprodução do arpejo. O gate time não pode ser diminuído além do mínimo normal de 1; qualquer valor fora desse intervalo será automaticamente limitado ao mínimo.

**Configurações:** -100% – +0% – +100%

## [F3] MAIN

### Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

Determina o tempo do arpejo.

**Configurações:** 5 – 300

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI sync" ([página 149](#)) na tela MIDI do modo Utility como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "external" e não poderá ser alterado.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

### Switch (Arpeggio Switch)

Determina se o arpejo está ativado ou desativado.

**Configurações:** off, on

### Hold (Arpeggio Hold)

Determina se o arpejo continua a ser executado após as teclas terem sido liberadas. Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** sync-off, off, on

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## ChgTiming (Change Timing)

Determina a duração de tempo real na qual o tipo de arpejo é alternado quando outro tipo é selecionado durante a reprodução do arpejo. Quando configurado como "realtime" (tempo real), o tipo de arpejo é alterado imediatamente. Quando configurado como "measure" (compasso), o tipo de arpejo é alternado em cima do compasso seguinte.

**Configurações:** realtime, measure

## KeyMode

Determina como o arpejo é reproduzido quando o teclado é tocado. Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** sort, thru, direct, sortdirect, thru direct

**OBSERVAÇÃO** Alguns tipos de arpejo que pertencem à categoria "Cntn" podem não ter eventos de nota ([página 16](#)). Quando esse tipo de arpejo estiver selecionado e o "KeyMode" estiver configurado como "sort" ou "thru", nenhum som será reproduzido, mesmo se o MOX6/MOX8 receber mensagens sobre notas.

## VelMode (Velocity Mode)

Ajusta a velocidade das notas do arpejo.

**Configurações:** original, thru

## OutOctShift (Output Octave Shift)

Altera a afinação do arpejo para cima ou para baixo nas oitavas.

**Configurações:** -10 – +0 – +10

## [F4] LIMIT

### NoteLimit (Arpeggio Note Limit)

Determina as notas mais baixas e mais altas no intervalo de notas do arpejo.

**Configurações:** C -2 a G8

### VelocityLimit (Arpeggio Velocity Limit)

Determina a velocidade mais baixa e a mais alta que pode ativar a reprodução do arpejo.

**Configurações:** 1 – 127

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

### Swing

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

**Configurações:** -120 – +0 – +120

### UnitMultiply Knob

Ajusta o tempo da reprodução do arpejo com base no andamento.

**Configurações:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### QtzValue (Quantize Value)

Determina em que batidas os dados de nota do arpejo serão alinhados ou em que batidas do arpejo o balanço será aplicado. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução das semínimas em sinais de relógio.

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

### QtzStrength (Quantize Strength)

Configura a "intensidade" com a qual os eventos de nota são estendidos até as batidas de quantização mais próximas.

**Configurações:** 0% – 100%

### VelocityRate

Determina o quanto da velocidade da reprodução de arpejo é deslocada em relação ao valor original.

**Configurações:** 0% – 200%

### GateTimeRate Knob

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

**Configurações:** 0% – 200%

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

**OctaveRange**  Knob

Especifica o intervalo máximo de arpejo em oitavas.

**Configurações:** -3 – +0 – +3

**Loop**

Determina se o arpejo é tocado uma única vez ou toca continuamente, enquanto as notas estão pressionadas.

**Configurações:** off, on

**TriggerMode**

Quando está configurado como "gate", pressionar a nota inicia a reprodução do arpejo e soltá-la interrompe a reprodução. Quando está configurado como "toggle", pressionar a nota inicia a reprodução do arpejo e soltá-la a interrompe.

**Configurações:** gate, toggle

**AccntVelTh (Accent Velocity Threshold)**

Determina a velocidade mínima que irá acionar a Frase de timbre.

**Configurações:** off, 1 a 127

**AccntStrtQtz (Accent Start Quantize)**

Determina o duração inicial da frase de timbre quando a velocidade especificada em Accent Velocity Threshold acima é recebida. Quando configurado como "off", a frase de timbre é iniciada assim que a velocidade é recebida. Quando configurado como "on", a frase de timbre inicia na batida especificada para cada tipo de arpejo depois que a velocidade é recebida.

**Configurações:** off, on

**RandomSFX**

Determina se Random SFX está ativo ou não.

**Configurações:** off, on

**SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset)**

Determina o valor do deslocamento pelo qual as notas de Random SFX são alternadas a partir de suas velocidades originais.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)**

Quando estiver definido como "on", um som especial do Random SFX será reproduzido com a velocidade pré-programada. Quando está configurado como "off", o som do Random SFX é executado na velocidade gerada pela reprodução de cada nota.

**Configurações:** off, on

**Modo Voice****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX

**Normal Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Drum Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**Informações suplementares**

## Normal Voice Edit

Uma voz normal, contendo sons afinados semelhantes a instrumentos musicais que podem ser reproduzidos no alcance de um teclado, pode ser composta por até oito elementos. Há dois tipos de telas Normal Voice Edit: as de Common Edit, para editar as configurações comuns a todos os elementos, e as de Element Edit, para editar elementos individuais. Esta seção explica os parâmetros de Common Edit e Element Edit.

## Common Edit

**Operação** [VOICE] → Seleção da voz normal → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] GENERAL

#### [SF1] NAME

##### Name (Voice Name)

Insere o nome desejado para a voz. Se você pressionar o botão [SF6] CHAR quando o cursor estiver localizado em "Name", a caixa de diálogo de nome será exibida. Os nomes de voz podem conter até 20 caracteres. Você pode definir o nome usando o dial [DATA] e os botões de cursor [<]/[>] enquanto mantém o botão [SF6] CHAR pressionado. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte a seção "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

##### MainCtgr (Main Category)

##### SubCtgr (Sub Category)

Determina a categoria principal e a subcategoria da voz. As categorias são palavras-chave que representam as características gerais das vozes. A seleção da categoria adequada facilita a localização da voz desejada em meio a uma grande variedade de vozes disponíveis. Há 17 categorias principais que indicam os tipos de instrumentos. Existem até seis subcategorias para cada categoria principal, indicando tipos mais detalhados de instrumentos.

**Configurações:** Consulte a "Lista de categorias de voz" na [página 53](#).

#### [SF2] PLY MODE (Play Mode)

##### Mono/Poly

Seleciona monofônico ou polifônico.

Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** mono, poly

##### KeyAsgnMode (Key Assign Mode)

Determina o método de reprodução quando as mesmas notas são recebidas continuamente no mesmo canal e sem mensagens de nota desativada correspondentes. Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** single, multi

##### NoteShift

Determina a configuração de transposição para o valor (em semitons) pelo qual a afinação é aumentada ou diminuída.

**Configurações:** -24 – +0 – +24

##### M. TuningNo. (Micro Tuning Number)

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

**Configurações:** 01 (Equal Temp), 02 (PureMaj), 03 (PureMin), 04 (Werckmeister), 05 (Kirnberger), 06 (Vallot&Yng), 07 (1/4 Shift), 08 (1/4 Tone), 09 (1/8 Tone), 10 (Indian), 11 (Arabic 1), 12 (Arabic 2), 13 (Arabic 3)

##### M. TuningRoot (Micro Tuning Root)

Determina a nota tônica para a função Micro Tuning.

**Configurações:** C a B

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF3] PORTA (Portamento)

### Switch (Portamento Switch)

Determina se o portamento é aplicado ou não à apresentação no teclado usando a voz atual.

**Configurações:** off, on

### Time (Portamento Time)

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

**Configurações:** 0 – 127

### Mode (Portamento Mode)

Determina como o portamento é aplicado à sua apresentação de teclado.

**Configurações:** fingered, fulltime

### TimeMode (Portamento Time Mode)

Determina como a afinação muda ao longo do tempo.

**Configurações:** rate1, time1, rate2, time2

### LegatoSlope (Portamento Legato Slope)

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

**Configurações:** 0 – 7

## [SF4] OTHER

### A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)

### A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)

Determina se os botões ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] são do tipo latch (travado) ou momentary (momentâneo). Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** momentary, latch

### PB Upper (Pitch Bend Range Upper)

### PB Lower (Pitch Bend Range Lower)

Determina a faixa máxima da curva de afinação em semitons.

**Configurações:** -48 – +0 – +24

### Assign1 (Assign 1 Value) Knob

### Assign2 (Assign 2 Value) Knob

Determina o valor do deslocamento pelo qual as funções atribuídas a Assign 1/2 são alternadas a partir de suas configurações originais.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**OBSERVAÇÃO** As funções atribuídas aos botões giratórios ASSIGN 1/2 podem ser configuradas na tela CTL SET ([página 32](#)).

## [F2] OUTPUT

### Volume Knob

Determina o nível de saída da voz selecionada.

**Configurações:** 0 – 127

### Pan Knob

Determina a posição estéreo (panorâmica) da voz selecionada.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### ChoSend (Chorus Send) Knob

### RevSend (Reverb Send) Knob

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito de coro/reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre conexões de efeito, consulte a [página 19](#).

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [F3] EQ

Este é um EQ paramétrico que oferece três bandas (Alta, Média e Baixa). É possível atenuar ou reforçar o nível de cada banda de frequência (Alta, Média e Baixa) para alterar o som da voz.

### FREQ (Frequência)

Determina a largura de banda para cada banda de frequência.

**Configurações:** Baixa: 50,1Hz a 2,00kHz  
Média: 139,7Hz a 10,1kHz  
Alta: 503,8Hz a 14,0kHz

### GAIN

Determina o ganho da frequência (configurada acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada.

**Configurações:** -12,00dB – +0,00dB – +12,00dB

### Q

Determina o Q (largura de banda) para a banda média.

**Configurações:** 0.7 – 10.3

## [F4] CTL SET (Controller Set)

### [SF1] SET1/2 – [SF3] SET5/6

Como até seis conjuntos de controladores podem ser atribuídos a cada voz, três páginas (Sets 1/2, Sets 3/4 e Sets 5/6) estão disponíveis. Para obter detalhes sobre o conjunto de controladores, consulte a [página 53](#).

### ElmSw (Element Switch)

Determina se o controlador afetará ou não cada elemento individual.

**Configurações:** Elementos de 1 a 8 ativados ("1" a "8") ou desativados ("-").

**OBSERVAÇÃO** Este parâmetro estará desativado quando Destination, descrito abaixo, estiver configurado como um parâmetro não relacionado aos elementos de voz.

### Source

Determina qual controlador será atribuído e usado para o conjunto de controladores selecionado. Esse controlador é usado para controlar o parâmetro definido em Destination abaixo.

**Configurações:** PB (Pitch Bend wheel), MW (Modulation wheel), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (Foot controller 1/2), FS (Foot Switch), RB (Ribbon Controller), BC (Breath controller), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (Foot Controller 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

**OBSERVAÇÃO** Quando o pedal estiver definido com um número de alteração de controle igual 96 ou mais na tela CTL ASN do modo Utility, o pedal não estará disponível como "origem" do conjunto de controladores para a voz selecionada.

### Dest (Destination)

Determina a função controlada pelo controlador definido em "Source".

**Configurações:** Consulte a "Lista de controle" no documento PDF "Lista de dados".

### Depth

Determina em que grau o controlador Source afeta o parâmetro Destination.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

### [SF1] WAVE

#### Wave

Seleciona a forma de onda LFO.

**Configurações:** tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

#### Speed

Ajusta a velocidade (frequência) da variação de LFO.

**Configurações:** 0 – 63

#### TempoSync

Determina se o LFO é sincronizado ou não com o tempo do arpejo ou do sequenciador (Música ou Padrão).

**Configurações:** off (não sincronizado), on (sincronizado)

#### TempoSpeed

Este parâmetro estará disponível somente quando "TempoSync" acima estiver configurado como "on". Ele permite que você faça configurações detalhadas de valor da nota que determinam como o LFO pulsa em sincronia com o arpejo.

**Configurações:** 16th, 8th/3 (tercinas de colcheia), 16th. (semicolcheias pontuadas), 8th, 4th/3 (tercinas de semínima), 8th. (colcheias pontuadas), 4th (semínimas), 2nd/3 (tercinas de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercinas de semibreve), 2nd. (mínimas pontuadas), 4th x 4 (quíáltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 4th x 5 (quíáltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 4th x 6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 4th x 7 (quíáltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 4th x 8 (quíáltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida), 4th x 16 (dezesesseis semínimas para a batida), 4th x 32 (32 semínimas para a batida), 4th x 64 (64 semínimas para a batida)

**OBSERVAÇÃO** A duração real da nota depende da configuração do tempo MIDI interno ou externo.

#### PlayMode

Determina se o LFO é executado repetidamente (loop) ou somente uma vez (uma só vez).

**Configurações:** loop, one shot

#### KeyOnReset

Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é pressionada.

**Configurações:** off, each-on, 1st-on

#### RandomSpeed

Determina em que grau a velocidade de LFO muda aleatoriamente.

**Configurações:** 0 – 127

### [SF2] DELAY

#### Delay

Determina o tempo de retardo entre o momento em que você pressiona uma tecla no teclado e o momento em que o LFO entra em vigor.

**Configurações:** 0 – 127

#### FadeIn (Fade In Time)

Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente (após o final do tempo de "retardo").

**Configurações:** 0 – 127

#### Hold

Determina a duração durante a qual o LFO é mantido em seu nível máximo.

**Configurações:** 0 – 127

#### FadeOut (Fade Out Time)

Determina o tempo durante o qual o efeito LFO é reduzido gradualmente (após o final do tempo de "manutenção").

**Configurações:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF3] PHASE

### Phase

Determina o ponto inicial de fase para a onda de LFO quando ela é redefinida.

**Configurações:** 0, 90, 120, 180, 240, 270

### OFFSET EL1 – EL8

Determina os valores de deslocamento do parâmetro "Phase" (acima) para os elementos respectivos.

**Configurações:** +0, +90, +120, +180, +240, +270

## [SF4] BOX

Nesta tela, você pode selecionar o parâmetro de destino para o LFO (em outras palavras, quais aspectos do som o LFO controla), os elementos a serem afetados por ele e a sua profundidade. As três páginas (caixas) disponíveis para definir o destino permitem atribuir vários destinos.

### ElmSw (LFO Element Switch)

Determina se cada elemento será ou não afetado pelo LFO.

### Dest (Control Destination)

Determina as funções que serão controladas pela onda de LFO.

**Configurações:** Consulte a "Lista de controle" no documento PDF "Lista de dados".

**OBSERVAÇÃO** Com relação aos parâmetros de efeito de inserção "Insertion Effect A Parameter 1 – 16", ao "Insertion Effect B Parameter 1 – 16" e ao "Insertion Effect L Parameter 1 – 32" descritos na lista de controles, os nomes de parâmetro reais do tipo de efeito selecionado são mostrados na tela. Se um desses nomes for mostrado, nenhuma função está atribuída àquele parâmetro.

### Depth

Define a profundidade da onda de LFO (amplitude).

**Configurações:** 0 – 127

### DPTRATIO (Depth Ratio) EL1 – EL8

Determina os valores de deslocamento do parâmetro "Depth" (acima) para os elementos respectivos.

**Configurações:** 0 – 127

## [SF5] USER

Este menu está disponível somente quando o parâmetro "Wave" está definido como "user". Você pode criar uma onda de LFO personalizada com até 16 etapas.

### Template

Inclui configurações pré-programadas para criar um LFO original. Você pode definir a onda aleatoriamente pressionando o botão [SF1] RANDOM.

**Configurações:** all-64 ..... Os valores de todas as etapas são configurados como -64.  
all0 ..... Os valores de todas as etapas são configurados como 0.  
all+64 ..... Os valores de todas as etapas são configurados como +63.  
sawup ..... Cria uma onda em forma de curvas ascendentes.  
sawdown ..... Cria uma onda em forma de curvas descendentes.  
evnstep ..... Os valores de todas as etapas pares são configurados como -64 e os de todas as etapas ímpares são configurados como +63.  
oddstep ..... Os valores de todas as etapas ímpares são configurados como -64 e os de todas as etapas pares são configurados como +63.

### Slope

Determina as características de inclinação ou declive da onda de LFO.

**Configurações:** off (no slope), up, down, up&down

### Value (Step Value)

Determina o nível de cada etapa definida no parâmetro "Step".

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### Step

**Numerador:** seleciona a etapa desejada.

**Configurações:** 1 – 16

**Denominador:** determina o número máximo de etapas.

**Configurações:** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

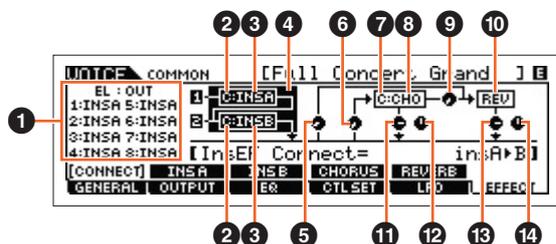
### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [F6] EFFECT

## [SF1] CONNECT



### 1 EL: OUT 1 – 8 (Element Out 1 – 8)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada elemento individual. A configuração "THRU" permite que você ignore os efeitos de inserção para o elemento especificado. Quando "InsEF Connect" (Insertion Effect Connection) está definido como "vocoder", a saída será especificada mesmo se "EL: OUT" estiver definido como "INSA" ou "INSB".

**Configurações:** THRU, INSA (Insertion Effect A), INSB (Insertion Effect B)

### 2 InsA Ctgr (Insertion Effect A Category)/InsB Ctgr (Insertion Effect B Category)

### 3 InsA Type (Insertion Effect A Type)/InsB Type (Insertion Effect B Type)

Determina a categoria e o tipo do efeito de inserção. Quando "InsEF Connect" estiver definido como "vocoder", esse parâmetro indicará o "Tipo de vocoder" e determinará seu tipo de efeito.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

### 4 InsEF Connect (Insertion Effect Connection)

Determina a direção do efeito para os efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama na tela, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado. Para obter detalhes, consulte a seção "Conexão de efeito em cada modo" da "Estrutura básica" (página 19).

**Configurações:** parallel, insA>B, insB>A, vocoder

**OBSERVAÇÃO** Quando "vocoder" é selecionado, "VOCODER" é mostrado no menu guia de [SF2] e o menu guia de [SF3] desaparece.

**OBSERVAÇÃO** Quando "vocoder" estiver selecionado, o sinal de áudio será enviado deste instrumento em mono.

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

### 5 Reverb Send

Ajusta o nível de envio da reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

### 6 Chorus Send

Ajusta o nível de emissão do coro.

**Configurações:** 0 – 127

### 7 Chorus Ctg (Chorus Effect Category)

### 8 Chorus Typ (Chorus Effect Type)

Determina a categoria e o tipo de efeito de coro.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

### 9 Chorus to Reverb

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de coro para o efeito de reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

### 10 Reverb Type

Seleciona o tipo de efeito de reverberação.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

### 11 Chorus Return

Determina o nível de retorno do efeito do coro.

**Configurações:** 0 – 127

### 12 Chorus Pan

Determina a posição de pan do som do efeito do coro.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### 13 Reverb Return

Determina o nível de retorno do efeito de reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

### 14 Reverb Pan

Determina a posição de pan do som do efeito de reverberação.

**Configurações:** L663 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### [SF2] INS A (Insertion Effect A)

### [SF3] INS B (Insertion Effect B)

### [SF4] CHORUS

### [SF5] REVERB

Nessas telas, é possível definir os parâmetros relacionados a efeitos quando "InsEF Connect" (Insertion Effect Connection) na tela CONNECT está definido como "parallel", "insA>B" ou "insB>A". Essas telas consistem em várias páginas e podem ser selecionadas pressionando-se os botões de cursor [ $\leftarrow$ ]/[ $\rightarrow$ ]. Nestas telas, também é possível definir cada parâmetro do tipo de efeito selecionado individual e manualmente.

#### 1 Category

#### 2 Type

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**OBSERVAÇÃO** A indicação de "Category" não é mostrada na tela REVERB.

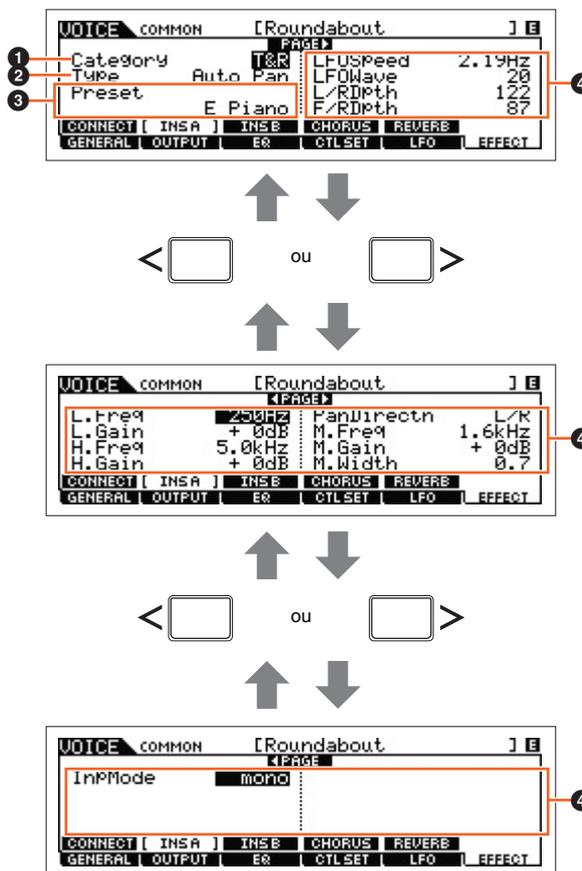
#### 3 Preset

Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas.

**OBSERVAÇÃO** Para obter a lista de todas as apresentações predefinidas, consulte o documento PDF "Lista de dados".

#### 4 Parâmetros do efeito

O parâmetro do efeito varia dependendo do tipo de efeito selecionado atualmente. Para obter informações sobre os parâmetros de efeito editáveis em cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".



## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

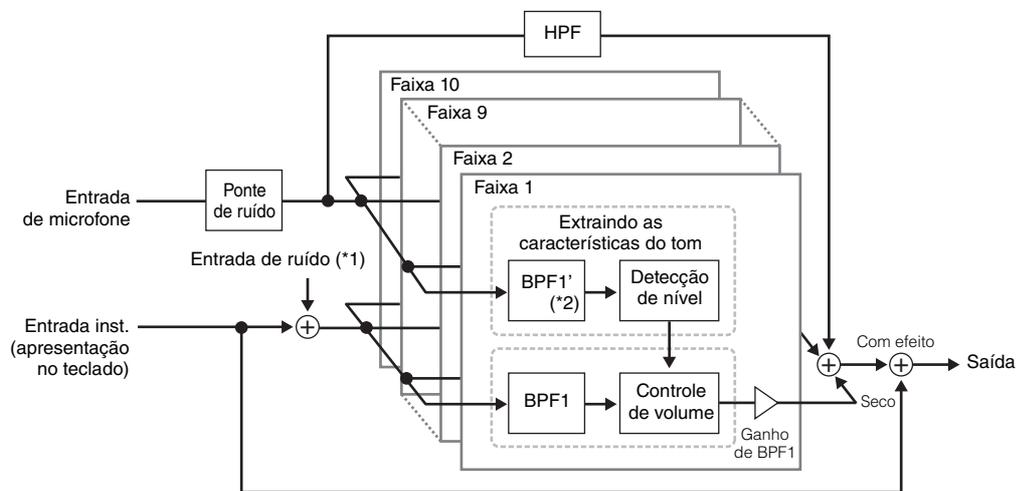
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF2] VOCODER

Esta tela é acionada pelo botão [SF2] e só está disponível quando "InsEF Connect" está definido como "vocoder" na tela [SF1] CONNECT. Os parâmetros relacionados ao Vocoder dessa tela determinam o modo como o Vocoder é aplicado.

**OBSERVAÇÃO** Para obter mais detalhes sobre a função Vocoder, consulte a [página 21](#).



\*1 O ruído gerado na unidade de Vocoder é usado.

\*2 A frequência de corte de BPF1' pode não ser a mesma de BPF1. Isso depende das configurações de Formant Shift e Formant Offset.

### Type

Determina se o Vocoder deve ou não ser aplicado à voz atual. Quando configurado como "Thru", o Vocoder não é aplicado à voz.

**Configurações:** Thru, Vocoder

### Attack (Vocoder Attack Time)

Determina o tempo de ataque do som de Vocoder.

**Configurações:** 1ms a 200ms

### Release (Vocoder Release Time)

Determina o tempo de liberação do som de Vocoder.

**Configurações:** 10ms a 3000ms

### MicGateTh (Mic Gate Threshold)

Determina o nível de limite da ponte de ruído para o som do microfone.

**Configurações:** -72dB a -30dB

### GateSw (Gate Switch)

Determina se o som do microfone será enviado ou não no nível definido no parâmetro "HPFOutLvl" quando você liberar as notas. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado como "on".

**Configurações:** off, on  
 off: o som do microfone sempre será enviado.  
 on: o som do microfone será enviado somente quando uma nota for pressionada.

### HPF (High Pass Filter)

Determina a frequência de corte do HPF para o som de entrada do microfone. Configurar-lo como valores mais altos enfatiza sons consoantes e sibilantes de frequência mais alta (o que torna as palavras mais fáceis de entender).

**Configurações:** thru, 500Hz a 16,0kHz

### HPFOutLvl (High Pass Filter Output Level)

Determina o nível da saída do som do microfone a partir do HPF (filtro passa-alto).

**Configurações:** 0 – 127

### FormantShift

Determina o valor (no BPF) pelo qual o valor da frequência de corte dos BPFs (para Inst Input) é alterado. Este parâmetro pode ser usado para ajustar a afinação do som do Vocoder.

**Configurações:** -2, -1, +0, +1, +2

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## FormantOffset

Ajusta com precisão as frequências de corte de todos os BPFs (para Inst Input). Este parâmetro pode ser usado para ajustar a afinação do som do Vocoder.

**Configurações:** -63 – +0 – +63

## MicLvl (Mic Level)

Determina o nível do som do microfone que será enviado ao Vocoder.

**Configurações:** 0 – 127

## InstInpLvl (Inst Input Level)

Determina o nível do som da apresentação do teclado que será enviado ao Vocoder.

**Configurações:** 0 – 127

## NoisInpLvl (Noise Input Level)

Determina o nível de som do ruído que será enviado ao Vocoder. Isso pode ser usado para enfatizar sons sibilantes e plosivos e tornar as características da fala mais acentuadas.

**Configurações:** 0 – 127

## OutLvl (Output Level)

Determina o nível de saída do Vocoder.

**Configurações:** 0 – 127

## Dry/Wet (Dry/Wet Balance)

Determina o equilíbrio entre o som seco (sem efeito aplicado) e o som molhado (com efeito aplicado).

**Configurações:** D63>W – D=W – D<W63

## BPF1 – 10Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

Determina o ganho de saída de cada filtro de passagem de faixa (1 – 10) para Inst Input (som da apresentação de teclado). BPF1 corresponde ao formante mais baixo, enquanto BPF 10 corresponde ao formante mais alto.

**Configurações:** -18dB a +18dB

## Element Edit

### Operação

[VOICE] → Seleção de voz normal → [EDIT] → Seleção de elemento

### [F1] OSC (Oscillator)

### [SF1] WAVE (Waveform)

Nesta tela, você pode selecionar a forma de onda ou o som desejado usado para o elemento.

### ElementSw (Element Switch)

Determina se o elemento selecionado no momento está ativado ou desativado.

**Configurações:** off (inativo), on (ativo)

### ElementGroup

Determina o grupo do recurso XA (página 5) para que os elementos do mesmo grupo sejam acessados em ordem ou aleatoriamente. Esta configuração não estará disponível quando os parâmetros do controle XA de todos os elementos estiverem configurados como "normal".

**Configurações:** 1 – 8

### XACtrl (XA Control)

Determina o funcionamento do recurso de Articulação expandida (XA) de um elemento.

**Configurações:** normal, legato, keyOffSound, waveCycle, waveRandom, all AF off (all Assignable Function off), AF1 On (Assignable Function 1 on), AF2 On (Assignable Function 2 on)

### WaveCategory (Waveform Category)

### WaveNumber (Waveform Number)

Determina a forma de onda do elemento selecionado. Consulte a "Lista de formas de onda" no documento PDF "Lista de dados".

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF2] OUTPUT

Nesta tela, você pode configurar alguns parâmetros de saída para o elemento selecionado.

### KeyOnDelay

Determina o tempo (ou retardo decorrido) entre o momento que você pressiona uma nota no teclado e o ponto no qual o som é realmente executado. É possível definir tempos de retardo diferentes para cada elemento.

**Configurações:** 0 – 127

### DelayTempoSync

Determina se "KeyOnDelay" é sincronizado ou não com o tempo do arpejo ou do sequenciador (Música ou Padrão).

**Configurações:** off (não sincronizado), on (sincronizado)

### DelayTempo

Determina a duração de "KeyOnDelay" quando "DelayTempoSync" está configurado como "on".

**Configurações:** 16th, 8th/3 (tercinas de colcheia), 16th. (semicolcheias pontuadas), 8th, 4th/3 (tercinas de semínima), 8th. (colcheias pontuadas), 4th (semínimas), 2nd/3 (tercinas de mínima), 4th. (semínima pontuada), 2nd (mínima), whole/3 (tercinas de semibreve), 2nd. (mínimas pontuadas), 4thx4 (quíaltera de quatro de semínima; quatro semínimas para a batida), 4thx5 (quíaltera de cinco de semínima; cinco semínimas para a batida), 4thx6 (sextina de semínima; seis semínimas para a batida), 4thx7 (quíaltera de sete de semínima; sete semínimas para a batida), 4thx8 (quíaltera de oito de semínima; oito semínimas para a batida).

### InsEffectOut (Insertion Effect Out)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada elemento individual. Este parâmetro é igual a "EL: OUT" (página 35) na tela [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT do modo Normal Voice Common Edit. A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também.

**Configurações:** thru (através), ins A (inserção A), ins B (inserção B)

## [SF3] LIMIT

### NoteLimit

Determina as notas mais baixas e mais altas da extensão do teclado para cada elemento.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

### VelocityLimit

Determina os valores mínimo e máximo da faixa de velocidade dentro da qual cada elemento responderá.

**Configurações:** 1 – 127

### VelCrossFade (Velocity Cross Fade)

Determina como o som de um elemento diminui gradativamente o volume proporcionalmente à distância das mudanças de velocidade fora da configuração de limite de velocidade (acima).

**Configurações:** 0 – 127

## [F2] PITCH

## [SF1] TUNE

Nessa tela, você pode configurar vários parâmetros relacionados a afinação para o elemento selecionado.

### Coarse (Coarse Tuning)

Determina a afinação de cada elemento em semitons.

**Configurações:** -48 – +0 – +48

### Fine (Fine Tuning)

Determina o ajuste da afinação de cada elemento.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
▶ [F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

### FineScaling (Fine Scaling Sensitivity)

Determina em que grau as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a afinação no ajuste de afinação (acima) do elemento selecionado, considerando C3 como a afinação básica.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### Random

Permite que você varie aleatoriamente a afinação do elemento a cada nota executada.

**Configurações:** 0 – 127

### [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Nessa tela, você pode determinar como o PEG (EG de afinação) responde à velocidade.

### EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

#### Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina a sensibilidade da velocidade dos parâmetros PEG Time. Selecione o segmento e, em seguida, defina seu parâmetro Time.

**Configurações:** EGTime: -64 – +0 – +63

**Configurações:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack).....O parâmetro EG Time afeta o tempo de Attack.

atk+dcy (attack + decay).....O valor de EG Time afeta o tempo de Attack/Decay1.

dcy (decay).....O parâmetro EG Time afeta o tempo de Decay.

atk+rls (attack + release).....O valor de EG Time afeta o tempo de Attack/Release.

all.....O EG Time afeta todos os parâmetros PEG Time.

### EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)

#### Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Determina a sensibilidade da velocidade da profundidade de PEG. O parâmetro Curve permite selecionar uma opção entre as cinco curvas de velocidade predefinidas diferentes (indicadas graficamente na tela) que determinam como a velocidade afeta a profundidade de EG de afinação.

**Configurações:** EGDepth: -64 – +0 – +63

**Configurações:** Curve: 0 – 4

### Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina a sensibilidade da velocidade da afinação.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### [SF3] PEG (Gerador de envelope de afinação)

Nessa tela, é possível definir todas as configurações de tempo e nível para o EG de afinação, que determinam como a afinação do som muda com o passar do tempo. Elas podem ser usadas para controlar a alteração na afinação do momento em que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que o som é interrompido. O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece na tela.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
<b>TIME</b>	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
<b>LEVEL</b>	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

**Configurações:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

#### OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes sobre PEG, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

Nesta tela, você pode definir o efeito de acompanhamento de tecla, ou seja, como a afinação do elemento e o EG de afinação correspondente respondem a notas específicas (ou faixa de oitavas) que são reproduzidas.

### PitchSens (Pitch Key Follow Sensitivity)

Determina a sensibilidade do efeito Key Follow (o intervalo de afinação das notas adjacentes). Center Key (próximo parâmetro) é usado como a afinação básica desse parâmetro.

**Configurações:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Determina a nota ou afinação central para o efeito Key Follow na afinação.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

### EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de EG de afinação do elemento selecionado. Center Key (próximo parâmetro) é usado como a afinação básica desse parâmetro.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Determina a nota ou afinação central para o efeito Key Follow no EG de afinação.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

## [F3] FILTER

### [SF1] TYPE

Permite definir configurações abrangentes para a unidade de filtragem. Os parâmetros disponíveis variam dependendo do tipo de filtro selecionado aqui.

#### Type

Determina o tipo de filtro para o elemento atual. Basicamente, existem quatro filtros diferentes: LPF (Low Pass Filter, Filtro passa-baixo), HPF (High Pass Filter, Filtro passa-alto), BPF (Band Pass Filter, Filtro de passagem de faixa) e BEF (Band Elimination Filter, Filtro de eliminação de faixa). Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, thru

#### Gain

Define o ganho (a quantidade de reforço aplicado ao sinal enviado para a unidade de filtragem).

**Configurações:** 0 – 255

#### Cutoff (Cutoff Frequency)

Determina a frequência de corte do filtro. Essa opção é usada como a frequência básica para o tipo de filtro selecionado.

**Configurações:** 0 – 255

#### Resonance/Width

O funcionamento deste parâmetro varia de acordo com o tipo de filtro selecionado. Se o filtro selecionado for LPF, HPF, BPF (excluindo BPFw) ou BEF, este parâmetro será usado para configurar a ressonância. Para BPFw, ele é usado para ajustar a largura de banda da frequência. Esse parâmetro é usado para configurar a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte. Isso pode ser usado em combinação com o parâmetro "Cutoff" para adicionar mais personalidade ao som. Para o BPFw, esse parâmetro é usado para ajustar a largura da banda de frequências de sinal passada pelo filtro.

**Configurações:** 0 – 127

#### Distance

Determina a distância entre as frequências de corte para os tipos Dual Filter (dois filtros conectados de modo paralelo) e o filtro LPF12 + BPF6.

**Configurações:** -128 – +0 – +127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
▶ [F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

### HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Determina a frequência central para o parâmetro Key Follow (abaixo) do HPF. Esse parâmetro está disponível quando um dos tipos de filtro "LPF12" ou "LPF6" é selecionado.

**Configurações:** 0 – 255

### HPFKeyFlw (High Pass Filter Cutoff Key Follow)

Define a função Key Follow para a frequência do parâmetro "HPF Cutoff". Esse parâmetro está disponível somente quando um dos tipos de filtro "LPF12" ou "LPF6" é selecionado.

**Configurações:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Indica que a nota central para "HPFKeyFlw" acima é C3. Lembre-se que isto é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

### [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Nessa tela, você pode determinar como o filtro e o FEG respondem à velocidade.

#### EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

#### Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina a sensibilidade da velocidade dos parâmetros FEG Time. Selecione o segmento e, em seguida, defina seu parâmetro Time.

**Configurações:** Time: -64 – +0 – +63

**Configurações:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack).....O parâmetro EG Time afeta o tempo de Attack.

atk+dcy (attack + decay) .....O valor de EG Time afeta o tempo de Attack/Decay1.

dcy (decay).....O parâmetro EG Time afeta o tempo de Decay.

atk+rls (attack + release).....O valor de EG Time afeta o tempo de Attack/Release.

all .....O EG Time afeta todos os parâmetros FEG Time.

#### EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity)

#### Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Determina a sensibilidade da velocidade do parâmetro FEG Depth.

**Configurações:** EGDepth: -64 – +0 – +63

**Configurações:** Curve: 0 – 4

#### Cutoff (Cutoff Velocity Sensitivity)

Determina o grau em que a velocidade afeta a frequência de corte do EG de filtro.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

#### Resonance (Resonance Velocity Sensitivity)

Determina o grau em que a velocidade afeta a ressonância do EG de filtro.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### [SF3] FEG (Gerador de envelope do filtro)

Permite definir todas as configurações de tempo e nível para o EG de filtro, que determinam como a qualidade do tom do som muda com o passar do tempo. Esses parâmetros podem ser usados para controlar a alteração na frequência de corte do momento em que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que o som é interrompido.

O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece na tela.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

**Configurações:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

DEPTH: -64 – +0 – +63

#### OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes sobre FEG, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

Nesta tela, você pode definir o efeito de acompanhamento de tecla para o filtro, ou seja, como as qualidades de tom do elemento e o EG de filtro correspondente respondem a notas específicas (ou faixa de oitavas) que são reproduzidas.

### CutoffSens (Cutoff Key Follow Sensitivity)

Determina em que grau as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a frequência de corte (acima) do elemento selecionado, considerando C3 como a afinação básica.

**Configurações:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key)

Indica que a nota central para "CutoffSens" acima é C3. Lembre-se que isto é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

### EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de EG do filtro do elemento selecionado. A velocidade básica de alteração do FEG corresponde à nota especificada em CenterKey (abaixo).

**Configurações:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Determina a nota central para o parâmetro "EGTimeSens" acima.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

## [SF5] SCALE (Filter Scaling)

### Break Point 1 – 4

Determina os quatro pontos de quebra especificando os números de nota correspondentes.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar o ponto de quebra diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

**OBSERVAÇÃO** Break Point 1 a Break Point 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente por todo o teclado.

### Offset 1 – 4

Determina o valor de deslocamento da frequência de corte em cada ponto de quebra.

**Configurações:** -128 – +0 – +127

**OBSERVAÇÃO** Independentemente do tamanho desses deslocamentos, os limites mínimo e máximo de corte (valores 0 e 127, respectivamente) não podem ser ultrapassados.

**OBSERVAÇÃO** Qualquer nota executada abaixo da nota de Break Point 1 resultará na configuração de nível do Break Point 1. Da mesma forma, qualquer nota executada acima da nota de Break Point 4 resultará na configuração de nível do Break Point 4.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre como configurar exemplos de dimensionamento de filtro, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## [F4] AMP (Amplitude)

### [SF1] LVL/PAN (Level/Pan)

Esta tela não só permite que você defina configurações básicas de nível e panorâmica para cada elemento individual, mas também fornece alguns parâmetros detalhados e incomuns que afetam a posição da panorâmica.

#### Level

Use esse parâmetro para definir o nível de cada elemento.

**Configurações:** 0 – 127

#### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) para o elemento selecionado.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

#### AlternatePan

Determina o valor pelo qual o som da tecla de percussão selecionada é deslocado de modo alternativo para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Pan básica.

**Configurações:** L64 a C a R63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## RandomPan

Determina o valor pelo qual o som do elemento selecionado é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0 – 127

## ScalingPan

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam a posição pan, à esquerda e à direita, do elemento selecionado. Na nota C3, a configuração Pan principal (acima) é usada para a posição pan básica.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

Nessa tela, você pode determinar como o EG de amplitude (volume) responde à velocidade.

### EGTime (EG Time Velocity Sensitivity)

#### Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Determina a sensibilidade da velocidade dos parâmetros AEG Time. Selecione o "Segment" e, em seguida, defina seu parâmetro "EGTime".

**Configurações:** Time: -64 – +0 – +63

**Configurações:** Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack).....O parâmetro EG Time afeta o tempo de Attack.

atk+dcy (attack + decay).....O valor de EG Time afeta o tempo de Attack/Decay1.

dcy (decay).....O parâmetro EG Time afeta o tempo de Decay.

atk+rls (attack + release).....O valor de EG Time afeta o tempo de Attack/Release.

all .....O EG Time afeta todos os parâmetros AEG Time.

### Level (Level Velocity Sensitivity)

#### Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

#### Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)

Determina a sensibilidade da velocidade do nível de EG de amplitude. O parâmetro "Offset" aumenta ou diminui o nível especificado em "Level". O parâmetro "Curve" determina como a velocidade afeta o EG de amplitude.

**Configurações:** Level: -64 – +0 – +63

**Configurações:** Offset: 0 – 127

**Configurações:** Curve: 0 – 4

## [SF3] AEG (Amplitude EG)

Permite definir todas as configurações de tempo e nível para o EG de amplitude, que determinam como o volume do som muda com o passar do tempo. Usando o AEG, você pode controlar a transição no volume desde o momento em que o som inicia até o momento em que é interrompido. O nome completo dos parâmetros disponíveis é mostrado no gráfico abaixo, conforme aparece na tela.

	INT (Initial)	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	SUS (Sustain)
TIME	---	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	Half Damper Time
LEVEL	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	---	Half Damper Switch

### Initial Level, Attack Time/Level, Decay 1 Time/Level, Decay 2 Time/Level, Release Time

**Configurações:** TIME: 0 – 127

LEVEL: -128 – +0 – +127

### Half Damper Time

Determina a rapidez com que o som enfraquece até silenciar depois que a tecla é liberada enquanto o controlador de pé FC3 é pressionado com o parâmetro Half Damper Switch ativado.

**Configurações:** 0 – 127

### Half Damper Switch

Quando Half Damper Switch está ativado, você pode produzir um efeito de "meio pedal" como se estivesse em um piano acústico real usando um controlador de pé FC3 opcional conectado à saída FOOT SWITCH [SUSTAIN] no painel traseiro.

**Configurações:** off, on

#### OBSERVAÇÃO

Quando você quiser um efeito de meia-sustentação usando o FC3 opcional, configure o parâmetro "FS Sustain Pedal" (Foot Switch Sustain Pedal Select) como "FC3 (Half On)" na tela CTL ASN (página 146) do modo Utility. Observe que esta configuração não é necessária durante o controle da meia-sustentação enviando as mensagens Control Change de um dispositivo MIDI externo para o instrumento.

#### OBSERVAÇÃO

Para obter detalhes sobre AEG, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF4] KEY FLW (Key Follow)

Nesta tela, você pode definir o efeito de acompanhamento de tecla para a amplitude, ou seja, como o volume do elemento e o EG de amplitude correspondente respondem a notas específicas (ou faixa de oitavas) que são reproduzidas.

### LevelSens (Level Key Follow Sensitivity)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam o volume do elemento selecionado. A configuração Center Key de C3 é usada como a configuração básica.

**Configurações:** -200% – +0% – +200%

#### CenterKey (Level Key Follow Sensitivity Center Key)

Indica que a nota central para "LevelSens" acima é C3. Lembre-se que isto é somente para fins de exibição; o valor não pode ser alterado.

### EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity)

Determina o grau em que as notas (especificamente, suas posições ou faixa de oitavas) afetam os tempos de EG de amplitude do elemento selecionado. Center Key (próximo parâmetro) é usado como a amplitude básica desse parâmetro.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

#### CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Determina a nota central para o parâmetro "EGTimeSens" acima.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

#### RelAdjust (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Determina a sensibilidade de "EGTimeSens" ao EG Release.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## [SF5] SCALE (Amplitude Scaling)

### Break Point 1 – 4

Determina os quatro pontos de quebra especificando os números de nota respectivamente.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode configurar o ponto de quebra diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

**OBSERVAÇÃO** Break Point 1 a Break Point 4 serão organizados automaticamente em ordem crescente por todo o teclado.

### Offset 1 – 4

Determina o valor de deslocamento da configuração "Level" para cada ponto de quebra.

**Configurações:** -128 – +0 – +127

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre como configurar exemplos de dimensionamento de amplitude, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

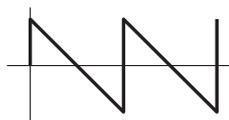
## [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

### Wave

Seleciona a forma de onda de LFO que é usada para variar o som.

**Configurações:** saw, tri, squ

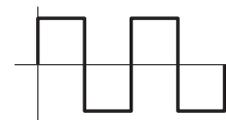
saw (onda serrilhada)



tri (onda triangular)



squ (onda quadrada)



### Speed

Ajusta a velocidade (frequência) da variação de LFO. Quanto maior a configuração, mais rápida será a velocidade.

