



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

MOXF6

MOXF8

Manual do Proprietário

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

Nº do modelo

Nº de série

(bottom_pt_01)

OBSERVERA!

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

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

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

(standby)

Informações para usuários sobre a coleta e o descarte de equipamentos antigos



Este símbolo, exibido em produtos, pacotes e/ou em documentos auxiliares, significa que os produtos elétricos e eletrônicos usados não devem ser misturados ao lixo doméstico geral.

Para tratamento, recuperação e reciclagem apropriados de produtos antigos, leve-os até os pontos de coleta aplicáveis de acordo com a sua legislação nacional e com as Diretivas 2002/96/EC.

Ao descartar estes produtos corretamente, você ajudará a economizar valiosos recursos e evitará qualquer potencial efeito negativo sobre a saúde humana e sobre o ambiente que, caso contrário, poderia ocorrer devido à manipulação inadequada do lixo.

Para obter mais informações sobre a coleta e a reciclagem de produtos antigos, entre em contato com a sua câmara municipal, com o serviço de coleta e de tratamento de lixo ou com o ponto de venda onde os itens foram adquiridos.

[Para usuários comerciais da União Européia]

Se você deseja descartar equipamento elétrico ou eletrônico, entre em contato com o seu fornecedor para obter mais informações.

[Informações sobre descarte em outros países fora da União Européia]

Este símbolo só é válido na União Européia. Se você deseja descartar estes itens, entre em contato com as autoridades locais ou com o seu fornecedor e pergunte qual é o método de descarte correto.

(weee_eu_pt_01)

PRECAUÇÕES

LEIA COM ATENÇÃO ANTES DE UTILIZAR O INSTRUMENTO

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



ADVERTÊNCIAS

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

Fonte de alimentação/adaptador de alimentação CA

- Não coloque o cabo de força próximo a fontes de calor, como aquecedores ou radiadores. Também não o dobre excessivamente ou poderá danificá-lo, nem coloque objetos pesados sobre ele.
- Utilize apenas a tensão especificada como correta para o instrumento. A tensão correta está impressa na placa de identificação do instrumento.
- Use somente o adaptador especificado (página 73). A utilização do adaptador incorreto poderá danificar o instrumento ou causar superaquecimento.
- Verifique o plugue elétrico periodicamente e remova a sujeira e o pó acumulados nele.

Não abra

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

Advertência: água

- Não exponha o instrumento à chuva, não o utilize perto de água nem em locais úmidos e não coloque sobre ele objetos (como



CUIDADO

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

Fonte de alimentação/adaptador de alimentação CA

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

Localização

- Não deixe o instrumento em posições instáveis de onde ele pode sofrer quedas acidentais.
- Antes de mover o instrumento, remova todos os cabos conectados para evitar danos aos cabos ou ferimentos em pessoas que possam tropeçar neles.

jarros, garrafas ou copos) contendo líquidos. Se algum líquido, como água, penetrar no instrumento, desligue-o imediatamente e desconecte o cabo de alimentação da tomada CA. Em seguida, leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.

- Nunca conecte nem desconecte o plugue elétrico com as mãos molhadas.

Advertência: incêndio

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

Se você observar qualquer anormalidade

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

- Ao configurar o produto, verifique se a tomada de corrente alternada (CA) pode ser acessada com facilidade. Se houver algum problema ou defeito, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue da tomada. Mesmo quando o aparelho está desligado, a eletricidade continua fluindo para o produto em um nível mínimo. Se não for utilizar o produto por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada de corrente alternada (CA).

Conexões

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

Aviso: manuseio

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

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

Desligue sempre o instrumento quando ele não estiver sendo utilizado. Mesmo quando a chave [ϕ] (Standby/On - Em espera/Ligado) esteja em modo de espera (visor desligado), a eletricidade continuará fluindo para o instrumento em um nível mínimo.

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

Descarte as pilhas usadas de acordo com os regulamentos do seu país.

DMI-5 2/2

AVISO

Para evitar a possibilidade de defeitos/danos no produto, danos nos dados ou em outras propriedades, obedeça aos avisos abaixo.

Manuseio e manutenção

- Não use o instrumento próximo a aparelhos elétricos, como televisores, rádios, equipamentos estéreo e telefones celulares, entre outros. Caso contrário, o instrumento, o televisor ou o rádio poderão gerar interferência.
- Não exponha o instrumento a poeira excessiva, a vibrações nem a calor ou frio extremo (por exemplo, não o deixe exposto à luz solar direta, próximo a um aquecedor ou dentro do carro durante o dia) para evitar deformações no painel, danos nos componentes internos ou funcionamento instável.
- Não coloque objetos de vinil, plástico ou borracha sobre o instrumento, visto que isso poderá alterar a coloração do painel ou do teclado.
- Quando limpar o instrumento, utilize um pano macio e seco. Não use tiner, solventes, soluções de limpeza nem panos de limpeza com produtos químicos.

Salvando dados

- Os dados no buffer de edição do instrumento (local de memória para os dados editados) serão perdidos quando ele for desligado: Salve os dados importantes na memória do usuário, em um dispositivo de memória flash USB ou outro dispositivo de armazenamento externo, como um computador. Lembre-se que os dados salvos podem ser perdidos em decorrência de defeitos ou operação incorreta.
- Para proteger-se contra perda de dados devido a danos na mídia, é recomendável que você salve os dados importantes em dois dispositivos de memória flash USB ou mídias externas.

Informações

Sobre direitos autorais

- A cópia dos dados musicais disponíveis comercialmente incluindo, sem limitação, dados MIDI e/ou dados de áudio é estritamente proibida, exceto para uso pessoal.
- Este produto reúne e inclui programas de computador e conteúdos cujos direitos autorais são de propriedade da Yamaha ou cuja licença para uso de direitos autorais de terceiros foi concedida à Yamaha. Esses materiais protegidos por direitos autorais incluem, sem limitação, todos os softwares de computador, arquivos de estilo, arquivos MIDI, dados WAVE, partituras e gravações de som. O uso não autorizado desses programas e conteúdos além do âmbito pessoal não é permitido de acordo com a legislação aplicável. Qualquer violação aos direitos autorais apresenta consequências legais. NÃO CRIE, DISTRIBUA OU USE CÓPIAS ILEGAIS.

Sobre funções/dados que acompanham o instrumento

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

Sobre este manual

- As ilustrações e os visores LCD mostrados nesse manual foram criados apenas para fins de instrução e podem apresentar diferenças em relação aos exibidos no instrumento.
- Windows é uma marca registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.
- Apple, Mac e Macintosh são marcas comerciais da Apple Inc., registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- Os nomes de empresas e produtos contidos neste Manual são marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.

Sobre a última versão do firmware

A Yamaha pode atualizar periodicamente o firmware do produto e de outros softwares associados sem prévio aviso para fins de melhoria. Nós recomendamos que você confira nosso site para obter as últimas versões e atualizar o firmware do MOXF6/MOXF8 ou o software associado.

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

Observe que as explicações neste Manual do Proprietário se aplicam à versão do firmware quando este foi produzido. Para obter detalhes sobre as funções adicionais incluídas nas versões posteriores, acesse o site acima.

Uma mensagem da equipe de desenvolvimento do MOXF6/MOXF8

Agradecemos a compra do Sintetizador de Produção Musical Yamaha MOXF6/MOXF8. Nós, como um equipe de desenvolvimento, projetamos este instrumento para que os músicos de todos os gêneros e níveis possam aproveitar facilmente sons de alta qualidade e funções avançadas na criação e reprodução de músicas.

SOM

■ ■ Som de alta qualidade extraordinário para uma variedade de aplicativos ■ ■

The MOXF6/MOXF8 se baseia na alta qualidade de som do famoso MOTIF XF, amplamente utilizado pelos artistas do mundo inteiro, e está equipado com uma ampla gama de sons dinâmicos para uso em praticamente qualquer aplicativo de música.

Além disso, é possível instalar uma placa de expansão de memória Flash, uma das vantagens mais importantes do MOXF. Esse recurso foi incluído devido a muitos pedidos de usuários avançados. Agora, os dados de amostra (áudio) permanecem na placa, mesmo quando o instrumento está desligado. Desse modo, você pode usar instantaneamente as formas de onda que contêm as amostras gravadas quando o equipamento estava ligado, sem a necessidade de carregá-las a partir de um dispositivo de armazenamento USB externo.

FUNÇÕES

■ ■ Tradução suave, instantânea da inspiração para a composição da música final ■ ■

O MOXF6/MOXF8 possui uma função Performance Creator poderosa que lhe permite combinar a sua voz favorita com outras vozes e partes de bateria e se apresentar com apoio rítmico e harmônico completo. Você também pode gravar suas apresentações como uma música ou padrão, pressionando o botão [REC] no modo Performance e, após a gravação, movendo automaticamente para o modo Song/Pattern para editar, refinar e finalizar a música ou o padrão posteriormente. Esse fluxo de trabalho é excepcionalmente suave e transparente, e permite que você crie músicas de maneira rápida e fácil de acordo com a inspiração.

■ ■ Produção musical integrada com o Cubase ■ ■

O MOXF6/MOXF8 foi desenvolvido dando a máxima consideração à integração com o software Cubase série DAW criado por Steinberg. Melhoramos e reforçamos a função de controle remoto na conexão com o Cubase, permitindo que você controle os parâmetros opcionais de forma fácil e prática no Cubase por meio do AI KNOB ou usando os modelos de controle compatíveis com diversos instrumentos VST para controlar facilmente vários parâmetros e operações complexas em sintetizadores de software diretamente do hardware de teclado sintetizador.

DESIGN

■ ■ Design elegante e aparência profissional ■ ■

Também projetamos o design exterior para refletir os sons de nível profissional e funções sofisticadas do MOXF6/MOXF8, criando um instrumento que você irá adorar usar e um que você do qual você sentirá orgulho em mostrar no palco. Além disso, o seu valor como um instrumento de apresentação ao vivo é ainda maior devido à sua portabilidade. Também tivemos cuidado especial ao projetar o tamanho e a aparência externa para torná-lo fácil de usar, mesmo quando está combinado a um sistema de som do computador.

Acessórios

- Adaptador CA*
- Cabo USB
- Manual do Proprietário (este livro)
- 1 CD-ROM do Manual On-line (Manual de Referência, Manual de Parâmetros do Sintetizador e Lista de Dados)
- CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION

* Pode não estar incluído na sua região. Consulte seu fornecedor Yamaha.

Usando os Manuais do MOXF6/MOXF8

Seu sintetizador MOXF6/MOXF8 inclui quatro guias de referência diferentes: o Manual do Proprietário (este livro), o Manual de Referência, 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 (este livro)**

Descreve como configurar seu MOXF6/MOXF8 e como executar operações básicas.

- **Manual de Referência (este documento PDF)**

Descreve o design interno do seu MOXF6/MOXF8 e os diversos parâmetros que podem ser ajustados e definidos.

Ele também descreve como usa o instrumento em aplicações específicas e fornece os materiais de referência a seguir.

- Listas de categorias para vozes e apresentações
- Exemplos de configurações do Destino do Controlador
- Funções dos botões giratórios 1 a 8 nos modos Voice e Mixing
- Tipos de reprodução de música
- Exemplo de configuração de loop da faixa de música
- Gravação de punch in/out no modo Song
- Tipos de reprodução de padrão
- Gravação de loop do padrão
- Criação de um arpejo
- Armazenamento das configurações de mixagem como um modelo de mixagem
- Designações de controle remoto
- Seleção de arquivo/pasta no modo File
- Reprodução dos dados do SMF (arquivo MIDI padrão) no dispositivo de memória Flash USB
- Formatação de um dispositivo de memória Flash USB

- **Manual de Parâmetros do Sintetizador (documento PDF)**

Este documento geral sobre diversos produtos 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 tons Yamaha AWM2. Leia o Manual do Proprietário e o Manual de Referência primeiro e usar este manual de parâmetros, se necessário, para saber mais sobre os parâmetros e termos que se relacionam com sintetizadores da Yamaha em geral.

- **Lista de Dados (documento PDF)**

Oferece listas, como a Lista de vozes, 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 os manuais em PDF

O Manual de Referência, o Manual de Parâmetros do Sintetizador e a Lista de Dados são fornecidos como documentos de dados em formato PDF. Esses arquivos PDF podem ser visualizados e lidos em um computador. Ao usar o Adobe® Reader® para visualizar um arquivo PDF, você pode procurar palavras específicas, imprimir uma página específica ou clicar em um link para abrir uma seção desejada do manual. As funções de pesquisa de termos e link são métodos práticos para navegar pelo arquivo PDF, e nós recomendamos sua utilização. A versão mais recente do Adobe Reader pode ser baixada da seguinte URL:
<http://www.adobe.com/products/reader>

MOXF6/MOXF8 Características principais

■ Recurso Mecanismo de Som do MOTIF XF

A vasta gama de formas de onda do MOTIF XF dinâmicas e autênticas (como os sons realistas de piano acústico, piano elétrico, sintetizador, cordas, instrumentos de sopro, bateria) estão todas incluídas neste instrumento. A função XA (Expanded Articulation, Articulação Expandida) sofisticada também está incluída, fornecendo maior flexibilidade de apresentação e realismo acústico. Ele permite que você recrie com mais eficiência sons realistas e técnicas de apresentação naturais, como legato e garganteios, e fornece outros modos exclusivos para alterações de som aleatórias e alternadas enquanto você toca. Além disso, o instrumento apresenta novos tipos de arpejo para vozes de percussão, bem como os tipos de arpejo do MOTIF XF existentes e um sistema de efeitos extensivo, incluindo os efeitos VCM (Virtual Circuitry Modeling), o efeito mestre e o equalizador principal. Em uma grande variedade de formas, o MOXF6/MOXF8 aprimora de verdade sua criação e apresentação de música.

■ Interface de usuário fácil de usar

Você pode selecionar uma voz ou apresentação desejada usando os dezesseis botões de número. Você também pode acessar as vozes ou apresentações desejadas de acordo com o tipo de instrumento usando a função Category Search. Este instrumento também oferece uma função Performance Creator poderosa, fácil de usar, que permite que você crie músicas totalmente reproduzidas de forma fácil e rápida, sempre que a inspiração vier. Use-a para criar facilmente novas apresentações usando suas vozes favoritas encontradas no modo Voice.

■ Sequenciador abrangente para a criação de músicas e padrões

Este instrumento possui um sequenciador interno que permite que você produza música de alta qualidade, sem a necessidade de um computador ou qualquer outro dispositivo. O sequenciador apresenta a gravação em tempo real, que registra dados da sua apresentação enquanto você o toca, e a gravação em etapas, que é adequada para gravação de frases mecânicas precisas ou de outras passagens de difícil execução. Além disso, você pode gravar a apresentação como uma música/padrão simplesmente pressionando o botão [REC] e editando e aperfeiçoando a sua música de forma fácil para a finalização.

■ Módulo de Expansão de Memória Flash opcional

O MOXF também fornece a instalação (opcional) de um módulo de expansão de memória Flash (FL512M/FL1024M), permitindo que você armazene internamente formas de onda que incluem seus sons de áudio de amostra e mantenha esses sons/formas de onda intactos, mesmo quando o instrumento estiver desligado.

■ Teclado expressivo e responsivo

O MOXF8 possui um teclado GHS com 88 teclas. Este recurso fornece resposta autêntica e realista do teclado, muito parecido com a sensação de tocar um piano acústico, com as teclas inferiores sendo pesadas no contato, as teclas superiores mais leves e todas as gradações intermediárias. O MOXF6 possui um teclado recém-desenvolvido, com 61 teclas semi-pesadas. O teclado foi projetado e ajustado de modo que você toque facilmente e de forma expressiva uma grande variedade de sons no instrumento.

■ Função Master Keyboard

Esta função prática permite que você use este instrumento como um controlador de teclado principal (com zonas independentes) e reconfigure de forma fácil o instrumento entre a reprodução da voz/apresentação e a reprodução da música/padrão em apresentações ao vivo.

■ Saídas estéreo A/D INPUT [L]/[R]

Você também pode conectar vários dispositivos, como microfones, violões, ou equipamentos de áudio, a essas saídas de entrada e fazer com que o sinal de entrada de áudio seja emitido como uma parte de entrada A/D separada no modo Voice/Performance/Song/Pattern. Vários parâmetros, como volume, pan e efeito, podem ser configurados para esta parte, e o som é enviado junto com todas as outras partes, permitindo que você toque e emita o som do MOXF6/MOXF8 juntamente com o som externo. Além disso, você pode criar um som de vocoder usando o sinal de entrada dessas saídas e o efeito interno.

■ Interface de áudio/MIDI USB

O terminal USB do instrumento serve como uma interface MIDI e de áudio, permitindo que você grave digitalmente o som do instrumento e o sinal de áudio das saídas A/D INPUT [L]/[R] no software DAW em um computador. Você também pode emitir o som do instrumento e o sinal de entrada do software DAW a partir do MOXF6/MOXF8.

■ Integração com o Cubase

O MOXF foi desenvolvido especialmente para funcionar com o Cubase, o software DAW completo da Steinberg, oferecendo um sistema de produção musical abrangente com software e hardware totalmente integrados.

Conteúdo

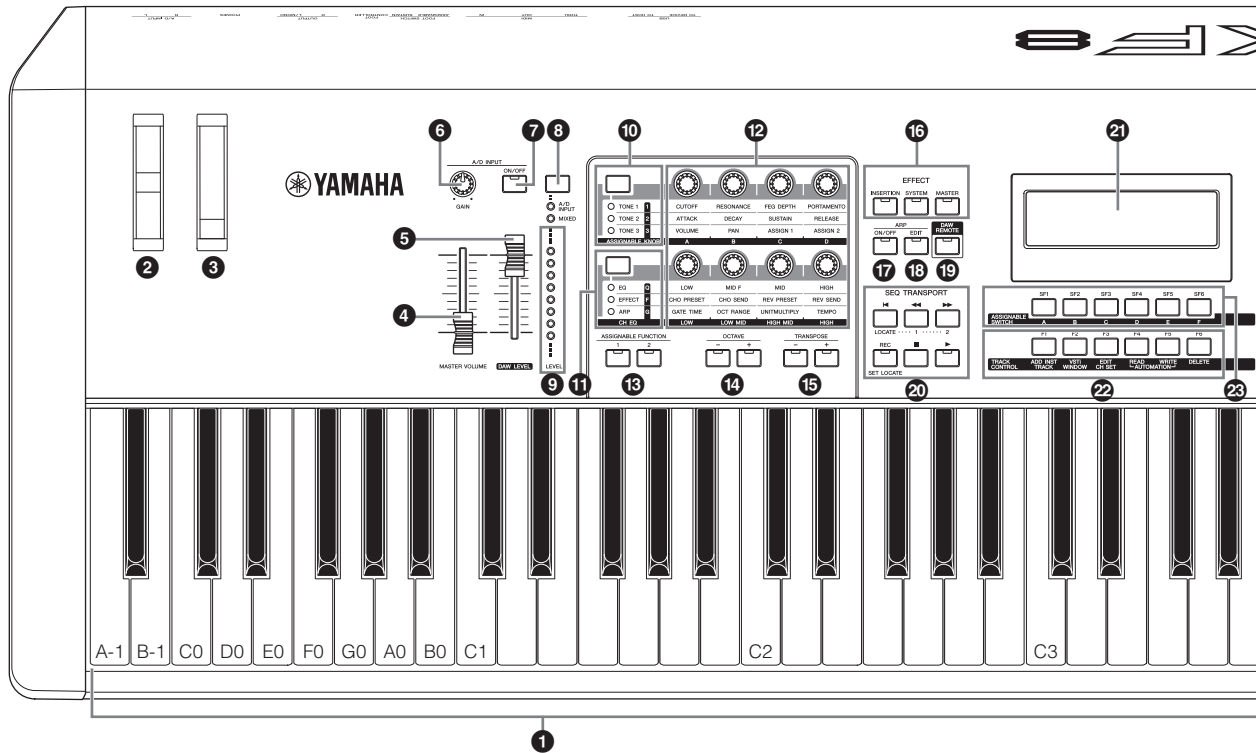
Uma mensagem da equipe de desenvolvimento do MOXF6/MOXF8	6
Acessórios	7
Usando os Manuais do MOXF6/MOXF8	7
MOXF6/MOXF8 Características principais	8
Controles e funções	10
Painel superior	10
Painel traseiro	16
Configuração	17
Fonte de alimentação	17
Conexão de alto-falantes ou fones de ouvido	17
Como ligar o sistema	17
Função Desligamento Automático	18
Ajuste do volume e do brilho do visor	18
Primeiros passos	19
Seleção de programas	19
Reprodução de músicas de demonstração	19
Redefinição da memória do usuário para as configurações de fábrica originais	20
Operação básica	21
Movendo o cursor	21
Alterando (editando) valores de parâmetro	21
Funções e subfunções	21
Inserindo um número diretamente	21
Nomeação (inserindo caracteres)	22
Selecionando um tipo da nota	22
Configurações de nota (tecla) e velocidade	22
Guia Rápido	23
Modos	23
Instruções básicas	24
Como tocar o teclado no modo Voice	25
Selecionando uma voz predefinida	25
Uso da função Category Search	26
Agrupamento de suas vozes mais usadas— Categoria Favorite (Favoritos)	26
Usando a função Arpeggio	27
Ativação/desativação do arpejo	27
Alteração do tipo de arpejo	27
Configuração das oitavas/transposição do teclado	27
Alteração das qualidades de tom da voz	28
Edição uma voz	28
Aperfeiçoamento do som com efeitos	29
Alteração da atribuição do tipo de arpejo	31
Criando uma nova apresentação usando sua voz favorita (Performance Creator)	31
Layer: reproduzindo vozes diferentes juntas	31
Split: reproduzindo duas vozes diferentes suas mãos esquerda e direita	32
Drum Assign: colocando em camadas uma parte de percussão com a voz atual	33
Alterando o padrão de percussão (tipo de arpejo)	33
Tocando o teclado no modo Performance	34
Selecionando uma apresentação	34
Alterando o timbre da voz	35

Gravando no modo Performance	36
Música e padrão	36
Gravando a reprodução da melodia e do arpejo na música	36
Gravando a Reprodução do arpejo em um padrão	37
Conectando um microfone ou equipamento de áudio	38
Reproduzindo o teclado com uma entrada de som das saídas A/D INPUT [L]/[R]	38
Tocando o teclado com o Vocoder	39
Criação de uma música original	40
Reprodução de músicas	41
Criando uma parte de percussão por meio da gravação em etapas	41
Criando uma parte do baixo por meio da gravação em tempo real	43
Criando uma parte do sintetizador usando o arpejo	44
Corrigindo notas erradas	45
Concluindo a música por meio da edição da mixagem	45
Armazenando a música criada	46
Criando um padrão original	47
Ouvindo os padrões demo	47
Criando um padrão (Seção A) usando o arpejo	47
Criando outro padrão (Seção B) usando dados já gravados	48
Criando um encadeamento de padrão para converter em uma música	49
Conectando instrumentos MIDI externos	51
Usando um computador conectado	53
Conexão a um computador	53
Criando uma música com um computador	54
Controlando o software remotamente a partir do MOXF6/MOXF8 (modo Remote)	55
Usando o MOXF6/MOXF8 Editor	57
Usando como um teclado principal	57
Registrando a voz/apresentação/música/padrão editado	57
Definindo as configurações para uso como um teclado principal	58
Definindo configurações globais do sistema (modo Utility)	58
Definindo o modo padrão ao ligar	58
Invertendo o status do LCD	59
Configurações de Click (metrônomo)	59
As configurações de efeito aplicadas à entrada do sinal de áudio da saída A/D INPUT	59
Configurações de efeito mestre e de equalizador principal no modo Voice	59
Transmitindo mensagens de alteração de controle usando o pedal	59
Como salvar/carregar os dados (modo File)	60
Salvando as configurações em um dispositivo de memória flash USB	60
Salvando as configurações a partir de um dispositivo de memória flash USB	60
Precauções ao usar o terminal USB [TO DEVICE]	61
Apêndice	62
Lista de funções do Shift	62
Mensagens no visor	63
Solução de problemas	65
Instalação do hardware opcional	70
Dispositivos disponíveis	70
Locais de instalação	70
Precauções de instalação	70
Instalação do hardware opcional FL512M/FL1024M	71
Remoção do módulo	72
Especificações	73
Índice	74

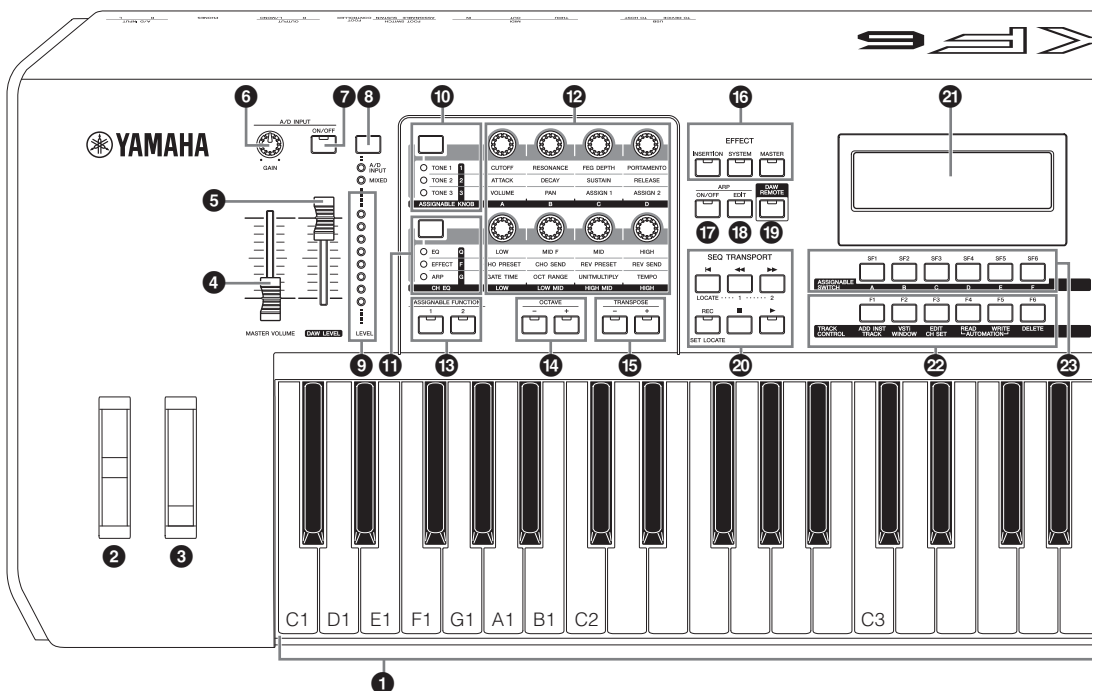
Controles e funções

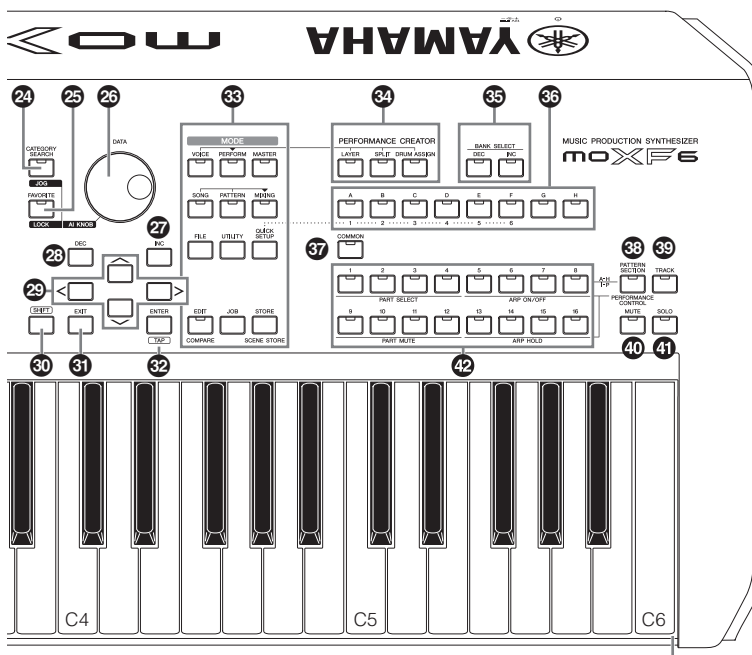
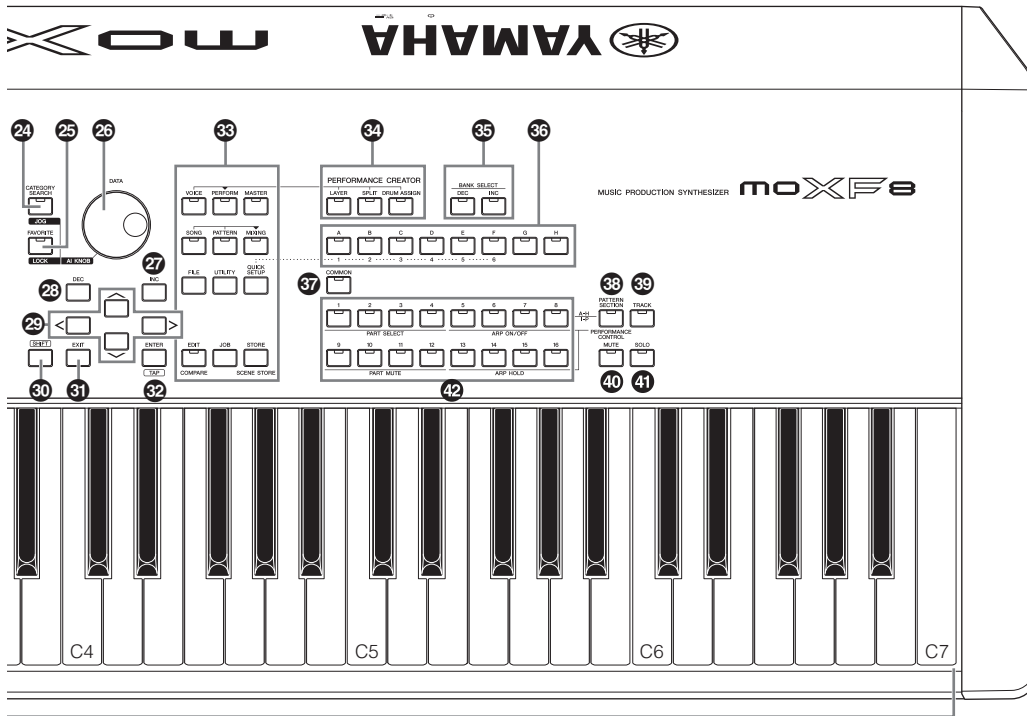
Painel superior

MOXF8



MOXF6





1 Teclado

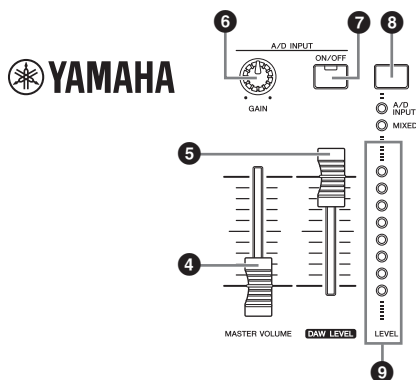
O MOXF8 possui um teclado com 88 teclas, enquanto o MOXF6 tem 61. Todos são equipados com um recurso de resposta ao toque, Initial Touch. Com o Initial Touch, o instrumento sente a força ou a leveza com que você pressiona as teclas e usa essa força moderada para afetar o som de várias maneiras, dependendo da voz selecionada.

2 Controle giratório da curva de afinação

Controla o efeito da curva de afinação. Também é possível atribuir outras funções a este controlador.

3 Controle giratório de modulação

Controla o efeito da modulação. Também é possível atribuir outras funções a este controlador.



4 Controle deslizante [MASTER VOLUME] (página 18)

Ajusta o volume do som geral. Mova o controle deslizante para cima para aumentar o nível de saída das saídas OUTPUT [L/MONO]/[R] e da saída [PHONES].

5 Controle deslizante [DAW LEVEL]

Ajusta o volume da entrada do sinal de áudio do terminal USB [TO HOST].

6 Botão giratório A/D INPUT [GAIN] (página 39)

Use este para ajustar o ganho de entrada dos sinais de áudio nas saídas A/D INPUT [L]/[R]. Dependendo do microfone conectado, você talvez precise ajustar isso no nível ideal. O nível do volume é aumentado quando o botão giratório é girado para a direita e diminuído quando é girado para a esquerda.

OBSERVAÇÃO Dependendo do nível de saída do equipamento ligado às saídas A/D INPUT [L]/[R], você deve alterar o valor do parâmetro Mic/Line (Microfone/Linha) no visor [F1] GENERAL do modo Utility (Utilitário). Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um microfone, uma guitarra elétrica ou um baixo) está baixo, configure este parâmetro para "mic". Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um teclado do sintetizador ou CD player) está alto, configure este parâmetro para "line".

7 Botão A/D INPUT [ON/OFF] (página 39)

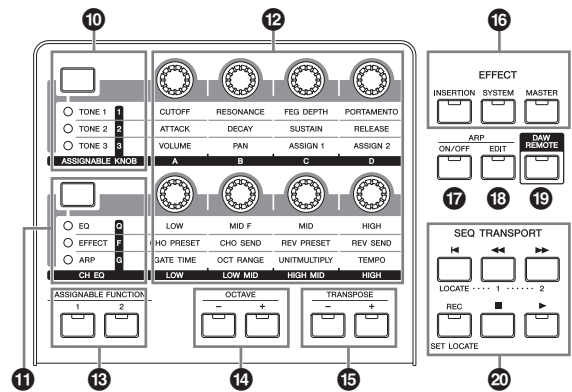
Alterna se este instrumento aceita a entrada do sinal de áudio por meio da saída A/D INPUT [L]/[R].

8 Botão medidor [LEVEL] (página 39)

Seleciona o sinal de destino controlado por meio do medidor [LEVEL], o sinal de entrada por meio das saídas A/D INPUT [L]/[R] ou o sinal de saída por meio da saída OUTPUT [L/MONO]/[R].

9 Medidor [LEVEL] (página 39)

Indica o nível do sinal especificado por meio do botão de chave do medidor [LEVEL].



10 Botão Função do botão giratório 1

Pressionar esse botão altera as funções atribuídas aos Botões giratórios 1 a 4 (na linha superior). A lâmpada ao lado dos parâmetros ativos atualmente acenderá. No modo Voice (Voz), a função de cada botão giratório é aplicada à voz atual; no modo Performance/Mixing (Apresentação/Mixagem), a função de cada botão giratório só é aplicada à parte selecionada ou a todas as partes, (dependendo da configuração por meio dos botões [COMMON] e [PART SELECT]).

