

Manual complementar

Sumário

Novas funções no MODX versão 2.50	2
Novas Apresentações adicionais	3
Nova função Smart Morph (Transformação inteligente)	4
Funções de Padrões adicionais	12
Aprimoramentos da interface de usuário para Padrões	16
Nova função DAW Remote (DAW Remoto)	18
Capacidade de controle aprimorada	21
Outros	23
Novas funções no MODX versão 2.00	24
Novos tipos de efeito adicionais	25
Novas apresentações adicionais	26
Nova função Pattern Sequencer	27
Live Set	50
Scene	52
Edit	54
Utility	56
Recepção de dados MIDI usando a porta USB TO DEVICE	60
Aprimoramentos da interface de usuário	61
Sequencer Block	62
Novas funções do MODX versão 1.10	63
Play/Rec	64
Part Edit (Edit)	65
Utility	66
Caixa de diálogo Control Assign	67
Função Panel Lock	68

Novas funções no MODX versão 2.50

A Yamaha atualizou o firmware do MODX e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as adições e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novas Apresentações foram adicionadas.
- A função Smart Morph (Transformação inteligente) foi adicionada.
- Novas funções foram adicionadas ao Sequenciador de padrão.
- A função DAW Remote (DAW Remoto) foi adicionada.
- As funcionalidades de controle e reprodução foram aprimoradas.

Novas Apresentações adicionais

O MODX oferece 32 novas Apresentações.

Para obter informações sobre as Apresentações adicionadas, consulte a Lista de dados.

Nova função Smart Morph (Transformação inteligente)

A função Smart Morph (Transformação inteligente) usa o aprendizado de máquina para transformar sons FM-X. O MODX aprende os sons atribuídos às Partes de 9 a 16 por meio de uma lógica sofisticada e demarca cada som como um ponto no mapa. A distância entre os pontos indica a similaridade dos sons. Essa função cria automaticamente sons FM-X interpolados para preencher as lacunas no mapa.

Toque em uma posição no mapa para atribuir o som à Parte 1. Ao selecionar os pontos de que você gosta dessa maneira e salvar os resultados, você pode usar essa função como uma ferramenta poderosa para criar novos sons FM-X. Você também pode arrastar pontos no mapa ou atribuir o comportamento entre dois pontos ao Super Knob (Superbotão giratório). Isso fornece um controle em tempo real único para transformar de forma expressiva o som FM-X enquanto você faz uma apresentação.

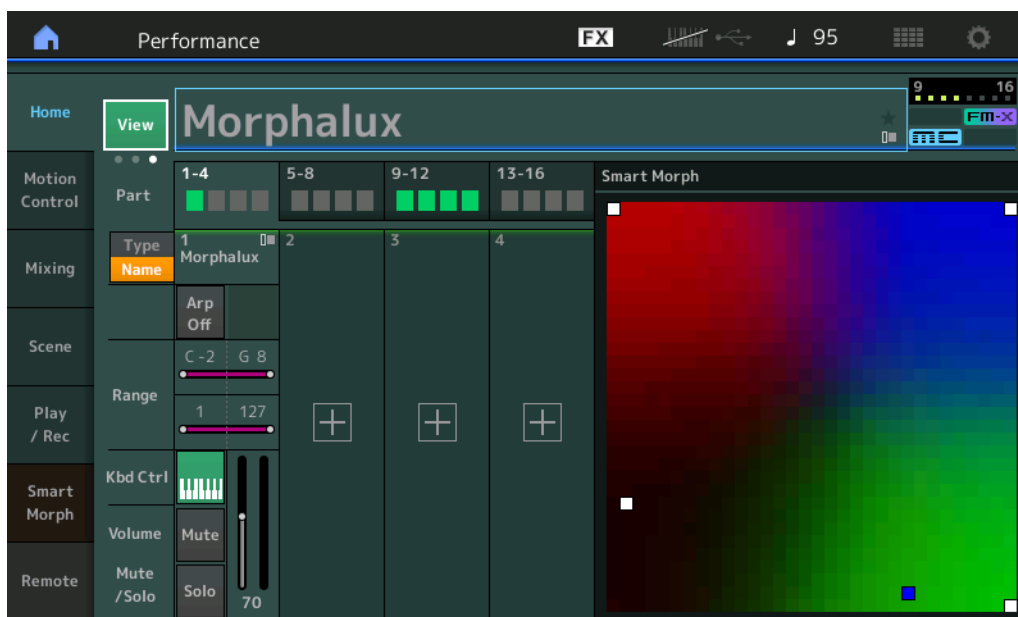
Home (Início)

Operação [PERFORMANCE] → [Home]



View (Exibição)

Use esse botão para alternar entre três visores: o visor padrão com oito Partes, um visor com quatro Partes com vários dados e um visor com quatro Partes e o mapa Smart Morph (Transformação inteligente).



OBSERVAÇÃO Você também pode usar o botão [PERFORMANCE] para executar a mesma operação.

OBSERVAÇÃO Quando o visor Smart Morph (Transformação inteligente) está sendo exibido no momento e a Apresentação ainda não tem dados de Smart Morph (Transformação inteligente), são exibidas quatro Partes com vários dados.

OBSERVAÇÃO No visor Live Set, um ícone especial de FM-X indica se a Apresentação atribuída tem dados de Smart Morph (Transformação inteligente) ou não.

 : exibido para uma Apresentação com uma Parte FM-X.

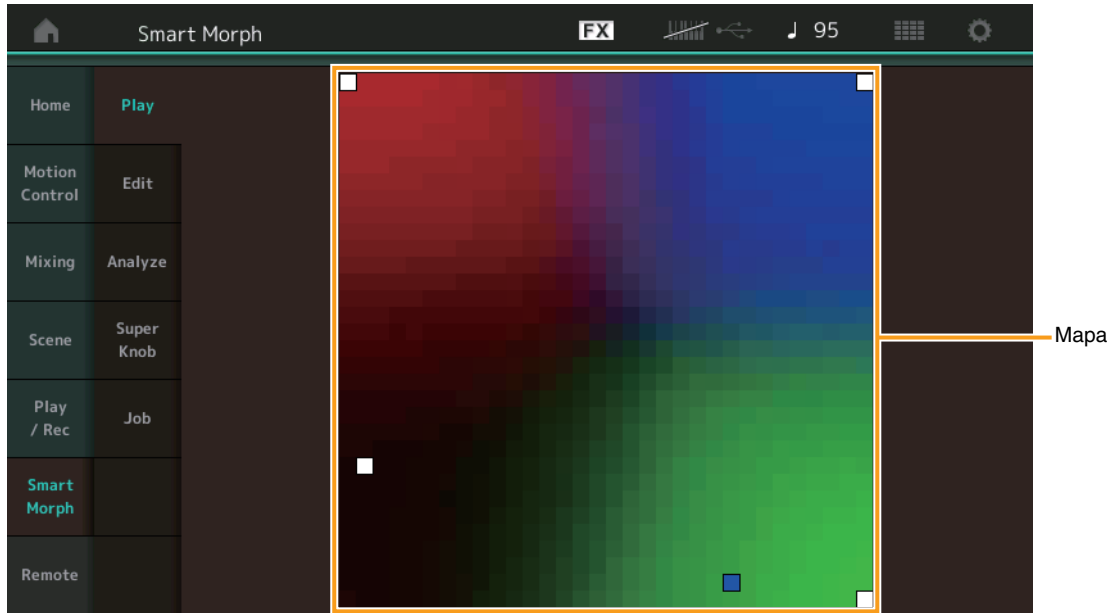
 : exibido para uma Apresentação com uma Parte FM-X e dados de Smart Morph (Transformação inteligente).



Smart Morph (Transformação inteligente)

Play (Reproduzir)

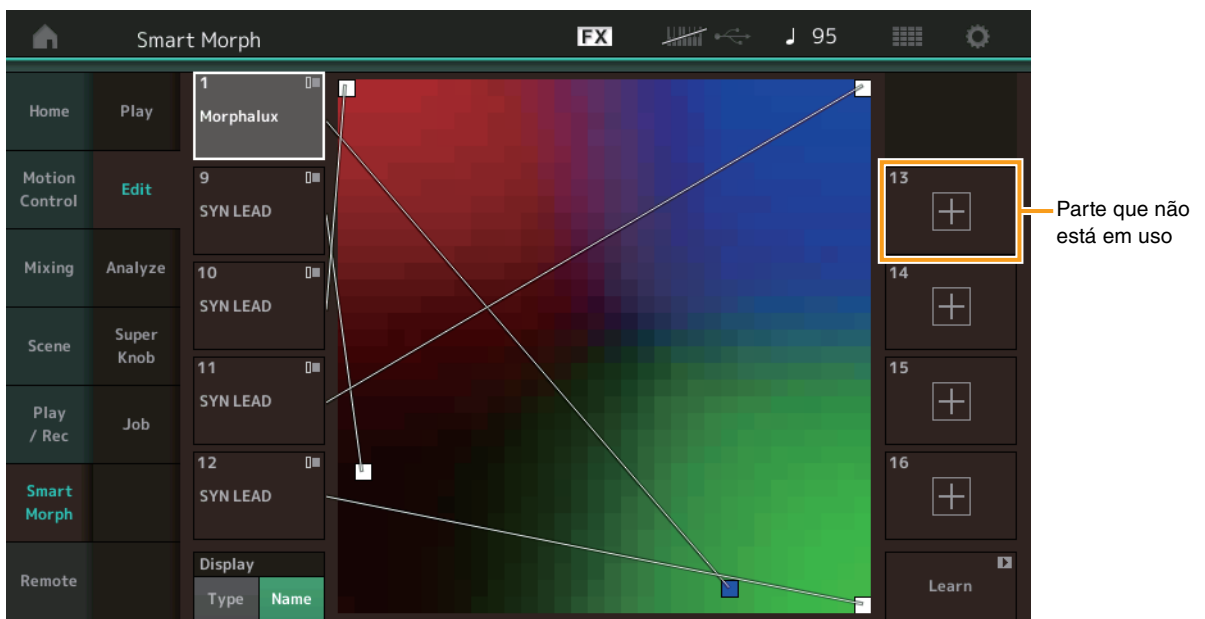
Operação [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



No visor em questão, toque no mapa Smart Morph (Transformação inteligente) para alterar o som de FM-X para a Parte 1.

Edit (Editar)

Operação [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Parte que não está em uso

Acessa o visor Part Category Search (Pesquisa de categoria da Parte) para que você selecione um som FM-X ao tocar em um dos botões de adição (+).

Parte que está em uso

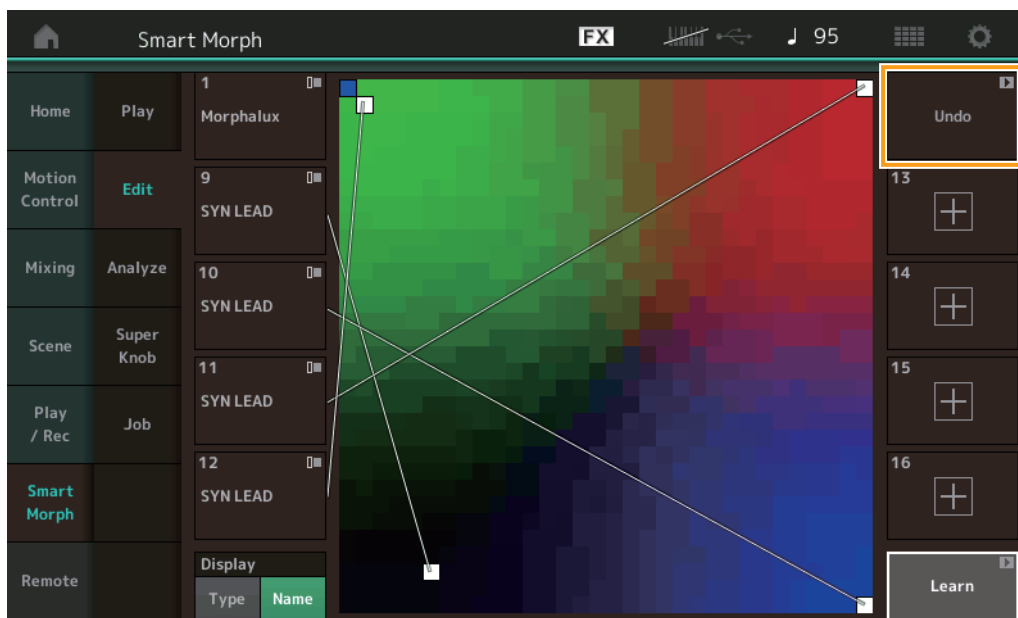
Acessa o menu de contexto – Category Search (Pesquisa de categoria), Edit (Editar), Copy (Copiar), Delete (Excluir) – quando você toca nessa opção.

Visor

Determina se cada Parte é indicada por sua Categoria principal ou pelo nome da Parte.