**Configurações:** 0 – 63

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

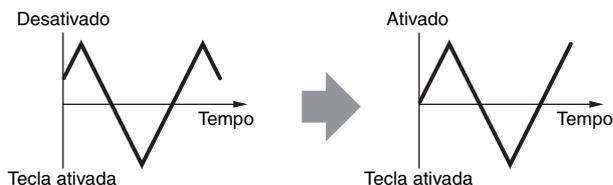
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

### KeyOnReset

Determina se o LFO é redefinido ou não cada vez que uma nota é executada.

Configurações: off, on



### KeyOnDelay

Determina o tempo de retardo entre o momento em que uma mensagem de nota ativada é recebida e o momento em que o LFO entra em vigor.

Configurações: 0 – 127

### PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda de LFO varia (modula) a afinação do som.

Configurações: 0 – 127

### FMod (Filter Modulation Depth)

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda de LFO varia (modula) a frequência de corte do filtro.

Configurações: 0 – 127

### AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina o valor (profundidade) pelo qual a forma de onda de LFO varia (modula) a amplitude ou volume do som.

Configurações: 0 – 127

### FadeInTime

Determina o tempo para que o efeito LFO aumente gradualmente (após o final do tempo de "KeyOnDelay").

Configurações: 0 – 127

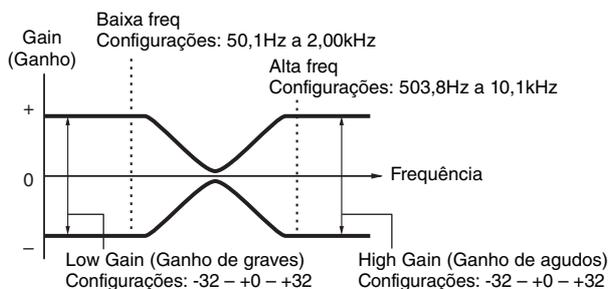
## [F6] EQ (Equalizer)

### Type

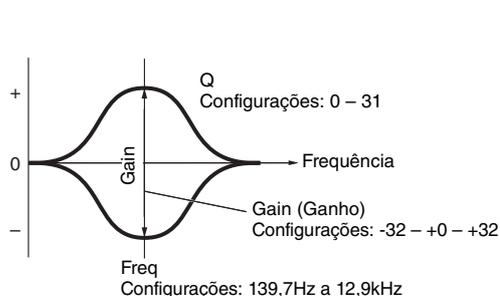
Determina o tipo de equalizador.

- Configurações:** 2 Band, P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (boost 6dB), Boost12 (boost 12dB), Boost18 (boost 18dB), thru
- 2 Band ..... Este é um equalizador "de realce", que combina bandas de frequência altas e baixas diferentes.
  - P.EQ (Parametric EQ) ..... O EQ paramétrico é usado para atenuar ou realçar níveis de sinal (ganhos) em torno da frequência. Esse tipo apresenta 32 configurações de "Q" diferentes, que determinam a largura de banda de frequência do equalizador.
  - Boost6 (boost 6dB)/Boost12 (boost 12dB)/Boost18 (boost 18dB) ..... Essas configurações podem ser usadas para realçar o nível do sinal inteiro por 6dB, 12dB e 18dB, respectivamente.
  - thru ..... Essa configuração ignora os equalizadores, deixando o sinal inteiro intacto.

#### Quando definido como 2 Band



#### Quando definido como P.EQ



## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## Drum Voice Edit

Cada voz de percussão pode ser composta por até 73 teclas de percussão, atribuídas a notas distribuídas pelo teclado (C0 a C6). Há dois tipos de edição de voz de percussão: a de Common Edit, para edição das configurações comuns a todas as teclas, e a de Key Edit, para edição de teclas individuais. Esta seção explica os parâmetros de Common Edit e Key Edit.

### Common Edit

#### Operação

[VOICE] → Seleção de voz de percussão → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

##### [SF4] OTHER

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a [página 30](#).

#### [F2] OUTPUT

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a [página 31](#). Além disso, os dois parâmetros a seguir também estão disponíveis.

##### InsChoSend (Insertion Chorus Send)

Determina o nível de emissão para toda a voz de percussão (todas as teclas), enviado do efeito de inserção A/B ou do Vocoder para o efeito de coro.

**Configurações:** 0 – 127

##### InsRevSend (Insertion Reverb Send)

Determina o nível de emissão para toda a voz de percussão (todas as teclas), enviado do efeito de inserção A/B ou do Vocoder para o efeito de reverberação.

**Configurações:** A configuração de "InsChoSend" ou "InsRevSend" é comum a todas as teclas. Quando você configurar a tecla de percussão para que a inserção A/B ou o Vocoder seja ignorado, o nível de emissão de coro/reverberação poderá ser definido individualmente para cada tecla de percussão. Além disso, o parâmetro acima não afeta a tecla. Nesse caso, é possível definir o nível de emissão de coro/reverberação de cada tecla em "ChoSend"/"RevSend" na tela [SF2] OUTPUT da tela [F1] OSC do modo Key Edit.

#### [F3] EQ

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a [página 32](#).

#### [F4] CTL SET (Controller Set)

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a [página 32](#). Observe que o parâmetro Element Switch não está disponível no Common Edit de voz de percussão.

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F3] EQ  
▶ [F4] CTL SET  
▶ [F6] EFFECT

#### Key Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [F6] EFFECT

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a [página 35](#). Observe que o parâmetro "EL: OUT" (Element Out) na tela [SF1] CONNECT não está disponível.

### KEY: OUT

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada tecla de percussão individual, e qual será ignorado (thru). Quando "InsEF Connect" (Insertion Effect Connection) está definido como "vocoder", a saída será especificada mesmo se "EL: OUT" estiver definido como "insA" ou "insB".

**Configurações:** thru, insA (inserção A), insB (inserção B)

## Key Edit

### Operação

[VOICE] → Seleção de voz de percussão → [EDIT] → Seleção de tecla

## [F1] OSC (Oscillator)

### [SF1] WAVE

Nesta tela, você pode selecionar a onda ou voz normal desejada usada para a tecla de percussão individual.

### KEY

Determina a tecla de percussão desejada. É possível selecionar o instrumento de percussão desejado pressionando a nota.

**Configurações:** C0 a C6

### ElementSw (Element Switch)

Determina se a tecla selecionada atualmente está ativada ou desativada, ou seja, se a onda da tecla está ativa ou inativa.

**Configurações:** off, on

### WaveCategory (Waveform Category)

### WaveNumber (Waveform Number)

Determina a forma de onda atribuída à tecla de percussão selecionando a categoria e o número da forma de onda.

**Configurações:** Consulte a "Lista de formas de onda" no documento PDF "Lista de dados".

### [SF2] OUTPUT

Nesta tela, você pode configurar alguns parâmetros de saída para a tecla de percussão selecionada.

### InsEffOut (Insertion Effect Output)

Determina qual efeito de inserção (A ou B) será usado para processar cada tecla de percussão. O efeito de inserção será ignorado se "thru" for selecionado. Este parâmetro é igual ao parâmetro "KEY: OUT" da tela [F6] EFFECT em Voice Common Edit. A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também.

**Configurações:** thru, insA (Insertion Effect A), insB (Insertion Effect B)

### RevSend (Reverb Send)

Determina o nível do som da tecla de percussão (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Reverb. Disponível somente quando "InsEffOut" (acima) está definido como "thru".

**Configurações:** 0 – 127

### ChoSend (Chorus Send)

Determina o nível do som da tecla de percussão (o sinal ignorado) que é enviado ao efeito Chorus. Disponível somente quando Insertion Effect Output (acima) está definido como "thru".

**Configurações:** 0 – 127

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
▶ [F6] EFFECT

#### Key Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

## [SF4] OTHER

Nesta tela, é possível definir vários parâmetros relacionados ao modo como as notas individuais da voz de percussão respondem ao teclado e aos dados MIDI.

### AssignMode

Determina o método de reprodução quando as mesmas notas são recebidas continuamente no mesmo canal e sem mensagens de nota desativada correspondentes. Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** single, multi

### RcvNoteOff (Receive Note Off)

Selecione se as mensagens MIDI Note Off são recebidas por cada tecla de percussão.

**Configurações:** off, on

### AltnateGroup (Alternate Group)

Defina o grupo alternativo ao qual a tecla está atribuída. Essa configuração ajuda a reproduzir os sons de uma bateria real, na qual alguns sons percussivos não podem ser reproduzidos fisicamente de maneira simultânea, como chimbais abertos e fechados.

**Configurações:** off, 1 a 127

## [SF6] HOLD

Nas telas Key Edit, a tecla de percussão desejada pode ser alterada com o pressionamento de uma tecla no teclado. Ao definir [SF6] HOLD como "on" (**HOLD**), a tecla de percussão desejada é mantida mesmo quando outras teclas são pressionadas no teclado. Ao definir [SF6] HOLD como "off" (**HOLD**), a tecla de percussão desejada pode ser alterada com o pressionamento de outra tecla no teclado.

## [F2] PITCH

## [SF1] TUNE

Nessa tela, você pode configurar vários parâmetros relacionados a afinação para a tecla selecionada.

### Coarse (Coarse Tuning)

Determina a afinação de cada onda de tecla de percussão (ou voz normal) em semitons.

**Configurações:** -48 – +0 – +48

**OBSERVAÇÃO** Se uma voz normal tiver sido atribuída à tecla, esse parâmetro ajustará a posição de sua nota (não sua afinação) em relação à nota C3. Para uma voz normal, esse parâmetro ajusta a posição de sua nota (não sua afinação) em relação à nota C3.

### Fine (Fine Tuning)

Determina o ajuste da afinação de cada onda de tecla de percussão (ou voz normal).

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

### Pitch (Pitch Velocity Sensitivity)

Determina como a afinação da tecla de percussão selecionada responde à velocidade.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Modo Voice

### Voice Play

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

#### Key Edit

▶ [F1] OSC  
▶ [F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F6] EQ

### Voice Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Informações suplementares

**[F3] FILTER****[SF1] CUTOFF**

Você pode aplicar configurações de filtro à voz de percussão. O MOX6/MOX8 permite aplicar um filtro passa-baixo e um filtro passa-alto a cada tecla de percussão individual.

**LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)**

Use esse parâmetro para definir uma frequência de corte para o filtro passa-baixo.

**Configurações:** 0 – 255

**LPFReso (Low Pass Filter Resonance)**

Determina a quantidade de ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte.

**Configurações:** 0 – 127

**HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff)**

Determina a frequência de Corte do Frequência de filtro passa-altas.

**Configurações:** 0 – 255

**[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)****LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff)**

Defina a sensibilidade da velocidade da frequência de corte do filtro passa-baixo. Configurações positivas farão com que a frequência de corte aumente proporcionalmente à sua execução no teclado. Uma configuração negativa terá o efeito oposto.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**[F4] AMP (Amplitude)****[SF1] LVL/PAN (Level/Pan)**

Esta tela não só permite que você defina configurações básicas de nível e panorâmica para o som de cada tecla de percussão individual, mas também fornece alguns parâmetros detalhados e incomuns que afetam a posição da panorâmica.

**Level**

Determina a saída para a tecla de percussão (onda) selecionada. Desse modo, é possível fazer ajustes de equilíbrio detalhados entre os vários sons da voz de percussão.

**Configurações:** 0 – 127

**Pan**

Define a posição panorâmica (estéreo) de cada onda. Também será usada como a posição panorâmica básica para as configurações Alternate e Random.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

**AlternatePan**

Determina o valor pelo qual o som da tecla de percussão selecionada é deslocado de modo alternativo para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Pan básica.

**Configurações:** L64 a C a R63

**RandomPan**

Determina o valor pelo qual o som da tecla de percussão selecionada é deslocado aleatoriamente para a esquerda e para a direita para cada nota pressionada. A configuração Pan (acima) é usada como a posição Center Pan.

**Configurações:** 0 – 127

**Modo Voice****Voice Play**

[F1] PLAY  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

**Arpeggio Edit**

[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX

**Normal Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

**Drum Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] CTL SET  
[F6] EFFECT

**Key Edit**

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
▶ [F3] FILTER  
▶ [F4] AMP  
[F6] EQ

**Voice Job**

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

**Informações suplementares**

## [SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

### Level (Level Velocity Sensitivity)

Determina a sensibilidade da velocidade do nível de saída do gerador de envelope de amplitude.

Configurações: -64 – +0 – +63

## [SF3] AEG (Amplitude EG)

### AttackTime

Configurações: 0 – 127

### Decay1Time

Configurações: 0 – 127

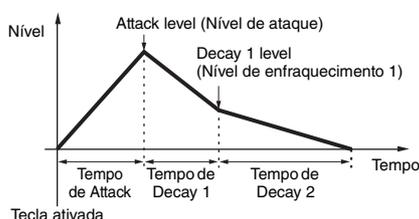
### Decay1Level

Configurações: 0 – 127

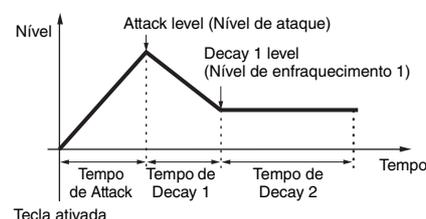
### Decay2Time

Configurações: 0 a 126, hold

Tempo de Decay 2 = 0 – 126



Tempo de Decay 2 = hold



## [F6] EQ (Equalizer)

É igual ao Normal Element Edit. Consulte a [página 46](#).

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## Voice Job

O Voice Job possui diversas operações básicas, como inicializar e copiar. Depois de definir os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

### Operação

[VOICE] → Seleção de voz → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Redefine (inicializa) todos os parâmetros da voz para as configurações padrão. Você também pode inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada elemento/tecla de percussão etc – muito útil ao criar uma voz totalmente nova.

#### Tipo de parâmetro a ser inicializado

ALL: todos os dados em Common Edit e Element (Key) Edit

Common: dados em Common Edit

EL: dados dos parâmetros correspondentes de Element Edit (ou Key Edit)

com WaveNo.: se essa opção for marcada, as ondas atribuídas aos elementos (teclas) serão inicializadas.

**OBSERVAÇÃO** Para selecionar "Common" ou "EL", a caixa "ALL" deve ser desmarcada.

**OBSERVAÇÃO** Se você ativar a marca de verificação quando uma voz de percussão for selecionada, poderá selecionar uma tecla de percussão.

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Se você estiver editando uma voz e selecionar uma voz diferente sem armazenar aquela que foi editada, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar Edit Recall para restaurar a voz com as últimas edições intactas.

### [F3] COPY

Nesta tela, é possível copiar configurações de parâmetros comuns e de elemento/tecla de percussão de qualquer voz para a voz que estiver sendo editada. Isso será útil se você estiver criando uma voz e quiser usar algumas configurações de parâmetro de outra.

#### Tipo de dados a serem copiados (Type)

Common: dados em Common Edit

Element (1 – 8): dados dos parâmetros correspondentes de Element Edit

Tecla C0 a C6: dados dos parâmetros correspondentes de Key Edit

#### Procedimento de cópia

1. Selecione a voz de origem.  
Quando "Current" estiver selecionado na voz de origem, a voz de origem será igual à voz de destino.  
Se desejar copiar um elemento para outro elemento na mesma voz, selecione "Current".
2. Selecione a voz de destino (voz atual).
3. Quando "Element" ou "Key" estiver selecionado na voz de origem, selecione a parte/tecla a ser copiada na voz de destino.
4. Pressione o botão [ENTER].

### [F4] BULK (Bulk Dump)

Permite que você envie todas as configurações de parâmetro editadas da voz selecionada no momento para um computador ou outro instrumento MIDI para arquivar os dados. Pressione o botão [ENTER] para executar o dump em massa.

**OBSERVAÇÃO** Para executar o dump em massa, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo.

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

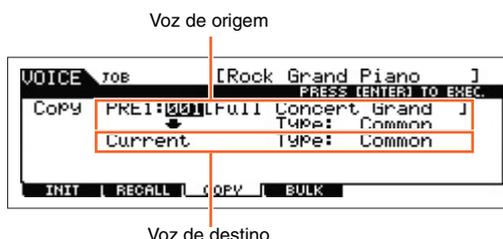
#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Informações suplementares



## Informações suplementares

### ■ Lista de categorias de voz

Esta é a lista de categorias principais e as subcategorias às quais pertencem as respectivas vozes do MOX6/MOX8.

Categoria principal (abreviação)	Subcategoria (abreviação)			
Acoustic Piano (Piano)	Acoustic Piano (APno)	Layer	Modern (Modrn)	Vintage (Vintg)
Keyboard (Keys)	Electric Piano (EP)	FM Piano (FM)	Clavi	Synth
Organ	Tone Wheel (Tn Whl)	Combo	Pipe	Synth
Guitar	Acoustic Guitar (A. Gtr)	Electric Clean (E. Cln)	Electric Distortion (E. Dst)	Synth
Bass	Acoustic Bass (ABass)	Electric Bass (EBass)	Synth Bass (SynBs)	Arpeggio (Arp)
Strings (String)	Solo	Ensemble (Ensem)	Pizzicato (Pizz)	Synth
Brass	Solo	Brass Ensemble (BrsEn)	Orchestra (Orche)	Synth
Sax/Woodwind (SaxWW)	Saxophone (Sax)	Flute	Woodwind (WWind)	Reed/Pipe (RPipe)
Synth Lead (SynLd)	Analog (Analg)	Digital (Digt!)	Hip Hop (H Hop)	Dance
Synth Pad/Choir (Pads)	Analog (Analg)	Warm	Bright (Brite)	Choir
Synth Comping (SyCmp)	Analog (Analg)	Digital (Digt!)	Fade	Hook
Chromatic Percussion (CPerc)	Mallet Percussion (Malet)	Bell	Synth Bell (SynBl)	Pitched Drum (PDrum)
Drum/Percussion (Dr/Pc)	Drums	Percussion (Perc)	Synth	Arpeggio (Arp)
Sound Effect (S.EFX)	Moving (Move)	Ambient (Ambie)	Nature (Natur)	Sci-Fi (SciFi)
Musical Effect (M. EFX)	Moving (Move)	Ambient (Ambie)	Sweep	Hit
Ethnic (Ethnc)	Bowed	Plucked (Pluk)	Struck (Struk)	Blown
Vocoder	---			

### ■ Exemplo de configurações de Destination

Nesta seção, mostraremos alguns exemplos úteis sobre como definir as atribuições de "Dest" (Destino) da tela CTL SET nos parâmetros de Voice Common Edit

Para controlar o volume:	Volume
Para aplicar o vibrato à voz:	Common LFO Depth1 – 3 (CLFO-D1 – 3) <sup>*1</sup>
Para alterar a afinação:	Element Pitch (PCH-Crs) <sup>*2</sup>
Para controlar a clareza da voz:	Element Filter Frequency (FLT-Frq) <sup>*2</sup>
Para alterar a velocidade do alto-falante giratório:	Insertion A/B Parameter 1 (INSA/INSB: EfLfoSp) <sup>*3</sup>
Para aplicar um efeito de pedal wah à voz:	Insertion A/B Parameter 1 (ins A/B Pedal Ctrl) <sup>*4</sup>

Com relação a \*1 a \*4, as configurações a seguir são necessárias, além das configurações acima.

- \*1 "Play Mode" = "loop" na tela [SF1] WAVE da tela [F5] LFO do modo Voice Common Edit  
"Dest" (Destino de controle 1 – 3) = "Pmod" na tela [SF4] BOX da tela [F5] LFO do modo Voice Common Edit
- \*2 "ElmSw" (Controller Set Element Switch) = on
- \*3 "InsA/B Type" = "Rotary Sp" na tela [F6] EFFECT do modo Voice Common Edit  
"EL: OUT"/"KEY: OUT" = "INSA"/"INSB" (atribuído ao tipo "Rotary Speaker") na tela [F6] EFFECT do modo Voice Common Edit
- \*4 "InsA/B Type" = "VCM Pedal Wah" na tela [F6] EFFECT do modo Voice Common Edit  
"EL: OUT"/"KEY: OUT" = "INSA"/"INSB" (atribuído ao tipo "VCM Pedal Wah") na tela [F6] EFFECT do modo Voice Common Edit

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

## ■ Função dos botões giratórios de 1 a 8

Esta seção explica as funções atribuídas aos botões giratórios de 1 a 8 no modo Voice. Para obter instruções, consulte o Manual do Proprietário.

### Quando a lâmpada [TONE 1] estiver acesa:

Botão giratório 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG "CUTOFF"	página 26
Botão giratório 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG "RESO"	página 26
Botão giratório 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	página 26
Botão giratório 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → "PortaTime"	página 26

### Quando a lâmpada [TONE 2] estiver acesa:

Botão giratório 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG "ATK"	página 26
Botão giratório 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG "DCY"	página 26
Botão giratório 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG "SUS"	página 26
Botão giratório 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG "REL"	página 26

### Quando a lâmpada [TONE 3] estiver acesa:

Botão giratório 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"	página 31
Botão giratório 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Pan"	página 31
Botão giratório 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → função que é definida em "Dest" quando "Source" está configurado como "AS1"/"AS2"	página 32
Botão giratório 4	ASSIGN 2		

### Quando a lâmpada [EQ] estiver acesa:

Botão giratório 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "LOW GAIN"	página 32
Botão giratório 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID FREQ"	
Botão giratório 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "MID GAIN"	
Botão giratório 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

### Quando a lâmpada [EFFECT] estiver acesa:

Botão giratório 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	página 36
Botão giratório 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Chorus Send"	página 35
Botão giratório 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	página 36
Botão giratório 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "Reverb Send"	página 35

### Quando a lâmpada [ARP] estiver acesa:

Botão giratório 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	página 28
Botão giratório 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	página 29
Botão giratório 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	página 28
Botão giratório 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → "Tempo"	página 27

## Modo Voice

### Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

### Normal Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Drum Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

#### Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

### Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Informações suplementares

# Modo Performance

O modo Performance é usado para selecionar, reproduzir e editar a Apresentação desejada. As apresentações podem ser formadas por no máximo quatro partes (vozes), selecionadas entre as Partes 1 – 4 do gerador de tons internos. Esta seção explica cada parâmetro dos quatro tipos (Performance Play, Performance Edit, Performance Job e Performance Record).

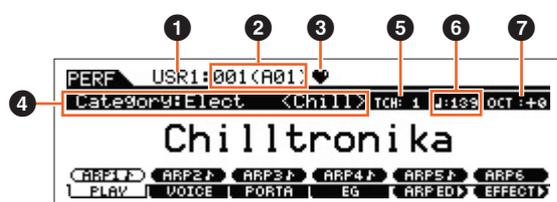
## Performance Play

Performance Play é o principal "portal" de entrada no modo Performance e é nele que você seleciona e reproduz uma apresentação.

### Operação

Pressione o botão [PERFORM].

### [F1] PLAY



Tela Performance Play

#### 1 Banco de apresentações

#### 2 Número da apresentação

Indica o banco e o número da Apresentação selecionada.

#### 3 Indicador de categoria favorita

Quando a apresentação selecionada atualmente é definida como a categoria favorita, esse indicador é exibido.

#### 4 Categoria

Indica a categoria principal e a subcategoria da apresentação selecionada atualmente.

#### 5 TCH (Canal de transmissão)

Indica o canal de transmissão MIDI do teclado. Você pode alterar o canal de transmissão MIDI do teclado pressionando o botão [TRACK] para que o indicador se acenda e pressionando qualquer um dos botões numéricos [1] – [16].

O canal de transmissão MIDI do teclado também pode ser alterado com a seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh".

#### 6 J (Tempo do arpejo)

Indica o tempo do arpejo definido para a apresentação selecionada atualmente.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

#### 7 OCT (Oitava)

Indica a configuração das oitavas do teclado.

### [SF1] ARP1 (Arpejo 1) – [SF6] ARP6 (Arpejo 6)

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com os ícones da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. O tipo de arpejo pode ser definido na tela Arpeggio Edit ([página 57](#)).

## Modo Performance

### Performance Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

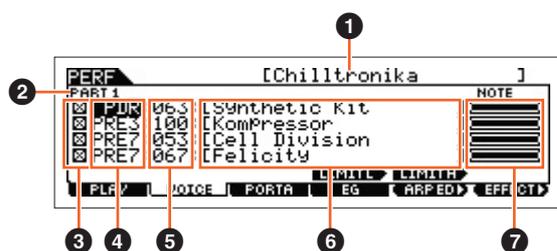
### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## [F2] VOICE

Nesse modo, você pode selecionar uma voz para cada parte e determinar um intervalo de notas do qual ela pode ser tocada.



### 1 Nome da apresentação

Indica o nome da apresentação selecionada.

### 2 Parte

Indica a parte selecionada.

### 3 Chave da parte

Determina se a Parte editada está sendo usada (ativada) ou não (desativada). A definição desse parâmetro como on (☑) permite que a parte seja reproduzida. Enquanto isso, definir esse parâmetro como off (☐) desativa o som da parte, e a indicação da parte desaparecerá da tela VOICE.

### 4 Banco de Voz

### 5 Número da Voz

### 6 Nome da voz

Indica o banco e o número das Vozes atribuídas às Partes 1 – 4.

### 7 Limite de notas

Determina as notas mais baixas e mais altas no intervalo de notas da Parte. Simultaneamente, mantenha pressionado o botão [SF4] LIMIT L (Limite inferior) e pressione a tecla desejada no teclado para definir a nota. Essa operação define a nota mais baixa do intervalo em que a voz da parte selecionada é reproduzida. Simultaneamente, mantenha pressionado o botão [SF5] LIMIT H (Limite superior) e pressione a tecla desejada no teclado para definir a nota. Essa operação define a nota mais alta do intervalo em que a voz da parte selecionada é reproduzida. Você também pode criar um intervalo menor e maior para a Voz, com um "buraco" do intervalo de notas no meio, ao especificar primeiro a nota mais alta. Por exemplo, definir um limite de nota de "C5 – C4" permite reproduzir a Voz em dois intervalos distintos: C -2 a C4 e C5 a C8. As notas reproduzidas entre C4 e C5 não reproduzem a Voz selecionada.

## [F3] PORTA (Portamento)

### PortaSw (Portamento Switch)

Determina se o portamento está ativado ou desativado para todas as partes.

Configurações: off, on

### PortaTime (Portamento Time) Knob

Determina o tempo de transição ou a taxa de afinação quando o portamento é aplicado. As configurações são aplicadas como deslocamentos ao mesmo parâmetro em Performance Part Edit ([página 65](#)).

Configurações: 0 – 127

### PartSwitch

Determina se o portamento está ativado ou desativado para cada parte individual. Disponível somente quando PortaSw (acima) está definido como on.

## [F4] EG

Essa tela contém configurações básicas de EG, tanto de volume quanto de filtro. As configurações definidas aqui são aplicadas como deslocamentos às configurações AEG e FEG em Performance Part Edit ([página 68](#)). Os parâmetros são os mesmos da tela [F4] EG de Voice Play. Consulte a [página 26](#).

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## [F5] ARP ED (Arpeggio Edit)

Pressionar esse botão acessa a tela Arpeggio Edit do modo Performance.

## [F6] EFFECT

Pressionar esse botão acessa a tela EFFECT (página 63) de Performance Common Edit.

## Arpeggio Edit

Essa tela contém as configurações básicas de reprodução do arpejo, incluindo tipo e tempo no modo Performance. O MOX6/MOX8 tem quatro modos de reprodução de arpejo. No modo Performance, os diferentes tipos de arpejo podem ser atribuídos a até quatro partes, e até quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos ao mesmo tempo. Os parâmetros são os mesmos do modo Voice (página 27), com exceção dos seguintes parâmetros.

### Operação

[PERFORM] → Seleção da apresentação → [F5] ARP ED  
Modo Performance → ARP [EDIT]

## [F1] COMMON

### Tempo (Arpeggio Tempo) Knob

Determina o tempo para o arpejo.

Configurações: 5 – 300

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI sync" na tela MIDI do modo Utility (página 149) como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "external" e não poderá ser alterado.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

### Switch (Common Switch)

Determina se o arpejo está ativado ou desativado para todas as partes. Essa configuração é aplicada ao botão ARP [ON/OFF] no painel.

Configurações: off, on

### SyncQtzValue (Sync Quantize Value)

Determina o tempo real no qual a reprodução do próximo Arpejo será iniciada quando você acionar enquanto o arpejo de determinada Parte for reproduzido. Quando configurado como "off", o próximo Arpejo será iniciado assim que você o acionar. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução da nota semínima em sinais de relógio.

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

### QtzStrength (Quantize Strength)

Determina o valor de deslocamento para "QtzStrength" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

Configurações: -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Determina o valor de deslocamento para "VelocityRate" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

Configurações: -100 – +0 – +100

### GateTimeRate Knob

Determina o valor de deslocamento para "GateTimeRate" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

Configurações: -100 – +0 – +100

### Swing

Determina o valor de deslocamento para "Swing" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

Configurações: -120 – +0 – +120

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
▶ [F5] ARP ED  
▶ [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## [F2] TYPE

São os mesmos da tela Arpeggio Edit (página 27) do modo Voice.

## [F3] MAIN

São os mesmos da tela Arpeggio Edit (página 27) do modo Voice. No entanto, o parâmetro "Tempo" não está na tela MAIN do modo Performance, e o seguinte parâmetro está contido na tela. A configuração de tempo para o arpejo está na tela COMMON de Arpeggio Edit.

### VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

Cada tipo de Arpejo é atribuído a uma Voz específica mais adequada ao tipo. Esse parâmetro determina se a Voz adequada registrada em cada tipo de arpejo deve ou não ser atribuída à Parte editada. Quando definido como "on", a Voz será atribuída à Parte editada no lugar da Voz atribuída no momento. Quando definido como "off", a Voz adequada não será atribuída à Parte editada. A Voz atribuída no momento será mantida.

## [F4] LIMIT

São os mesmos da tela Arpeggio Edit (página 28) do modo Voice.

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

São os mesmos da tela Arpeggio Edit (página 28) do modo Voice.

## [F6] OUT CH (Canal de saída)

### OutputSwitch

Quando esta opção estiver ativada, os dados da reprodução do arpejo serão enviados via MIDI.

**Configurações:** off, on

### TransmitCh (Transmit Channel)

Determina o canal de transmissão MIDI para os dados de reprodução do arpejo. Quando estiver definido como "KbdCh", os dados de reprodução do arpejo serão enviados pelo canal de transmissão do teclado MIDI ([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh").

**Configurações:** 1 – 16, KbdCh (Keyboard Channel)

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
▶ [F2] TYPE  
▶ [F3] MAIN  
▶ [F4] LIMIT  
▶ [F5] PLAY FX  
▶ [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## Performance Edit

Cada apresentação pode conter no máximo quatro partes. Há dois tipos de telas Performance Edit: as de Common Edit, para editar as configurações comuns a todas as partes, e as de Part Edit, para editar partes individuais. Esta seção explica os parâmetros de Common Edit e Part Edit.

### Common Edit

#### Operação

[PERFORM] → Seleção da apresentação → [EDIT] → [COMMON]

#### [F1] GENERAL

##### [SF1] NAME

Nesta tela, você pode atribuir a categoria (secundária e principal) da apresentação selecionada e criar um nome para a apresentação. O nome da Apresentação pode conter até 20 caracteres. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

##### [SF2] PLY MODE (Play Mode)

#### SplitPoint

Determina o número da nota do ponto de divisão, que divide o teclado em duas seções diferentes.

**Configurações:** C#-2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Quando o parâmetro "SplitLo/Up" de cada parte estiver definido como "both", esse parâmetro não terá nenhum efeito.

**OBSERVAÇÃO** O som é produzido somente quando você reproduz notas dentro da área que corresponde às configurações Split e Note Limit.

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

#### SplitSwitch

Determina se as configurações do ponto de divisão e a posição inferior/superior da divisão no parâmetro da parte estão ativadas (on) ou desativadas (off).

**Configurações:** off, on

##### [SF3] EQ OFS (EQ Offset)

Este é um EQ paramétrico que oferece três bandas (Alta, Média e Baixa). É possível atenuar ou reforçar o nível de cada banda de frequência (Alta, Média e Baixa) para alterar o som da voz. Determina o valor de deslocamento para os mesmos parâmetros na tela [F3] EQ (página 67).

#### FREQ (Frequência)

Determina a largura de banda para cada banda de frequência.

#### GAIN

Determina o ganho da frequência (acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada. Quanto maior o valor, maior o ganho. Quanto menor o valor, menor o ganho.

#### Q

Determina o Q (largura de banda) para a banda média. Quanto maior o valor, menor a largura de banda. Quanto menor o valor, maior a largura de banda.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

##### [SF4] PORTA (Portamento)

Esta tela permite definir os parâmetros relacionados ao portamento. Os parâmetros são os mesmos apresentados em Performance Play. Consulte a página 56.

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## [SF5] OTHER

**A.Func1 (Assignable Function 1 Mode)****A.Func2 (Assignable Function 2 Mode)**

Determina se os botões ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] são do tipo latch (travado) ou momentary (momentâneo). Para obter detalhes sobre as configurações, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** momentary, latch

## [F2] OUT/MFX (Output/Master Effect)

## [SF1] OUT (Output)

**Volume**  Knob

Determina o nível de saída da voz da apresentação selecionada. Você pode ajustar o volume geral, mantendo o equilíbrio entre todas as Partes.

**Configurações:** 0 – 127

**Pan**  Knob

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

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

**OBSERVAÇÃO** A configuração "C" (centralizada) mantém as configurações Pan individuais de cada parte.

**ChoSend (Chorus Send)**  Knob

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito de coro.

**Configurações:** 0 – 127

**RevSend (Reverb Send)**  Knob

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de inserção A/B (ou o sinal ignorado) para o efeito de reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a conexão de efeitos no modo Performance, consulte a [página 20](#).

## [SF2] MFX (Efeito mestre)

**Switch**

Determina se o Efeito Mestre será ou não aplicado à apresentação selecionada.

**Configurações:** off, on

**Type**

Determina o tipo do Efeito Mestre.

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

**OBSERVAÇÃO** Os parâmetros disponíveis (exceto os dois acima) mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento. Para obter mais detalhes, consulte o documento PDF "Lista de dados".

**Preset**

Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas.

**OBSERVAÇÃO** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF "Lista de dados".

**Effect Parameters**

O parâmetro do efeito varia dependendo do tipo de efeito selecionado atualmente. Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito editáveis em cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## Modo Performance

## Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

## Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

## Performance Edit

## Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

## Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

## Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

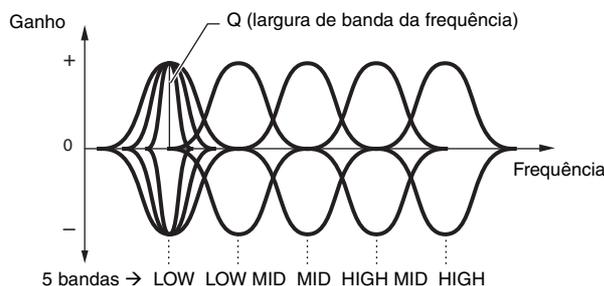
## Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

## Informações suplementares

## [F3] MEQ (Equalizador principal)

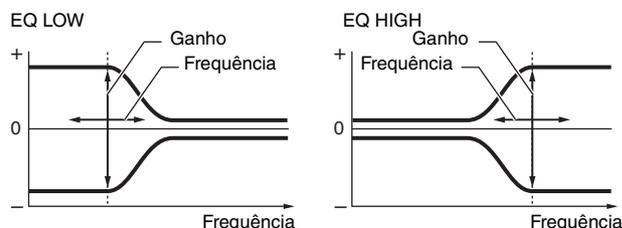
Nesta tela, você pode aplicar equalização de cinco bandas (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a todas as partes da apresentação selecionada ou a todas as vozes.



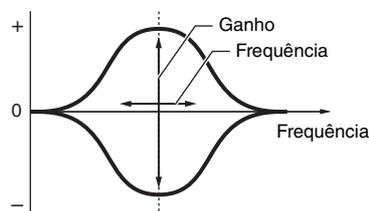
### SHAPE

Determina se o tipo de equalizador usado é do filtro de realce ou de pico. O tipo pico atenua/reforça o sinal na configuração da frequência especificada e o tipo filtro de realce atenua/reforça o sinal em frequências acima ou abaixo da configuração da frequência especificada. Esse parâmetro só está disponível para as bandas de frequência LOW e HIGH.

**Configurações:** shelv (tipo filtro de realce), peak (tipo pico)  
shelv



peak



### FREQ (Frequência)

Determina a frequência central. As frequências próximas desse ponto são atenuadas/reforçadas pela configuração de ganho.

**Configurações:** LOW: Realce 32Hz – 2,0kHz, Pico 63Hz – 2,0kHz  
LOW MID, MID, HIGH MID: 100Hz – 10,0kHz  
HIGH: 500Hz – 16,0kHz

### GAIN

Determina o ganho da frequência (acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada.

**Configurações:** -12dB – +0dB – +12dB

### Q (Característica de frequência)

Isso varia o nível do sinal na configuração de frequência para criar várias características da curva de frequência.

**Configurações:** 0.1 – 12.0

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a estrutura de EQ, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## [F4] USB I/O

### USB OUTPUT SELECT

Determina se o sinal de áudio de cada parte é emitido para USB 1/2 ou USB 3/4. Esse parâmetro só está disponível quando "Mode" está definido como "2StereoRec" na tela USB I/O do modo Utility.

**Configurações:** 1&2, 3&4

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
▶ [F3] MEQ  
▶ [F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## [SF6] INFO (Informações)

Indica as informações de configuração para a chave de monitor direto, o modo de saída do sinal de áudio e outras informações.

## [F5] A/D IN (Entrada A/D)

Essa tela define parâmetros relacionados à entrada dos conectores A/D INPUT [L]/[R].

## [SF1] OUTPUT

### Volume

Determina o nível de saída da parte de entrada A/D.

**Configurações:** 0 – 127

### Pan

Determina a posição pan (estéreo) da parte de entrada A/D.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### Chorus Send

Determina o nível de emissão do sinal da parte de entrada de áudio enviado ao efeito de coro. Quanto maior o valor, mais acentuado será o refrão.

**Configurações:** 0 – 127

### Reverb Send

Determina o nível de emissão do sinal da parte de entrada de áudio enviado ao efeito de reverberação. Quanto maior o valor, mais pronunciado será o som de reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

### Dry Level

Determina o nível da parte de entrada A/D que não foi processado com os efeitos do sistema (Reverb, Chorus).

**Configurações:** 0 – 127

### Mono/Stereo

Determina a configuração do sinal da parte de entrada A/D ou como o sinal ou sinais são direcionados (estéreo ou mono).

**Configurações:** LMono, RMono, LRMono, stereo

LMono ..... Apenas o canal L da entrada de áudio é usado.

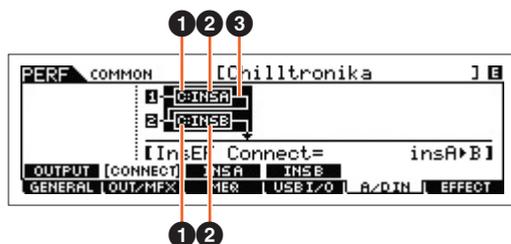
RMono ..... Apenas o canal R da entrada de áudio é usado.

LRMono ..... Os canais L e R da entrada de áudio são mixados e processados em mono.

stereo ..... Ambos os canais L e R da entrada de áudio são usados.

## [SF2] CONNECT (Insertion Effect Connection)

Nessa tela, você pode definir os tipos de efeito de inserção aplicados ao sinal de entrada de áudio no modo Performance. O efeito do sistema pode ser definido na tela EFFECT (página 63).



### ❶ InsA Ctgr (Insertion Effect A Category)/InsB Ctgr (Insertion Effect B Category)

### ❷ InsA Type (Insertion Effect A Type)/InsB Type (Insertion Effect B Type)

Determina a categoria e o tipo do efeito de inserção

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

### ③ InsEF Connect (Insertion Effect Connection)

Determina a direção do efeito para os efeitos de inserção A e B. As alterações na configuração são mostradas no diagrama na tela, proporcionando uma imagem clara de como o sinal é direcionado.

**Configurações:** insA>B, insB>A

insA>B ..... Os sinais processados com o efeito de inserção A serão enviados ao efeito de inserção B e os sinais processados com o efeito de inserção B serão enviados para Reverb e Chorus.

insB>A ..... Os sinais processados com o efeito de inserção B serão enviados ao efeito de inserção A e os sinais processados com o efeito de inserção A serão enviados para Reverb e Chorus.

### [SF3] INS A (Insertion Effect A)

### [SF4] INS B (Insertion Effect B)

Essas telas consistem em várias páginas e podem ser selecionadas pressionando-se os botões de cursor [←]/[→]. Nestas telas, também é possível definir cada parâmetro do tipo de efeito selecionado individual e manualmente.

### Category

#### Type

Determina a categoria e o tipo do efeito selecionado.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter detalhes sobre a descrição de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

### Preset

Permite que você acesse configurações pré-programadas para cada tipo de efeito, projetadas para serem usadas para aplicativos e situações específicas. Você pode alterar como o som é afetado pelas configurações pré-programadas selecionadas.

**OBSERVAÇÃO** Para obter a lista de todos os tipos de efeito predefinidos, consulte o documento PDF "Lista de dados".

### Effect Parameters

O parâmetro do efeito varia dependendo do tipo de efeito selecionado atualmente. Para obter detalhes sobre os parâmetros de efeito editáveis em cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada parâmetro de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## [F6] EFFECT

### [SF1] CONNECT

O tipo de conexão de inserção depende da configuração da voz atribuída para a parte selecionada. Essa tela define o efeito do sistema aplicado a todas as partes.

### Chorus Ctg (Chorus Category)

#### Chorus Type

#### Reverb Type

Determina a categoria e o tipo do efeito de coro e reverberação.

**Configurações:** Para obter detalhes sobre as categorias e os tipos de efeito editáveis, consulte o documento PDF "Lista de dados". Além disso, para obter descrições detalhadas de cada tipo de efeito, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

### Chorus Return

#### Reverb Return

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

**Configurações:** 0 – 127

### Chorus Pan

#### Reverb Pan

Determina a posição de pan do som do efeito de coro/reverberação.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### Chorus To Reverb

Determina o nível de emissão do sinal enviado do efeito de coro para o efeito de reverberação.

**Configurações:** 0 – 127

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
▶ [F5] A/D IN  
▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## [SF2] INS SW (Insertion Effect Switch)

Os efeitos de inserção podem ser aplicados a até três partes. Essa tela permite definir a quais partes os efeitos de inserção são aplicados.

## [SF4] CHORUS

## [SF5] REVERB

O número de parâmetros e os valores disponíveis mudam de acordo com o tipo de efeito selecionado no momento. Para obter informações sobre parâmetros, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## Part Edit

### Operação

[PERFORM] → Seleção da apresentação → [EDIT] → Seleção da parte

## [F1] VOICE

## [SF1] VOICE

### PartSw (Part Switch)

Determina se cada parte está ativada ou desativada.

**Configurações:** off, on

### Bank

Determina o banco de vozes ([página 7](#)) de cada parte.

### Number

Determina o número do programa de voz para cada parte.

### P.WithVce (Parameter with Voice)

Determina se as configurações de parâmetros a seguir da Voz selecionada são copiadas da Voz para a Parte atual quando você altera uma Voz para a Parte atual individualmente.

- Configurações de arpejo
- Frequência de corte do filtro
- Ressonância do filtro
- EG da amplitude
- EG do filtro
- Intervalo de da curva de afinação (superior/inferior)
- Mudança de nota

**OBSERVAÇÃO** Independentemente da configuração "P.WithVce", as seguintes configurações sempre são copiadas quando uma voz normal é selecionada: "Mono/Poly", "Switch" (Portamento Part Switch), "Time" (Portamento Time) e "Mode" (Portamento Mode).

**Configurações:** off (não copiado), on (copiado)

## [SF2] MODE

### Mono/Poly

Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica para cada parte. Monofônica serve apenas para notas únicas e polifônica serve para reproduzir várias notas simultâneas.

**Configurações:** mono, poly

**OBSERVAÇÃO** Esse parâmetro não está disponível para a parte à qual a voz de percussão está atribuída.

### SplitLo/Up (Split Lower/Upper)

Determina qual área do teclado produzirá o som. Quando "upper" for selecionado, somente as notas no ponto de divisão (parâmetro Common) e acima produzirão o som. Quando "lower" for selecionado, somente as notas abaixo do ponto de divisão produzirão o som. Quando "both" for selecionado, todas as notas no teclado inteiro produzirão o som. A realidade, o som é produzido por meio da reprodução das notas dentro da área que corresponde às configurações definidas aqui e à configuração Note Limit.