OBSERVAÇÃO Quando você pressiona o botão Função do botão giratório 1 enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], a lâmpada próxima ao botão [TONE 1] é acesa e os parâmetros TONE 1 são atribuídos aos Botões giratórios 1 a 4.

11 Botão Knob Function 2

Pressionar esse botão altera as funções atribuídas aos Botões giratórios 5 a 8 (na linha inferior). A lâmpada ao lado dos parâmetros ativos atualmente acenderá.

OBSERVAÇÃO Quando você pressiona o botão Função do botão giratório 2 enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT], a lâmpada próxima ao botão [EQ] é acesa e os parâmetros EQ são atribuídos aos Botões giratórios 5 a 8.

12 Botões giratórios 1 a 8 (página 28)

Esses oito botões giratórios extremamente versáteis permitem que você ajuste vários aspectos ou parâmetros da voz atual. Neste manual, os botões giratórios na linha superior são chamados de "Botão giratório 1" a "Botão giratório 4" e os botões giratórios na linha inferior são chamados de "Botão giratório 5" a "Botão giratório 8". Pressionar o botão Função do botão giratório 1 alterará as funções dos Botões giratórios 1 a 4, enquanto pressionar o botão Função do botão giratório 2 alterará as funções dos Botões giratórios 5 a 8.

13 Botões ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]

Dependendo das configurações de XA (Expanded Articulation, Articulação Expandida) no modo Voice Element Edit (Edição de Elemento de Voz), é possível invocar o elemento específico da voz selecionada pressionando cada um desses botões durante sua apresentação com o teclado. Além disso, é possível atribuir outras funções a esses botões.

14 Botões OCTAVE [-] e [+] (página 27)

Use esses botões para alterar o intervalo de notas do teclado. Para restaurar a configuração de oitava normal, pressione os dois botões simultaneamente.

15 Botões TRANSPOSE [-] e [+] (página 27)

Use estes botões para aumentar ou diminuir a afinação da nota em intervalos de semitom. Para restaurar a configuração de oitava normal, pressione os dois botões simultaneamente.

16 Botões EFFECT

O abrangente bloco de efeitos do instrumento fornece Efeitos de inserção (oito conjuntos), Efeitos do sistema (Reverberação e Coro) e Efeitos master. Os efeitos podem ser aplicados às vozes tocadas no teclado e à reprodução da música/padrão. Quando a lâmpada do botão [INSERTION], [SYSTEM] ou [MASTER] está acesa, o Efeito correspondente está disponível.

OBSERVAÇÃO Quando a Reverb/Chorus (Reverberação/Coro) do parâmetro "SystemFXOn/OffBtn" estiver desativada no visor [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG, a Reverb/Chorus não funcionará, mesmo se o botão EFFECT [SYSTEM] estiver desligado.

17 Botão ARP [ON/OFF] (página 27)

Pressione esse botão para ativar ou desativar a reprodução do arpejo para cada voz, apresentação, música ou padrão. No entanto, se a Arpeggio Switch (Chave Arpeggio) da parte selecionada estiver desativada no modo Performance/Song/Pattern, pressionar esse botão não terá nenhum efeito.

18 Botão ARP [EDIT] (página 31)

Pressione esse botão para acessar o visor Arpeggio Edit do modo Voice/Performance /Song/Pattern. Quando o visor Arpeggio Edit é mostrado com o [E] (indicador de Edição) acessado pela edição de um parâmetro, pressione o botão ARP [EDIT] (a lâmpada pisca) para acessar o status Compare (Comparação). Isso restaura a configuração original não editada. No status Compare, a indicação [E] é substituída por [C]. Pressione o botão ARP [EDIT] novamente para sair do status Compare.

19 Botão [DAW REMOTE] (página 55)

Ative esse botão para entrar no modo Remote (Remoto). O modo Remote permite que você controle o software DAW no seu computador a partir dos controles do painel do instrumento.

20 Botão SEQ TRANSPORT (página 19)

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

Botão [⏮] (Início)

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

Botão [◀◀] (Voltar)

Pressione brevemente para voltar um compasso por vez, ou segure para retornar continuamente.

Botão [▶▶] (Avançar)

Pressione brevemente para avançar um compasso por vez, ou segure para avançar continuamente.

Botão [REC] (Gravar)

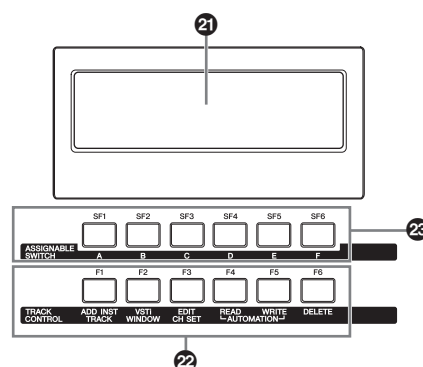
Pressione o botão para ativar a gravação (frase de Música ou Padrão). (o indicador acende).

Botão [■] (Parar)

Pressione para parar a gravação ou a reprodução.

Botão [▶] (Reproduzir)

Pressione para iniciar a reprodução/gravação a partir do ponto atual na música ou padrão. Durante a gravação e a reprodução, o indicador pisca no tempo atual.



21 LCD (Visor de cristal líquido)

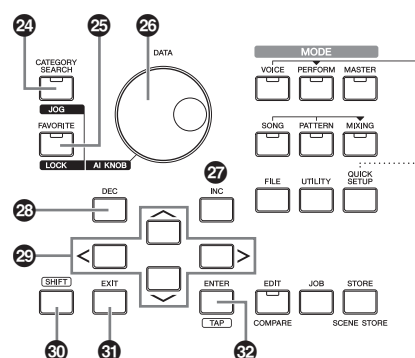
O LCD com luz de fundo indica os parâmetros e valores relacionados à operação ou ao modo selecionado atualmente.

22 Botões [F1] a [F6] (Função) (página 21)

Esses botões, localizados diretamente abaixo do LCD, acessam as funções correspondentes indicadas no visor.

23 Botões [SF1] a [SF6] (Subfunção) (página 21)

Esses botões, localizados diretamente abaixo do LCD, acessam as subfunções correspondentes indicadas no visor. Esses botões também podem ser usados para acessar tipos de Arpeggio (Arpejo) diferentes em alguns visores dos modos Play (Reproduzir) e Record (Gravar) (página 27). Além disso, esses botões podem ser usados como botões Song Scene (Cena da Música) nos modos Song Play/Song Record (Reprodução de Música/Gravação de Música) (consulte o documento PDF do "Manual de Referência").



24 Botão [CATEGORY SEARCH] (página 26)

No modo Voice/Performance Part Edit/Song/Pattern, ative esse botão para acessar o visor Category Search (Pesquisa de Categorias) da voz atribuída à parte atual. Neste status, os botões [A] a [H] podem ser usados para selecionar a Main Category (Categoria principal) da voz. No modo Performance (exceto no modo Part Edit), ative esse botão para acessar o visor Category Search da apresentação atual. Neste status, os botões [A] a [H] podem ser usados para selecionar a Main Category (Categoria principal) da apresentação.

25 Botão [FAVORITE]

Use esta função conveniente para armazenar todas as suas vozes/apresentações favoritas e usadas com frequência em um local único e fácil de usar e acesse-as pressionando o botão [FAVORITE]. Você pode adicionar o programa atual à categoria Favorite (Favoritos) mantendo o botão [SHIFT] pressionado e pressionando simultaneamente esse botão. Essa é mais uma das maneiras úteis pelas quais você pode selecionar as vozes/apresentações desejadas dentre o grande número disponível no instrumento.

26 Dial [DATA]

Para editar o parâmetro selecionado no momento. Para aumentar o valor, gire o dial para a direita (sentido horário); para diminuir o valor, gire o dial para a esquerda (sentido anti-horário). Se for selecionado um parâmetro com um grande intervalo de valores, você poderá alterá-lo em intervalos mais amplos ao girar rapidamente o dial.

27 Botão [INC]

Para aumentar o valor do parâmetro selecionado no momento.

28 Botão [DEC]

Para diminuir o valor do parâmetro selecionado no momento.

OBSERVAÇÃO Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione simultaneamente o botão [INC] para aumentar rapidamente o valor do parâmetro em 10 incrementos de intervalo. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione simultaneamente o botão [DEC] para diminuir rapidamente o valor do parâmetro em 10 incrementos de intervalo.

29 Botões do cursor

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

30 Botão [SHIFT]

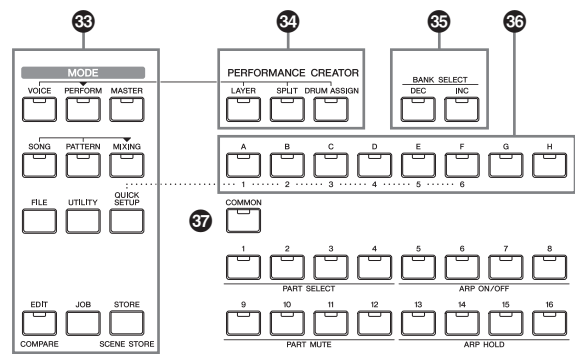
Pressionar esse botão juntamente com outro botão permite que você execute vários comandos. Para obter detalhes, consulte a "Lista de funções do Shift" (página 62).

31 Botão [EXIT]

Os menus e os visores do MOXF6/MOXF8 são organizados de acordo com uma estrutura hierárquica. Pressione esse botão para sair do visor atual e voltar ao nível anterior da hierarquia. Utilize-o também para cancelar uma tarefa ou uma operação de armazenamento.

32 Botão [ENTER]

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



33 Botões [MODE]

Esses botões selecionam os modos operacionais do MOXF6/MOXF8 (por exemplo, o modo Voice).

34 PERFORMANCE CREATOR (página 31)

Esta função destina-se a editar/criar rapidamente uma nova apresentação com base na voz atual. Isso é muito prático quando determinada voz tem configurações de efeitos que você deseja usar no programa Performance.

Botão [LAYER]

Este botão destina-se a editar nova apresentação de camada com base na voz atual. Quando você pressiona esse botão, o visor Category Search é exibido e você pode selecionar as vozes a serem usadas em uma camada.

Botão [SPLIT]

Este botão destina-se a editar nova apresentação de divisão com base na voz atual. Quando você pressiona esse botão, o visor Category Search é exibido e você pode selecionar as vozes a serem usadas em uma divisão.

Botão [DRUM ASSIGN]

Este botão destina-se a editar uma apresentação com voz de percussão com base na voz atual. Quando você pressiona esse botão, o visor Category Search é exibido e você pode selecionar a voz de percussão desejada. Além disso, o arpejo será ativado automaticamente.

35 Botões BANK SELECT [DEC]/[INC]

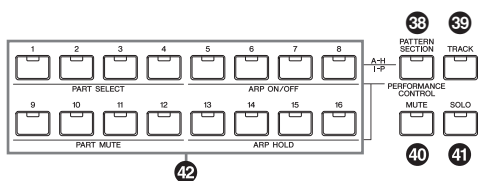
Use esses botões para selecionar o banco de vozes ou apresentações desejado.

36 Botões dos grupos [A] a [H]

Use esses botões para selecionar o grupo de vozes/apresentações desejado. Quando o botão [CATEGORY SEARCH] está ativado, esses botões podem ser usados para selecionar uma categoria. Quando o botão [QUICK SETUP] está ativado, esses botões podem ser usados para selecionar uma configuração rápida.

37 Botão [COMMON]

Ativar esse botão acessa a Common Edit (Edição Comum), que permite que você edite os parâmetros normalmente aplicados a todos os elementos, partes ou zonas nos seguintes modos: Voice Edit (Edição de Voz), Performance (Apresentação), Song/Pattern Mixing Edit (Edição de Mixagem de Música/Padrão), Mixing Voice Edit (Edição de Voz de Mixagem) e Master Edit (Edição de Master).



38 Botão [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]

Esse botão só está disponível nos modos Performance, Pattern e Master. No modo Performance, ativar esse botão atribuirá as funções a seguir aos botões de números [1] a [16].

Botão de número	Função
[1] – [4]	Seleção das Partes da Apresentação (1 a 4).
[5] – [8]	Configuração da Chave Arpeggio como ativada/desativada para as Partes da Apresentação 1 a 4.
[9] – [12]	Configuração do status sem áudio para as Partes da Apresentação 1 a 4.
[13] – [16]	Configuração de Arpeggio Hold (Manter Arpejo) para as Partes da Apresentação 1 a 4.

No modo Pattern, ativar esse botão atribuirá as Seções A a H aos botões de números [1] a [16].

No modo Master, girar esse botão permite usar os botões de número para alternar as chaves interna/externa para cada zona. Para obter detalhes sobre essa função, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

39 Botão [TRACK]

Ativar esse botão no modo Song/Pattern ativa os botões de números de [1] a [16] para selecionar as faixas correspondentes de música/padrão. No modo Voice/Performance, esse botão permite usar os botões de número para selecionar o canal de transmissão do teclado.

40 Botão [MUTE] (página 41)

Ativar esse botão nos modos Normal Voice Edit e Mixing Voice Edit ativa os botões de números de [9] a [16] para remover o áudio dos elementos de voz (1 a 8). Ativar esse botão nos outros modos ativa os botões de números de [1] a [16] para remover o áudio das partes da apresentação (1 a 4), das partes/faixas da música (1 a 16) e das partes/faixas do padrão (1 a 16).

41 Botão [SOLO] (página 41)

Ativar esse botão nos modos Normal Voice Edit e Mixing Voice Edit ativa os botões de números de [9] a [16] para fazer solo de um elemento de voz (1 a 8). Ativar esse botão nos outros modos ativa os botões de números de [1] a [16] para fazer solo de uma parte da apresentação (1 a 4), de uma parte/faixa da música (1 a 16) e de uma parte/faixa do padrão (1 a 16).

OBSERVAÇÃO O status de ativação/desativação dos botões 38 – 41 afeta os botões de números [1] a [16] de formas diferentes, dependendo do modo selecionado no momento. Consulte a tabela abaixo.

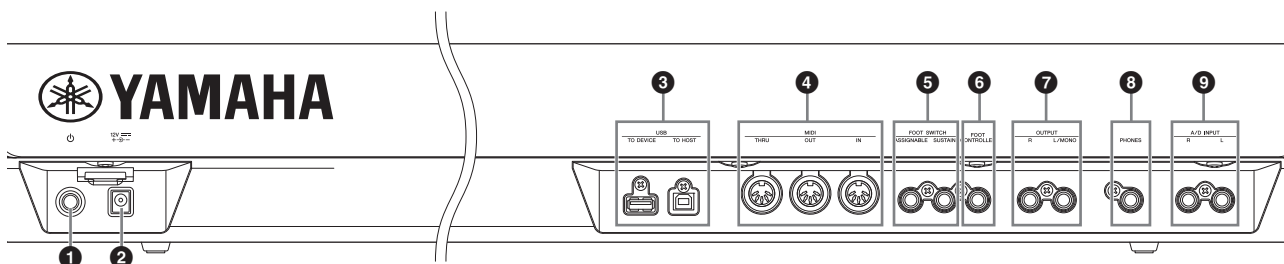
42 Botões de números [1] a [16]

O uso desses botões varia dependendo do status de ativação/desativação dos botões [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], [TRACK], [MUTE] e [SOLO].

Funções dos botões de números [1] a [16]

Modo	Quando o botão [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL] está ativado:	Quando o botão [TRACK] está ativado:	Quando o botão [MUTE] está ativado:	Quando o botão [SOLO] está ativado:	Quando todos os botões estão ativados:
Voice Play	–	Configuração do canal de transmissão do teclado	–	–	Seleção de voz
Normal Voice Edit	–	Altera o modo Edit de Common Edit para Element Edit e a seleção de elemento ([1] a [8]).	Configuração sem áudio do elemento ([9] – [16])	Seleção de solo do elemento ([9] a [16])	–
Drum Voice Edit	–	Altera o modo Edit de Common Edit para Drum Key Edit	–	–	–
Performance Play	Performance Control (38)	Configuração do canal de transmissão do teclado	Configuração sem áudio da parte ([1] – [4])	Seleção da parte de solo ([1] a [4])	Seleção da apresentação
Performance Edit	Performance Control (38)	Seleção da parte de apresentação ([1] – [4])	Configuração sem áudio da parte ([1] – [4])	Seleção da parte de solo ([1] a [4])	–
Master Play	–	Configuração do canal de transmissão do teclado (ao memorizar o modo Voice ou o modo Performance para o Master atual) ou seleção da faixa da música/padrão (ao memorizar o modo Song ou o modo Pattern para o Master atual)	–	–	Seleção do programa Master
Master Edit	–	Altera o modo Edit de Common Edit para Zone Edit e a seleção de zona (1 a 4)	–	–	–
Song/Pattern Play	Seleção de seção no modo Pattern	Seleção da faixa da música/padrão	Configuração de desativação de áudio da faixa de música/padrão	Seleção de solo da faixa	Seleção de música/padrão
Song/Pattern Mixing	Seleção de seção no modo Pattern	Seleção de parte da música/padrão	Configuração de desativação de áudio da parte da música/padrão	Seleção da parte de solo	Seleção de voz da parte atual
Mixing Voice Edit	–	Seleção do elemento ([1] a [8])	Configuração sem áudio do elemento ([9] – [16])	Seleção de solo do elemento ([9] a [16])	–

Painel traseiro



1 Chave Standby/On (página 17)

Pressione para ativar On () ou colocar em Standby ()

2 Conector DC IN (página 17)

Conecte o adaptador de alimentação incluso a esse conector.

3 Terminais USB

Há dois tipos distintos de terminais USB e o painel traseiro do instrumento possui os dois. O terminal USB [TO HOST] é usado para conectar esse instrumento ao computador com o cabo USB permite transferir dados MIDI e dados de áudio entre os dispositivos. Diferente de MIDI, o USB pode gerenciar várias portas por meio de um único cabo. Para obter informações sobre a porta controlada pelo MOXF6/MOXF8, consulte página 54. O terminal USB [TO DEVICE] é usado para conectar este instrumento a um dispositivo de memória flash USB por meio do cabo USB. Isso permite que você salve os dados criados neste instrumento em um dispositivo de memória flash USB externo e carregue os dados de um dispositivo de memória flash USB no instrumento. As operações Save/Load (Salvar/Carregar) podem ser executadas no modo File (página 60).

OBSERVAÇÃO Somente o dispositivo de memória flash USB pode ser reconhecido por esse instrumento. Qualquer outro dispositivo de armazenamento USB (como uma unidade de disco rígido, uma unidade de CD-ROM e um hub USB) não pode ser usado.

OBSERVAÇÃO Embora o instrumento ofereça suporte ao padrão USB 1.1, você também pode conectar e usar dispositivos de armazenamento USB 2.0. No entanto, a velocidade de transferência será a do padrão USB 1.1.

4 Terminais MIDI [IN] / [OUT] / [THRU]

MIDI [IN] recebe dados de controle ou apresentação de outro dispositivo MIDI, como um sequenciador externo, permitindo que você controle esse instrumento a partir do dispositivo MIDI separado conectado.

MIDI [OUT] transmite todos os dados de controle, apresentação e reprodução desse instrumento para outro dispositivo MIDI, como um sequenciador externo.

MIDI [THRU] serve simplesmente para redirecionar os dados MIDI recebidos (via MIDI [IN]) para os dispositivos conectados, permitindo o encadeamento de instrumentos MIDI adicionais.

5 Saídas FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/ [SUSTAIN]

Para conexão de um pedal FC3/FC4/FC5 opcional com a saída [SUSTAIN] e um pedal FC4/FC5 com a saída [ASSIGNABLE]. Quando está conectado à saída [SUSTAIN],

o pedal controla a sustentação. Quando está conectado à [ASSIGNABLE], ele pode controlar uma das várias funções atribuíveis diferentes.

6 Saída [FOOT CONTROLLER]

Para a conexão de um controlador de pedal opcional (FC7 etc.). Esta saída permite que você controle continuamente uma das várias funções atribuíveis diferentes, como volume, tom, afinação ou outros aspectos do som.

7 Saídas OUTPUT [L/MONO] e [R]

Os sinais de áudio de nível de linha saem por essas saídas de fone. Para saída monofônica, use apenas a saída [L/MONO].

8 Saída [PHONES] (Fone de ouvido)

Esta saída de fone estéreo padrão serve para conexão com um conjunto de fones de ouvido estéreos. Essa saída emite digitalmente sinais de áudio estéreo idênticos àqueles das saídas OUTPUT [L/MONO] e [R].

9 Saídas A/D INPUT [L] e [R]

Os sinais de áudio externos podem ser inseridos por essas saídas de fone (plugue do fone monofônico). Vários dispositivos, como microfones, violões, baixos, CD players e sintetizadores podem ser conectados a essas saídas e seu sinal de entrada de áudio pode ser emitido como a parte do áudio de voz, apresentação, música ou padrão. Além disso, você pode usar o recurso Vocoder especial (página 39) conectando um microfone a uma dessas saídas e inserindo sua voz com o uso do microfone. Use plugues do fone monofônico. Para sinais estéreos (como de um equipamento de áudio), use as duas saídas. Para sinais mono (como de um microfone ou uma guitarra), use somente uma dessas saídas, de acordo com a configuração de parâmetro "Mono/Stereo".

OBSERVAÇÃO Quando estiver usando essas saídas, certifique-se de confirmar se a configuração de parâmetro "Mono/Stereo" pode ser definida nos seguintes visores de cada modo:

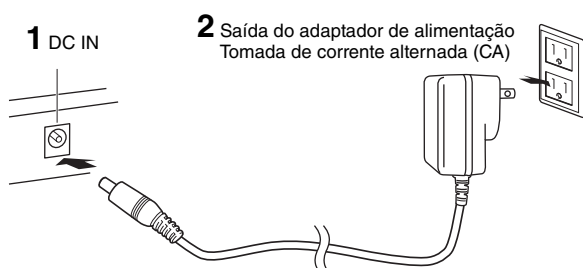
- No modo Voice: o visor VCE A/D no modo Utility
- No modo Performance: o visor VCE IN no modo Common Edit
- No modo Song/Pattern: o visor VCE IN no modo Mixing Common Edit

Configuração

Fonte de alimentação

Estabeleça conexões com o adaptador de alimentação fornecido (página 73) na ordem abaixo. Antes de conectar o adaptador de alimentação, certifique-se de que a alimentação do instrumento esteja definida para o status Standby (Espera).

- 1 Conecte a saída do adaptador de alimentação ao terminal DC IN no painel traseiro.**
- 2 Conecte a outra extremidade do adaptador de alimentação em uma tomada de corrente alternada (CA).**



OBSERVAÇÃO Siga este procedimento na ordem inversa ao desconectar o adaptador de alimentação.

ADVERTÊNCIAS

Use o adaptador especificado (página 73). O uso de outros adaptadores pode resultar em danos irreparáveis ao adaptador e ao instrumento.

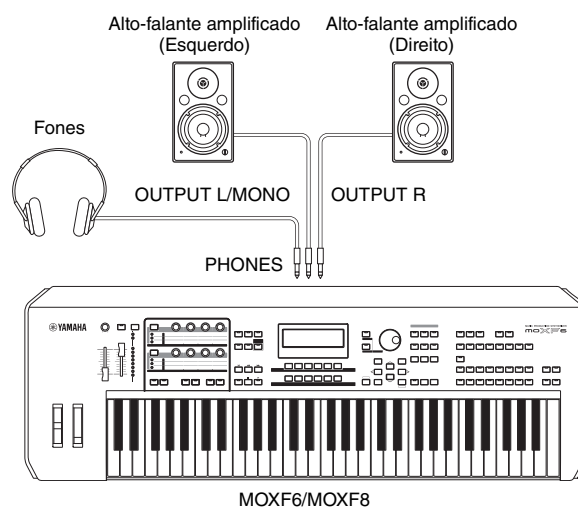
CUIDADO

- **Certifique-se de que o MOXF6/MOXF8 atende à classificação de voltagem de CA fornecida na área em que está sendo usado (vide listagem no painel traseiro). A conexão da unidade a uma alimentação de corrente alternada incorreta poderá causar danos graves aos circuitos internos, bem como apresentar risco de choques elétricos!**
- **Mesmo quando a alimentação deste instrumento está no status Standby, a eletricidade continuará fluindo para o instrumento em um nível mínimo. Se não for utilizar o instrumento por um longo período, tire o adaptador de alimentação da tomada CA.**

Conexão de alto-falantes ou fones de ouvido

Como este instrumento não tem alto-falantes embutidos, você precisará monitorar o som do instrumento usando equipamentos externos. Conecte um conjunto de fones de ouvidos, caixas amplificadas ou outro equipamento de reprodução, como ilustrado abaixo.

Ao fazer as conexões, certifique-se de que seus cabos têm as especificações apropriadas.



Como ligar o sistema

Certifique-se de que as configurações de volume deste instrumento e dos dispositivos externos, como alto-falantes amplificados, estejam no mínimo antes de ligá-los.

Ao conectar esse instrumento aos alto-falantes amplificados, ligue a chave Liga/Desliga de cada equipamento na ordem a seguir.

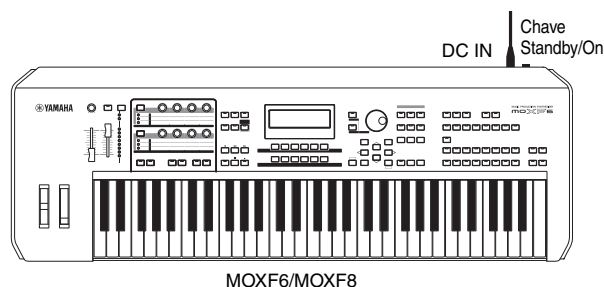
Ao ligar a alimentação:

Primeiro o MOXF6/MOXF8 e depois as caixas amplificadas.

Ao desligar a alimentação:

Primeiro as caixas amplificadas conectadas e, em seguida, o MOXF6/MOXF8.

Tenha em mente que a chave Standby/On está localizada na extremidade direita (vista a partir do teclado) no painel traseiro do MOXF6/MOXF8.



Função Desligamento Automático

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

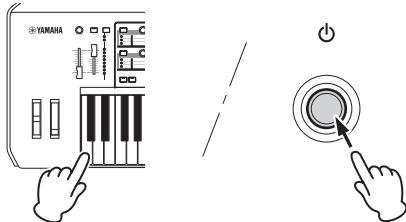
■ Configuração do Desligamento automático

O tempo transcorrido até que o equipamento seja desligado automaticamente pode ser definido.

Instruções:	[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Set "AutoOff" → [STORE]
Valor de configurações (min.):	off (Desativa Desligamento automático), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Configuração padrão (min.):	30

■ Desativação do desligamento automático (método simples)

Com a tecla mais inferior no teclado pressionada, ligue o instrumento. Um indicador "Auto power off disabled." (Desligamento automático desativado) aparece rapidamente e o desligamento automático é desativado. A configuração será preservada mesmo que a alimentação seja desligada.



■ AVISO ■

- Mesmo quando o instrumento está desligado, ele ainda possui níveis mínimos de eletricidade em circulação. Para desligar a eletricidade por completo, desconecte o cabo de força da tomada de corrente alternada.
- Dependendo do status do instrumento, a energia pode não ser desativada automaticamente, mesmo depois de o tempo especificado ter passado. Sempre desligue o instrumento manualmente quando ele não estiver sendo utilizado.
- Quando o instrumento não for operado por um período específico enquanto estiver conectado a um dispositivo externo como um amplificador, alto-falante ou computador, siga as instruções do Manual do Proprietário para desligar a energia do instrumento e dos dispositivos conectados a fim de proteger os dispositivos contra danos. Se não desejar que a energia seja desativada automaticamente quando um dispositivo estiver conectado, desative o Desligamento automático.
- A configuração retornará ao valor padrão se não for salva em backup antes de se desligar o instrumento.
- Quando o Desligamento Automático for definido como "off" (desativado), o valor será retido mesmo que os dados de backup salvos em outro dispositivo sejam carregados no instrumento. Quando o Desligamento Automático for definido como outro valor diferente de "off" (desativado), o valor será substituído pelos dados carregados.

OBSERVAÇÃO O tempo de configuração é aproximado.

OBSERVAÇÃO Para ligar o instrumento depois que a função Desligamento automático for executada, coloque a chave Standby/On na posição Standby uma vez e, em seguida, coloque-a novamente na posição On.

OBSERVAÇÃO Quando as configurações são restauradas, a hora da configuração é alterada para o valor padrão (30 min.).

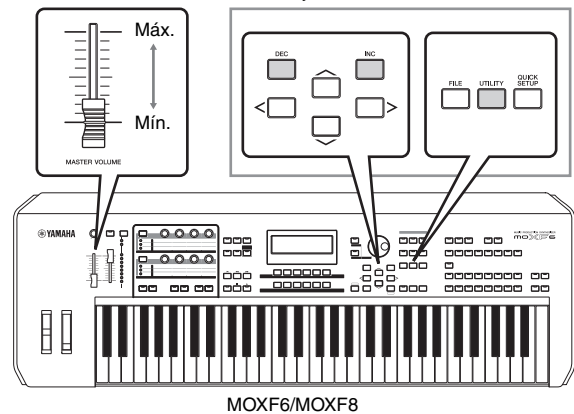
Ajuste do volume e do brilho do visor

Ajuste os níveis de volume deste instrumento e do sistema de alto-falantes/amplificador conectados.

OBSERVAÇÃO Ao conectar a um conjunto de alto-falantes amplificadas ou equipamento PA, defina o MASTER VOLUME para aproximadamente 70% e aumente o volume dos alto-falantes amplificadas ou do equipamento PA para o nível apropriado.

Se o visor não for facilmente visível, pressione o botão [INC]/[DEC] enquanto mantém pressionado o botão [UTILITY] para ajustar para a visibilidade ideal.

Ajuste o volume com o controle deslizante MASTER VOLUME. Ajuste o contraste do visor.

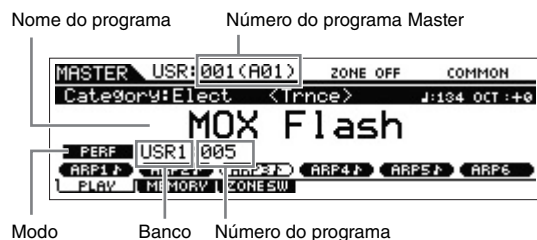


⚠ CUIDADO

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

Primeiros passos

Tente tocar alguns dos sons realistas e dinâmicos do MOXF6/MOXF8 no teclado agora. Quando você liga a alimentação, o visor abaixo é exibido.



OBSERVAÇÃO Nas configurações padrão, o modo Master está selecionado. Consulte página 23 para obter os detalhes sobre os modos.

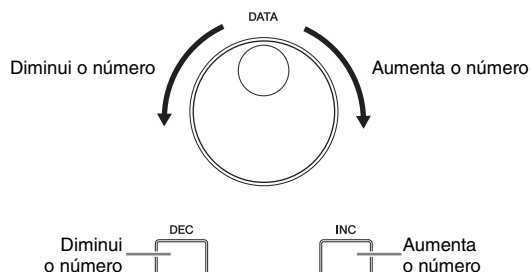
OBSERVAÇÃO Lembre-se de que os visores de exemplo mostrados neste manual têm apenas fins de instrução e podem apresentar diferenças em relação aos exibidos no seu instrumento.

Nesta condição, você pode tocar o teclado e ouvir os sons do programa selecionado. Na configuração padrão, o modo Master fornece um total de 128 programas, sendo que cada um inclui o modo (Voice, Performance, Song, Pattern - Voz/ Apresentação/Música/Padrão) e seu número do programa. A parte superior do visor Master Play indica o número do programa Master e o status (Mode, Bank, (Modo, Banco) número do programa e seu nome) registrado no programa Master atual.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre os bancos, consulte as páginas 25 e 34.

Seleção de programas

Na configuração padrão, o modo Master fornece um total de 128 programas, sendo que cada um inclui o modo (Voice, Performance, Song e Pattern) e seu número do programa. Experimente programas Master diferentes para reproduzir várias vozes e apresentações. Você pode alterar o número do programa Master usando os botões [INC] ou [DEC] ou o dial [DATA].



Reprodução de músicas de demonstração

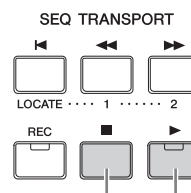
O MOXF6/MOXF8 oferece uma variedade de músicas de demonstração, que apresentam seu som dinâmico e suas funções sofisticadas. Veja como você pode reproduzi-las.

1 Pressione o botão [SONG] para entrar no modo Song Play.

O visor PLAY é exibido.

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

A música mostrada atualmente no visor é iniciada.



Botão Stop (Interromper) Botão Play (Reproduzir)

OBSERVAÇÃO Para ajustar o nível do volume das músicas de demonstração, use o controle deslizante [MASTER VOLUME].

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

4 Selecione outra música de demonstração usando o botão [INC] ou o dial [DATA].

5 Reproduza a música de demonstração selecionada executando as Etapas 2 e 3.

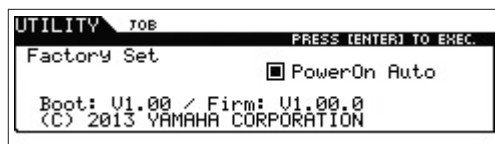
Redefinição da memória do usuário para as configurações de fábrica originais

As configurações originais de fábrica da memória do usuário deste sintetizador podem ser restauradas da seguinte forma.

■ AVISO ■

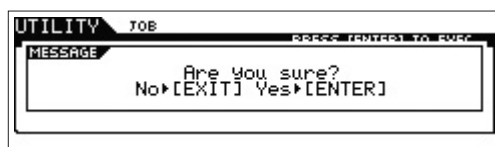
Quando as configurações de fábrica forem restauradas, todas as Vozes, Apresentações, Músicas, Padrões e configurações do sistema criadas no modo Utility serão apagadas. Verifique se você não está sobrescrevendo nenhum dado importante. Não se esqueça de salvar todos os dados importantes em um dispositivo de memória flash USB antes de executar esse procedimento (página 60).

1 Pressione os botões [UTILITY] e [JOB] para acessar o visor Factory Set.



2 Pressione o botão [ENTER].

O visor pedirá a sua confirmação. Para cancelar essa operação, pressione o botão [EXIT] (Sair) aqui.



■ AVISO ■

Ao selecionar a caixa Power On Auto Factory Set (Restauração automática das config. de fábrica ao ligar) e executar a Configuração de Fábrica, esta operação será executada automaticamente sempre que o sintetizador for ligado. Lembre-se que isso também significa que seus dados originais na Flash ROM serão apagados toda vez que você ligar o sintetizador. Assim, a seleção dessa caixa normalmente deve ser removida. Se a seleção da caixa Power On Auto Factory Set for removida e a Configuração de Fábrica for executada, esta operação não será executada na próxima vez em que o sintetizador for ligado.