Learn (Aprender)

Inicia o aprendizado (criação de mapa) ao tocar nessa opção. Durante o processamento, algumas operações da interface são desativadas e o botão [Cancel] é exibido no lugar de [Learn]. Se você cancelar o processamento, o mapa retornará ao status definido antes do aprendizado. Você também pode tocar o instrumento durante a operação de aprendizado.



ETA (tempo estimado da ação)

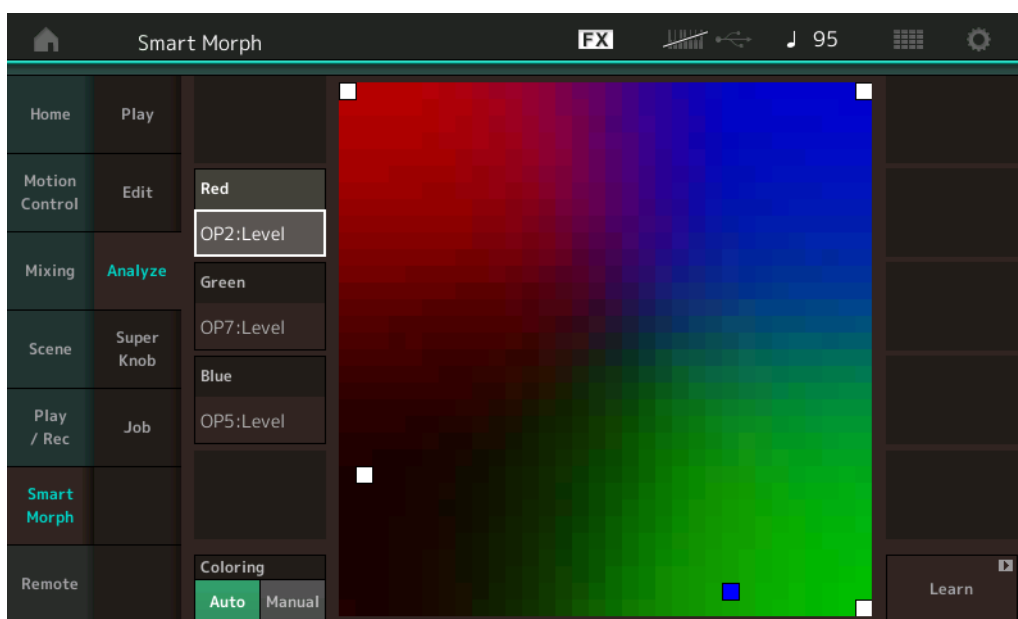
Exibe o tempo estimado restante da operação de aprendizado.

Undo/Redo (Desfazer/Refazer)

Depois da operação da função de aprendizado, o botão [Undo] será exibido no canto superior direito. Pressione Undo (Desfazer) para cancelar as edições e fazer com que o mapa retorne para o estado definido antes do aprendizado. Depois que você usar a opção Undo (Desfazer), [Redo] será exibido, permitindo que você restaure as edições que fez.

Analyze (Analisar)

Operação [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



Red (Vermelho)

Exibe o tamanho do valor do parâmetro selecionado em um tom de vermelho. Para conferir os valores de configuração, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)" (página 9).

Green (Verde)

Exibe o tamanho do valor do parâmetro selecionado em um tom de verde. Para conferir os valores de configuração, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)" (página 9).

Blue (Azul)

Exibe o tamanho do valor do parâmetro selecionado em um tom de azul. Para conferir os valores de configuração, consulte "Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)" (página 9).

ETA (tempo estimado da ação)

Exibe o tempo estimado restante da operação de aprendizado.

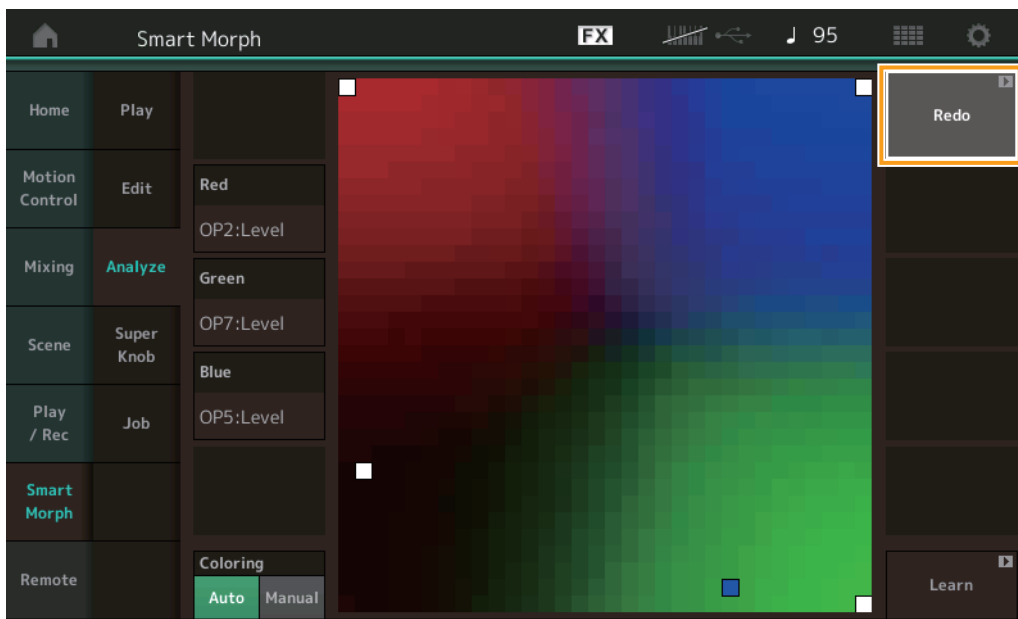
Coloring (Cores)

Se essa opção estiver definida como Auto (Automático), Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul) serão redefinidos automaticamente quando a opção Learn (Aprender) for executada. Se essa opção estiver definida como Manual, Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul) não serão redefinidos automaticamente quando a opção Learn (Aprender) for executada.

Configurações: Auto (Automático), Manual

Learn (Aprender)

Inicia o aprendizado (criação de mapa) quando você toca nessa opção. Durante o processamento, algumas operações da interface são desativadas e o botão [Cancel] é exibido no lugar de [Learn]. Se você cancelar o processamento, o mapa retornará ao status definido antes do aprendizado.



Undo/Redo (Desfazer/Refazer)

Depois da operação da função de aprendizado, o botão [Undo] será exibido no canto superior direito. Pressione Undo (Desfazer) para cancelar as edições e fazer com que o mapa retorne para o estado definido antes do aprendizado. Depois que você usar a opção Undo (Desfazer), [Redo] será exibido, permitindo que você restaure as edições que fez.

Parâmetros que podem ser configurados para Red (Vermelho), Green (Verde) e Blue (Azul)

FM comum

Nome do parâmetro	Nome no visor
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync Sync Switch
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

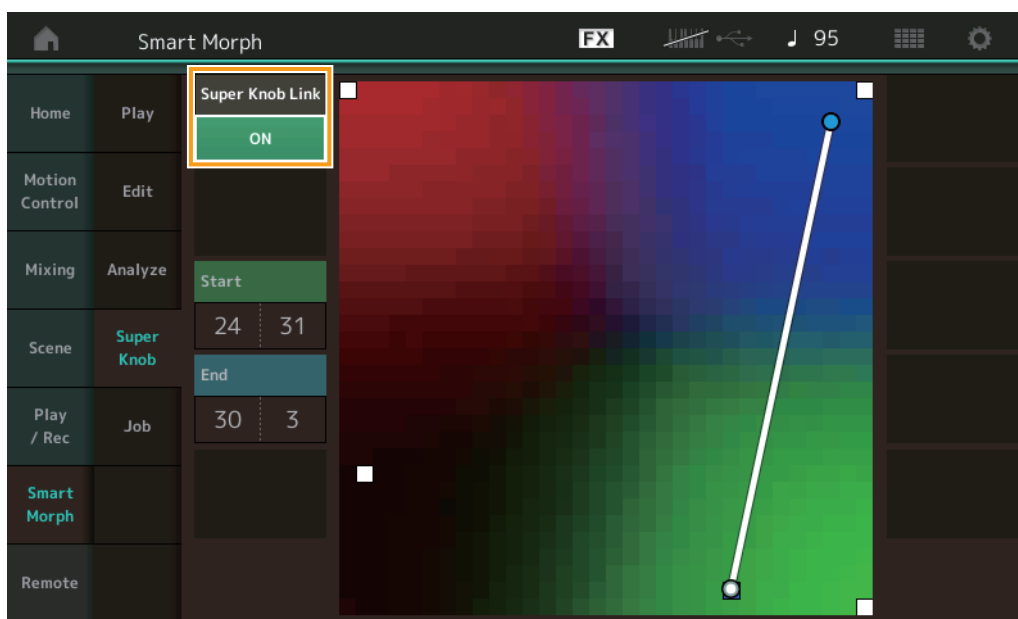
Nome do parâmetro	Nome no visor
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Fit Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Fit Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Fit Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Fit Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Fit Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Fit Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Fit Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Fit Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Fit Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch Modulation Depth	LFO Pitch Mod
2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

Operador de FM (op1 a op8)

Nome do parâmetro	Nome no visor
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial Lvl
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break Point	Lvl Break Point
Level Scaling Low Depth	Lvl/Key Lo
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Super Knob (Superbotão giratório)

Operação [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]



Super Knob Link (Link do superbotão giratório)

Quando está definido como ON (Ativado), adiciona um efeito a Super Knob (Superbotão giratório) do início ao fim.

Configurações: On (Ativado), Off (Desativado)

Start (Início)

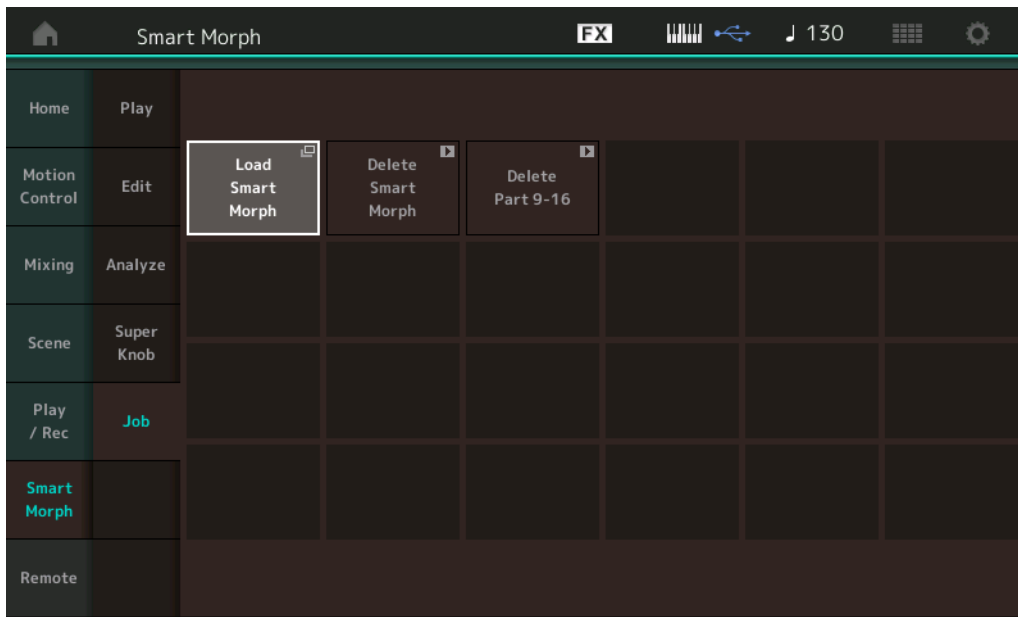
Determina a posição no mapa correspondente ao valor mínimo do botão Super Knob (Superbotão giratório). Com o cursor em Start (Início), toque no mapa para definir a posição inicial.

End (Fim)

Determina a posição no mapa correspondente ao valor máximo do botão Super Knob (Superbotão giratório). Com o cursor em End (Fim), toque no mapa para definir a posição final.

Job (Tarefa)

Operação [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph (Carregar transformação inteligente)

Abre o visor Load (Carregar). Selecione outra Apresentação no visor Load (Carregar) para carregar os dados de Smart Morph (Transformação inteligente) contidos nessa Apresentação para a Apresentação atual.

Delete Smart Morph (Excluir transformação inteligente)

Exclui os dados de Smart Morph (Transformação inteligente) contidos na Apresentação atual.

Delete Part 9 – 16 (Excluir da Parte 9 até 16)

Define de uma só vez o status das Partes 9 a 16 para não utilizado.

Quando as Partes de 5 a 16 são definidas com o status não usado, SSS é ativado.

O Smart Morph (Transformação inteligente) usa as Partes de 9 a 16 para criar um mapa. No entanto, excluir as Partes de 9 a 16 não afetará o som da Parte 1, então não será necessário editar o mapa novamente.