**Configurações:** both, lower, upper

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

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

**Configurações:** off, on

## [SF3] LIMIT

### NoteLimitH (Note Limit High)

### NoteLimitL (Note Limit Low)

Determina as notas mais baixas e mais altas da extensão do teclado para cada parte. Cada Parte só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de um intervalo especificado.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Se você especificar a nota mais alta primeiro e a nota mais baixa depois, por exemplo, "C5 a C4", o intervalo de notas coberto será "C -2 a C4" e "C5 a G8".

### VelLimitH (Velocity Limit High)

### VelLimitL (Velocity Limit Low)

Determina os valores mínimo e máximo do alcance da velocidade dentro do qual cada Parte responderá.

Cada Parte só emitirá sons para notas reproduzidas dentro de um intervalo de velocidade.

**Configurações:** 1 – 127

**OBSERVAÇÃO** Se você especificar o valor máximo primeiro e o valor mínimo depois, como "93 a 34", a faixa de velocidade coberta será "1 a 34" e "93 a 127".

## [SF4] PORTA (Portamento)

Determina os parâmetros de Portamento de cada parte. O portamento é usado para criar uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.

### Switch (Portamento Part Switch)

Determina se o Portamento deve ser ou não aplicado a cada Parte.

**Configurações:** off, on

### Time (Portamento Time)

Determina o tempo de transição da afinação. Quanto maiores os valores, maior o tempo de alteração de uma afinação ou menor a velocidade.

**Configurações:** 0 – 127

### Mode (Portamento Mode)

Determina o modo Portamento.

**Configurações:** full, fingr

full .....O portamento sempre é aplicado.

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

**OBSERVAÇÃO** Os parâmetros de portamento acima não estão disponíveis para a parte à qual a voz de percussão está atribuída.

## [SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)

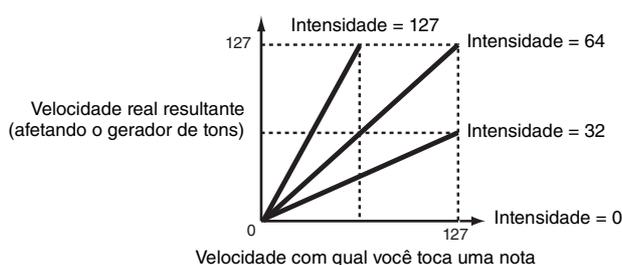
### VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth)

Determina o grau com qual o volume resultante do gerador de tons responde à força com que você toca.

Quanto maior for o valor, mais o volume mudará em resposta à intensidade do seu toque (como mostrado abaixo).

**Configurações:** 0 – 127

Quando Offset (abaixo) estiver definido em 64:



## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

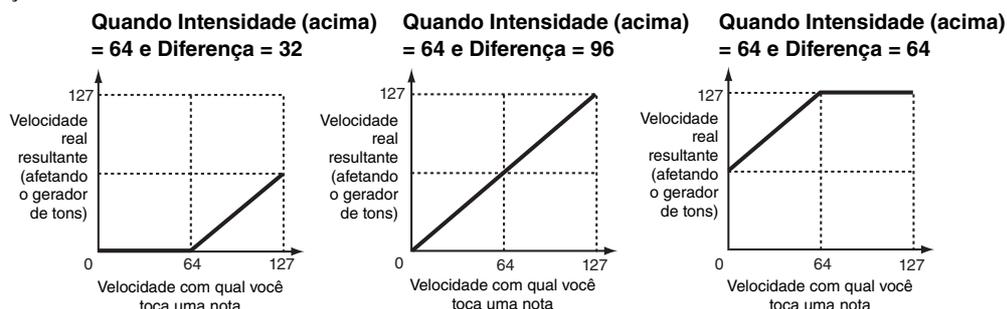
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## VelSensOfs (Velocity Sensitivity Offset)

Determina a quantia em que as velocidades reproduzidas são ajustadas para o efeito de velocidade real resultante. Isso permite a você aumentar ou diminuir todas as velocidades da mesma forma, o que possibilita compensar automaticamente o toque com muita ou pouca intensidade.

**Configurações:** 0 – 127



## [SF6] OTHER

### PB Upper (Pitch Bend Range Upper)

### PB Lower (Pitch Bend Range Lower)

Determina a faixa máxima da curva de afinação para cada parte em semitons. É igual ao Voice Common Edit.

Consulte a [página 31](#).

**Configurações:** -48 semi a +0 semi a +24 semi

### Assign 1 (Assign 1 Value)

### Assign 2 (Assign 2 Value)

Determina o valor do deslocamento pelo qual as funções atribuídas aos botões giratórios ASSIGN 1/2 são alternadas a partir de suas configurações originais. As funções dos botões giratórios ASSIGN 1/2 são definidas na tela CTL SET ([página 32](#)) de Voice Common Edit.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## [F2] OUTPUT

## [SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)

### Volume

Determina o volume de cada parte, permitindo que você defina o nível ideal de equilíbrio de todas as partes.

**Configurações:** 0 – 127

### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) de cada parte.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### VoiceELPan (Voice Element Pan)

Determina se as configurações de Pan individuais para cada voz (definidas em [VOICE] → [EDIT] → Seleção do elemento → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Pan) são aplicadas ou não. Quando estiver definido em "off", a posição de pan de cada elemento será definida como o centro da parte.

**Configurações:** off, on

## [SF2] EF SEND (Envio de efeito)

Nessa tela, é possível definir o nível de emissão e o nível seco enviados aos efeitos do sistema para cada parte.

Para obter detalhes sobre a conexão de efeitos no modo Performance, consulte a [página 20](#).

### ChoSend (Chorus Send)

Determina o volume de cada Parte. Desse modo, é possível fazer ajustes de equilíbrio detalhados entre os vários sons da voz de percussão.

**Configurações:** 0 – 127

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## RevSend (Reverb Send)

Define a posição estéreo (panorâmica) de cada Parte. Desse modo, é possível fazer ajustes de efeito de reverberação detalhados entre os vários sons da voz de percussão.

**Configurações:** 0 – 127

## DryLevel

Determina o nível do som não processado (seco) da parte selecionada, permitindo que você controle o equilíbrio de efeitos em geral entre as partes.

**Configurações:** 0 – 127

## InsEF (Insertion Effect Part Switch)

Determina as Partes disponíveis para o efeito de inserção. Quando essa chave estiver ativada (on), o efeito de inserção da Voz atribuída à Parte será ativado.

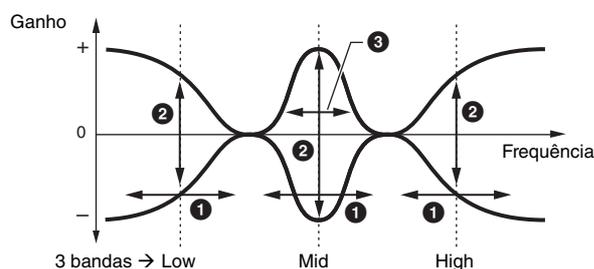
**Configurações:** off, on

## [F3] EQ (Equalizer)

Nesta tela, você pode ajustar as configurações de EQ para cada parte. Este é um EQ paramétrico que oferece três bandas (Alta, Média e Baixa). É possível atenuar ou reforçar o nível de cada banda de frequência (Alta, Média e Baixa) para alterar o som da voz. Observe que os dois tipos de tela diferentes listados abaixo são fornecidos e você pode alternar entre eles pressionando [SF6]. Cada tipo de tela contém as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo mais adequado para você.

- Tela mostrando quatro partes
  - Como não é possível exibir todos os parâmetros disponíveis simultaneamente na tela de quatro partes, você precisará usar os controles do cursor para percorrer a tela a fim de ver e definir os outros parâmetros.
- Tela mostrando todos os parâmetros de uma parte

Para obter detalhes sobre a conexão de efeitos, incluindo o EQ, no modo Performance, consulte a [página 20](#).



### 1 FREQ (Frequência)

Determina a largura de banda para cada banda de frequência.

**Configurações:** Baixa: 50,1Hz a 2,00kHz  
Média: 139,7Hz a 10,1kHz  
Alta: 503,8Hz a 14,0kHz

### 2 GAIN

Determina o ganho da frequência (configurada acima) ou com que intensidade a banda de frequência selecionada é atenuada ou reforçada.

**Configurações:** -12,00dB – +0,00dB – +12,00dB

### 3 Q

Determina o Q (largura de banda) para a banda média.

**Configurações:** 0.7 – 10.3

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## [F4] TONE

Você pode definir parâmetros relacionados à afinação e ao tom de cada parte. Essa tela define o valor de deslocamento para os mesmos parâmetros no modo Voice.

## [SF1] TUNE

### NoteShift

Determina a configuração de afinação (transposição de chave) para cada parte em semitons.

**Configurações:** -24 – +0 – +24

### Detune

Determina o ajuste de cada Parte.

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

## [SF2] FILTER

Essa tela define o valor de deslocamento para as configurações de filtro no modo Voice Element/Key Edit de cada parte.

### Cutoff

Determina a frequência de corte de cada parte. Se estiver usando uma combinação de LPF (Filtro passa-baixo) e HPF (Filtro passa-alto), esse parâmetro estará disponível para o LPF.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### Resonance

Determina a quantidade de ressonância do filtro.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

### FEGDepth

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

Essa configuração não está disponível para as partes de voz de percussão.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

**OBSERVAÇÃO** Para obter detalhes sobre a estrutura de filtros, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

## [SF3] FEG (Gerador de envelope do filtro)

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros FEG para cada peça. Essa tela define o valor de deslocamento para as configurações de FEG no modo Voice Element Edit de cada parte. Esses parâmetros não estão disponíveis para as partes de voz de percussão.

### Attack (Tempo de ataque)

### Decay (Tempo de enfraquecimento)

### Sustain (Nível de sustentação)

### Release (Tempo de liberação)

Determina cada parâmetro do FEG de cada Parte. Para obter mais detalhes sobre o FEG, consulte a [página 42](#).

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## [SF4] AEG (Gerador de envelope de amplitude)

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros AEG para cada peça. Essa tela define o valor de deslocamento para as configurações de filtro no modo Voice Element/Key Edit de cada parte.

### Attack (Tempo de ataque)

### Decay (Tempo de enfraquecimento)

### Sustain (Nível de sustentação)

### Release (Tempo de liberação)

Determina cada parâmetro do AEG de cada Parte. Para obter mais detalhes sobre o AEG, consulte a [página 44](#).

Os parâmetros "Sustain" e "Release" não estão disponíveis para as partes de voz de percussão.

**Configurações:** -64 – +0 – +63

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
▶ [F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## [F5] RCV SW (Chave de recepção)

Nesta tela, você pode definir como cada Parte individual reage a vários dados MIDI, como mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro em questão estiver ativado, a Parte correspondente reagirá aos dados MIDI adequados. Observe que os dois tipos de tela diferentes listados abaixo são fornecidos e você pode alternar entre eles pressionando o botão [SF6]. Cada tipo de tela contém as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo mais adequado para você.

- Tela mostrando quatro partes  
Esse tipo de tela mostra o status da chave de recepção para as quatro partes ao mesmo tempo. Ative ou desative a parte desejada para o tipo de dados MIDI correspondente.
- Tela mostrando todos os parâmetros de uma parte

**OBSERVAÇÃO** O parâmetro "Sus" (Sustain) não está disponível para as partes de voz de percussão.

**OBSERVAÇÃO** Se "Control Change" estiver definido como "off", os parâmetros relacionados à alteração de controle não estarão disponíveis.

**Configurações:** Veja abaixo.

### CtrlChange (Control Change)

Indica todas as mensagens de alteração de controle.

### PB (Pitch Bend)

Mensagens MIDI geradas pelo uso do botão de rolagem de alteração de afinação.

### MW (Modulation Wheel)

Mensagens MIDI geradas pelo uso do botão de rolagem de modulação.

### RB (Ribbon Controller)

Mensagens MIDI para o controlador de fita.

### ChAT (Channel After Touch)

Mensagens MIDI para Channel After Touch.

### FC1 (Foot Controller 1)

### FC2 (Foot Controller 2)

Mensagens MIDI geradas pelo uso do controlador de pedal opcional conectado ao painel traseiro.

### Sus (Sustain)

Mensagens MIDI para o número de controle 64 (sustentação). Este parâmetro não está disponível para as partes de voz de percussão.

### FS (Foot switch)

Mensagens MIDI geradas pelo uso do pedal opcional conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] no painel traseiro.

### AS1 (Assign 1)

### AS2 (Assign 2)

Mensagens MIDI geradas ao usar a função ASSIGN 1/ASSIGN 2 (botão giratório 3/4) quando a lâmpada [TONE3] está acesa ou ao pressionar o botão Knob Function 1.

### A.Func1 (Assignable Function 1)

### A.Func2 (Assignable Function 2)

Mensagens MIDI geradas pelo uso dos botões ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2].

### BC (Breath Controller)

Mensagens MIDI para o controlador de vibração.

### Exp (Expression)

Mensagens MIDI para o número de controle 11 (expressão).

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
▶ [F5] RCV SW

### Performance Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

[F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## Performance Job

O Performance Job possui diversas operações básicas, como inicializar e copiar. Depois de definir os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

### Operação

[PERFORM] → Seleção da apresentação → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Redefine (inicializa) todos os parâmetros da apresentação para as configurações padrão. Você também pode inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada parte etc – muito útil ao criar uma apresentação totalmente nova.

#### Tipo de parâmetro a ser inicializado

All: todos os dados da apresentação

Common: dados em Common Edit

Part 1 – 4: dados dos parâmetros Part Edit da parte interna correspondente

A/D: dados relacionados à parte de entrada A/D

**OBSERVAÇÃO** Para selecionar "Common", "Part" ou "A/D", a caixa "ALL" deve ser desmarcada.

### [F2] RECALL

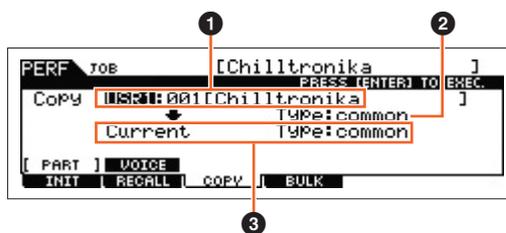
Se você estiver editando uma apresentação e selecionar uma apresentação diferente sem armazenar aquela que está sendo editada, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar Edit Recall para restaurar a voz com as últimas edições intactas.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART

Esta prática operação permite copiar as configurações de Common Edit e Part Edit de uma certa Apresentação para a Apresentação editada no momento. Isso será útil se você estiver criando uma Apresentação e quiser usar algumas configurações de parâmetro de outra Apresentação.

**OBSERVAÇÃO** Quando essa tela for exibida, você poderá ouvir o som original na origem da cópia pressionando [EDIT] para acessar o modo Compare. Pressione o botão [EDIT] novamente para sair do modo Compare.



#### ❶ Tipo de dados da apresentação (origem)

Determina o banco e o número da apresentação a ser copiada. Quando "current" for selecionado, a apresentação atual será especificada como apresentação de origem. Da mesma forma, você pode copiar as configurações dos parâmetros de uma Parte para outra da mesma Apresentação.

**Configurações:** Bank: USR1 – 2, ---  
Número da apresentação: 001 (A01) – 128 (H16), Current

#### ❷ Tipo de dados de origem

Determina o tipo de dados de origem, incluindo o número da Parte. De acordo com a configuração aqui, o tipo de Dados do destino abaixo será automaticamente definido para o item adequado.

**Configurações:** common, part1 – 4, A/D

#### ❸ Tipo de dados do destino

Determina o tipo de dados de destino, incluindo o número da Parte. De acordo com a configuração aqui, o tipo de dados de origem (❷) será automaticamente definido para o item adequado.

**Configurações:** common, part1 – 4, A/D

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## [SF2] VOICE

Esta prática operação permite copiar as configurações de Effect e Master EQ de uma certa Voz atribuída a certa Apresentação para os parâmetros Common da Apresentação editada no momento. Isso é muito prático quando certa Apresentação tiver configurações que você deseja usar no programa de Apresentação.

**OBSERVAÇÃO** Quando essa tela for exibida, você poderá ouvir o som original na origem da cópia pressionando [EDIT] para acessar o modo Compare. Pressione o botão [EDIT] novamente para sair do modo Compare.

### 1 Voz de origem

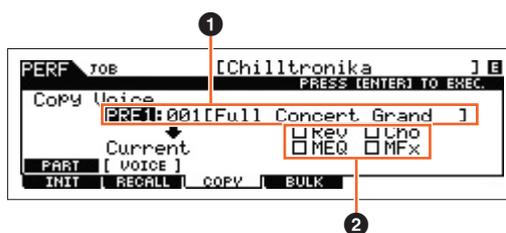
Determina o banco e o número da voz a ser copiada.

**Configurações:** Bank: PRE1 – 8, USR1 – 3, PDR, UDR, GM, GMDR  
Número da voz: 001 (A01) – 128 (H16)

### 2 Determina quais unidades de Efeito são copiadas

Esta conveniente operação permite copiar as configurações de Effect e Master EQ de uma certa Voz atribuída a certa Apresentação à Apresentação editada no momento. Você pode selecionar as unidades de Efeito a serem copiadas em "Rev", "Cho", "MEQ" e "MFX".

**OBSERVAÇÃO** Mesmo quando as opções Reverb e Chorus estiverem ativadas, executar a tarefa não copiará o nível de envio da Voz para a Apresentação. Se você quiser aplicar a mesma intensidade de Reverb e Chorus que no modo Voice para a Voz copiada, defina manualmente Reverb Send e Chorus Send na tela OUTPUT (página 66) do modo Performance Part Edit para o mesmo valor que no modo Voice Edit.



## [F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função permite o envio de todas as configurações editadas do parâmetro para a apresentação selecionada no momento para um computador ou outro dispositivo de MIDI para arquivamento de dados. Pressione o botão [ENTER] para executar o dump em massa.

**OBSERVAÇÃO** Para executar o dump em massa, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo".

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## Performance Record

Você pode gravar sua apresentação no teclado no modo Performance em uma Música ou em um Padrão. Uma parte das operações do botão giratório, as operações do controlador e a reprodução do arpejo, bem como seu teclado reproduzindo no modo Performance, podem ser gravados na faixa especificada como eventos MIDI. Para obter informações sobre as operações do botão giratório registradas, consulte a seção "Bloco do sequenciador aplicado ao modo Performance" (página 11).

### Operação

[PERFORM] → Seleção da apresentação → [REC]

### AVISO

A gravação da apresentação substitui todas as faixas da Música de destino ou da Seção de padrões. Verifique se a Música de destino ou a Seção de padrões contém dados antes da gravação. Você pode verificar se cada faixa contém ou não dados na linha de status da faixa no visor. Selecione uma Música ou uma Seção de padrões que não contenha dados como destino ou salve todos os dados de Música/Padrão em um dispositivo de memória Flash USB externo antes de gravar.

## [F1] SETUP

### SeqMode (Sequencer Mode)

Determina em qual destino (Música ou Padrão) a reprodução da Apresentação será gravada.

**Configurações:** song, pattern

### Number (Song/Pattern Number)

Determina o número do Padrão ou da Música como destino para gravação.

### Section

Determina a Seção de destino da gravação quando o modo Sequencer estiver configurado como "pattern".

Lembre-se de que os dados gravados na Seção do destino selecionado serão substituídos e apagados assim que for iniciada a gravação.

### Section Length

Especifica a duração da Seção quando o modo Sequencer estiver configurado como "pattern".

**Configurações:** 001 – 256

### Time Signature (Fórmula de Compasso)

Determina a fórmula de compasso.

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

### Tempo

Determina o tempo para gravação. Ao gravar, o Arpejo será reproduzido no tempo definido aqui.

**Configurações:** 5 – 300

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI sync" na tela MIDI do modo Utility (página 149) como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "external" e não poderá ser alterado.

**OBSERVAÇÃO** Essa configuração é copiada para o tempo do destino da gravação (uma música ou um padrão).

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

### [SF1] ARP1 (Arpejo 1) – [SF6] ARP6 (Arpejo 6)

Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com os ícones da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. Selecione a configuração de arpejo antes da gravação. O tipo de arpejo pode ser definido na tela Arpeggio Edit (página 58).

## Modo Performance

### Performance Play

[F1] PLAY  
[F2] VOICE  
[F3] PORTA  
[F4] EG  
[F5] ARP ED  
[F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUT/MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Performance Job

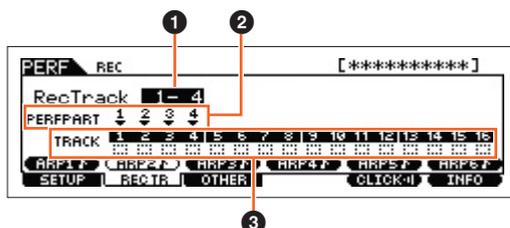
[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Performance Record

▶ [F1] SETUP  
[F2] REC TR  
[F3] OTHER  
[F5] CLICK  
[F6] INFO

### Informações suplementares

## [F2] REC TR (Record Track)



### 1 RecTrack (Record Track)

Determina as faixas do Padrão ou da Música como destino para gravação.

### 2 PERFPART (Performance Part)

Indica as faixas da música ou do padrão como destino para gravação de acordo com a configuração de "RecTrack".

### 3 Status da faixa

Indica se cada faixa da seção selecionada de Música ou Padrão contém ou não dados MIDI. Quadrados com linhas sólidas indicam que a faixa contém dados MIDI, enquanto os quadrados com linhas pontilhadas indicam que a faixa não contém dados.

## [F3] OTHER

### KeyOnStart (Key On Start Switch)

Quando estiver ativada, a gravação começará imediatamente ao pressionar qualquer nota no teclado.

**Configurações:** off, on

### CopyPerfParam (Copy Performance Parameters)

Determina se as configurações do parâmetro Performance são copiadas para a Mixagem da Música ou do Padrão de destino.

**Configurações:** off, on

### MoveToRecMode (Move To Record Mode)

Se estiver ativada, a operação irá ao modo de destino da gravação depois da gravação da apresentação.

Se estiver desativada, a operação acessará a tela Performance Play.

**Configurações:** off, on

## [F5] CLICK

Pressionar o botão [F5] CLICK permite que você ative/desative o som de clique (metrônomo) para gravação.

## [F6] INFO (Informações)

Indica o número da música ou do padrão, a seção (somente quando o modo Sequencer estiver definido como "pattern") e o nome da música ou do padrão que é definido como destino para a gravação da apresentação. Além disso, indica o espaço restante na memória do sequenciador.

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

### Informações suplementares

## Informações suplementares

### ■ Lista de categorias de apresentação

Esta é a lista de categorias principais e as subcategorias às quais pertencem as respectivas apresentações do MOX6/MOX8.

Categoria principal (abreviação)	Subcategoria (abreviação)				
Rock / Pops (Rock)	Top40	Classic Rock (Clsic)	Hard Rock (Hard)	Country (Cntry)	Blues
	Folk	Ballad (Balad)	Film		
R&B / Hip Hop (R&B)	Hip Hop (HipHp)	Modern R&B (Modrn)	Classic R&B (Clsic)	Funk	
Electronic (Elect)	Techno (Tekno)	Trance (Trnce)	Dance Pop / House (House)	Breakbeats / D&B (D&B)	Chillout / Ambient (Chill)
Jazz	Swing	Modern Jazz (Modrn)	Smooth Jazz (Smoth)	Jazz Funk (JzFnk)	Club Jazz (Club)
World	Latin	Reggae / Dancehall (Reggae)	Ethnic / World (Ethno)		
Splittings & Layers (SpLyr)	Piano	Organ	Synth	Symphonic (Symph)	Strings (String)
	Woodwind (WWind)	Brass	Guitar (Guitr)	Bass	Chromatic Percussion (Cperc)
	Pad				
FX	Sequence (Seq)	Hard	Soft	Sound Effect (S.EFX)	

### ■ Função dos botões giratórios de 1 a 8

Esta seção explica as funções atribuídas aos botões giratórios de 1 a 8 no modo Performance. No modo Performance, operar os botões giratórios de 1 a 8 em Common Edit aplica-se aos parâmetros de Common Edit. Já a operação dos botões giratórios de 1 a 8 em Part Edit aplica os parâmetros de Part Edit. Para obter instruções, consulte o Manual do Proprietário.

#### Quando a lâmpada [TONE 1] estiver acesa:

Botão giratório 1	CUTOFF	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "CUTOF"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff" da parte selecionada	página 68
Botão giratório 2	RESONANCE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "RESO"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance" da parte selecionada	página 68
Botão giratório 3	FEG DEPTH	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG "DEPTH"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth" da parte selecionada	página 68
Botão giratório 4	PORTAMENTO	Common Edit	[PERFORM] → [F3] PORTA → "PortaTime"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time" da parte selecionada	página 65

#### Quando a lâmpada [TONE 2] estiver acesa:

Botão giratório 1	ATTACK	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "ATK"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack" da parte selecionada	página 68
Botão giratório 2	DECAY	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "DCY"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay" da parte selecionada	página 68
Botão giratório 3	SUSTAIN	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "SUS"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain" da parte selecionada	página 68
Botão giratório 4	RELEASE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG "REL"	página 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release" da parte selecionada	página 68

## Modo Performance

### Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Performance Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

### Informações suplementares

## Quando a lâmpada [TONE 3] estiver acesa:

Botão giratório 1	VOLUME	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"	página 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume" da parte selecionada	página 66
Botão giratório 2	PAN	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Pan"	página 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan" da parte selecionada	página 66
Botão giratório 3	ASSIGN 1	Common Edit	Desativado	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign1" da parte selecionada	página 66
Botão giratório 4	ASSIGN 2	Common Edit	Desativado	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → "Assign2" da parte selecionada	página 66

## Quando a lâmpada [EQ] estiver acesa:

Botão giratório 5	LOW	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "LOW GAIN"	página 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F3] EQ → "LOW GAIN" da parte selecionada	página 67
Botão giratório 6	MID F	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID FREQ"	página 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F3] EQ → "MID FREQ" da parte selecionada	página 67
Botão giratório 7	MID	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "MID GAIN"	página 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F3] EQ → "MID GAIN" da parte selecionada	página 67
Botão giratório 8	HIGH	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → "HIGH GAIN"	página 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F3] EQ → "HIGH GAIN" da parte selecionada	página 67

## Quando a lâmpada [EFFECT] estiver acesa:

Botão giratório 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	página 64
Botão giratório 6	CHO SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend"	página 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → "ChoSend" da parte selecionada	página 66
Botão giratório 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → "Preset"	página 64
Botão giratório 8	REV SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "RevSend"	página 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Botão de número [1] - [4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → "RevSend" da parte selecionada	página 67

## Quando a lâmpada [ARP] estiver acesa:

Botão giratório 5	GATE TIME	Common Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "GateTimeRate"	página 57
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "GateTimeRate"	página 58
Botão giratório 6	OCT RANGE	Common Edit	Desativado	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "OctaveRange"	página 58
Botão giratório 7	UNITMULTIPLY	Common Edit	Desativado	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → "UnitMultiply"	página 58
Botão giratório 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → "Tempo"	página 57

## Modo Performance

## Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

## Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

## Performance Edit

## Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

## Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

## Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

## Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

## Informações suplementares

# Modo Song

O modo Song permite gravar, editar e tocar suas próprias músicas originais. Esta seção explica cada parâmetro dos quatro tipos (Song Play, Song Record, Song Edit e Song Job).

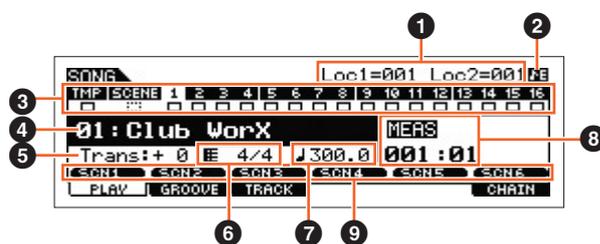
## Song Play

Song Play é o principal "portal" de entrada no modo Song. Além disso, é nesse modo que você seleciona e reproduz uma música.

### Operação

Pressione o botão [SONG].

### [F1] PLAY



Tela Song Play

**OBSERVAÇÃO** Na tela PLAY no modo Song Play, selecione a voz da parte de mixagem correspondente à Faixa atual. Para isso, pressione o botão [CATEGORY SEARCH].

### 1 Loc1 (Location 1), Loc2 (Location 2)

O modo Song Play tem uma prática função Location que permite pular para as partes de uma música especificadas pelo usuário. Desse modo, você pode atribuir um número de compasso específica para a música selecionada e pular instantaneamente para o compasso atribuído – durante a reprodução ou quando a música for interrompida. Dois locais podem ser atribuídos. Essa tela indica os locais. Para obter instruções detalhadas, consulte a [página 97](#).

### 2 Indicador de edição do sequenciador

Quando você alterar os dados MIDI e o valor dos parâmetros relacionados ao sequenciador (com exceção das configurações de mixagem), o indicador de edição do sequenciador aparecerá no canto superior direito da tela. No modo Song/Pattern, o buffer de edição para as configurações do sequenciador é o local de memória para programas inteiros dos dois modos. Desse modo, se você alterar as configurações do sequenciador para uma música ou um padrão, o indicador de edição do sequenciador sempre será mostrado no modo Song/Pattern (com exceção do modo Mixing) antes do armazenamento.

**OBSERVAÇÃO** Como o buffer de edição para as configurações de mixagem é diferente do buffer das configurações do sequenciador, o indicador de edição do sequenciador não é mostrado no modo Mixing.

### 3 Status da faixa

Indica se cada faixa contém dados MIDI ou não. Quadrados com linhas sólidas (■) indicam que a faixa contém dados MIDI, enquanto os quadrados com linhas pontilhadas (⋮) indicam que a faixa não contém dados.

### 4 Song number/Song name

Determina a música a ser reproduzida.

**Configurações:** Número da música 01 – 64

### 5 Trans (Transposição)

Determina a principal configuração de transposição para a música inteira e pode ser ajustado em semitons.

**Configurações:** -36 – +0 – +36

### 6 Meter

Determina o medidor (fórmula de compasso) da música. O medidor especificado é aplicado ao compasso especificado no parâmetro "MEAS" (8).

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

## Modo Song

### Song Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## 7 ♩ (Tempo)

Determina o tempo de reprodução da música.

**Configurações:** 5.0 – 300.0

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI sync" na tela MIDI do modo Utility (página 149) como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "external" e não poderá ser alterado.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

## 8 MEAS (Compasso)

Determina o local no qual a reprodução é iniciada. Indica também o local atual da reprodução.

## 9 SCN1 (Scene 1) – [SF6] SCN6 (Scene 6)

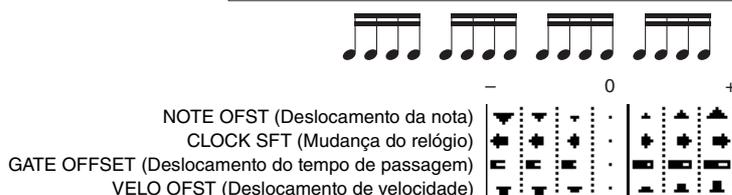
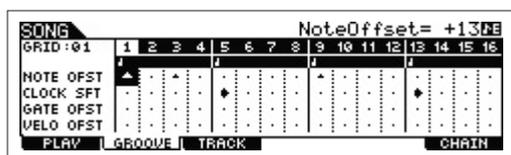
Você pode atribuir as configurações dos parâmetros relacionados à música (Cena da música) e os parâmetros relacionados ao arpejo a esses botões. Também é possível acessar as configurações pressionando esses botões. Para obter instruções detalhadas sobre o registro de cenas, consulte a seção "Atribuindo várias configurações relacionadas à reprodução da música (Cena da música)" na página 97. Para obter instruções detalhadas sobre como configurar os parâmetros relacionados ao arpejo, consulte a página 82.

**OBSERVAÇÃO** Se você pressionar os botões [SF1] SCN1 – [SF6] SCN6 durante a reprodução, somente a Cena da música será alterada.

**OBSERVAÇÃO** Depois de registrar a Cena da música, o ícone da colcheia será exibido na guia correspondente ao botão pressionado. Você pode confirmar se o tipo de arpejo está atribuído a esse botão na tela Arpeggio Edit (página 82) do modo Song.

## [F2] GROOVE (Grid Groove)

A função Grid Groove permite ajustar a afinação, o tempo, a duração e a velocidade das notas em uma faixa especificada através de uma grade de semicolcheias e um compasso para criar "rítmos" com uma programação precisa como a do sequenciador, o que não seria possível de outro modo. A função Grid Groove afeta a reprodução da música sem mudar realmente os dados da sequência.



### NOTE OFST (Deslocamento da nota)

Aumenta ou diminui a afinação das notas na grade selecionada em semitons.

**Configurações:** -99 – +00 – +99

### CLOCK SFT (Mudança do relógio)

Muda a duração das notas na grade selecionada para frente ou para trás em incrementos de clock.

**Configurações:** -120 – +000 – +120

### GATE OFFSET (Deslocamento do tempo de passagem)

Aumenta ou diminui as notas na grade selecionada em incrementos de clock.

**Configurações:** -120 – +000 – +120

### VELO OFST (Deslocamento de velocidade)

Aumenta ou diminui a velocidade das notas na grade selecionada.

**Configurações:** -127 – +000 – +127

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

**[F3] TRACK****[SF1] CHANNEL**

Nessa tela, é possível definir o canal de saída MIDI para cada uma das 16 faixas do gerador de tons interno/externo correspondente. Você também pode definir simultaneamente várias faixas (Faixas 1 – 8 ou Faixas 9 – 16) com o mesmo valor da faixa selecionada no momento alterando o parâmetro enquanto mantém o botão [SF4] 1 – 8 ou o botão [SF5] 9 – 16 pressionado.

**OUT CH (Canal de saída)**

Determina o canal de transmissão de MIDI dos dados de sequência de cada Faixa. As Faixas configuradas como "desativada" não serão tocadas.

**Configurações:** 1 – 16, off

**OBSERVAÇÃO** No modo Song/Pattern, as mensagens MIDI criadas com a reprodução de teclado/botões giratórios/controles giratórios são enviadas ao bloco do gerador de tons ou aos instrumentos MIDI externos através do canal de saída MIDI da faixa atualmente selecionada.

**[SF2] OUT SW (Chave de saída)**

Você também pode definir simultaneamente várias faixas (Faixas 1 – 8 ou Faixas 9 – 16) com o mesmo valor da faixa selecionada no momento alterando o parâmetro enquanto mantém o botão [SF4] 1 – 8 ou o botão [SF5] 9 – 16 pressionado.

**INT SW (Chave interna)**

Determina se os dados da reprodução serão ou não transmitidos para o bloco de gerador de tons interno.

**Configurações:** off, on

**EXT SW (Chave externa)**

Determina se os dados de reprodução serão ou não transmitidos para o gerador de tons MIDI externo via MIDI.

**Configurações:** off, on

**[SF3] TR LOOP (Loop da faixa)**

Nessa tela, é possível determinar se os dados da faixa selecionada fazem loops ou não na reprodução. O uso de loops pode ser uma maneira eficiente de repetir frases e padrões curtos ao longo da música. Para obter detalhes, consulte [página 99](#).

**Configurações:** off, on

**[F6] CHAIN**

Essa função permite que músicas sejam "encadeadas", resultando em uma reprodução sequencial automática. Para obter detalhes, consulte [página 98](#).

skip..... Ignora o número de encadeamento selecionado e continua a reprodução a partir do próximo número de encadeamento.

stop ..... Para a Reprodução encadeada da música no número de encadeamento selecionado. É possível reiniciar a Reprodução encadeada de músicas a partir do próximo número de encadeamento pressionando o botão [▶] (Reproduzir).

end ..... Indica a marca final dos dados do encadeamento de músicas.

**Modo Song****Song Play**

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
▶ [F3] TRACK  
▶ [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

[F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

**During Song Recording**

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

**Song Edit**

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F4] TR SEL  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

**Song Job**

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

**Informações suplementares**

## Song Record

### Song Record Standby

Operação

[SONG] → Seleção de música → [REC]

#### [F1] SETUP

##### Type

Determina o Tipo de gravação. O tipo de gravação pode ser dividido em dois grupos: Gravação em tempo real e Gravação em etapas. Com a gravação em tempo real, o instrumento funciona da mesma forma que um gravador de fita, gravando os dados da apresentação enquanto ela é executada. Isto permite capturar todas as nuances de uma apresentação real. Na gravação em tempo real, "Type" deve ser definido como "replace", "overdub" ou "punch". Com a gravação em etapas, você pode compor sua apresentação "escrevendo" um evento de cada vez. Trata-se de um método de gravação em etapas sem ser em tempo real, semelhante à escrita de notações musicais em um papel. Na gravação em etapas, "Type" deve ser definido como "step".

**Configurações:** Quando RecTrack estiver definido como 1-16: replace, overdub, punch, step  
Quando RecTrack estiver definido como tempo: replace, punch, step  
Quando RecTrack estiver definido como cena: replace, punch  
Quando RecTrack estiver definido como multi: replace, overdub, punch

replace.....Você pode usar este método quando quiser sobrepor uma Faixa já gravada com novos dados em tempo real. Os dados originais serão apagados.

overdub.....Você pode usar este método quando quiser adicionar mais dados a uma Faixa que já contenha dados. Os dados previamente gravados serão mantidos.

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

step.....Use esse método para inserir notas manualmente, uma de cada vez.

**OBSERVAÇÃO** Quando "punch" for selecionado, "Punch-in measure: beat" e "Punch-out measure: beat" aparecerão na tela e deverão ser definidos. Se você tiver definido os pontos de localização 1 e 2 (Loc1, Loc2), os pontos iniciais/finais de afinação poderão ser definidos com um único pressionamento do botão. Mova o cursor até o valor inicial/final de afinação e observe que o item de menu "COPYLOC" é exibido. Pressione o botão [SF1] COPYLOC para que as configurações iniciais/finais de afinação sejam atribuídas automaticamente aos pontos de localização existentes.

##### Quantize (Resolução)

Esse parâmetro está disponível quando o tipo de gravação não está definido como "step". A resolução da gravação alinha o tempo das notas automaticamente enquanto você grava. Você também pode definir esse parâmetro usando a janela de seleção Note Type, que aparece quando o botão [SF6] é selecionado.

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

##### Event

Este parâmetro está disponível quando o tipo de gravação está definido como "step". Ele permite especificar o tipo de evento a ser inserido.

**Configurações:** note, p.bend (pitch bend), CC#000 – #119 (Control Change)

##### RecTrack (Faixa de gravação)

Determina a Faixa a ser gravada. Pressionar o botão [SF6] permite alternar entre a gravação de uma única faixa e a gravação de todas as faixas.

**Configurações:** tempo, scene, 1 – 16, all

##### ♩ (Tempo)

Determina o tempo da música.

**Configurações:** 005.0 – 300.0

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI sync" na tela MIDI do modo Utility (página 149) como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "external" e não poderá ser alterado.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

##### Meas (Compasso)

Determina o compasso do qual a gravação da música será iniciada. Você também pode definir esse parâmetro usando a janela de inserção de números diretamente, que aparece quando o botão [SF6] NUM é selecionado.

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

▶ [F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

#### During Song Recording

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F4] TR SEL  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

### Informações suplementares

## [F2] VOICE

Nesta tela, você pode definir os parâmetros relacionados a vozes para a faixa de gravação. As configurações aqui afetam a parte para a qual o canal de recepção (definido no modo Mixing) corresponde ao canal de transmissão (saída) da faixa de gravação.

### Voice

Determina a voz usada na Faixa de gravação. Quando o cursor estiver localizado aqui, você poderá selecionar uma voz usando os botões de banco, grupo e número e a função Category Search.

### Volume

Determina o volume da Faixa de gravação.

**Configurações:** 0 – 127

### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da faixa de gravação.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

### InsEF (Insertion Effect Part Switch)

Determina se os efeitos de inserção são aplicados ou não à faixa de gravação.

**Configurações:** off, on

### ♩ (Tempo)

Determina o tempo da música. Esse parâmetro é o mesmo da configuração de tempo na tela [F1] SETUP.

**Configurações:** 005.0 – 300.0

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

### Meas (Compasso)

Determina o compasso do qual a gravação da música será iniciada.

## [F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

Indica a tela Arpeggio Edit ([página 82](#)) do modo Song.

## [F5] CLICK

Pressionar o botão [F5] CLICK permite que você ative/desative o som de clique (metrônomo) para gravação.

**OBSERVAÇÃO** Na tela CLICK ([página 144](#)), você pode definir várias configurações para o clique do metrônomo, como resolução da nota, volume e contagem de inícios para gravação.

## [F6] ALL TR (Todas as faixas)

Pressionar [F6] permite alternar entre a gravação de uma única faixa e a gravação de todas as faixas.

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

[F1] SETUP

▶ [F2] VOICE

▶ [F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

▶ [F6] ALL TR

#### During Song Recording

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

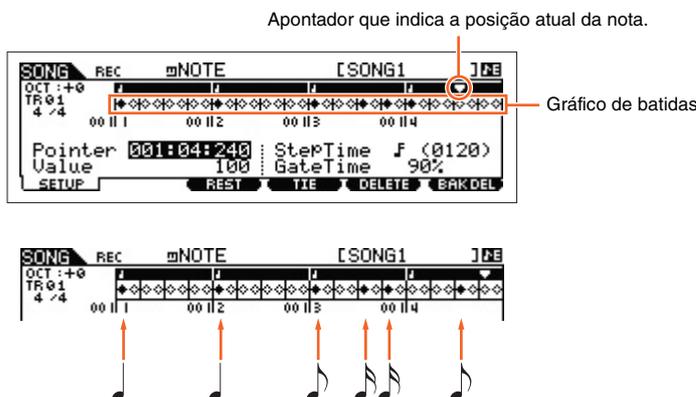
[F6] SONG

### Informações suplementares

## During Song Recording

**Operação** [SONG] → Seleção de música → [REC] → [▶] (Reproduzir)

Na gravação em tempo real, os parâmetros editáveis durante a gravação estão na tela [F1] SETUP, na tela [F2] VOICE e na tela [F3] ARP ED do modo Song Recording Standby. Na gravação em etapas, as telas mostradas durante a gravação são diferentes das telas do modo Song Recording Standby. Os seguintes parâmetros podem ser editados durante a gravação.



### [F1] SETUP

As notas são "colocadas" nessa tela durante a gravação em etapas. Quando o medidor é 4/4, a tela é dividida em quatro batidas (um compasso). Cada marcador em forma de diamante na tela representa uma 32ª batida (cada divisão de semínima é dividida em oito 32ª batidas). Por exemplo, se o seguinte padrão rítmico "♪♪♪♪♪♪♪♪" for inserido no tempo 4/4, uma tela como a exibida acima à direita aparecerá.

### Ponteiro

Determina a posição de inserção de dados. O ponteiro triangular acima do gráfico de batidas indica a posição de inserção de dados. Para mover o ponteiro para a direita ou para a esquerda, use os botões [INC] e [DEC] ou o dial [DATA].

### Valor

Quando o evento a ser inserido ([F1] SETUP → Evento) está definido como "note", esse valor especifica a velocidade em que a nota será inserida.

**Configurações:** Quando o evento está definido como "note": 1-127, kbd, rnd1 – rnd4 1 – 127, kbd, rnd1 – rnd4  
 Quando o evento está definido como "p.bend": -8192 – +8191  
 Quando o evento está definido como "CC (Control Change 001 – 119)": 000 – 127  
 Quando o evento está definido como "tempo" com RecTrack = tempo: 005 – 300

**OBSERVAÇÃO** Você pode selecionar "kbd" (keyboard) e "rnd1" – "rnd4" (random1 – 4), bem como os valores 1 – 127 quando o evento a ser inserido está definido como "note". Quando "kbd" for selecionado, a duração real da reprodução será inserida como o valor de velocidade. Quando uma das configurações aleatórias for selecionada, um valor de velocidade aleatório será inserido.

### StepTime

Indica o "tamanho" do tempo da etapa de gravação atual para a próxima nota a ser inserida e determina para qual posição o ponteiro avançará depois que uma nota for inserida. Você também pode definir esse parâmetro usando a janela de seleção Note Type, que aparece quando o botão [SF6] é selecionado.

**Configurações:** 0001 – 0059, fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, mínima, meia nota, nota inteira

### GateTime

"Tempo de ponte" refere-se à duração real de reprodução da nota. Para a mesma nota semínima, por exemplo, um tempo de ponte longo produzirá uma modulação e um tempo de ponte curto produzirá um efeito de staccato. Isso permite produzir modulações, notas que staccato etc. O tempo de ponte é indicado como uma porcentagem do tempo da etapa.