3 Pressione o botão [ENTER] para executar a Configuração de Fábrica.

Depois que a Configuração de Fábrica for concluída, será exibida a mensagem "Completed" (Concluído) e a operação retornará ao visor original.

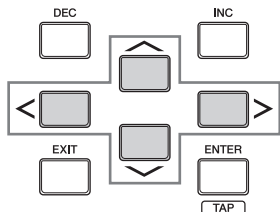
■ AVISO ■

Para as operações de Configuração de Fábrica que demoram mais a serem processadas, a mensagem "Now executing Factory Set..." (Executando Configuração de Fábrica agora) é exibida durante o processamento. Jamais tente desligar o equipamento enquanto essa mensagem for exibida no visor. Desligar a alimentação nesse estado causa perda de todos os dados do usuário e pode fazer com que o sistema congele (em função de corrupção de dados no Flash ROM). Isso significa que esse sintetizador pode não ser iniciado corretamente, mesmo ao ligar a alimentação da próxima vez.

Operação básica

Movendo o cursor

Use estes quatro botões para navegar pelo visor, movendo o cursor ao redor dos vários itens e parâmetros selecionáveis da tela. Quando selecionado, o item em questão será realçado (o cursor será exibido como um bloco escuro com caracteres invertidos). Você pode alterar o valor do item (parâmetro) no qual o cursor está localizado usando o dial [DATA] e os botões [INC] e [DEC].

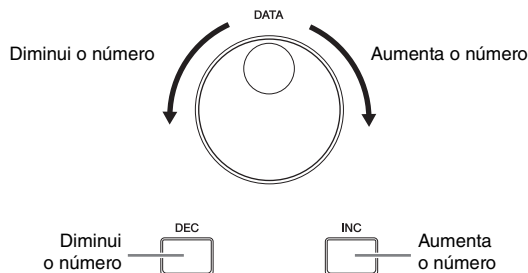


Alterando (editando) valores de parâmetro

Girar o dial [DATA] para à direita (sentido horário) aumenta o valor e girá-lo para à esquerda (sentido anti-horário) o diminui.

Pressionar o botão [INC] aumenta um valor do parâmetro em um nível e pressionar o [DEC] o diminui. Manter pressionado qualquer um desses botões aumenta ou diminui o valor de maneira contínua.

Para parâmetros com intervalos grandes de valor, você pode aumentar o valor em 10 mantendo o botão [SHIFT] pressionado e simultaneamente pressionando o botão [INC]. Para diminuir em 10, mantenha pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e o botão [DEC].



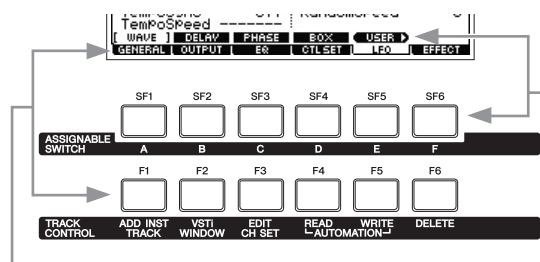
Funções e subfunções

Cada modo descrito acima contém várias telas, com várias funções e parâmetros. Para se encontrar entre todas essas visões e selecionar a função desejada, use os botões [F1] a [F6] e os botões [SF1] a [SF6]. Quando você seleciona um modo, as telas ou menus disponíveis são exibidos diretamente acima dos botões na parte inferior do visor (conforme mostrado abaixo).

Dependendo do modo selecionado no momento, estarão disponíveis até seis funções, que poderão ser acessadas por meio dos botões [F1] a [F6]. Tenha em mente que as funções disponíveis diferem dependendo do modo selecionado. Dependendo da função selecionada no momento, estarão disponíveis até seis subfunções, que poderão ser acessadas por meio dos botões [SF1] a [SF6]. Tenha em

mente que as subfunções disponíveis diferem dependendo da função selecionada.

O visor de exemplo abaixo é acessado pressionando o botão [F5] LFO e, em seguida, o botão [SF1] Wave. Nesse visor de exemplo, nenhuma subfunção está atribuída ao botão [SF6].



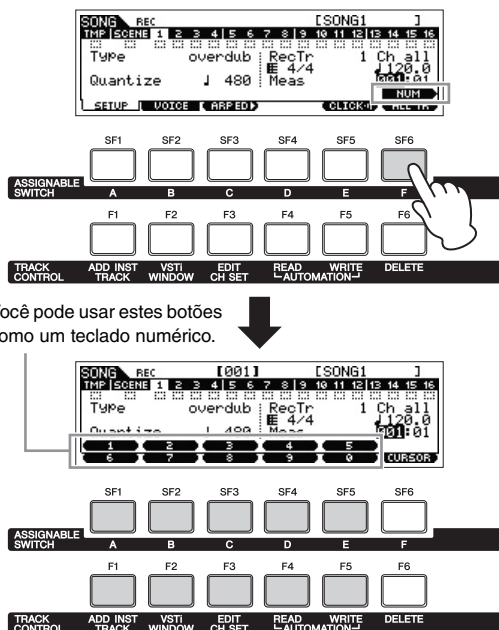
Estas funções podem ser selecionadas pelo botão correspondente ([F1] a [F6]).

Estas funções podem ser selecionadas pelo botão correspondente ([SF1] a [SF6]).

Inserindo um número diretamente

Para parâmetros com intervalos maiores de valor, você também pode inserir o valor diretamente usando os botões abaixo do visor LCD como teclado numérico.

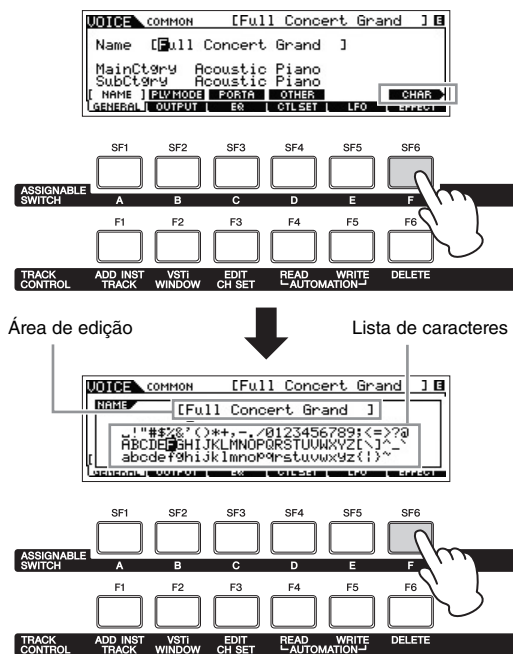
Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro desse tipo, o ícone [NUM] será exibido no canto direito inferior do visor LCD. Quando o botão [SF6] NUM for pressionado nesse status, cada dígito (1 a 9, 0) será atribuído aos botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F5], conforme mostrado abaixo, permitindo a inserção de um número diretamente usando esses botões. Dependendo do parâmetro selecionado, será possível inserir um valor negativo. Quando um parâmetro desse tipo estiver selecionado e você quiser inserir um valor negativo, pressione o botão [F6] (ao qual "-" está atribuído) e use os botões [SF1] a [SF5] e [F1] a [F5]. Depois de concluir a inserção do número, pressione o botão [ENTER] para inserir o número e sair desse status.



Você pode usar estes botões como um teclado numérico.

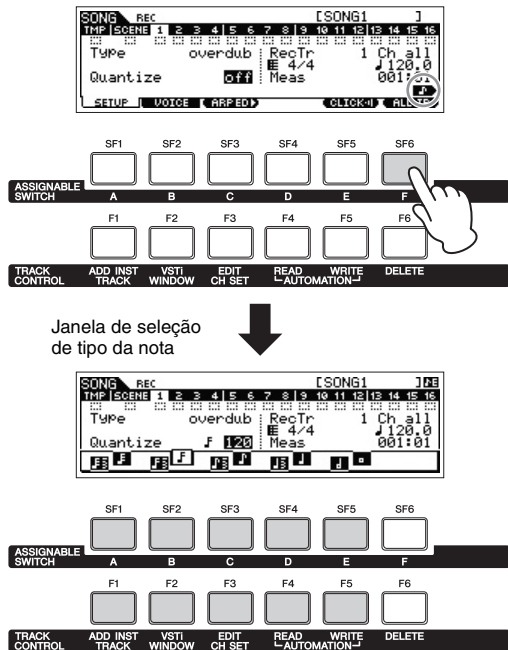
Nomeação (inserindo caracteres)

Você tem liberdade para dar o nome que quiser aos dados que criar, como vozes, apresentações, músicas, padrões e arquivos salvos em um dispositivo de memória flash USB. Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro de nomeação, o ícone "CHAR" será exibido no canto direito inferior do visor. Quando o botão [SF6] for pressionado nesse status, será exibida a janela Input Character (Entrada de Caractere), conforme mostrado abaixo. Na área de edição, você pode mover o cursor para determinar o local em que o caractere será inserido girando o dial [DATA] ou pressionando o botão [INC] ou [DEC] enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT]. Depois de concluir a inserção dos caracteres, pressione o botão [ENTER] para inserir o nome editado no momento e sair desse status.



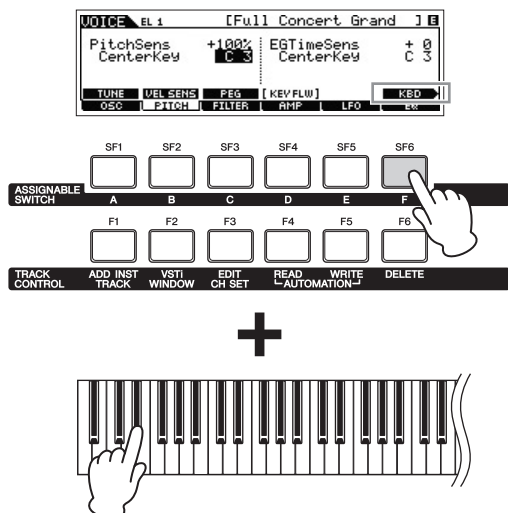
Selecionando um tipo da nota

Quando o cursor estiver localizado em um parâmetro para o qual os tipos de notas ainda deverão ser definidos, o ícone de colcheia será exibido no canto inferior direito do visor indicando que você poderá acessar a janela de seleção de tipo de nota ao pressionar o botão [SF6]. Será possível especificar o tipo da nota pressionando os botões [F1] a [F6] e os botões [SF1] a [SF5].



Configurações de nota (tecla) e velocidade

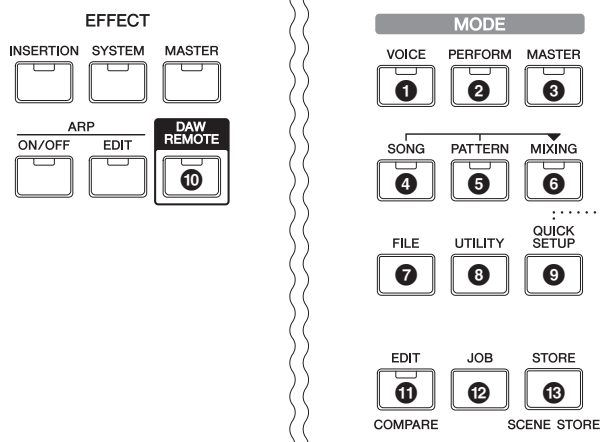
Vários parâmetros permitem definir um intervalo de teclas ou de velocidade para uma função. Por exemplo, quando na instalação de uma divisão do teclado especificando determinados valores de notas. É possível usar os botões [INC] e [DEC] ou o dial [DATA] para definir esses parâmetros, ou inserir os valores diretamente por meio do teclado pressionando as teclas apropriadas. Quando o cursor está localizado em um parâmetro desse tipo, o ícone "KBD" é exibido no canto inferior direito do visor. Você pode definir a nota ou a velocidade diretamente a partir do teclado, mantendo o botão [SF6] pressionado enquanto pressiona a tecla desejada.



Guia Rápido

Modos

Existem vários modos de operação neste instrumento, os quais podem ser selecionados por meio de dez botões de Modo, ① – ⑩. Além disso, existem três modos "globais" (Edit, Job e Store - Editar, Tarefa e Armazenamento), comuns a todos esses modos e que podem ser selecionados por meio dos botões ⑪ – ⑬.



Nº	Botão	Modo	Descrição
①	[VOICE]	Modo Voice	Este sintetizador apresenta uma grande variedade de sons dinâmicos de alta qualidade, também conhecidos como "vozes". Você pode reproduzir essas vozes no teclado, uma de cada vez, no modo Voice. Nesse modo, você também pode criar suas próprias vozes originais.
②	[PERFORM]	Modo Performance	Neste modo, você pode tocar e criar apresentações. Uma apresentação permite reunir várias vozes diferentes em camadas ou reproduzir duas vozes diferentes em uma divisão de teclado.
③	[MASTER]	Modo Master	Neste modo, você pode registrar configurações que usa com frequência no modo Voice, Performance, Song ou Pattern e chamar instantaneamente o modo relevante e as configurações personalizadas juntos com um único pressionamento de botão, sem precisar selecionar um modo primeiro. Além disso, esse modo permite dividir o teclado em quatro seções separadas, como se você estivesse tocando quatro teclados MIDI diferentes.
④	[SONG]	Modo Song	Neste modo, você pode gravar, editar e tocar suas próprias músicas originais.
⑤	[PATTERN]	Modo Pattern	Neste modo, você pode gravar, editar e tocar seus próprios padrões de ritmo originais, que podem ser usados para criar uma música.
⑥	[MIXING]	Modo Song Mixing/ Modo Pattern Mixing	Este modo permite configurar parâmetros detalhados do gerador de tons multitimbre para uso com a reprodução de músicas/padrões.
⑦	[FILE]	Modo File	Neste modo, você pode salvar os dados criados neste instrumento em um dispositivo de memória flash USB e carregar os dados do dispositivo de memória flash USB no MOXF6/MOXF8.
⑧	[UTILITY]	Modo Utility	Neste modo, você pode definir parâmetros que se aplicam a todo o sistema deste instrumento.
⑨	[QUICK SETUP]	Modo Quick Setup	Neste modo, você pode registrar até seis configurações de conexão MIDI e conexão de áudio entre este instrumento e o computador como "Quick Setups" e chamar instantaneamente as configurações personalizadas juntas com um único pressionamento de botão.
⑩	[DAW REMOTE]	Modo Remote	Este modo permite que você controle o software DAW no seu computador a partir dos controles do painel do instrumento.
⑪	[EDIT]	Edit	Este modo permite que você edite diversos parâmetros em cada um dos modos Voice, Performance, Song, Pattern e Master.
⑫	[JOB]	Job	Este modo permite que você execute vários comandos, como Inicialize (Inicializar), Copy (Copiar) e conversão de dados MIDI, úteis para a criação dos seus programas originais.
⑬	[STORE]	Store	Este modo permite que você armazene o programa editado na memória interna.

Instruções básicas

Vozes: os blocos básicos de criação do MOXF6/MOXF8

Selecionando uma voz predefinida	página 25
Editando uma voz	página 28

Combinando várias vozes para criar uma apresentação

Criação de uma nova apresentação usando sua voz favorita (Performance Creator)	página 31
Selecionando uma apresentação	página 34
Editando uma apresentação	página 34

Conectando um microfone ou equipamento de áudio

Reproduzindo o teclado com uma entrada de som das saídas A/D INPUT [L]/[R]	página 38
--	-----------

Música/Padrão: criados por meio da gravação da sua apresentação no teclado e da montagem das seções de padrão.

Criação de uma música original.....	página 40
Criando um padrão original.....	página 47

Modo Master: crie uma configuração de teclado principal ou acesse instantaneamente seus programas desejados

Usando como um teclado principal (modo Master)	página 57
--	-----------

Criação de música usando um computador

Gravando sua apresentação do MOXF6/MOXF8 no DAW	página 54
Usando o MOXF6/MOXF8 como um gerador de tom para reprodução no DAW.....	página 55
Controlando o DAW remotamente (modo Remote)	página 55
Usando o Editor de VST do MOXF6/MOXF8 como um sintetizador de software	página 57

Configurações globais e backup de dados

Definindo configurações globais do sistema (modo Utility/Quick Setup)	página 58
Salvando/carregando os dados no modo File.....	página 60

Como tocar o teclado no modo Voice

No visor Voice Play (Reprodução de Voz, o visor superior do modo Voice), você pode selecionar e reproduzir uma única voz. As vozes deste instrumento dividem-se nos dois tipos a seguir:

Voz normal

As vozes normais são, principalmente, sons do tipo de instrumento musical afinado (piano, órgão, violão etc.) que podem ser tocados no intervalo do teclado.

Voz de percussão

As vozes de percussão são, principalmente, os sons de bateria/percussão que são atribuídos a notas individuais. Essas vozes são usadas para executar partes rítmicas.

Este instrumento possui bancos para memorizar vozes. Basicamente, existem três tipos diferentes de bancos: de predefinições, do usuário e GM. As vozes e recursos variam dependendo do banco, conforme descrito abaixo.

Bancos de predefinições

Os bancos de predefinições contêm um conjunto completo de vozes especialmente programadas. As vozes que você mesmo tiver editado não poderão ser salvas nos bancos de predefinições.

Bancos do usuário

Os bancos do usuário contêm as vozes que você editou e armazenou. Por padrão, esses são compostos pelas vozes predefinidas.

■ AVISO ■

Se uma voz em um banco do usuário (voz do usuário) for sobregravada ou substituída, ela será perdida. Ao armazenar uma voz editada, tome cuidado para não substituir vozes do usuário importantes.

OBSERVAÇÃO Você também pode usar convenientemente o banco do usuário para salvar as vozes desejadas na ordem consecutiva para situações de apresentação ao vivo.

Banco GM

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

Voz GM

GM (General MIDI, MIDI geral) é um padrão mundial para organização de vozes e funções MIDI de sintetizadores e geradores de tons. Ele foi criado principalmente para garantir que todos os dados de música criados com um dispositivo GM específico soem virtualmente iguais em qualquer outro dispositivo GM, qualquer que seja o fabricante ou o modelo. O banco de voz GM deste sintetizador foi projetado para reproduzir corretamente os dados GM de música. Porém, lembre-se de que o som pode não ser exatamente igual ao que é tocado pelo gerador de tons original.

No modo Voice, estão disponíveis 16 bancos no total (bancos de predefinições 1 a 9, bancos do usuário 1 a 3, banco GM, banco de percussão predefinida, banco de percussão do usuário, banco de percussão GM). Cada um deles inclui vozes de acordo com o tipo de voz. No visor Voice Play, você pode selecionar a voz desejada em diversos bancos de vozes e reproduzi-la.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre vozes, consulte a seção "Estrutura básica". Para obter a lista das vozes predefinidas, consulte o arquivo PDF separado com a Lista de dados.

Selecionando uma voz predefinida

1 Pressione o botão [VOICE].

O visor Voice Play é acessado (a lâmpada do botão [VOICE] se acende).

2 Selecione um banco de vozes com os botões BANK SELECT [DEC]/[INC].

Nessa condição, quando o teclado é tocado, produz o som da voz indicada no visor. Abaixo encontra-se uma breve explicação dos parâmetros mostrados no visor Voice Play.

● Visor Voice Play

Categoria principal Banco Número do programa Subcategoria



Nome da voz

● Bancos de voz normal

Há 13 bancos diferentes de vozes normais: PRE1 a 9 (bancos de predefinições), USR1 a 3 (bancos do usuário), GM (banco GM).

● Bancos de vozes de percussão

Há 3 bancos diferentes de vozes de percussão: PDR (banco de percussão predefinida), UDR (banco de percussão do usuário), GMDR (banco de percussão GM).

3 Selecione uma voz por meio do dial [DATA] ou dos botões [INC]/[DEC].

OBSERVAÇÃO Você pode usar o dial [DATA] ou os botões [INC]/[DEC] para selecionar o número da voz. Essa operação permite acessar vozes em bancos subsequentes ou anteriores.

OBSERVAÇÃO Para avançar rapidamente nos números do programa (voz) em incrementos de 10 intervalos, mantenha o botão [SHIFT] pressionado enquanto pressiona o botão [INC] no visor Play. Para diminuir em 10, faça o oposto: mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione simultaneamente o botão [DEC].

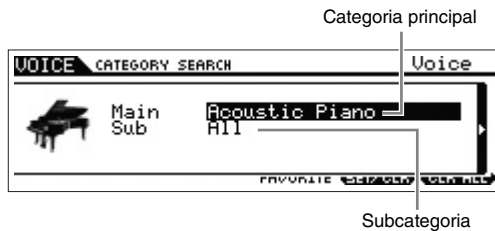
4 Toque o teclado.

Uso da função Category Search

As vozes estão convenientemente divididas em categorias específicas, sem levar em conta o banco em que estão localizadas. A divisão das categorias baseia-se no tipo geral de instrumento ou nas características do som. Com a função Category Search (Pesquisa de categorias), você tem acesso rápido aos sons desejados.

1 Pressione o botão [CATEGORY SEARCH] no visor Voice Play.

O visor Category Search é exibido.

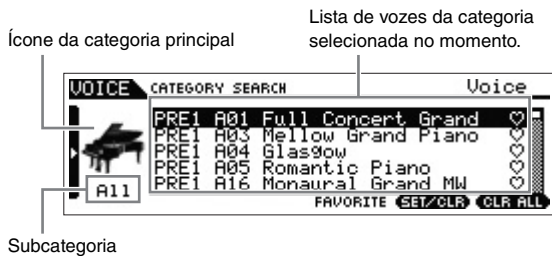


2 Mova a posição do cursor até "Main" (Categoria principal) com o botão do cursor [^] e use o dial [DATA] para selecionar a categoria principal.

3 Mova a posição do cursor até "Sub" (Subcategoria) com o botão do cursor [V] e use o dial [DATA] para selecionar a subcategoria.

4 Pressione o botão [ENTER] ou o botão do cursor [>] para acessar a categoria selecionada.

A lista de vozes da categoria escolhida é exibida.



5 Selecione a voz por meio dos botões do cursor [^]/[V] ou do dial [DATA].

Se desejar alterar a categoria, pressione o botão do cursor [<] ou o botão [EXIT] para voltar à etapa 2.

6 Pressione o botão [ENTER] para acessar a voz.

O visor Category Search é fechado.

Agrupamento de suas vozes mais usadas—Categoria Favorite (Favoritos)

A Category Search também tem uma prática categoria Favorite que permite que você agrupe suas vozes preferidas e mais utilizadas para seleção rápida. Essa é mais uma das maneiras úteis pelas quais você pode selecionar rapidamente as vozes desejadas dentre o grande número disponível no instrumento.

Registro de suas vozes favoritas na categoria Favorite

1 Execute as etapas 1 a 4 das instruções de "Uso da função Category Search" para acessar a lista de vozes da categoria selecionada.

2 Selecione a voz desejada por meio dos botões do cursor [^]/[V] ou do dial [DATA].

3 Pressione o botão [F5] SET/CLR para ativar a marca de favorito.

Essa operação ativará a marca de favorito, tornando-a preenchida (♥) e a voz selecionada será registrada na categoria Favorite. Pressionar o botão [F5] SET/CLR novamente desativará a marca de favorito ou retirará seu preenchimento (♡).

Para registrar outras vozes, repita as etapas de 2 a 3.

Para remover todas as vozes da categoria Favorite, pressione o botão [F6] CLR ALL.



4 Quando você concluir o registro das vozes na categoria Favorite, pressione o botão [ENTER] para voltar para o visor Voice Play.

Essa operação fechará o visor Category Search e armazenará as configurações da categoria Favorite no Flash ROM interno.

Para registrar/remover a voz atual da categoria Favorite, mantenha pressionado o botão [ENTER] enquanto pressiona simultaneamente o botão [FAVORITE].

Seleção de uma voz da categoria Favorite

- 1** Pressione o botão [FAVORITE] no visor Voice Play.
A lista de vozes registradas na categoria Favorite será exibida.
- 2** Selecione a voz por meio dos botões do cursor [^]/[v] ou do dial [DATA].
- 3** Pressione o botão [ENTER] para acessar a voz.

Usando a função Arpeggio

A função Arpeggio (Arpejo) aciona automaticamente frases, riffs e padrões de ritmo de arpejo predefinidos de acordo com as notas que você toca.

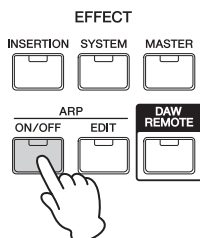
Ela não só fornece inspiração e passagens rítmicas completas pelas quais você pode apresentar, mas fornece dados MIDI de qualidade que você pode usar na criação de músicas ou partes de fundo totalmente formadas para serem usadas nas suas apresentações ao vivo. Você pode atribuir os seis tipos de arpejo desejados a cada voz. Você também pode atribuir os seis tipos de arpejo desejados a cada parte de cada apresentação/música/padrão e reproduzir os arpejos de até quatro partes ao mesmo tempo.

Você também pode definir o método de reprodução de arpejo, o intervalo de notas, o intervalo de velocidade e os efeitos de reprodução para criar seus próprios ritmos originais. Além disso, a reprodução de arpejo pode ser transmitida por meio da saída MIDI, permitindo que você grave os dados do arpejo em um sequenciador.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre o arpejo, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

Ativação/desativação do arpejo

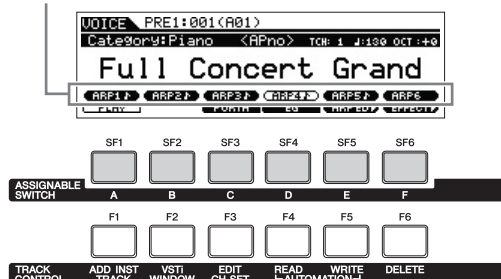
Para ativar e desativar a reprodução do arpejo, pressione o botão ARP [ON/OFF] no painel.



Alteração do tipo de arpejo

Os tipos de arpejo são atribuídos a cada um dos botões [SF1] a [SF6], as guias correspondentes que são indicadas pelos ícones de colcheia (♪) à direita de "ARP1" a "ARP6". Isso significa que você pode alterar o tipo de arpejo pressionando os botões [SF1] a [SF6], conforme desejado.

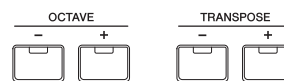
Botões ARP1 – ARP6



OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como definir o tipo de arpejo, consulte "Alterando a atribuição do tipo de arpejo" na página 31.

Configuração das oitavas/transposição do teclado

Para alterar o intervalo da afinação enquanto toca o teclado, use os botões OCTAVE [-]/[+] e TRANSPOSE [-]/[+].



● Octave (Oitava)

O botão OCTAVE [-]/[+] permite que a afinação do teclado seja alterada em até três oitavas. Por exemplo, você pode desejar diminuir a afinação para obter notas mais graves ou aumentar a afinação para obter notas mais altas para introduções e solos. Os controles OCTAVE [-]/[+] permitem que você faça isso de maneira rápida e fácil. O intervalo é entre -3 e +3, sendo 0 a afinação padrão. Pressionar os botões [-] e [+] juntos ao mesmo tempo retornará a configuração para o valor inicial (0).

A faixa de oitavas atual pode ser confirmada por meio do status da lâmpada dos botões OCTAVE [-]/[+]. Quando configurado para uma oitava acima ou abaixo, a lâmpada acenderá. Quando configurado para duas oitavas acima ou abaixo, a lâmpada correspondente piscará devagar. Quando configurado para três oitavas acima ou abaixo, a lâmpada correspondente piscará rapidamente.

● Transpose

O botão TRANSPOSE [-]/[+] permite que a afinação do teclado seja alterada em até 11 semitons. Esta função permitirá que você toque na mesma posição e com o mesmo dedilhado, mesmo que os dados da música ou outra pessoa esteja tocando em uma tecla diferente. Os controles Transpose Up/Down (Transposição acima/abaixo) permitem que você faça isso de maneira rápida e fácil. Pressionar os botões [-] e [+] juntos ao mesmo tempo retornará a configuração para o valor inicial (0). Quando configurado para um semitom acima ou abaixo, a lâmpada acenderá.

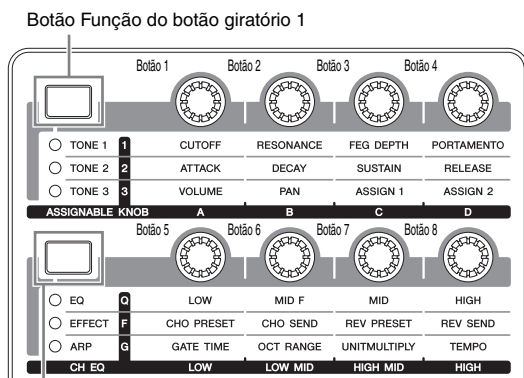
OBSERVAÇÃO Esse parâmetro é o mesmo de "Octave" e "Transpose" no visor GENERAL do modo Utility. A definição de uma configuração aqui altera automaticamente a configuração daquele parâmetro também.

Alteração das qualidades de tom da voz

Os botões giratórios 1 a 8 permitem que você ajuste diversos parâmetros da voz atual, como profundidade do efeito, características de ataque e liberação, timbre e outros. Três funções podem ser atribuídas a cada botão giratório, selecionadas por meio dos botões Função do botão giratório.

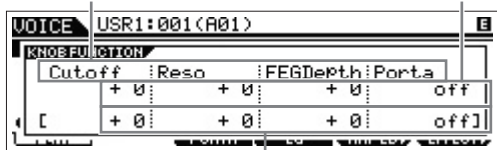
1 Pressione o botão Função do botão giratório 1 (à esquerda dos botões giratórios 1 a 4) e o botão Função do botão giratório 2 (à esquerda dos botões giratórios 5 a 8) repetidamente se necessário, para que a lâmpada correspondente às funções desejadas seja acesa.

A janela pop-up KNOB FUNCTION será exibida. No visor pop-ups, a função atribuída atualmente ao botão giratório e o valor atual são mostrados. Para fechar a janela pop-up, pressione o botão [EXIT].



Botão Função do botão giratório 2

Funções atribuídas aos botões giratórios 1 a 4 ou 5 a 8



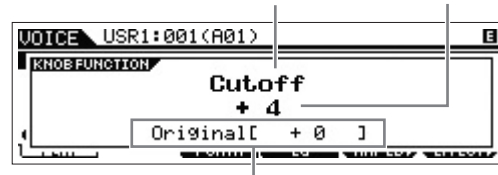
Valor não editado (armazenado anteriormente)

OBSERVAÇÃO Quando "Knob FuncDispSw" está definido como "desligado" no visor Utility GENERAL, a janela pop-up KNOB FUNCTION não será exibida.

2 Gire o botão giratório desejado enquanto toca o teclado.

A janela pop-up KNOB FUNCTION será exibida e a função atribuída ao botão giratório que você está usando no momento afetará o som da voz atual. A janela pop-up KNOB FUNCTION mostra a função atribuída ao botão giratório sendo usado no momento, o valor da função e o valor "Original". O valor "Original" indica o valor não editado (valor armazenado anteriormente) da função atribuída ao botão giratório.

Função do botão giratório usado atualmente Valor atual



Valor não editado (armazenado anteriormente)

SUGESTÃO

O indicador de edição

Ao alterar o valor do parâmetro, o indicador de edição **E** será exibido no canto superior direito do LCD. Isso dá uma confirmação rápida de que o programa atual (como Voice e Performance) foi modificado, mas ainda não foi armazenado. Para armazenar o status editado atual, execute a operação Store (Armazenar) abaixo.

Edição uma voz

"Edição" refere-se ao processo de criação de uma voz por meio da alteração dos parâmetros que a compõem. Isso pode ser feito em Voice Edit (Edição de voz), um submodo dentro do modo Voice. Os parâmetros reais disponíveis variam dependendo do tipo de voz.

Edição de voz normal

Uma voz normal (sons do tipo de instrumento musical afinado) pode consistir em até oito elementos. Há dois tipos de visores de edição de voz: Common Edit (Edição comum), para editar as configurações comuns a todos os oito elementos, e Element Edit (Edição de elemento), para editar elementos individuais.

OBSERVAÇÃO Um elemento é a unidade básica e menor de uma voz. É criado pela aplicação de diversos parâmetros (Effect, EG etc.) à forma de onda do som do instrumento. Cada voz deste instrumento consiste em vários elementos.

Drum Voice Edit

Há dois tipos de visores de edição de voz de percussão: Common Edit (Edição comum), para editar as configurações que se aplicam a todas as teclas de percussão na voz, e Key Edit (Edição de teclas), para editar teclas individuais.

Procedimento básico para edição de voz

1 Pressione o botão [EDIT] no modo Voice.

2 Edite a voz atual.

- Quando uma voz normal estiver selecionada:

Para editar os parâmetros comuns, pressione o botão [COMMON].

Para editar os parâmetros de elemento, pressione o botão de número do elemento desejado entre [1] e [8].

- Quando uma voz de percussão estiver selecionada:

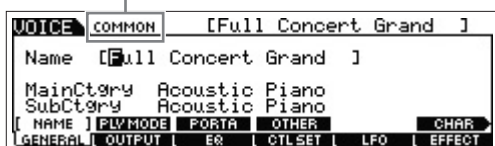
Para editar os parâmetros comuns, pressione o botão [COMMON].

Para editar os parâmetros de chave, pressione o botão [1] e pressione a nota desejada no teclado.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre os parâmetros de voz, consulte o capítulo sobre o modo Voice no Manual de Referência.

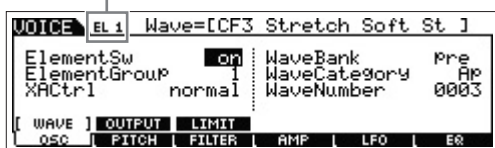
Visor Common Edit

Indica o visor Common Edit.



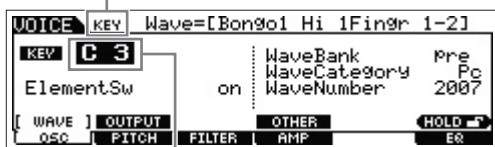
Visor Element Edit

Indica o visor para editar o Elemento 1.



Visor Key Edit

Indica o visor Key Edit.



Selecione uma tecla aqui.

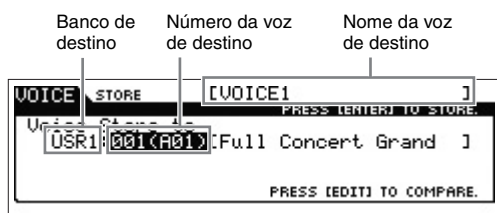
3 Atribua o nome à voz editada.