Funções de Padrões adicionais

Play/Rec (Reproduzir/Gravar)

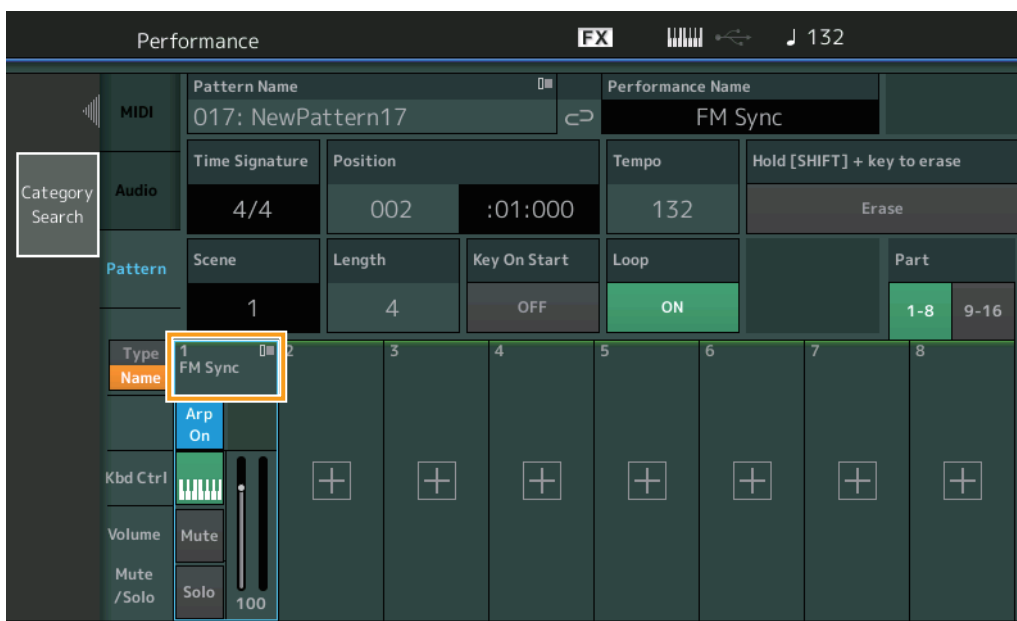
Pattern (Padrão)

■ Recording (Gravação), Playing (Reprodução)

Agora você pode selecionar um som no visor Part Category Search (Pesquisa de categoria da Parte) durante a gravação de Padrões.

Operação

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → botão [●] (Gravar) → botão [▶] (Reproduzir) → Toque no nome da Parte → Selecione [Category Search] no menu exibido

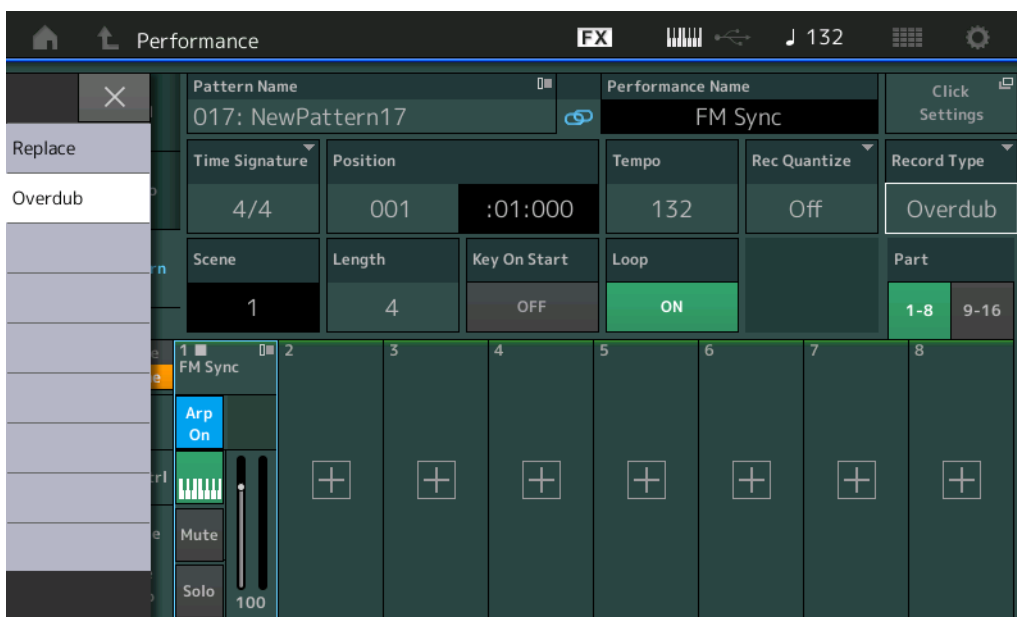


■ Overdubbing

Agora você pode usar overdubbing em tempo real para gravar as ações do Controlador enquanto exclui eventos anteriores do Controlador. Isso facilita a execução de um overdubbing usando o Controlador.

Operação

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → (o Padrão indicado já foi gravado) → Botão [●] (Gravar) → Toque em [Record Type] → Selecione [Overdub] no menu exibido → Botão [▶] (Reproduzir)



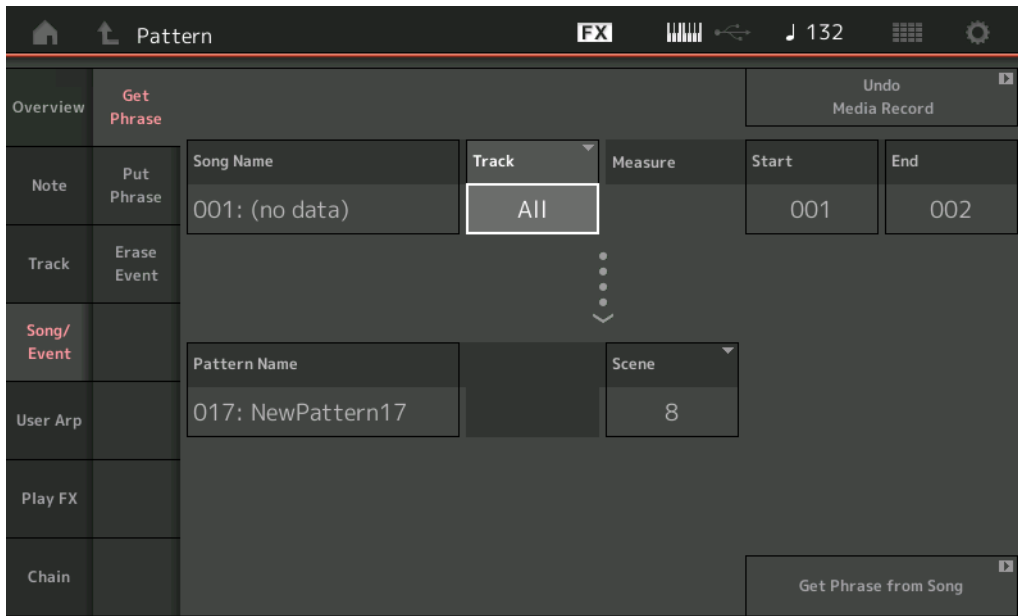
OBSERVAÇÃO Agora você também pode realizar a mesma operação para fazer o overdub de músicas MIDI.

Song/Event (Música/Evento)

Get Phrase (Obter frase)

No visor Get Phrase (Obter frase), agora você pode especificar as Faixas de origem e destino como "All" (Tudo).

Operação Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track (Faixa) *1 Origem

Determina a Faixa que será obtida (copiada).

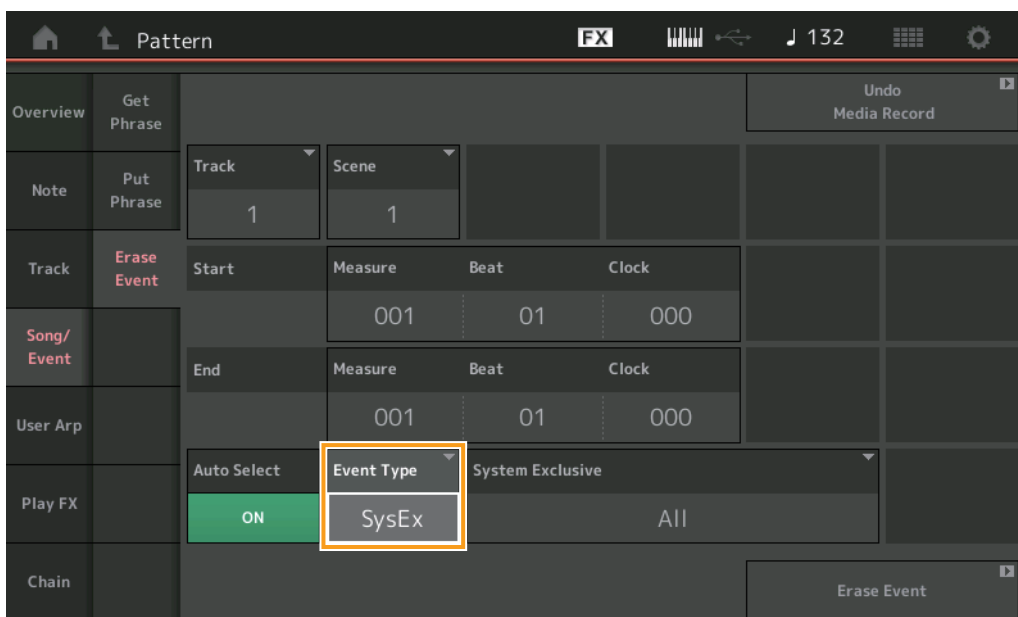
Track (Faixa) *2 Destino

Determina a Faixa de destino da cópia.

Erase Event (Apagar evento)

Agora você pode excluir eventos MIDI em um Padrão de acordo com o tipo de evento em conjunto com a especificação do intervalo – Measure (Compasso), Beat (Batida) e Clock (Relógio).

Operação Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (Faixa)

Determina a Faixa a ser apagada.

Scene (Cena)

Determina a Cena a ser apagada.

Start Measure (Iniciar compasso)

Determina a posição do compasso inicial à qual a Tarefa é aplicada.

Intervalo: 001 – 257

Start Beat (Iniciar batida)

Determina a posição da batida inicial à qual a Tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Fórmula de compasso selecionada.

Start Clock (Iniciar relógio)

Determina a posição do relógio inicial à qual a Tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Fórmula de compasso selecionada.

End Measure (Encerrar compasso)

Determina a posição do compasso final à qual a Tarefa é aplicada.

Intervalo: 001 – 257

End Beat (Encerrar batida)

Determina a posição da batida final à qual a Tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Fórmula de compasso selecionada.

End Clock (Encerrar relógio)

Determina a posição do relógio final à qual a Tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Fórmula de compasso selecionada.

Auto Select (Seleção automática)

Quando ativada, essa opção permite determinar o tipo de Evento que será apagado usando os controles do painel, como a Roda ou o Botão giratório da curva de afinação.

Configurações: Off (Desativado), On (Ativado)

Event Type (Tipo de evento)

Determina o tipo de Evento a ser apagado.

Configurações: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Número de alteração de controle)

Exibido quando o tipo de Evento está definido como CC. Determina o número de Alteração de controle a ser apagado.

Intervalo: All (Tudo), 1 a 127

System Exclusive (Exclusivo do sistema)

Exibido quando o tipo de Evento está definido como SysEx. Determina a opção Exclusiva do sistema a ser apagada.