**Configurações:** 1% – 200%

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

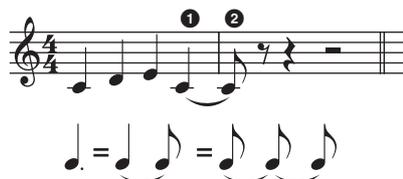
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

**[F3] REST**

Pressione [F3] para inserir uma pausa com a mesma duração da etapa especificada. O ponto será movido para adiante da próxima posição de inserção de dados. As pausas não aparecem na tela.

**OBSERVAÇÃO** Nenhum dado real representa pausas no sequenciador MIDI. Quando uma "pausa" é inserida, o ponteiro simplesmente se move para adiante da próxima posição de inserção de dados, deixando uma pausa.

**[F4] TIE**

Quando o botão [F4] é pressionado para inserir um cordão, a nota anterior é estendida até o tempo total da etapa. Por exemplo, na frase acima, as notas são inseridas com o tempo de etapa da nota semínima. Se o tempo de etapa for alterado para uma colcheia e [F4] for pressionado, uma nota será inserida. As notas pontilhadas também podem ser inseridas com a função TIE. Para produzir uma nota semínima pontilhada, por exemplo, defina o tempo da etapa como uma colcheia, insira uma nota e, em seguida, pressione [F4] duas vezes.

**OBSERVAÇÃO** A tela só aparece quando o evento a ser inserido está definido como "note".

**[F5] DELETE**

Pressione esse botão para excluir realmente os eventos de nota na posição atual do cursor.

**[F6] BAK DEL (Exclusão para trás)**

Move o ponteiro uma etapa para trás e exclui todas as notas nesse local.

**OBSERVAÇÃO** As notas inseridas acidentalmente podem ser apagadas. Para isso, pressione [F6] imediatamente depois de inseri-las (antes de alterar o valor do tempo da etapa).

**Arpeggio Edit**

Essa tela contém as configurações básicas de reprodução do arpejo, incluindo tipo e tempo. O MOX6/MOX8 tem quatro modos de reprodução de arpejo. No modo Song, os diferentes tipos de arpejo podem ser atribuídos a até quatro partes, e até quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos ao mesmo tempo. Os parâmetros são os mesmos do modo Voice ([página 27](#)), com exceção dos seguintes.

**Operação**

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED  
Modo Song → ARP [EDIT]

**[F1] COMMON****Switch**

Determina se o arpejo está ativado ou desativado para todas as partes. Essa configuração é aplicada ao botão ARP [ON/OFF] no painel.

**Configurações:** off, on

**SyncQtzValue (Sync Quantize Value)**

Determina o tempo real no qual a reprodução do próximo Arpejo será iniciada quando você acionar enquanto o arpejo de determinada Parte for reproduzido. Quando configurado como "off", o próximo Arpejo será iniciado assim que você o acionar. O número mostrado à direita de cada valor indica a resolução da nota semínima em sinais de relógio.

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

**Modo Song****Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

**During Song Recording**

- [F1] SETUP
- ▶ [F3] REST
- ▶ [F4] TIE
- ▶ [F5] DELETE
- ▶ [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

- ▶ [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

**Song Edit**

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

**Song Job**

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

**Informações suplementares**

### QtzStrength (Quantize Strength)

Determina o valor de deslocamento para "QtzStrength" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

**Configurações:** -100 – +0 – +100

### VelocityRate

Determina o valor de deslocamento para "VelocityRate" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

**Configurações:** -100 – +0 – +100

### GateTimeRate Knob

Determina o valor de deslocamento para "GateTimeRate" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

**Configurações:** -100 – +0 – +100

### Swing

Determina o valor de deslocamento para "Swing" na tela [F5] PLAY FX. Esse parâmetro é aplicado a todas as partes.

**Configurações:** -120 – +0 – +120

## [F2] TYPE

São os mesmos da tela Arpeggio Edit ([página 27](#)) do modo Voice.

## [F3] MAIN

São os mesmos da tela Arpeggio Edit ([página 27](#)) do modo Voice. Observe que o parâmetro "Tempo" não está na tela MAIN do modo Song. Em vez disso, o seguinte parâmetro está disponível na tela. A configuração de tempo para arpejo é igual à configuração de tempo na tela Song Play.

### VoiceWithARP (Voice with Arpeggio)

Cada tipo de Arpejo é atribuído a uma Voz específica mais adequada ao tipo. Esse parâmetro determina se a Voz adequada registrada em cada tipo de arpejo deve ou não ser atribuída à Parte editada. Quando definido como "on", a Voz será atribuída à Parte editada no lugar da Voz atribuída no momento. Quando definido como "off", a Voz adequada não será atribuída à Parte editada. A Voz atribuída no momento será mantida.

## [F4] LIMIT

São os mesmos da tela Arpeggio Edit ([página 28](#)) do modo Voice.

## [F5] PLAY FX (Play Effect)

São os mesmos da tela Arpeggio Edit ([página 28](#)) do modo Voice.

## [F6] OUT CH (Canal de saída)

### OutputSwitch

Quando esta opção estiver ativada, os dados de reprodução do arpejo serão enviados via MIDI.

**Configurações:** off, on

### TransmitCh (Transmit Channel)

Determina o canal de transmissão MIDI para os dados de reprodução do arpejo. Quando estiver definido como "KbdCh", os dados de reprodução do arpejo serão enviados pelo canal de transmissão do teclado MIDI ([UTILITY] → [F6] MIDI → "KBDTransCh").

**Configurações:** 1 – 16, KbdCh (Keyboard Channel)

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## Song Edit

Esse modo proporciona controles detalhados e abrangentes para editar os eventos MIDI de Faixas individuais. Os eventos MIDI são mensagens (como nota ativada/desativada, número da nota, número de program change etc.) que compõem os dados de uma Faixa gravada. Ele pode ser usado para corrigir erros e também para acrescentar dinâmica ou efeitos, como vibrato, para refinar e finalizar a música.

### Operação

[SONG] → Seleção de música → [EDIT]

### [F1] CHANGE

Mostra a lista de eventos da faixa de música selecionada. Consulte o Manual do Proprietário para obter instruções.

### [F2] VIEW FLT (Exibir filtro)

A tela permite selecionar os tipos de eventos a serem exibidos na tela CHANGE. Por exemplo, se você desejar editar somente eventos de nota, coloque uma marca de verificação na caixa ao lado de "Note" para que somente os eventos de nota apareçam na tela CHANGE (Lista de eventos).

**Configurações:** Note, PitchBend, ProgramChange, ControlChange, Ch.AfterTouch, PolyAfterTouch, RPN (Registered Parameter Number), NRPN (Non Registered Parameter Number), Exclusive

### [F5] CLR ALL (Apagar tudo)

Pressione o botão [F5] para remover todas as marcas de verificação de uma vez.

### [F6] SET ALL

Pressione o botão [F6] para colocar marcas de verificação em todas as caixas.

### [F4] TR SEL (Seleção de faixa)

Você pode alternar entre as telas das Faixas 1 – 16, SCN (Scene) Track e TMP (Tempo) Track. Para isso, pressione esse botão.

### [F5] INSERT

Quando o cursor está localizado na posição desejada na tela [F1] CHANGE (Lista de eventos), pressionar esse botão acessa a tela para inserir novos eventos MIDI no modo Song ou no modo Pattern. Os tipos de eventos que podem ser inseridos na música são descritos abaixo.

#### Nota

São os eventos que definem notas, compondo a maior parte dos dados da apresentação. Este é o tipo de dados mais comum e dominante.

#### NOTE (Nome da nota)

Determina o nome da nota ou a afinação de teclado específica da nota.

**Configurações:** C -2 a G8

#### GATE (Tempo de ponte)

Determina a duração da reprodução de uma nota em batidas e sinais de relógio.

**Configurações:** 000:001 – 999:479

**OBSERVAÇÃO** Neste sintetizador, um relógio equivale a 1/480 de uma nota semínima.

#### VELO (Velocidade)

Determina com que intensidade a nota selecionada é reproduzida.

**Configurações:** 001 – 127

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

[F1] SETUP  
[F2] VOICE  
[F3] ARP ED  
[F5] CLICK  
[F6] ALL TR

#### During Song Recording

[F1] SETUP  
[F3] REST  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON  
[F2] TYPE  
[F3] MAIN  
[F4] LIMIT  
[F5] PLAY FX  
[F6] OUT CH

### Song Edit

▶ [F1] CHANGE  
▶ [F2] VIEW FLT  
▶ [F4] TR SEL  
▶ [F5] INSERT  
[F6] DELETE

### Song Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] MEAS  
[F5] TRACK  
[F6] SONG

### Informações suplementares

## PitchBend

São os eventos que definem mudanças contínuas na afinação e são gerados pela operação Pitch Bend Wheel.

### DATA

Determina os dados da curva de afinação.

**Configurações:** -8192 – +8191

## ProgramChange

Eventos de alteração do programa são usados para selecionar vozes.

### BANK

Determina o banco de vozes. O banco de vozes consiste em MSB e LSB.

**Configurações:** 000 – 127, \*\*\*

### OBSERVAÇÃO

Bank select MSB e LSB fazem parte do conjunto de mensagens de alteração de controle (abaixo). No entanto, como se aplicam especificamente à seleção de voz, eles são agrupados e descritos aqui.

### PC NO (Program Change Number)

Determina a voz específica (no banco selecionado por MSB e LSB acima).

**Configurações:** 000 – 127

### OBSERVAÇÃO

Para obter informações sobre o banco de vozes e o número da voz, consulte a "Lista de vozes" no documento PDF "Lista de dados".

## Control Change

Esses eventos controlam o som e algumas características de resposta da voz e, normalmente, são gerados/registrados com a movimentação de um controlador (como um botão de rolagem, botão giratório, controle deslizante ou pedal de modulação).

### CTRL NO (Control Number)

Determina o número de alteração de controle.

**Configurações:** 000 – 127

### OBSERVAÇÃO

Para obter informações sobre as funções atribuídas a cada número de alteração de controle, consulte a seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

### DATA

Consulte "MSB/LSB de inserção de dados" na seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** 000 – 127

## Ch.AfterTouch (Channel After Touch)

Esse evento é gerado quando é aplicada pressão em uma tecla após a nota ser tocada.

### OBSERVAÇÃO

O teclado do MOX6/MOX8 não tem uma função After Touch. No entanto, você pode inserir eventos After Touch nos dados de música nessa tela.

### DATA

Representa a quantidade de pressão aplicada à tecla.

**Configurações:** 000 – 127

## PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch)

Esse evento é gerado quando é aplicada pressão em uma tecla após a nota ser tocada. No entanto, diferentemente do evento Channel After Touch, dados individuais são fornecidos para cada tecla.

### OBSERVAÇÃO

O teclado do MOX6/MOX8 não tem uma função After Touch. No entanto, você pode inserir eventos After Touch nos dados de música nessa tela.

### NOTE

Determina a tecla à qual o evento After Touch é aplicado.

**Configurações:** C -2 a G8

### DATA

Representa a quantidade de pressão aplicada à tecla.

**Configurações:** 000 – 127

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## RPN (Registered Parameter Number)

Esses eventos são usados para alterar os valores de parâmetro para cada parte do gerador de tons. Esse evento é usado para definir configurações de parte como Pitch Bend Sensitivity ou Tuning.

### MSB-LSB

Consulte "MSB/LSB de número de parâmetro registrado" na seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** 000 – 127

### DATA (Data Entry MSB-LSB)

Consulte "MSB/LSB de número de parâmetro registrado" na seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** 000 – 127, \*\*\*

**OBSERVAÇÃO** Normalmente, três tipos de dados de alteração de controle são enviados: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). Neste sintetizador, Data Entry LSB (38) é adicionado e o grupo de eventos de alteração de controle resultante é manipulado como um só nessa tela. Depois que o RPN for definido para um canal, a inserção de dados subsequente será reconhecida como a alteração do valor do mesmo RPN. Ao realizar uma operação de controle, você deve transmitir uma mensagem RPN Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para evitar erros operacionais.

## NRPN (Non Registered Parameter Number)

Altera os valores do parâmetro para cada parte do gerador de tons. Eles podem ser usados para editar sons via MIDI, permitindo que você edite configurações de filtro ou EG, ou para ajustar a afinação ou o nível de cada instrumento de uma voz de percussão.

### MSB-LSB

Consulte "MSB/LSB de número de parâmetro não registrado" na seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** 000 – 127

### DATA (Data Entry MSB-LSB)

Consulte "MSB/LSB de número de parâmetro não registrado" na seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** 000 – 127, \*\*\*

**OBSERVAÇÃO** Normalmente, três tipos de dados de alteração de controle são enviados: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). Neste sintetizador, esse grupo de eventos de alteração de controle é manipulado como um só nessa tela. Depois que o NRPN for definido para um canal, a inserção de dados subsequente será reconhecida como a alteração do valor do mesmo NRPN. Ao realizar uma operação de controle, você deve transmitir uma mensagem RPN Null (7FH, 7FH) depois de usar essas mensagens para evitar erros operacionais.

**OBSERVAÇÃO** O MOX6/MOX8 não pode receber mensagens NRPN.

## Exclusive (System Exclusive)

Um tipo de mensagem MIDI usado para trocar dados exclusivos a um tipo ou modelo de dispositivo específico. Diferente de outros eventos MIDI, esses eventos variam dependendo do fabricante/dispositivo e são incompatíveis entre dispositivos diferentes.

### DATA (HEX)

Consulte a mensagem Exclusive do sistema na seção "MIDI" do documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador".

**Configurações:** 00 – 7F, F7 (Os dados devem ser inseridos em formato hexadecimal.)

## [F6] DELETE

Pressione esse botão para excluir realmente os eventos de nota na posição atual do cursor.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- ▶ [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## Song Job

O modo Song Job contém um conjunto abrangente de ferramentas para edição e funções para modificação de dados que você pode usar para alterar o som da música. Ele também inclui várias operações práticas, como cópia ou exclusão de dados. Consulte o Manual do Proprietário para obter instruções.

### AVISO

Uma mensagem "Executing..." é exibida quando é necessário aguardar algum tempo para a execução da tarefa. Jamais tente desligar o equipamento enquanto a mensagem "Executing..." for mostrada. Desligar o instrumento nesse estado resultará na perda de todos os dados do usuário.

#### Operação

[SONG] → Seleção de música → [JOB]

### [F1] UNDO/REDO

A operação Desfazer cancela as alterações feitas na sessão de gravação, edição ou tarefa mais recente, restaurando os dados para seu estado anterior. Assim, você pode recuperar dados perdidos de forma acidental. Refazer está disponível somente depois de Desfazer, e permite restaurar as alterações feitas antes de desfazê-las.

### AVISO

Desfazer/Refazer não funciona com operações de mixagem de voz.

### [F2] NOTE (Tarefa Note data)

Pressionar esse botão acessa a tela da tarefa selecionada.

**OBSERVAÇÃO** Antes de executar a tarefa Note data, especifique a faixa (01 – 16, todas) e o intervalo (compasso : batida : clock) aos quais a tarefa será aplicada.

### 01: Quantize

A quantização é o processo de ajuste do início da nota, aproximando-os da batida de compasso mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar a duração de uma apresentação gravada em tempo real.

#### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

#### Quantize (resolução)

Determina em que batidas os dados de nota na faixa especificada serão alinhados.

**Configurações:** fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima, semicolcheia + tercina de semicolcheia, colcheia + tercina de colcheia

#### Strength

Esse parâmetro define a "intensidade" com a qual os eventos de nota são estendidos até as batidas de quantização mais próximas. Uma configuração de 100% produz uma duração exata. Uma configuração como 0% não resulta em quantização.

**Configurações:** 000% – 100%

#### SwingRate

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

Por exemplo, se o medidor for 4/4 e o valor de quantização for semínima, a 2ª e a 4ª batidas do compasso serão atrasadas. Quando um valor de quantização de tercina é usado, a última nota de cada tercina é atrasada.

Quando o valor de quantização tiver numeração par, as batidas serão atrasadas.

**Configurações:** O intervalo varia dependendo da configuração Quantize. Para obter detalhes, veja abaixo.

##### Se o valor da quantização for semínima, colcheia, semicolcheia ou fusa:

Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração do valor da quantização especificado.

Uma configuração de 50% produz a duração exata e, portanto, nenhuma sensação de equilíbrio. As configurações acima de 51% aumentam o equilíbrio, com 75% equivalente a um atraso de nota pontuada.

##### Se o valor da quantização for uma tercina de semínima, colcheia ou semicolcheia:

Uma configuração de 100% é equivalente a três vezes a duração do valor da quantização especificado.

Uma configuração de 66% produz a duração exata e, portanto, nenhuma sensação de equilíbrio. As configurações acima de 67% aumentam o equilíbrio, com 83% equivalente a um atraso de uma sextina.

##### Se o valor da quantização for colcheia + tercina de colcheia, semicolcheia + tercina de semicolcheia:

Uma configuração de 100% é equivalente a duas vezes a duração de uma colcheia ou de uma semicolcheia.

Uma configuração de 50% produz a duração exata e, portanto, nenhuma sensação de equilíbrio. As configurações acima de 51% aumentam o equilíbrio, com 66% equivalente a um atraso de um terceto.

**OBSERVAÇÃO** Se um valor de equilíbrio diferente de 100% resultar no posicionamento das notas depois de outras notas sem equilíbrio, estas serão atrasadas conforme necessário.

## Modo Song

### Song Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

[F5] CLICK

[F6] ALL TR

#### During Song Recording

[F1] SETUP

[F3] REST

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

[F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

### Song Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F4] TR SEL

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Song Job

▶ [F1] UNDO/REDO

▶ [F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] MEAS

[F5] TRACK

[F6] SONG

### Informações suplementares

## GateTime

Determina o tempo de ponte (a duração do som de uma nota) das notas de batidas constantes com números iguais para aprimorar a sensação de equilíbrio. Quando um valor de quantização de tercina é usado, o tempo de ponte da última nota de cada tercina é ajustado. Quando o valor de quantização for colcheia + tercina de colcheia ou semicolcheia + tercina de colcheia, o tempo de ponte das batidas da colcheia com números iguais ou da semicolcheia será ajustado. Uma configuração de 100% não altera o tempo de ponte original. Se um valor de tempo de ponte ajustado for menor do que 1, o valor será arredondado para 1.

**Configurações:** 000% – 200%

## 02: Modify Velocity

Essa tarefa altera os valores de velocidade do intervalo de notas especificado, permitindo aumentar ou diminuir o volume dessas notas de maneira seletiva. As alterações de velocidade são calculadas da seguinte maneira:

$$\text{Velocidade ajustada} = (\text{velocidade original} \times \text{Taxa}) + \text{Deslocamento}$$

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será configurado como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será configurado como 127.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### SetAll

Define as velocidades de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo (1 a 127). Quando definido como "OFF", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando definido como um valor diferente de "OFF", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis e aparecem como "\*\*\*\*" na tela.

**Configurações:** off (0), 001 – 127

### Rate

Determina a porcentagem pela qual as notas de destino serão alteradas de suas velocidades originais. Configurações abaixo de 100% reduzem as velocidades. Já as acima de 100% aumentam as velocidades de forma proporcional. Uma configuração de 100% não produz alterações. Quando o parâmetro Set All não estiver definido como "off", esse parâmetro aparecerá como "\*\*\*\*" e não poderá ser alterado.

**Configurações:** 000% – 200%, \*\*\*

### Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de velocidade ajustados de acordo com a taxa. Definições abaixo de 0 reduzem as velocidades. Já as acima de 0 aumentam as velocidades. Uma configuração de 0% não produz alterações. Quando o parâmetro Set All não estiver definido como "off", esse parâmetro aparecerá como "\*\*\*\*" e não poderá ser alterado.

**Configurações:** -127 – +0 – +127, \*\*\*

## 03: Modify Gate Time

Essa tarefa altera os tempos de ponte do intervalo de notas especificado. As alterações no tempo de ponte são calculadas da seguinte maneira:

$$\text{Tempo de ponte ajustado} = (\text{tempo de ponte original} \times \text{Taxa}) + \text{Deslocamento}$$

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será arredondado para 1.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### SetAll

Define os tempos de ponte de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo. Quando definido como "OFF", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando definido como um valor diferente de "OFF", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis e aparecem como "\*\*\*\*" na tela.

**Configurações:** off (0), 0001 – 9999

### Rate

Determina a porcentagem pela qual o tempo de ponte das notas de destino será alterado. Configurações abaixo de 100% reduzem as notas. Já as acima de 100% aumentam as notas de forma proporcional. Uma configuração de 100% não produz alterações. Quando o parâmetro Set All não estiver definido como "off", esse parâmetro aparecerá como "\*\*\*\*" e não poderá ser alterado.

**Configurações:** 000% – 200%, \*\*\*

### Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de tempo de ponte ajustados de acordo com a taxa. Configurações abaixo de 0% reduzem o tempo de ponte. Já as acima de 0% aumentam o tempo de ponte. Uma configuração de 0% não produz alterações. Quando o parâmetro Set All não estiver definido como "off", esse parâmetro aparecerá como "\*\*\*\*" e não poderá ser alterado.

**Configurações:** -9999 – +0 – +9999, \*\*\*

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## 04: Crescendo

Essa tarefa permite criar um crescendo ou um decrescendo dentro do intervalo de notas especificado. Crescendo é o aumento gradual no volume e decrescendo é a diminuição gradual dele.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### VelocityRange

Determina a intensidade dos efeitos crescendo ou decrescendo. Os valores de velocidade das notas no intervalo especificado são aumentados ou diminuídos gradualmente, começando pela primeira nota do intervalo. A velocidade da última nota do intervalo se torna a velocidade original da nota mais o valor do Intervalo de velocidade. Se a velocidade resultante estiver fora do intervalo 1 – 127, ela será definida como 1 ou 127. As configurações acima de 0 produzem um crescendo. Já as abaixo de 0 produzem um decrescendo. Uma configuração de 0% não produz efeito.

**Configurações:** -127 – +0 – +127

**OBSERVAÇÃO** Se você executar essa tarefa, as velocidades da nota nos eventos serão alteradas no intervalo especificado para produzir os efeitos crescendo/decrescendo. Essa tarefa não pode ser aplicada aos efeitos crescendo/decrescendo para notas de duração longa com um tempo de ponte longo. Se quiser fazer isso, use a tarefa "Criar dados contínuos" ([página 92](#)) com o Tipo de evento definido como "Control Change 11".

## 05: Transpose

A transposição permite alterar a chave ou afinação das notas no intervalo especificado.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### Note

Determina o intervalo de afinações de nota ao qual a tarefa é aplicada. Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

**Configurações:** C -2 a G8

### Transpose

Transpõe as notas no intervalo especificado (em semitons). Uma configuração de +12 transpõe uma oitava acima. Já uma configuração de -12 transpõe uma oitava abaixo. Uma configuração de 0 não produz alterações.

**Configurações:** -127 – +0 – +127

## 06: Glide

A tarefa Glide substitui todas as notas posteriores à primeira nota do intervalo especificado por dados da alteração de afinação, produzindo um leve glide de nota para nota. Isso é ideal para produzir efeitos guitarra ou flexão de cordas.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### GlideTime

Determina o tempo de glide. Valores mais altos produzem um glide mais longo entre as notas.

**Configurações:** 000 – 100

### PBRange (Pitch Bend Range)

Determina o intervalo de curva de afinação máximo a ser aplicado pela tarefa Glide (em semitons).

**Configurações:** 01 – 24

**OBSERVAÇÃO** A música poderá não ser reproduzida adequadamente se você definir o "PB Range" como um valor diferente daquele definido através do modo Voice Edit. Para que a música seja reproduzida corretamente, insira o evento MIDI abaixo para a Faixa correspondente na tela Song Edit ([página 84](#)).  
RPN [000-000] xxx ("xxx" representa o valor de Pitch Bend)

## 07: Create Roll

Essa tarefa cria uma série de notas repetidas (como um ruído de bateria) no intervalo especificado com as alterações contínuas especificadas na etapa clock e em velocidade. Isso é ideal para criar sequências rápidas em staccato e efeitos especiais como riffs.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

**StartStep (Starting Step)****EndStep (Ending Step)**

Determina o tamanho da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota da rolagem. Quanto menor for o valor, melhor será a rolagem. Os valores de clock inicial e final podem ser especificados, facilitando a criação de rolagens nas quais a etapa varia durante a rolagem.

**Configurações:** StartStep: 001 – 999, EndStep: 001 – 999

**Note**

Determina a nota específica (ou o instrumento em vozes de percussão) para o efeito de rolagem. Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

**Configurações:** C -2 a G8

**StartVelo (Starting Velocity)****EndVelo (Ending Velocity)**

Determina a velocidade das notas na rolagem. Os valores de velocidade inicial e final podem ser especificados, facilitando a criação de rolagens nas quais a velocidade aumenta ou diminui. Assim, você pode criar rolagens que aumentam ou diminuem o volume gradualmente (crescendo/decrescendo).

**Configurações:** StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

**08: Sort Chord**

Essa tarefa classifica eventos de acorde (eventos de notas simultâneas) por ordem de afinação. A classificação afeta a ordem das notas na tela da lista de eventos (página 84), mas não altera o tempo das notas. Quando usado para pré-processar acordes antes de usar a tarefa Separate Chord (abaixo), Chord Sort pode ser usado para simular o som de guitarras e instrumentos semelhantes.

**TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479**

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

**Type**

Determina como os dados de nota de acorde são classificados.

**Configurações:** up, down, up&down, down&up  
 up.....As notas são classificadas em ordem crescente. Depois de executar essa tarefa com essa configuração, execute a tarefa Separate Chord para criar um efeito de guitarra ascendente.  
 down.....As notas são classificadas em ordem decrescente. Depois de executar essa tarefa com essa configuração, execute a tarefa Separate Chord para criar um efeito de guitarra descendente.  
 up&down.....Classifica acordes em batidas descendentes em ordem crescente e acordes em batidas ascendentes na ordem decrescente com base na configuração de grade (abaixo).  
 down&up.....Classifica acordes em batidas descendentes em ordem decrescente e acordes em batidas ascendentes na ordem crescente com base na configuração de grade (abaixo).

**Grid**

Determina o tipo de nota que serve como base para a tarefa de Chord Sort.

**Configurações:** fusa, tercina de semicolcheia, semicolcheia, tercina de colcheia, colcheia, tercina de semínima, semínima

**09: Separate Chord**

Essa tarefa separa levemente as notas em acordes dentro do intervalo especificado, inserindo um número especificado de clocks entre cada nota. Use essa tarefa depois da tarefa de classificação de acordes acima para criar efeitos de guitarra ascendentes ou descendentes.

**TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479**

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

**Clock**

Determina o número de ciclos de clock inseridos entre acordes adjacentes.

**Configurações:** 000 – 999

**OBSERVAÇÃO** Observe que existem 480 ciclos de clock por semínima.

**OBSERVAÇÃO** Não é possível separar acordes para que eles cruzem o próximo acorde ou ultrapassem o intervalo (definido acima).

**Modo Song****Song Play**

[F1] PLAY  
 [F2] GROOVE  
 [F3] TRACK  
 [F6] CHAIN

**Song Record****Song Record Standby**

[F1] SETUP  
 [F2] VOICE  
 [F3] ARP ED  
 [F5] CLICK  
 [F6] ALL TR

**During Song Recording**

[F1] SETUP  
 [F3] REST  
 [F4] TIE  
 [F5] DELETE  
 [F6] BAK DEL

**Arpeggio Edit**

[F1] COMMON  
 [F2] TYPE  
 [F3] MAIN  
 [F4] LIMIT  
 [F5] PLAY FX  
 [F6] OUT CH

**Song Edit**

[F1] CHANGE  
 [F2] VIEW FLT  
 [F4] TR SEL  
 [F5] INSERT  
 [F6] DELETE

**Song Job**

[F1] UNDO/REDO  
 ▶ [F2] NOTE  
 [F3] EVENT  
 [F4] MEAS  
 [F5] TRACK  
 [F6] SONG

**Informações suplementares**

## [F3] EVENT (Tarefa Event)

Pressionar esse botão acessa a tela da tarefa selecionada.

**OBSERVAÇÃO** Antes de executar a tarefa Event, especifique a faixa e o intervalo (compasso : batida : clock) aos quais a tarefa será aplicada. Observe que a faixa a ser especificada varia dependendo da tarefa.

### 01: Shift Clock

Essa tarefa alterna todos os eventos de dados no intervalo especificado para frente ou para trás pelo número especificado de clocks.

#### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, TMP=tempo, SCN=scene, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

#### Clock

Determina a quantidade pela qual os dados serão atrasados ou avançados em medidas, batidas e clocks.

**Configurações:** 000: 0: 000 – 999: 3: 479

#### Direction

Determina a direção na qual os dados serão alternados. Advance move os dados para o início da sequência. Já Delay os move para o final da sequência.

**Configurações:** Advance, Delay

### 02: Copy Event

Essa tarefa copia todos os dados de um intervalo de origem especificado para um local de destino especificado. Execute essa tarefa depois de configurar:

- Faixa de origem (01-16, TMP, SCN, all)
- Intervalo de origem (compasso : batida : clock)
- Faixa de destino (01-16, TMP, SCN, all)
- Intervalo de destino (compasso : batida : clock)
- Compasso principal do destino
- Contagem (número de vezes que os dados devem ser copiados)

#### NumberOfTimes

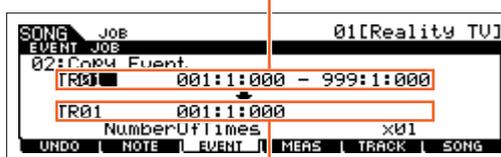
Determina o número de vezes que os dados serão copiados.

**Configurações:** x01 – x99

#### AVISO

Quando Copy Event é executado, todos os dados já existentes no local de destino são substituídos.

Faixa e intervalo de origem em compassos, batidas e clocks



Faixa de destino e o topo (compasso, batida e clock) do destino

### 03: Erase Event

Essa tarefa apaga todos os eventos especificados do intervalo especificado, produzindo um segmento de silêncio.

#### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, TMP, SCN, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

#### EventType

Determina o tipo de evento a ser apagado. Todos os eventos são apagados quando ALL é selecionado. Números de alteração de controle individuais podem ser especificados ao apagar eventos de alteração de controle.

**Configurações:** Quando TR está definido como 01 – 16: Note (Note events), PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive), All (all events)  
Quando TR está definido como "TMP" (Tempo): TMP (tempo)  
Quando TR está definido como "SCN" (Scene): SceneMemory (informações de mudança de cena)  
TrackMute (informações de mudança da configuração de desativação de áudio da faixa)  
\* Você também pode especificar o número de alteração de controle.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## 04: Extract Event

Essa tarefa move todas as ocorrências de dados do evento especificado de um intervalo especificado de uma Faixa para o mesmo intervalo em outra Faixa.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### EventType

Seleciona o tipo de evento a ser extraído. Números específicos de nota e alteração de controle também podem ser especificados conforme necessário.

**Configurações:** Note, PC (Program Change), PB (Pitch Bend), CC (Control Change), CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), EXC (System Exclusive)

### → TR (Track)

Determina a Faixa de destino (1 – 16).

## 05: Create Continuous Data

Essa tarefa cria alterações de afinação contínuas ou dados de control change dentro do intervalo especificado.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, TMP, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

### EventType

Determina o tipo de evento a ser criado.

**Configurações:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), EXC (System Exclusive), TMP (Tempo)  
\* Você também pode especificar o número de alteração de controle.

### Data (Data Range)

Determina os limites inferior e superior do período a ser criado.

**Configurações:** Quando o tipo de evento estiver definido como PB: -8192 – +0 – +8191  
Quando o tipo de evento estiver definido como TMP: 005.0 – 300.0  
Quando o tipo de evento estiver definido como other: 0 – 127

### Clock

Determina o número de clocks a serem inseridos entre cada evento criado.

**Configurações:** 001 – 999

### Curve

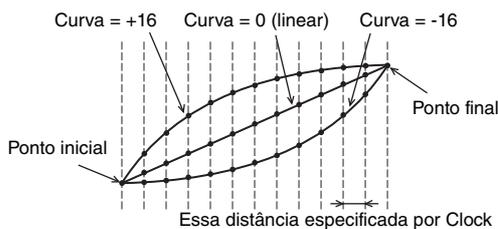
Determina a "curva" dos dados contínuos. Consulte o gráfico para obter os formatos de curva aproximados.

**Configurações:** -16 – +0 – +16

### NumberOfTimes

Determina o número de vezes que a criação de dados deverá ser repetida. Por exemplo, se os dados forem criados no intervalo M001:1:000 – M003:1:000 e esse parâmetro for definido como 03, os mesmos dados serão criados em M003:1:000 – M005:1:000 e M005:1:000 – M007:1:000. Essa tarefa permite inserir volume repetidos ou filtrar variações de corte para criar efeitos de trêmulo ou wah.

**Configurações:** x01 – x99



## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## 06: Thin Out

Essa tarefa reduz a codificação do tipo especificado de dados contínuos no intervalo especificado, permitindo liberar espaço na memória para outros dados ou mais gravações.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

#### EventType

Determina o tipo de evento a ser afinado.

**Configurações:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo)  
\* Você também pode especificar o número de alteração de controle.

**OBSERVAÇÃO** A tarefa Thin Out não funcionará em dados contínuos com intervalo de clock superior a 60 tempos por evento.

## 07: Modify Control Data

Essa tarefa permite alterar os valores de um tipo específico de dados de alteração de controle (por exemplo, curva de afinação, alteração de controle, depois do toque etc.) no intervalo especificado. As alterações de dados são calculadas da seguinte maneira:

$$\text{Valor modificado} = (\text{valor original} \times \text{Taxa}) + \text{Deslocamento}$$

Todos os resultados inferiores ao mínimo são definidos como o mínimo; todos os resultados superiores ao máximo são definidos como o máximo.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, TMP, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

#### EventType

Determina o tipo de evento a ser modificado.

**Configurações:** PB (Pitch Bend), CC (Control Change)\*, CAT (Channel Aftertouch), PAT (Polyphonic Aftertouch), TMP (Tempo)  
\* Você também pode especificar o número de alteração de controle.

#### SetAll

Define todos os eventos de destino como o mesmo valor fixo. Quando definido como "off", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando definido como um valor diferente de "OFF", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis e aparecem como "\*\*\*\*" na tela.

**Configurações:** off, 000 -127 (-8192 – +0 – +8191 para curva de afinação, 005.0 – 300.0 para tempo), \*\*\*

#### Rate

Determina a porcentagem pela qual os eventos de destino serão alternados de seus valores originais. Quando o parâmetro Set All não estiver definido como "off", esse parâmetro aparecerá como "\*\*\*\*" e não poderá ser alterado.

**Configurações:** 000% – 200%, \*\*\*

#### Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de evento ajustados de acordo com a taxa. Quando o parâmetro Set All não estiver definido como "off", esse parâmetro aparecerá como "\*\*\*\*" e não poderá ser alterado.

**Configurações:** -127- +0 – +127 (-8192 – +0 – +8191 para curva de afinação, -275 – +0 – +275 para tempo), \*\*\*

## 08: Beat Stretch

Essa tarefa executa expansão de tempo ou compressão dentro do intervalo selecionado. Não se esqueça de que essa operação afeta todos os tempos de evento, tempos de etapa de nota e tempos de ponte de nota.

### TR (Track) 001: 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Determina a Faixa (01 – 16, todas) e o intervalo de compassos/batidas/sinais de relógio aos quais a tarefa será aplicada.

#### Rate

Determina a quantidade de expansão ou compressão de tempo como porcentagem. As configurações acima de 100% produzem expansão. Já as abaixo de 100% produzem um compressão. Uma configuração de 100% não produz alterações.

**Configurações:** 025% – 400%

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## [F4] MEAS (Tarefa Measure)

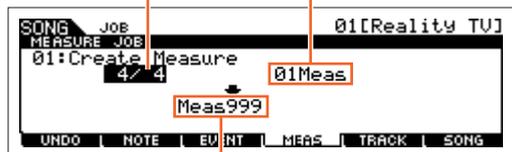
Pressionar esse botão acessa a tela da tarefa selecionada.

### 01: Create Measure

Essa tarefa cria compassos vazios no local especificado em todas as Faixas.

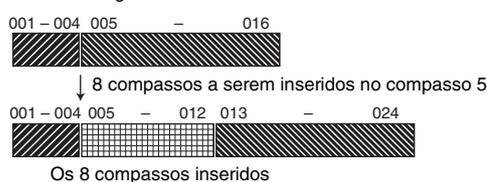
Medidor (fórmula do compasso)  
de compassos a serem inseridos

Número de compassos  
a serem inseridos



Ponto de inserção (número do compasso)

Dados de origem



### Medidor de compassos a serem inseridos

Determina o medidor ou a fórmula de compasso dos compassos a serem criados. É recomendável usar esse parâmetro quando precisar criar uma música que incorpore alterações de medidor.

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

### Ponto de inserção (número do compasso)

Determina o ponto de inserção (número do compasso) em que os compassos vazios recém-criados serão inseridos.

**Configurações:** 001 – 999

### Número de compassos a serem inseridos

Determina o número de compassos vazios a serem criados e inseridos.

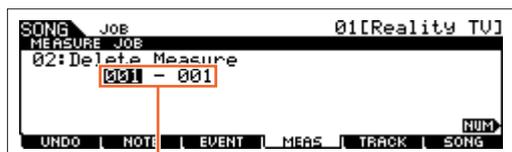
**Configurações:** 01 – 99

**OBSERVAÇÃO** Quando compassos vazios são inseridos, os dados do compasso e do medidor após o ponto de inserção são adiantados de acordo.

**OBSERVAÇÃO** Se o ponto de inserção estiver definido após o último compasso que contém dados, somente os dados do medidor desse ponto serão definidos sem inserir nenhum compasso.

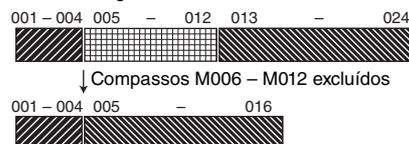
### 02: Delete Measure

Essa tarefa exclui os compassos especificados da música atual. Os dados do compasso e do medidor após os compassos excluídos são atrasados de acordo.



Excluir intervalo

Dados de origem



### Excluir intervalo

**Configurações:** 001 – 999

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## [F5] TRACK (Tarefa Track)

Pressionar esse botão acessa a tela da tarefa selecionada.

### 01: Copy Track

Essa tarefa copia todos os dados do tipo selecionado de uma Faixa de origem especificada para uma Faixa de destino especificada.

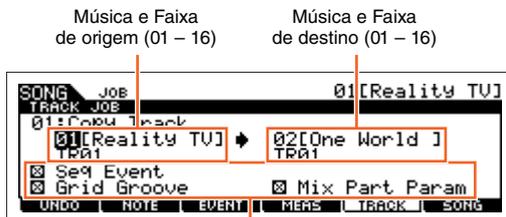
#### AVISO

A operação de cópia substitui todos os dados existentes até então na Faixa de destino.

#### Tipo de dados a serem copiados

Determina os tipos de dados a serem copiados. Selecione o tipo desejado. Para isso, marque a caixa apropriada.

**Configurações:** Seq Event (todos os eventos na faixa), Grid Groove (para a faixa selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros de mixagem de partes)



Tipo de dados a serem copiados

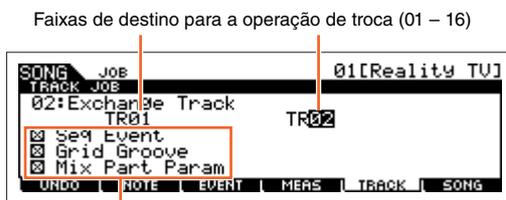
### 02: Exchange Track

Essa tarefa troca ou "comuta" o tipo de dados especificado entre duas Faixas especificadas na música atual.

#### Tipo de dados a serem trocados

Determina os tipos de dados a serem trocados. Selecione o tipo desejado. Para isso, marque a caixa apropriada.

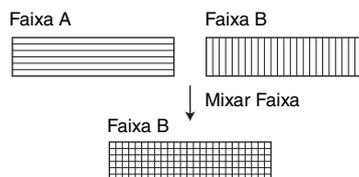
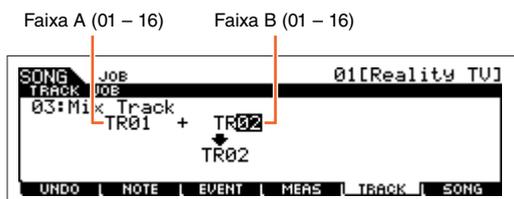
**Configurações:** Seq Event (todos os eventos na faixa), Grid Groove (para a faixa selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros de mixagem de partes)



Tipo de dados a serem trocados

### 03: Mix Track

Essa tarefa mistura todos os dados das duas Faixas selecionadas ("A" e "B"), e coloca o resultado na Faixa B.



#### Faixas de destino para a operação de mixagem

**Configurações:** 01 – 16

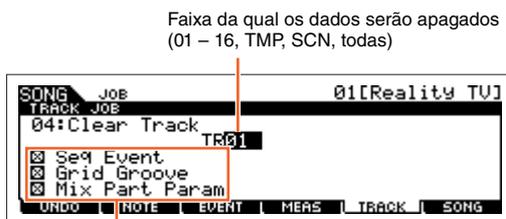
### 04: Clear Track

Essa tarefa exclui todos os dados do tipo selecionado da Faixa de padrão selecionada.

#### Tipo de dados a serem apagados

Determina os tipos de dados a serem apagados. Selecione o tipo desejado. Para isso, marque a caixa apropriada.

**Configurações:** Seq Event (todos os eventos na faixa), Grid Groove (para a faixa selecionada), Mix Part Param (todos os parâmetros de mixagem de partes)



Tipo de dados a serem apagados

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## 05: Normalize Play Effect

Essa tarefa reescreve os dados na Faixa selecionada de modo que ela incorpore as configurações atuais de Grid Groove.

### TR (Track)

Determina a Faixa de música à qual a tarefa é aplicada.

**Configurações:** 01 a 16, all

## 06: Divide Drum Track

Separa os eventos de nota em uma apresentação de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas (faixas 1 a 8).

### TR (Track)

Determina a Faixa de música à qual a tarefa é aplicada.

**Configurações:** 01 – 16

## 07: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo. Para obter detalhes, consulte [página 126](#).

## 08: Copy Phrase

Essa tarefa copia a frase (criada no modo Pattern) para uma Faixa especificada da música atual.

### AVISO

Essa tarefa substitui todos os dados já existentes na Faixa de destino, com exceção da configuração de mixagem.

## [F6] SONG (Tarefa Song)

Pressionar esse botão acessa a tela da tarefa selecionada.

### 01: Copy Song

Essa tarefa copia todos os dados de uma música fonte selecionada para uma música de destino selecionada. As vozes de mixagem usadas pela música de origem também podem ser copiadas.

### AVISO

Essa tarefa substitui todos os dados já existentes na música de destino.

### 02: Split Song To Pattern

Essa tarefa permite copiar uma parte da música atual – as 16 faixas em um intervalo específico de compassos.

### AVISO

Esta tarefa substitui todos os dados já existentes no padrão e na seção de destino.

### 03: Clear Song

Essa tarefa exclui todos os dados (inclusive as vozes mixadas) da música selecionada ou de todas as músicas. Ela também pode excluir todas as 64 músicas simultaneamente.

### 04: Song Name

Essa tarefa permite atribuir um nome à música selecionada. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

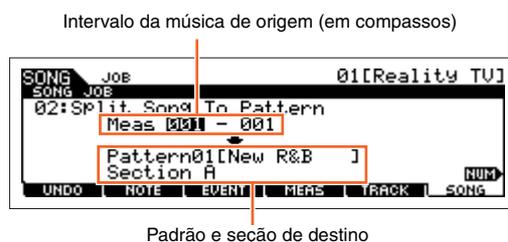
### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares



## Informações suplementares

### Tipos de reprodução de música

#### Reprodução a partir do meio da música

Para iniciar a reprodução da música na metade do caminho, defina o local desejado usando os controles abaixo e, em seguida, pressione o botão [▶] (Reproduzir). Estas operações também podem ser executadas durante a reprodução.

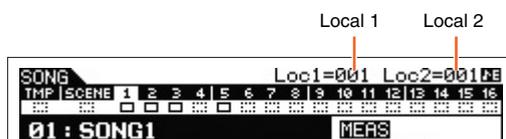
Avançar	Pressione o botão [▶▶] (Avançar).
Avanço rápido	Mantenha pressionado o botão [▶▶] (Avançar).
Retrocesso	Pressione o botão [◀◀] (Retroceder).
Retrocesso rápido	Mantenha pressionado o botão [◀◀] (Retroceder).
Ir para o início da música	Pressione o botão [◀] (Início).
Vá para o local 1	Enquanto mantém pressionado o botão [◀] (Início), pressione o botão [◀◀] (Retroceder).
Vá para o local 2	Enquanto mantém pressionado o botão [◀] (Início), pressione o botão [▶▶] (Avançar).