No visor display acessado por meio de [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME, digite o nome desejado.

4 Armazene suas edições como uma voz do usuário.

Pressione o botão [STORE] para acessar o visor Store (Armazenar). Defina a memória de destino e pressione o botão [ENTER] para executar a operação Store.

Visor Store



OBSERVAÇÃO Para cancelar a operação Store, pressione o botão [EXIT] antes de pressionar o botão [ENTER].

AVISO

Nunca tente desligar a alimentação durante a gravação dos dados na Flash ROM (enquanto uma mensagem "Executing..." ou "Please keep power on" é exibida). Desligar a alimentação nesse estado causa perda de todos os dados do usuário e pode fazer com que o sistema congele (em função de corrupção de dados no Flash ROM).

SUGESTÃO

Função Comparar

A função Compare (Comparar) permite que você alterne entre a voz recém-editada e sua condição original, não editada, permitindo que você escute como suas edições afetaram o som.

- **No modo Voice Edit (com a lâmpada [EDIT] acesa):**

Pressione o botão [EDIT] para que seu indicador pisque. Neste status, as configurações de voz anteriores à edição serão temporariamente reincorporadas para fins de comparação. Pressione o botão [EDIT] novamente para retornar ao status original.

- **No modo Voice Store:**

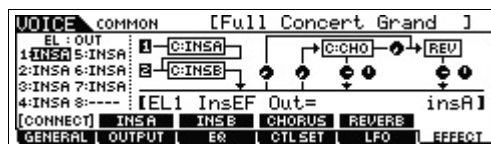
Pressione o botão [EDIT] para que seu indicador pisque. Neste status, você ouve o som da voz no destino de armazenamento. Pressione o botão [EDIT] novamente para retornar ao status original.

Aperfeiçoamento do som com efeitos

Este instrumento apresenta uma ampla variedade de efeitos que permitem adicionar processamento de reverberação e coro à voz selecionada para a apresentação com o teclado. Basta alterar o tipo de efeito aplicado à voz predefinida para criar sons diferentes instantaneamente. As instruções abaixo explicam como definir o tipo de efeito e os parâmetros relacionados aplicados à voz predefinida e, em seguida, armazenar as configurações como uma voz do usuário.

1 No visor Voice Play, selecione uma voz e pressione o botão [F6] EFFECT.

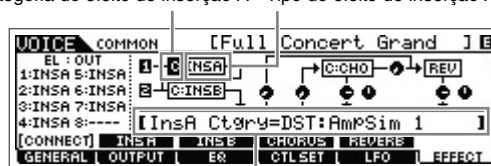
O visor EFFECT em Voice Common Edit é exibido.



2 Selecione a categoria do efeito e o tipo de efeito de inserção A.

Mova o cursor até a posição correspondente mostrada abaixo e use os botões [INC]/[DEC] ou o dial [DATA].

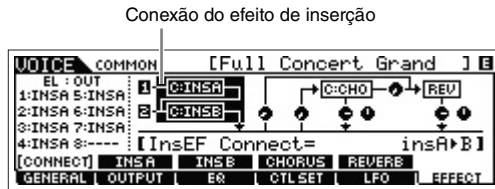
Categoria do efeito de inserção A Tipo do efeito de inserção A



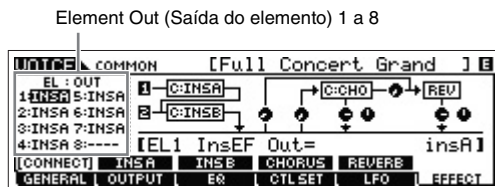
O parâmetro atual e seu valor

3 Selecione a categoria do efeito e o tipo de efeito de inserção B usando as mesmas instruções da etapa 2.

4 Selecione a conexão do efeito de inserção A e B. Mova o cursor até a posição mostrada abaixo e use os botões [INC]/[DEC] ou o dial [DATA].

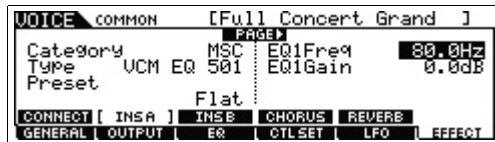


5 Defina o destino de saída de cada elemento/chave. Mova o cursor para "EL:OUT" (para a voz normal) ou "KEY:OUT" (para a voz de percussão) e, em seguida, use os botões [INC]/[DEC] ou o dial [DATA].



6 Se necessário, edite os parâmetros de efeito no visor acessado por meio dos botões [SF2] INS A/ [SF3] INS B.

Tente restringir o som conforme desejado editando com precisão os parâmetros fornecidos para cada tipo de efeito.



7 Depois de definir todos os parâmetros desejados, pressione o botão [STORE] para armazenar suas configurações como uma voz do usuário.

SUGESTÃO

Você pode usar a seguinte operação para ajustar simultaneamente o volume dos elementos 1 – 8 juntos:

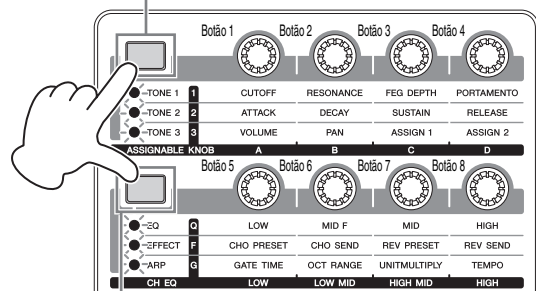
1 Pressione o botão Função do botão giratório 1 (à esquerda dos botões giratórios 1 a 4) e o botão Função do botão giratório 2 (à esquerda dos botões giratórios 5 a 8) simultaneamente.

As seis lâmpadas acendem e a janela pop-up KNOB FUNCTION será exibida.

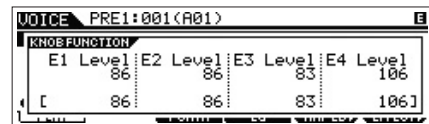
2 Gire um dos botões para ajustar o volume do elemento.

3 Depois de concluir a edição, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Voice Play.

Botão Função do botão giratório 1



Botão Função do botão giratório 2



SUGESTÃO

Usando controladores

Vários controladores são atribuídos a cada Voice (Voz) predefinida, o que permite a você aplicar diversos efeitos e alterações à voz em tempo real. Para sua conveniência, as abreviações dos controladores importantes ou característicos de uma dada voz são mostrados ao lado do nome da voz no visor. Contudo, algumas vezes podem ter indicadores de controladores que não estão realmente disponíveis no próprio instrumento. Contudo, eles podem ser usados através da transmissão do número de controle de MIDI de um sequenciador interno, de um sequenciador externo ou do controlador de MIDI externo.

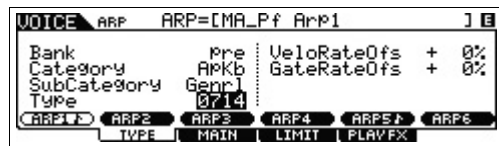
Indicação do controlador	Nome do controlador	Número de controle MIDI (configuração padrão)
AS1	Botão giratório ASSIGN 1	16
AS2	Botão giratório ASSIGN 2	17
AF1	Botão ASSIGNABLE FUNCTION [1]	86
AF2	Botão ASSIGNABLE FUNCTION [2]	87
FC1	Foot Controller	11
FC2	não incluído no painel	4
MW	Controlador Giratório de Modulação	1
RB	não incluído no painel	22

Alteração da atribuição do tipo de arpejo

Tente alterar os tipos de arpejo atribuídos aos botões [SF1] a [SF6] da voz predefinida.

1 Pressione o botão ARP [EDIT].

O visor Arpeggio Edit é exibido.



2 Pressione o botão de arpejo desejado, [SF1] ARP1 a [SF6] ARP6.

3 Pressione o botão [F2] TYPE para acessar o visor TYPE.

4 Selecione o tipo de arpejo desejado a ser atribuído.

Edite as opções "Bank", "Category", "SubCategory" e "Type" usando o dial [DATA].

5 Edite os outros parâmetros se necessário.

6 Ative o botão ARP [ON/OFF] e, em seguida, toque o teclado.

SUGESTÃO

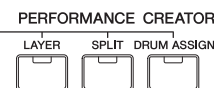
Copiando o tipo de arpejo para outro botão

Para copiar o tipo de arpejo do botão ARP 1 para um dos botões ARP 2 a 6, mantenha o botão [STORE] pressionado e pressione simultaneamente o botão desejado, [SF2] a [SF6], no visor Arpeggio Edit.

Criando uma nova apresentação usando sua voz favorita (Performance Creator)

Um programa no qual várias vozes (partes) são combinadas em uma camada ou em outras configurações é chamado de "Performance" (Apresentação). Cada apresentação contém até quatro partes (vozes) diferentes.

Este instrumento contém uma função Performance Creator conveniente que permite que você crie uma nova apresentação usando suas vozes favoritas que você encontrou no modo Voice. Essa função permite que você copie as configurações do parâmetro associado à voz (como efeitos) para a apresentação, permitindo que você crie precisamente de forma rápida e fácil o som que deseja. O Performance Creator fornece três recursos convenientes: Layer (Camada), Split (Divisão) e Drum Assign (Atribuição de percussão).



Layer: reproduzindo vozes diferentes juntas

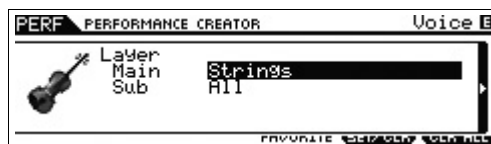
Esta seção explica como criar uma apresentação na qual vozes diferentes são organizadas em camadas no teclado. Ao criar uma apresentação como essa, você pode reproduzir um som rico e denso de um piano e cordas em camadas, por exemplo.

1 Selecione uma voz no modo Voice.



2 Pressione o botão [LAYER] no painel.

O visor Category Search é exibido.



3 Selecione a categoria, incluindo a voz que você deseja colocar em camadas e pressione o botão de cursor [>].

A lista de vozes é exibida.



4 Selecione a voz desejada na lista e pressione o botão [ENTER].

O visor Performance Play será exibido.



A voz selecionada no modo Voice será atribuída à Parte 1 e a voz selecionada depois que você pressionar o botão [LAYER] será atribuída à Parte 2. Essas duas vozes são reproduzidas simultaneamente em uma camada como uma "apresentação".

Você pode confirmar que vozes são colocadas em camadas no visor acessado por meio do botão [F2] VOICE.



5 Pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações como uma Performance (Apresentação).



OBSERVAÇÃO Quando você pressiona o botão [EDIT] no visor Store, você pode verificar o som da apresentação no destino de armazenamento.

Split: reproduzindo duas vozes diferentes suas mãos esquerda e direita

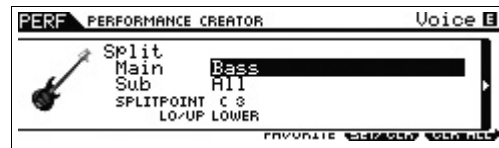
Esta seção mostra como você pode criar uma apresentação na qual o teclado está dividido em duas seções: a seção de mão esquerda e a de mão direita. A nota mais baixa da seção de mão direita é chamada de "ponto de divisão". Por exemplo, ao criar uma apresentação como essa, você pode reproduzir uma parte do baixo com sua mão esquerda e uma parte de piano com sua mão direita.

1 Selecione uma voz no modo Voice.

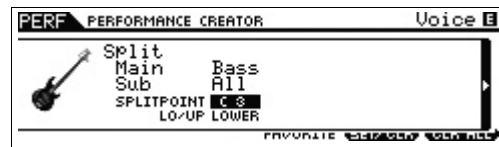


2 Pressione o botão [SPLIT] no painel.

O visor Category Search é exibido.



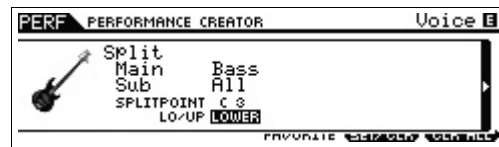
3 Mova o cursor para "SPLITPOINT" e defina o ponto de divisão.



Você pode determinar o ponto de divisão mantendo o botão [SHIFT] pressionado e pressionando simultaneamente a nota desejada no teclado.

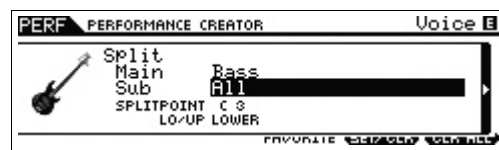
OBSERVAÇÃO A nota definida no ponto de divisão é incluída na seção superior do teclado.

4 Mova o cursor para "LO/UP" e selecione se a voz desejada será atribuída à seção inferior ou superior do teclado.



OBSERVAÇÃO Quando a voz original é uma voz de percussão, a divisão não é aplicada à parte atribuída à voz de percussão. Neste caso, somente a voz desejada é atribuída ao intervalo do teclado de acordo com as configurações de "SPLITPOINT" e de "LO/UP".

5 Mova o cursor para "Main"/"Sub" e selecione a categoria que inclui sua voz desejada.



6 Pressione o botão de cursor [>].

A lista de vozes é exibida.



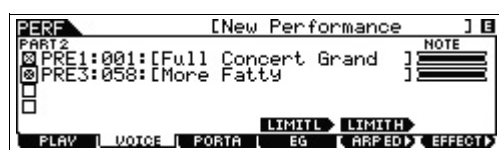
7 Selecione a voz desejada na lista e pressione o botão [ENTER].

O visor Performance Play será exibido.



A voz selecionada no modo Voice será atribuída à Parte 1 e a voz selecionada depois que você pressionar o botão [LAYER] será atribuída à Parte 2. Essas duas vozes são reproduzidas em áreas diferentes do teclado dividido como uma "apresentação".

Você pode confirmar que vozes são atribuídas ao visor acessado por meio do botão [F2] VOICE.



8 Pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações como uma Performance (Apresentação).

Drum Assign: colocando em camadas uma parte de percussão com a voz atual

Esta seção explica como criar uma apresentação na qual você pode acionar um padrão de percussão (por meio da função Arpeggio), além da voz atual.

1 Selecione uma voz no modo Voice.



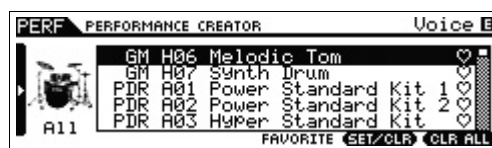
2 Pressione o botão [DRUM ASSIGN] no painel.

O visor Category Search é exibido. A Drum/Percussion (bateria/percussão) é atribuída automaticamente a uma categoria. A voz de percussão é atribuída à Parte 4 e, em seguida, o arpejo é ativado automaticamente. Toque o teclado para acionar o arpejo.



3 Pressione o botão de cursor [>].

A lista de vozes é exibida.



4 Selecione a voz de percussão desejada na lista e pressione o botão [ENTER].

O visor Performance Play será exibido.



OBSERVAÇÃO Para parar a reprodução do arpejo, pressione o botão ARP [ON/OFF], para que sua lâmpada se apague. Para iniciar ou permitir a reprodução do arpejo novamente, pressione o botão ARP [ON/OFF], para que sua lâmpada se acenda.

Alterando o padrão de percussão (tipo de arpejo)

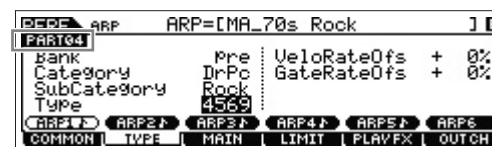
Executar a função Drum Assign atribuirá uma voz de percussão à Parte 4 e ativará o arpejo da Parte 4. Se você deseja alterar o padrão de percussão, selecione um tipo de arpejo diferente na Arpeggio Edit (Edição de arpejo) do modo Performance.

5 Pressione o botão ARP [EDIT] no visor Performance Play (Reprodução da apresentação).

O visor Arpeggio Edit é exibido.

6 Pressione o botão [F2] TYPE e o botão de número [4].

O visor TYPE para a Parte 4 é exibido.



7 Selecione o tipo de Arpejo especificando "Bank" (Banco), "Category" (Categoria), "Sub Category" (Subcategoria) e "Type" (Tipo).

8 Pressione o botão [PERFORM] para voltar ao visor Performance Play.

9 Pressione o botão [STORE] para armazenar a apresentação editada.

Tocando o teclado no modo Performance

Um programa no qual várias vozes (partes) são combinadas em uma camada ou em outras configurações é chamado de "Performance" (Apresentação). Este instrumento contém 128 apresentações em cada um dos User Banks (Bancos do usuário) 1 a 2 e você pode reproduzi-las pressionando o botão [PERFORM].

Selecionando uma apresentação

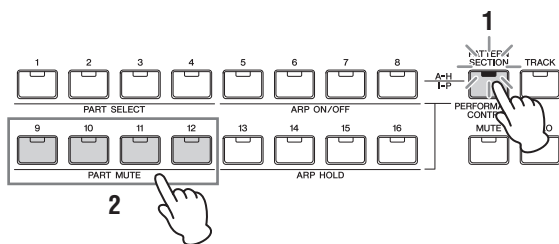
A seleção da apresentação é feita basicamente da mesma forma que a seleção de uma voz (consulte página 25). Assim como no modo Voice Play, você pode usar as funções Category Search (página 26) e Favorite Category (página 26) no modo Performance Play.

Ativando/desativando uma parte

O modo Performance Play permite ativar ou desativar as quatro partes da apresentação atual conforme o desejado.

Ativando/desativando partes específicas (função Mute)

Você pode ativar/desativar partes específicas usando a função Mute (Sem áudio).



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

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

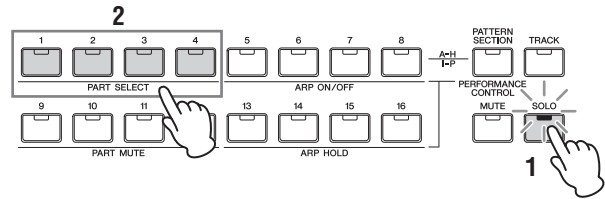
2 Pressione qualquer um dos botões de número [9] a [12].

A lâmpada do botão pressionado será desligada e a Parte correspondente ficará sem áudio. Pressione novamente o mesmo botão para acender a lâmpada e reativar o áudio dessa parte. Você pode ativar/desativar várias partes pressionando os botões.

OBSERVAÇÃO O áudio das partes pode ser tirado pressionando o botão [MUTE] e os botões de número [1] a [4].

Fazendo solo de uma parte específica

A função Solo é oposta à função Mute, pois permite instantaneamente fazer um solo de uma parte específica e retirar o áudio de todas as outras.



1 Pressione o botão [SOLO].

A lâmpada SOLO se acende, indicando que o Solo está ativado.

2 Pressione qualquer um dos botões de número [1] a [4].

A lâmpada do botão pressionado piscará e somente a parte correspondente terá som. Pressione qualquer botão de número para alterar a parte solo.

OBSERVAÇÃO Você pode sair deste status pressionando o botão [TRACK] ou [PERFORMANCE CONTROL].

Usando a função Arpeggio

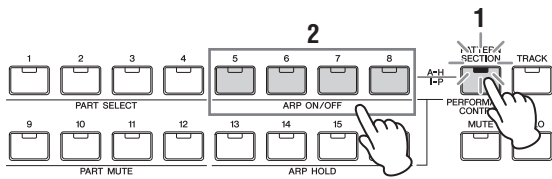
A função Arpeggio (Arpejo) permite acionar padrões de ritmo, riffs e frases usando a voz atual, bastando para isso executar as notas no teclado. No modo Performance, cada um dos tipos de arpejo é atribuído a cada uma das quatro Partes. Isso significa que quatro tipos de arpejo podem ser reproduzidos simultaneamente. Experimente selecionar apresentações diferentes e conferir os diversos tipos de arpejo.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre o arpejo, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

Como as apresentações predefinidas já vêm com os tipos de arpejo previamente atribuídos, você pode tocar o arpejo selecionado a apresentação desejada, ativando o botão ARP [ON/OFF] e pressionando qualquer nota. As instruções para o uso da função Arpeggio são basicamente as mesmas do modo Voice.

Ativando/desativando a reprodução do arpejo para cada parte

Você pode ativar ou desativar a reprodução do arpejo para cada parte da apresentação, conforme descrito abaixo.



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

A lâmpada [PERFORMANCE CONTROL] se acende, indicado que a reprodução do arpejo para cada parte pode ser ativada/desativada.

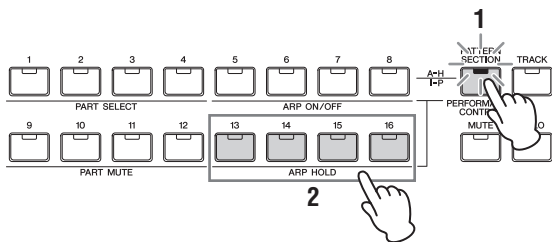
2 Pressionar cada um dos botões de [5] a [8] ativa e desativa a reprodução do arpejo para cada parte.

Se alguma das lâmpadas de [5] a [8] for desativada, a reprodução do arpejo da parte correspondente ficará sem áudio.

Ativando/desativando o parâmetro Arpeggio Hold para cada parte

Você pode definir o parâmetro Arpeggio Hold (Manter Arpejo) como ativado/desativado ou ativado/desincronizado para cada parte da apresentação, conforme descrito abaixo. Se o parâmetro Arpeggio Hold estiver definido como "on" (ativado), a reprodução do Arpeggio continuará mesmo se nenhuma nota for liberada.

OBSERVAÇÃO O parâmetro Arpeggio Hold está no visor [F3] MAIN do visor Arpeggio Edit (Edição de Arpejo). Para obter detalhes sobre este parâmetro, consulte o Manual de Referência.



1 Pressione o botão [PERFORMANCE CONTROL].

A lâmpada [PERFORMANCE CONTROL] se acende, indicado que o parâmetro Arpeggio Hold para cada parte pode ser ativado/desativado ou ativado/dessincronizado.

2 Pressionar cada um dos botões de [13] a [16] ativa e desativa a reprodução do parâmetro Arpeggio Hold para cada parte.

Se alguma das lâmpadas de [13] a [16] for ativada, o parâmetro Arpeggio Hold da parte correspondente ficará ativado.

Alterando o timbre da voz

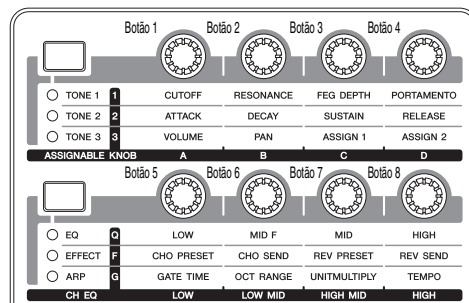
Como no modo Voice, o som da apresentação (consistindo no máximo de quatro partes ou vozes) pode ser editado por meio dos botões giratórios no modo Performance. Há duas formas de editar a apresentação: Editando toda a apresentação e editamente somente uma parte específica (voz) atribuída à apresentação.

● Para editar toda a apresentação:

Gire o botão giratório no modo Performance Play (Reprodução da apresentação) (acessado somente por meio do botão [PERFORM]) ou no modo Performance Common Edit (Edição comum da apresentação) (acessado por meio das opções [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON]).

● Para editar uma voz específica da apresentação atual:

Gire o botão giratório no modo Performance Part Edit (Edição de parte da apresentação) (acessado por meio das opções [PERFORM] → [EDIT] → [1] - [4]).



SUGESTÃO

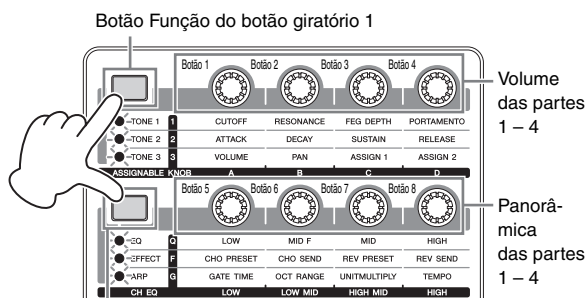
Você pode usar a seguinte operação para ajustar o volume e as configurações de panorâmica das partes 1 – 4:

- 1 Pressione o botão Função do botão giratório 1 (à esquerda dos botões giratórios 1 a 4) e o botão Função do botão giratório 2 (à esquerda dos botões giratórios 5 a 8) simultaneamente.**

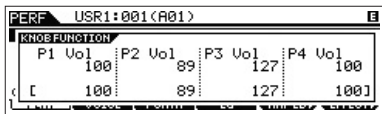
As seis lâmpadas acendem e a janela pop-up KNOB FUNCTION será exibida.

- 2 Gire o botão desejado para ajustar a configuração.**
Girar um dos botões 1 – 4 altera o volume das partes 1 – 4, respectivamente.
Girar um dos botões 5 – 8 altera a panorâmica das partes 1 – 4, respectivamente.

- 3 Depois de concluir a edição, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Performance Play.**



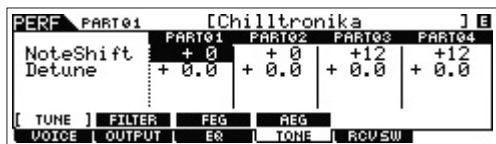
Botão Função do botão giratório 2



SUGESTÃO

Você pode usar a seguinte operação para ajustar a afinação das partes 1 – 4:

- 1 Pressione o botão [EDIT] no modo Performance.**
- 2 Pressione o botão de número [1] – [4] correspondente à parte que você deseja editar.**
- 3 Pressione o botão [F4] TONE.**
- 4 Pressione o botão [SF1] TUNE.**
- 5 Altere o valor NoteShift para ajustar a afinação.**
- 6 Depois de concluir a edição, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Performance Play.**



Gravando no modo Performance

Durante a experiência e reprodução de arpejos no modo Performance, você pode encontrar alguns padrões rítmicos e frases que você goste e pode querer armazená-los para recuperação futura. A melhor e mais fácil maneira de capturá-los é gravar sua apresentação no teclado em uma música ou um padrão.

Música e padrão

As músicas e os padrões são dados de sequência MIDI que consistem em até 16 faixas.

● Música

Uma música neste instrumento é efetivamente a mesma em um sequenciador MIDI e a reprodução para automaticamente ao final de cada dado registrado.

● Padrão

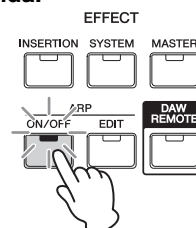
Neste instrumento, o termo "padrão" se refere a frases musicais ou rítmicas relativamente curtas (de 1 a 256 compassos) que são usadas para reproduções de loops. Sendo assim, uma vez que a reprodução padrão começa, ela continua até que você pressione o botão [■] (Parar).

Gravando a reprodução da melodia e do arpejo na música

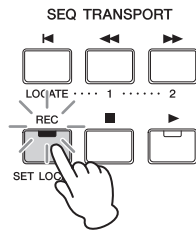
Quando a Música é selecionada como destino da gravação da apresentação, você pode gravar sua apresentação ao teclado com o arpejo sem se preocupar quanto aos limites de compasso ou esgotar o espaço para gravação. É uma boa ideia, por exemplo, gravar sua apresentação ao teclado acionando livremente diversos tipos de arpejos e editar a música conforme necessário. Você pode manter o gravador 'rodando' enquanto improvisa, ouvir e pegar as melhores partes para criar a versão final de sua Música. Experimente gravar como mostrado nas instruções abaixo.

- 1 No modo Performance Play, selecione uma apresentação para gravá-la.**

- 2 Pressione o botão ARP [ON/OFF] para que a lâmpada acenda.**

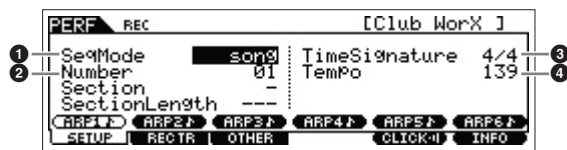


3 Pressione o botão [REC] (Gravar) para acessar o modo Performance Record (Gravação de apresentação).



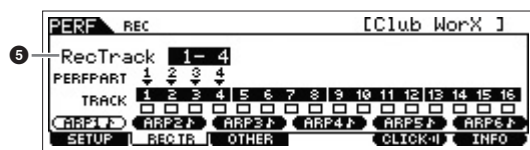
4 Defina os parâmetros a seguir em cada um dos visores Performance Record.

[F1] Visor SETUP



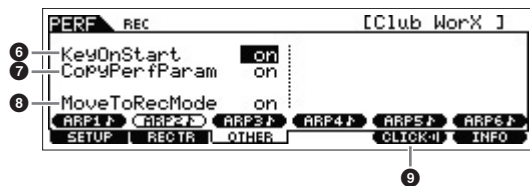
- 1** "SeqMode" = "song"
Esta configuração permite que você grave sua apresentação ao teclado em uma música.
- 2** "Number"
Selecione uma música de destino. Executar a gravação da apresentação sobrescreve e apaga todos os dados das gravações anteriores da música especificada. Certifique-se de selecionar uma música que não contenha dados.
- 3** "TimeSignature" = "4/4"
Configure aqui o mesmo valor do tipo de arpejo. Normalmente, configure-o como "4/4".
- 4** "Tempo"
Defina o tempo desejado do metrônomo e do arpejo para a gravação.

Visor [F2] REC TR



- 5** "RecTrack"
Selecione as faixas de destino de "1 a 4", "5 a 8", "9 a 12" e "13 a 16".

Visor [F3] OTHER



- 6** "KeyOnStart" = "on"
Quando estiver ativada, a gravação começará imediatamente ao pressionar qualquer nota no teclado. Defina este parâmetro como "on" ao usar o arpejo.

- 7** "CopyPerfParam" = "on"
Defina este como "on" quando desejar copiar as configurações dos parâmetros das Partes 1 a 4 da para as partes de destino da música.
- 8** "MoveToRecMode" = "on"
Defina este como "on" quando você desejar mover para o modo Song (especificado por meio do SeqMode) após o fim da gravação.

[F5] CLICK

- 9** [CLICK] (clique)
Pressione o botão [F5] para ativar o metrônomo se desejar usá-lo.

5 Pressione uma nota para começar a gravar.

Toque o teclado no tempo com o metrônomo. Você pode alterar o tipo de arpejo e configurações pressionando um dos botões [SF1] a [SF6] durante a gravação.

6 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

A gravação para e o instrumento entra no modo Song. Depois da gravação, os dados criados serão automaticamente armazenados na memória interna de música/padrão. Pressione o botão [▶] para ouvir sua nova apresentação gravada.

Grave a apresentação ao teclado em faixas adicionais no modo Song Record (Gravação de música) e edite os dados gravados no modo Sing Edit (Editor de música) ou no modo Song Job (Tarefa de música) para finalizar os dados da música.

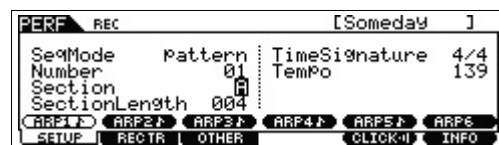
OBSERVAÇÃO Em relação aos arpejos, as notas reproduzidas e todos os eventos de nota da reprodução do arpejo serão gravados.

7 Quando concluir, pressione o botão [STORE] para armazenar a música.

Gravando a Reprodução do arpejo em um padrão

Se você gravar seu teclado tocando junto com a reprodução do arpejo no modo Performance em um padrão, poderá criar rapidamente padrões rítmicos completos preservando apenas alguns compassos. Estes padrões curtos de dados de sequência MIDI poderão ser reproduzidos repetidamente em um loop e usados de forma conveniente ao "construir blocos" para suas músicas originais.

A operação de gravar a apresentação em um padrão é quase a mesma de gravar em uma música, com a exceção das configurações abaixo.



No visor Performance Record, defina "Section" e "SectionLength", além das mesmas configurações apresentadas em "Gravando a reprodução da melodia e do arpejo na música".

Section

De A a P, selecione a Section (Seção) que conterà o padrão. Se você criar diversas Seções, poderá usá-las como variações de ritmo em uma única música.

Section Length

Determine a duração da Seção selecionada. Defina o valor entre 1 e 4 de acordo com a duração dos tipos de arpejos atuais.

Depois de criar as seções do padrão, programe a ordem de reprodução para criar um encadeamento de padrão.

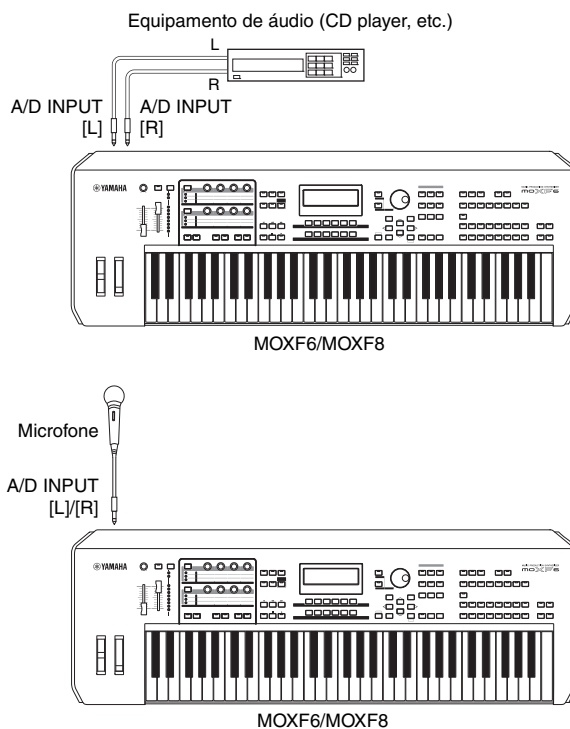
Para obter detalhes, consulte página 49.

Conectando um microfone ou equipamento de áudio

Reproduzindo o teclado com uma entrada de som das saídas A/D INPUT [L]/[R]

Você pode ter o som da entrada A/D (como sua voz por meio de um microfone, violão, baixo ou CD player) atribuído como uma parte de entrada de áudio. Vários parâmetros, como volume, pan e efeito, podem ser configurados para esta parte e o som é enviado junto com o som da apresentação do teclado. Nessas instruções de exemplo, você aprenderá a usar o som de saída A/D no modo Voice.

- 1** Certifique-se de desligar o instrumento e definir o botão giratório A/D INPUT [GAIN] na posição de mínimo.
- 2** Conecte o dispositivo de áudio ou o microfone à saída A/D INPUT [L]/[R] no painel traseiro.



OBSERVAÇÃO Convém usar um microfone dinâmico. Este instrumento não oferece suporte a microfones de condensador alimentado por cargas fantasmas.