Configurações: All (Tudo), Common Cutoff (Corte comum), Common Resonance (Ressonância comum), Common FEG Depth (Profundidade de FEG comum), Common Portamento (Portamento comum), Common Attack Time (Tempo de ataque comum), Common Decay Time (Tempo de enfraquecimento comum), Common Sustain Level (Nível de sustentação comum), Common Release Time (Tempo de liberação comum), Common EQ Low Gain (Ganho baixo de EQ comum), Common EQ Lo Mid Gain (Ganho médio baixo de EQ comum), Common EQ Mid Gain (Ganho médio de EQ comum), Common EQ Mid Freq (Frequência média de EQ comum), Common EQ Hi Mid Gain (Ganho médio alto de EQ comum), Common EQ High Gain (Ganho alto de EQ comum), Common Pan (Panorâmica comum), Common Var Return (Retorno de var. comum), Common Rev Return (Retorno de reverberação comum), Common Swing (Equilíbrio comum), Common Unit Multiply (Multiplicação de unidade comum), Common Gate Time (Tempo de gate comum), Common Velocity (Velocidade comum), Common MS Amplitude (Amplitude de MS comum), Common MS Shape (Formato de MS comum), Common MS Smooth (MS comum suave), Common MS Random (MS comum aleatório), Common Assign Knob 1 (Botão giratório de atribuição comum 1), Common Assign Knob 2 (Botão giratório de atribuição comum 2), Common Assign Knob 3 (Botão giratório de atribuição comum 3), Common Assign Knob 4 (Botão giratório de atribuição comum 4), Common Assign Knob 5 (Botão giratório de atribuição comum 5), Common Assign Knob 6 (Botão giratório de atribuição comum 6), Common Assign Knob 7 (Botão giratório de atribuição comum 7), Common Assign Knob 8 (Botão giratório de atribuição comum 8), Common Super Knob (Superbotão giratório comum), Part FEG Depth (Profundidade de FEG da parte), Part Sustain Level (Nível de sustentação da parte), Part EQ Low Gain (Ganho baixo de EQ da parte), Part EQ Mid Freq (Frequência média de EQ da parte), Part EQ Mid Gain (Ganho médio de EQ da parte), Part EQ Mid Q (Q médio de EQ da parte), Part EQ High Gain (Ganho alto de EQ da parte), Part Swing (Equilíbrio da parte), Part Unit Multiply (Multiplicação de unidade da parte), Part Gate Time (Tempo de gate da parte), Part Velocity (Velocidade da parte), Part MS Amplitude (Amplitude de MS da parte), Part MS Shape (Formato de MS da parte), Part MS Smooth (MS suave da parte), Part MS Random (MS aleatório da parte), Element 1 Level (Nível do elemento 1), Element 2 Level (Nível do elemento 2), Element 3 Level (Nível do elemento 3), Element 4 Level (Nível do elemento 4), Element 5 Level (Nível do elemento 5), Element 6 Level (Nível do elemento 6), Element 7 Level (Nível do elemento 7), Element 8 Level (Nível do elemento 8), Operator 1 Level (Nível do operador 1), Operator 2 Level (Nível do operador 2), Operator 3 Level (Nível do operador 3), Operator 4 Level (Nível do operador 4), Operator 5 Level (Nível do operador 5), Operator 6 Level (Nível do operador 6), Operator 7 Level (Nível do operador 7), Operator 8 Level (Nível do operador 8), Drum BD Level (Nível de BD da bateria), Drum SD Level (Nível de SD da bateria), Drum HH Close Level (Nível fechado de HH da bateria), Drum HH Pedal Level (Nível do pedal de HH da bateria), Drum HH Open Level (Nível aberto de HH da bateria), Drum Low Tom Level (Nível de tom baixo da bateria), Drum High Tom Level (Nível de tom alto da bateria), Drum Crash Level (Nível do prato da bateria)

OBSERVAÇÃO Quando parâmetros Common (Comum) e o Super Knob (Superbotão giratório) estiverem especificados, a opção Exclusiva do sistema será excluída independentemente das configurações da Faixa.

Play FX (Reproduzir FX)

Agora você pode especificar as cenas aplicáveis quando a opção Normalize Play FX (Normalizar a reprodução de FX) for executada.

Operação Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Scene (Cena)

Determina a Cena à qual a Tarefa será aplicada.

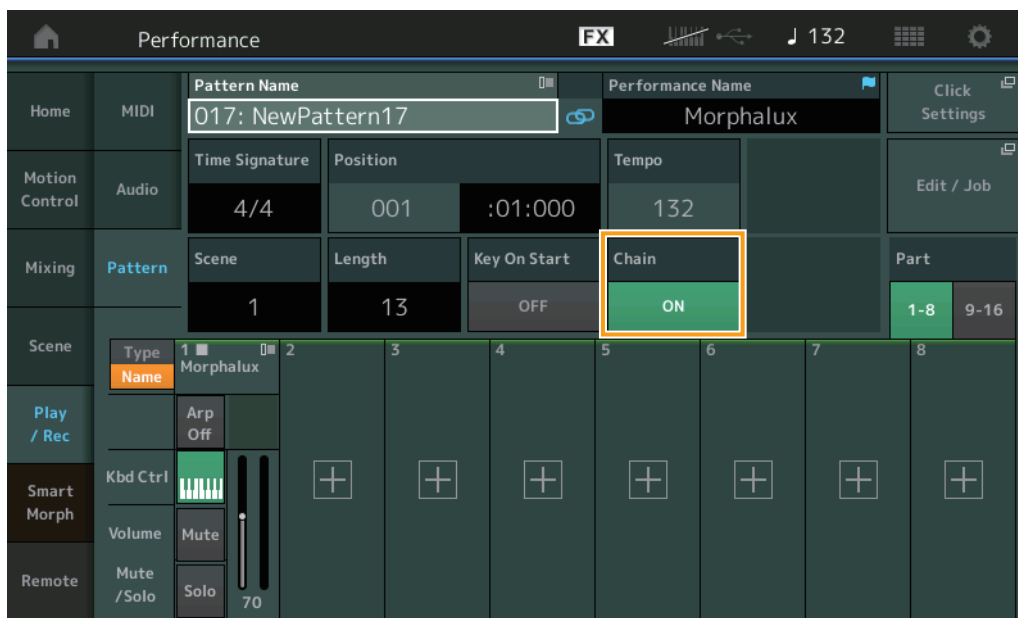
Intervalo: All (Tudo), 1 a 8

Aprimoramentos da interface de usuário para Padrões

■ Adição da chave de Chain (Encadeamento) a Pattern (Padrão)

Agora você pode armazenar as configurações de Reprodução encadeada para cada padrão nos visores Pattern (Padrão) e Chain (Encadeamento).

Operação Botão [▶] (Reproduzir) ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern]



Chain (Encadeamento)

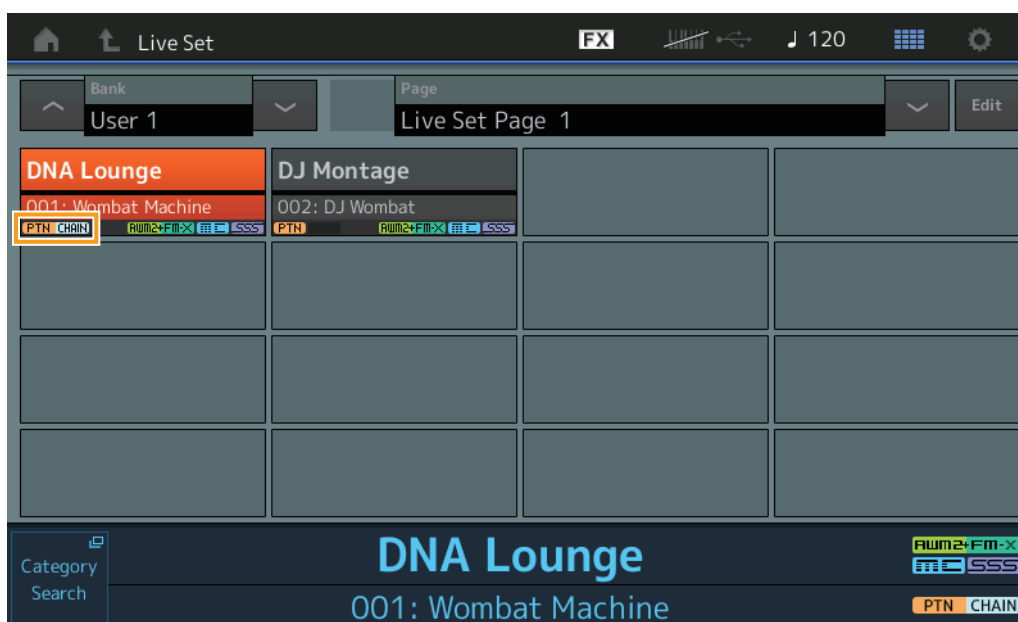
Determina se a Reprodução encadeada pode ser usada fora do visor Chain (Encadeamento) ou não.

Configurações: Off (Desativado), On (Ativado)

OBSERVAÇÃO Se um Padrão no qual Chain (Encadeamento) está definido como ativado for atribuído a um Slot no visor Live Set, o ícone do PTN será alterado para PTN CHAIN.

PTN: exibido para slots que têm um Padrão.

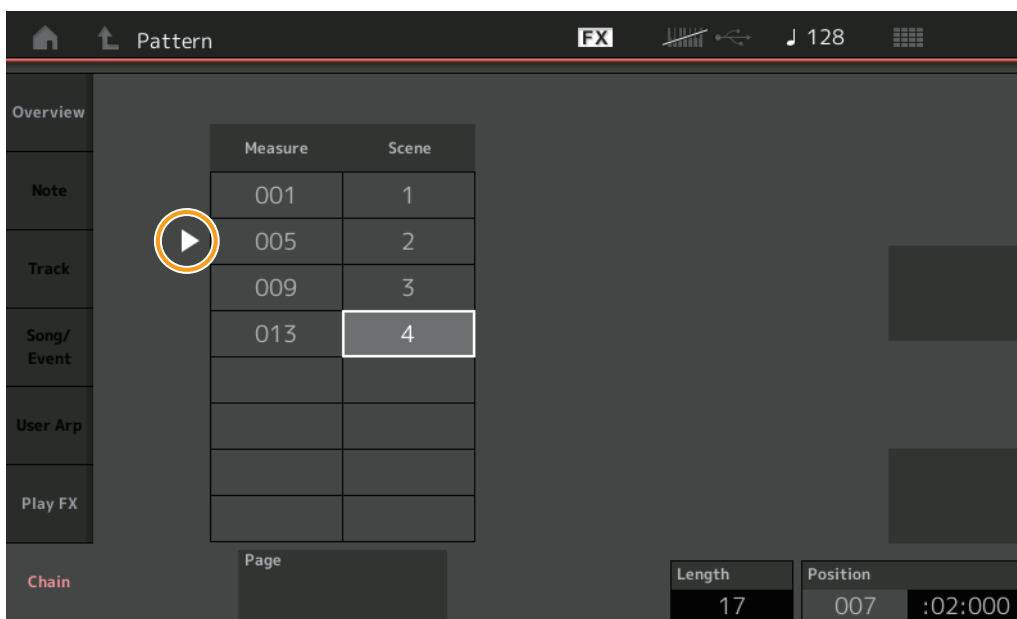
PTN CHAIN: exibido para slots que têm um Padrão com a opção Chain (Encadeamento) definida como ON (ativado).



■ Exibição do ícone na posição Chain Playback (Reprodução encadeada)

Agora um ícone é exibido agora ao lado da Cena na reprodução no visor Chain (Encadeamento).

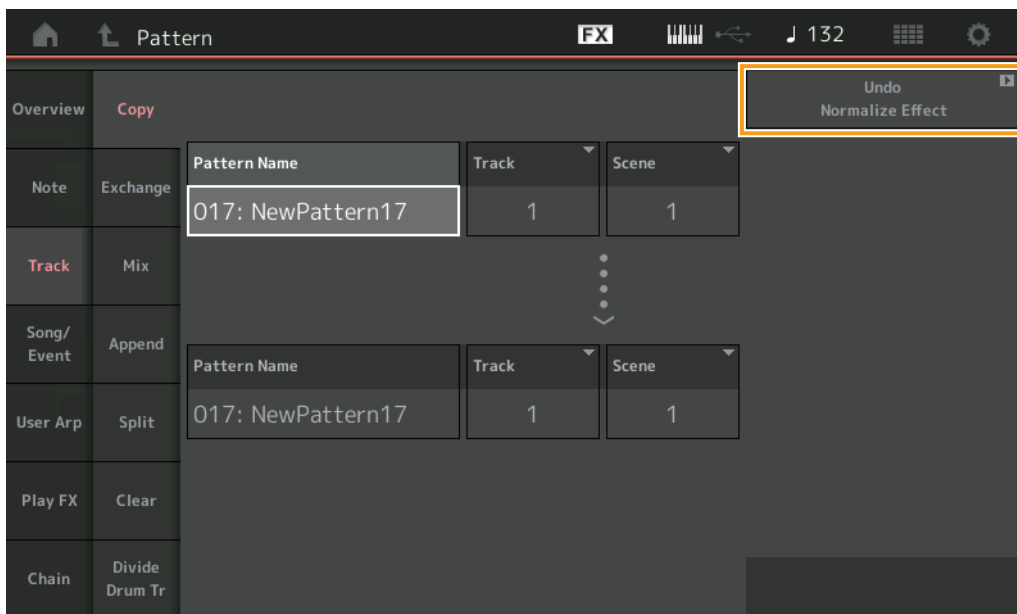
Operação [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



■ Adição de Undo/Redo (Desfazer/Refazer)

Agora você pode usar Undo/Redo (Desfazer/Refazer) para as Tarefas em cada visor.

Operação [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] ou [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → respectivos visores



* Essa função pode ser operada em vários visores. O visor Copy (Copiar) é usado aqui como um exemplo.

Undo (Desfazer)

Cancela a alteração mais recentes e faz a restauração para o estado anterior à alteração mais recente. Essa opção só estará disponível quando já existir uma sequência e você tiver realizado alguma operação.

Redo (Refazer)

Restaura a alteração cancelada pela função Undo (Desfazer). A função Redo (Refazer) só estará disponível depois de usar a função Undo (Desfazer).

Nova função DAW Remote (DAW Remoto)

Agora você pode controlar o software DAW no computador por meio do MODX.

A função DAW Remote pode ser usada somente quando o computador está conectado à unidade por meio de um cabo USB. Não use cabos MIDI.

Configuração da função DAW Remote

Configurações no MODX

Para usar a unidade com um computador, consulte o Manual do Proprietário.