#### Quando a música não é reproduzida corretamente:

Tenha em mente que iniciar a reprodução no meio da música pode causar problemas de reprodução, como som incorreto, afinação incorreta ou alterações de volume inesperadas. Isso pode ocorrer porque os eventos MIDI gravados no início da música não foram reconhecidos pela seção do gerador de tons, pois a reprodução foi iniciada em outro ponto da música, com outros eventos MIDI. Para evitar que isso aconteça, defina o parâmetro "SongEventChase" (página 145) como "PC+PB+Ctrl" ou "all" na tela OTHER do modo Utility. Com essa configuração, a música será reproduzida corretamente, mesmo que a reprodução seja iniciada no meio da música.

#### Atribuição de números de compasso específicos aos Locais 1 e 2

Para atribuir números de compasso específicos aos locais 1 e 2, selecione o número do compasso desejado e pressione o botão [◀◀]/[▶▶] (Retroceder/Avançar) enquanto mantém pressionado o botão [REC/SET LOCATE]. A configuração definida aqui será mostrada na parte superior da tela [F1] PLAY no modo Song.



#### Atribuição de várias configurações relacionadas à reprodução de músicas (Cena da música)

Você pode atribuir cinco "instantâneos" diferentes de parâmetros importantes relacionados à música, como transposição, tempo, status de Faixa sem áudio e a configuração básica de mixagem da música, para os botões de [SF1] a [SF6] como cenas de música. Uma das práticas vantagens da cena de música é que ela permite alterar de maneira instantânea e automática as configurações de parâmetros, o que normalmente exigiria muitas operações do controlador ou que vários botões fossem pressionados. Use-a durante a gravação ou reprodução de músicas para fazer alterações instantâneas nas configurações.

#### Parâmetros da cena da música

Tempo	Modo Song	Tela PLAY (página 76)
Transpose		Tela GROOVE (página 77)
Configurações de efeito de reprodução para 16 Faixas		[MUTE] (Consulte a seção "Guia rápido" do Manual do Proprietário)
Configurações de áudio para 16 Faixas	Modo Mixing	Tela OUTPUT (página 118)
Configurações de panorâmica para 16 partes de mixagem		Tela TONE (página 118)
Configurações de volume para 16 partes de mixagem		
Configurações de Reverb Send para 16 partes de mixagem		
Configurações de Chorus Send para 16 partes de mixagem		
Configurações de Cutoff Frequency para 16 partes de mixagem		
Configurações de Resonance para 16 partes de mixagem		
Configurações de AEG Attack para 16 partes de mixagem		
Configurações de AEG Release para 16 partes de mixagem		

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## Registro da cena da música

Depois de configurar a cena conforme desejado, mantenha o botão [STORE] pressionado e, simultaneamente, pressione um dos botões de [SF1] a [SF6]. O ícone da colcheia é exibido na guia correspondente ao botão Sub Function ao qual a cena da música está registrada. Pressione o botão [STORE] para armazenar os dados da música, incluindo as configurações de cena da música.

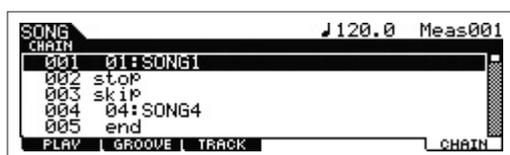
## Acesso à cena da música

Você pode acessar a cena da música pressionando um dos botões de [SF1] a [SF6] na tela PLAY ou em outras telas que mostram o símbolo "SCN" nos botões de [SF1] a [SF6].

## Reprodução encadeada de músicas

A Reprodução encadeada de músicas permite montar uma lista de reprodução de músicas predefinidas, na ordem desejada, e reproduzi-las automaticamente em sequência. Defina a ordem de reprodução das músicas e inicie a reprodução encadeada na tela Song Chain.

### 1 Acessa a tela Song Chain (página 78).



Pressione o botão [F6] CHAIN na tela Song Play.

### 2 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a Reprodução encadeada de músicas.

As músicas são reproduzidas de acordo com a ordem do encadeamento. Quando uma música vazia é atribuída ao número do encadeamento, um compasso de silêncio é contado, seguido pela reprodução da próxima música. Quando "ignorar" está atribuído ao número do encadeamento, a música atribuída será ignorada ou omitida e a próxima música será iniciada. Quando "interromper" está atribuído ao número do encadeamento, a reprodução será interrompida na música correspondente. Pressione [▶] (Reproduzir) para reiniciar a reprodução no próximo número de encadeamento. Se "encerrar" estiver atribuído ao número do encadeamento, a reprodução será interrompida no final da música.

### 3 Se quiser interromper a reprodução no meio de um encadeamento de músicas, pressione o botão [■] (Parar).

**OBSERVAÇÃO** O encadeamento de músicas pode ser reproduzido somente na tela Song Chain, e em nenhuma outra.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

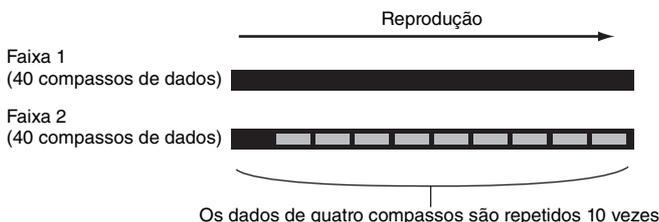
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## Exemplo de configuração de loop da faixa da música

No exemplo abaixo, uma música com 40 compassos foi gravada e a Faixa 1 está definida para ser reproduzida normalmente ao longo dos 40 compassos. A Faixa 2 foi definida como loop e será repetida até o botão [■] (Parar) ser pressionado.

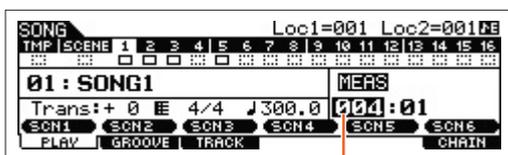
Quando essa opção está ativada, é possível especificar o intervalo do loop. Somente o ponto final pode ser definido; o ponto inicial da reprodução em loop é fixo no início da música.



### AVISO

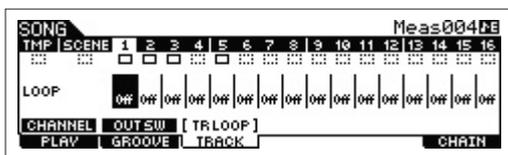
A alteração do loop da faixa de off para on excluirá os dados da área que está fora do loop.

- 1 Pressione o botão [F1] PLAY para acessar a tela Song Play. Defina o último compasso da reprodução em loop conforme desejado aqui.



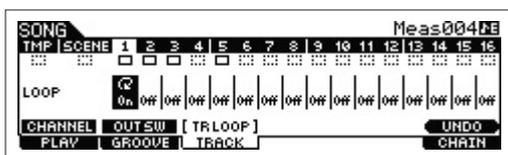
Neste exemplo, o último compasso está definido como "004".

- 2 Pressione o botão [F3] TRACK e, em seguida, pressione o botão [SF3] TR LOOP para acessar a tela Track Loop; mova o cursor até a faixa desejada.



- 3 Defina Track Loop como on usando o botão [INC] ou o dial [DATA]. O visor solicitará a sua confirmação.

- 4 Pressione o botão [INC]. O Loop é definido como on e a parte fora do loop é excluída.



Se desejar restaurar os dados excluídos e voltar a desativar a faixa selecionada, pressione o botão [SF6] UNDO.

### AVISO

A função Undo só pode ser usada na última operação. Se você tiver definido outras faixas para loop, os dados originais das faixas editadas anteriormente não poderão ser recuperados.

### AVISO

Se você mudar para outra tela, a função Undo não poderá ser executada.

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

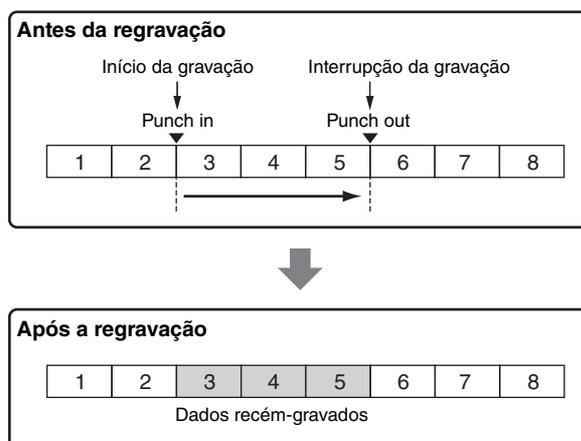
### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## ■ Punch In/Out (Type = punch)

Você pode usar esse método quando desejar regravar apenas sobre uma área específica da faixa. Será necessário definir os pontos inicial e final antes de regravar. No exemplo de oito compassos abaixo, os compassos de três a cinco foram regravados.



### OBSERVAÇÃO

A gravação com punch in/out só pode ser usada com a gravação em tempo real.

### OBSERVAÇÃO

Observe que o método Punch In/Out sempre substitui (apaga) os dados originais na área especificada.

## ■ Procedimento básico no modo Song Job

- 1 Pressione o botão [JOB] para acessar a tarefa Song.
- 2 Selecione o menu da tarefa desejada. Para isso, pressione um dos botões [F1] a [F6].
- 3 Mova o cursor até a tarefa desejada usando o dial [DATA], os botões do cursor e os botões [INC] e [DEC]; em seguida, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Job.
- 4 Mova o cursor até o parâmetro desejado e configure o valor usando o dial [DATA] e os botões [INC] e [DEC].
- 5 Após a configuração, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.  
Quando a tarefa estiver concluída, a mensagem "Completed" será exibida.

### ■ AVISO

Em algumas tarefas, a operação substitui todos os dados existentes até então na memória de destino. Os dados importantes sempre devem ser salvos em um dispositivo de memória flash USB conectado ao terminal USB TO [DEVICE].

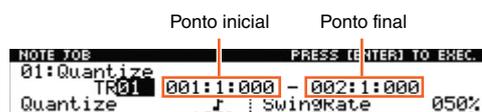
- 6 Pressione o botão [EXIT] duas vezes para voltar à tela Song Play.

### ■ AVISO

Mesmo que uma tarefa tenha sido concluída, se você selecionar outra música ou desligar o equipamento sem armazenar os dados da música, eles serão apagados. Não se esqueça de armazenar os dados da música na memória interna pressionando o botão [STORE] antes de selecionar outra música ou desligar o equipamento.

### OBSERVAÇÃO

Em algumas tarefas, é necessário especificar o intervalo (ponto inicial e ponto final, conforme ilustrado abaixo) ao qual a tarefa será aplicada. O ponto final em si não é incluído no intervalo. O intervalo real ao qual a tarefa será aplicada vai do ponto inicial ao ponto que estiver em um clock anterior ao ponto final. Essa regra se aplica a casos em que você especifica somente o compasso. No entanto, a ilustração abaixo mostra como especificar o compasso, a batida e o clock.



### OBSERVAÇÃO

Em algumas tarefas, quando o cursor está localizado em um parâmetro desse tipo, o ícone NUM é exibido no canto inferior direito da tela. Nesse caso, você também pode definir esse parâmetro usando a janela de inserção de números diretamente, que aparece quando o botão [SF6] NUM é selecionado. Para fechar a janela, pressione o botão [EXIT].

## Modo Song

### Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

### Song Record

#### Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

#### During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F3] REST
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

#### Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

### Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

### Informações suplementares

## Modo Pattern

O modo Pattern permite que você grave, edite e reproduza seus próprios padrões rítmicos originais. Esta seção explica cada parâmetro dos quatro tipos (Pattern Play, Pattern Record, Pattern Edit e Pattern Job).

**OBSERVAÇÃO** O termo "padrão" se refere a uma passagem rítmica curta de vários compassos que é tocada em loop e reproduzida indefinidamente. Um padrão inclui 16 variações chamadas "seções". Você pode usar as seções alterando-as durante a reprodução. Um padrão consiste em 16 faixas e pode ser criado por meio da atribuição de uma frase a cada faixa na tela PATCH (página 102). Para obter detalhes sobre padrões, seções e frases, consulte a página 9.

### Pattern Play

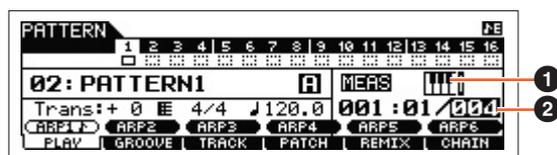
Pattern Play é o principal "portal" de entrada no modo Pattern e é nele que você seleciona e reproduz um padrão. Você também pode criar seus próprios padrões unindo frases – que são passagens rítmicas curtas e "blocos de construção" – e criar encadeamentos nos quais os padrões podem ser combinados em qualquer ordem desejada.

#### Operação

Pressione o botão [PATTERN].

#### [F1] PLAY

Igual ao modo Song Play. Consulte a página 76. Observe que a função de registro de cenas não está disponível no modo Pattern. Os botões [SF1] – [SF6] são atribuídos a ARP1 (Arpejo 1) – ARP6 (Arpejo 6). Além disso, o parâmetro "Loc" (Localização) não está na tela PLAY do modo Pattern, e os seguintes parâmetros estão contidos na tela.



#### 1 [MEAS] (Início pelo teclado)

Quando esse parâmetro estiver ativado, a reprodução do padrão será iniciada assim que você pressionar uma tecla do teclado.

Configurações: [MEAS] (on), [MEAS] (off)

**OBSERVAÇÃO** Na tela PLAY no modo Pattern, selecione a voz da parte de mixagem correspondente à Faixa atual. Para isso, pressione o botão [CATEGORY SEARCH].

#### 2 Duração

Determina a Duração do Padrão. Esse valor representa a duração da frase criada depois da gravação.

Configurações: 001 – 256

#### [F2] GROOVE (Grid Groove)

Igual à tela GROOVE do modo Song. Consulte a página 77.

#### [F3] TRACK

Igual à tela TRACK do modo Song. Consulte a página 78. Observe que a tela [SF6] TR LOOP não está disponível na tela TRACK do modo Pattern.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

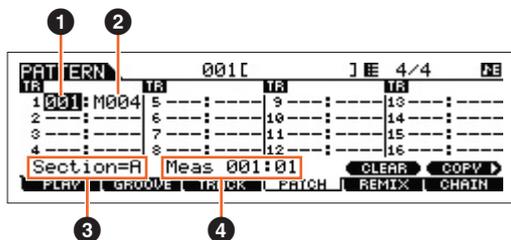
### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## [F4] PATCH

Nessa tela, é possível atribuir uma frase predefinida ou uma frase do usuário (gravada no modo Pattern Record) a cada faixa e criar um padrão que contenha até 16 faixas. Você pode atribuir uma frase do usuário criada com o padrão selecionado no momento. Se quiser usar frases do usuário gravadas em faixas de outros padrões, use a função Phrase Data Copy, selecionada com o botão [SF6] COPY.



### 1 Número da frase

Determina o número da frase a ser atribuída a uma faixa. Você pode selecionar uma das 256 frases do usuário armazenadas no padrão selecionado. Observe que, por padrão, as frases do usuário não possuem dados. Quando definida como "---", a faixa fica vazia.

**Configurações:** --- (desativada), 001 a 256

**OBSERVAÇÃO** O MOX6/MOX8 não apresenta dados de frases predefinidas.

### 2 Número de compassos

Indica o nome da frase selecionada.

### 3 Seção

Mostra a seção que está sendo editada no momento. Para alterar a seção, pressione o botão [PATTERN SECTION] e use os botões numéricos [1] – [16]. Pressionar o botão [PATTERN SECTION] atribui as seções de A a P aos números de [1] a [16] em sequência. Em seguida, pressione os botões numéricos [1] – [16] apropriados para alterar a seção.

### 4 Meas (Compasso)

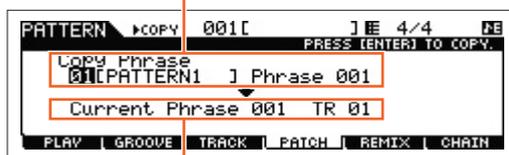
Mostra o compasso e a batida para o local de reprodução atual.

## [SF5] CLEAR

Apaga a atribuição de frase na faixa selecionada no momento e deixa a faixa vazia.

## [SF6] COPY

Número do padrão de origem, Número da frase



Frase de destino e faixa do padrão que está sendo editado no momento

As frases do usuário que podem ser atribuídas com a função Patch limitam-se às frases contidas no padrão selecionado no momento. Essa função permite copiar frases de outro padrão para o padrão selecionado. Pressione o botão [SF6] para acessar a seguinte tela. Após configurar os parâmetros conforme necessário, pressione [ENTER] para copiar os dados de frase.

### AVISO

Todos os dados anteriores no destino da cópia serão substituídos. Desse modo, crie cópias de backup regularmente de dados importantes em um dispositivo de memória Flash USB ou dispositivos parecidos.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## [F5] REMIX

Essa função fornece várias predefinições semialeatórias para dividir os dados de sequência MIDI e alterar a duração das notas, permitindo que você crie variações totalmente novas de um padrão. Defina os parâmetros abaixo e pressione o botão [ENTER] para executar a operação Remix. Se quiser manter as alterações, pressione o botão [SF5] OK. Para voltar à tela original sem alterar os dados, pressione o botão [SF4] CANCEL.

**OBSERVAÇÃO** Como os dados remixados são armazenados como uma nova frase e atribuídos à faixa atual, os dados de frase original permanecem como uma frase não atribuída.

### Type

Determina como os dados da faixa selecionada serão divididos e reorganizados. As regras de divisão e reorganização variam dependendo do tipo de remix.

**Configurações:** 1 – 16

### Var (Variation)

Determina como os dados de sequência MIDI originais serão modificados.

**Configurações:** Normal 1 – 16, Roll 1 – 16, Break 1 – 16, Fill 1 – 48

Normal 1 – 16 ..... Os dados originais são somente divididos e reorganizados. Estão disponíveis 16 variações.

Roll 1 – 16 ..... Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ser reproduzidas com um efeito de rolagem.

Estão disponíveis 16 variações.

Break 1 – 16 ..... Além da divisão e reorganização, partes dos dados podem ser excluídas para criar pausas.

Estão disponíveis 16 variações.

Fill 1 – 48 ..... Além da reorganização dos dados divididos, partes dos dados podem ser reproduzidas com um efeito de rolagem.

Estão disponíveis 48 variações.

### Interval

Determina os compassos aos quais a operação Remix é aplicada. Por exemplo, quando está definida como "1", Remix é aplicada a todos os compassos. Quando é definida como "2", Remix é aplicada aos dados de cada 2º compasso: 2, 4, 6, 8 e assim por diante. Quando é definida como "3", Remix é aplicada aos dados de cada 3º compasso: 3, 6, 9, 12 e assim por diante.

**Configurações:** 1 – 8

## [F6] CHAIN

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções, consulte o "Guia rápido" do Manual do Proprietário.

### Pattern Chain Play

#### Operação

[PATTERN] → [F6] CHAIN

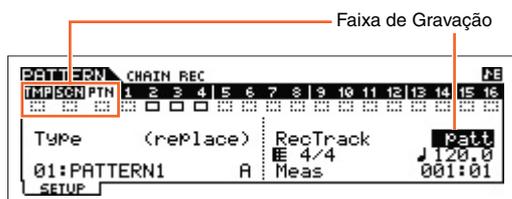
Esse modo permite reproduzir a sequência de encadeamento de seções programada criada em Pattern Record e Pattern Edit. Os parâmetros são iguais aos presentes na tela [F1] PLAY (página 101).

### Pattern Chain Record

#### Modo Pattern Chain Record Standby

#### Operação

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



Você pode selecionar uma das seguintes faixas para gravação.

- patt (Pattern): grava as alterações de seção durante a reprodução
- tempo: grava informações de alteração de tempo durante a reprodução
- scene: grava as configurações de desativação de áudio da faixa durante a reprodução

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- ▶ [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## Durante a gravação do padrão

### Operação

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (Reproduzir)

Ao gravar a faixa do padrão, você pode alterar a seção. Ao gravar a faixa do tempo, você pode alterar o valor do tempo. Quando Scene Track for selecionado, você poderá gravar as configurações de desativação de áudio da faixa.

## Pattern Chain Edit

### Operação

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

### [F1] CHANGE

O modo Pattern Chain Edit permite editar a ordem das seções em um encadeamento, além de inserir o tempo e os dados de evento de cena/sem áudio. Acesse a faixa desejada pressionando o botão [F4] TR SEL para editar a faixa selecionada.

#### Pattern Track Edit

Nessa tela, é possível editar as alterações de seção de cada compasso. Para definir o fim do encadeamento, insira uma marca END no compasso apropriado. Para apagar o evento no local selecionado no momento, pressione o botão [F6] CLEAR.

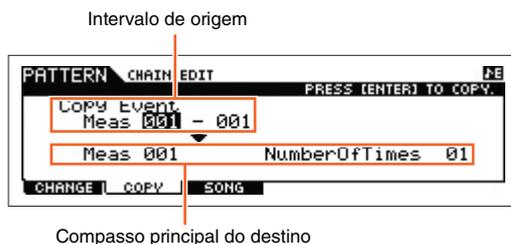
#### Scene Track Edit

Você pode editar a alteração de desativação de áudio da faixa em batidas. Use os botões [F5] INSERT e [F6] DELETE para inserir/excluir o evento.

#### Tempo Track Edit

Você pode editar a alteração de tempo em batidas. Use os botões [F5] INSERT e [F6] DELETE para inserir/excluir o evento.

## [F2] COPY



Essa tela permite copiar todos os eventos de encadeamento de padrão de um intervalo específico de compassos (origem) como um local de destino. Depois de especificar o intervalo de origem em compassos, o compasso principal do local de destino e "NumberOfTimes" (número de vezes que os dados são copiados), pressione o botão [ENTER] para executar a operação de cópia.

### AVISO

Esta operação substitui todos os eventos já existentes no destino.

## [F3] SONG



Essa função converte os dados de encadeamento de padrões em dados de música (formato MIDI padrão) e coloca os resultados em faixas de música normais. Depois de especificar a música de destino desejada e o número do compasso no qual os dados convertidos devem ser copiados, pressione o botão [ENTER] para executar. Quando a caixa "without PC" (without Program Change) está marcada, as configurações de mixagem e tempo são copiadas para a música de destino. O valor do tempo é copiado para o compasso inicial da música de destino. Quando a marca de seleção é removida, as configurações de voz em cada frase também são copiadas para o compasso inicial da música de destino como eventos de alteração de programa.

### AVISO

Esta operação substitui todos os dados já existentes no intervalo de destino.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## Pattern Record

### Modo Pattern Record Standby

#### Operação

[PATTERN] → Seleção do padrão → [REC]

#### [F1] SETUP

**OBSERVAÇÃO** A duração da frase é especificada pelo parâmetro correspondente na tela PLAY do modo Pattern.

#### Type

Determina o Tipo de gravação. O tipo de gravação pode ser dividido em dois grupos: Gravação em tempo real e Gravação em etapas. Com a gravação em tempo real, o instrumento funciona da mesma forma que um gravador de fita, gravando os dados da apresentação enquanto ela é executada. Isto permite capturar todas as nuances de uma apresentação real. Na gravação em tempo real, "Type" deve ser definido como "replace", "overdub" ou "punch". Com a gravação em etapas, você pode compor sua apresentação "escrevendo" um evento de cada vez. Trata-se de um método de gravação em etapas sem ser em tempo real, semelhante à escrita de notações musicais em um papel. Na gravação em etapas, "Type" deve ser definido como "step".

**Configurações:** replace, overdub, step

#### Loop

Ativa ou desativa a gravação em loop. Quando estiver ativada, a frase será reproduzida repetidamente durante a gravação em tempo real. Isso pode ser muito prático ao gravar partes de percussão, pois permite adicionar diferentes instrumentos a cada passagem. Quando desativada, a gravação será interrompida após uma passagem pela frase.

**Configurações:** off, on

#### Quantize

Isso equivale à opção "Quantize" na tela SETUP de Song Record ([página 79](#)).

#### Event

Isso equivale à opção "Event" na tela SETUP de Song Record ([página 79](#)).

#### ♪ (Tempo)

Determina o tempo do padrão.

**Configurações:** 005.0 – 300

**OBSERVAÇÃO** Diferente do que acontece nas músicas, as opções Scene Track e Tempo Track não estão disponíveis para os padrões.

**OBSERVAÇÃO** Se você estiver usando esse instrumento com um sequenciador externo, software DAW ou dispositivo MIDI, e desejar sincronizá-lo com esse dispositivo, defina o parâmetro "MIDI sync" na tela MIDI do modo Utility ([página 149](#)) como "external" ou "auto". Quando "MIDI Sync" estiver definido como "auto" (somente quando o relógio MIDI for transmitido continuamente) ou "external", o parâmetro Tempo aqui indicará "external" e não poderá ser alterado.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

#### Meas (Compasso)

Determina o compasso do qual a gravação do padrão será iniciada.

#### [F2] VOICE

Nesta tela, você pode definir os parâmetros relacionados a vozes para a faixa de gravação. As configurações aqui afetam a parte para a qual o canal de recepção (definido no modo Mixing) corresponde ao canal de transmissão (saída) da faixa de gravação. Os parâmetros são os mesmos apresentados na tela VOICE ([página 80](#)) em Song Record.

#### [F3] ARP ED (Arpeggio Edit)

Indica a tela Arpeggio Edit no modo Pattern. Os parâmetros são os mesmos da tela Arpeggio Edit ([página 82](#)) do modo Song.

## Modo Pattern

### Pattern Play

[F1] PLAY  
[F2] GROOVE  
[F3] TRACK  
[F4] PATCH  
[F5] REMIX  
[F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

▶ [F1] SETUP  
▶ [F2] VOICE  
▶ [F3] ARP ED  
[F5] CLICK

#### During Pattern Recording

[F1] SETUP  
[F3] RESET  
[F4] TIE  
[F5] DELETE  
[F6] BAK DEL

### Pattern Edit

[F1] CHANGE  
[F2] VIEW FLT  
[F5] INSERT  
[F6] DELETE

### Pattern Job

[F1] UNDO/REDO  
[F2] NOTE  
[F3] EVENT  
[F4] PHRASE  
[F5] TRACK  
[F6] PATTERN

### Informações suplementares

## [F5] CLICK

Pressionar o botão [F5] CLICK permite que você ative/desative o som de clique (metrônomo) para gravação.

**OBSERVAÇÃO** Na tela CLICK ([página 144](#)), você pode definir várias configurações para o clique do metrônomo, como resolução da nota, volume e contagem de inícios para gravação.

## During Pattern Recording

Na gravação em tempo real, os parâmetros editáveis durante a gravação estão na tela [F1] SETUP, na tela [F2] VOICE e na tela [F3] ARP ED do modo Pattern Recording Standby. Na gravação em etapas, as telas mostradas durante a gravação são diferentes das telas do modo Song Recording Standby. Nesse caso, os parâmetros editáveis são os mesmos parâmetros mostrados durante a gravação em etapas em Song Record ([página 81](#)).

### Operação

[PATTERN] → Seleção do padrão → [REC] → [▶] (Reproduzir)

## Pattern Edit

Igual a Song Edit. Consulte a [página 84](#). A única diferença aqui é que a tela [F4] TR SEL não é mostrada.

## Modo Pattern

### Pattern Play

[F1] PLAY

[F2] GROOVE

[F3] TRACK

[F4] PATCH

[F5] REMIX

[F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

[F1] SETUP

[F2] VOICE

[F3] ARP ED

▶ [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

[F1] SETUP

[F3] RESET

[F4] TIE

[F5] DELETE

[F6] BAK DEL

### Pattern Edit

[F1] CHANGE

[F2] VIEW FLT

[F5] INSERT

[F6] DELETE

### Pattern Job

[F1] UNDO/REDO

[F2] NOTE

[F3] EVENT

[F4] PHRASE

[F5] TRACK

[F6] PATTERN

### Informações suplementares

## Pattern Job

O modo Pattern Job contém um conjunto abrangente de ferramentas para edição e funções que você pode usar para alterar o som do padrão. As instruções de configuração são as mesmas de Song Job (página 87). Depois de definir os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

### AVISO

Uma mensagem "Executing..." é exibida quando é necessário aguardar algum tempo para a execução da tarefa. Jamais tente desligar o equipamento enquanto a mensagem "Executing..." for mostrada. Desligar o instrumento nesse estado resultará na perda de todos os dados do usuário.

#### Operação

[PATTERN] → Seleção do padrão → [JOB]

### [F1] UNDO/REDO

A tarefa Desfazer cancela as alterações feitas na sessão de gravação, edição ou tarefa mais recente, restaurando os dados para seu estado anterior. Assim, você pode recuperar dados perdidos de forma acidental. Refazer está disponível somente depois de Desfazer, e permite restaurar as alterações feitas antes de desfazê-las.

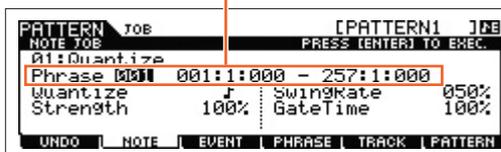
### AVISO

Desfazer/Refazer não funciona com operações de mixagem de voz.

### [F2] NOTE (Tarefa Note data)

Os dados de tarefas de nota no modo Pattern são basicamente iguais aos do modo Song Job. Porém, ao contrário do modo Song Job, as tarefas de evento de padrão aplicam-se às frases (001 a 256) e a um intervalo selecionado da frase (compasso : batida : clock).

Especifique a frase e o intervalo (em compassos/batidas/sinais de relógio) aos quais a tarefa será aplicada.



### [F3] EVENT (Tarefa Event)

As tarefas de evento no modo Pattern Job são basicamente iguais às do modo Song Job. Porém, ao contrário do modo Song Job, as tarefas de evento de padrão aplicam-se às frases (001 a 256) e a um intervalo selecionado da frase (compasso : batida : clock).

#### 01: Shift Clock

Igual a Song Job. Consulte a página 91.

#### 02: Copy Event

Igual a Song Job. Consulte a página 91.

#### 03: Erase Event

Igual a Song Job. Consulte a página 91.

**OBSERVAÇÃO** Diferente do modo Song Job, não é possível selecionar "Tempo", "Scene Memory" ou "Track Mute" como tipo de evento.

#### 04: Extract Event

Igual a Song Job. Consulte a página 92.

#### 05: Create Continuous Data

Igual a Song Job. Consulte a página 92.

**OBSERVAÇÃO** Diferente do modo Song Job, não é possível selecionar "Tempo" como tipo de evento.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## 06: Thin Out

Igual a Song Job. Consulte a [página 93](#).

## 07: Modify Control Data

Igual a Song Job. Consulte a [página 93](#).

**OBSERVAÇÃO** Diferente do modo Song Job, não é possível selecionar "Tempo" como tipo de evento.

## 08: Beat Stretch

Igual a Song Job. Consulte a [página 93](#).

## [F4] PHRASE (Phrase Job)

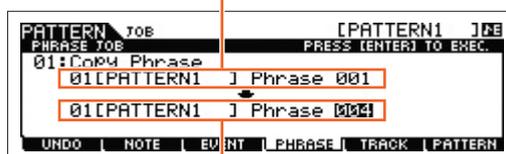
### 01: Copy Phrase

Esta tarefa copia uma frase selecionada para a frase de destino designada. Depois de especificar o padrão ou a frase de origem e de destino, além de definir as caixas de seleção conforme necessário, pressione o botão [ENTER] para executar essa tarefa.

#### AVISO

Todos os dados anteriores no destino da cópia serão substituídos.

Selecione o padrão e a frase a serem copiados. Também é possível selecionar frases predefinidas.



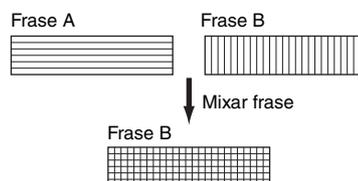
Especifique o padrão e a frase de destino.

### 02: Exchange Phrase

Esta tarefa troca o conteúdo de duas frases especificadas ("A" e "B").

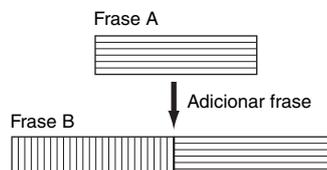
### 03: Mix Phrase

Esta tarefa mistura todos os dados de duas frases do usuário selecionadas ("A" e "B") e coloca o resultado na frase B.



### 04: Append Phrase

Esta tarefa adiciona uma frase (A) ao final de outra (B) para criar uma frase mais longa (B).



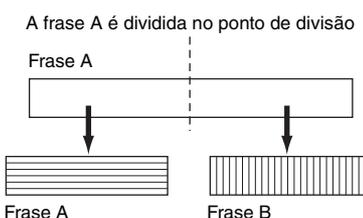
### 05: Split Phrase

Esta tarefa divide uma frase selecionada (A) em duas frases separadas (A e B). A frase A é dividida no ponto de divisão. Os dados antes do ponto de divisão são armazenados na Frase A original e os dados depois do ponto de divisão são movidos e armazenados na Frase B. Também é possível definir o medidor de frases A e B depois de execução da tarefa de divisão de frases.

**OBSERVAÇÃO** Quando o padrão ou a frase são desativados, os dados da Frase B de divisão são apagados.

#### AVISO

A tarefa substitui todos os dados já existentes na Frase B de destino.



## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## 06: Get Phrase From Song

Esta tarefa copia um segmento de dados de faixa sequencial provenientes de uma música para a frase de destino designada. Depois de especificar a música, a faixa e o compasso de origem e a frase de destino, além de definir as caixas de seleção conforme necessário, pressione o botão [ENTER] para executar essa tarefa.

### AVISO

Esta tarefa substitui todos os dados já existentes na frase de destino.

## 07: Put Phrase To Song

Esta tarefa copia uma frase de usuário selecionada para uma área especificada de uma música selecionada. Depois de especificar a frase de origem e a música, a faixa e o compasso principal de destino, pressione o botão [ENTER] para executar essa tarefa.

### AVISO

Esse trabalho substitui todos os dados já existentes na faixa de destino.

## 08: Clear Phrase

Esta tarefa exclui todos os dados da frase selecionada.

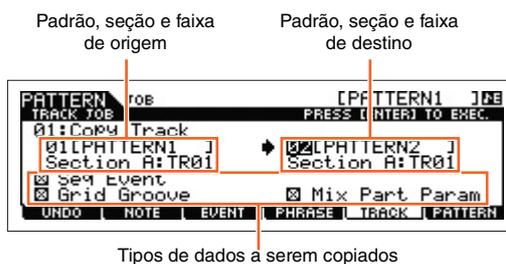
## 09: Phrase Name

Essa tarefa permite atribuir um nome (com até oito caracteres) à frase selecionada. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

## [F5] TRACK (Tarefa Track)

### 01: Copy Track

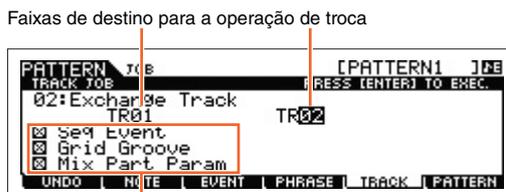
Essa tarefa copia todos os dados do tipo selecionado de uma Faixa de origem especificada para uma Faixa de destino especificada. Os tipos de dados a serem copiados são os mesmos de Song Job. Consulte a [página 95](#).



Tipos de dados a serem copiados

### 02: Exchange Track

Essa tarefa troca ou "comuta" o tipo de dados especificado entre duas Faixas especificadas no padrão e na seção atuais. Os tipos de dados a serem trocados são os mesmos de Song Job. Consulte a [página 95](#).



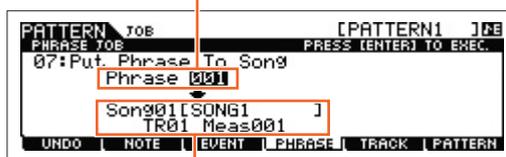
Tipos de dados a serem trocados

Música de origem, faixa e intervalo de compassos a serem copiados.



Frase de destino

Frase de origem



Música, faixa e compassos principais de destino

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

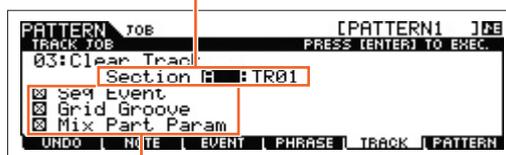
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

### 03: Clear Track

Essa tarefa exclui todos os dados do tipo selecionado da Faixa de padrão selecionada. Os tipos de dados a serem apagados são os mesmos de Song Job. Consulte a [página 95](#).

Seção e faixa a partir das quais os dados serão apagados



Tipos de dados a serem apagados

### 04: Normalize Play Effect

Essa tarefa reescreve os dados na Faixa selecionada de modo que ela incorpore as configurações atuais de Grid Groove. Depois de especificar uma faixa (TR 01 – 16) à qual essa tarefa é aplicada, pressione o botão [ENTER] para executar essa tarefa.

### 05: Divide Drum Track

Separa os eventos de nota em uma apresentação de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas (faixas 1 a 8). Depois de especificar uma faixa (TR 01 – 16) à qual essa tarefa é aplicada, pressione o botão [ENTER] para executar essa tarefa.

**OBSERVAÇÃO** Essa tarefa requer oito frases de usuário vazias nas quais dados de nota separados serão armazenados. Se não houver frases vazias suficientes, uma mensagem de erro será exibida. Se isso ocorrer, use a tarefa Apagar faixa (acima) para excluir algumas frases de usuário e tente a tarefa novamente.

### 06: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio)

Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma seção/faixa para criar dados de arpejo. Para obter detalhes, consulte [página 126](#).

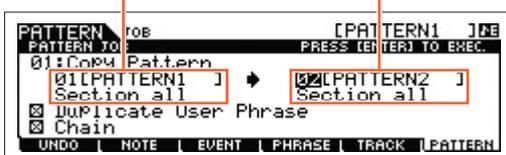
## [F6] PATTERN (Pattern Job)

### 01: Copy Pattern

Esta tarefa copia todos os dados de um padrão de origem selecionado para um padrão de destino selecionado. Depois de especificar o padrão ou a seção de origem e de destino, além de definir as caixas de seleção conforme necessário, pressione o botão [ENTER] para executar essa tarefa.

**OBSERVAÇÃO** Se você definir a seção de origem como "all", a seção de destino também será definida como "all" automaticamente. Nesse status, execute essa tarefa para copiar todos os dados do padrão de origem para o destino.

Padrão e seção de origem Padrão e seção de destino



### Frase do usuário duplicada

Quando essa caixa está marcada, as frases de usuário (se incluídas no padrão de origem) são copiadas para outra frase de usuário, que será atribuída ao padrão de destino.

**OBSERVAÇÃO** Se o número do padrão de origem for igual ao número do padrão de destino, as frases de usuário não serão copiadas para outra frase de usuário.

### Chain

Quando esta caixa está marcada, os dados de encadeamento de padrões (se incluídos no padrão de origem) são copiados no padrão de destino.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## 02: Append Pattern

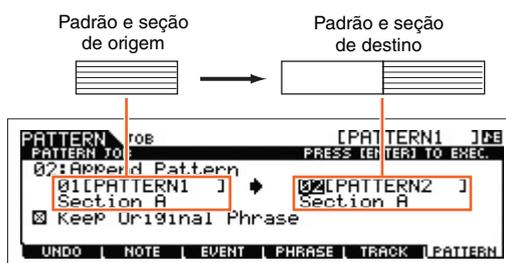
Adiciona um padrão ao final de outro para criar um padrão mais longo com todas as 16 faixas.

**OBSERVAÇÃO** Se a duração do padrão ficar maior do que 256 compassos como resultado da tarefa Adicionar padrão, será exibida uma mensagem de erro e a tarefa será anulada.

### Keep Original Phrase

Quando esta caixa está marcada, os dados originais do padrão de destino são mantidos na memória juntamente com os novos dados do padrão adicionado.

**OBSERVAÇÃO** Se a caixa não estiver marcada, o padrão de destino original será apagado e substituído pelos dados recém-criados. Quando a caixa de seleção "Keep Original Phrase" está marcada, esta tarefa requer o dobro do número de frases do usuário vazias como o número de faixas contendo dados nas quais os dados de frase adicionados deverão ser armazenados. Se o espaço necessário não estiver disponível, será exibida uma mensagem de alerta e a tarefa será anulada. Se isso ocorrer, use a tarefa Apagar frase para excluir frases não utilizadas e tente novamente.



## 03: Split Pattern

Esta tarefa divide um padrão selecionado (dados de todas as 16 faixas) em dois padrões. Depois da operação Dividir padrão ser realizada, a parte do padrão antes do ponto de divisão especificado permanecerá e a parte posterior ao ponto de divisão será movida para o padrão de destino.

### AVISO

Esta tarefa substitui todos os dados já existentes no padrão de destino.

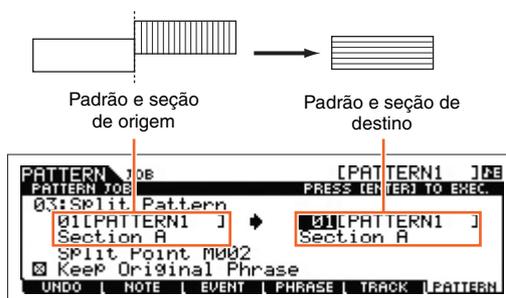
### Split Point

Determina o ponto de divisão definindo um número de compasso.

### Keep Original Phrase

Quando esta caixa está marcada, os dados originais de padrão de origem são mantidos na memória e os resultados da tarefa de divisão são gravados em frases vazias. Quando esta caixa não está marcada, o padrão de origem original é apagado e substituído pelos dados recém-criados.

**OBSERVAÇÃO** Quando a caixa de seleção "Keep Original Phrase" está marcada, esta tarefa requer o dobro do número de frases do usuário vazias como o número de faixas contendo dados nas quais os dados de frase adicionados deverão ser armazenados. Se o espaço necessário não estiver disponível, será exibida uma mensagem de alerta e a tarefa será anulada. Se isso ocorrer, use a tarefa Apagar frase (página 109) para excluir frases não utilizadas e tente novamente.



## 04: Clear Pattern

Esta tarefa exclui todos os dados do padrão selecionado ou de todos os padrões.

Quando a seção específica estiver selecionada para ser apagada, você poderá desmarcar a caixa "Chain".

Se a caixa "Chain" não estiver marcada, os dados de encadeamento de padrões serão mantidos mesmo que a tarefa Apagar padrão seja executada.

## 05: Pattern Name

Essa tarefa permite atribuir um nome ao padrão selecionado. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

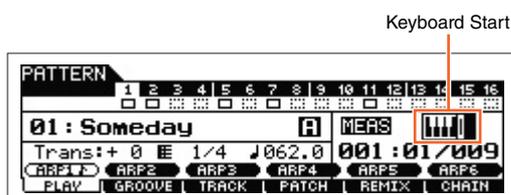
### Informações suplementares

## Informações suplementares

### Tipos de reprodução de padrão

#### Iniciando a reprodução pressionando uma nota

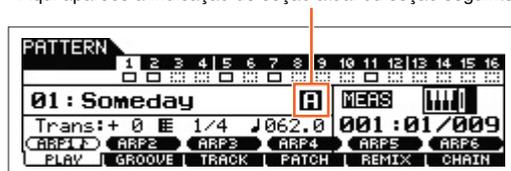
Quando a função Keyboard Start estiver ativada, a reprodução do padrão será iniciada assim que você pressionar uma tecla do teclado. Mova o cursor até o ícone Keyboard Start e pressione o botão [INC] na tela PLAY do modo Pattern Play para ativar o início pelo teclado. Nesse status, pressione qualquer tecla para iniciar a reprodução do padrão.



#### Mudando de seção durante a reprodução

Para mudar de seção durante a reprodução, pressione o botão [PATTERN SECTION] (a lâmpada se acende) e use os botões numéricos [1] a [16]. Quando uma seção diferente é selecionada durante a reprodução do padrão, "NT" e o nome da seção seguinte aparecem na coluna Section no alto da tela. Depois que a seção atual atingir o tempo especificado em "PtnQuantize" (página 145) na tela [F2] SEQ do modo Utility, a próxima seção será iniciada. Se você gravar padrões rítmicos como introdução, melodia A, fill-in, tema principal e finalização para cada uma das seções, poderá tocar uma música inteira selecionando as seções apropriadas durante a reprodução.

Aqui aparece a indicação de seção atual ou seção seguinte.