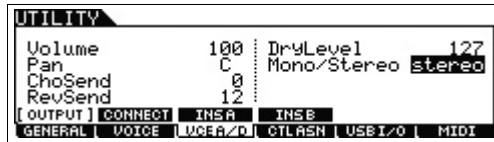
- 3** Ligue o equipamento de áudio conectado e ligue o MOXF6/MOXF8.
- 4** Pressione o botão [VOICE] para entrar no modo Voice Play.

5 Pressione [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT e defina o parâmetro "Mono/Stereo".

Esse parâmetro determina a configuração do sinal de áudio por meio das saídas A/D INPUT [L]/[R], ou como os sinais são direcionados (estéreo ou mono).

Ao conectar o dispositivo de áudio, conforme mostrado na etapa 2, defina este parâmetro como "stereo" ou "LRMono".

Ao conectar o microfone, conforme mostrado na etapa 2, defina este parâmetro como "LMono".



Se necessário, defina os outros parâmetros.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre os parâmetros, incluindo Mono/Stereo, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

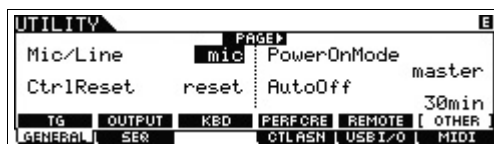
OBSERVAÇÃO As configurações do parâmetro acima, incluindo Mono/Stereo, são aplicadas a todo o modo Voice. Se necessário, pressione o botão [STORE] para armazenar essas com as configurações Utility (Utilitário).

OBSERVAÇÃO As configurações do parâmetro acima, incluindo Mono/Stereo, são diferentes dependendo do modo selecionado.

OBSERVAÇÃO No modo Performance, defina os parâmetros acima no visor acessado por meio de [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. As configurações serão armazenadas para cada apresentação. No modo Song/Pattern, defina este parâmetro no visor acessado por meio de [SONG] ou [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. As configurações serão armazenadas para cada música/padrão.

6 Pressione [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER, e defina o parâmetro "Mic/Line" de acordo com o equipamento conectado às saídas A/D INPUT [L]/[R].

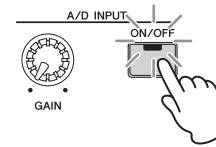
Ao conectar um equipamento de baixo nível de saída (como um microfone, violão ou baixo), configure este parâmetro "mic". Ao conectar ao equipamento de alto nível de saída (como um teclado sintetizador ou CD player), configure este parâmetro como "line".



OBSERVAÇÃO Esta configuração está disponível em todos os modos. Se necessário, pressione o botão [STORE] para armazenar essas com as configurações Utility.

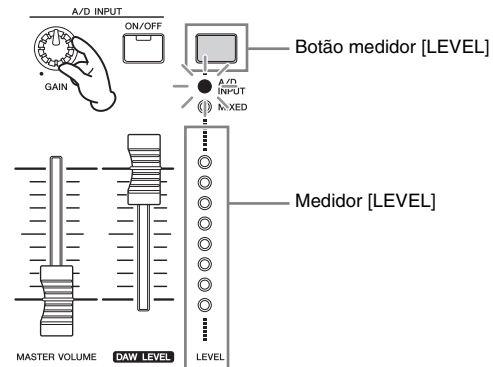
7 Pressione o botão A/D INPUT [ON/OFF] para que sua lâmpada acenda.

Esta configuração permite que os sinais de áudio sejam inseridos do dispositivo de áudio conectado.



8 Pressione o botão medidor [LEVEL] para que a luz da lâmpada [A/D INPUT] acenda juste o nível de entrada usando o botão giratório [GAIN].

OBSERVAÇÃO Ajuste o botão giratório [GAIN] para aumentar o nível de entrada ao máximo possível sem permitir que ocorra distorção.



9 Pressione o botão [VOICE] e selecione a voz desejada.

Toque o teclado enquanto canta no microfone ou reproduz o equipamento de áudio.

10 Se necessário, pressione o botão [STORE] para armazenar a voz.

Tocando o teclado com o Vocoder

Este instrumento contém uma função Vocoder. Este 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. Nessas instruções de exemplo, você aprenderá a usar o som do Vocoder no modo Voice.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre o Vocoder, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

1 Conecte o microfone executando as etapas 1 a 8 na página anterior.

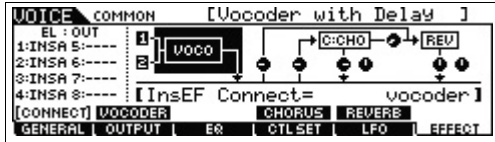
2 Pressione o botão [VOICE] e selecione a voz desejada à qual o Vocoder será aplicado.

Este instrumento contém vozes especiais projetadas especificamente para uso com o Vocoder. Acesse o visor Category Search e selecione a voz desejada na categoria principal "Vocoder".

OBSERVAÇÃO Se você usar o efeito Vocoder no modo Performance/Song/Pattern, atribua a voz do Vocoder à Parte 1. O Vocoder não pode ser aplicado a nenhuma outra parte.

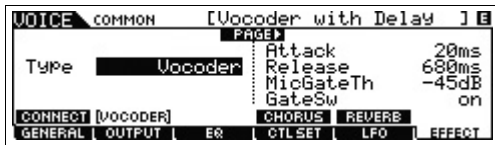
- 3** Pressione [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT e defina o parâmetro "InsEF Connect" como "vocoder".

OBSERVAÇÃO O parâmetro "InsEF Connect" é definido automaticamente como "vocoder" quando você seleciona uma voz da categoria Vocoder na etapa 2.



- 4** No visor [SF2] VOCODER, você pode configurar os parâmetros relacionados ao Vocoder, se necessário.

Fale ou cante no microfone enquanto pressiona a(s) nota(s) para gerar o som de máquina do Vocoder. Defina os parâmetros relacionados conforme desejado enquanto ouve ao som do Vocoder. Para obter detalhes sobre cada parâmetro, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".



- 5** Pressione o botão [STORE] para acessar o visor Store e armazenar as configurações como uma voz do usuário.

Criação de uma música original

Este instrumento inclui um sequenciador de múltiplas faixas para gravação de sua apresentação ao teclado como dados MIDI. Apenas esta função já é suficiente para criar arranjos multi-instrumentais complexos e músicas completas.

Terminologia

Música e padrão

Consulte a página 36.

Faixa

Isto é um local de memória no sequenciador onde suas apresentações musicais (transformadas em eventos MIDI) são armazenadas. O MOXF6/MOXF8 oferece 16 faixas, que correspondem às 16 partes da mixagem.

Mixagem

Este é um programa no qual múltiplas Vozes são atribuídas às Partes para a reprodução multitimbre nos modos Música e Padrão. Cada mixagem pode conter até 16 partes e uma mixagem individual pode ser criada para cada música.

Gravação em Tempo Real

Com a gravação em tempo real, o instrumento funciona da mesma forma que um gravador digital, gravando os dados da apresentação enquanto ela é executada. Isto permite capturar todas as nuances de uma apresentação real. A função de gravação em tempo real disponibiliza três métodos: Replace (Substituir), Overdub (Dublar) e Punch In/Out (Editar). O Replace permite sobrepor uma faixa já gravada com novos dados. O Overdub permite adicionar mais dados a uma faixa que já contenha dados. O Punch In/Out permite regravar apenas sobre uma área específica da faixa.

Gravação em etapas

Com a gravação em etapas, você pode compor sua apresentação, "escrevendo-a" um evento de cada vez. Trata-se de um método de gravação em etapas sem ser em tempo real, semelhante à escrita de notação musical em um papel.

Reprodução de músicas

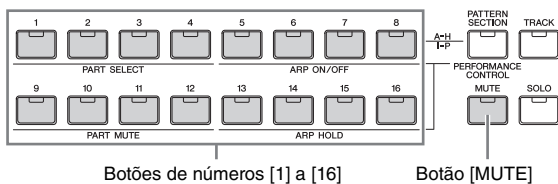
Você já aprendeu como reproduzir músicas na página 19. Nesta seção, você aprenderá como usar as funções sem áudio/solo convenientes durante a reprodução.

Faixa sem áudio

Isso permite que você remova o áudio de uma faixa específica ou de várias faixas da música.

1 Pressione o botão [MUTE] para que sua lâmpada acenda.

As lâmpadas dos botões de número se acendem, indicando que as faixas correspondentes estão ativadas.



2 Para remover o áudio de uma faixa, pressione os botões de número [1] a [16] correspondentes (a lâmpada apaga).

Várias faixas podem ser silenciadas simultaneamente.

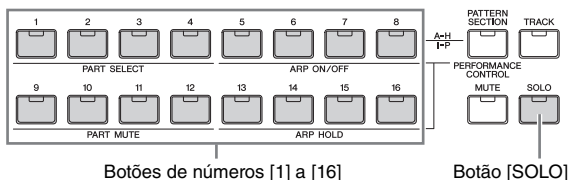
3 Para devolver o som à faixa sem áudio, pressione o botão correspondente (a lâmpada está apagada) para que lâmpada acenda.

Para fins de gravações posteriores, verifique se todos os botões estão acessos, se o [Mute] está desativado para todas as faixas.

Solo da faixa

Isso permite que você faça com que uma faixa específica da música seja reproduzida isoladamente.

1 Pressione o botão [SOLO] para que sua lâmpada acenda.



2 Para reproduzir uma faixa isoladamente, pressione os botões de número [1] a [16] correspondentes (a lâmpada pisca).

Pressione qualquer botão de número para alterar a faixa de solo.

3 Pressione o botão [TRACK] ou [MUTE] para retornar ao estado original.

Criando uma parte de percussão por meio da gravação em etapas

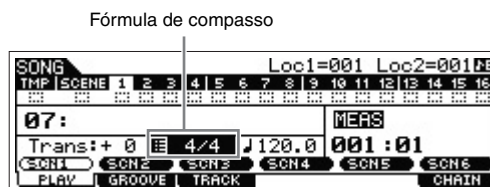
Agora, tente criar uma música.

Primeiro, grave uma frase de percussão com 4 compassos, conforme mostrado abaixo, na Faixa 1 usando a gravação em etapas.



1 Pressione o botão [SONG] para acessar o visor Song Play e selecione uma música vazia.

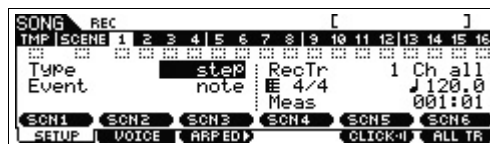
2 No visor [F1] PLAY, defina a fórmula de compasso como "4/4".



3 Pressione o botão [REC], seguido pelo botão [F1] SETUP e, em seguida, defina os parâmetros, conforme abaixo.

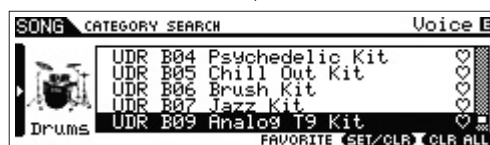
- Type = step
- Event = note
- RecTr = 1
- Ch = all

Se necessário, defina o tempo para o valor desejado.



4 Pressione o botão [F2] VOICE, seguido pelo botão [CATEGORY SEARCH] e selecione a voz de percussão.

Defina a Main Category como "Drum/Percussion", defina a Sub Category como "Drums". Mova o botão do cursor [>] para acessar a lista de vozes de percussão. Na lista, selecione "PDR B09 Analog" e pressione o botão [ENTER].



5 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para acessar o modo Step Record.

A lâmpada do botão [▶] se acende e o visor Step Record é exibido.

6 Defina "Step Time" (Tempo da etapa) como "480".

O parâmetro "Step Time" determina para qual posição o ponteiro avançará depois que uma nota for inserida. Aqui, o ponteiro avançará em etapas de semínima.

7 Pressione o botão [◀] (Início) para voltar para o início da música e, em seguida, pressione a tecla <B0> quatro vezes.

O som de bumbo (atribuído à tecla B0) é gravado na duração de cada batida.

OBSERVAÇÃO Se você estiver usando o MOXF6, use os botões [OCTAVE] para certificar-se de que os sons de bumbo são reproduzidos quando você pressiona a tecla B0. Isso é necessário, já que o MOXF6 tem um teclado menor e não tem uma tecla B0.

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

Isso retorna para o visor Song Play.

9 Para gravar outro som de percussão, pressione o botão [REC] e o botão [▶] (Reproduzir) para entrar no modo Step Record novamente.

A lâmpada do botão [▶] se acende e o visor Step Record é exibido.

10 Defina "Step Time" como "♪ 240".

O parâmetro Step Time determina para qual posição o ponteiro avançará depois que uma nota for inserida. Aqui, o ponteiro avançará em etapas de colcheia.

11 Pressione o botão [◀] (Início) para voltar para o início da música e, em seguida, pressione o botão [F3] REST e a tecla <G #1> quatro vezes.

Uma pausa da colcheia é registrada em cada batida inferior e o som de prato chimal (atribuído à tecla G#1) é gravado em cada batida superior.

OBSERVAÇÃO Se você estiver usando o MOXF6, use os botões [OCTAVE] para certificar-se de que os sons de prato chimal são reproduzidos quando você pressiona a tecla G#1. Isso é necessário, já que o MOXF6 tem um teclado menor e não tem uma tecla <G#1>.

12 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

Isso retorna para o visor Song Play.

Depois de executar as operações acima (etapas 1 a 12), você deve ter agora uma frase de percussão com 1 compasso, conforme mostrado abaixo.



13 Pressione o botão [◀] (Início) e, em seguida, pressione o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir os dados gravados.

Para parar a reprodução, pressione o botão [■] (Parar).

14 Pressione o botão [JOB] , seguido pelo botão [F3] EVENT para acessar o visor EVENT JOB SELECT (Seleção do job do evento).

Para criar um padrão de percussão com quatro compassos (que repete a frase de percussão gravada), use Copy Event Job (Copiar tarefa de evento).

15 Selecione "02: Copy Event" e pressione o botão [ENTER].



16 Aplique as configurações conforme listado abaixo e pressione o botão [ENTER] para executar a Copy Event Job.

- Source Track = "01", Source range = "001:1:000" – "002:1:000"
- Destination Track = "01", Top measure of the destination = "002"
- "NumberOfTimes" = "x 03"

Executar essa tarefa copiará a frase de percussão (gravada no primeiro compasso) para o 2º, 3º e 4º compasso, respectivamente.



17 Pressione na ordem o botão [SONG], o botão [◀] (Início) e o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir os dados gravados.

Para parar a reprodução, pressione o botão [■] (Parar).

SUGESTÃO

Dicas para a gravação em etapas

- Na gravação em etapas, você também pode inserir acordes. Como as notas são realmente inseridas quando as teclas são soltas, pressione todas as teclas corretas que você deseja inserir e solte-as.
- Na gravação em etapas, pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a reprodução na posição atual. Neste status, pressionar o botão [■] (Parar) parará a reprodução e retornará para o modo Step Record.
- Na gravação em etapas, você pode criar frases legato configurando o GateTime (Tempo de ponte) como "100%".
- Na gravação em etapas, você pode inserir notas ligadas. Por exemplo, primeiro defina o Step Time como "480" (semínima) e pressione e solte a tecla. Em seguida, altere o Step Time para "240" (colcheia) e pressione o botão [F4] TIE, resultando em uma semínima pontuada.

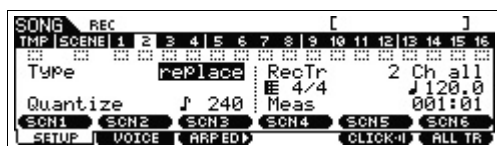
Criando uma parte do baixo por meio da gravação em tempo real

Em seguida, grave a linha de baixo por meio da gravação em tempo real na Faixa 2.

1 No modo Song Play, selecione a mesma música (criada acima) para a qual a parte de percussão já foi gravada.

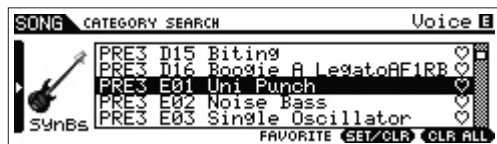
2 Pressione o botão [REC], seguido pelo botão [F1] SETUP e, em seguida, defina os parâmetros, conforme abaixo.

- "Type" = "replace"
- "Quantize" = "240"
- "RecTr" = "2"



3 Pressione o botão [F2] VOICE, seguido pelo botão [CATEGORY SEARCH] e selecione a voz de baixo.

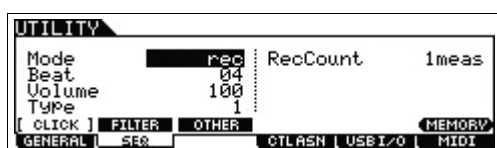
Defina a "Main" (Categoria principal) como "Bass", defina a "Sub" (Subcategoria) como "Synth Bass". Mova o botão do cursor [>] para acessar a lista de vozes. Na lista, selecione "PRE3 E01 Uni Punch" e pressione o botão [ENTER].



4 Pressione o botão [F5] CLICK para ativar o Clique ().

5 Pressione [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK e defina os parâmetros relacionados ao Clique, conforme abaixo.

- "Mode" = "rec"
- "Beat" = "04"
- "RecCount" = "1meas"



Com esta configuração, haverá uma contagem de início com um compasso antes da gravação começar e o Clique será reproduzido somente durante a gravação.

6 Pressione o botão [REC] para voltar para o visor Song Record (Gravação de música).

7 Pressione o botão [⏮] (Início) para voltar para o início da música e, em seguida, pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação.

Assim que a contagem de início (1 compasso) estiver concluída, reproduza a notação a seguir.



8 Depois de reproduzir a notação acima, pressione o botão [■] (Parar) para parar a gravação.

Se você tocar alguma nota errada, pressione o botão [■] (Parar) e tente gravar novamente. Repita quantas vezes for necessário até que voce acerte.

9 Pressione o botão [⏮] (Início) e, em seguida, o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir os dados gravados.

Os dados gravados das faixas 1 e 2 serão reproduzidos.

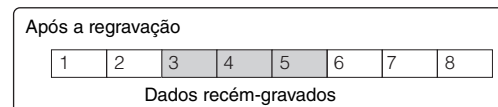
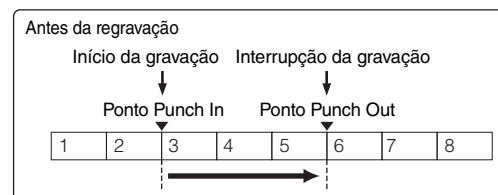
Para parar a reprodução, pressione o botão [■] (Parar).

Se não ficar satisfeito com os dados gravados, execute esta operação novamente.

SUGESTÃO

Gravando novamente uma parte específica de uma música (Punch In/Out)

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



OBSERVAÇÃO A gravação com punch in/out só pode ser usada com a gravação em tempo real.

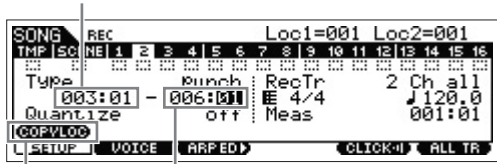
OBSERVAÇÃO Observe que o método Punch In/Out sempre substitui (destrói) os dados originais na área especificada.

Para executar a gravação com punch in/out nas condições acima, defina os parâmetros a seguir antes no visor [F1] SETUP do modo Song Record.

- "Type" = "punch"
- Punch In = 003:01
- Punch Out = 006:01

Ponto Punch In

A reprodução da faixa em gravação é desativada a partir deste ponto e a apresentação do teclado será gravada na faixa.



Ponto Punch Out

A gravação termina neste ponto e a reprodução normal da faixa em gravação é iniciada.

Botão [SF1] COPYLOC

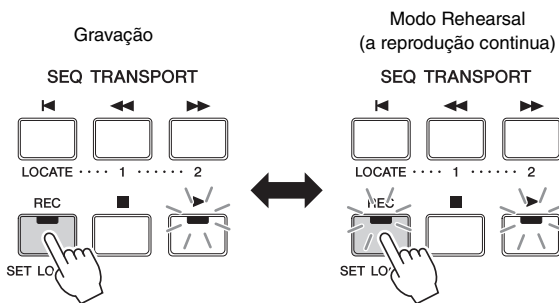
Pressione o botão [SF1] COPY LOC para atribuir os números de compasso registrados nos locais (Loc1 e Loc2) nos pontos Punch In e Punch Out.

OBSERVAÇÃO Para obter instruções sobre as configurações dos locais, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

SUGESTÃO

Função de ensaio durante a gravação

Durante a gravação em tempo real no modo música/padrão, pressionar o botão [REC] carregará o modo "Rehearsal". Nesse modo, o indicador [REC] piscará e a reprodução continuará ininterrupta. Porém, nenhum dado será registrado, permitindo praticar uma parte ou tentar diversas ideias (enquanto ouve outras faixas) sem gravar efetivamente. Para retornar ao modo Record, pressione o botão [REC] novamente — o indicador [REC] piscará continuamente.



Criando uma parte do sintetizador usando o arpejo

Em seguida, grave a reprodução do arpejo por meio da gravação em tempo real na Faixa 3.

1 No modo Song Play, selecione a mesma música para a qual as partes de percussão já foram gravadas.

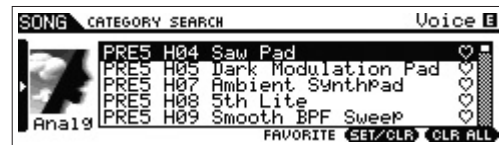
2 Pressione o botão ARP [ON/OFF] para que sua lâmpada acenda.

3 Pressione o botão [REC], seguido pelo botão [F1] SETUP e, em seguida, defina os parâmetros, conforme abaixo.

- "Type" = "replace"
- "Quantize" = "off"
- "RecTr" = "3"

4 Pressione o botão [F2] VOICE, seguido pelo botão [CATEGORY SEARCH] e selecione a voz de sintetizador.

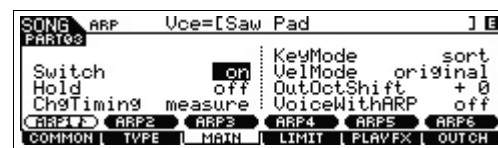
Defina a Main Category como "Synth Pad/Choir" e defina a Sub Category como "Analog". Mova o botão de cursor [>] para acessar a lista de vozes. Na lista, selecione "PRE5 H04 Saw Pad" e pressione o botão [ENTER].



5 Pressione ARP [EDIT] ou [F3] ARP ED → [F3] MAIN e defina o parâmetro Switch como "on" e defina o parâmetro "VoiceWithARP" como "off".

Com o parâmetro "Switch" ativado, o arpejo da faixa 3 pode ser reproduzido.

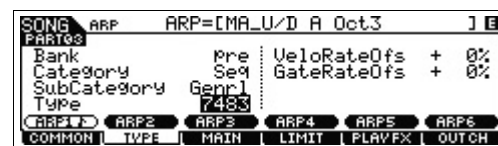
Se o parâmetro "VoiceWithARP" definido como "on", selecionar o tipo de arpejo alterará a voz da selecionada na etapa 4. É por isso que você deve definir o parâmetro "VoiceWithARP" como "off" aqui.



6 Pressione [F2] TYPE → [SF1] ARP1 e atribua o tipo de arpejo ao botão [SF1] ARP1.

Nesse visor, defina os parâmetros da seguinte maneira:

- "Bank" = "Pre"
- "Category" = "Seq"
- "SubCategory" = "Genrl"
- "Type" = "7483"



Se desejar, atribua tipos diferentes de arpejo aos botões [SF2] a [SF6].

7 Pressione o botão [REC] para voltar para o visor Song Record.

8 Pressione o botão [◀] (Início) para voltar para o início da música e, em seguida, pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação.

A lâmpada do botão [▶] (Reproduzir) é acesa e a mensagem "RECORDING" é exibida na parte superior do visor, indicando que a gravação já começou. Depois que a contagem de início com um compasso estiver concluída, reproduza a notação a seguir.



OBSERVAÇÃO Todas as notas geradas por meio da reprodução do arpejo serão gravadas.

9 Depois de reproduzir a notação acima, pressione o botão [■] (Parar) para parar a gravação.

Se você tocar alguma nota errada, pressione o botão [■] (Parar) e tente gravar novamente. Repita quantas vezes for necessário até que voce acerte.

10 Pressione o botão [◀] (Início) e, em seguida, o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir os dados gravados.

Os dados gravados das faixas 1, 2 e 3 serão reproduzidos. Para parar a reprodução, pressione o botão [■] (Parar). Se não ficar satisfeito com os dados gravados, execute esta operação novamente.

Corrigindo notas erradas

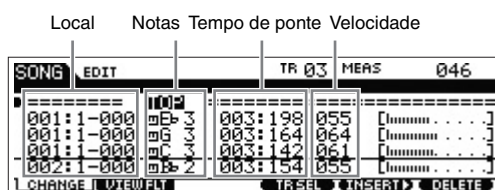
Se você tocou algumas notas erradas durante a gravação e deseja corrigi-las, pressione o botão [EDIT], no modo Song Play (Reprodução de Música) para acessar o modo de Edição de Música. O modo de Edição de Música permite limpar e editar os dados das músicas já gravadas ou inserir os novos dados nas Músicas. Verifique se há algo gravado erroneamente ou eventos errados no visor Event List (Lista de eventos) do modo Song Edit (Edição de música) e corrija-os conforme necessário.

1 Com a música gravada selecionada, pressione o botão [EDIT] para entrar no Song Edit e, em seguida, pressione o botão [F1] CHANGE.

O visor CHANGE é exibido.

2 Pressione o botão de faixa desejado (de [1] a [3]).

A lista dos eventos MIDI gravados na faixa selecionada na seção anterior é exibida no visor.



OBSERVAÇÃO A localização da música na qual você edita ou informa o evento é indicada pelo compasso, batida e relógio. A semínima (uma batida quando a fórmula de compasso é "4/4") consiste em 480 divisões. A duração de cada nota (gate time) é indicada pela batida e pelo relógio. Por exemplo, 001:000 é equivalente a uma semínima e 000:240 é equivalente a uma colcheia.

3 Use os botões do cursor para mover o cursor para o local a ser editado e gire o dial [DATA] para editar o valor.

Quando você alterna o valor na linha atual, toda a linha começa a piscar.

4 Antes de mover o cursor para outra linha, pressione o botão [ENTER] para corrigir o valor.

A linha do evento editado para de piscar.

5 Se necessário, corrija os outros dados.

Se você encontrar notas desnecessárias (não descritas na notação, mova o cursor para a posição correspondente e pressione o botão [F6] DELETE.

6 Depois de concluir a edição, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Song Play.

Para confirmar os dados gravados, pressione o botão [◀] (Início), seguido pelo botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a reprodução. Para parar a reprodução, pressione o botão [■].

Concluindo a música por meio da edição da mixagem

Nesta etapa final (que não armazena seu precioso trabalho, que iremos abordar em seguida), você pode mixar suas faixas com a função Song Mixing (Mixagem de música), ajustando o equilíbrio do volume, a configuração de panorâmica e os níveis de efeito.

OBSERVAÇÃO As explicações aqui também se aplicam ao modo Pattern (Padrão).

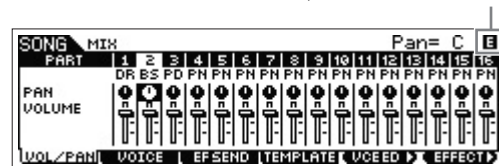
1 Pressione o botão [SONG] para entrar no modo Song Play e selecione a música desejada.

2 Pressione o botão [MIXING] para entrar no modo Mixing (Mixagem) e defina os diversos parâmetros.

A lâmpada do botão [MIXING] se acende e o visor Mixing é exibido. Selecione o menu que você deseja editar pressionando os botões [F1] a [F4] e edite os parâmetros em cada visor.

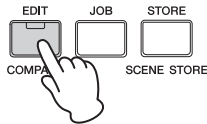
Visor Mixing Play

Indica que o parâmetro Mixing foi modificado, mas ainda não foi armazenado.



Para obter detalhes sobre cada parâmetro, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

3 Pressione o botão [EDIT] para acessar o modo Mixing Edit.



4 Acesse o visor Common Edit (Edição comum) ou o visor Part Edit (Edição da parte).

Use o Part Edit para editar os parâmetros de cada parte.
Use o Common Edit para editar os parâmetros de todas as partes.

5 Selecione o menu que você deseja editar pressionando os botões [F1] a [F6] e os botões [SF1] a [SF6] e, em seguida, edite os parâmetros em cada visor.

Para obter detalhes sobre cada parâmetro, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

6 Repita as etapas de 4 a 5 conforme desejado.

7 Pressione o botão [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para armazenar as configurações como dados da música.

Esta operação armazenará todas as músicas e padrões ao mesmo tempo.

AVISO

Se você estiver editando os parâmetros Mixing e selecionar uma música diferente sem armazenar aquela que está sendo editada, todas as edições feitas por você serão apagadas.

SUGESTÃO

Armazenando as configurações de mixagem como um modelo

As configurações de mixagem que você realiza podem ser armazenadas como um modelo, permitindo que você crie suas próprias configurações personalizadas de mixagem/voz para uso futuro na gravação de músicas. Esta operação pode ser feita no visor acessado por meio de [SONG] → [STORE] → [F2] TEMPLATE. Para obter instruções detalhadas, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

Armazenando a música criada

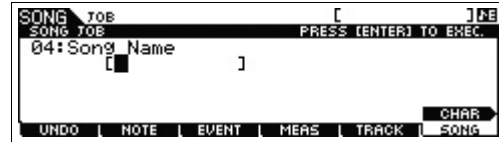
Depois de criar uma música, atribua um nome à música e execute a operação de armazenamento.

1 Pressione [SONG] → [JOB] → [F6] SONG para acessar a Song Job List (Lista de tarefas de música).



2 Selecione "04:Song Name", pressione o botão [ENTER] para acessar o visor Song Name (Nome da música) e digite o nome da música.

Mova o cursor para a posição desejada e insira o caractere mantendo pressionado o botão [SF6] CHAR. Repita essa operação quantas vezes for necessário para criar o nome.



OBSERVAÇÃO Para obter instruções específicas sobre a atribuição de nomes, consulte Operação básica na página 22.

3 Depois da nomeação, pressione o botão [ENTER] para inserir o nome.



4 Pressione o botão [STORE], seguido pelo botão para [F1] SEQ.

O visor Store é exibido.



5 Pressione o botão [ENTER] para armazenar a música.

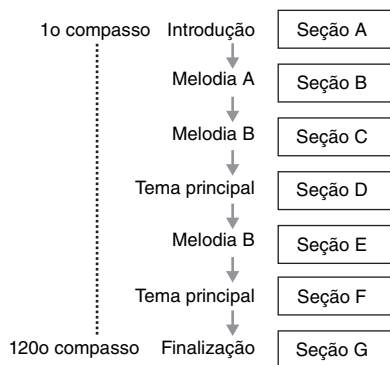
Esta operação armazenará todas as músicas e padrões ao mesmo tempo.

Depois de armazenar, pressione o botão [EXIT] para sair do visor Store.

OBSERVAÇÃO Os dados da música/padrão consistem nos dados da sequência MIDI e nos dados de mixagem. Os dados da sequência MIDI são gravados tocando o teclado enquanto os dados de mixagem são criados editando os parâmetros.

Criando um padrão original

O modo Pattern também permite gravar seus padrões rítmicos ou riffs para diferentes seções, como desejar — de acordo com a inspiração — e combinando estas seções em um encadeamento de padrão para criar uma música completa. Juntamente com o recurso Arpejo e a gravação de sua apresentação, você tem uma ampla gama de ferramentas fáceis de usar para criar, rapidamente, músicas totalmente arranjadas e com som profissional.



Ouvindo os padrões demo

Antes de criar seu próprio padrão original, você deve ouvir alguns dos padrões demo predefinidos. Estes padrões especialmente gravados abrangem uma ampla gama de gêneros musicais e são repletos de excelentes dicas e ideias sobre como você pode criar e usar os padrões em suas músicas.

1 Pressione o botão [PADRÃO] para entrar no modo Pattern.

O visor Pattern Play será exibido.

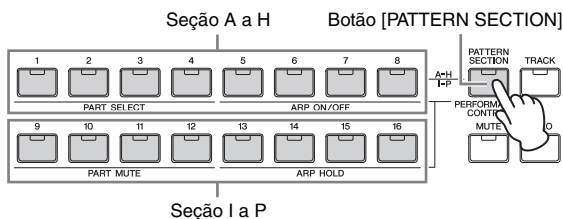
2 Selecione um padrão girando o dial [DATA].

3 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a reprodução do padrão.

O Padrão será reproduzido repetidamente até que o botão [■] (Parar) seja pressionado.

4 Pressione o botão [PATTERN SECTION] e altere as seções, selecionando entre A e P.

Pressionar os botões [1] a [8] acessa as Seções A a H, enquanto pressionar os botões [9] a [16] acessa as Seções I a P.



OBSERVAÇÃO Ao alterar as seções, é possível criar variações rítmicas, improvisar arranjos facilmente (como introdução, verso, chorus, verso, chorus, finalização) em tempo real.

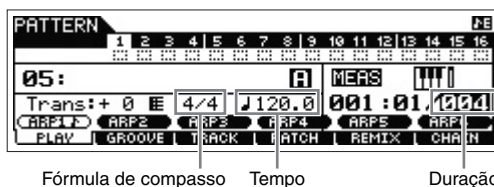
Criando um padrão (Seção A) usando o arpejo

Além de criar um padrão gravando sua apresentação ao teclado normalmente, também é possível usar as poderosas funções de reprodução de arpejo deste instrumento. Aqui, crie os dados da Seção A gravando a reprodução de arpejo na Faixa 1 como a parte da percussão, Faixa 2 como a parte de violão e Faixa 3 como a parte do baixo.

1 Pressione o botão [PATTERN] para entrar no modo Pattern Play e selecionar um padrão.

2 Pressione o botão [PATTERN SECTION] para que sua lâmpada acenda e pressione o número de botão [1] para selecionar a Seção A.

3 No visor Pattern Play, defina o comprimento do padrão, a fórmula de compasso e o tempo.

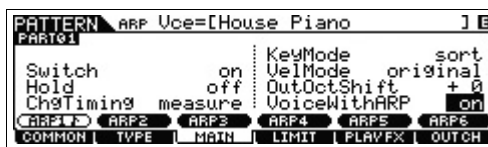


Fórmula de compasso Tempo Duração

4 Pressione o botão [TRACK] para que sua lâmpada acenda e pressione o botão de número [1] para selecionar a Faixa 1.

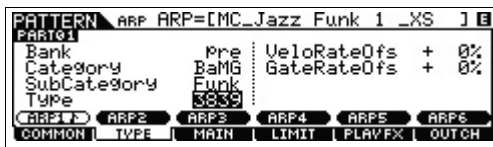
5 Pressione ARP [EDIT] → [F3] MAIN e defina o parâmetro "Switch" como "on" e defina o parâmetro "VoiceWithARP" como "on".