Selecione [Remote] → [Settings] para acessar o visor de configuração da função DAW Remote. Em seguida, defina o tipo de DAW para seu software DAW específico.

Instalação do software DAW

Esta seção explica as operações específicas de cada tipo de software DAW.

OBSERVAÇÃO Depois que a conexão entre o computador e o MODX é perdida, o software DAW pode ocasionalmente deixar de reconhecer o MODX, mesmo quando a unidade está ligada. Se isso acontecer, reconecte o computador e o MODX e reinicie o software DAW.

IMPORTANTE

Dependendo da versão do software DAW, talvez o procedimento de configuração seja diferente das instruções a seguir ou a configuração não seja bem-sucedida. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário do software DAW.

■ Cubase

- 1 Selecione [Studio] → [Studio Setup...] para acessar a caixa de diálogo.
- 2 Selecione [MIDI] → [MIDI Port Setup] e desmarque o campo [In All MIDI Inputs] do MODX-2 ou MODX Port2.
- 3 Pressione o botão [+] no canto superior esquerdo da caixa de diálogo e selecione [Mackie Control] na lista.
- 4 Selecione [Remote Devices] → selecione [Mackie Control].
- 5 Defina [MIDI Input] e [MIDI Output] como MODX-2 ou MODX Port2.
- 6 (Opcional) Atribua as funções desejadas às opções de [F1] a [F8] de [User Commands].

■ Logic Pro

- 1 Selecione [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...].
- 2 No visor [Preferences] exibido, marque [Show Advanced Tools].
- 3 Na indicação [Additional Options], marque [Control Surfaces].
- 4 Selecione a aba [Control Surfaces] na parte superior do visor [Preferences].
- 5 Clique em [Setup...] na parte inferior direita do visor mostrado.
- 6 Selecione [New] → [Install...] no canto superior esquerdo da caixa de diálogo [Control Surface Setup] exibida.
- 7 Na caixa de diálogo [Install] exibida, selecione [Mackie Control] para [Mackie Designs] e clique em [Add].
- 8 Feche a caixa de diálogo [Install].
- 9 Na caixa de diálogo [Control Surface Setup], defina a porta de saída e a porta de entrada do Mackie Control como [MODX Port2].
- 10 (Opcional) Clique em [Controller Assignments...] no canto inferior direito do visor exibido após os procedimentos de 1 a 4.
- 11 (Opcional) No visor [Controller Assignments], defina [Zone] como Control Surface: Mackie Control.
- 12 (Opcional) Atribua funções para as opções de [F1] a [F8] de [Control].

■ Ableton Live

- 1 Selecione [Live] → [Preferences...].
- 2 No visor [Preferences] exibido, selecione a aba [Link MIDI].
- 3 Na aba exibida, defina [Control Surface] como [MackieControl].
- 4 Defina [Input] e [Output] como [MODX (Port2)].
- 5 (Opcional) Ative [Remote] em [Input: MackieControl Input (MODX (Port2))] de [MIDI Ports].
- 6 (Opcional) Alterne para [Options] → [Edit MIDI Map] e clique na função Ableton Live que você deseja atribuir.
- 7 (Opcional) Altere o modo da função DAW Remote no MODX para Track (Faixa) e pressione o botão SCENE (Cena).

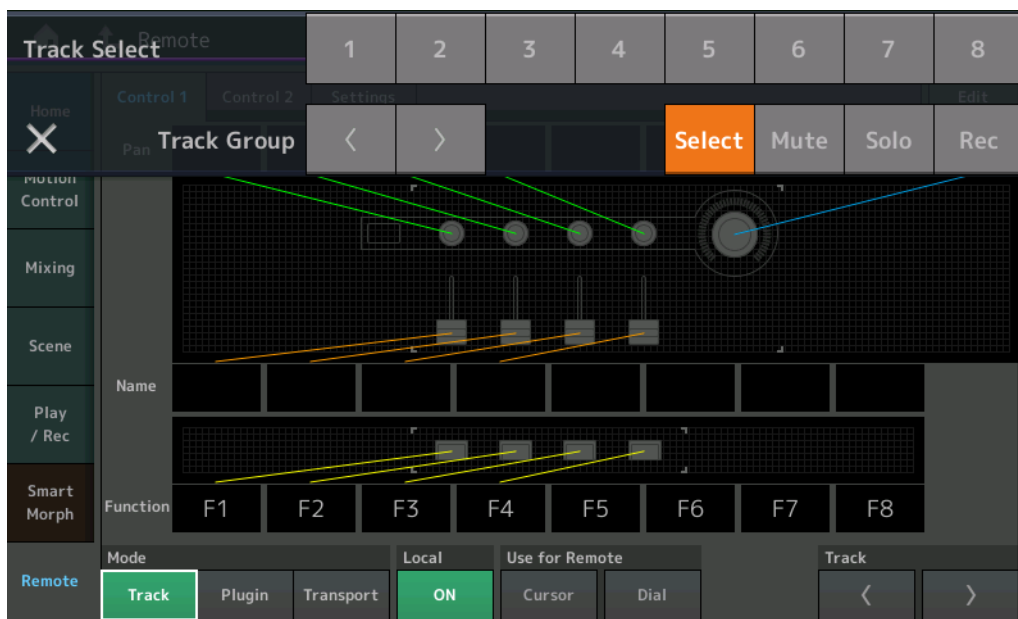
■ Pro Tools

- 1 Selecione [Setup] → [Peripherals...] para abrir a caixa de diálogo.
- 2 Selecione a aba [MIDI Controllers].
- 3 Defina o tipo como [HUI] e defina [Receive From] e [Send To] como MODX-2 ou MODX Port2 de [Predefined].

Controle do software DAW pelo MODX

No visor Remote, a função DAW Remote será aplicada e as operações do painel serão alteradas.

Operação [PERFORMANCE] → [Remote]



Mode

Selecione um comportamento da função DAW Remote entre três modos.

Configurações: Track (Faixa), Plugin, Transport (Transporte)

Track (Faixa): modo para operar várias faixas no software DAW ao mesmo tempo.

Botão giratório atribuível	A panorâmica da faixa será reproduzida pela porta 2. O visor será alterado de acordo com a opção selecionada para o botão de seleção do controle deslizante.
Controle deslizante	O volume da faixa será reproduzido pela Porta 2. O visor será alterado de acordo com a opção selecionada para o botão de seleção do controle deslizante.
Botão SCENE (Cena)	As funções atribuídas para F1 a F8 serão reproduzidas pela Porta 2.
Outros controladores	Os números CC atribuídos no modo Remote (Remoto) serão reproduzidos.
Select (Selecionar)	Essa opção é exibida na lista pop-up quando você pressiona o botão [PART SELECT MUTE/SOLO]. A seleção de faixa será reproduzida pela porta 2.

Mute (Silenciar)	Essa opção é exibida na lista pop-up quando você pressiona o botão [PART SELECT MUTE/SOLO]. A seleção silenciada será reproduzida pela Porta 2.
Solo	Essa opção é exibida na lista pop-up quando você pressiona o botão [PART SELECT MUTE/SOLO]. O solo será reproduzido pela Porta 2.
Rec (Gravar)	Essa opção é exibida na lista pop-up quando você pressiona o botão [PART SELECT MUTE/SOLO]. A ativação de gravação será reproduzida pela Porta 2.
Track Group (Grupo de faixas)	Essa opção é exibida na lista pop-up quando você pressiona o botão [PART SELECT MUTE/SOLO]. A seleção de grupo de faixas será reproduzida (por faixa) pela Porta 2.

Plugin: modo para o controle detalhado de um plug-in específico no software DAW.

Botão giratório, controle deslizante, botão SCENE (Cena), outros controladores	Os números CC atribuídos no modo Remote (Remoto) serão reproduzidos.
--	--

Transport (Transporte): esse modo é usado para se apresentar com o MODX enquanto reproduz o software DAW e grava sua Apresentação no teclado no MODX no software DAW. Usando os controles do painel Transport (Transporte), você pode controlar a reprodução, a interrupção e muito mais no software DAW. As operações diferentes daquelas nos controles do painel Transport (Transporte) serão normais.

Local

Determina a ativação/desativação do Local Control (Controle local). Essa opção também pode ser definida no visor MIDI I/O no utilitário.

Use for Remote (Uso para remoto)

Determina se o Dial e os botões de Cursor serão usados ou não no painel do MODX para controlar o software DAW.

- On (Ativado): uso para a operação do DAW.
- Off (Desativado): uso para operação do visor do MODX.

Track (Faixa)

A seleção de grupo de faixas será reproduzida (em conjuntos de oito faixas) pela Porta 2.

Edit (Editar)

Determina a reprodução do número de controle de CC pela porta 1 e o modo de operação dos controladores.

Botão [MS ON/OFF]

A seleção de grupo de faixas será reproduzida (normalmente em conjuntos de oito faixas ou por faixa ao pressionar [SHIFT]) pela Porta 2.

Botão [ARP ON/OFF]

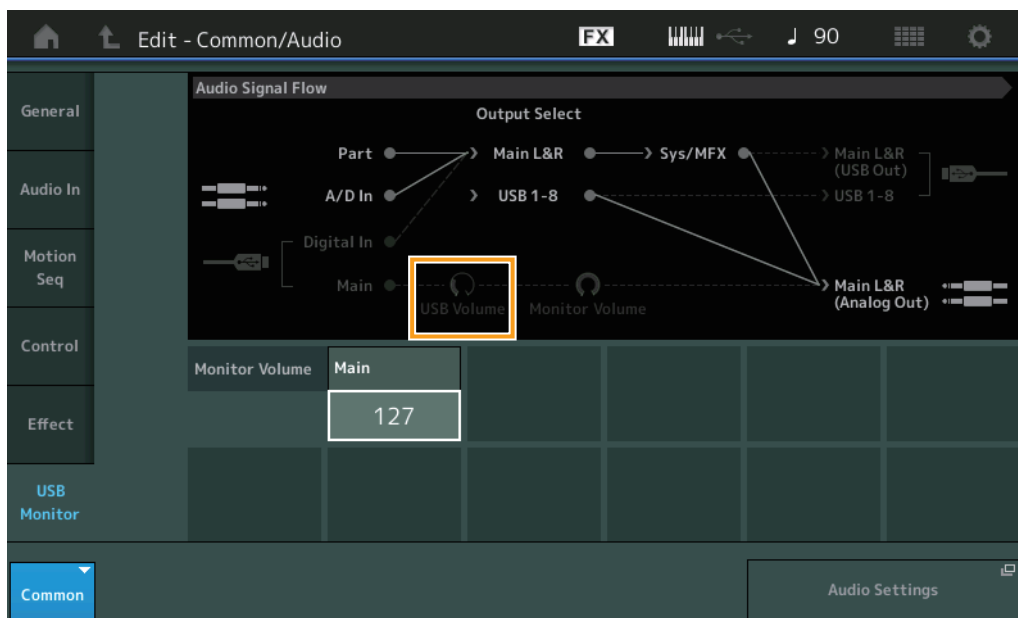
A seleção de grupo de faixas será reproduzida (normalmente em conjuntos de oito faixas ou por faixa ao pressionar [SHIFT]) pela Porta 2.

Capacidade de controle aprimorada

■ Atalhos de Fluxo de sinal

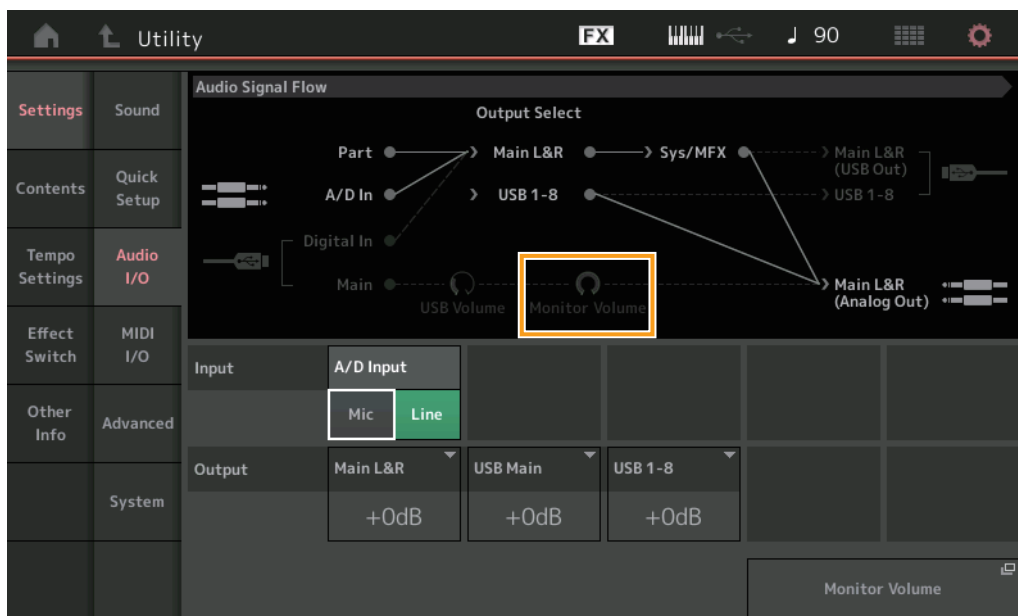
Agora você pode acessar o visor Audio I/O (E/S de áudio) tocando próximo a USB Volume (Volume USB) em Audio Signal Flow (Fluxo do sinal de áudio). O cursor salta automaticamente para USB Volume (Volume USB) no visor Audio I/O (E/S de áudio).