#### Reprodução encadeada de padrão

A função Pattern Chain permite programar seções em uma ordem personalizada e fazer com que elas mudem automaticamente durante a reprodução para criar uma sequência fluida de partes de fundo e acompanhamento para uma apresentação ao vivo ou música gravada. A tela Chain Play (página 103) é o "portal" de entrada na função Pattern Chain e permite reproduzir o encadeamento de padrão programado. Pressione o botão [F6] CHAIN em Pattern Play para ir para a tela Pattern Chain Play. Os encadeamentos de padrão podem ser criados na tela Chain Record (página 103) e na função Insert (página 104) da tela Chain Edit. Eles podem ser editados na tela Chain Edit (página 104).

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

## ■ Gravação em loop (Padrão)

### Operação

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → "Loop" = "on"

O padrão repete o padrão rítmico de diversos compassos (1 a 256 compassos) em um "loop" e a gravação também é feita usando loops. Esse método é usado ao gravar uma frase de padrão com o método Overdub.

**Ao gravar um ritmo de bumbo, caixa, prato chimal em ordem:**

**Loop 1st round**

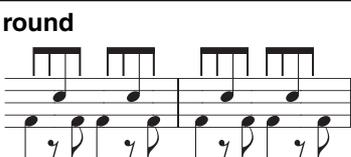
Bumbo



↓

**Loop 2nd round**

Caixa  
Bumbo



↓

**Loop 3rd round**

Chimbal  
Caixa  
Bumbo



**OBSERVAÇÃO** A gravação em loop só pode ser usada com a gravação em tempo real.

## Modo Pattern

### Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

### Pattern Record

#### Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

#### During Pattern Recording

- [F1] SETUP
- [F3] RESET
- [F4] TIE
- [F5] DELETE
- [F6] BAK DEL

### Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

### Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

### Informações suplementares

# Modo Mixing

As configurações do bloco do gerador de tons para a reprodução de música/padrão são conhecidas coletivamente como mixagem. O modo Mixing permite alterar a voz e as configurações de efeitos de cada parte. Esta seção explica cada parâmetro dos quatro tipos (Mixing Play, Mixing Edit, Mixing Job e Mixing Voice Edit). Tenha em mente que os parâmetros de mixagem de padrão não fazem parte dos dados de sequência do padrão em cada faixa, mas são configurações do gerador de tons, pois são reproduzidos pelos dados de padrão. Desse modo, as configurações do parâmetro Mixing não são registradas nas faixas de música/padrão.

## AVISO

As configurações presentes em Mixing Play/Mixing Edit são armazenadas como parte dos dados de música/padrão.

**OBSERVAÇÃO** As configurações de parâmetro presentes em Mixing Play e Mixing Edit podem ser armazenadas como um modelo na memória Flash ROM interna e também como parte de uma música/padrão. Para obter detalhes, consulte [página 126](#).

## Mixing Play

A tela Mixing Play é exibida quando se pressiona o botão [MIXING] no modo Song ou Pattern. Aqui você pode editar os parâmetros de mixagem relevantes para a criação de uma música ou um padrão.

<b>Operação</b>	[SONG]/[PATTERN] → Seleção da música/padrão → [MIXING]
-----------------	--

### [F1] VOL/PAN (Volume/Pan)

#### PAN

Determina a posição estéreo (panorâmica) de cada parte.

**Configurações:** L63 (todo à esquerda) a C (centralizado) a R63 (todo à direita)

#### VOLUME

Determina o volume de cada parte, permitindo que você defina o nível ideal de equilíbrio de todas as partes.

**Configurações:** 0 – 127

### [F2] VOICE

#### VOICENUM (Voice Number)

#### BANK MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB)

Determina a voz de cada parte. Também é possível selecionar vozes de mixagem.

**OBSERVAÇÃO** A função Category Search também pode ser usada para selecionar vozes aqui, exceto vozes de mixagem.

#### P.WithVce (Parameter with Voice)

Determina se as seguintes configurações de parâmetro da voz selecionada devem ou não ser copiadas da voz para a parte atual quando uma voz para a parte atual for alterada individualmente.

- Configurações de arpejo
- Frequência de corte do filtro
- Ressonância do filtro
- EG da amplitude
- EG do filtro
- Intervalo de da curva de afinação (superior/inferior)
- Mudança de nota

**OBSERVAÇÃO** Independentemente da configuração "P.WithVce", as seguintes configurações sempre são copiadas quando uma voz normal é selecionada: "Mono/Poly", "Switch" (Portamento Part Switch), "Time" (Portamento Time) e "Mode" (Portamento Mode).

**Configurações:** off (não copiado), on (copiado)

## Modo Mixing

### Mixing Play

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

## [F3] EF SEND (Envio de efeito)

Nessa tela, é possível definir configurações básicas de efeito para cada parte, incluindo o nível de envio para os efeitos do sistema (Chorus, Reverb) e o nível seco para os efeitos de inserção.

**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre as conexões de efeito no modo Song, consulte [página 20](#).

## [F4] TEMPLATE

### [SF1] MIX (Mixing)

Nesta tela, você pode copiar o modelo de mixagem nas configurações de mixagem da parte editada atualmente. Depois de selecionar o modelo desejado, pressione o botão [ENTER] para executar a operação de cópia.

**OBSERVAÇÃO** Além das configurações de mixagem, a configuração de tempo armazenada no modelo de mixagem também será carregada automaticamente.

**OBSERVAÇÃO** Para obter instruções sobre como armazenar configurações de mixagem como um modelo de mixagem, consulte [página 126](#).

### [SF2] PERFORM (Performance)

Esta prática operação permite copiar algumas configurações de cada parte de uma apresentação no programa de mixagem que está sendo editado no momento. Pressione o botão [ENTER] para executar a operação de Cópia.

**OBSERVAÇÃO** Essa tela é parecida com a tela [SF3] PERFORM da tarefa Mixing ([página 121](#)). No entanto, ela é diferente da tela [SF3] PERFORM por dois motivos principais:

- Todos os parâmetros são copiados simultaneamente.
- As configurações do canal de recepção são atribuídas ao destino automaticamente.

**OBSERVAÇÃO** Para as partes com Part Switch definido como OFF, o canal de recepção também é definido como OFF.

**OBSERVAÇÃO** Além das configurações de parte, a configuração de tempo de arpejo armazenada na apresentação também será copiada.

## [F5] VCE ED (Mixing Voice Edit)

Pressione o botão [F5] VCE ED em Mixing Play para acessar Mixing Voice Edit. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela original. As vozes normais podem ser editadas especificamente para serem usadas com os modos Song/Pattern, criando uma "voz de mixagem" dedicada. Para obter detalhes, consulte a seção "Mixing Voice Edit" na [página 122](#).

## [F6] EFFECT

Pressionar o botão [F3] EFFECT no modo Mixing acessa a tela [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT em Mixing Edit. Nessa tela, você pode configurar os parâmetros relacionados ao efeito para a música/padrão atual. Para obter detalhes, consulte [página 116](#).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

▶ [F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Informações suplementares

## Mixing Edit

O modo Mixing Edit permite controlar configurações típicas de mixer como equilíbrio de volume, posição de panorâmica e efeitos, o que possibilita ajustar com mais precisão os dados de música/padrão. Mixing Edit consiste em Part Edit e Common Edit. Esta seção explica os parâmetros de Common Edit e Part Edit.

## Common Edit

### Operação

[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] GENERAL

#### A.Func1 (Assignable Function 1)

#### A.Func2 (Assignable Function 2)

Determina se os botões ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] são do tipo latch (travado) ou momentary (momentâneo) na música ou no padrão selecionado.

**Configurações:** momentary, latch

### [F2] MFX (Efeito mestre)

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relacionados ao efeito mestre. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit ([página 60](#)).

### [F3] MEQ (Equalizador principal)

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relacionados ao equalizador principal. Você pode atribuir uma das cinco bandas de equalizador diferentes para todo o Multi. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit ([página 61](#)).

### [F4] USB I/O

Determina as saídas específicas do sinal de cada parte. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit ([página 61](#)).

### [F5] A/D IN (Entrada A/D)

Essa tela define parâmetros relacionados à entrada dos conectores A/D INPUT [L]/[R]. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit ([página 62](#)).

### [F6] EFFECT

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relacionados ao efeito. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit ([página 63](#)).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN  
[F2] VOICE  
[F3] EF SEND  
[F4] TEMPLATE  
[F5] VCE ED  
[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] MFX  
▶ [F3] MEQ  
▶ [F4] USB I/O  
▶ [F5] A/D IN  
▶ [F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] OUTPUT  
[F4] CTL SET  
[F5] LFO  
[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F5] DELETE

### Informações suplementares

## Part Edit

### Operação

[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Número [1] – [16]

### [F1] VOICE

Determina a voz de cada parte. Essa tela mostra apenas quatro partes de cada vez (Parte 1 – 4, Parte 5 – 8, Parte 9 – 12 ou Parte 13 – 16). Para alternar entre as partes editáveis, pressione os botões de cursor [<]/[>]. Para alternar entre as partes editáveis, também é possível pressionar os botões correspondentes a outras partes de número [1] – [16] depois de pressionar o botão [TRACK].

### [SF1] VOICE

Determina a voz de cada parte.

#### Bank

Determina o banco de vozes de cada parte. Para obter informações sobre configurações diferentes das de vozes de mixagem, consulte [página 7](#).

#### Number

Determina o número do programa de voz para cada parte.

#### P.WithVce (Parameter with Voice)

Determina se as configurações de parâmetros a seguir da Voz selecionada são copiadas da Voz para a Parte atual quando você altera uma Voz para a Parte atual individualmente.

- Configurações de arpejo
- Frequência de corte do filtro
- Ressonância do filtro
- EG da amplitude
- EG do filtro
- Intervalo de da curva de afinação (superior/inferior)
- Mudança de nota

**OBSERVAÇÃO** Quando uma voz normal é atribuída à parte, as seguintes configurações sempre são copiadas para a parte, independentemente da configuração "P.WithVce". Por outro lado, quando uma voz de percussão é atribuída à parte, as seguintes configurações não são copiadas para a parte, independentemente da configuração "P.WithVce".

- "Mono/Poly"
- "Switch" (Portamento Part Switch)
- "Time" (Portamento Time)
- "Mode" (Portamento Mode)

**Configurações:** off (não copiado), on (copiado)

### [SF2] MODE

#### Mono/Poly

Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica para cada parte. Monofônico serve apenas para notas únicas, enquanto polifônico serve para reproduzir várias notas ao mesmo tempo.

**Configurações:** mono, poly

**OBSERVAÇÃO** Esse parâmetro não está disponível para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas.

#### ReceiveCh (Receive Channel)

Determina o canal de recepção MIDI da parte selecionada. Como os dados MIDI podem ser provenientes de vários canais ao mesmo tempo, recomenda-se definir este parâmetro de forma a corresponder ao canal específico pelo qual os dados de controle desejados estão sendo enviados.

**Configurações:** 1 – 16, off

#### ArpPlyOnly (Arpeggio Play Only)

Determina se a parte atual só reproduz os eventos de nota da reprodução do Arpejo. Quando esse parâmetro estiver ativado, somente os eventos de nota da reprodução do Arpejo afetarão o bloco do gerador de tons.

**Configurações:** off, on

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

**[SF3] LIMIT**

Nessa tela, é possível determinar o intervalo de notas e de velocidade de cada parte. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 65](#).

**[SF4] PORTA (Portamento)**

Determina os parâmetros de Portamento de cada parte. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 65](#).

**[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity)**

Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 65](#).

**[SF6] OTHER**

Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 66](#).

**[F2] OUTPUT**

Determina a voz de cada parte. Essa tela mostra apenas quatro partes de cada vez (Parte 1 – 4, Parte 5 – 8, Parte 9 – 12 ou Parte 13 – 16). Para alternar entre as partes editáveis, pressione os botões de cursor [<|>]. Para alternar entre as partes editáveis, também é possível pressionar os botões correspondentes a outras partes de número [1] – [16] depois de pressionar o botão [TRACK].

**[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan)**

Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 66](#).

**[SF2] EF SEND (Envio de efeito)**

Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 66](#).

**[F3] EQ (Equalizer)**

Nessa tela, você pode configurar os parâmetros relacionados a EQ de parte. Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 67](#).

**[F4] TONE****[SF1] TUNE**

Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 68](#).

**[SF2] FILTER**

Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 68](#).

**[SF3] FEG (EG de filtro)**

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros FEG para cada peça. Os parâmetros são derivados dos mesmos parâmetros da voz atribuída definida no modo Voice ([página 42](#)). Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a [página 68](#).

**OBSERVAÇÃO** Esses parâmetros FEG não estão disponíveis para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas.

**Modo Mixing****Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Informações suplementares**

## [SF4] AEG (Amplitude EG)

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros AEG para cada peça. Os parâmetros são derivados dos mesmos parâmetros da voz atribuída definida no modo Voice (página 44). Os parâmetros são os mesmos que aparecem em Performance Part Edit. Consulte a página 68.

**OBSERVAÇÃO** A configuração Sustain não está disponível para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas.

**OBSERVAÇÃO** A configuração Release não está disponível para as partes às quais as vozes de percussão foram atribuídas.

## [F5] RCV SW (Chave de recepção)

Nesta tela, você pode definir como cada Parte individual reage a vários dados MIDI, como mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro em questão estiver ativado, a Parte correspondente reagirá aos dados MIDI adequados. Observe que os dois tipos de tela diferentes listados abaixo são fornecidos e você pode alternar entre eles pressionando o botão [SF5]. Os dois tipos de tela estão vinculados e têm as mesmas configurações, mas em formatos diferentes. Use o tipo mais adequado para você.

### Tela mostrando quatro partes

Esse tipo de tela mostra o status da chave de recepção para as quatro partes ao mesmo tempo. Ative ou desative a parte desejada para o tipo de dados MIDI correspondente. Para visualizar e editar outro conjunto de quatro partes, pressione o botão numérico apropriado de [1] a [16].

### Tela mostrando todos os parâmetros de uma parte

Esse tipo de tela mostra todas as configurações da chave de recepção para uma única parte selecionada. Ative ou desative o tipo de dados MIDI desejado para a parte selecionada. Para selecionar outras partes, use os botões numéricos de [1] a [16] (deixando o botão [TRACK] ativado). A função é igual à exibida na tela RCV SW (página 69) do modo Performance Part Edit. Além dos parâmetros que podem ser definidos no modo Performance Part Edit, Program Change e Bank Select podem ser definidos nesta tela do modo Mixing.

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

## Mixing Job

A tarefa Performance possui diversas operações básicas, como inicializar e copiar. Depois de definir os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

### Operação

[SONG]/[PATTERN] → Seleção da música/padrão → [MIXING] → [JOB]

### [F1] INIT (Initialize)

Redefine (inicializa) todos os parâmetros de mixagem para as configurações padrão. Você também pode inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada parte etc – muito útil ao criar uma apresentação totalmente nova.

#### Tipo de parâmetro a ser inicializado:

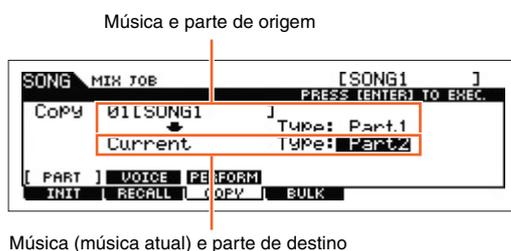
GM, All, Common (configurações de parâmetros comuns para a mixagem selecionada), Parte 1 – 16, A/D (parte de entrada A/D)

### [F2] RECALL (Edit Recall)

Se você estiver editando um programa de mixagem e selecionar um programa diferente sem armazenar aquele editado, todas as edições feitas por você serão apagadas. Se isso acontecer, você poderá usar a função Edit Recall para restaurar o programa de mixagem com as últimas edições intactas.

### [F3] COPY

#### [SF1] PART



Nessa tela, é possível copiar as configurações de parâmetro de parte de qualquer programa de mixagem, incluindo o que está sendo editado atualmente (mas ainda não foi armazenado), para uma determinada parte do programa de mixagem que está sendo editado. Isso é muito prático ao usar algumas configurações de outro programa. O procedimento é basicamente igual ao da tela [F3] COPY na tarefa Performance. Consulte a [página 70](#).

#### [SF2] VOICE

Esta tarefa permite copiar as configurações de Voice Common Edit para a mixagem atual. Isso é muito prático quando determinada voz tem configurações de efeitos que você deseja usar no programa de mixagem. Para executar essa tarefa, você pode marcar as caixas de seleção das configurações desejadas de Reverb Effect, Chorus Effect, Master Effect e Master EQ.

**OBSERVAÇÃO** As vozes de mixagem não podem ser selecionadas como vozes de origem.

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

## [SF3] PERFORM (Performance)

Esta prática operação permite copiar algumas configurações das quatro partes de uma apresentação no programa de mixagem que está sendo editado no momento. Para executar essa tarefa, você pode marcar as caixas de seleção das configurações desejadas de Reverb Effect, Chorus Effect, Master Effect, Master EQ, Insertion Effect e A/D input part. Isso é muito prático quando determinada apresentação tem configurações que você deseja usar no programa de mixagem. Essa operação é parecida com a da tela [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM (página 115) em Mixing Play, mas os dados de origem serão excluídos.

- Nessa tela, você pode selecionar os parâmetros que serão copiados.
- A definição de "ReceiveCh" como parte de destino da música/padrão varia dependendo da parte de destino. As configurações são as seguintes.

Partes 1 – 4: Canal 1

Partes 5 – 8: Canal 5

Partes 9 – 12: Canal 9

Partes 13 – 16: Canal 13

## [F4] BULK (Bulk Dump)

Esta função permite enviar todas as configurações de parâmetro editadas para o programa de mixagem selecionado no momento para um computador ou outro dispositivo MIDI para fins de arquivamento de dados. Pressione o botão [ENTER] para executar o dump em massa.

**OBSERVAÇÃO** Para executar o Bulk Dump, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto. Para obter detalhes, consulte [página 148](#).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

#### Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

### Informações suplementares

## Mixing Voice Edit

Neste modo, você pode editar as vozes atribuídas às partes de mixagem 1 a 16 respectivamente e armazená-las como vozes de mixagem. As configurações de Mixing Voice Edit são aplicadas somente a vozes normais. Quando uma voz normal é selecionada, os parâmetros de Voice Edit são divididos em Common Edit (parâmetros comuns aos quatro elementos) e Element Edit (parâmetros de cada elemento). Também estão disponíveis tarefas de voz de mixagem, com ferramentas convenientes para organizar as vozes de mixagem criadas. Esta seção explica cada parâmetro dos três tipos (Common Edit, Element Edit e Mixing Voice Job).

**OBSERVAÇÃO** Para obter mais informações sobre vozes de mixagem, consulte a [página 7](#).

### Common Edit

#### Operação

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Seleção da voz normal → [F5] VCE ED → [COMMON]

É igual ao Common Edit de voz normal ([página 30](#)). Os parâmetros de Mixing Voice Edit são basicamente os mesmos do modo Voice Edit. Entretanto, alguns parâmetros que têm o mesmo nome dos parâmetros do modo Song Mixing/Pattern Mixing Part Edit não estão disponíveis no modo Mixing Voice Edit.

#### [F1] GENERAL

É igual ao Common Edit de voz normal ([página 30](#)). A tela [F3] EQ não está disponível em Mixing Voice Edit.

#### [F2] OUTPUT

É igual ao Common Edit de voz normal ([página 31](#)).

#### [F4] CTL SET (Controller Set)

É igual ao Common Edit de voz normal ([página 32](#)).

#### [F5] LFO (Low Frequency Oscillator)

É igual ao Common Edit de voz normal ([página 33](#)).

#### [F6] EFFECT

É igual ao Common Edit de voz normal. Consulte a [página 35](#). No entanto, as telas [SF4] REVERB e [SF5] CHORUS não estão disponíveis em Mixing Voice Edit.

**OBSERVAÇÃO** Quando a parte para a qual a chave do efeito de inserção foi desativada for selecionada, a tela [F6] EFFECT não estará disponível.

### Element Edit

#### Operação

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Seleção da voz normal → [F5] VCE ED → Seleção do elemento

#### [F1] OSC (Oscillator)

É igual ao Element Edit de voz normal ([página 38](#)).

## Modo Mixing

### Mixing Play

[F1] VOL/PAN  
[F2] VOICE  
[F3] EF SEND  
[F4] TEMPLATE  
[F5] VCE ED  
[F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

[F1] GENERAL  
[F2] MFX  
[F3] MEQ  
[F4] USB I/O  
[F5] A/D IN  
[F6] EFFECT

#### Part Edit

[F1] VOICE  
[F2] OUTPUT  
[F3] EQ  
[F4] TONE  
[F5] RCV SW

### Mixing Job

[F1] INIT  
[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

▶ [F1] GENERAL  
▶ [F2] OUTPUT  
▶ [F4] CTL SET  
▶ [F5] LFO  
▶ [F6] EFFECT

#### Element Edit

▶ [F1] OSC  
[F2] PITCH  
[F3] FILTER  
[F4] AMP  
[F5] LFO  
[F6] EQ

### Mixing Voice Job

[F2] RECALL  
[F3] COPY  
[F5] DELETE

### Informações suplementares

**[F2] PITCH**

É igual ao Element Edit de voz normal (página 39).

**[F3] FILTER**

É igual ao Element Edit de voz normal (página 41).

**[F4] AMP (Amplitude)**

É igual ao Element Edit de voz normal (página 43).

**[F5] LFO (Low Frequency Oscillator)**

É igual ao Element Edit de voz normal (página 45).

**[F6] EQ (Equalizer)**

É igual ao Element Edit de voz normal (página 46).

**Mixing Voice Job**

O modo Mixing Voice Job possui duas operações básicas, copiar e excluir. Depois de definir os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

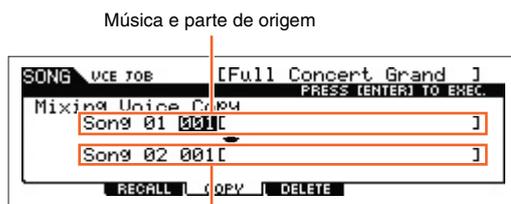
**[F2] RECALL (Edit Recall)**

Se você estiver editando uma voz de mixagem e selecionar uma voz de mixagem, um programa de mixagem, uma música ou um padrão diferente sem armazenar o que está sendo editado, todas as edições feitas por você serão apagadas. As edições também serão apagadas se a parte atual à qual a voz de mixagem editada foi atribuída receber uma mudança de programa de um instrumento MIDI externo. Se isso acontecer, use a função Edit Recall para restaurar a voz de mixagem para as últimas edições intactas pressionando o botão [ENTER] na tela [F2] RECALL.

**OBSERVAÇÃO** Como um buffer de recuperação para a voz de mixagem é preparado para cada parte da música ou do padrão atual, você pode especificar a parte à qual a voz de mixagem a ser recuperada será atribuída antes de executar Edit Recall.

**[F3] COPY**

Esta tarefa permite copiar a voz de mixagem armazenada em uma parte especificada em uma música ou um padrão em uma parte de outra música ou padrão.

**[F5] DELETE**

Esta tarefa permite excluir uma voz de mixagem atribuída a uma parte específica de uma música ou um padrão.

**Modo Mixing****Mixing Play**

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

**Mixing Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

**Part Edit**

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

**Mixing Job**

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

**Mixing Voice Edit****Common Edit**

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

**Element Edit**

[F1] OSC

▶ [F2] PITCH

▶ [F3] FILTER

▶ [F4] AMP

▶ [F5] LFO

▶ [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

▶ [F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F5] DELETE

**Informações suplementares**

## Informações suplementares

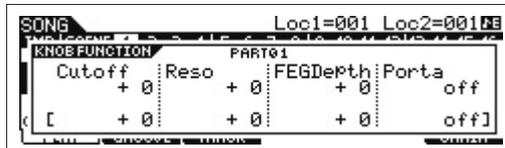
### ■ Edição de uma apresentação com o uso dos botões giratórios

Ao usar os botões giratórios no painel frontal, é possível ajustar vários parâmetros, como panorâmica, efeito, frequência de corte e ressonância de cada parte (Faixa) da mixagem.

#### 1 Pressione um dos botões giratórios de função (1 ou 2) para acessar a tela Control Function.

#### 2 Selecione a parte que deseja editar.

Pressione um botão numérico correspondente ao número da parte.



#### 3 Selecione as funções atribuídas aos botões giratórios 1 – 4 ou 5 – 8.

Cada vez que o botão Knob Function 1 for pressionado, a lâmpada se acenderá alternativamente em ordem decrescente, [TONE1] | [TONE2] | [TONE3]. As funções atribuídas aos botões giratórios 1 – 4 serão alternadas de acordo com a operação do botão Knob Function 1. Cada vez que o botão Knob Function 2 for pressionado, a lâmpada se acenderá alternativamente em ordem decrescente, [EQ] | [EFFECT] | [ARP]. As funções atribuídas aos botões giratórios 5 – 8 serão alternadas de acordo com a operação do botão Knob Function 2. Quando cada lâmpada acende, as funções atribuídas aos botões giratórios são as seguintes.

##### Quando a lâmpada [TONE 1] estiver acesa:

Botão giratório 1	CUTOFF	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Cutoff"	página 118
Botão giratório 2	RESONANCE	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "Resonance"	
Botão giratório 3	FEG DEPTH	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF2] FILTER → "FEGDepth"	
Botão giratório 4	PORTAMENTO	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → "Time"	página 118

##### Quando a lâmpada [TONE 2] estiver acesa:

Botão giratório 1	ATTACK	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Attack"	página 119
Botão giratório 2	DECAY	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Decay"	
Botão giratório 3	SUSTAIN	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Sustain"	
Botão giratório 4	RELEASE	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F4] TONE → [SF4] AEG → "Release"	

##### Quando a lâmpada [TONE 3] estiver acesa:

Botão giratório 1	VOLUME	[SONG] → Seleção de música → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"	página 118
Botão giratório 2	PAN	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Pan"	
Botão giratório 3	ASSIGN 1	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → valor de deslocamento para a função "Assign 1"	página 118
Botão giratório 4	ASSIGN 2	[SONG] ou [PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → valor de deslocamento para a função "Assign 2"	

##### Quando a lâmpada [EQ] estiver acesa:

Botão giratório 5	LOW	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F3] EQ → "LOW GAIN"	página 118
Botão giratório 6	MID F	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F3] EQ → "MID FREQ"	
Botão giratório 7	MID	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F3] EQ → "MID GAIN"	
Botão giratório 8	HIGH	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F3] EQ → "HIGH GAIN"	

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

## Informações suplementares

**Quando a lâmpada [EFFECT] estiver acesa:**

Botão giratório 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	página 116
Botão giratório 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [F3] EF SEND → "CHO SEND"	
Botão giratório 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → "Preset"	
Botão giratório 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → [MIXING] → [F3] EF SEND → "REV SEND"	

**Quando a lâmpada [ARP] estiver acesa:**

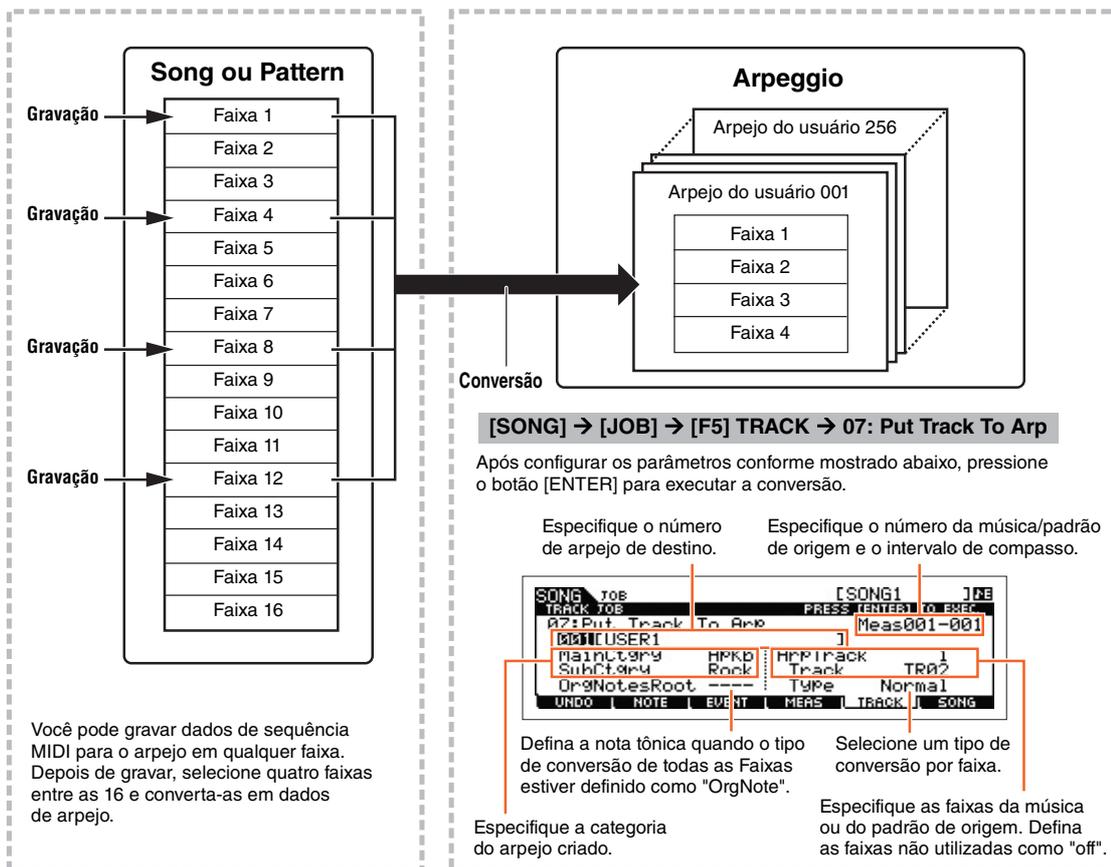
Botão giratório 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → "GateTimeRate" na primeira página	página 83
Botão giratório 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → "OctaveRange" na primeira página	
Botão giratório 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → Seleção de música/padrão → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → "UnitMultiply" na primeira página	
Botão giratório 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → Seleção da música/padrão → ♪ (Tempo)	

**OBSERVAÇÃO** Manter o botão [SHIFT] pressionado e pressionar o botão Knob Function 1 ou 2 acenderá a lâmpada TONE1/EQ.

**■ Criação de um arpejo**

Além de usar os arpejos predefinidos, também é possível criar seus próprios dados originais de arpejo. Primeiro, grave uma frase para uma faixa de música ou padrão. Em seguida, use a função Song ou Pattern Job apropriada para converter os dados (dados de sequência MIDI) em dados de arpejo.

- 1 Grave os dados de sequência MIDI para uma música ou padrão.**
- 2 Converta os dados de sequência MIDI (gravados para a música ou o padrão) em dados de arpejo.**



**Modo Mixing**

**Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

**Mixing Edit**

**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

**Part Edit**

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

**Mixing Job**

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

**Mixing Voice Edit**

**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

**Element Edit**

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

**Mixing Voice Job**

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

**Informações suplementares**

## Determinação de como os dados de música/padrão são convertidos em um arpejo –

### Tipo de conversão

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

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

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

#### • Criação de um padrão rítmico (com o uso de uma voz de percussão)

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

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

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

## ■ Armazenamento das configurações de mixagem como um modelo de mixagem

No total, 32 configurações de mixagem, cada uma desenvolvida para uma categoria ou um gênero musical diferente, foram programadas e armazenadas como práticos modelos de mixagem. Cada modelo de mixagem inclui as vozes, os efeitos, a panorâmica e outras configurações adequadas para o gênero musical correspondente. Basta discar o modelo mais próximo ao tipo da música ou do padrão que deseja criar, ajustar as configurações conforme necessário e iniciar a gravação. Você também armazenar as configurações de mixagem criadas no MOX6/MOX8 como um modelo de mixagem original.

### Recuperação de modelos

- 1 Para acessar Pattern Play, basta pressionar o botão [SONG]/[PATTERN].
- 2 Pressione o botão [MIXING], o botão [F6] TEMPLATE e, em seguida, o botão [SF1] MIX para acessar a tela de configuração de modelos.
- 3 Selecione o modelo desejado usando os botões [INC] e [DEC] ou o dial [DATA].  
Depois de selecionar o modelo, pressione o botão [ENTER] para carregar as configurações de mixagem relevantes.
- 4 Toque o teclado para verificar as configurações de mixagem.  
Para selecionar a parte desejada, pressione o botão [TRACK] (a lâmpada se acende) e use os botões numéricos de [1] a [16] apropriados.

### Armazenamento das configurações de mixagem como um modelo de mixagem

- 1 Pressione o botão [MIXING] no modo Song/Pattern e defina as configurações de mixagem.
- 2 Pressione o botão [STORE].

A tela Store do modo Song/Pattern é exibida.

**OBSERVAÇÃO** Pressione o botão [STORE] em Mixing Voice Edit para armazenar a voz de mixagem. Para armazenar modelos de mixagem, pressione o botão [STORE] no modo Song/Pattern, Mixing Play, Mixing Edit ou Mixing Job.

## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

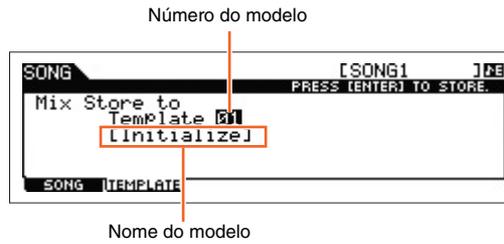
**3** Pressione o botão [F2] TEMPLATE.

**4** Defina o número e o nome do modelo.

**5** Pressione o botão [ENTER].

Depois de a tela de confirmação aparecer, pressione o botão [ENTER] para armazenar o novo modelo.

Pressione o botão [EXIT] para cancelar a operação.



## Modo Mixing

### Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

### Mixing Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

#### Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

### Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

### Mixing Voice Edit

#### Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

#### Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

### Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

# Modo Master

Este sintetizador conta com tamanha variedade de recursos, funções e operações diferentes que você pode até ter dificuldade para localizar e acessar o recurso específico de que precisa. Nesse sentido, a função Master é muito útil. O MOX6/MOX8 tem espaço para um total de 128 configurações Master próprias do usuário. Você pode utilizá-la para memorizar as operações mais usadas em cada modo e acessá-las imediatamente sempre que precisar delas, apenas pressionando um único botão.

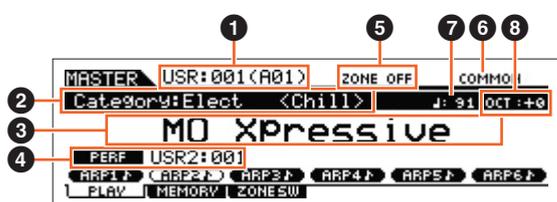
## Master Play

Para entrar no modo Master Play e acessar a tela correspondente, pressione o botão [MASTER] no modo atual.

### Operação

Pressione o botão [MASTER].

### [F1] PLAY



#### 1 Número do Master (grupo/número)

Indica o número do Master selecionado.

#### 2 Main Category <Sub Category>/Voice

Quando o modo memorizado for Voice ou Performance, essa opção indicará a categoria principal e a subcategoria da voz/apresentação. Quando o modo memorizado for Song ou Pattern, essa opção indicará a voz atribuída à faixa selecionada atualmente.

#### 3 Master Name

Indica o nome do Master atual.

#### 4 Mode

Indica o modo memorizado para o Master atual. Um dos modos (VOICE, PERF, PATTERN, SONG) é indicado aqui.

#### 5 Zone Switch

Indica a configuração "ZoneSwitch" ([página 129](#)).

#### 6 Current Part/Current Track

Quando o modo memorizado for Performance, essa opção indicará a parte da apresentação (parte atual) selecionada atualmente. Quando o modo memorizado for Song ou Pattern, essa opção indicará a faixa selecionada atualmente. Quando o modo memorizado for Voic, não haverá nenhuma indicação.

#### 7 J (Tempo do arpejo)

Indica o tempo do arpejo definido para o Master atual.

**OBSERVAÇÃO** Também é possível definir esse parâmetro pressionando o botão [SHIFT] e pressionando o botão [ENTER] várias vezes no tempo desejado. Esta função é chamada de "Tempo da batida".

#### 8 OCT (Oitava)

Indica a configuração das oitavas do teclado.

## Modo Master

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

- [F1] NAME

#### Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

## [SF1] ARP1 (Arpejo 1) – [SF6] ARP6 (Arpejo 6)/ [SF1] SCN1 (Cena 1) – [SF6] SCN6 (Cena 6)

Quando o modo memorizado for Voice, Performance ou Pattern, um tipo de arpejo diferente será atribuído a cada um dos botões [SF1] ARP1 a [SF6] ARP6 de acordo com o número da voz, da apresentação ou do padrão. Os tipos de arpejo são atribuídos aos botões com os ícones da colcheia na guia de exibição. Você pode acessá-los pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado. Quando o modo memorizado for Song, uma configuração de cena diferente será atribuída a cada um dos botões [SF1] a [SF6] de acordo com o número da música. Você pode acessar as configurações de desativação de áudio ou solo para as faixas pressionando esses botões a qualquer momento durante a apresentação no teclado.

**OBSERVAÇÃO** Os arpejos podem ser registrados na tela Arpeggio Edit. Para obter instruções detalhadas sobre como registrar cenas, consulte "Registro da cena da música" na [página 98](#).

### [F2] MEMORY

#### Mode

Determina o modo que é acessado quando o número do Master é selecionado.

**Configurações:** Voice, Performance, Song, Pattern

#### Memory

Determina o número do programa que é acessado quando o Master é selecionado.

**Configurações:** Quando o modo está definido como Voice: selecione um banco e um número de voz.  
Quando o modo está definido como Performance: selecione um banco de apresentações e um número.  
Quando o modo está definido como Song: selecione o número de uma música.  
Quando o modo está definido como Pattern: selecione um número de padrão.

### [F3] ZONE SW (Zone Switch)

#### ZoneSwitch

Determina se a função Zone está sendo usada (ativada) ou não (desativada). Consulte a [página 130](#) para obter detalhes sobre a função Zone.

**Configurações:** off, on

**OBSERVAÇÃO** Quando o modo estiver definido como "Voice" ou "Performance" e a opção Zone Switch estiver ativada, somente a Zona 1 poderá ser usada na configuração padrão (a reprodução das Zonas 2 a 4 não produzirá nenhum som). Você pode usar essas zonas definindo vários parâmetros no modo Master Edit.

#### ZoneKnob

Quando ZoneSwitch estiver definido como "on", essa opção determinará se as configurações de Zone Edit serão atribuídas aos botões giratórios 1 a 8 (on), ou se as configurações do modo memorizado serão atribuídas aos botões giratórios 1 a 8 (off).

**Configurações:** off, on

**OBSERVAÇÃO** Quando ZoneSwitch estiver definido como "on" pressionar os botões Knob Function 1 e 2 ao mesmo tempo também pode ativar/desativar ZoneKnob. Quando esse parâmetro é ativado, os indicadores de LED dos botões Knob Function 1 e 2 se apagam.

## Modo Master

### Master Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

[F1] NAME

#### Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## Master Edit

O modo Master Edit permite que você crie seus próprios programas Master originais, contendo até quatro zonas (áreas do teclado) diferentes, ao editar os vários parâmetros. No modo Master, você pode dividir o teclado em (até) quatro áreas independentes (chamadas "zonas"). Diferentes canais MIDI e funções dos botões giratórios e controles deslizantes podem ser atribuídos a cada zona. Com isso, é possível controlar várias partes do gerador de tons multitimbre simultaneamente com um único teclado, ou controlar as vozes de um instrumento MIDI externo em vários canais diferentes além das vozes internas do próprio sintetizador. Assim, na prática, você pode usar o MOX6/MOX8 para fazer o trabalho de vários teclados. Há dois tipos de telas Master Edit: as usadas para editar parâmetros comuns a todas as quatro zonas e as usadas para editar zonas individuais. Esta seção explica os parâmetros de Common Edit e Part Edit.

## Common Edit

**Operação** [MASTER] → Seleção de Master → [EDIT] → [COMMON]

### [F1] NAME

Nesta tela, você pode criar um nome para o Master. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

## Zone Edit

**Operação** [MASTER] → Seleção de Master → [EDIT] → Número [1] – [4]

### [F1] TRANS (Transmitir)

Nesta tela, você pode definir como cada zona transmite mensagens MIDI quando você toca o teclado.

#### TransCh (Transmit Channel)

Determina o canal de transmissão MIDI de cada zona.

**Configurações:** 1 – 16

#### IntSw (Internal Switch)

Determina se os dados MIDI de cada zona serão ou não transmitidos para o gerador de tons interno.

**Configurações:** off, on

#### ExtSw (External Switch)

Determina se os dados MIDI de cada zona serão ou não transmitidos para um dispositivo MIDI externo.

**Configurações:** off, on

### [F2] NOTE

Nessa tela, você pode configurar os parâmetros relacionados a afinação e teclado para cada zona.

#### Octave

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

**Configurações:** -3 – +0 (Padrão) – +3

#### Transpose

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

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

#### NoteLimitH, L (Note Limit High, Low)

Determina as notas mais baixas e mais altas do alcance de cada zona. A zona selecionada soará somente quando você tocar notas dentro deste intervalo.

**Configurações:** C -2 a G8

**OBSERVAÇÃO** Você também pode definir a nota diretamente no teclado. Para isso, pressione o botão [SF6] KBD e a tecla desejada.

## Modo Master

### Master Play

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

▶ [F1] NAME

#### Zone Edit

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

### Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

## [F3] TX SW (Transmit Switch)

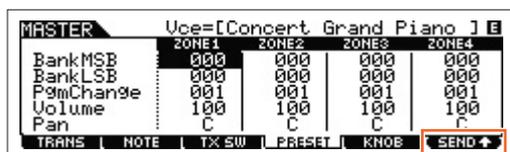
Nesta tela, você pode definir como cada zona individual afeta a transmissão de vários dados MIDI, como mensagens de Control Change e Program Change. Quando o parâmetro em questão estiver ativado, a reprodução da zona selecionada transmitirá os dados MIDI correspondentes. Observe que os dois tipos de tela diferentes listados abaixo estão disponíveis e você pode alternar entre eles pressionando o botão [SF6]. Cada tipo de tela contém as mesmas configurações em um formato diferente; use o tipo mais adequado para você.

- Tela mostrando quatro zonas
- Tela mostrando todos os parâmetros de uma zona

**Configurações:** Veja abaixo.

Bank (TG).....	Determina se as mensagens MSB/LSB de seleção de banco serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno.
PC (TG).....	Determina se as mensagens de alteração de programa serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno.
Bank (MIDI).....	Determina se as mensagens MSB/LSB de seleção de banco serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno.
PC (MIDI).....	Determina se as mensagens de alteração de programa serão ou não transmitidas para o gerador de tons externo através de MIDI.
PB (Pitch Bend).....	Determina se as mensagens de curva de afinação serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.
MW (Modulation Wheel).....	Determina se as mensagens MIDI geradas pelo botão deslizante de modulação serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.
FC1 (Foot Controller 1).....	Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar o controlador de pé opcional serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.
Sus (Sustain).....	Determina se as mensagens de número de controle 64 (sustentação) serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo. Este parâmetro não está disponível para as partes de voz de percussão.
FS (Foot Switch).....	Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar o pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.
Knob.....	Determina se as mensagens MIDI geradas pelos botões deslizantes serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.
A.Func1 (Assignable Function 1)/A.Func2 (Assignable Function 2).....	Determina se as mensagens MIDI geradas ao pressionar os botões ASSIGNABLE FUNCTION [1] e [2] serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno.
Vol/Exp (Volume/Expression).....	Determina se as mensagens de volume serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.
Pan.....	Determina se as mensagens de panorâmica serão ou não transmitidas para o gerador de tons interno e externo.

## [F4] PRESET



Nesta tela, você pode definir as configurações relacionadas a vezes para cada zona no número do programa Master selecionado.

**OBSERVAÇÃO** Usando o botão [F6] SEND, você pode especificar se as configurações da tela PRESET devem ser aplicadas imediatamente ou não. Se o botão [F6] SEND estiver ativado (SEND+), as mensagens MIDI relevantes serão exibidas no MOX6/MOX8 assim que cada parâmetro for alterado nessa tela. Se o botão [F6] SEND estiver desativado (SEND), as mensagens MIDI serão exibidas no MOX6/MOX8 depois que você armazenar o Master editado e selecionar o Master novamente. No entanto, os parâmetros desativados na tela [F1] TRANS ou [F3] TX SW não podem ser exibidos.

### BankMSB (Bank Select MSB)

### BankLSB (Bank Select LSB)

### PgmChange (Program Change)

Determina a atribuição de vezes para cada zona no Master selecionado.

**Configurações:** Consulte a "Lista de vezes" no documento PDF "Lista de dados".

### Volume

Determina o nível de saída da voz em cada zona.

**Configurações:** 0 – 127

### Pan

Determina a posição estéreo (panorâmica) da voz em cada zona.