Com o parâmetro "Switch" ativado, o arpejo da faixa 1 pode ser reproduzido. Quando o tipo de arpejo é selecionado com o parâmetro "VoiceWithARP" configurado como "on", a voz apropriada para esse tipo de arpejo selecionado será acessada automaticamente.



6 Pressione o botão ARP [ON/OFF] para que sua lâmpada acenda.

7 Pressione o botão [F2] TYPE e selecione o tipo de arpejo desejado atribuído aos botões [SF1] a [SF6].

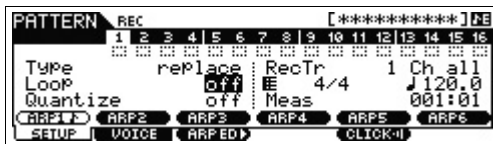


Alterar o tipo de arpejo acessará uma voz diferente já que o parâmetro "VoiceWithARP" está definido como "on". Se você deseja gravar um padrão de percussão, por exemplo, defina a categoria como um nome associado à percussão e localize o tipo de arpejo desejado.

8 Pressione o botão [REC] e defina os parâmetros para gravação no visor [F1] SETUP, conforme abaixo.

- "Type" = "replace"
- "Loop" = "off"
- "Quantize" = "off"

Se necessário, defina os outros parâmetros.



9 Pressione o botão [F5] CLICK para ativar o clique (**CLICK!!**).

10 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação.

Toque o teclado para acionar a reprodução do arpejo. Como o parâmetro "Loop" está definido como "off", a gravação será concluída automaticamente quando o final do comprimento do padrão for atingido.

OBSERVAÇÃO Todas as notas geradas por meio da reprodução do arpejo serão gravadas.

Dados gravados como uma frase de usuário

Os dados da sequência de notas MIDI (exceto para a configuração de voz etc.) gravados no modo Pattern serão armazenados como uma frase do usuário. A frase do usuário armazenada pode ser atribuída a uma seção/faixa diferente do visor [F4] PATCH no modo Pattern Play. Isso permite que você use as frases do usuário já gravadas de outras seções/faixas diferentes. Um único padrão fornece espaço de memória para 256 de suas próprias frases do usuário.

11 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir a frase gravada.

12 Grave as frases em outras faixas da Seção A quando desejar usando a mesma operação.

Grave uma linha de baixo na Faixa 2 e, em seguida, grave o violão de acompanhamento na Faixa 3 repetindo as etapas 4 a 11 acima.

13 Pressione o botão [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para armazenar as frases gravadas como um padrão.

Esta operação armazenará todas as músicas e os padrões.

Agora que você gravou a Seção A, siga as instruções a seguir e crie a Seção B usando a Pattern Copy Job (Tarefa copiar padrão) com as frases do usuário já gravadas.

Criando outro padrão (Seção B) usando dados já gravados

Aqui, você aprenderá como criar uma Seção B usando dados copiados gravados da Seção A. Por exemplo, a parte da percussão e a parte do baixo serão copiadas da Seção A, e a parte de violão será criada por meio dos mesmos dados de nota da parte de baixo.

Copiando os dados de padrão

Primeiro, copie todos os dados gravados da Seção A para a Seção B usando a Pattern Copy Job.

1 Pressione [PATTERN] → [JOB] para acessar o modo Pattern Job (Tarefa de padrão).

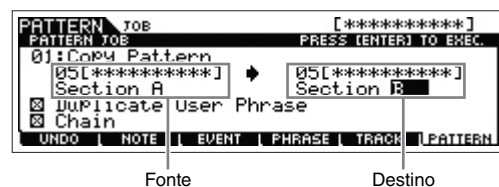
2 Pressione o botão [F6] PATTERN, selecione "01: Copy Pattern" e pressione o botão [ENTER].

O visor Copy Pattern Job é exibido.



3 Selecione o número do padrão e a seção a ser copiada.

Para a origem da cópia, selecione o número do padrão e a seção que você já gravou na seção anterior. Para a cópia de destino, selecione o mesmo número do padrão e a "Seção B".



Fonte

Destino

4 Pressione o botão [ENTER] para executar a Pattern Copy Job.

Todos os dados da Seção A serão copiados para a Seção B.

5 Pressione o botão [EXIT] algumas vezes para voltar para o modo Pattern Play (Reprodução de padrão).

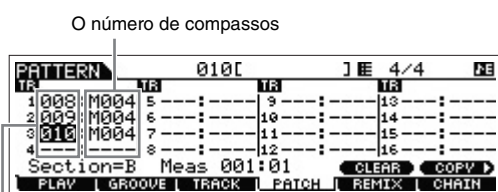
6 Pressione o botão [PATTERN SECTION] para que sua lâmpada acenda e pressione o número de botão [2].

A Seção B está selecionada. Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir a Seção B e confirmar que os dados da Seção B foram copiados da Seção A.

Atribuir dados já gravados (frase do usuário)

Deixe a guitarra e o baixo juntos usando a frase do usuário do baixo gravada na Seção A.

7 Pressione o botão [F4] PATCH para acessar o visor PATCH.

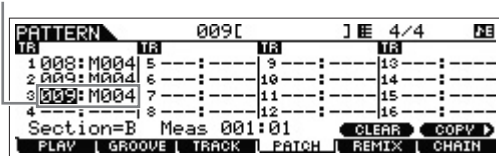


Número da frase

8 Para a Faixa 3 (parte do violão), atribua a mesma frase da Faixa 2 (parte do baixo).

Esta operação fará com que o violão (Faixa 3) e o baixo (Faixa 2) sejam reproduzidos na mesma frase em uníssono.

Atribua a mesma frase da Faixa 2.



SUGESTÃO

Visor Pattern Patch

No visor Pattern Patch, somente a frase do usuário contida no padrão atual pode ser atribuída a qualquer faixa. Se você deseja usar frases que pertencem à outros padrões, siga as instruções abaixo:

- 1 Pressione o botão [SF6] COPY.
- 2 Selecione a frase desejada como a origem da cópia.
- 3 Selecione o número da frase do usuário e o número da faixa como os destinos da cópia.
- 4 Pressione o botão [ENTER] para executar a operação Copy (Copiar).

9 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para ouvir a frase gravada.

Se necessário, ajuste a configuração de oitava ou a configuração de velocidade da parte de violão usando as tarefas [F2] NOTE. Para obter detalhes sobre os parâmetros disponíveis, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

AVISO

Se uma frase específica for atribuída a várias seções/faixas, lembre-se de que editar a frase alterará o som de reprodução de todas as seções/faixas que usarem essa frase.

10 Pressione o botão [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para armazenar as frases gravadas como um padrão.

Esta operação armazenará todas as músicas e os padrões.

Depois de gravar a Seção B, crie outras seções conforme desejado.

No modo Song, você também pode usar a gravação em etapas para criar padrões.

Criando um encadeamento de padrão para converter em uma música

Nestas instruções, você aprenderá como atribuir cada uma das frases padrões à seção, arranjar as seções em sua ordem favorita para criar o encadeamento de padrões e converter este encadeamento em uma música. Os dados de música convertidos podem ser usados como acompanhamento de fundo para a gravação de melodias.

Encadeamento de padrões

Altere as seções conforme desejado para criar a música que você tem em mente...



Criando um encadeamento de padrão

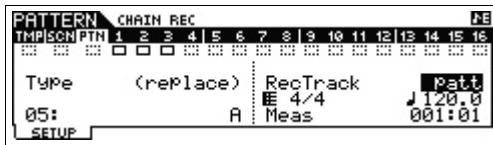
Esta seção explica como criar um encadeamento de padrão arranjando as seções na ordem mostrada no exemplo acima.

1 No visor PLAY do modo Pattern Play, selecione o padrão criado na seção anterior.

2 Pressione o botão [F6] CHAIN.

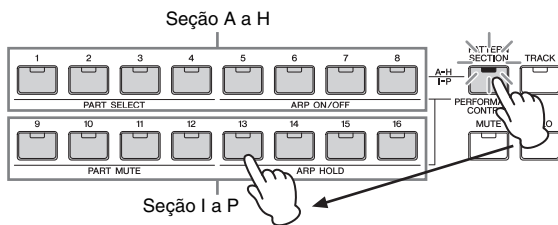
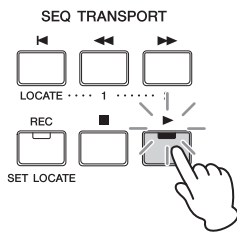
3 Pressione o botão [REC] para entrar no modo Pattern Chain Record (Gravação do encadeamento de padrão) e defina a faixa de gravação e o tempo do padrão.

Há três faixas de encadeamentos de padrões diferentes disponíveis. A faixa de tempo permite que você grave as alterações de tempo no encadeamento e a faixa de cena permite que você grave as alterações de inclusões/exclusões na faixa. A faixa de padrão ("patt") permite que você grave as alterações de seção nos pontos de compasso desejados na música. Aqui, defina "RecTrack" como "patt".



4 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar a gravação e reproduza o padrão.

Altere as seções conforme desejado. Você pode "tocar" os botões da seção enquanto o padrão é reproduzido para criar uma nova música.



5 Pressione o botão [■] (Parar) para interromper a gravação.

O instrumento volta para o visor CHAIN do modo Pattern Play.

6 Pressione o botão [▶] (Reproduzir) para reproduzir o encadeamento de padrões gravados.

7 Pressione o botão [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para armazenar o encadeamento de padrões gravados.

Esta operação armazenará todas as músicas e os padrões.

8 Depois de pressionar o botão [EXIT], grave a faixa de tempo e a faixa de cena repetindo as etapas 3 a 7.

●Quando você grava a faixa de tempo:

Na etapa 3, defina o parâmetro RecTrack como "tempo". Na etapa 4, mova o cursor para a coluna de tempo (♪) e altere o tempo conforme desejando usando o dial [DATA] ou os botões [INC]/[DEC]. A duração da alteração do tempo será gravada em tempo real na faixa de tempo.

●Quando você grava a faixa de cena:

Na etapa 3, defina o parâmetro RecTrack como "scene". Na etapa 4, pressione o botão [MUTE] para que sua lâmpada acenda e ative/desative os botões de número desejados. A duração da alteração do status ativado/desativado será gravada em tempo real na faixa de cena.

Editando o encadeamento de padrões

O modo Pattern Chain Edit torna possível editar a ordem das seções em um encadeamento de padrão, além de inserir o tempo e os dados de evento de cena/sem áudio.

1 No modo Pattern Play, selecione o padrão criado na seção anterior.

2 Pressione o botão [F6] CHAIN → [EDIT] para acessar o modo Pattern Chain e edite cada uma das faixas.

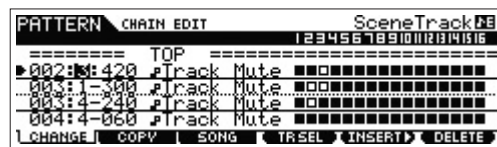
Para selecionar cada faixa, pressione o botão [F4] TR SEL.

Pattern Track Edit



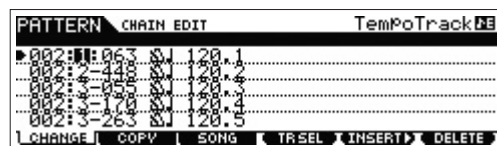
Botão [F4]

Scene Track Edit



Botão [F4]

Tempo Track Edit



3 Pressione o botão [EXIT] para voltar para o visor Pattern Play e pressione o botão [▶] (Reproduzir) para iniciar o encadeamento de padrão.

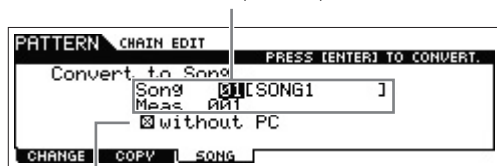
4 Pressione o botão [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] para armazenar o encadeamento de padrão gravado.

Esta operação armazenará todas as músicas e os padrões.

Convertendo um encadeamento de padrão em uma música

- 1** No modo **Pattern Play**, selecione o padrão criado na seção anterior.
- 2** Pressione o botão **[F6] [CHAIN] → [EDIT]** para entrar no modo **Pattern Chain**.
- 3** Pressione o botão de Música **[F3]** para acessar o visor "Convert to Song" (Converter em música) e selecione uma música vazia e o compasso superior para o destino.

Para o destino, selecione a música e o compasso superior.



Se a opção "without PC" estiver marcada, executar esta operação ignorará os eventos de alteração do programa nos dados do padrão.

- 4** Pressione o botão **[ENTER]** para realizar a conversão.

Os dados do encadeamento de padrões serão convertidos em dados de música, e os dados convertidos serão copiados para o compasso superior especificado na etapa 3.

■ AVISO ■

Esta operação substitui todos os dados já existentes na música de destino.

- 5** Pressione o botão **[SONG]**, selecione a música especificada na etapa 3 e pressione o botão **[▶]** (Reproduzir) para ouvir os dados de música criados recentemente.
- 6** Pressione o botão **[STORE] → [F1] SEQ → [ENTER]** para armazenar a música criada.

Esta operação armazenará todas as músicas e os padrões.

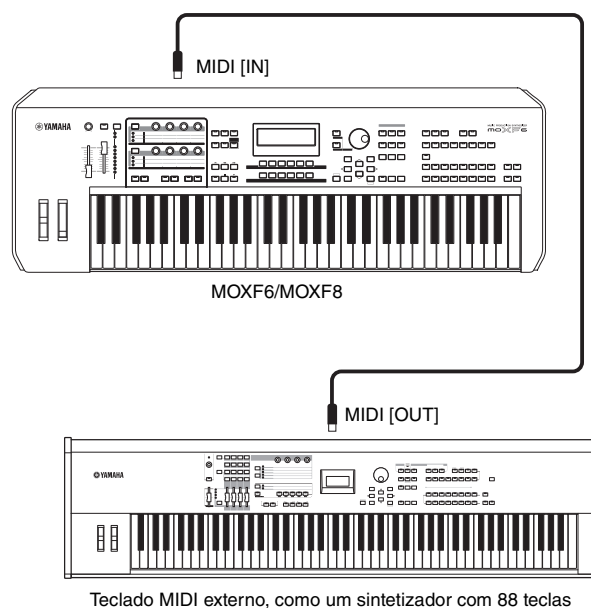
Conectando instrumentos MIDI externos

Usando um cabo MIDI padrão (disponível separadamente), você pode conectar um instrumento MIDI externo e controlá-lo pelo MOXF6/MOXF8. Da mesma forma, é possível usar um dispositivo MIDI externo (como um teclado ou sequenciador) para controlar os sons no MOXF6/MOXF8. A seguir encontram-se vários exemplos de conexões MIDI diferentes; use aquela que for mais parecida com a configuração pretendida.

OBSERVAÇÃO Qualquer uma destas interfaces pode ser usada para transmissão/recepção de dados MIDI: os conectores MIDI ou o conector USB [TO HOST]. No entanto, não é possível utilizá-los ao mesmo tempo. Selecione qual conector deve ser usado para transferência de dados MIDI no parâmetro "MIDI IN/OUT" do visor [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER. Enquanto você analisa as explicações neste capítulo, defina "MIDI IN/OUT" como "MIDI", já que o MIDI é usado como o exemplo de conexão aqui.

Controlando o MOXF6/MOXF8 a partir de um teclado MIDI externo ou sintetizador

Use um teclado externo ou sintetizador para selecionar e tocar remotamente as vozes do MOXF6/MOXF8.



SUGESTÃO

Canal de transmissão e recepção MIDI.

Verifique se o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo corresponde ao canal de recepção MIDI do MOXF6/MOXF8. Para obter detalhes sobre como definir o canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o Manual do Proprietário deste instrumento. Para obter detalhes sobre como configurar o canal de recepção MIDI do MOXF6/MOXF8, verifique os pontos a seguir.

Nos modos Voice/Performance (usando o MOXF6/MOXF8 como um gerador de tons de timbre único):

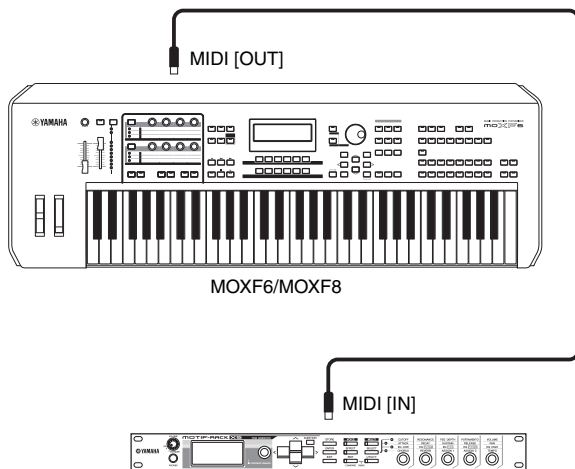
Verifique o canal de recepção básico MIDI por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (channel) → "BasicRcvCh". Se necessário, altere este parâmetro para o mesmo número do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo.

Nos modos Song/Pattern (usando o MOXF6/MOXF8 como um gerador de tons de timbre único):

Verifique o canal de recepção MIDI de cada uma das várias partes por meio da seguinte operação: [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção de partes → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh". Se necessário, altere este parâmetro para o mesmo número do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo. Observe que todas as partes desses canais de recepção MIDI são as mesmas do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo são reproduzidas pela apresentação do teclado. Altere as configurações das partes desejadas para corresponderem às configurações do canal de transmissão MIDI do instrumento MIDI externo.

Controlando um teclado ou sintetizador MIDI externo a partir do MOXF6/MOXF8

Esta conexão permite que você soe um gerador de tons MIDI externo (sintetizador, módulo do gerador de tons, etc.) tocando o MOXF6/MOXF8 ou reproduzindo a música/padrão do MOXF6/MOXF8. Use esta conexão quando desejar reproduzir o outro instrumento, além do MOXF6/MOXF8.



Gerador de tons MIDI externo como o MOTIF-RACK XS

SUGESTÃO

Dividindo o som entre o MOXF6/MOXF8 e um gerador de tons externos por meio do canal MIDI

Usando a conexão de exemplo mostrada acima, você pode tocar os dois instrumentos e fazer com que eles reproduzam partes diferentes separadamente. Por exemplo, fazer com a apresentação do teclado reproduza o instrumento externo enquanto a música/padrão reproduza os sons do MOXF6/MOXF8. Para usar esse recurso, você deve definir o canal de saída do MOXF6/MOXF8e o canal de recepção do gerador de tons externos para o mesmo número de canal. Clique nos pontos a seguir depois de ligá-lo.

Ao tocar o teclado no modo Voice ou no modo Performance:

Verifique o canal de transmissão MIDI por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (channel) → "KBDTransCh". Se necessário, altere este parâmetro para o mesmo número do canal de recepção MIDI do instrumento MIDI externo. No modo Voice play ou Performance play, pressionar o botão [TRACK] (para que a lâmpada se acenda) pode alterar também o canal de transmissão MIDI do MOXF6/MOXF8. Quando você desejar reproduzir somente o gerador de tons externos, defina o controle [Master Volume] (Volume principal) como "0" ou defina o Local Control (Controle local) como "off" (desligado) por meio da seguinte operação: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl" = "off". Para obter mais informações sobre como definir o canal de recepção MIDI do instrumento MIDI externo, consulte o manual do proprietário do instrumento MIDI externo.

Ao reproduzir uma música/padrão ou tocar o teclado no modo Song ou no modo Pattern:

Verifique o canal de transmissão MIDI de cada faixa por meio da seguinte operação: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL → "OUT CH". Se necessário, altere este parâmetro para o mesmo número do canal de recepção MIDI do instrumento MIDI externo. Como alternativa, você pode determinar o destino de saída (gerador de tons MIDI interno ou externo) de cada faixa a partir do seguinte visor: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW. Neste caso, você precisará definir o gerador de tons MIDI externo para a operação de vários timbres e definir o canal de recepção MIDI de cada parte. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário do gerador de tons MIDI externo. Como alternativa, você pode fazer com que o teclado seja dividido e atribuído a canais MIDI diferentes usando as configurações de Zone (Zona) no modo Master (página 57).

Usando um computador conectado

Ao conectar o MOXF6/MOXF8 ao computador via USB, você pode usar um software DAW no computador para criar suas próprias músicas originais.

OBSERVAÇÃO O acrônimo DAW (digital audio workstation, estação de trabalho de áudio digital) se refere a um software de música para gravar, editar e mixar dados de áudio e MIDI. Os principais aplicativos DAW são Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer. Todos eles podem ser usados de forma eficiente com o MOXF6/MOXF8, mas recomendamos usar o Cubase ao criar músicas juntamente com o instrumento.

Conectando este instrumento a um computador, você pode aproveitar as funções e aplicativos a seguir.

- Gerador de tons externo para software DAW e teclado MIDI
- Controlador remoto do software DAW
- Editando parâmetros do computador (MOXF6/MOXF8 Editor)

Conexão a um computador

Um cabo USB e um driver USB Yamaha Steinberg são necessários para conectar o MOXF6/MOXF8 ao computador. Siga as instruções abaixo. Observe que os dados de áudio e os dados MIDI podem ser transmitidos por um cabo USB.

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

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

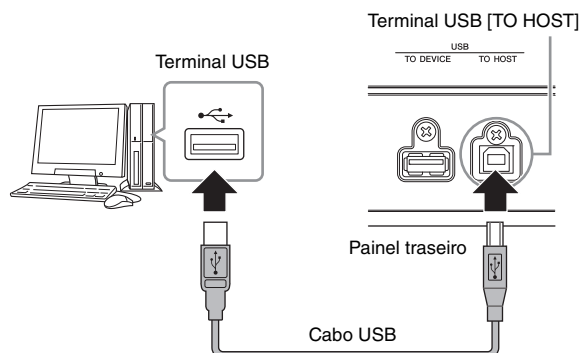
<http://download.yamaha.com/>

OBSERVAÇÃO As informações sobre os requisitos do sistema também estão disponíveis no site acima.

OBSERVAÇÃO O driver USB Yamaha Steinberg pode ser revisado e atualizado sem aviso prévio. Não deixe de verificar e baixar a versão mais recente no site acima.

2 Instale o driver USB Yamaha Steinberg no computador.

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



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

Pressione o botão [UTILITY] para acessar o modo Utility; em seguida, pressione o botão [F6] MIDI seguido do botão [SF4] OTHER para acessar o visor OTHER.

Defina o parâmetro "MIDI IN/OUT" como "USB".

4 Defina as configurações de entrada e de saída dos dados de áudio e dados MIDI, conforme desejado, para atender às suas preferências pessoais.

Essas configurações podem ser definidas no visor [F5] USB I/O e no visor [F6] MIDI do modo Utility. Definir os parâmetros relacionados aos dados de áudio e aos dados MIDI usando a opção Quick Setup (Configuração rápida) permite que você reconfigure instantaneamente o MOXF6/MOXF8 em aplicativos relacionados a computador/sequenciador diferente acessando as predefinições especialmente programadas. Neste caso, pressione o botão [QUICK SETUP] e defina "SETUP". Depois de definir as configurações, pressione o botão [ENTER] para aplicá-las no MOXF6/MOXF8.

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre os parâmetros definidos pela função Quick Setup, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

5 Pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações na memória interna.

Precauções ao usar o terminal USB [TO HOST]

Ao conectar o computador ao terminal USB [TO HOST], verifique os itens a seguir. Se essa verificação não for feita, haverá risco de congelamento do computador e de danos ou perda dos dados. Se o computador ou o instrumento travar, reinicie o software aplicativo ou o sistema operacional do computador ou desligue e religue o instrumento.

■ AVISO ■

- Use um cabo USB do tipo AB. Não podem ser usados cabos USB 3.0.
- Antes de conectar o computador ao terminal USB [TO HOST], saia de qualquer modo de economia de energia do computador (como suspensão, hibernação ou espera).
- Antes de ligar o instrumento, conecte o computador ao terminal USB [TO HOST].
- Execute o procedimento a seguir antes de ligar/desligar o instrumento ou conectar/desconectar o cabo USB ao/do terminal USB [TO HOST].
 - Saia de todos os aplicativos abertos no computador.
 - Verifique se os dados não estão sendo transmitidos do instrumento. (Os dados são transmitidos apenas quando você toca notas no teclado ou reproduz uma música.)
- Enquanto o computador estiver conectado ao instrumento, aguarde seis segundos ou mais entre estas operações: (1) quando desligar e ligar o instrumento ou (2) quando conectar/desconectar alternadamente o cabo USB.

Canais MIDI e portas MIDI

Dados MIDI são atribuídos a um de 16 canais, e este sintetizador 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. Enquanto um único cabo MIDI está equipado para lidar com dados de até 16 canais simultaneamente, uma conexão USB é capaz de lidar com muito mais, graças ao uso de portas MIDI. Cada porta MIDI aceita até 16 canais e a conexão USB permite até oito portas, permitindo que você use até 128 canais (8 portas x 16 canais) no seu computador. Ao conectar este instrumento a um computador com um cabo USB, as portas MIDI são definidas da seguinte maneira:

Porta 1

O bloco gerador de tons deste instrumento só pode reconhecer e utilizar esta porta. Ao tocar o MOXF6/MOXF8 como um gerador de tons a partir do computador ou instrumento MIDI externo, você deve definir a porta MIDI como 1 no computador ou dispositivo MIDI conectado.

Porta 2

Esta porta é usada para controlar o software DAW no computador a partir do MOXF6/MOXF8 usando o recurso de controle remoto.

Porta 3

Esta porta é usada como a porta MIDI Thru. Os dados MIDI recebidos pela porta 3 através do terminal USB [TO HOST] serão retransmitidos para um dispositivo MIDI externo através do terminal MIDI [OUT]. Os dados MIDI recebidos pela porta 3 através do terminal MIDI [IN] serão retransmitidos para um dispositivo externo (computador, etc.) através do terminal USB [TO HOST].

Porta 4

Esta porta só é usada para comunicação de dados do Editor do MOXF6/MOXF8. Nenhum outro software ou dispositivo pode usar esta porta.

Porta 5

Esta porta só é usada para comunicação de dados do Editor Remoto do MOXF6/MOXF8.

Nenhum outro software ou dispositivo pode usar esta porta. Ao usar uma conexão USB, tome cuidado para fazer a correspondência entre a porta de transmissão MIDI e a porta de recepção MIDI, bem como entre o canal de transmissão MIDI e o canal de recepção MIDI. Defina a porta MIDI do dispositivo externo conectado a este instrumento de acordo com as informações acima.

Canais de áudio

Os sinais de áudio do MOXF6/MOXF8 podem ser emitidos para o terminal USB [TO HOST] e as saídas OUTPUT [L/MONO]/[R]. Ao conectar a um computador, use o terminal USB [TO HOST]. Neste caso, estão disponíveis até quatro canais de áudio (USB 1 a USB 4). As atribuições de saída para canal são realizadas no visor [F5] USB I/O do modo Utility.

Os sinais de áudio do MOXF6/MOXF8 podem ser inseridos do terminal USB [TO HOST] e das saídas A/D INPUT [L]/[R]. Até dois canais de áudio podem ser inseridos no terminal USB [TO HOST]. Defina o nível de saída usando o controle deslizante [DAW LEVEL] no MOXF6/MOXF8. Os sinais são emitidos para a saída OUTPUT [L/MONO]/[R]. Além disso, até dois canais de áudio podem ser inseridos nas saídas A/D INPUT [L]/[R]. O sinal é enviado para a parte de entrada A/D do MOXF6/MOXF8. Para obter mais detalhes, consulte o documento em PDF do "Manual de Referência".

Criando uma música com um computador

Usando o MOXF6/MOXF8 com o software DAW no computador conectado ao MOXF6/MOXF8, você pode tirar proveito das funções e aplicativos a seguir.

- Gravação de MIDI e de áudio da apresentação do MOXF6/MOXF8 no software DAW no computador.
- Reprodução de uma música do software DAW usando o gerador de tons do MOXF6/MOXF8.

Esta seção inclui uma visão geral de como usar um software DAW no computador com o MOXF6/MOXF8 após a conexão.

Gravando sua apresentação no MOXF6/MOXF8 no computador

Instalação do MOXF6/MOXF8

- Se a Quick Setup (Configuração rápida) 1 estiver definida com as configurações padrão, mantenha pressionado o botão [QUICK SETUP] e pressione simultaneamente o botão de Grupo [A].**

Isso deve estar selecionado na gravação de sua apresentação de teclado no software DAW no computador. Se a Quick Setup 1 não estiver definida com as configurações padrão, defina-a conforme abaixo.

Configurações de áudio

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	Direct Monitor SW	
	A/D In & Part	Part
2StereoRec	on	on

Configurações MIDI

Use esta configuração na gravação da apresentação deste instrumento (não incluindo os dados do arpejo) no software DAW.

Local Control	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
ARPOUTSw	all off
KBDTxCh	1
TrIntSw	all on
TrExtSw	all on

OBSERVAÇÃO Para obter detalhes sobre esses parâmetros, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

- Pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações na memória interna.**
- Pressione o botão do modo desejado para reprodução e selecione o programa desejado para gravação.**

4 No modo Performance/Song/Pattern, defina o canal de saída do sinal de áudio para cada parte.

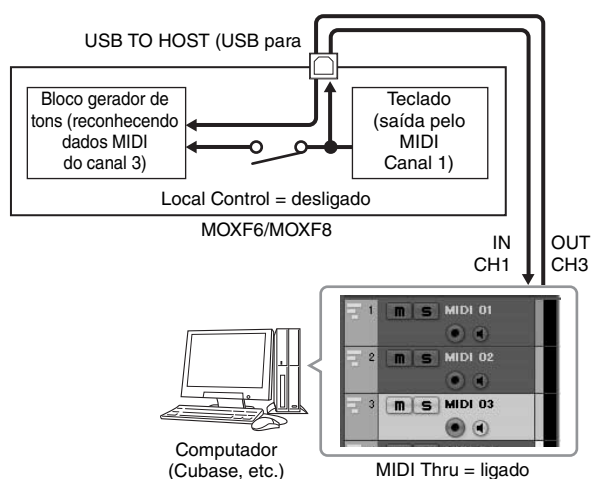
Quando a configuração de saída do sinal de áudio (parâmetro "Mode") estiver definida como "2StereoRec" na Etapa 1, você pode alterar o canal de saída de áudio de cada parte. No modo Performance, este parâmetro pode ser definido no visor [F4] USB I/O da opção Common Edit. No modo Song/Pattern, este parâmetro pode ser definido no visor [F4] USB I/O da opção Mixing Common Edit.

OBSERVAÇÃO No modo Voice, o canal de saída de áudio está fixo como USB 3/4.

Instalação do software DAW no computador

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

Ao definir MIDI Thru como "on", os dados MIDI gerados ao se tocar o teclado e transmitidos para o computador serão retornados ao MOXF6/MOXF8. Conforme mostrado no exemplo abaixo, os dados MIDI transmitidos do MOXF6/MOXF8 e gravados no computador pelo canal 1 MIDI serão retornados do computador para o MOXF6/MOXF8 pelo canal 3 MIDI de acordo com a configuração da faixa de gravação. Como resultado, o gerador de tons do MOXF6/MOXF8 emitirá os sons dos dados MIDI gerados quando se toca o teclado, como os dados MIDI do canal 3.



Reprodução de música de um computador usando o MOXF6/MOXF8 como um gerador de tons

As instruções abaixo mostram como usar este instrumento como um gerador de tons MIDI. Nesse caso, os dados da sequência MIDI propriamente ditos são transmitidos de um software DAW no computador. Com isso, você não precisa usar sintetizadores de software e economiza energia de processamento no computador.

Configurando o MOXF6/MOXF8

1 Pressione o botão [SONG] ou [PATTERN] para entrar no modo Song ou Pattern.

2 Selecione a música ou o padrão a ser editado.

3 Pressione o botão [MIXING] para acessar o visor Mixing.

4 Configure a mixagem das partes 1 a 16 conforme necessário.

No visor Mixing, você pode selecionar as vozes e definir diversos parâmetros como pan, volume, equilíbrio entre chorus/reverberação e som seco, efeito de inserção ativado/desativado e arpejo ativado/desativado.

Configurando o software DAW no computador

1 Defina a porta de saída MIDI das faixas para reproduzir o MOXF6/MOXF8 na porta 1 do "MOXF6/MOXF8".

2 Insira os dados MIDI para cada faixa do software DAW no computador.

As configurações de gerador de tons da parte correspondente à faixa MIDI serão definidas no modo Mixing no MOXF6/MOXF8.

OBSERVAÇÃO Usando o Cubase como DAW, você pode criar uma configuração de mixagem original MOXF6/MOXF8 do MOXF6/MOXF8 no computador. A configuração de mixagem criada pode ser salva como um arquivo de projeto do Cubase para recuperação futura.

Controlando o software remotamente a partir do MOXF6/MOXF8 (modo Remote)

O MOXF6/MOXF8 inclui um modo Remote (Remoto) muito prático que permite controlar o software DAW e o sintetizador de software no computador por meio das operações do painel do MOXF6/MOXF8. Por exemplo, você pode iniciar/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.

Controlando o sintetizador de software remotamente

Até 50 modelos de controle dos instrumentos VST podem ser armazenados na memória interna deste instrumento. Com esses, você pode usar o MOXF6/MOXF8 para controlar vários sintetizadores de software. Use o Remote Editor (Editor remoto) do MOXF6/MOXF8 para editar o Control Template (Modelo de controle).

OBSERVAÇÃO Para usar o Remote Editor do MOXF6/MOXF8, você deve instalar as Remote Tools (Ferramentas remotas) do MOXF6/MOXF8. As Remote Tools do MOXF6/MOXF8 consistem em dois componentes: MOXF6/MOXF8 Remote Editor e MOXF6/MOXF8 Extension, que permitem que você use o MOXF6/MOXF8 com o Cubase série 5.

É possível fazer o download das Remote Tools MOXF6/MOXF8 no site da Yamaha a seguir. Para obter detalhes sobre como operar o Remote Editor do MOXF6/MOXF8, consulte o manual em PDF incluso com o Remote Editor do MOXF6/MOXF8.
<http://download.yamaha.com/>

Controlando o software DAW remotamente

Os aplicativos DAW Cubase, Logic Pro, SONAR e Digital Performer podem ser controlados pelo modo Remote Control (Controle remoto) do MOXF6/MOXF8.

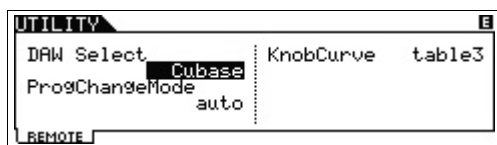
Para obter as informações mais recentes sobre o software DAW que pode ser controlado a partir do MOXF6/MOXF8, consulte a seguinte URL:
<http://www.yamahasynt.com/>

Antes de usar a função Remote Control, você precisará seguir as instruções abaixo para a configuração.