Operação [PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



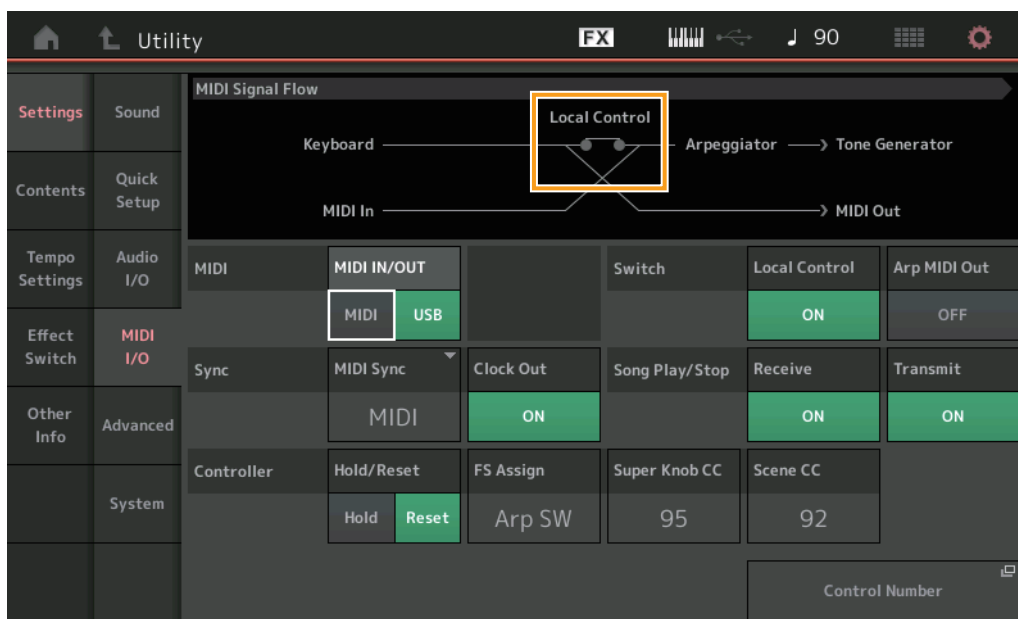
Agora você pode acessar o visor USB Monitor (Monitor USB) tocando próximo a Monitor Volume (Volume do monitor) em Audio Signal Flow (Fluxo do sinal de áudio). O cursor salta automaticamente para Main (Principal) no visor USB Monitor (Monitor USB).

Operação [Utility] → [Settings] → [Audio I/O]



Agora você pode ativar e desativar o Local Control (Controle local) tocando perto da chave Local Control (Controle local) em MIDI Signal Flow (Fluxo do sinal MIDI).

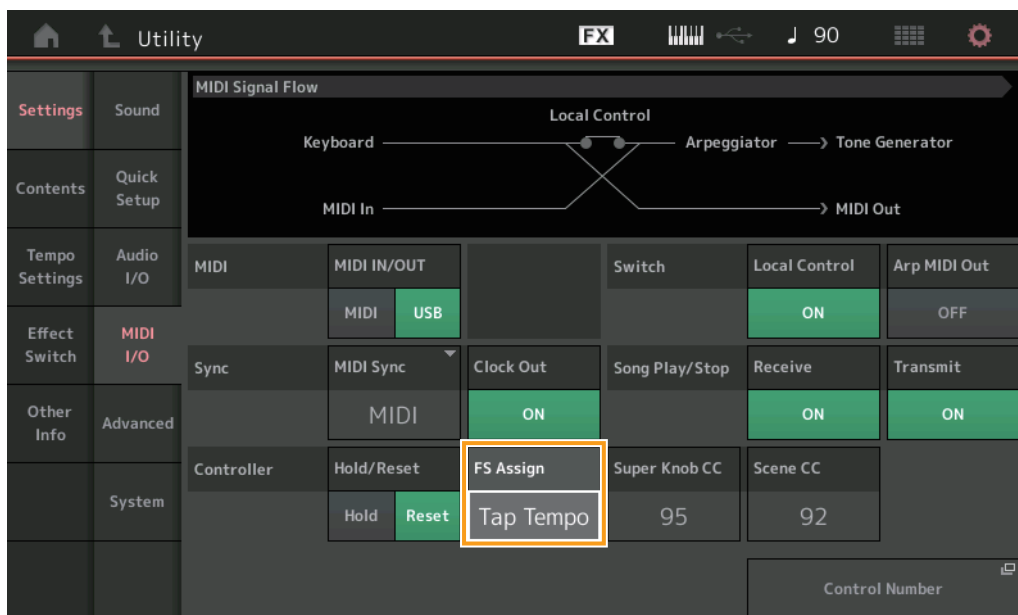
Operação [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ Uso do pedal para definir o Tempo

A opção Tap Tempo (Tempo da batida) foi adicionada à configuração do número de controle de atribuição do pedal, permitindo que você defina o tempo de maneira conveniente usando o pedal.

Operação [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS assign (Número de controle de atribuição do pedal)

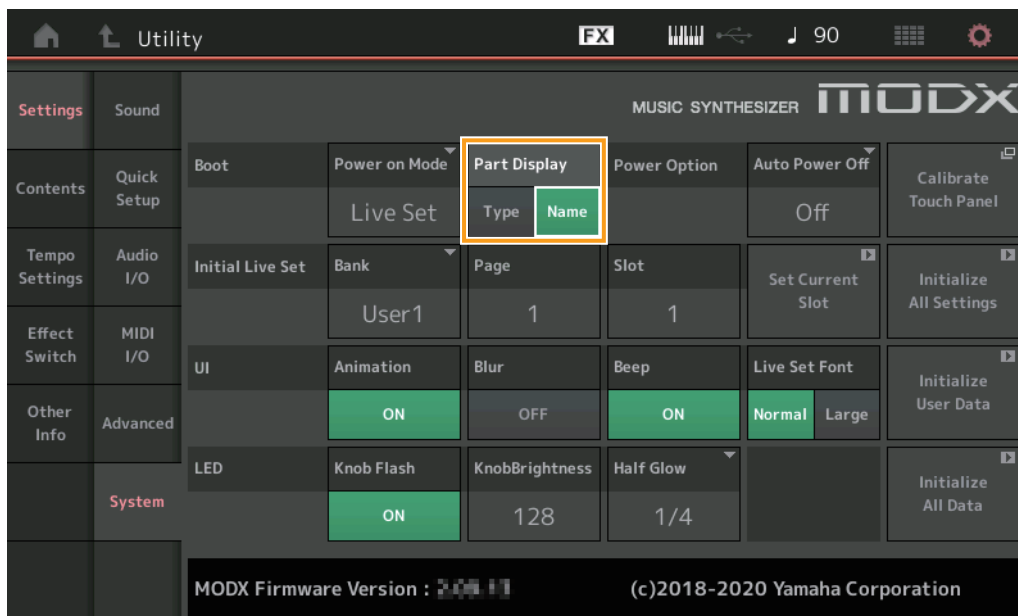
Essa opção define o Número de alteração do controle usado pelo pedal conectado ao conector FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Mesmo quando o instrumento recebe mensagens MIDI de equipamentos MIDI externos com o mesmo Número de alteração do controle especificado aqui, o MODX pressupõe que a mensagem foi gerada usando o pedal.

Configurações: Off (Desativado), 1 a 95, Arp SW, MS SW, Play/Stop (Reproduzir/Pausar), Live Set+, Live Set-, Oct Reset (Redefinição de oitava), Tap Tempo (Tempo da batida)

■ Configuração da exibição do Nome da Parte após a inicialização

Agora você pode definir o status de exibição das chaves Type (Tipo) e Name (Nome) exibidas depois que o MODX é inicializado.

Operação [Utility] → [Settings] → [System]



Part Display (Exibição da parte)

Determina o que é mostrado automaticamente em Part Display (Exibição da parte) quando o MODX é inicializado: Tipos de categoria e Parte (Type) ou nomes das Partes (Name).

Configurações: Type (Tipo), Name (Nome)

■ Alterações na especificação do Limite de notas quando um arquivo WAVE ou AIFF é carregado com uma atribuição de tecla

As especificações foram alteradas de forma que o valor inicial para o intervalo de limite de notas seja de C-2 a G8 quando um arquivo WAVE ou um arquivo AIFF é carregado com a tecla Drum Part (Parte da bateria) ou quando o AWM2 Part Element (Elemento da parte do AWM2) está definido como Key (Tecla).

■ O MODX Connect é compatível com Padrões

Agora o MODX Connect pode processar Padrões. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário do MODX Connect.

Outros

■ Resolução da Curva de afinação aprimorada

A resolução da Curva de afinação foi aprimorada para que agora você possa controlar a afinação com mais detalhes.

Novas funções no MODX versão 2.00

A Yamaha atualizou o firmware do MODX e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Novos tipos de efeito foram adicionados.
- Novas apresentações foram adicionadas.
- A função Pattern Sequencer foi adicionada.
- Agora, você pode reproduzir músicas, padrões e arquivos de áudio por meio do visor Live Set.
- O Super Knob Link foi adicionado aos dados que são gravados na função Scene.
- O Keyboard Control foi adicionado aos dados que são gravados na função Scene.
- Houve um aumento no intervalo do parâmetro LFO Speed.
- Agora, você pode conectar o equipamento MIDI usando o terminal USB TO DEVICE.
- As configurações Global Micro Tuning foram adicionadas.
- A configuração Audition Loop foi adicionada.
- Houve melhorias na interface de usuário.
- A capacidade de armazenamento do sequenciador (User Memory total) foi aumentada de cerca de 130.000 para cerca de 520.000 (para Songs) e cerca de 520.000 (para Patterns).

Novos tipos de efeito adicionais

Os novos tipos de efeito abaixo foram adicionados a Misc Category.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
VCM Mini Filter	Engrossa e afina o som. Esse efeito simula as características de sintetizadores analógicos.	Cutoff	Determina a Cutoff Frequency do filtro.
		Resonance	Determina a ressonância do filtro.
		Type	Determina o tipo do filtro.
		Texture	Adiciona várias alterações à textura de um efeito sonoro.
		Input Level	Determina o nível de entrada do sinal.
		Dry/Wet	Determina o balanço do som seco e do som do efeito.
		Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
VCM Mini Booster	Cria uma textura sônica exclusiva. Esse efeito simula as características de sintetizadores analógicos.	EQ Frequency	Determina a frequência do equalizador.
		Resonance	Determina a ressonância do equalizador.
		EQ Gain	Determina o nível de ganho do equalizador.
		Type	Determina o tipo do efeito amplificador.
		Texture	Adiciona várias alterações à textura de um efeito sonoro.
		Input Level	Determina o nível de entrada do sinal.
		Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.

Tipo de efeito	Descrição	Parâmetro	Descrição
Wave Folder	Varia e controla o conteúdo harmônico para fazer várias alterações no som com o passar do tempo.	Fold	Determina o grau do efeito de distorção.
		Fold Type	Determina a textura sônica da distorção.
		LFO Depth	Determina a profundidade da modulação.
		LFO Speed	Determina a frequência da modulação.
		LFO Shape	Altera a forma de onda para modulação.
		Input Level	Determina o nível de entrada do sinal.
		Dry/Wet	Determina o balanço do som seco e do som do efeito.
		Output Level	Determina o nível da saída de sinal do bloco de efeitos.
		SEQ Depth	Determina a profundidade do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Clock	Determina a velocidade do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Pattern	Seleciona o padrão do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Variation	Altera o movimento do sequenciador integrado no efeito.
		SEQ Ph Reset	Define o modo para redefinir o padrão do sequenciador integrado no efeito.

Novas apresentações adicionais

O MODX oferece 52 novas apresentações.

Para obter informações sobre as apresentações adicionadas, consulte a Lista de dados.