**Configurações:** L64 (bem à esquerda) – C (centralizado) – R63 (bem à direita)

## Modo Master

### Master Play

- [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

### Master Edit

#### Common Edit

- [F1] NAME

#### Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

### Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

**[F5] KNOB****CtrlKnobUp (Control Knob Upper)****CtrlKnobLo (Control Knob Lower)**

Nessa tela, é possível determinar os números de alteração de controle que são usados para os botões giratórios de cada zona. Essas configurações só estão disponíveis quando o parâmetro "ZoneKnob" (na tela [F3] ZONE SW do modo Master Play) está ativado.

**Configurações:** off, 1 a 95

**Master Job**

O modo Voice Job possui diversas operações básicas, como inicializar e copiar. Depois de definir os parâmetros necessários na tela selecionada, pressione o botão [ENTER] para executar a tarefa.

**[F1] INIT (Initialize)**

Esta função permite redefinir (inicializar) todos os parâmetros do Master para as configurações padrão. Você também pode inicializar seletivamente certos parâmetros, como configurações comuns, configurações para cada zona etc – muito útil ao criar um Master totalmente novo.

**Tipo de parâmetro a ser inicializado:** All, Common, Zone

All	Todas as configurações do Master selecionado serão inicializadas.	
Common	As configurações dos parâmetros comuns para o Master selecionado serão inicializadas.	
Zone	As configurações de zona serão inicializadas. Você pode inicializar a configuração de zona para um dos três tipos a seguir.	
	Split	Divide o intervalo do teclado usando a Zona 1 e a Zona 2. "UpperCh" determina o canal de transmissão MIDI do alcance superior do teclado, "LowerCh" determina o canal de transmissão MIDI do alcance inferior do teclado e "SplitPoint" determina o número da nota (C2 a G8) que separa esses dois alcances.
	4Zone	Inicializa as quatro zonas.
	Layer	Permite que você divida a camada em duas partes usando a Zona 1 e a Zona 2. "UpperCh" e "LowerCh" determinam os canais de transmissão MIDI das duas zonas, respectivamente.

**[F4] BULK (Bulk Dump)**

Esta função permite enviar todas as configurações de parâmetro editadas para o Master selecionado no momento para um computador ou outro dispositivo MIDI para fins de arquivamento de dados. Pressione o botão [ENTER] para executar o dump em massa.

**OBSERVAÇÃO** Para executar o dump em massa, você precisará definir o número do dispositivo MIDI correto, com a seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo".

**Modo Master****Master Play**

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

**Master Edit****Common Edit**

[F1] NAME

**Zone Edit**

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

**Master Job**

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

## Modo Remote

No modo Remote, você pode usar os botões giratórios e os botões deste instrumento para controlar as faixas de sequenciador e os canais de mixer do software DAW no computador. Por exemplo, você pode iniciar ou parar a reprodução do software DAW no computador usando os botões de função e controlar a posição da música no software DAW usando o dial [DATA] e os botões [INC] e [DEC] em vez de usar o mouse ou o teclado do computador. Os aplicativos DAW Cubase, Logic, SONAR e Digital Performer podem ser controlados pelo MOX6/MOX8 no modo Remote. As configurações do modo Remote são definidas na seção "Remote Select" da tela REMOTE do modo Utility.

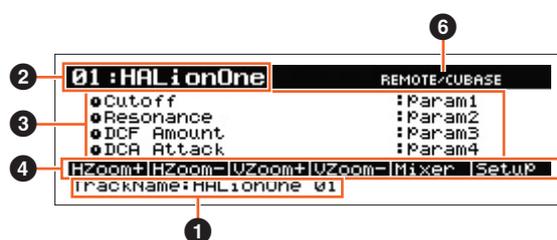
### Operação

Pressione [DAW REMOTE].

**OBSERVAÇÃO** Pressione o botão [DAW REMOTE] novamente para sair do modo Remote.

**OBSERVAÇÃO** Para saber qual versão do software DAW é compatível com o MOX6/MOX8, consulte a seção "Especificações" do Manual do Proprietário.

## Tela Remote



### 1 TrackName

Quando o software DAW que está definido na seção "DAW Select" do modo Utility estiver configurado como Cubase, essa opção indicará a faixa atual no Cubase.

### 2 Número do modelo de controle, Nome do modelo

O MOX6/MOX8 fornece 50 modelos de controle que podem ser usados para vários plug-ins VSTi. Ao selecionar o modelo desejado, você pode atribuir as funções apropriadas para o VSTi atual aos botões giratórios de 1 a 4. Este parâmetro determina o número do modelo de controle.

**OBSERVAÇÃO** Use o Remote Editor do MOX6/MOX8 para editar o Modelo de controle. O Remote Editor do MOX6/MOX8 pode ser baixado no seguinte site: <http://www.yamahasynt.com/jp/downloads/>  
Para obter instruções, consulte o manual PDF incluído no Remote Editor do MOX6/MOX8.

**OBSERVAÇÃO** Quando o software DAW que está definido no modo Utility estiver configurado como Cubase, alternar o VSTi no Cubase alterará o modelo de controle definido no MOX6/MOX8 de modo consecutivo. Quando o software DAW que está definido no modo Utility estiver configurado com uma opção diferente de Cubase, alternar o VSTi no software DAW não afetará o modelo de controle definido no MOX6/MOX8. Você deve definir o modelo de controle apropriado manualmente de acordo com o VSTi no software DAW.

### 3 Nome do parâmetro

Mostra os parâmetros que podem ser alterados com os botões giratórios de 1 a 4 no painel. Os parâmetros exibidos são os últimos quatro parâmetros que foram operados com os botões giratórios de 1 a 4 e de 5 a 8.

### 4 Nomes de função

Indica os nomes das funções do Cubase atribuídas aos botões [SF1] – [SF6].

### 5 Valores de parâmetros da seleção de saída do botão giratório em cada modelo

Indica os valores de parâmetros da seleção de saída do botão giratório definida no modelo remoto. A seleção de saída do botão giratório do modelo remoto pode ser definida com o Remote Editor do MOX6/MOX8. Nas condições a seguir, a definição do parâmetro Knob Out Select será mostrada automaticamente como "CC".

- O software DAW, que é configurado no modo Utility, é definido com um valor diferente de Cubase.
- O parâmetro "MIDI In/Out" (página 150) é definido como "MIDI".
- O cabo USB não está conectado ao MOX6/MOX8.

### 6 Nome do software de controle remoto

Indica o nome do software DAW que está configurado na seção "DAW Select" do modo Utility (página 142).

## Modo Remote

### Tela Remote

#### Designações de controle remoto

## Designações de controle remoto

### Modo Remote

Tela Remote  
Designações de controle remoto

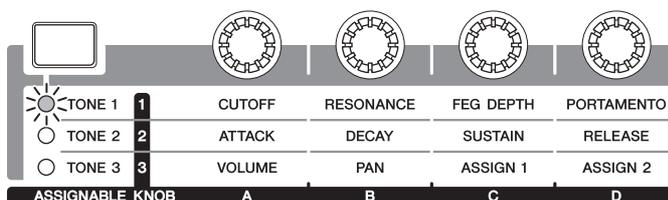
### Alternância do modelo de controle para o VSTi

Para alternar os modelos de controle do MOX6/MOX8, use os botões BANK SELECT [DEC]/[INC].



### Alternância das funções dos botões giratórios de 1 a 4

Pressione o botão Knob Function 1 para alternar as funções atribuídas aos botões giratórios de 1 a 4 em ordem decrescente, "1" | "2" | "3". Cada função varia dependendo do modelo de controle selecionado. Para obter detalhes, confirme no Remote Editor do MOX6/MOX8. A lâmpada relevante das funções atribuídas aos botões giratórios se acende. Quando as funções são mostradas na tela, a lâmpada pisca.

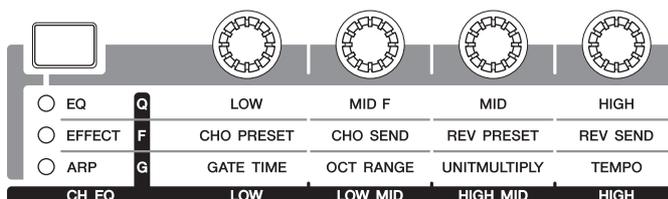


**OBSERVAÇÃO** Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão Knob Function 1 para definir as funções dos botões giratórios de 1 a 4 como "1".

**OBSERVAÇÃO** Use o Remote Editor do MOX6/MOX8 para editar o Modelo de controle.

### Alternância das funções dos botões giratórios de 5 a 8

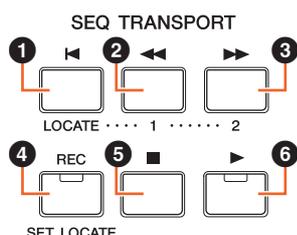
Os botões giratórios de 5 a 8 só estão disponíveis quando "DAW Select" é definido como "Cubase" no modo Utility. Pressione o botão Knob Function 2 para alternar as funções atribuídas aos botões giratórios de 5 a 8 em ordem decrescente, "Q" | "F" | "G". Os botões giratórios de 5 a 8 também controlam as bandas Low, Low Mid, High Mid e High. Esta operação está vinculada ao parâmetro Track EQ no Cubase. A lâmpada relevante das funções atribuídas aos botões giratórios se acende. Quando as funções são mostradas na tela, a lâmpada pisca.



**OBSERVAÇÃO** Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão Knob Function 2 para definir as funções dos botões giratórios de 5 a 8 como "Q".

### Operação de transporte

O botão SEQ TRANSPORT também funciona como controles de transporte do DAW.

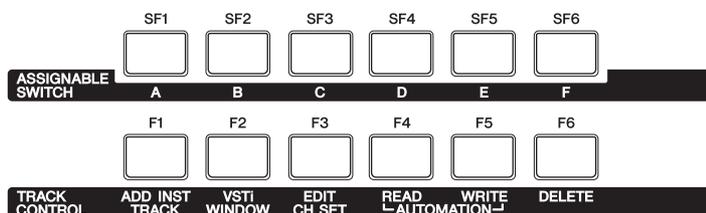


- 1 Top (Ir para o início da música)
- 2 Rewind
- 3 Forward
- 4 Record
- 5 Stop
- 6 Play

## Operação com os botões de função

As funções do software DAW podem ser operadas com os botões Function e Sub Function. Quando "DAW Select" estiver definido como "Cubase", as funções apropriadas do Cubase serão atribuídas aos botões. Esta seção explica as funções específicas dos botões Function quando "DAW Select" está definido como "Cubase".

**OBSERVAÇÃO** Quando "DAW Select" estiver definido com um valor diferente de Cubase, as funções atribuídas aos botões Function talvez não sejam apropriadas. Antes de usar os botões Function, atribua as funções desejadas aos botões Function no software DAW. Observe que esses botões não funcionam quando "DAW Select" está definido como Digital Performer.



## Modo Remote

### Tela Remote

#### Designações de controle remoto

## Funções dos botões Function

Quando "DAW Select" estiver definido como "Cubase", as seguintes funções fixas serão atribuídas aos botões [F1] – [F6].

Botões	Indicação no painel	Funções
F1	ADD INST TRACK	Abre/fecha a caixa de diálogo [Add Instrument Track].
F2	VSTi WINDOW	Abre/fecha a tela VSTi para a faixa selecionada.
F3	EDIT CH SET	Abre/fecha a janela de configurações do canal da faixa selecionada.
F4	AUTOMATION READ	Ativa ou desativa a leitura automática para a faixa selecionada.
F5	AUTOMATION WRITE	Ativa ou desativa a gravação automática para a faixa selecionada.
F6	DELETE	Excluir

Ao selecionar várias faixas, tenha em mente os seguintes pontos:

- A função [F2] serve para a faixa superior.
- A função [F3] serve apenas para a faixa superior.
- As funções [F4]/[F5]/[F6] servem para todas as faixas selecionadas.

## Funções dos botões Sub Function

Os botões [SF1] – [SF6] podem ser atribuídos livremente a qualquer função desejada. Quando "DAW Select" estiver definido como "Cubase", você poderá usar seis memórias para as quais as funções atribuídas aos botões [SF1] – [SF6] são registradas. As funções dos botões [SF1] – [SF6] podem ser registradas para cada memória. Para alternar entre as configurações de memória de 1 a 6, use os botões [A] – [F] no painel do MOX6/MOX8. As funções a seguir são registradas como configurações padrão para as configurações de memória de 1 a 5. As funções atribuídas aos botões Sub Function buttons podem ser editadas na janela Extension Setup do MOX6/MOX8 no Cubase ([página 137](#)).

### Memória 1 – Project Setup

Botões	Categorias	Funções	Indicação da tela
SF1	Zoom	Zoom In	HZoom+
SF2	Zoom	Zoom Out	HZoom-
SF3	Zoom	Zoom In Vertically	VZoom+
SF4	Zoom	Zoom Out Vertically	VZoom-
SF5	Devices	Mixer	Mixer
SF6	MOX6/MOX8	MOX6/MOX8 Extension Setup	Setup

## Memória 2 – Project Window

Botões	Categorias	Funções	Indicação da tela
SF1	Edit	Open Key Editor	KeyEd
SF2	Edit	Open Score Editor	Score
SF3	Edit	Open Drum Editor	Drum
SF4	Edit	Open List Editor	List
SF5	Devices	Mixer	Mixer
SF6	Project	Open Pool	OpenPI

## Memória 3 – MIDI

Botões	Categorias	Funções	Indicação da tela
SF1	AddTrack	MIDI	AdMidi
SF2	MIDI Quantize	Auto Quantize On/Off	AutoQ
SF3	MIDI	Quantize	Qtz
SF4	MIDI	Quantize Lengths	QtzLng
SF5	MIDI	Toggle Step Input	Step
SF6	MIDI	Quantize Setup	QtzSet

## Memória 4 – Audio

Botões	Categorias	Funções	Indicação da tela
SF1	AddTrack	Audio	AdAudi
SF2	AddTrack	Audio Mono	AdMono
SF3	Edit	Monitor	Monit
SF4	Edit	Select Next Grid Type	NextGr
SF5	File	Import Audio File	ImpAud
SF6	Project	Open Pool	OpenPI

## Memória 5 – Mix

Botões	Categorias	Funções	Indicação da tela
SF1	Automation	Show Used Automation (Selected Tracks)	ShowAt
SF2	Automation	Show All Used Automation	ShwAUA
SF3	Automation	Hide All Automation	HidAAu
SF4	File	Export Audio Mixdown	MixDn
SF5	Devices	Mixer	Mixer
SF6	File	Save New Version	NewVer

## Modo Remote

### Tela Remote

### Designações de controle remoto

## Janela Extension Setup do MOX6/MOX8

As funções podem ser atribuídas aos botões [SF1] – [SF6] da janela MOX6/MOX8 Extension Setup no Cubase. Esta seção explica a janela MOX6/MOX8 Extension Setup.

### Método de inicialização

Selecione o menu "Device" e, em seguida, selecione "MOX6/MOX8 Extension Setup" no Cubase. Indica a janela MOX6/MOX8 Extension Setup.

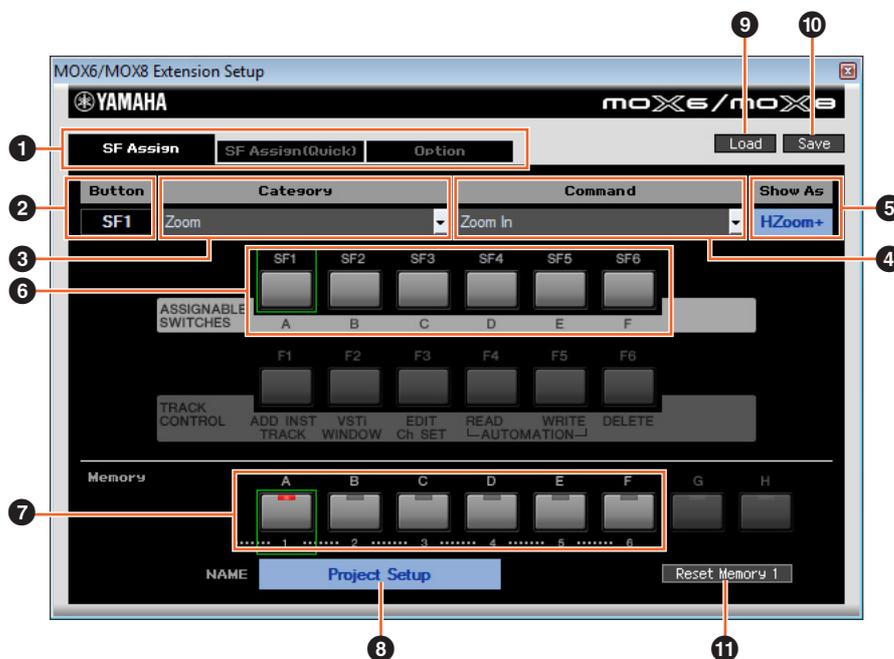
**OBSERVAÇÃO** Quando as configurações padrão da Memória 1 forem atribuídas aos botões Function, também será possível iniciar a janela MOX6/MOX8 Extension Setup pressionando o botão [SF6] no painel do MOX6/MOX8.

### Sobre as configurações da janela MOX6/MOX8 Extension Setup

A janela MOX6/MOX8 Extension Setup contém as janelas SF Assign, SF Assign (Quick) e Option. Pressione as guias para alternar entre as três janelas.

### Janela SF Assign

Essa janela atribui as funções a um dos botões Sub Function selecionados. Você pode selecionar um dos botões Sub Function clicando no botão [SF1] – [SF6] na janela.



#### 1 Guia [SF Assign], guia [SF Assign (Quick)], guia [Option]

Clique em uma das guias para alternar entre as janelas.

#### 2 Button

Indica o botão selecionado para edição.

#### 3 Category

Seleciona a categoria das funções atribuídas ao botão selecionado.

#### 4 Command

Seleciona a função contida na categoria selecionada.

#### 5 Show As

Determina a indicação da tela da função selecionada. A indicação da tela pode ter até seis caracteres.

#### 6 Botões [SF1] – [SF6]

Esses botões correspondem aos botões [SF1] – [SF6] no painel do MOX6/MOX8. Determina qual botão será atribuído e usado para o conjunto selecionado.

## Modo Remote

### Tela Remote

### Designações de controle remoto

## 7 Botões da memória de 1 a 6

Determina qual memória é atribuída aos botões [SF1] – [SF6].

## 8 Memory name

Determina o nome da memória especificada pelo parâmetro (7) acima; no máximo 16 caracteres.

## 9 Load

Carrega o arquivo em que as configurações da janela MOX6/MOX8 Extension Setup estão armazenadas.

## 10 Save

As configurações diferentes das da janela Option na janela MOX6/MOX8 Extension Setup são armazenadas como um arquivo.

## 11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6

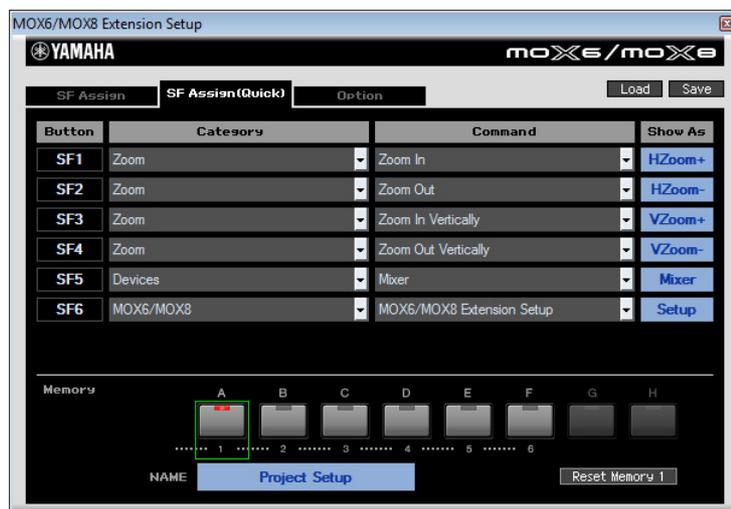
Clique nesses botões para restaurar as configurações padrão da memória selecionada aos botões [SF1] – [SF6].

### AVISO

Ao restaurar os dados padrão clicando no botão Reset Memory, as funções registradas para os botões [SF1] – [SF6] serão substituídas para a memória selecionada.

## Janela SF Assign (Quick)

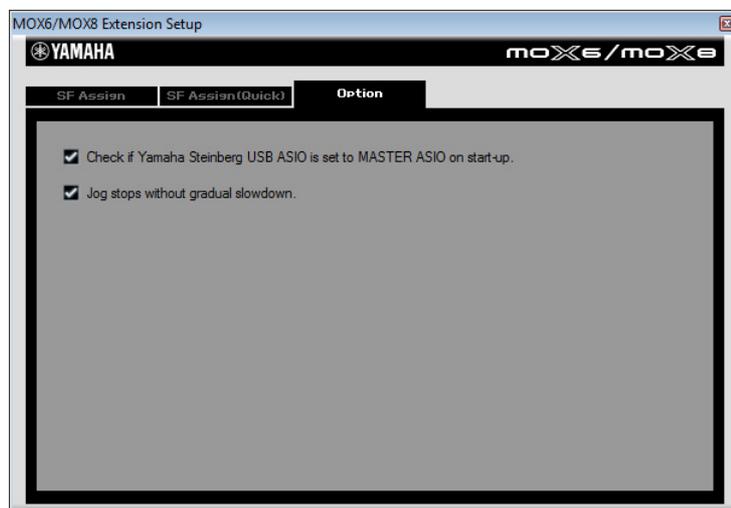
Essa janela atribui funções aos botões [SF1] – [SF6]. O menu de configuração é igual ao da janela SF Assign. Na janela SF Assign (Quick), você pode atribuir as funções com os botões [SF1] – [SF6] mostrados na janela.



## Janela Option

Essa janela determina as seguintes configurações.

- Determina se a caixa de diálogo das configurações Audio Driver deve aparecer ou não quando o Cubase é iniciado.
- Ao mover o cursor do projeto do Cubase operando o dial de toque, determina se o cursor deve ser interrompido imediatamente quando a operação de toque terminar (on), ou ficar gradualmente mais lento antes de parar (off).



## Modo Remote

### Tela Remote

### Designações de controle remoto

## Mute/Solo

Para cancelar o áudio ou reproduzir solo na faixa selecionada atualmente no Cubase, pressione o botão [MUTE]/[SOLO] correspondente no MOX6/MOX8.

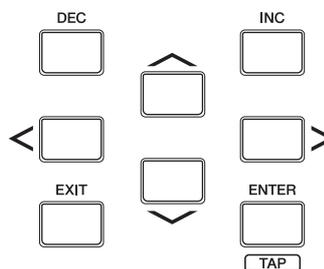


## Modo Remote

Tela Remote  
Designações de controle remoto

## Movimentação do cursor ou da função Program Change

Os botões de cursor [←]/[↑]/[↓]/[→] funcionam como controles de cursor no software DAW. O botão [EXIT] funciona como a tecla <Esc> do computador, enquanto o botão [ENTER] funciona como a tecla <Enter>. Os botões [INC]/[DEC] alternam o programa VSTi no software DAW. No entanto, quando "Remote Select" estiver definido como "Cubase", as funções dos botões [INC]/[DEC] irão variar dependendo da configuração "ProgramChangeMode" do MOX6/MOX8.

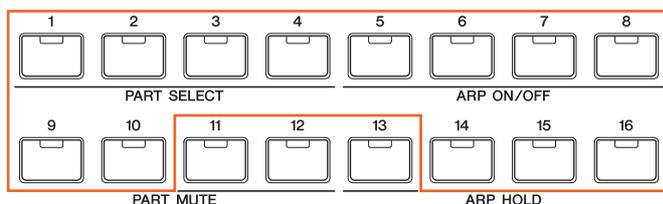


Configuração "ProgramChangeMode"	Funções
remote	Pressionar o botão [INC] seleciona o próximo programa, enquanto pressionar o botão [DEC] seleciona o programa anterior.
PC	Permite selecionar o programa correspondente ao número especificado usando os botões [INC]/[DEC]. Quando um número de programa fora do intervalo real de programas for especificado, o programa não será alterado. Ao usar o VST3, pressionar os botões [INC]/[DEC] não altera o programa.
auto	Quando a faixa selecionada é uma faixa MIDI e o destino de saída da faixa MIDI não é VSTi, a função [INC]/[DEC] equivale a "ProgramChangeMode" definido como "PC". Em outros casos, a função [INC]/[DEC] equivale a "ProgramChangeMode" definido como "remote".

Quando "DAW Select" estiver definido com um valor diferente de "Cubase", o parâmetro "ProgramChangeMode" será sempre definido como "PC".

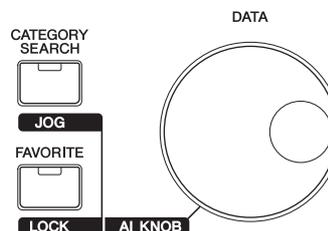
## Inserindo um número diretamente

No Cubase, os botões numéricos [1] – [9] funcionam como as teclas numéricas 1 – 9. O número [10] funciona como a tecla numérica 0 no Cubase. O número [14] funciona como a tecla numérica ".", o número [15] funciona como a tecla numérica "-" e o número [16] funciona como a tecla numérica "+". Você pode usar esses botões de número ou inserir o número de um parâmetro diretamente ou alternar as funções da ferramenta no Cubase.



## Funções de AI KNOB

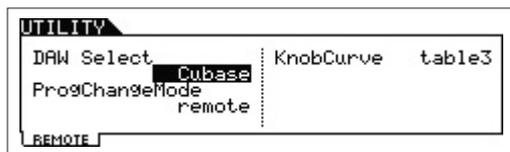
O dial [DATA] do MOX6/MOX8 funciona como o AI KNOB. O AI KNOB pode controlar um parâmetro desejado na janela principal e o software de plug-in no Cubase, especificado pelo ponteiro do mouse (contanto que os botões [LOCK] e [JOG] estejam desativados). O botão [CATEGORY SEARCH] funciona como o botão [JOG] e o botão [FAVORITE] funciona como o botão [LOCK]. Os parâmetros que estão disponíveis para controle com AI KNOB variam de acordo com o status de ativação/desativação dos botões [JOG] e [LOCK] do seguinte modo.



Botão [JOG]	Botão [LOCK]	Funções de AI KNOB
off	off	Opera o parâmetro especificado pelo ponteiro do mouse no Cubase.
off	on	Quando você posiciona o ponteiro do mouse no parâmetro desejado e ativa o botão [LOCK], o AI KNOB controla o parâmetro "bloqueado" independentemente da posição do ponteiro do mouse.
on	off	Move a posição do tempo do projeto atual. A janela MOX6/MOX8 Extension Setup (página 137) determina se o cursor deve ser interrompido imediatamente quando a operação de toque terminar (on), ou ficar gradualmente mais lento antes de parar (off).
on	on	Move a posição do tempo do projeto atual. A movimentação da posição de tempo não será interrompida mesmo se você parar de operar o AI KNOB. Você pode interromper a reprodução a qualquer momento pressionando o botão [■] (Parar).

## Configurações dos utilitários

Pressione o botão [UTILITY] para acessar a tela de configurações de utilitários exclusivas do modo Remote. Consulte a [página 142](#) para obter detalhes sobre cada parâmetro.



## Modo Remote

### Tela Remote

### Designações de controle remoto

# Modo Utility

No modo Utility, você pode configurar os parâmetros que se aplicam a todo o sistema do MOX6/MOX8. Na realidade, esse modo é um submodo do modo Voice/Performance/Song/Pattern. Pressione o botão [UTILITY] em cada modo para acessar o modo Utility e pressione o botão [EXIT] depois de definir as configurações para voltar ao modo anterior.

## Operação

Pressione o botão [UTILITY].

## [F1] GENERAL

### [SF1] TG (Tone Generator)

Nesta seção, você pode definir as configurações gerais do gerador interno de tons. As configurações feitas aqui só afetam o bloco do gerador interno de tons. A saída MIDI não será afetada.

#### Volume

Determina o volume geral do instrumento.

**Configurações:** 0 – 127

#### NoteShift

Determina o valor (em semitons) pelo qual a afinação de todas as notas é alternada.

**Configurações:** -24 – +0 – +24

#### Tune

Determina o ajuste da afinação de todo o som do MOX6/MOX8 (em etapas de 0,1 cent).

**Configurações:** -102.4 – +0.0 – +102.3

#### SystemFxOn/OffBtn Chorus (System Effect On/Off Button Chorus)

Ativa ou desativa o efeito de coro.

**Configurações:** off, on

#### SystemFxOn/OffBtn Reverb (System Effect On/Off Button Reverb)

Ativa ou desativa o efeito de reverberação.

**Configurações:** off, on

### [SF2] OUTPUT

#### L&R Gain

Determina o ganho de saída dos conectores OUTPUT [L/MONO] e [R].

**Configurações:** 0dB, +6dB

#### USB 1/2 Gain

#### USB 3/4 Gain

Determina o ganho de saída dos canais USB 1/2 ou USB 3/4.

**Configurações:** 0dB, +6dB

### [SF3] KBD (Keyboard)

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relacionados ao teclado. As configurações aqui afetam as mensagens MIDI geradas pela execução do teclado.

#### Octave

Determina o valor em oitavas pelo qual a faixa do teclado é deslocada para cima ou para baixo. Esse parâmetro está vinculado aos botões OCTAVE [-]/[+] no painel.

**Configurações:** -3 – +0 – +3

#### Transpose

Esse parâmetro é usado para transpor a zona atual em unidades de um semitom.

**Configurações:** -11 – +0 – +11

**OBSERVAÇÃO** Se você transpuser além dos limites da faixa de nota (C -2 e G8), serão usadas notas nas oitavas adjacentes.

## Modo Utility

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

## Utility Job

## VelCurve (Velocity Curve)

Essas cinco curvas determinam como a velocidade real será gerada e transmitida de acordo com a velocidade (intensidade) com a qual você executa as notas no teclado. O gráfico exibido na tela indica a curva de resposta da velocidade. (A linha horizontal representa os valores de velocidade recebidos, ou seja, a intensidade da sua reprodução, enquanto a linha vertical representa os valores de velocidade reais transmitidos para os geradores de tom interno/externo.)

**Configurações:** norm, soft, hard, wide, fixed  
 norm (normal) .... Esta "curva" linear produz uma correspondência de um para um entre a intensidade da sua reprodução do teclado (velocidade) e a alteração de som real.  
 soft ..... Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais baixas.  
 hard ..... Esta curva fornece respostas maiores, especialmente para velocidades mais altas.  
 wide ..... Esta curva acentua a intensidade da reprodução, produzindo velocidades mais baixas em resposta a reproduções mais leves e velocidades mais altas em resposta a reproduções mais fortes. Desse modo, você pode usar essa configuração para expandir sua faixa dinâmica.  
 fixed ..... Esta configuração produz a mesma quantidade de alteração de som (configurada na velocidade fixa abaixo), independentemente da sua intensidade de reprodução. A velocidade das notas que você toca é fixada no valor configurado aqui.

## FixedVelocity

A curva Fixed pode ser usada para enviar uma velocidade fixa para o gerador de tons, independentemente da intensidade da reprodução do teclado. Este parâmetro estará disponível apenas se você selecionar a curva de velocidade "fixed" acima.

**Configurações:** 1 – 127

## [SF4] PERF CRE (Performance Creator)

Essa tela determina os parâmetros relacionados ao Performance Creator, que usa os botões [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN].

### Layer Bank (Banco de vozes da camada), Layer Number (Número da voz da camada)

Determina a voz atribuída primeiro ao usar a função Layer do Performance Creator. Selecione a voz desejada definindo as opções Bank e Number. O nome é determinado automaticamente.

### Split Bank (Banco de vozes da divisão), Split Number (Número da voz da divisão)

Determina a voz atribuída primeiro ao usar a função Split do Performance Creator. Selecione a voz desejada definindo as opções Bank e Number. O nome é determinado automaticamente.

### Split Lower/Upper

Determina a área do teclado à qual a primeira voz é atribuída ao executar a função Split do Performance Creator. Quando "both" for selecionado, a primeira voz será atribuída a todas as notas no teclado. Quando "lower" for selecionado, a primeira voz será atribuída a uma área inferior ao ponto de divisão. Quando "upper" for selecionado, a primeira voz será atribuída ao ponto de divisão e além.

**Configurações:** both, lower, upper

### DrumAssign Bank (Banco de vozes de percussão atribuídas), Number (Número da voz de percussão atribuída)

Determina a voz atribuída primeiro ao usar a função Drum Assign do Performance Creator. Selecione a voz desejada definindo as opções Bank e Number. O nome é determinado automaticamente.

### ConfirmPopup

Se você executar o Performance Creator com o Edit Indicator (E) mostrado no modo Voice, os dados editados serão perdidos. Esse parâmetro determina se a tela de confirmação deve aparecer antes da execução do Performance Creator.

**Configurações:** off, on

## [SF5] REMOTE

Esta seção permite definir os pontos de localização. Ao pressionar o botão [UTILITY] no modo Remote, somente a tela REMOTE é exibida.

### DAW Select

Determina o software DAW a ser controlado pelo MOX6/MOX8. Basta selecionar um tipo de DAW para acessar as configurações apropriadas de Remote automaticamente.

**Configurações:** Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

## ProgChangeMode (Program Change Mode)

Determina quais mensagens serão transmitidas para o computador quando você operar os botões [INC]/[DEC] ou o dial [DATA]. Quando "PC" for selecionado, as mensagens Program Change serão transmitidas via Porta MIDI 1. Quando "remote" for selecionado, as mensagens Remote Control serão transmitidas via Porta MIDI 2. Quando "auto" for selecionado, o equipamento alternará automaticamente entre mensagens Program Change transmitidas via Porta MIDI 1 ou mensagens Remote Control transmitidas via Porta MIDI 2 de acordo com o software DAW controlado no modo Remote. As mensagens Remote Control só podem ser transmitidas quando o VSTi no Cubase é controlado no modo Remote.

**Configurações:** auto, PC, remote

**OBSERVAÇÃO** Esse parâmetro é fixo em "PC" quando "DAW Select" está configurado com um valor diferente de "Cubase".

## [SF6] OTHER

### Mic/Line

Quando os conectores A/D INPUT [L]/[R] estiverem sendo usados, determina qual é a fonte de entrada, microfone (mic) ou linha.

**Configurações:** mic, line

mic .....Destinado a equipamentos de baixa saída, como microfone, guitarra elétrica ou baixo.

line .....Destinado a equipamentos de alta saída, como teclado, sintetizador ou CD player.

### CtrlReset (Controller Reset)

Determina o status dos controladores (controle giratório de modulação, após toque, controlador de pedal, controlador de vibração, botões giratórios etc.) durante a troca de vozes. Quando configurado como "hold", os controladores são mantidos na configuração atual. Quando configurado como "reset", os controladores são redefinidos para os estados padrão (abaixo).

**Configurações:** hold, reset

Se você selecionar "reset", os controladores serão redefinidos para os seguintes estados/posições:

Pitch Bend (Curva de afinação)	Central
Botão de rolagem Modulation	Mínimo
Aftertouch	Mínimo
Foot Controller	Máximo
Pedal	Desativado
Ribbon Controller	Central
Breath Controller	Máximo
Assignable Function	Desativado
Expression	Máximo

### PowerOnMode

Determina o modo (e o banco de memória) padrão na ativação, permitindo que você selecione qual condição será acessada automaticamente quando o instrumento for ligado.

**Configurações:** multi, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master

### Knob FuncDispSw (Knob Function Display Switch)

Determina se a janela pop-up KNOB FUNCTION aparece ou não quando os botões Knob Function são pressionados. A janela pop-up KNOB FUNCTION indica as funções atribuídas aos botões giratórios e seus valores.

**Configurações:** off, on



A janela pop-up KNOB FUNCTION aparece quando os botões Knob Function são pressionados

### Knob DispTime (Knob Display Time)

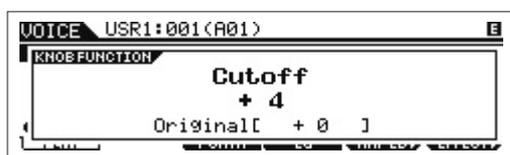
Determina se a janela pop-up KNOB FUNCTION aparece ou não quando os botões giratórios são acionados, e quanto tempo a janela permanecerá em exibição.

**Configurações:** off, 1 sec, 1.5 sec, 2 sec, 3 sec, 4 sec, 5 sec, keep

off .....Quando essa opção é selecionada, a janela pop-up não é acionada nem mesmo quando os botões giratórios são pressionados.

1 sec – 5 sec ..... Pressionar o botão giratório fará com que a janela pop-up apareça depois de um determinado tempo, entre 1 e 5 segundos, e feche automaticamente.

keep ..... Pressionar o botão giratório fará com que a janela pop-up seja exibida constantemente até uma tela/caixa de diálogo/janela pop-up diferente ser acessada ou o botão [ENTER]/[EXIT] ser pressionado.



A janela pop-up KNOB FUNCTION aparece quando os botões giratórios são pressionados

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

### Utility Job

**Knob Curve**

Ajusta a sensibilidade de resposta ao toque em cinco etapas. Valores mais altos fornecem maior sensibilidade, permitindo que você faça grandes alterações no valor real mesmo com um ligeiro ajuste do botão giratório.

**Configurações:** table1 – table5

**Modo LCD**

Acende/apaga a luz de fundo do LCD.

**Configurações:** normal, reverse

**LCD Contrast**

Ajusta o contraste do LCD.

**Configurações:** 1 – 16

**Modo Utility**

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

**Utility Job****[F2] VOICE**

Essas configurações especiais relacionadas a voz só estão disponíveis ao acessar o modo Utility a partir do modo Voice, permitindo que você defina parâmetros relacionados a todas as vozes.

**[SF1] MFX (Efeito mestre)**

Nesta tela, você pode configurar os parâmetros relacionados ao efeito mestre aplicados a todas as vozes. Os detalhes de cada parâmetro são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit. Consulte a [página 60](#).

**[SF2] MEQ (Equalizador principal)**

Nesta tela, você pode aplicar equalização de cinco bandas (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) a todas as vozes. Os detalhes de cada parâmetro são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit. Consulte a [página 61](#).

**[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel)****MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch)**

Ativa ou desativa a saída de dados MIDI para a função Arpeggio. Quando esta opção estiver ativada, os dados de arpejo serão enviados via MIDI no modo Voice.

**Configurações:** off, on

**TransmitCh (Transmit Channel)**

Determina o canal MIDI por meio do qual os dados de reprodução de arpejo serão enviados (quando o parâmetro Output Switch estiver ativado).

**Configurações:** 1 – 16

**[F2] SEQ (Sequencer)**

Essas configurações especiais relacionadas a músicas e padrões só estão disponíveis quando se acessa o modo Utility a partir do modo Song ou do modo Pattern.

**[SF1] CLICK**

Nesta tela, é possível configurar os parâmetros relacionados ao som de clique (metrônomo) usado durante a gravação ou reprodução no modo Song/Pattern.

**Mode**

Determina se e em que condições o clique do metrônomo soará.

**Configurações:** off, rec, rec/play, all

off ..... O clique não soará.

rec ..... O clique soará apenas durante a gravação de música ou padrão.

rec/play ..... O clique soará durante a gravação e a reprodução de música ou padrão.

all ..... O clique sempre soará.

**Beat**

Determina o ritmo do som do clique de metrônomo.

**Configurações:** 6 (semicolcheias), 08 (colcheias), 04 (semínimas), 02 (mínimas), 01 (semibreves)

## Volume

Determina o volume do som do clique.

**Configurações:** 0 – 127

## Type

Determina o tipo do som do clique.

**Configurações:** 1 – 10

## RecCount (Record Count)

Determina o número de contagem de compassos fornecido antes que a gravação seja realmente iniciada depois que o botão [▶] (Reproduzir) é pressionado no modo Record standby.

**Configurações:** off (a gravação começa assim que o botão [▶] (Reproduzir) é pressionado), 1 compasso a 8 compassos

**OBSERVAÇÃO** Uma vez que o som de clique é criado com o gerador de tons interno, usar a reprodução do clique afeta a polifonia geral do instrumento.

## [SF2] FILTER (MIDI Filter)

Nesta tela, você pode configurar quais eventos MIDI serão reconhecidos/transmitidos por meio de MIDI.

As configurações feitas aqui se aplicam apenas aos dados de reprodução de música ou padrão; elas não afetam os eventos MIDI gerados pela sua execução do teclado ou operações de painel nos modos Voice e Performance.

### Eventos MIDI aos quais o filtro é aplicado:

Note, PgmChange (Program Change), CtrlChange (Control Change), PB (Pitch Bend), ChAt (Channel Aftertouch), PolyAT (Polyphonic Aftertouch), Exclusive

## [SF3] OTHER

### PtnQuantize (Pattern Quantize)

Determina o valor de quantização para a troca de padrão durante a reprodução.

**Configurações:** 1 (1 compasso), 1/2 (mínima), 1/4 (semínima), 1/8 (colcheia), 1/16 (semicolcheia)

### PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold)

Determina se a configuração de tempo será trocada pelo valor de tempo armazenado em cada padrão quando um novo padrão for selecionado durante a reprodução. Quando configurado como "on", o tempo será retido quando os padrões forem trocados. Quando configurado como "off", o tempo será trocado para aquele armazenado com o novo padrão quando os padrões forem trocados.

**Configurações:** off, on

**OBSERVAÇÃO** Os dados de configuração de tempo na cadeia de padrão não são afetados por este parâmetro.

### SongEventChase

Event Chase permite especificar quais tipos de dados não relacionados a notas são reconhecidos corretamente durante as operações de avanço rápido e rebobinar. Configurar este parâmetro como um evento específico assegura a integridade da reprodução do evento, durante o avanço ou retrocesso.

**Configurações:** Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change), all (All events)

**OBSERVAÇÃO** Lembre-se de que as outras configurações diferentes de "off" podem resultar em uma operação mais lenta, por exemplo, uma pausa do início da reprodução ou um avanço ou retrocesso mais lento.

**OBSERVAÇÃO** Quando essa opção estiver definida como "all", uma quantidade excessiva de dados MIDI poderá ser gerada, resultando possivelmente em um erro MIDI no dispositivo conectado.

### LoadMix

Determina se as configurações de mixagem são carregadas (on) ou não (off) quando o número de música/padrão é alterado.

**Configurações:** off, on

**OBSERVAÇÃO** Essa configuração afeta as alterações de música/padrão durante a reprodução em cadeia da música/padrão.

## [SF6] MEMORY

Indica a memória livre (disponível) restante para o sequenciador.

## [F3] VCE A/D (Voice A/D Input)

É possível configurar os parâmetros relacionados ao sinal de entrada de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] no modo Voice. Os detalhes de cada parâmetro são os mesmos que aparecem em Performance Common Edit. Consulte a [página 62](#).

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F2] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

## [F4] CTL ASN (Controller Assign)

### [SF1] ASSIGN

Determina as configurações de Controller Assign comuns a todo o sistema do MOX6/MOX8. É possível atribuir números de alteração de controle MIDI aos botões giratórios no painel frontal e aos controladores externos. Por exemplo, você pode usar os botões giratórios ASSIGN 1 e 2 para controlar a intensidade de efeito para dois efeitos diferentes, enquanto usa o controlador de pedal para controlar a modulação. Essas atribuições de número de alteração de controle são conhecidas como "Controller Assign".

### BC (Breath Controller Control Number)

Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa um controlador de vibração em um dispositivo externo conectado ao MOX6/MOX8.

**Configurações:** off, 1 a 95

### RB (Ribbon Controller Control Number)

Determina o número de alteração de controle correspondente a um controlador de fita em um dispositivo externo conectado ao MOX6/MOX8.

**Configurações:** off, 1 a 95

### FC1 (Foot Controller 1 Control Number)

Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa um controlador de pedal conectado ao conector [FOOT CONTROLLER]. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se o controlador de pedal do instrumento propriamente dito fosse usado.

**Configurações:** off, 1 a 95

### FC2 (Foot Controller 2 Control Number)

Determina o número de alteração de controle correspondente a um controlador de pedal 2 em um dispositivo externo conectado ao MOX6/MOX8.

**Configurações:** off, 1 a 95

### AS1 (Assignable 1 Control Number)

### AS2 (Assignable 2 Control Number)

Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa os botões giratórios ASSIGN 1/2. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se os botões giratórios ASSIGN 1/2 do instrumento propriamente dito fosse usado.

**Configurações:** off, 1 a 95

### AF1 (Assign Function 1 Control Number)

### AF2 (Assign Function 2 Control Number)

Determina o número de alteração de controle gerado quando você usa os botões ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se os botões ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] do instrumento propriamente dito fosse usado.