OBSERVAÇÃO Antes de configurar o DAW Remote, certifique-se de instalar adequadamente o driver USB do Yamaha Steinberg e as Remote Tools do MOXF6/MOXF8.

Instalação do MOXF6/MOXF8

- 1 **Conecte este instrumento ao computador por meio de um cabo USB (página 53).**
- 2 **Pressione o botão [DAW REMOTE] para acessar o modo Remote.**
- 3 **Pressione o botão [UTILITY] para acessar o visor REMOTE do modo Utility. Em, seguida, defina a "DAW Select" (Seleção de DAW) como o software DAW desejado.**



- 4 **Pressione o botão [STORE] para armazenar as configurações na memória interna.**
- 5 **Inicie o software DAW no computador conectado.**

Instalação do software DAW no computador

Esta seção explica como definir a configuração após iniciar cada aplicativo.

OBSERVAÇÃO Quando o cabo entre o MOXF6/MOXF8 e o computador Windows for desconectado ou o MOXF6/MOXF8 for desligado por acidente, o DAW poderá não reconhecer o MOXF6/MOXF8 novamente mesmo se você reconectar o cabo ou religar o MOXF6/MOXF8. Se isso acontecer, saia do software DAW e reinicie-o após configurar o MOXF6/MOXF8 e verificar se a conexão é segura.

■ Cubase

As configurações serão concluídas instalando as Remote Tools do MOXF6/MOXF8.

■ SONAR

- 1 Exiba o menu [Options] (Opções) e selecione [MIDI Devices] (Dispositivos MIDI) para acessar a janela "MIDI Devices" (Dispositivos MIDI).
- 2 Adicione "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" ao Input Device (Dispositivo de entrada); em seguida, adicione "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" ao Output Device (Dispositivo de saída).
- 3 Exiba o menu [Options] e selecione [Control Surfaces] (Superfícies de controle) para acessar a janela "Superfície de controle".
- 4 Clique no botão [+], selecione "Mackie Control", defina Input Port (Porta de entrada) como "Yamaha MOXF6/MOXF8-2" e defina Output Port (Porta de saída) como "Yamaha MOXF6/MOXF8-2".

■ Digital Performer

- 1 Na configuração de áudio/MIDI de um computador Mac, conecte a porta 2 da interface do MOXF6/MOXF8 à porta 2 do gerador de tons. Quando só houver uma porta para o gerador de tons, adicione a nova porta e conecte-a à interface.
- 2 Exiba o menu [Setup] e selecione [ControlSurface Setup] para acessar a janela "Control Surface".
- 3 Clique no botão [+].
- 4 Selecione "Mackie Control" na seção Driver.
- 5 Na caixa para definir "Unit" (Unidade) e "MIDI", selecione "Mackie Control" na seção "Unit" e selecione "MOXF6/MOXF8 New Port 2" (Nova porta 2 do MOTIF XF) na seção "MIDI".

■ Logic Pro

- 1 Selecione o menu [Preference] (Preferência) → [Control Surfaces] → [Settings] (Configurações) para acessar a janela "Settings".
- 2 Selecione o menu [New] (Novo) → [Install] (Instalar).
- 3 Selecione "Mackie Control" na lista de modelos e adicione-o como uma superfície de controle.

- 4 Defina MIDI Output Port como "Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2".
- 5 Defina MIDI Input Port como "Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2".

OBSERVAÇÃO Mackie Control é a marca registrada da Mackie Designs, Inc.

Para obter detalhes sobre as operações e funções dos botões, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

Usando o MOXF6/MOXF8 Editor

Sobre o MOXF6/MOXF8 Editor

O MOXF6/MOXF8 Editor permite editar a voz, a apresentação e as configurações de mixagem pelo computador, o que torna a edição ainda mais prática. Além disso, os dados editados no MOXF6/MOXF8 são sempre sincronizados com os dados no computador (MOXF6/MOXF8 Editor) e vice-versa. Isso resulta em uma interface coesa e integrada e torna muito fácil criar e editar dados.

Usando o MOXF6/MOXF8 Editor

Usando o MOXF6/MOXF8 Editor VST no Cubase

O Editor de VST do MOXF6/MOXF8 funciona como um software plug-in VST3 no Cubase. Neste caso, você pode iniciar o Editor do MOXF6/MOXF8 pelas mesmas operações que as de qualquer outro instrumento VST.

Usando o Editor do MOXF6/MOXF8 separadamente

O Editor do MOXF6/MOXF8 também pode ser usado como um aplicativo autônomo.

O Editor do MOXF6/MOXF8 pode ser baixado da seguinte URL:
<http://download.yamaha.com/>

Para obter instruções sobre como usar o MOXF6/MOXF8 Editor, consulte os manuais em PDF respectivos incluídos com o software.

SUGESTÃO

Integração entre o MOXF6/MOXF8 e o Cubase

Ao produzir música usando o MOXF6/MOXF8 com o Cubase, a Extension do MOXF6/MOXF8 contida nas Remote Tools MOXF6/MOXF8 oferece funções úteis e práticas. Por exemplo, as configurações necessárias para conexão serão definidas automaticamente. Para obter mais detalhes, incluindo as informações mais recentes, consulte a URL a seguir.

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

Usando como um teclado principal

O modo Master permite:

- Criar e armazenar até 128 programas, cada um com uma voz, apresentação, música ou padrão, que podem ser usados instantaneamente.
- Atribuir até quatro zonas separadas em cada programa Master a serem usadas como um teclado principal.

Você pode usar o modo Master para memorizar as configurações usadas com mais frequência, incluindo as informações sobre o modo usado, e acessar essas configurações de modo instantâneo sempre que precisar com um simples pressionamento do botão. Além disso, é possível memorizar as configurações para controlar um dispositivo MIDI externo com o Master, permitindo que você altere e controle o gerador de tons MIDI externo conectado em sequência enquanto se apresenta ao vivo.

Registrando a voz/apresentação/música/padrão editado

O modo Master é ideal para as situações de apresentação ao vivo, pois permite que você alterne instantaneamente entre as vozes, músicas, padrões e apresentações necessárias sem ter que alterar os modos. Uma maneira prática de usar o modo Master é salvar os programas necessários (vozes, apresentações etc.) em Masters na ordem numérica, de acordo com as músicas que você pretende reproduzir. Siga as instruções abaixo para armazenar programas.

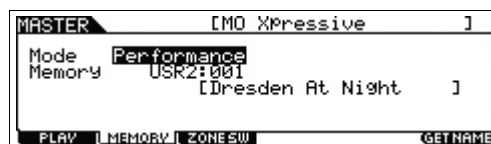
1 Pressione o botão [MASTER] para acessar o modo Master.

2 Selecione um programa Master a ser editado.

O visor Master Play (Reprodução principal) é exibido.

3 Pressione o botão [F2] MEMORY.

O visor MEMORY é exibido.



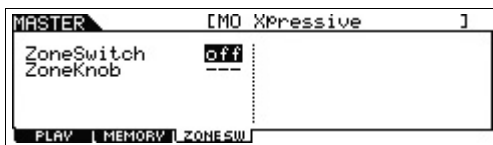
4 Nos parâmetros "Mode" e "Memory", selecione o modo e o programa desejados.

5 Pressione o botão [STORE] para definir o programa Master no visor Store.

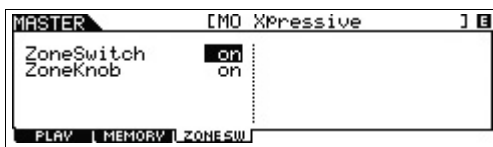
Definindo as configurações para uso como um teclado principal

É uma boa ideia memorizar as funções do teclado principal no programa Master quando estiver usando vários geradores de tons MIDI. Simplesmente selecionando um Master diferente, você pode alterar os programas nos seus geradores de tons MIDI externos. Veja como você pode fazê-lo:

- 1 Pressione o botão [MASTER] para acessar o modo Master.**
- 2 Selecione um programa Master a ser editado.**
- 3 Pressione o botão [F3] ZONE SW.**
O visor ZONE SW é exibido.



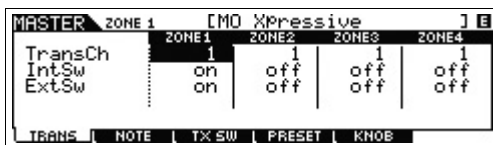
- 4 Defina "ZoneSwitch" como "on".**



OBSERVAÇÃO Quando "ZoneKnob" está definido como "on", as configurações de Zone Edit (Edição da zona) são atribuídas aos botões giratórios 1 a 8. Se você desejar atribuir as configurações no modo memorizado aos botões giratórios 1 a 8 sozinho, defina "ZoneKnob" como "off".

- 5 Pressione o botão [EDIT] e, em seguida, pressione o botão de número [1].**

Isso acessa o visor Master Edit (Edição de master) para a Zona 1.



- 6 Defina os parâmetros para a Zona 1 nos visores [F1] a [F5].**
- 7 Use os botões de número [2] a [4] para definir os parâmetros para as outras zonas, além da Zona 1.**
- 8 Depois de definir todos os parâmetros desejados, pressione o botão [STORE] para armazenar suas configurações como um programa Master.**

Depois de concluir essas configurações, especifique um nome para o Master no visor [F1] Name do visor Master Common Edit (Edição comum de master). Depois disso, pressione o botão [STORE] para armazenar o Master. Para obter mais informações sobre os parâmetros que são editados no modo Master, consulte o documento PDF do "Manual de Referência".

Definindo configurações globais do sistema (modo Utility)

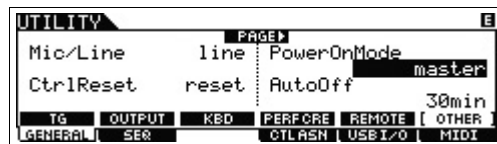
No modo Utility, você pode definir os parâmetros que se aplicam a todo o sistema deste instrumento. Para entrar no modo Utility, pressione o botão [UTILITY]. Para retornar ao visor original, pressione o botão [EXIT].

Esta seção descreve algumas funções úteis do modo Utility.

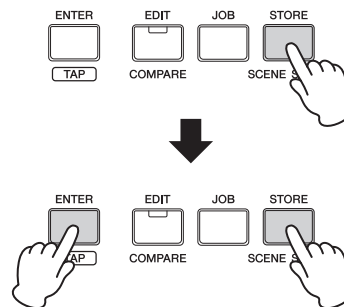
Definindo o modo padrão ao ligar

[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Cursor [>] button → "PowerOnMode"

Determina qual é o modo acessado automaticamente quando o aparelho é ligado.



Quando definido como "STORE+ENTER", o visor no qual você especifica o modo (Voice/Performance/Master/Song/Pattern) e o número do programa serão carregados automaticamente quando o aparelho for ligado. Para especificar um visor, carregue-o normalmente e pressione os botões [STORE] e [ENTER] simultaneamente.

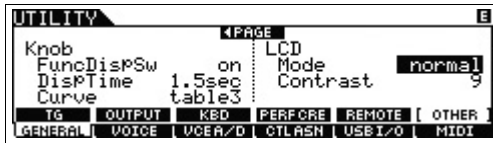


Invertendo o status do LCD

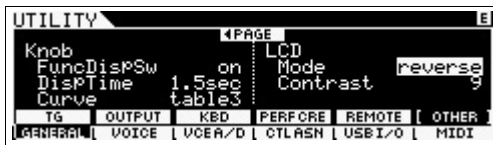
[F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Cursor [->] button → "LCD Mode"

Este parâmetro determina o status do LCD.

Quando "normal" está selecionado:



Quando "reverse" está selecionado:

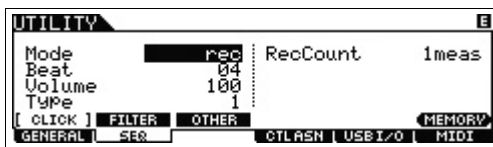


Você pode usar o modo Master para memorizar as configurações que você usa com mais frequência.

Configurações de Click (metrônomo)

[F2] SEQ → [SF1] CLICK

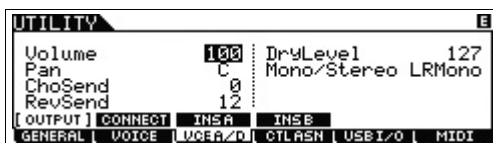
Determina o tempo, volume e destino de saída do Click (metrônomo).



As configurações de efeito aplicadas à entrada do sinal de áudio da saída A/D INPUT

[F3] VCE A/D

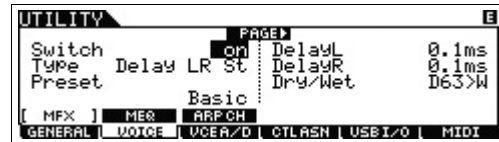
Determina as configurações dos efeitos aplicados à entrada do sinal de áudio das saídas A/D INPUT [L]/[R] no modo Voice.



Configurações de efeito mestre e de equalizador principal no modo Voice

[F2] VOICE → [SF1] MFX, [SF2] MEQ

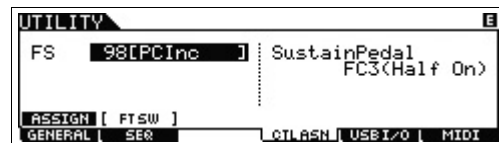
Determina o quanto do processamento do efeito e do equalizador é aplicado à saída principal.



Transmitindo mensagens de alteração de controle usando o pedal

[F4] CTL ASN → [SF2] FT SW

Você pode transmitir mensagens de alteração de controle usando o pedal conectado à saída [ASSIGNABLE]. Por exemplo, quando você ajusta o valor como 98 [PC Inc], o número de alteração de programa aumenta em 1 sempre que o pedal é pressionado.



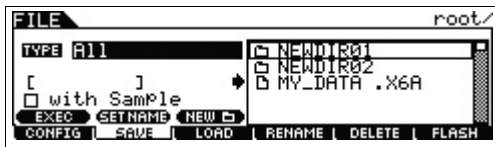
Como salvar/carregar os dados (modo File)

O modo File fornece as ferramentas para transferir dados (como voz, apresentação, música e padrão) entre o MOXF6/MOXF8 e os dispositivos de armazenamento externos, como um dispositivo de memória Flash USB ou uma unidade de disco rígido ligada ao terminal USB [TO DEVICE]. Para entrar no modo File, pressione o botão [FILE].

Esta seção explica como salvar/carregar todos os dados da memória do usuário deste instrumento como um arquivo "All".

Salvando as configurações em um dispositivo de memória flash USB

- 1 Conecte um dispositivo de memória flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] deste instrumento.
- 2 Pressione o botão [FILE] e então o botão [F2] SAVE. O visor SAVE é exibido no modo File.

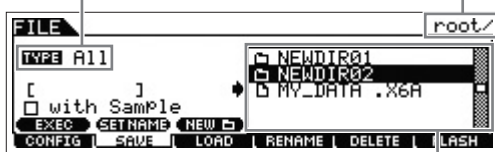


- 3 Defina "TYPE" como "All" e selecione o diretório desejado do dispositivo. Em seguida, pressione o botão [ENTER].

Se estiver armazenando no diretório raiz, mantenha o diretório definido como "root" sem pressionar o botão [ENTER]. Se desejar criar um novo diretório, pressione o botão [SF3] NEW.

Defina o tipo de arquivo para o salvamento

O diretório determinado no momento como o destino do salvamento do dispositivo de memória flash USB



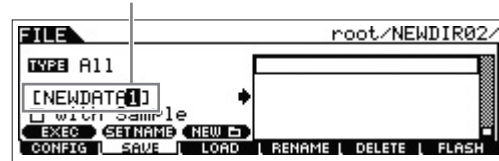
Caixa de seleção File/Directory
Selecione o diretório desejado do dispositivo de memória flash USB e pressione o botão [ENTER].

- 4 Use os botões de cursor [←]/[→] para mover o cursor para o campo do nome de arquivo, atribua um nome ao arquivo e pressione o botão [ENTER].

Mova o local desejado do campo do nome de arquivo usando os botões de cursor [←]/[→] e selecione os caracteres desejados usando o dial [DATA] ou os botões [INC]/[DEC] para inserir os caracteres desejado. Ao pressionar o botão [SF6], você pode atribuir o nome no visor Character List

(Lista de caracteres). Ao pressionar o botão [SF2] SET NAME, o nome de arquivo/diretório selecionado na caixa de seleção de arquivo/diretório é copiado para o campo de nome de arquivo.

Campo de nome do arquivo



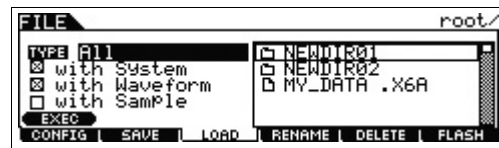
- 5 Pressione o botão [SF1] EXEC para salvar o arquivo.

Salvando as configurações a partir de um dispositivo de memória flash USB

- 1 Conecte um dispositivo de memória flash USB ao terminal USB [TO DEVICE] deste instrumento.

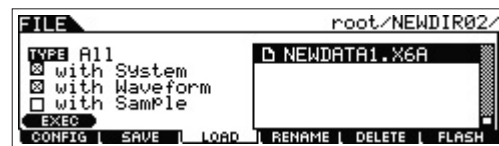
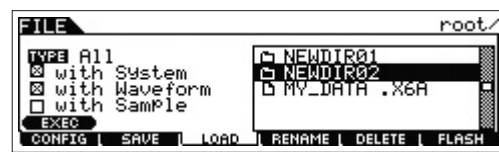
- 2 Pressione o botão [FILE] e o botão [F3] LOAD.

O visor LOAD é exibido no modo File.



- 3 Defina "TYPE" como "All" e selecione o arquivo (extensão: .X6A) da memória.

Selecione o diretório que possui o arquivo desejado na caixa de seleção de arquivo/diretório e pressione o botão [ENTER]. Em seguida, selecione o arquivo desejado.



4 Pressione o botão [SF1] EXEC para carregar o arquivo.

■ AVISO ■

A operação de carregamento substitui todos os dados existentes até então na memória interna de destino especificada. Os dados importantes devem ser sempre salvos em um dispositivo de memória flash USB conectado ao terminal USB [TO DEVICE].

Precauções ao usar o terminal USB [TO DEVICE]

Este instrumento possui um terminal USB [TO DEVICE] interno. Ao conectar um dispositivo USB ao terminal, manuseie-o com cuidado. Siga estas precauções importantes.

OBSERVAÇÃO Para obter mais informações sobre o manuseio de dispositivos USB, consulte o Manual do Proprietário do dispositivo.

■ Dispositivos USB compatíveis

Somente dispositivos de memória USB do tipo de memória Flash podem ser usados com o MOXF6/MOXF8. Além disso, o instrumento não necessariamente oferece suporte a todos os dispositivos de memória flash USB. A Yamaha não pode garantir a operação desses dispositivos adquiridos por você. Antes de adquirir um dispositivo de memória flash USB para ser usado com este instrumento, visite a seguinte página da Web:

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

■ Conectando um dispositivo de memória flash USB

Quando conectar um dispositivo de memória flash USB ao terminal USB [TO DEVICE], verifique se você está usando a memória apropriada e se ela está conectada ao dispositivo na direção correta.

OBSERVAÇÃO Embora o instrumento ofereça suporte ao padrão USB 1.1, você também pode conectar e usar dispositivos de armazenamento USB 2.0. No entanto, a velocidade de transferência será a do padrão USB 1.1.

■ Formatando um dispositivo de memória flash USB

Quando um dispositivo de memória flash USB for conectado, poderá ser exibida uma mensagem solicitando a formatação da memória. Em caso afirmativo, execute a operação Format (Formatar) (consulte o documento PDF do "Manual de Referência").

■ AVISO ■

A operação de formatação substitui todos os dados existentes. Verifique se o dispositivo que está sendo formatado não contém dados importantes.

■ Para proteger os dados (proteção contra gravação)

Para impedir que dados importantes sejam apagados acidentalmente, aplique a proteção contra gravação fornecida no dispositivo de memória flash USB. Se você estiver salvando dados no dispositivo, desative a proteção contra gravação.

■ Conectando/removendo um dispositivo de memória flash USB

Antes de remover a memória do instrumento, certifique-se de que o instrumento não esteja acessando dados (como nas operações Save [Salvar], Copy [Copiar] e Delete [Excluir]).

■ AVISO ■

Evite ligar/desligar o dispositivo de memória flash USB ou conectar/desconectar a memória com muita frequência. A repetição dessa ação poderá resultar na suspensão ou no "congelamento" do funcionamento do instrumento. Quando o instrumento estiver acessando dados (como nas operações Save, Copy, Delete e Format) ou estiver montando o dispositivo de memória flash USB (logo após a conexão), **NÃO** desconecte o conector USB, **NÃO** remova o dispositivo do instrumento e **NÃO** desligue o instrumento ou o dispositivo de memória flash USB. Essas ações poderão corromper os dados no instrumento e/ou no dispositivo.

Apêndice

Lista de funções do Shift

Algumas das funções e operações importantes no instrumento podem ser executadas com atalhos práticos do controle do painel. Simplesmente mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione simultaneamente o botão indicado (conforme descrito abaixo).

Modo	Operação	Função
Todos os modos	[SHIFT] + [INC]/[DEC]	Diminui/aumenta o valor em 10. (Número do programa no modo Play; valor do parâmetro no modo Edit.)
Todos os modos	[SHIFT] + dial [DATA]	Diminui/aumenta o valor em 10. (O mesmo que [SHIFT] + [INC]/[DEC])
Voice Play	[SHIFT] + BANK SELECT [DEC]/[INC]	Altera o Voice Bank na ordem listada abaixo. PRE1 ⇄ USR1 ⇄ PDR ⇄ UDR ⇄ GM ⇄ GMDR
Todos os modos, exceto o modo File	[SHIFT] + botão giratório 1 a 8	Diminui/aumenta o valor em 10.
Todos os modos, exceto o modo File	[SHIFT] + Botão Função do botão giratório 1	Define a Função do botão giratório como TONE 1.
Todos os modos, exceto o modo File	[SHIFT] + Botão Função do botão giratório 2	Define a Função do botão giratório como EQ.
Todos os modos	[SHIFT] + botão medidor [Level]	Define o medidor [LEVEL] como o nível A/D INPUT.
Modo Voice/Performance/Song Mixing/Pattern Mixing/Master	[SHIFT] + o botão do modo atual	Executa a tarefa BULK do modo atual.
Visor Voice Play/Visor Performance Play/Category Search	[SHIFT] + [FAVORITE]	<p>Indicador de favorito</p>  <p>Ativa/desativa o indicador de favorito da voz ou apresentação atual.</p>
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + ARP [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> No modo Voice, esta operação acessará o visor [F3] MAIN do Arpeggio Edit. No modo Performance/Song/Pattern, esta operação acessará o visor [F1] COMMON do Arpeggio Edit.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + A/D INPUT [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> No modo Voice, esta operação acessará o visor [F3] VCE A/D – [SF1] OUTPUT do modo Utility. No modo Performance, esta operação acessará o visor [F5] A/D IN – [SF1] OUTPUT do Common Edit. No modo Song/Pattern, esta operação acessará o visor [F5] A/D IN – [SF1] OUTPUT do Mixing Common Edit.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + EFFECT [INSERTION]	Acessa o visor [F6] EFFECT – [SF1] CONNECT do Common Edit.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + EFFECT [SYSTEM]	Acessa o visor [F6] EFFECT – [SF1] CONNECT do Common Edit.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + EFFECT [MASTER]	<ul style="list-style-type: none"> No modo Voice, esta operação acessará o visor [F2] VOICE – [SF1] MFX do modo Utility. No modo Performance, esta operação acessará o visor [F2] OUT MFX – [SF2] MFX do Common Edit. No modo Performance/Song/Pattern, esta operação acessará o visor [F2] MFX do Mixing Common Edit.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]	<ul style="list-style-type: none"> No modo Voice, esta operação acessará o visor [F1] GENERAL – [SF4] OTHER do Common Edit. No modo Performance, esta operação acessará o visor [F1] GENERAL – [SF5] OTHER do Common Edit. No modo Performance/Song/Pattern, esta operação acessará o visor [F1] GENERAL do Mixing Common Edit.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + OCTAVE [-]/[+]	Acessa o visor [F1] GENERAL – [SF3] KBD do modo Utility.
Modo Voice/Performance/Song/Pattern	[SHIFT] + TRANSPOSE [-]/[+]	Acessa o visor [F1] GENERAL – [SF3] KBD do modo Utility.

Mensagens no visor

Indicação de LCD	Description
All remote templates stored.	É exibida quando você armazena o Modelo de Controle no modo Remote.
Are you sure?	Confirma se você deseja ou não executar uma determinada operação.
Arpeggio memory full.	A memória interna dos dados de arpejo está cheia.
Arpeggio type copied.	Os tipos de Arpejo são copiados para os botões [SF1] a [SF6].
Bad USB device.	O dispositivo de memória flash USB conectado à este instrumento está inutilizável. Formate o dispositivo de memória flash USB e tente novamente.
Bulk protected.	Os dados em massa não podem ser recebidos por causa da configuração no modo Utility (Utilitário).
Can't undo. OK?	Quando algumas Song/Pattern Jobs (Tarefas de Música/Padrão) são executadas, a memória interna fica muito cheia para permitir o uso da operação Undo (Desfazer).
Completed.	As tarefas de carregamento, salvamento, formatação ou outra tarefa especificada foram concluídas.
Device number is off.	Os dados em massa não podem ser transmitidos/recebidos porque o número do dispositivo está desativado.
Device number mismatch.	Os dados em massa não podem ser transmitidos/recebidos porque os números do dispositivo não coincidem.
Edited data will be discarded.	Solicita confirmação para a exclusão dos dados editados.
Edits will be stored by loading.	Confirma se você deseja ou não continuar com a operação Load (Carregar). Se você selecionar [Yes], as edições atuais serão armazenadas.
Edits will be stored by saving.	Confirma se você deseja ou não continuar com a operação Save (Salvar). Se você selecionar [Yes], as edições atuais serão armazenadas.
Empty Favorite! [SHIFT]+[FAVORITE] to add.	É exibida quando você pressiona o botão [FAVORITE] com nenhum programa registrado na categoria Favorito.
Executing...	Uma operação de formatação ou uma tarefa está sendo executada. Aguarde.
File already exists.	Um arquivo com o mesmo nome do arquivo que você está prestes a salvar já existe.
File not found.	O arquivo do tipo especificado não pode ser encontrado.
Folder is too deep.	Os diretórios abaixo deste nível não podem ser acessados.
Illegal file name.	O nome do arquivo especificado é inválido. Tente especificar outro nome.
Illegal file.	O arquivo especificado para carregamento não pode ser usado por este instrumento ou não pode ser carregado no modo atual.
Illegal input.	Uma entrada ou um valor ilegal foi especificado. Verifique o método de entrada ou o valor.
Illegal measure.	Um número de compasso inválido foi especificado no modo Song/Pattern (Música/Padrão). Selecione o compasso novamente.
Illegal phrase number.	Um número de frase inválido foi especificado no modo Pattern (Padrão). Selecione a frase novamente.
Illegal Track number.	Um número de Faixa inválido foi especificado no modo Song/Pattern (Música/Padrão). Selecione a Faixa novamente.
Incompatible USB device	Um dispositivo USB que não pode ser usado com este instrumento foi conectado ao terminal USB [TO DEVICE].
MIDI buffer full.	Falha ao processar os dados MIDI porque muitos dados foram recebidos de uma só vez.
MIDI checksum error.	Ocorreu um erro durante o recebimento de dados em massa.
MIDI data error.	Ocorreu um erro durante o recebimento de dados MIDI.
Mixing Voice full.	A Mixing Voice (Voz de mixagem) não pode ser armazenada porque o número de vozes armazenadas ultrapassou a capacidade máxima.
New Flash Memory Module. Please load waveform data.	Essa mensagem aparece quando o Módulo de expansão de memória Flash (FL512M/FL1024M) que tinha sido instalado em um MOXF diferente foi instalado no MOXF atual. Se essa mensagem aparecer, salve os dados de forma de onda (incluindo as configurações de parâmetro) do MOXF anterior em um dispositivo de armazenamento USB, conecte o dispositivo de armazenamento USB ao MOXF atual e carregue os dados de forma de onda. Isso ocorre porque a Amostra sem as configurações de parâmetro não pode produzir o som adequado.
No data.	Quando uma Song/Pattern Job (Tarefa Música/Padrão) é executada, a Faixa selecionada ou o intervalo não contém dados. Selecione uma Faixa ou um intervalo apropriado. Além disso, essa mensagem é exibida quando uma tarefa relacionada a uma voz de mixagem não pode ser executada porque a voz de mixagem não está disponível.
No F7 (End of Exc.)	Dados exclusivos foram inseridos ou alterados sem o byte "End of Exclusive" (Fim do Exclusivo) (F7) necessário. Certifique-se de que a mensagem F7 esteja incluída.
No Flash Memory Module installed or module is unformatted.	Essa mensagem aparece quando nenhum Módulo de expansão de memória Flash está instalado ou o módulo não formatado foi instalado.
No response from USB device	Não há resposta do dispositivo USB conectado ao terminal USB [TO DEVICE].
No sample data.	Essa mensagem aparece quando você tenta carregar os dados de forma de onda com a marca de seleção "with sample" removida, mesmo quando a amostra correspondente não esteja disponível no Módulo de expansão de memória Flash.

Indicação de LCD	Description
Not empty folder	Você tentou excluir uma pasta que contém dados.
Not empty waveform.	You have attempted to load Waveform data to a Waveform that already contains data. (Você tentou carregar dados da forma de onda em uma forma de onda que já contenha dados.)
Now Installing data to Flash Memory Module	Os dados de amostra estão sendo copiados para o Módulo de expansão de memória Flash.
Now loading...	Indica que um arquivo está sendo carregado.
Now saving...	Indica que um arquivo está sendo salvo.
Now working...	Indica que a operação Carregar/Salvar está sendo cancelada, depois que o botão [EXIT] foi pressionado.
Overwrite?	Uma operação de salvamento substituirá os dados no dispositivo de memória flash USB e essa mensagem confirmará se está OK para continuar ou não.
Part ** is used for Drum Assign.	Essa mensagem é exibida quando as Part switches (Chaves da parte) de todas as Parts (Partes) estão ativadas e a função Drum Assign (Atribuição de Percussão) usa a Part ** da Drum Part (Parte da Percussão) no modo Performance (Desempenho). A marca ** indica o número da Parte.
Part ** is used for Layer.	Essa mensagem é exibida quando as Part switches (Chaves da parte) de todas as Parts (Partes) estão ativadas e a função Layer (Camada) usa a Part ** da Layer Part (Parte da Camada) no modo Performance (Desempenho). A marca ** indica o número da Parte.
Part ** is used for Split.	Essa mensagem é exibida quando as Part switches (Chaves da parte) de todas as Parts (Partes) estão ativadas e a função Split (Divisão) usa a Part ** da Split Part (Parte da Divisão) no modo Performance (Desempenho). A marca ** indica o número da Parte.
Phrase limit exceeded.	O número máximo de Frases (256) foi ultrapassado ao gravar, executar ou editar uma Pattern Job (Tarefa de Padrão).
Please keep power on.	Os dados estão sendo gravados na Flash ROM. Jamais tente desligar o equipamento enquanto os dados estão sendo gravados na Flash ROM. Desligar o equipamento enquanto essa mensagem é exibida causa a perda de todos os dados do usuário e pode fazer com que o sistema congele (em função do corrompimento dos dados na Flash ROM). Isso também pode resultar na impossibilidade deste instrumento ser iniciado corretamente na próxima vez em que o equipamento for ligado.
Please reboot.	Reinicie esse instrumento.
Please stop sequencer.	A operação que você tentou executar não pode desfeita durante a reprodução da Música/Padrão.
Power on mode stored.	As configurações no modo Power On (pressionando os botões [STORE] e [ENTER] simultaneamente) foram armazenadas.
Quick Setup ** applied.	A Quick Setup (Configuração Rápida) ** acabou de ser aplicada à este instrumento. A marca ** indica o números da Quick Setup.
Read only file.	Você tentou excluir, renomear ou substituir um arquivo somente-leitura.
Receiving MIDI bulk	Este instrumento está recebendo dados MIDI em massa.
Sample is too long.	O tamanho da amostra é muito grande e a operação de carga não pode ser executada.
Sample full.	O número máximo geral de amostras foi ultrapassado.
Sample memory full.	A memória de amostra está cheia e as operações de tarefas ou operações de carregamento não poderão ser executadas.
Scene & Arpeggio type stored	A Cena da música e o tipo de Arpejo atual foram armazenados em um dos botões [SF1] a [SF6].
Sequence memory full.	A memória interna dos dados de sequência está cheia, impedindo outra operação (como gravação, edição, execução de tarefas, recepção/transmissão de dados MIDI ou carregamento do dispositivo de armazenamento externo). Tente novamente depois de excluir os dados de Música, Padrão ou Frase de usuário indesejados.
Too many fixed notes	Quando você converte os dados de Música ou de Padrão em dados de Arpejo, a quantidade de notas diferentes a serem convertidas excede dezesseis.
Transmitting MIDI bulk	Este instrumento está transmitindo dados MIDI em massa.
Unrecognized Flash Memory Module. Please format that.	Um Módulo de Expansão de Memória Flash não formatado foi reconhecido. Execute a operação de formatação.
USB connection terminated.	Ocorreu uma pausa na conexão com o dispositivo de memória flash USB devido à uma corrente elétrica anormal. Desconecte o dispositivo do terminal USB [TO DEVICE] e pressione o botão [ENTER].
USB device connecting	Está reconhecendo no momento o dispositivo de memória flash USB conectado ao terminal USB [TO DEVICE].
USB device full.	O dispositivo de memória flash USB está cheio, não sendo mais possível salvar dados. Use um novo dispositivo de memória flash USB ou libere espaço, excluindo dados indesejados do dispositivo.
USB device not ready.	Um dispositivo de memória flash USB não está inserido ou conectado adequadamente ao terminal USB [TO DEVICE].
USB device read/write error.	Ocorreu um erro durante a leitura de dispositivo de memória flash USB ou a gravação nele.
USB device write protected.	O dispositivo de memória flash USB está protegido contra gravação, ou você tentou gravar em uma mídia somente leitura.
Utility stored	As configurações no modo Utility foram armazenadas.
Waveform full.	O número máximo geral de formas de onda foi ultrapassado.
Waveform is protected.	Você tentou carregar dados da forma de onda protegidos.