Nova função Pattern Sequencer

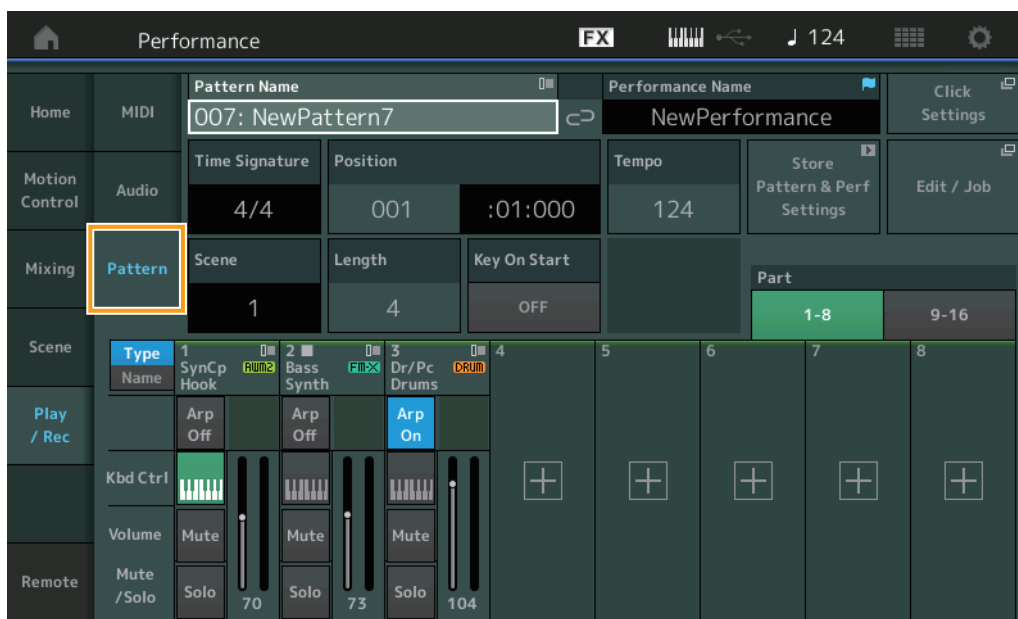
Essa nova função permite gravar sequências de padrão em cada cena.

Play/Rec

Padrão

■ Reprodução/aguardar reprodução

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name

Indica o nome do padrão selecionado. Tocar no parâmetro acessa o menu para carregar, renomear e criar um novo padrão.

Link icon (Ícone do link)

Indica que os dados de padrão e de apresentação contidos nos dados de Pattern são compatíveis.

Quando os Pattern de padrão e de Performance contidos nos dados de Pattern não são compatíveis, um ícone de link corrompido é exibido.

Performance Name

Indica o nome da apresentação selecionada.

OBSERVAÇÃO Quando você altera os parâmetros em Performance, um sinalizador azul é exibido no lado direito de Performance Name.

Time Signature

Indica o ritmo do padrão.

Position

Determina a posição inicial da gravação/reprodução. O indicador também exibe a posição atual durante a reprodução. O número do compasso fica na célula esquerda. O número da batida e o valor de clock ficam na célula direita.

Tempo

Determina o tempo para reproduzir o padrão.

Intervalo: 5 – 300

Click Settings

Abre o visor Tempo Settings.

Scene

Indica o número da cena selecionada.

Length

Determina a duração da sequência inteira na cena selecionada.

Intervalo: 1 – 256

Key On Start

Determina se a gravação ou a reprodução do padrão será iniciada quando você tocar o teclado.

Configurações: Off, On

Store Pattern & Perf Settings

Armazena os dados do padrão editado e o link para a apresentação selecionada.

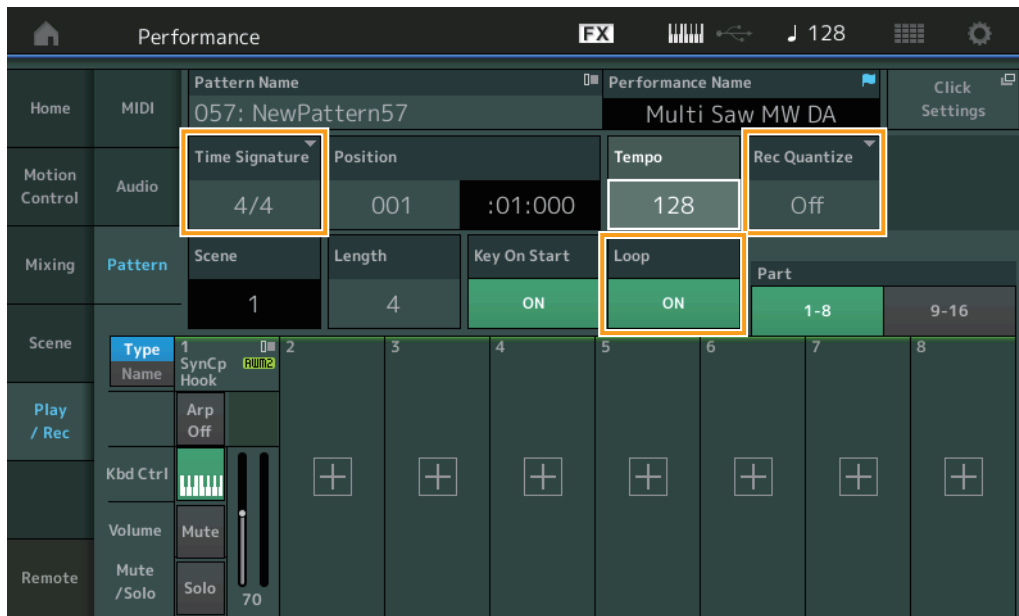
OBSERVAÇÃO Depois de editar os parâmetros em Performance, será necessário armazenar os dados da apresentação.

Edit/Job

Abre o visor para editar o padrão e as tarefas relacionadas.

■ Aguardar nova gravação

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → botão [●] (Record)



Time Signature

Determina o ritmo/fórmula de compasso da cena.

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

Rec Quantize

A quantização é o processo de ajuste do tempo dos eventos de nota aproximando-os da batida exata mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar o tempo de uma apresentação gravada em tempo real. A opção Rec Quantize alinha automaticamente o tempo das notas conforme você grava.

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

Loop

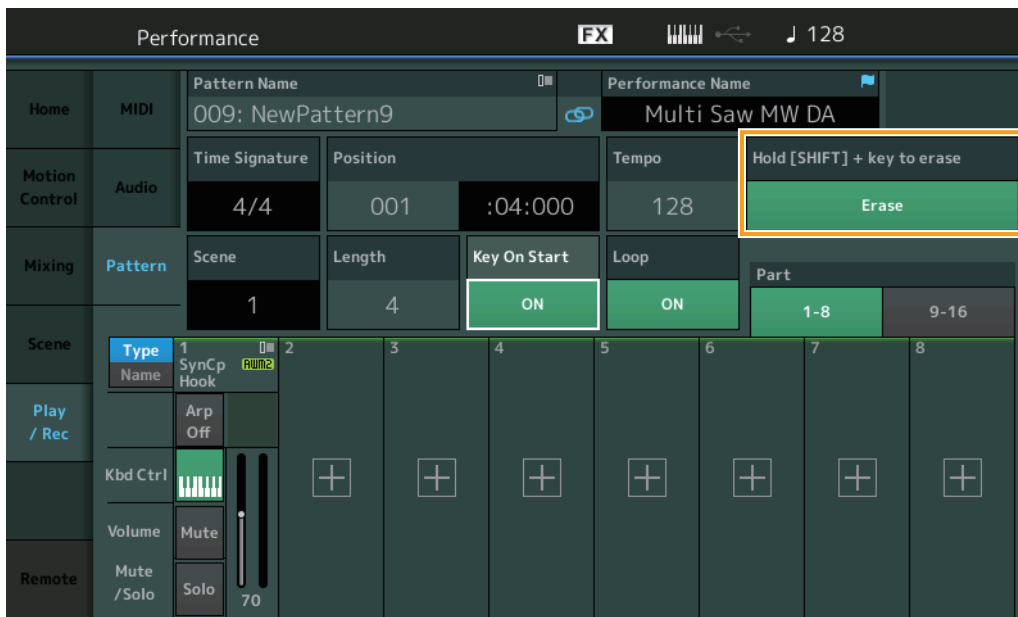
Quando o Loop está definido como On, a gravação não para no final do padrão, mas continua em um "loop", voltando ao início do padrão.

Configurações: Off, On

OBSERVAÇÃO Para desativar temporariamente o modo Record e entrar no modo Rehearsal, basta pressionar o botão [●] (Record) durante a gravação em tempo real. O indicador [●] (Record) piscará e a reprodução continuará sem interrupção, mas os dados não serão gravados. Esse recurso prático do modo Rehearsal permite desativar a gravação de maneira fácil e temporária para praticar um trecho ou experimentar várias ideias (enquanto ouve as outras faixas) sem gravar. Para voltar ao modo Record, pressione o botão [●] (Record) novamente para que o indicador [●] (Record) fique aceso de forma contínua.

■ Gravação

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → botão [●] (Record) → botão [▶] (Play)



Hold [SHIFT] + key to erase

É possível excluir eventos de nota específicos pressionando o botão [SHIFT] e tocando as teclas correspondentes às notas que você deseja excluir.

■ Regravação

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (indica que o padrão já foi gravado) → botão [●] (Record) → botão [▶] (Play)



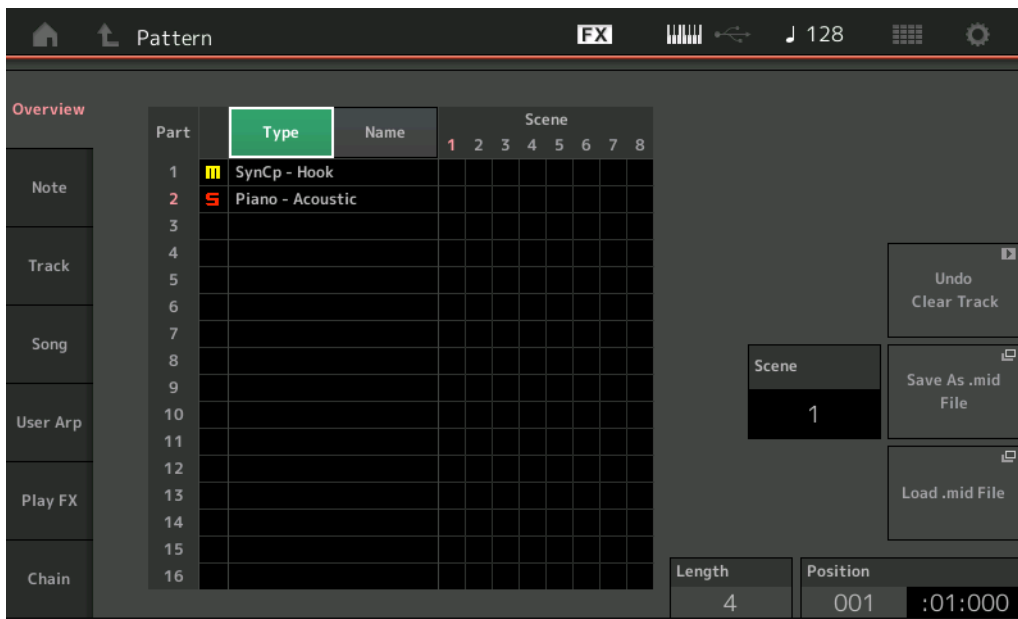
Record Type

Determina se um padrão será substituído ou sobreposto durante a gravação.

Configurações: Replace, Overdub

Visão geral

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Type

Tocar nesse botão altera o texto exibido da parte para Main Category e Sub Category.

Esse botão está sincronizado com o botão correspondente no visor Play/Rec. Ao alterar um, o outro também é alterado.

Name

Tocar nesse botão altera o texto exibido da parte para Part Name.

Esse botão está sincronizado com o botão correspondente no visor Play/Rec. Ao alterar um, o outro também é alterado.

Scene

Indica o número da cena selecionada.

Undo

Cancela as alterações mais recentes e faz a restauração para o estado anterior às últimas alterações. Essa tarefa só estará disponível quando já existir uma sequência gravada e você tiver realizado alguma tarefa nos dados da sequência.

Redo

Restaura as alterações realizadas por Undo. A função Redo só estará disponível depois de usar a função Undo.

Save As .mid File

Abre o visor Store/Save. Você pode salvar a sequência da cena selecionada como um arquivo MIDI.

Load .mid File

Abre o visor Load para carregar arquivos MIDI. Depois de selecionar um arquivo MIDI, você poderá selecionar o padrão e a cena que serão carregados.

Length

Indica a duração da sequência inteira na cena selecionada.

Position

Exibe a posição atual durante a reprodução da cena e permite que você defina a posição inicial da reprodução.