**Configurações:** off, 1 a 95

### [SF2] FT SW (Foot Switch)

Nessa tela, é possível determinar o número de alteração de controle gerado ao usar o pedal conectado ao conector FOOT SWITCH.

### FS (Foot Switch Control Number)

Nessa tela, é possível determinar o número de alteração de controle gerado ao usar o pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Tenha em mente que, se as mesmas mensagens de alteração de controle MIDI definidas aqui forem recebidas de um dispositivo externo, o gerador de tons interno também responderá a essas mensagens como se o pedal do instrumento propriamente dito fosse usado.

**Configurações:** off, 1 – 95, arp sw, play/stop, PC inc, PC dec, octave reset

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

## SustainPedal (Foot Switch Sustain Pedal Select)

Determina qual modelo de um pedal opcional conectado ao conector FOOT SWITCH [SUSTAIN] é reconhecido.

### Quando o FC3 é usado:

Ao conectar um FC3 opcional (equipado com o recurso de meia sustentação) para produzir o efeito de "meia sustentação" especial (como em um piano acústico real), configure esse parâmetro como "FC3 (Half on)". Se não precisar do recurso de meia sustentação ou desejar desativá-lo enquanto ainda estiver usando um FC3, defina esse parâmetro como "FC3 (Half off)".

### Quando FC4 ou FC5 é usado:

Selecione "FC4/5". O FC4 e o FC5 não estão equipados com o recurso de meia sustentação.

**Configurações:** FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5

**OBSERVAÇÃO** Observe que esta configuração não é necessária ao controlar o recurso de meia sustentação por meio de mensagens de alteração de controle de um dispositivo MIDI externo para o instrumento.

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

## Utility Job

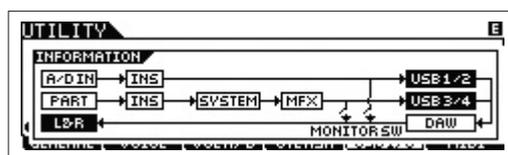
## [F5] USB I/O

### Mode

Determina as conexões de entrada/saída de áudio. As três configurações a seguir estão disponíveis.

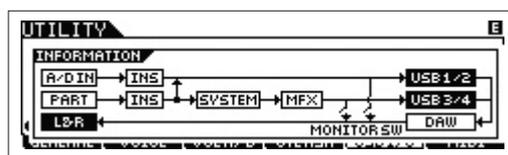
**Configurações:** VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST ..... O sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] será emitido para os canais "USB 1/2" do conector USB TO [HOST]. Além disso, o sinal de áudio do gerador de tons é emitido para os canais "USB 3/4" do conector USB TO [HOST]. Esse modo serve para usar os canais estéreo 2 (4 canais) como canais de saída. Ao usar o MOX6/MOX8 Editor VST, defina esse parâmetro como "VST".

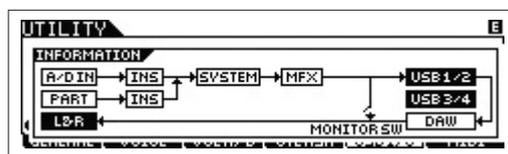


2StereoRec ..... O sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] será emitido para os canais "USB 1/2" do conector USB TO [HOST]. Além disso, o sinal de áudio do gerador de tons é emitido para os canais "USB 1/2" ou os canais "USB 3/4" do conector USB TO [HOST]. Os canais de saída do sinal de áudio de A/D INPUT [L]/[R] são fixos, mas os canais de saída do sinal de áudio do gerador de tons podem ser selecionados para cada parte. O canal de saída de cada parte é selecionado em "USB OUTPUT SELECT" do Performance Common Edit (página 61) ou Mixing Common Edit (página 116).

**OBSERVAÇÃO** No modo Voice, o canal de saída do sinal de áudio do gerador de tons é fixo em "USB 3/4".



1StereoRec ..... O sinal de áudio dos conectores A/D INPUT [L]/[R] e do gerador de tons será emitido para os canais "USB 1/2" do conector USB TO [HOST]. Esse modo serve para usar os canais estéreo 1 (2 canais) como canais de saída.



## DirectMonitorSw A/D In&Part (Direct Monitor Switch A/D Input & Part)

Determina se o sinal de áudio que é emitido para o dispositivo externo através dos canais "USB 1/2" também deve soar a partir deste instrumento (monitoramento direto). Quando essa opção está definida como "on", o sinal de áudio que é emitido através dos canais "USB 1/2" também é emitido para os conectores OUTPUT [L/MONO]/[R] e [PHONES]. O sinal de áudio emitido para os canais "USB 1/2" varia dependendo da configuração de "Mode". Quando "Mode" está definido como "VST", "DirectMonitorSw A/D In" é indicado nesse parâmetro.

**Configurações:** off, on

**OBSERVAÇÃO** Quando o número máximo de canais de saída para USB for definido como 2 canais, "Mode" será fixo em "1StereoRec". Para obter detalhes, consulte a tela [SF1] OUT CH (página 148).

## DirectMonitorSw Part (Direct Monitor Switch Part)

Esse parâmetro é mostrado somente quando "Mode" é definido como "VST" ou "2StereoRec". Determina se o sinal de áudio que é emitido para o dispositivo externo através dos canais "USB 3/4" também deve soar a partir deste instrumento (monitoramento direto). Quando essa opção está definida como "on", o sinal de áudio que é emitido através dos canais "USB 3/4" também é emitido para os conectores OUTPUT [L/MONO]/[R] e [PHONES].

**Configurações:** off, on

## [SF1] OUT CH (Output Channel)

Pressionar esse botão acessa a tela que determina se o número máximo de canais de saída para USB é 4 canais (2 canais estéreo) ou 2 canais (1 canal estéreo). Se a transferência do sinal de áudio entre o MOX6/MOX8 e o computador conectado ao MOX6/MOX8 for comprometido ou impossível, defina esse parâmetro como "2ch". Essa configuração reduz a carga da CPU do computador e pode solucionar o problema. Depois de alterar essa configuração, pressione o botão [ENTER] e reinicie o MOX6/MOX8.

### ■ AVISO ■

Depois de alterar essa configuração e pressionar o botão [ENTER], reinicie o MOX6/MOX8; caso contrário, o instrumento não funcionará. Antes de reiniciar, armazene todos os dados editados importantes para evitar sua perda acidental.



## [SF6] INFO (Information)

Pressionar esse botão acessa a tela que indica a ilustração da conexão de áudio. Você pode confirmar a configuração de "Mode" e "DirectMonitor Switch" aqui.

## [F6] MIDI

### [SF1] CH (Channel)

Nessa tela, você pode definir configurações MIDI básicas.

#### BasicRcvCh (Basic Receive Channel)

Determina o canal de recepção MIDI quando este sintetizador é configurado como o modo single-timbre tone generator (gerador de tom de timbre único), nos modos Voice/Performance.

**Configurações:** 1 – 16, omni (todos os canais), off

**OBSERVAÇÃO** No modo multi-timbral tone generator (modos Song/Pattern), cada parte recebe os dados MIDI de acordo com o canal de recepção MIDI atribuído ([SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Seleção de parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh).

#### KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

Determina o canal MIDI pelo qual cada instrumento envia dados MIDI (para um sequenciador externo, gerador de tom ou outro dispositivo). Este parâmetro está disponível no modo single-timbre tone generator (modos Voice/Performance).

**Configurações:** 1 – 16, off

**OBSERVAÇÃO** No modo multi-timbral tone generator (modos Song/Pattern), os dados MIDI gerados pela reprodução no teclado (e seus controladores) são enviados para o gerador de tons interno e dispositivos externos através do canal de saída MIDI, definido na tela CHANNEL ([SONG] ou [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

#### DeviceNo. (Device Number)

Determina o número do dispositivo MIDI. Esse número deve corresponder ao número do dispositivo MIDI externo na transmissão/recebimento de dados em massa, alterações de parâmetro ou outras mensagens exclusivas do sistema.

**Configurações:** 1 – 16, all, off

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

### Utility Job

## [SF2] SWITCH

### BankSel (Bank Select)

Esta chave ativa ou desativa as mensagens de seleção de banco, tanto na transmissão quanto na recepção. Quando configurado como "on", este sintetizador responde às mensagens de seleção de banco recebidas e também transmite as mensagens de seleção de banco apropriadas (quando o painel está em uso).

**Configurações:** off, on

### PgmChange (Program Change)

Esta chave ativa ou desativa as mensagens de alteração de programa, tanto na transmissão quanto na recepção. Quando configurado como "on", este sintetizador responde às mensagens de alteração de programa e também transmite as mensagens apropriadas de alteração de programa (quando o painel está em uso).

**Configurações:** off, on

### LocalCtrl (Local Control)

Determina se o gerador de tons do instrumento responde ao seu toque no teclado. Normalmente, ele deve ser definido como "on" – porque você irá querer ouvir o som do MOX6/MOX8 enquanto toca. Mesmo que ele seja configurado como "off", os dados serão transmitidos por meio de MIDI. Além disso, o bloco gerador interno de tons responderá às mensagens recebidas por meio de MIDI.

**Configurações:** off (desconectar), on (conectar)

### RcvBulk (Receive Bulk)

Determina se os dados de dump em massa podem ser recebidos.

**Configurações:** protect (não pode ser recebido), on (pode ser recebido)

## [SF3] SYNC (Synchronization)

Nesta tela, você pode definir vários parâmetros relacionados a sincronização e sinais de relógio MIDI.

### MIDI Sync

Determina se a reprodução da música/padrão/arpejo será sincronizada com o relógio interno do instrumento ou com o relógio MIDI externo.

**Configurações:** internal, external, auto, MTC

- internal ..... Sincronização com relógio interno. Use essa configuração quando o gerador de tons for usado sozinho ou como a fonte mestre do relógio para outro equipamento.
- external ..... Sincronização com um relógio MIDI recebido de um instrumento MIDI externo por meio de MIDI. Use essa configuração quando o sequenciador externo precisar ser usado como o dispositivo principal.
- auto ..... Quando o relógio MIDI é transmitido continuamente de um computador ou de um dispositivo MIDI externo, o relógio interno do MOX6/MOX8 é desativado automaticamente e o MOX6/MOX8 é sincronizado com o relógio externo. Quando o relógio MIDI não é transmitido do dispositivo MIDI ou computador MIDI externo, o relógio interno do MOX6/MOX8 continua a ser executado em sincronia com o último tempo recebido do dispositivo MIDI ou computador (software DAW) externo. Essa configuração é útil quando você quiser alternar entre o relógio externo e interno.
- MTC (MIDI Time Code).... Sincronização com um sinal MTC recebido por meio de MIDI. Sinais MMC são transmitidos por meio de MIDI. Use essa configuração quando este sintetizador for usado como um escravo MIDI, como quando estiver sincronizado com um MTR com capacidade para MTC. A função MTC Sync só está disponível no modo Song.

**OBSERVAÇÃO** Quando a sincronização MIDI está configurada como "MTC", músicas e arpejos não podem ser executados no modo Song, mas padrões e arpejos podem ser executados no modo Pattern.

**OBSERVAÇÃO** O MTC (código de tempo MIDI) permite a sincronização simultânea de vários dispositivos de áudio por meio de cabos MIDI padrão. Ele inclui dados correspondentes a horas, minutos, segundos e quadros. O MOX6/MOX8 não transmite MTC.

**OBSERVAÇÃO** O MMC (MIDI Machine Control, controle de máquina MIDI) permite o controle remoto de gravadores de múltiplas faixas, sequenciadores MIDI etc. Um gravador de múltiplas faixas compatível com MMC, por exemplo, responderá automaticamente às operações de início, parada, avanço rápido e retorno rápido executadas no sequenciador de controle, mantendo alinhada a reprodução do sequenciador e do gravador de múltiplas faixas.

**OBSERVAÇÃO** Ao configurar o MOX6/MOX8 para que a reprodução do arpejo seja sincronizada com um relógio MIDI externo, configure os dispositivos de modo que o relógio MIDI do software DAW/dispositivo MIDI externo seja transmitido corretamente para o MOX6/MOX8 a partir do software DAW/dispositivos MIDI externos.

### ClockOut

Determina se as mensagens MIDI clock (F8) serão ou não transmitidas através do terminal MIDI OUT/USB.

**Configurações:** off, on

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

### Utility Job

## SeqCtrl (Sequencer Control)

Determina se os sinais de Sequencer Control – iniciar, continuar, parar e apontador da posição da música – serão recebidos e/ou transmitidos por meio de MIDI.

**Configurações:** off, in, out, in/out  
 off ..... Não transmitido/reconhecido.  
 in ..... Reconhecido, mas não transmitido.  
 out ..... Transmitido, mas não reconhecido.  
 in/out ..... Transmitido/reconhecido.

## MTC StartOffset

Determina o ponto de código de tempo específico no qual a reprodução da sequência é iniciada quando o MTC é recebido. Este recurso pode ser usado para alinhar a reprodução deste sintetizador com um dispositivo compatível com MTC com precisão.

**Configurações:** Hora: Minuto: Segundo: Quadro  
 Hora: 00 – 23  
 Minuto: 00 – 59  
 Segundo: 00 – 59  
 Quadro: 00 – 29

## [SF4] OTHER

### MIDI IN/OUT

Determina quais terminais físicos de saída/entrada serão usados na transmissão/recepção de dados MIDI.

**Configurações:** MIDI, USB

**OBSERVAÇÃO** Não é possível usar os dois tipos de terminal descritos acima ao mesmo tempo. Apenas um deles pode ser usado para transmitir/receber dados MIDI.

### BulkInterval

Determina o tempo de intervalo da transmissão de dump em massa quando a função Bulk Dump é usada ou a solicitação de dump em massa é recebida.

**Configurações:** 0 a 900 ms

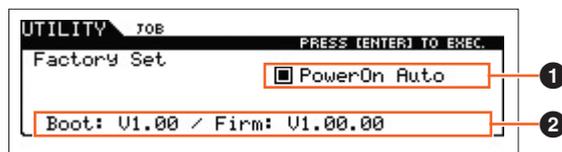
## Utility Job

No modo Utility Job, é possível restaurar a memória de usuário do sintetizador (página 23) para as configurações padrão da fábrica (Factory Set). Observe que a configuração "Power On Auto" definida nesta tela será armazenada automaticamente executando Factory Set.

### AVISO

Quando as configurações de fábrica forem restauradas, todas as Vozes, Apresentações, Músicas, Padrões e configurações do sistema criadas no modo Utility serão apagadas. Desse modo, tome cuidado para não substituir dados que não podem ser substituídos. Além disso, é recomendado criar cópias de backup regularmente de dados de apresentação importantes e configurações do sistema em um dispositivo de memória Flash USB, computador ou afins.

**OBSERVAÇÃO** Para instruções sobre como executar a função Factory Set, consulte o Manual do Proprietário.



### 1 PowerOn Auto (Power On Auto Factory Set)

Quando este parâmetro estiver ativado, ligar o instrumento restaurará as configurações padrão de fábrica da memória do usuário e carregará as músicas e padrões de demonstração. Normalmente, este parâmetro deve ser configurado como "off".

**Configurações:**  on,  off

### AVISO

Ao definir Auto Factory Set como "on" e executar Factory Set, a função Factory Set será executada automaticamente sempre que o equipamento for ligado. Ao definir o parâmetro Auto Factory Set como "off" e pressionar o botão [ENTER], a função Factory Set não será executada na próxima vez em que o equipamento for ligado.

### 2 Version

Indica a versão atual deste instrumento.

## Modo Utility

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

### Utility Job

# Configuração rápida

Usando a Configuração rápida, você pode acessar as configurações apropriadas do painel relacionadas ao sequenciador selecionando configurações predefinidas práticas, que permitem que você configure simultânea e instantaneamente diversos parâmetros importantes relacionados ao sequenciador.

## Configuração rápida

- ▶ [F1] SETUP
- [F2] AUDIO
- [F3] MIDI

### Operação

Pressione o botão [QUICK SETUP].

## [F1] SETUP

Essa tela determina as seis configurações de configuração rápida. Essa tela consiste em duas páginas. Três opções de configuração rápida são mostradas em cada página. Use os botões de cursor [^]/[v] para alternar entre as páginas. Depois de concluir as configurações conforme desejado, selecione a configuração rápida específica que deseja usar e pressione o botão [ENTER] para executar a configuração.

**OBSERVAÇÃO** Manter o botão [QUICK SETUP] pressionado e pressionar os botões [A] (1) – [F] (6) apropriados também pode executar a configuração rápida correspondente.



### 1 NAME

Determina o nome de cada configuração rápida.

### 2 AUDIO

Seleciona a configuração de áudio de cada configuração rápida. Cada configuração de áudio ("Config1" – "Config6") pode ser editada na tela [F2] AUDIO.

**Configurações:** Config1 – Config6

### 3 MIDI

Seleciona a configuração MIDI de cada configuração rápida. Cada configuração MIDI ("Config1" – "Config6") pode ser editada na tela [F3] MIDI.

**Configurações:** Config1 – Config6

As configurações rápidas padrão de 1 a 6 são as seguintes.

#### Configuração rápida 1 (DAW Rec)

##### ■ "Audio" = "Config2"

Use esta configuração ao gravar os sinais do gerador de tons e dos conectores A/D INPUT [L]/[R] separadamente no software DAW e ao reproduzir os sinais dos conectores OUTPUT [L/MONO]/[R] diretamente.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

##### ■ "MIDI" = "Config1"

Use esta configuração na gravação da apresentação deste instrumento (não incluindo os dados do arpejo) no software DAW.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

#### Configuração rápida 2 (Arp Rec)

##### ■ "Audio" = "Config2"

Essa configuração é igual à Configuração rápida 1.

##### ■ "MIDI" = "Config2"

Use esta configuração na gravação da apresentação deste instrumento, incluindo os dados do arpejo, no software DAW. Lembre-se de que essa opção deve ser usada para gravar arpejos cujo parâmetro "KeyMode" esteja definido como "sort" ou "thru".

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

### Configuração rápida 3 (Drct Arp)

■ "Audio" = "Config2"

Essa configuração é igual à Configuração rápida 1.

■ "MIDI" = "Config3"

Use esta configuração na gravação da apresentação deste instrumento, incluindo os dados do arpejo, no software DAW. Lembre-se de que essa opção deve ser usada para gravar arpejos cujo parâmetro "KeyMode" esteja definido como "direct", "sortdirect" ou "thrudirect".

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

### Configuração rápida 4 (St Alone)

■ "Audio" = "Config2"

Essa configuração é igual à Configuração rápida 1.

■ "MIDI" = "Config4"

Use essa configuração quando o instrumento precisar ser usado sozinho ou como a fonte do relógio mestre de outro equipamento.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

### Configuração rápida 5 (VST Rec)

■ "Audio" = "Config4"

Use essa configuração ao usar o MOX6/MOX8 Editor VST para gravar dados MIDI no software DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

■ "MIDI" = "Config1"

Essa configuração é igual à Configuração rápida 1.

### Configuração rápida 6 (VST Play)

■ "Audio" = "Config1"

Use essa configuração ao usar o MOX6/MOX8 Editor VST para reproduzir o som deste instrumento no software DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

■ "MIDI" = "Config1"

Essa configuração é igual à Configuração rápida 1.

## [F2] AUDIO

Determina as configurações de sinal de áudio para a configuração selecionada. Essas configurações são as mesmas da tela [F5] USB I/O (página 147) no modo Utility. Para alternar entre as configurações de 1 a 6, use os botões [SF1] – [SF6].

## [F3] MIDI

Determina os parâmetros relacionados às conexões com um dispositivo MIDI externo. A função de cada parâmetro editável é a mesma dos parâmetros a seguir. Para alternar entre as configurações de 1 a 6, use os botões [SF1] – [SF6].

#### LocalCtrl (Local Control)

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" (página 149)

#### MIDI Sync

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → "MIDI Sync" (página 149)

#### ClockOut

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → "ClockOut" (página 149)

#### TrIntSw (Track Internal Switch)

Modo Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → "INT SW" (página 78)

#### TrExtSw (Track External Switch)

Modo Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → "EXT SW" (página 78)

#### ArpOutSw (Arpeggio Output Switch)

Modo Performance/Song/Pattern → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → "OutputSwitch" (página 58)

#### KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel)

Modo Utility → [F6] MIDI → [SF1] CH → "KBDTransCh" (página 148)

## Configuração rápida

▶ [F1] SETUP

▶ [F2] AUDIO

▶ [F3] MIDI

## Modo File

O modo File fornece as ferramentas para transferir dados (como voz, apresentação, música e padrão) entre o MOX6/MOX8 e os dispositivos de armazenamento externos, como uma memória Flash USB ou uma unidade de disco rígido ligada ao terminal USB [TO DEVICE]. Os tipos de arquivo disponíveis variam dependendo do modo selecionado antes de acessar o modo File.

### Operação

Pressione o botão [FILE].

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

### Informações suplementares

## Terminologia no modo File

### Arquivo

O termo "arquivo" é usado para definir um conjunto de dados armazenados em um dispositivo de memória Flash USB ou uma unidade de disco rígido de um computador. Assim como acontece com um computador, vários tipos de dados, como voz, apresentação, música e padrão, criados no MOX6/MOX8 podem ser tratados como um arquivo e salvos em um dispositivo de memória Flash USB. Cada arquivo tem um nome e uma extensão.

### Nome do arquivo

Assim como acontece com um computador, você pode atribuir um nome ao arquivo no modo File. O nome do arquivo pode conter até 8 caracteres alfabéticos no visor do MOX6/MOX8. Os arquivos com o mesmo nome não podem ser salvos no mesmo diretório.

### Extensão

As três letras após o nome de arquivo (depois do ponto), como ".mid" e ".wav", são conhecidas como "extensão" de um arquivo. A extensão indica o tipo de arquivo e não pode ser alterada pelas operações do painel do MOX6/MOX8. O modo File do MOX6/MOX8 suporta seis tipos de extensão diferentes, segundo os dados específicos.

### Tamanho do arquivo

Isso se refere à quantidade de memória exigida pelo arquivo. O tamanho do arquivo é determinado pela quantidade de dados salvos no arquivo. Os tamanhos de arquivo são indicados em termos convencionais de computador em B (byte), KB (quilobyte), MB (megabyte) e GB (gigabyte). 1 KB equivale a 1.024 bytes, 1 MB equivale a 1.024 KB e 1 GB equivale a 1.024 MB.

### Armazenamento

Refere-se a uma unidade de armazenamento de memória (como um disco rígido) na qual o arquivo é salvo. Este instrumento pode processar e receber vários dispositivos de memória Flash USB conectados ao terminal USB [TO DEVICE].

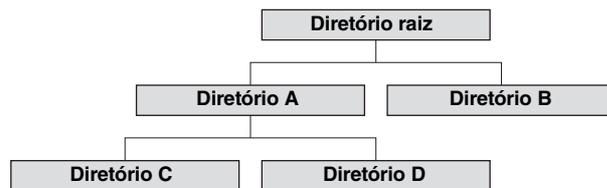
### Diretório (Dir)

Este é um recurso organizacional em um dispositivo de armazenamento de dados (como um disco rígido) que permite agrupar arquivos de dados de acordo com o tipo ou o aplicativo. Os diretórios podem ser aninhados em ordem hierárquica para organizar dados. Desse modo, um "diretório" é equivalente a uma pasta, conforme usada em um computador. O modo File do MOX6/MOX8 permite atribuir um nome a um diretório, como acontece com um arquivo. Observe que o nome do diretório não contém uma extensão.

### Estrutura hierárquica (estrutura em árvore)

Se você tiver salvado um grande número de arquivos na memória ou no disco rígido, desejará organizar esses arquivos nas pastas apropriadas. Além disso, se você tiver um grande número de arquivos e pastas, desejará organizar essas pastas em uma estrutura hierárquica, na qual várias pastas são agrupadas em pastas "pai" relevantes e assim por diante. O nível superior de todas as pastas (que é chamado quando você abre o local da memória ou disco rígido pela primeira vez) é chamado de "diretório raiz".

## Alterando o diretório (pasta) atual



A ilustração acima mostra um exemplo de 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. Por fim, abra o diretório C para encontrar apenas os arquivos salvos nesse diretório. Isso permite acessar as pastas aninhadas nos níveis inferiores da hierarquia de pastas. Para selecionar um diretório diferente mais acima (por exemplo, para passar do diretório C para o diretório B), primeiro vá para o nível mais alto seguinte (diretório A). Em seguida, suba mais um nível (até o diretório raiz). Agora que A e B estão disponíveis, abra o diretório B. Dessa forma, você poderá se movimentar para cima ou para baixo como quiser na hierarquia de pastas.

## Caminho

O local dos diretórios (pastas) e arquivos indicados no momento na linha "Dir" da tela é conhecido como "caminho". Isso indica o diretório atual, a que dispositivo ele pertence e em qual pasta ou pastas ele está contido. O "Diretório C" ilustrado acima é descrito como o caminho "USB\_HDD/A/C".

## Montar

Refere-se à operação executada para permitir o uso de um dispositivo de memória externo com o instrumento. Um dispositivo de memória Flash USB é montado automaticamente assim que é ligado ao terminal USB [TO DEVICE] no painel traseiro do MOX6/MOX8. O procedimento inverso (remoção) é chamado de "desmontagem".

## Formatar

A operação de inicialização de um dispositivo de armazenamento (como um disco rígido) é conhecida como "formatação". A operação de formatação apaga todos os dados do dispositivo de memória de destino e é irreversível.

## Salvar/carregar

"Salvar" significa que os dados criados no MOX6/MOX8 são salvos na memória Flash USB como um arquivo, enquanto "armazenar" significa que os dados criados no MOX6/MOX8 são armazenados na memória interna. "Carregar" significa que o arquivo na memória Flash USB é carregado na memória interna.

## [F1] CONFIG (Configuração)

### [SF1] CURRENT

Indica o dispositivo de memória Flash USB reconhecido atualmente.

### Status livre

Indica a quantidade de capacidade livre do dispositivo de memória Flash USB reconhecido atualmente.

### Status total

Indica a quantidade de memória total do dispositivo de memória Flash USB reconhecido atualmente.

### [SF2] FORMAT

Formata o dispositivo de memória Flash USB conectado ao instrumento. Antes de usar um novo dispositivo de memória Flash USB com o MOX6/MOX8, você precisará formatá-lo. Para obter instruções sobre a formatação, veja a [página 159](#).

### Rótulo do volume

Determina o nome do rótulo do volume. O nome pode conter até 11 caracteres e para inseri-lo é necessário usar o dial [DATA] e os botões do cursor [←]/[→]. Ao pressionar o botão [SF6], você será direcionado para a lista de caracteres para inserir o nome. Para obter instruções detalhadas sobre como dar nomes, consulte "Operação Básica" no Manual do Proprietário.

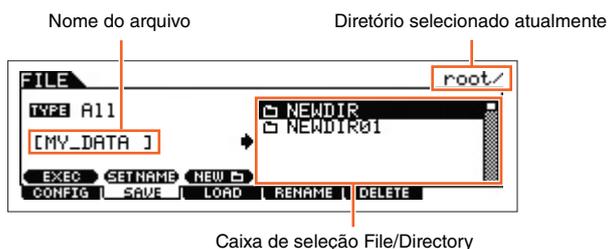
### Livre

Indica a quantidade de memória total/livre do dispositivo de memória Flash USB reconhecido atualmente.

## Modo File

- ▶ [F1] CONFIG
- [F2] SAVE
- [F3] LOAD
- [F4] RENAME
- [F5] DELETE

### Informações suplementares

**[F2] SAVE**

Caixa de seleção File/Directory

Esta operação permite salvar arquivos em um dispositivo de memória Flash USB. Para obter procedimentos operacionais específicos, consulte o Manual do Proprietário.

**TYPE**

Dentre os vários tipos de dados criados nesse sintetizador, você pode salvar todos eles ou somente um tipo específico de dados em um único arquivo. Esse parâmetro determina que tipo de dados específico será salvo em um único arquivo.

**Configurações:** Os tipos de arquivo que podem ser salvos são os seguintes.

Tipos de arquivo	Extensão	Descrições
All	.X4A	Todos os dados na memória interna do usuário (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos na memória Flash USB.
AllVoice	.X4V	Todos os dados de voz do usuário na memória interna do usuário (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos na memória Flash USB. No entanto, a voz de mixagem não pode ser salva.
AllArp (All Arpeggio)	.X4G	Todos os dados de arpejo do usuário na memória interna do usuário (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos na memória Flash USB.
AllSong	.X4S	Todos os dados de música do usuário na memória interna do usuário (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos na memória Flash USB. Os dados de música incluem configurações de mixagem e vozes de mixagem.
AllPattern	.X4P	Todos os dados de padrão do usuário na memória interna do usuário (Flash ROM) deste sintetizador são tratados como um único arquivo, podendo ser salvos na memória Flash USB. Os dados de padrão incluem configurações de mixagem e vozes de mixagem.
SMF (arquivo MIDI padrão)	.MID	Os dados de faixa sequencial (1 – 16) e faixa de tempo das músicas ou padrões criados no modo Song/Pattern podem ser salvos na memória Flash USB como dados de arquivo MIDI padrão (formato 0).

**OBSERVAÇÃO** Este instrumento não é compatível com MOTIF XS6/7/8, MOTIF XF6/7/8 e MO6/MO8.

**[SF1] EXEC (Executar)**

O pressionamento desse botão salva o arquivo no diretório selecionado no momento.

**OBSERVAÇÃO** Para abrir o diretório selecionado, pressione o botão [ENTER].

**[SF2] SET NAME**

O pressionamento desse botão copia o nome do arquivo/diretório selecionado na caixa de seleção do arquivo/diretório para o local do nome de arquivo.

**[SF3] NEW**

O pressionamento desse botão cria um novo diretório no diretório atual.

**Modo File**

[F1] CONFIG

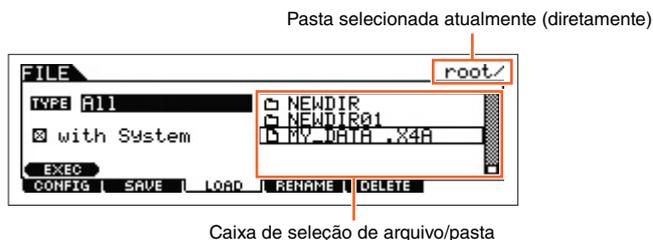
▶ [F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

**Informações suplementares**

**[F3] LOAD**

Esta operação permite carregar arquivos de um dispositivo de memória Flash USB neste sintetizador. Você também pode realizá-la no teclado enquanto toca as partes de fundo de um arquivo SMF contido na memória Flash USB. Para obter detalhes, consulte [página 158](#).

**TYPE**

Dentre os vários tipos de dados salvos em um único arquivo em uma memória Flash USB, você pode carregar todos eles neste sintetizador de uma só vez ou apenas um tipo específico desejado de dados. Esse parâmetro determina que tipo de dados específico será carregado de um único arquivo.

**Configurações:** Os tipos de arquivo que podem ser carregados são os seguintes.

Tipos de arquivo	Extensão*	Descrições
All	.X4A	Arquivos do tipo "All" salvos na memória Flash USB podem ser carregados e restaurados no instrumento. Quando "All" é selecionado como tipo de arquivo a ser carregado, "☑ with System" aparece na tela. Se essa caixa for desmarcada e o carregamento for executado, todos os dados com exceção das configurações do sistema no modo Utility serão carregados.
AllVoice	.X4V	Arquivos do tipo "AllVoice" salvos na memória Flash USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
1BankVoice	—	As vozes do banco selecionado do arquivo salvo como tipo "All"/"AllVoice" podem ser carregadas. Observe que os ícones de arquivo  de "W4A" e "W4V" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado. Ao selecionar esse arquivo e pressionar o botão [ENTER], a lista de bancos de vozes do arquivo e o destino do carregamento são indicados. Selecione o banco de vozes de origem para carregamento na caixa localizada na parte direita da tela.
Voice	—	Uma voz especificada em um arquivo salvo na memória Flash USB como o tipo "All" ou "All Voice" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "W4A" e "W4V" são alterados para  (como pastas virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado. Ao selecionar esse tipo de arquivo e pressionar o botão [ENTER], a lista de bancos de vozes do arquivo é indicada. Ao selecionar o banco e pressionar o botão [ENTER], a lista de vozes do banco selecionado e o destino do carregamento são indicados. Selecione a voz de origem para carregamento na caixa localizada na parte direita da tela e selecione a voz de destino para carregamento na parte esquerda da tela.
1BankPerform	—	As apresentações do banco selecionado do arquivo salvo como tipo "All" podem ser salvas. Observe que os ícones de arquivo  de "X4A" são alterados para  (como diretórios virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado. Ao selecionar esse arquivo e pressionar o botão [ENTER], a lista de bancos de apresentações do arquivo e o destino do carregamento são indicados. Selecione o banco de apresentações de origem para carregamento na caixa localizada na parte direita da tela e selecione o banco de apresentações de destino para carregamento na parte esquerda da tela.
Performance	—	Uma apresentação especificada em um arquivo salvo na memória Flash USB como o tipo "All" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X4A" são alterados para  (como diretórios virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado. Ao selecionar esse arquivo e pressionar o botão [ENTER], a lista de bancos de apresentações do arquivo é indicada. Ao selecionar o banco e pressionar o botão [ENTER], a lista de apresentações do banco selecionado e o destino do carregamento são indicados. Selecione a apresentação de origem para carregamento na caixa localizada na parte direita da tela e selecione a apresentação de destino para carregamento na parte esquerda da tela.
AllArp (All Arpeggio)	.X4G	Arquivos do tipo "AllArp" salvos na memória Flash USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
AllSong	.X4S	Arquivos do tipo "AllSong" salvos na memória Flash USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Song	—	Uma música especificada em um arquivo salvo na memória Flash USB como o tipo "All" ou "All Song" pode ser selecionada e carregada no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X4A" ou "X4S" são alterados para  (como diretórios virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado. Ao selecionar esse arquivo e pressionar o botão [ENTER], a lista de músicas do arquivo e o destino do carregamento são indicados. Selecione a música de origem para carregamento na caixa localizada na parte direita da tela e selecione a música de destino para carregamento na parte esquerda da tela. Além disso, a seleção desse tipo de arquivo permite carregar arquivos MIDI padrão (formato 0, 1) em uma música específica.

**Modo File**

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

**Informações suplementares**

Tipos de arquivo	Extensão*	Descrições
AllPattern	.X4P	Arquivos do tipo "AllPattern" salvos na memória Flash USB podem ser carregados e restaurados no instrumento.
Pattern	—	Um padrão especificado em um arquivo salvo na memória Flash USB como o tipo "All" ou "AllPattern" pode ser selecionado e carregado no instrumento individualmente. Observe que os ícones de arquivo  de "X4A" e "X4P" são alterados para  (como diretórios virtuais) quando este tipo de arquivo é selecionado. Ao selecionar esse arquivo e pressionar o botão [ENTER], a lista de padrões do arquivo e o destino do carregamento são indicados. Selecione o padrão de origem para carregamento na caixa localizada na parte direita da tela e selecione o padrão de destino na parte esquerda da tela. Além disso, a seleção desse tipo de arquivo permite carregar um arquivo MIDI padrão (formato 0, 1) em uma seção específica de um padrão.

\* Atribuída ao arquivo que pode ser carregado.

**OBSERVAÇÃO** Este instrumento não é compatível com MOTIF XS6/7/8, MOTIF XF6/7/8 e MO6/MO8.

## [SF1] EXEC (Executar)

Carrega o arquivo selecionado.

**OBSERVAÇÃO** Para acessar o diretório selecionado, pressione o botão [ENTER].

## [F4] RENAME

Selecione o tipo de arquivo desejado.

Selecione o arquivo/pasta a ser renomeado.



Renomeie o arquivo/pasta selecionado aqui.

Renomeie o arquivo/diretório selecionado aqui. Você pode renomear arquivos usando até oito caracteres alfabéticos e numéricos. Os arquivos são nomeados de acordo com as convenções de nomenclatura do MS-DOS. Se o nome do arquivo contiver espaços e outros caracteres não reconhecidos no MS-DOS, esses caracteres serão substituídos automaticamente por caracteres "\_" (sublinhado) durante a gravação.

## [SF1] EXEC (Executar)

Renomeie o arquivo selecionado.

**OBSERVAÇÃO** Para abrir o diretório selecionado, pressione [ENTER].

## [SF2] SET NAME

O pressionamento desse botão copia o nome do arquivo/diretório selecionado na caixa de seleção do arquivo/diretório para o local do nome de arquivo.

## [SF3] NEW

O pressionamento desse botão cria um novo diretório no diretório atual.

## [F5] DELETE

Selecione o tipo de arquivo desejado.

Selecione o arquivo ou diretório a ser excluído.



Nesta tela, você pode excluir arquivos/diretórios do dispositivo de memória Flash USB selecionado. Selecione o arquivo ou a pasta desejada conforme mostrado acima e, em seguida, pressione o botão [SF1] EXEC.

**OBSERVAÇÃO** Quando quiser excluir um diretório, exclua todos os arquivos contidos no diretório antes. Lembre-se de que apenas as pastas que não contêm arquivos ou outros diretórios aninhados podem ser excluídos.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

▶ [F4] RENAME

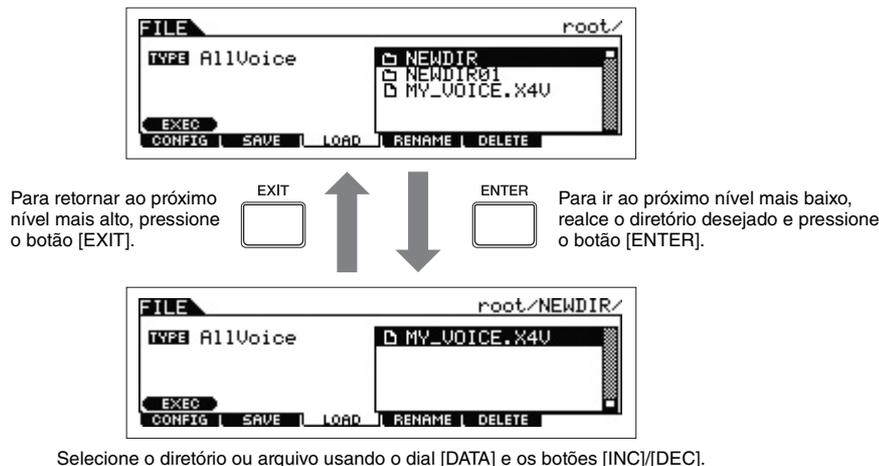
▶ [F5] DELETE

Informações suplementares

## Informações suplementares

### ■ Seleção de arquivo/pasta

As ilustrações e instruções abaixo mostram como selecionar arquivos e diretórios em um dispositivo de memória Flash USB no modo File.

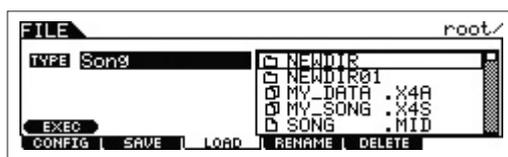


Selecione o diretório ou arquivo usando o dial [DATA] e os botões [INC]/[DEC].

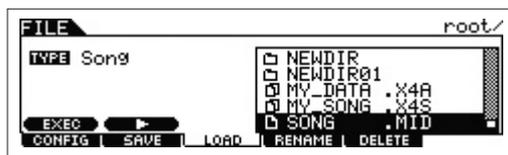
### ■ Reprodução de um SMF (arquivo MIDI padrão) na memória Flash USB

No modo File, você pode reproduzir diretamente um arquivo SMF salvo em um dispositivo de memória Flash USB. Esta função é prática em apresentações ao vivo, pois é possível usar dados SMF com facilidade como acompanhamento enquanto você toca o teclado.

- 1 Conecte a memória Flash USB, incluindo o dispositivo de arquivos SMF, a este instrumento.
- 2 Acesse o modo Song ou Pattern e selecione a música ou o padrão desejado.
- 3 Pressione o botão [FILE] para entrar no modo File.
- 4 Pressione o botão [F3] LOAD para acessar a tela Load.
- 5 Mova o cursor até "TYPE" e selecione "Song" ou "Pattern".



- 6 Selecione o arquivo SMF.



- 7 Pressione o botão [F6] ► (Reproduzir) para reproduzir o arquivo SMF com as configurações de mixagem da música ou do padrão selecionado atualmente. Pressione o botão [SF2] ■ (Parar) novamente para interromper a reprodução.
- 8 Tente tocar o teclado com o acompanhamento do arquivo SMF.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

## Informações suplementares

## ■ Formatando um dispositivo de memória flash USB

Antes de usar um novo dispositivo de memória Flash USB com este instrumento, você precisará formatá-lo. A forma correta de formatar esse dispositivo é descrita a seguir.

### ■ AVISO ■

Se os dados já estiverem salvos no dispositivo de memória Flash USB, preste atenção para não formatá-lo. Se você formatar o dispositivo, todos os dados gravados anteriormente serão excluídos. Verifique antes se há ou não dados importantes no dispositivo.

- 1 Conecte um dispositivo de memória Flash USB ao terminal USB [TO DEVICE].
- 2 Pressione o botão [FILE] para entrar no modo File.
- 3 Pressione o botão [F1] CONFIG e, em seguida, o botão [SF2] FORMAT para acessar a tela Format.



## 4 Defina o rótulo do volume.

Mova o cursor até "Volume Label" e insira um rótulo de volume (até 11 caracteres) usando o dial [DATA] e os botões de cursor [<]/>]. Ao pressionar o botão [SF6], você será direcionado para uma lista de caracteres para facilitar a inserção.

## 5 Pressione o botão [ENTER]. (O visor solicitará a sua confirmação.)

Pressione o botão [EXIT] para cancelar a operação Format.

## 6 Pressione o botão [ENTER] para executar a operação Format.

Depois que a formatação for concluída, será exibida a mensagem "Completed" e a operação retornará ao visor original.

### ■ AVISO ■

Enquanto a formatação estiver em andamento, não deixe de seguir estas precauções:

- Nunca remova nem ejeite a memória Flash USB do dispositivo.
- Nunca retire da tomada ou desconecte nenhum dos dispositivos.
- Nunca remova a alimentação do MOX6/MOX8 ou dos dispositivos relevantes.

### OBSERVAÇÃO

Ao executar a operação Format no modo File, o dispositivo de memória Flash USB será formatado no formato MS-DOS ou Windows. O dispositivo formatado talvez não seja compatível com outros dispositivos, como computadores Mac ou câmeras digitais.

## Modo File

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

---

 Informações suplementares
 

---

# Apêndice

## Sobre o MIDI

MIDI é o acrônimo de Musical Instrument Digital Interface (Interface digital de instrumento musical). Essa interface permite que instrumentos musicais eletrônicos se comuniquem entre si, enviando e recebendo vários tipos de mensagens ou dados MIDI, como Note (Nota), Control Change (Alteração de controle), Program Change (Alteração de programa) etc. O sintetizador pode controlar outros dispositivos MIDI através da transmissão de dados relacionados às notas e de vários tipos de dados de controle. Ele também pode ser controlado pelas mensagens MIDI recebidas, que determinam o modo do gerador de tons, selecionam os efeitos, vozes e canais MIDI, alteram os valores dos parâmetros e, é claro, reproduzem as vozes especificadas para as várias partes automaticamente. Para obter informações detalhadas sobre as mensagens MIDI que podem ser manipuladas pelo MOX6/MOX8, consulte o documento PDF "Lista de dados". Para obter detalhes sobre MIDI, consulte o documento PDF "Manual de parâmetros do sintetizador". Esta seção explica somente informações específicas do MOX6/MOX8.

### • Mensagens do modo Channel

#### Redefinir todos os controladores (número de controle 121)

Os parâmetros a seguir são afetados:

ControllerSet	Desativado
LFOBoxSet	Desativado
Pitch Bend	64
Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (Máx)
Sustain	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Portamento	Cancela o número da chave de origem do Portamento
Foot Controller	127
Ribbon Controller	64
Breath Controller	127
Assign Knob	64
Assign Switch	0
RPN	Número não especificado; os dados internos não serão alterados.
NRPN	

### Estrutura básica

- Blocos funcionais
- Bloco de gerador de tons
- Bloco de entrada A/D
- Bloco de sequenciador
- Bloco de arpejo
- Bloco de controladores
- Bloco de efeitos
- Memória interna

### Referência

- Modo Voice
- Modo Performance
- Modo Song
- Modo Pattern
- Modo Mixing
- Modo Master
- Modo Remote
- Modo Utility
- Configuração rápida
- Modo File

### Apêndice

- MIDI

Yamaha Web Site (English)  
<http://www.yamahasyth.com/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Digital Musical Instruments Division  
©2011 Yamaha Corporation  
B0