Solução de problemas

Não há som? Som errado? Quando ocorrer um problema desse tipo, verifique os seguintes pontos antes de assumir que o produto está com defeito. Muitos problemas podem ser resolvidos executando a operação Factory Set (Configuração de fábrica) (página 20) após ter feito um backup de seus dados em um dispositivo de memória flash USB (página 60). Se o problema persistir, consulte seu fornecedor Yamaha.

Não há som.

- O instrumento está corretamente conectado ao equipamento externo (como um amplificador, alto-falante, fone de ouvido) por meio de cabos?
Como este instrumento não tem altofalantes incorporados, você precisará de um sistema de áudio externo ou um conjunto de fones de ouvido estéreo para monitorar o áudio adequadamente (página 17).
- A alimentação do sintetizador e todos os equipamentos externos estão conectados ao sintetizador e ligados?
- Você fez todos os ajustes de nível adequados - incluindo o Master Volume neste instrumento e os ajustes de volume em todos os equipamentos externos conectados?
Se o controlador de pedal estiver conectado à saída [FOOT CONTROLLER], opere o controlador de pedal e verifique o volume do som.
- Verifique o parâmetro Local Control no modo Utility.
Quando esse instrumento é usado independentemente e esse parâmetro está desativado, nenhum som é produzido mesmo se você tocar o teclado.
[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "LocalCtrl"
- Verifique o parâmetro Direct Monitor Switch no modo Utility.
Quando esse instrumento é usado independentemente e esse parâmetro está desativado, nenhum som é produzido mesmo se você tocar o teclado.
[UTILITY] → [F5] USB I/O → "DirectMonitorSw Part"
- Quando a Performance/Voice/Pattern não produz nenhum som, o parâmetro "ArpPlyOnly" de cada Parte está ativado?
Quando este parâmetro está ativado, a parte correspondente produz som somente pela reprodução do arpejo.
[PERFORM] → [EDIT] → Número [1] a [4] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly?"
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Número [1] a [16] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ArpPlyOnly"
- As configurações do volume de MIDI ou expressão MIDI estão muito baixas ao usar o controlador externo?
- As configurações de efeito e filtro são apropriadas?
Se estiver usando o filtro, experimente alterar a frequência de corte. Algumas configurações de corte podem filtrar todo o som.
[VOICE] → [F6] EFFECT
[PERFORM] → [F6] EFFECT
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT
[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F3] FILTER
[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER
[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER
- O "Vocoder" está selecionado como o Tipo de Efeito de Inserção da Voz?
Se estiver, defina os parâmetros referentes ao A/D Part e ao conector A/D INPUT para os valores adequados e toque o teclado enquanto fala ao microfone conectado. Verifique se o botão giratório A/D INPUT [GAIN], no painel traseiro, está ou não configurado na posição mínima.
[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "InsEF Connect"
- As configurações de volume ou expressão estão muito baixas?
[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "Volume"
[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"
[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"
- As configurações de parâmetros, como Element Switch, Part Switch, Note Limit e Velocity Limit, estão adequadas?
[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F1] OSC → [SF1] WAVE → "ElementSw"
[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F1] OSC → [SF3] LIMIT
[PERFORM] → [F2] VOICE
[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → "PartSw"
[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT

- Ao tocar o teclado nos modos Performance/Voice/Pattern não há som. Uma Voz foi corretamente atribuída a cada Parte?

[PERFORM] → [F2] VOICE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE

- Quando não há som nas reproduções de música/padrão, os canais de saída de cada faixa no modo de reprodução e o canal de recepção de cada parte no modo Mixing estão configurados adequadamente?

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "ReceiveCh"

- Quando não há som na reprodução de Song/Pattern, a configuração de Velocity Offset do Groove está adequada?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "VELO OFST"

Sem som da saída A/D INPUT

- A chave do microfone está ligada?
- Verifique o tipo de microfone. Use um microfone dinâmico.
- O cabo entre o microfone ou equipamento de áudio e este instrumento está conectado adequadamente?
- O botão giratório A/D INPUT [GAIN] foi girado totalmente no sentido antihorário (para o mínimo)?
- O botão A/D INPUT [ON/OFF] está ligado?
- Verifique se o status de conexão da A/D INPUT [L]/[R] corresponde ao parâmetro "Mono/Stereo".

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → "Mono/Stereo"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → "Mono/Stereo"

- Verifique se o parâmetro "Mic/Line" está ou não configurado com o valor adequado. Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um microfone, uma guitarra elétrica ou um baixo) está baixo, configure este parâmetro para "mic". Quando o nível de saída do equipamento conectado (como um teclado do sintetizador ou CD player) está alto, configure este parâmetro para "line".

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Pressione [<] várias vezes para acessar a primeira página. → "Mic/Line"

- As configurações de volume da A/D Input Part está muito baixa?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → "Volume"

- As configurações de efeito são adequadas?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

- A configuração de saída da A/D Input Part está definida adequadamente?

[UTILITY] → [F4] USB I/O

- Verifique se o efeito Vocoder está selecionado.

Quando o Vocoder está selecionado como o efeito de inserção da voz atual ou para a parte 1 da apresentação/música/padrão atual, a entrada do sinal de áudio das saídas A/D INPUT podem não produzir som, dependendo das configurações de parâmetro.

[VOICE] → [F6] EFFECT → "Ins EF Connect"

A reprodução continua sem parar.

- Quando o indicador do botão ARP [ON/OFF] está acionado, pressione-o para desativá-lo.
- Quando estiver no modo Song ou Pattern, pressione o botão [■] (Parar).
- Quando o som do clique continua, verifique os ajustes dos parâmetros abaixo. Configure estes parâmetros para um valor diferente de "all", pois esta configuração sempre reproduz o som do clique, independente do status do sequenciador.

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK → "Mode"

Som distorcido.

- As configurações de efeito são adequadas?

O uso de um efeito em determinadas configurações pode produzir uma distorção.

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

■ As configurações de filtro são adequadas?

Configurações de ressonância do filtro excessivas passa-alto podem causar a distorção.

[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F4] TONE → [SF1] FILTER

■ Algum dos seguintes parâmetros de volume está configurado alto o bastante para ocorrer o corte?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Volume"

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → Volume

[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → "Level"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "Volume"

[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "Volume"

O som é cortado.

■ Todas as notas tocadas (na reprodução em seu teclado e na reprodução de música/padrão/arpejo) excedem à polifonia máxima deste instrumento?

Apenas uma nota é emitida por vez.

■ Quando ocorre essa situação, o parâmetro Mono/Poly no modo atual está definido em "mono". Se você deseja tocar acordes, configure esse parâmetro para "poly".

[VOICE] → [F4] PORTA → "Mono/Poly"

[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F1] VOICE → [SF2] MODE → "Mono/Poly"

A afinação está errada.

■ O parâmetro Master Tune, no modo Utility, está configurado com um valor diferente de "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "Tune"

■ O parâmetro Note Shift, no modo Utility, está configurado com um valor diferente de "0"?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → "NoteShift"

■ Quando a voz produz uma afinação errada, o sistema de afinação adequado está selecionado a partir do parâmetro Micro Tuning no modo Voice Edit?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → "M. Tuning No."

■ Quando a voz produz uma afinação errada, o LFO Pitch Modulation Depth no modo Voice Edit está configurado muito alto?

[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F5] LFO → "PMod"

■ Quando a voz produz uma afinação errada, a melodia bruta ou a afinação no modo Voice Edit está configurado corretamente?

[VOICE] → [EDIT] → seleção de Elemento/Chave → [F2] PITCH → "Coarse"/"Fine"

■ Quando a apresentação/música/padrão produz uma afinação errada, os parâmetros Note Shift e Detune de cada parte estão configurados com um valor diferente de "0"?

[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → seleção da Parte → [F4] TONE → [SF1] TUNE

■ Quando a reprodução de Song/Pattern produz uma afinação errada, o parâmetro Note Offset no visor Groove está configurado com um valor diferente de "0"?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → "NOTE OFST"

Nenhum efeito é aplicado.

■ Verifique o status de on/off (ativação/desativação) do botão EFFECT [INSERTION]/[SYSTEM]/[MASTER].

■ A emissão de reverberação ou emissão de coro está definida como um valor diferente de "0"?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → "ChoSend" / "RevSend"

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → "ChoSend" / "RevSend"

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → "ChoSend" / "RevSend"

- Algum ou todos os parâmetros Insertion Effect Output dos elementos foram configurados para "thru" no visor de ajustes de efeito no modo Voice Edit?

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → "EL: OUT 1-8"

- Algum ou todos os tipos de efeitos foram configurados para "thru" ou "No Effect"?
- Quando isto ocorrer no modo Performance/Song/Pattern, verifique se os parâmetros Insertion Switch (INS SW) estão ou não corretamente configurados.

[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW

O Indicador de Edição é exibido mesmo quando os parâmetros não estão sendo editados.

- Lembre-se que embora o modo Edit não esteja ativo, mover um botão giratório/controlador deslizante ou reproduzir uma música/padrão altera a voz, apresentação ou mixagem atual, fazendo com que o Indicador de Edição seja exibido.

Não é possível iniciar o arpejo.

- Verifique se o botão ARP [ON/OFF] está ligado ou desligado.
- Quando um tipo de arpejo do usuário está selecionado, o arpejo selecionado atualmente realmente contém dados?
- Os parâmetros referentes ao arpejo, como Note Limit e Velocity Limit, estão definidos de forma adequada?

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

- Quando ocorre esta situação no modo Performance/Voice/Pattern, verifique o parâmetro Arpeggio Switch. Se este parâmetro para a parte atual estiver desativado (off), a reprodução do arpejo não será acionada pela sua apresentação ao teclado mesmo se o botão ARP [ON/OFF] estiver ligado.

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → seleção de Parte → "Switch"

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → seleção da Parte → "Switch"

- O parâmetro MIDI Sync está configurado para "internal" ou "auto" (usando o clock interno)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → "MIDI Sync" = "auto" ou "internal"

Não é possível parar o arpejo.

- Quando a reprodução do arpejo não para mesmo se você libera a tecla, configure o parâmetro Arpeggio Hold para "off".

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → "Hold"

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → seleção da Parte → "Hold"

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → seleção da Parte → "Hold"

A voz atribuída à apresentação produz um som diferente do produzido no modo Voice.

- Isto é normal porque o som da voz é determinado pelas configurações dos parâmetros no modo Performance. Para resolver este problema, você precisará aplicar as mesmas configurações de parâmetro usadas no modo Voice por meio das três etapas a seguir.

1. Defina o parâmetro "P.WithVce" (parâmetro com voz) como "on" para uma determinada parte e selecione novamente a mesma voz. As configurações de alguns parâmetros Voice Common serão aplicados à parte da apresentação.

[PERFORM] → [EDIT] → Número [1] a [4] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → "P.WithVce"

2. Execute o Voice Copy Job no modo Performance Job.

Esta tarefa copia as configurações de System Effect, Master Effect e Master EQ no modo Voice para os parâmetros Performance Common.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] COPY → [SF2] VOICE

3. Defina o nível de emissão de reverberação e o nível de emissão do coro como o valor desejado (o mesmo no modo Voice) manualmente.

[PERFORM] → [EDIT] → seleção da Parte → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND

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

- A música ou padrão (frase) selecionada realmente contém dados?
- O botão [DAW REMOTE] está ativado?
- O parâmetro MIDI Sync está configurado para "internal" ou "auto" (usando o clock interno)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → "MIDI Sync" = "auto" ou "internal"

Não é possível gravar a música/padrão (frase).

- Há memória disponível suficiente para a gravação?
A capacidade total de memória determina o número de músicas/padrões (frases) que podem ser gravadas. Por exemplo, se a memória contém músicas/padrões (frases) que usam uma grande quantidade de memória, esta pode se tornar cheia, embora os números de padrões ou músicas disponíveis não estejam todos usados.

Não é possível acessar o modo Pattern Job/Pattern Mixing mesmo ao pressionar o botão [JOB] no modo Pattern.

- Verifique se o instrumento está ou não no modo Pattern Chain.
Caso esteja, saia do modo Pattern Chain e pressione o botão [JOB] ou [MIXING].

O som de percussão está errado ou é inesperado ao alterar o valor de transposição no modo Song/Pattern Play.

- Isso é normal. Alterar a configuração de transposição durante a reprodução de uma voz de percussão produzirá sons diferentes para as mesmas teclas acionadas.

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

- Verifique se as configurações da porta no computador estão ou não adequadas.
- Verifique se o parâmetro MIDI IN/OUT está ou não configurado com o valor adequado.

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER → "MIDI IN/OUT"

- Este problema pode ser resolvido reduzindo a carga do computador. Para fazer isso, defina o canal de saída de áudio USB como "2ch" no visor a seguir. Se a configuração estiver sido alterada no visor, pressione o botão [ENTER] e reinicie o instrumento.

[UTILITY] → [F5] USB I/O → [SF1] OUT CH

O som não é produzido corretamente mesmo quando reproduz os dados de música no computador ou no instrumento MIDI conectado ao instrumento.

- Certifique-se de definir este instrumento no modo Song ou Pattern.
O modo Voice ou Performance pode não produzir o som correto mesmo quando reproduz os dados de música no computador ou no instrumento MIDI conectado a este instrumento.

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

- O parâmetro Receive Bulk está ativado?

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → "RcvBulk"

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

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"

- Quando a transmissão não funciona corretamente, o número do dispositivo do instrumento MIDI conectado a este instrumento está definido para corresponder ao Parâmetro Device Number no modo Utility?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → "DeviceNo"

Não é possível salvar os dados em um dispositivo de memória flash USB externo.

- O dispositivo de memória flash USB usado está protegido contra gravação? (A proteção contra gravação deve ser desativada para salvar os dados.)
- O dispositivo de memória flash USB usado está formatado adequadamente?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT

Não é possível entrar no modo Edit.

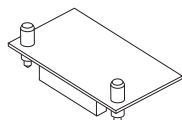
- A Category Search está ativada?
Desative a Category Search e pressione o botão [EDIT].

Instalação do hardware opcional

Dispositivos disponíveis

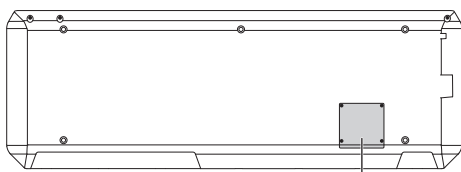
Os dispositivos opcionais a seguir podem ser instalados no MOXF.

FL512M/FL1024M
(Módulo de expansão de memória flash)



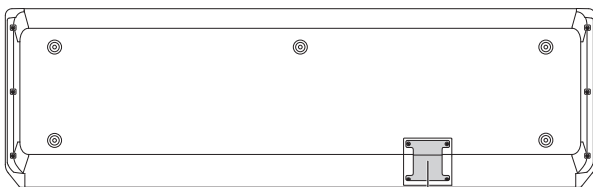
Locais de instalação

MOXF6



Tampa inferior do FL512M/FL1024M

MOXF8



Tampa inferior do FL512M/FL1024M

Precauções de instalação

Antes de instalar o hardware opcional, verifique se você tem uma chave de fenda Phillips e um amplo espaço de trabalho.

⚠️ ADVERTÊNCIAS

- Antes de iniciar a instalação, desligue o instrumento e os periféricos conectados e desconecte-os da tomada. A instalação ou a remoção de qualquer dispositivo SÓ deve ser iniciada depois que o instrumento (e qualquer hardware opcional) retornar à temperatura ambiente normal. Em seguida, remova todos os cabos que conectam o instrumento a outros dispositivos. Deixar o cabo de força conectado durante a operação pode resultar em choque elétrico. Deixar outros cabos conectados pode interferir na operação.
- Tome cuidado para não deixar nenhum parafuso cair dentro do instrumento durante a instalação. Isso pode ser evitado, mantendo-se as unidades opcionais e a tampa longe do instrumento durante a conexão. Se isso acontecer, não deixe de remover os parafusos de dentro da unidade antes de ligá-la. Parafusos soltos dentro do instrumento podem resultar na operação imprópria ou causar danos graves. Se você não conseguir retirar um parafuso que caiu dentro da unidade, consulte o seu revendedor Yamaha para assistência.
- Instale as unidades opcionais com cuidado, conforme a descrição no procedimento abaixo. A instalação incorreta pode causar curto-circuito, que, por sua vez, pode representar riscos de incêndio ou resultar em danos irreparáveis.
- Não desmonte, modifique ou aplique força em excesso às áreas de circuito e conectores das unidades opcionais. Se as placas de circuito e os conectores forem entortados ou adulterados, haverá risco de choque elétrico, incêndio ou falha no equipamento.

⚠️ CUIDADO

- Convém usar luvas para proteger suas mãos das projeções metálicas nas unidades opcionais e em outros componentes. Tocar em fios condutores ou conectores com as mãos descobertas pode causar cortes, resultar em fraco contato elétrico ou danos eletrostáticos.
- Cuidado com a eletricidade estática. A descarga de eletricidade estática pode danificar os chips IC. Antes de manusear as unidades opcionais, para reduzir a possibilidade de eletricidade estática, toque em uma parte metálica não pintada ou em um dispositivo aterrado.
- Manuseie as unidades ópticas com cuidado. Não as deixe cair, nem expostas a nenhum tipo de choque, pois isso pode resultar em danos ou problemas de funcionamento.
- Não toque nas peças metálicas expostas na placa de circuito. Isso pode resultar em falhas de contato.
- Cuidado para não colocar nenhum parafuso incorretamente.
- Não use parafusos que não sejam os instalados no instrumento. O uso de parafusos incorretos pode causar danos.

Instalação do hardware opcional FL512M/FL1024M

Configuração

Existem dois tipos de Módulo de Expansão de Memória Flash:

■ FL512M

Contém uma memória de 512 MB.

■ FL1024M

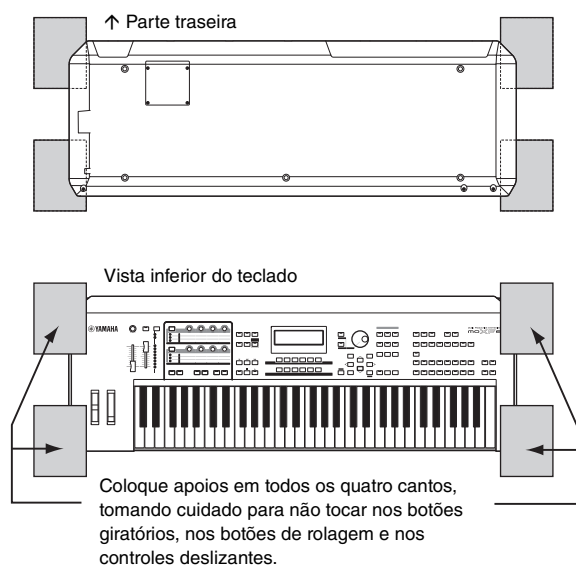
Contém uma memória de 1.024 MB.

Procedimento de instalação

1 Desligue o MOXF e desconecte o cabo de força CA. Além disso, desconecte o MOXF de qualquer dispositivo externo conectado.

2 Vire o MOXF ao contrário para que o teclado fique de cabeça para baixo e você tenha acesso direto à parte inferior do instrumento.

Para proteger os botões giratórios, os botões de rolagem e os controles deslizantes contra danos, coloque o teclado de forma que os quatro cantos sejam apoiados por algo que dê suporte suficiente, como revistas ou almofadas. Coloque apoios em todos os quatro cantos, tomando cuidado para não tocar nos botões giratórios, nos botões de rolagem e nos controles deslizantes.



! CUIDADO

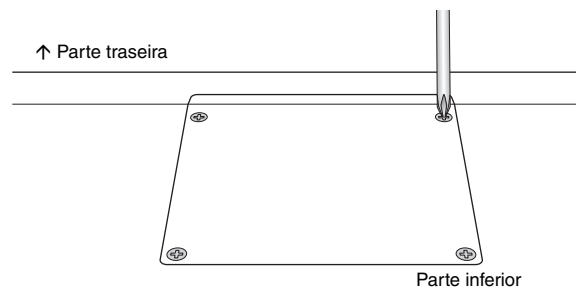
- Como o instrumento, especialmente o MOXF8, é muito pesado, esse procedimento deve ser realizado por duas ou três pessoas.

3 Remova a tampa da parte inferior.

Com o painel traseiro do MOXF voltado para você, remova os parafusos da tampa usando a chave de fenda Philips. Depois de remover os parafusos, deslize a tampa para retirá-la.

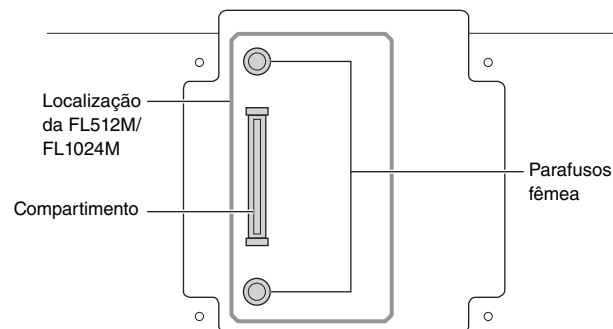
Importante

Guarde os parafusos removidos em um lugar seguro. Eles serão usados durante a recolocação da tampa ao instrumento após a instalação.



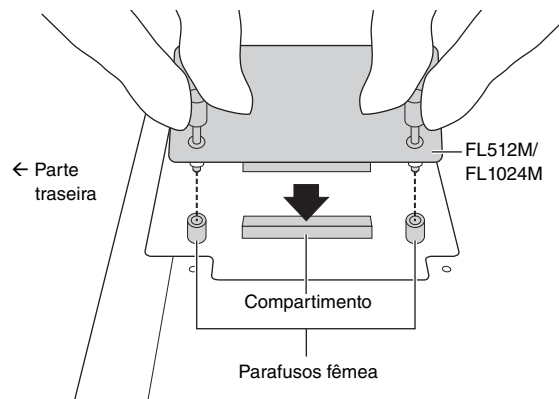
4 Coloque a FL1024M ou FL512M no compartimento.

Conforme mostrado abaixo.

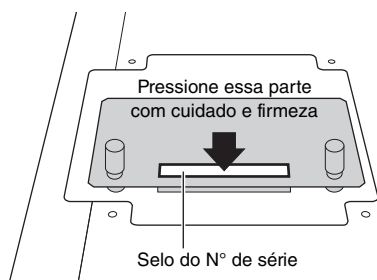


Siga estas etapas para acoplar o módulo no compartimento.

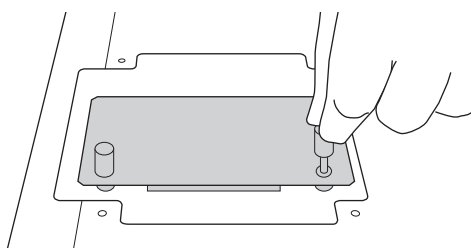
4-1 Insira o módulo na vertical no compartimento e alinhe os parafusos (no módulo) nos parafusos fêmea, respectivamente.



- 4-2** Pressione a parte superior do conector (como mostra a figura) e empurre o conector com firmeza no compartimento.



- 4-3** Aperte cada parafuso do módulo de memória em cada parafuso fêmea do MOXF manualmente, como mostra a figura abaixo.



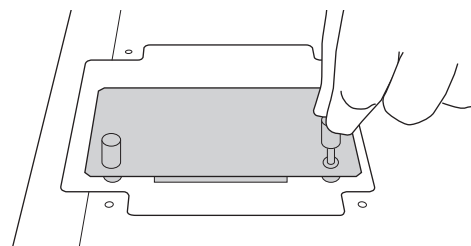
- 5** Recoloque a tampa removida na etapa 3 na ordem inversa.

- 6** Verifique se os módulos instalados estão funcionando corretamente.

- 6-1** Vire o MOXF para que o teclado fique voltado para cima quando for ligado. Durante a inicialização, será exibida uma mensagem indicando que o módulo de memória Flash não pode ser reconhecido.
- 6-2** Para acessar o modo File, pressione o botão [FILE] e, em seguida, pressione o botão [F6] FLASH.
- 6-3** Pressione o botão [SF1] Format.
- 6-4** Pressione o botão [ENTER] para executar a operação de formatação.
- 6-5** Verifique se o tamanho total mostrado no visor está correto ou não.

Remoção do módulo

- 1** Afrouxe os dois parafusos.



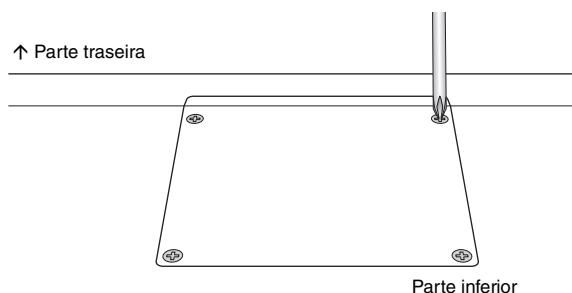
AVISO

- Se não conseguir soltar o parafuso manualmente, use uma chave de fenda Philips. Nesse caso, tome cuidado para **NÃO** arranhar a placa de circuito da FL512M/FL1024M e do MOXF.
- Como os parafusos podem ser removidos do módulo, tome cuidado para **NÃO** deixá-los cair dentro do instrumento depois de soltá-los.

- 2** Retire a FL512M/FL1024M na vertical.

- 3** Coloque a tampa no painel inferior.

Posicione a tampa no painel inferior alinhando os parafusos com os orifícios do parafuso e aperte os cinco parafusos com uma chave de fenda Philips para prender a tampa.



Especificações

Teclados	MOXF8	88 teclas, teclado GHS (Initial Touch)	
	MOXF6	61 teclas, teclado semipesado (Initial Touch)	
Bloco Gerador de Tom	Gerador de Tom	AWM2, com Articulação Expandida	
	Polifonia	128 notas	
	Capacidade Multitimbre	16 partes (internas), parte de entrada A/D	
	Wave (Onda)	741 MB (quando convertida em formato linear de 16 bits), 3.977 formas de onda	
	Voice (Voz)	Predefinidas: 1,152 Vozes Normais + 72 Conjuntos de Percussão GM: 128 Vozes Normais + 1 Conjunto de percussão Usuário: 384 Vozes Normais + 32 Conjuntos de Percussão	
	Performance,	Usuário: 256 (até quatro partes)	
	Filtro	18 tipos	
	Sistema de Efeitos	9 tipos de Reverberação, 22 tipos de Coros, 54 tipos de Inserção (A, B) em 8 Partes, 1 Vocoder (usa os blocos A e B de Efeito de Inserção), 9 tipos de Efeito Mestre, Equalizador principal (5 bandas), EQ de parte (3 bandas, estéreo)	
	Bloco de Sequenciador	Capacidade de notas	Aprox. 226.000 notas
Resolução de Nota		480 ppq (partes por semínima)	
Polifonia Máxima		124 notas	
Tempo (BPM)		5 – 300	
Tipo de gravação		Substituição em tempo real, Sobreposição em tempo real (com exceção do Encadeamento de Padrões), Punch in/out em tempo real (somente música), Etapa (com exceção do Encadeamento de Padrões)	
Faixas		Música: 16 Faixas de Sequência (Loop ligado/desligado pode ser definido para cada faixa), Faixa de Tempo, Faixa de Cena Padrão: 16 Faixas de Frases Encadeamento de padrão: Faixa de Padrão, Faixa de Tempo, Faixa de Cena	
Músicas		64 Músicas Vozes de Mixagem: 16 Vozes por Música/Padrão (até 256 Vozes) Modelos de Mixagem: 32 para todas as Músicas e Padrões	
Memória de Cena		6 por Música	
Padrões		64 Padrões (em 16 seções) Compassos: 256 no máximo	
Frases		Frases do Usuário: 256 por Padrão	
Arpeggio (arpejo)		Predefinidas: 7.981 tipos Usuário: 256 tipos (Sincronização MIDI, canal de transmissão/recepção MIDI, Limite de Velocidade e Limite de Notas podem ser definidos. 4 partes de arpejo podem ser reproduzidas simultaneamente.)	
Formato de sequência		Formato original, formato SMF 0, 1 (Formato 1 somente para carregamento)	
Outros		Master	Usuário:128 (Cada master inclui configurações do teclado principal com 4 Zonas, configurações de Botão giratório atribuível, tabela Alteração de programa.)
		Software sequenciador compatível com a função Remote Control	Para Windows®: Cubase série 7, SONAR X2 Para Mac®: Cubase série 7, Logic Pro 9, Digital Performer 7 (As funções a serem controladas diferem dependendo do software.)
		Controladores	Botão de rolagem da Curva de Afinação, Botão de rolagem de Modulação, 8 Botões giratórios atribuíveis, 1 botão giratório [DATA], 2 botões de funções atribuíveis
		Visor	240 x 64 pontos, LCD com iluminação de fundo
	Conectores	OUTPUT [L/MONO]/[R] (saída de fone padrão), A/D INPUT [L]/[R] (saída de fone padrão), [PHONES] (saída de fone estéreo padrão), [FOOT CONTROLLER], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], USB [TO HOST]/[TO DEVICE], DC IN	
	Consumo de Energia	13 W	
	Dimensões, Peso	MOXF8: 1320 (L) x 405 (P) x 168 (A) mm, 14,9 kg MOXF6: 1030 (L) x 358 (P) x 125 (A) mm, 7,1 kg	
	Acessórios	Adaptador CA (PA-150 ou equivalente recomendado pela Yamaha), cabo USB, Manual do Proprietário (este livro), 1 CD-ROM do Manual On-line (contendo o Manual de Referência, Manual de Parâmetros do Sintetizador e Lista de Dados), INFORMAÇÕES DE DOWNLOAD DO CUBASE AI	
	Módulo de memória opcional	1 FL512M/FL1024M	

As especificações e as descrições contidas neste manual do proprietário têm apenas fins informativos. A Yamaha Corp. reserva-se o direito de alterar ou modificar produtos ou especificações a qualquer momento, sem notificação prévia. Como as especificações, os equipamentos ou as opções podem não ser iguais em todas as localidades, verifique esses itens com o revendedor Yamaha.

Índice

A

A/D INPUT [GAIN], botão giratório	12
A/D INPUT [L] e [R], saídas	16, 38
A/D INPUT [ON/OFF], botão	12
Alto-falantes	17
ARP [EDIT], botão	13, 31
ARP [ON/OFF], botão	13, 27
Arpeggio (arpejo)	27, 34
ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2], botões	12
Áudio, canais de	54

B

Banco GM	25
Bancos de predefinições	25
Bancos do usuário	25
BANK SELECT [DEC]/[INC], botões	14
Botões do cursor	14, 21
Botões giratórios	12, 28

C

Canal de recepção MIDI	52
Canal de transmissão MIDI	52
[CATEGORY SEARCH], botão	13, 26
CHAR	22
Chave Standby/On	16
Click	59
Common Edit	29
[COMMON], botão	14
Compare, função	29
Conectar (instrumento MIDI externo)	51
Conexão (Computador)	53
Configuração rápida	54
Configurações de fábrica	20
Controle giratório de modulação	12
Controle remoto	55
Cubase	56, 57, 73
Curva de afinação, controle da	12

D

[DATA], dial	14, 21
[DAW LEVEL], controle deslizante	12
[DAW REMOTE], botão	13, 55
DC IN, conector	16
[DEC], botão	14, 21
Digital Performer	56, 73
Dispositivo de memória flash USB	60, 61
Drum Assign	33
[DRUM ASSIGN], botão	14

E

Edição da apresentação	35
Edição, indicador	28
Editor do MOXF6/MOXF8	57
Efeito mestre	59
Efeitos	29, 59

EFFECT, botões	13
Element Edit	29
Encadeamento de padrão	49
[ENTER], botão	14
Equalizador principal	59
Equipamento de áudio	38
[EXIT], botão	14

F

[F1] a [F6] (Função), botões	13, 21
Faixa	40
[FAVORITE], botão	14, 26
Favorite, categoria	26
FL512M/FL1024M	70
Fones de ouvido	17
Fonte de alimentação	17
[FOOT CONTROLLER], saída	16
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], saídas	16
Formatar	61
Frase do usuário	48, 49
Função do botão giratório, botão	12, 28

G

Gravação (Apresentação)	36
Gravação (Padrão)	47
Gravação em etapas	40, 41
Gravação em Tempo Real	43
Gravação em tempo real	40
Gravar (música)	41
Grupo [A] a [H], botões	14

I

[INC], botão	14, 21
--------------------	--------

K

Key Edit	29
Keyboard (teclado)	12
KNOB FUNCTION, janela pop-up	28

L

Layer	31
[LAYER], botão	14
LCD	13
LCD, status	59
[LEVEL], botão medidor	12
[LEVEL], medidor	12
Load (Carregar)	60
Logic Pro	56, 73

M

MASTER VOLUME	12, 18
Mensagens no visor	63
microfone	38
MIDI [IN] / [OUT] / [THRU], terminais	16
MIDI, canais	54

MIDI, portas	54
Mixagem	40, 45
Mixagem, modelo de	46
[MODE], botões	14
Modo File	60
Modo Master	57
Modo Pattern	47
Modo Performance	34
Modo Song	40
Modo Utility	58
Modo Voice	25
Modos	23
Módulo de expansão de memória flash	70
Música	36
Música de demonstração	19
Mute	34
[MUTE], botão	15
N	
Nomeação	22
NUM	21
Números [1] a [6], botões	15
O	
OCTAVE [-] e [+], botões	12, 27
OUTPUT [L/MONO] e [R], saídas	16
P	
Padrão demo	47
Padrão,	36
Part	34
Pattern Patch, visor	49
Pattern Play	47
[PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], botão	15
Performance Creator	14, 31
Performance Play	34
[PHONES], saída	16
Power On Mode	58
Punch In/Out	43
R	
Remover o áudio	41
S	
Save (Salvar)	60
Section	38
Section Length	38
SEQ TRANSPORT, botão	13, 19
[SF1] a [SF6] (Subfunção), botões	13, 21
[SHIFT], botão	14
Shift, lista de funções	62
Software DAW	54
Solo	34, 41
[SOLO], botão	15
Solução de problemas	65
SONAR	56, 73
Split	32
[SPLIT], botão	14
Store	29, 46

T	
[TRACK], botão	15
TRANPOSE [-] e [+], botões	13, 27
U	
USB [TO DEVICE]	61
USB [TO HOST]	53
USB, terminais	16
V	
Vocoder,	39
Voice Edit	28
Voice Play	25
Voz de percussão	25
Voz GM	25
Voz normal	25
Y	
Yamaha Steinberg, driver USB	53

Lembretes

Lembretes

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland (EEA) and Switzerland

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

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



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2013 Yamaha Corporation

305MWTY*-*-A0
Printed in China

ZG45860



ZG45860