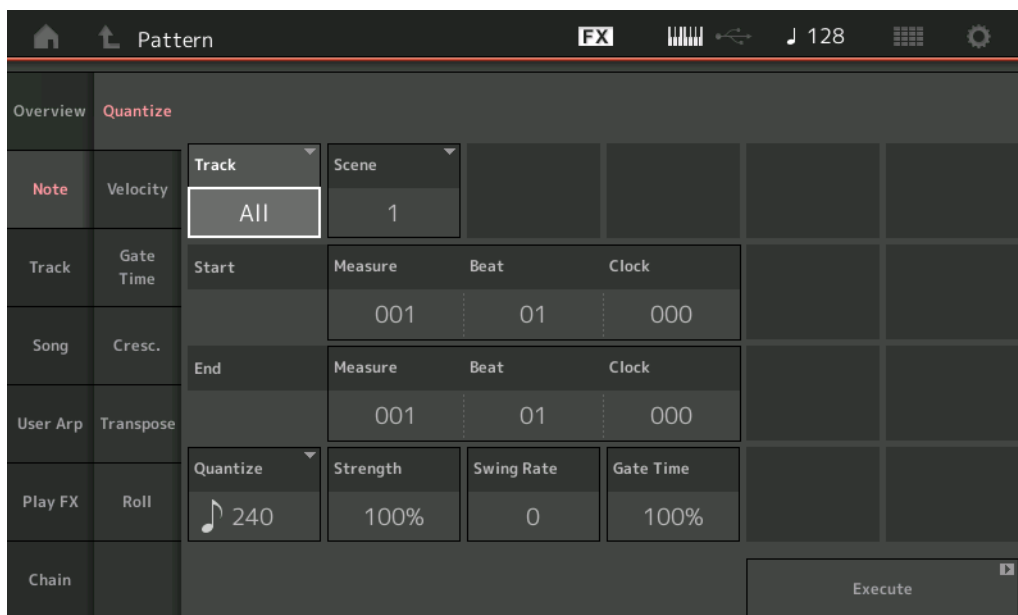
Intervalo: 001 – 256

Observação

Quantize

A quantização é o processo de ajuste do tempo dos eventos de nota aproximando-os da batida exata mais próxima. Você pode usar esse recurso, por exemplo, para melhorar o tempo de uma apresentação gravada em tempo real.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Quantize]



Track

Determina a faixa à qual a tarefa é aplicada.

Scene

Determina a cena à qual a tarefa é aplicada.

Start Measure

Determina a posição do compasso inicial à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 001 – 257

Start Beat

Determina a posição da batida inicial à qual a tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Time Signature selecionada.

Start Clock

Determina a posição de Clock inicial à qual a tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Time Signature selecionada.

End Measure

Determina a posição do compasso final à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 001 – 257

End Beat

Determina a posição da batida final à qual a tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Time Signature selecionada.

End Clock

Determina a posição de Clock final à qual a tarefa é aplicada.

Configurações: Depende da Time Signature selecionada.

Quantize (Resolução)

Determina com quais batidas os dados da nota na faixa especificada serão alinhados.

Configurações: 32nd note, 16th note triplet, 16th note, 8th note triplet, 8th note, 1/4 note triplet, 1/4 note, 16th note + 16th note triplet, 8th note + 8th note triplet

Strength

Define o grau ou a "intensidade magnética" ao qual a quantização é aplicada. Uma configuração de 100% produz um tempo exato. Uma configuração de 0% não resulta em quantização.

Intervalo: 0% – 100%

Swing Rate

Essa opção atrasa seletivamente as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio. Por exemplo, se o ritmo for 4/4 e o valor de quantização for semínimas, a 2ª e a 4ª batidas do compasso serão atrasadas.

Configurações: Depende do valor de quantização especificado.

Se o valor de Quantize for 1/4 note, 8th note, 16th note, 32nd note: 0 – metade da grade de terceto

Se o valor de Quantize for 1/4 note triplet, 8th note triplet, 16th note triplet: 0 – metade da grade de terceto

Se o valor de Quantize for 8th note + 8th note triplet, 16th note + 16th note triplet: 0 – metade da grade de terceto

Gate Time

Determina o tempo de ponte (a duração do som de uma nota) das notas de batidas constantes com numeração par para melhorar a sensação de equilíbrio.

Intervalo: 0% – 200%

Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

Velocity

Essa tarefa altera os valores de velocidade de um intervalo de notas especificado, permitindo aumentar ou diminuir o volume dessas notas de maneira seletiva.

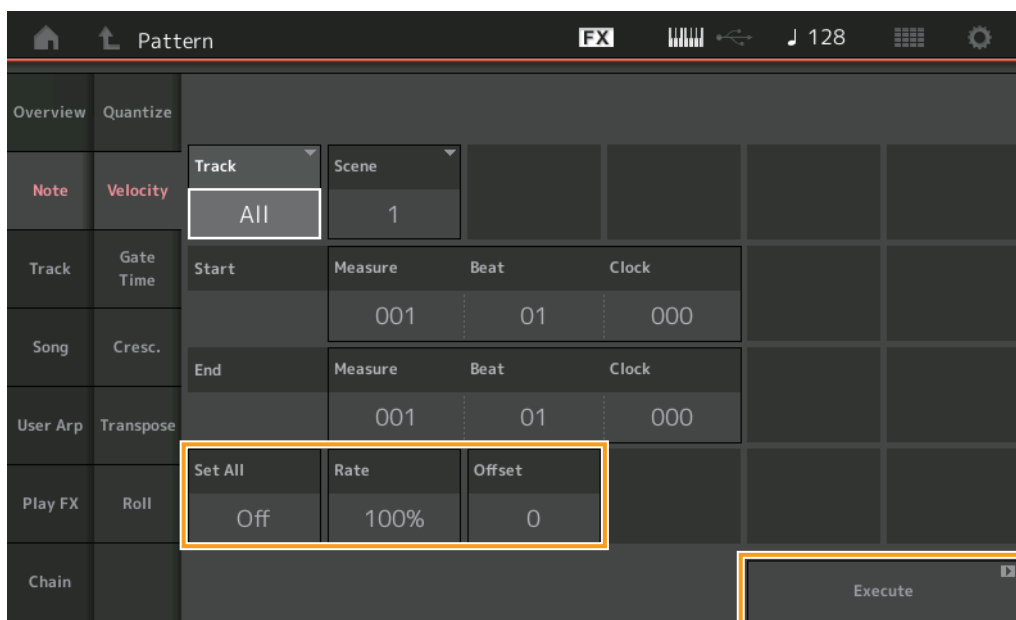
OBSERVAÇÃO As alterações de velocidade são calculadas da seguinte maneira.

Velocidade ajustada = (Velocidade original x Rate) + Offset

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será definido como 1. Se o resultado for maior que 127, o valor será definido como 127.

Operação

Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Velocity]



Set All

Define as velocidades de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo. Quando está definido como "Off", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando está definido como um valor que não é "Off", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis.

Intervalo: Off, 001 – 127

Rate

Determina a porcentagem pela qual as notas de destino serão alteradas de suas velocidades originais. Intervalos abaixo de 100% reduzem as velocidades. Já intervalos acima de 100% aumentam as velocidades proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

Intervalo: 0% – 200%

Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de velocidade ajustados de acordo com a taxa. Uma configuração de 0 não produz alterações. Intervalos abaixo de 0 reduzem as velocidades. Já intervalos acima de 0 aumentam as velocidades proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

Intervalo: -127 – +127

Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

Gate Time

Essa tarefa altera os tempos de ponte de um intervalo de notas especificado.

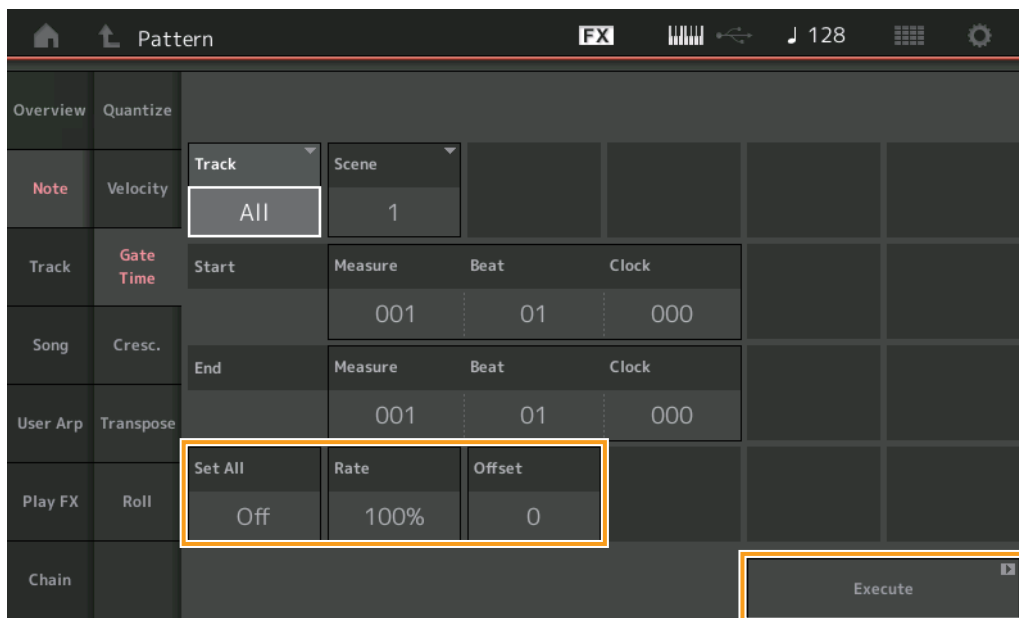
OBSERVAÇÃO As alterações no tempo de ponte são calculadas da seguinte maneira:

Tempo de ponte ajustado = (Tempo de ponte original x Rate) + Offset

Se o resultado for 0 ou menos, o valor será arredondado para 1.

Operação

Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Gate Time]



Set All

Define os tempos de ponte de todas as notas de destino como o mesmo valor fixo. Quando está definido como "Off", o parâmetro Set All não tem efeito. Quando está definido como um valor que não é "Off", os parâmetros Rate e Offset ficam indisponíveis.

Intervalo: Off (0), 001 – 9999

Rate

Determina a porcentagem pela qual o tempo de ponte das notas de destino será alterado. Intervalos abaixo de 100% diminuem a duração das notas. Já intervalos acima de 100% aumentam a duração das notas proporcionalmente. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

Intervalo: 0% – 200%

Offset

Adiciona um valor fixo aos valores de tempo de ponte ajustados de acordo com a taxa. Uma configuração de 0 não produz alterações. Intervalos abaixo de 0% reduzem o tempo de ponte. Já intervalos acima de 0% aumentam o tempo de ponte. Quando o parâmetro Set All está definido como um valor que não é "Off", esse parâmetro não pode ser alterado.

Intervalo: -9999 – +9999

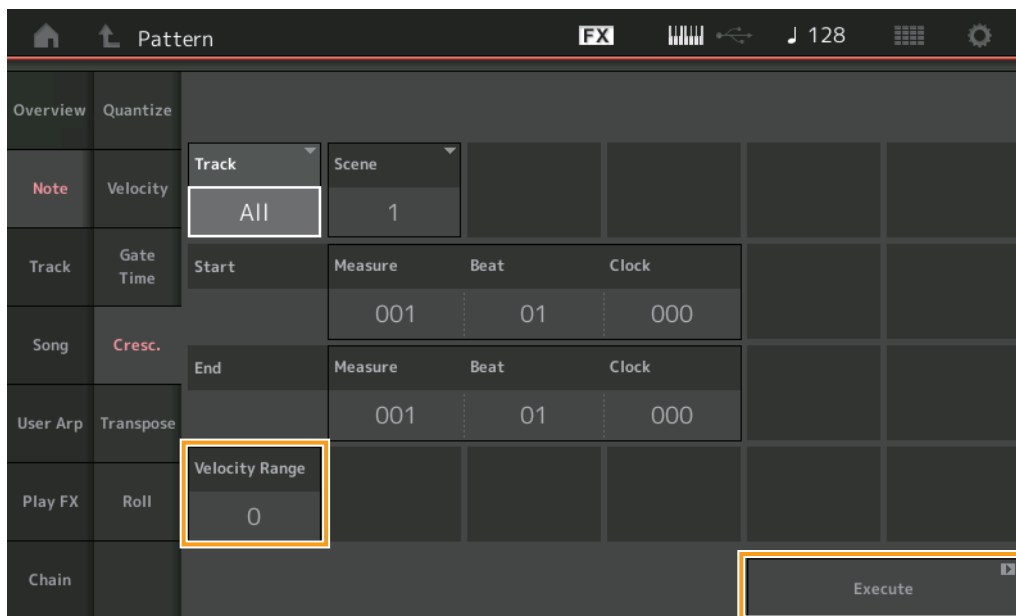
Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

Cresc. (Crescendo)

Essa tarefa permite criar um crescendo ou um decrescendo em um intervalo de notas especificado. (Crescendo é o aumento gradual do volume e decrescendo é a diminuição gradual dele.)

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Cresc.]



Velocity Range

Determina a intensidade dos efeitos crescendo ou decrescendo. Os valores de velocidade das notas no intervalo especificado são aumentados ou diminuídos gradualmente, começando pela primeira nota do intervalo. A velocidade da última nota do intervalo se torna a velocidade original da nota mais o valor de Velocity Range. Se a velocidade resultante estiver fora do intervalo de 1 a 127, ela será definida como 1 ou 127. Intervalos maiores que 0 produzem um crescendo. Já intervalos menores que 0 produzem um decrescendo. Uma configuração de 0% não produz efeito.

Intervalo: -127 – +127

Execute

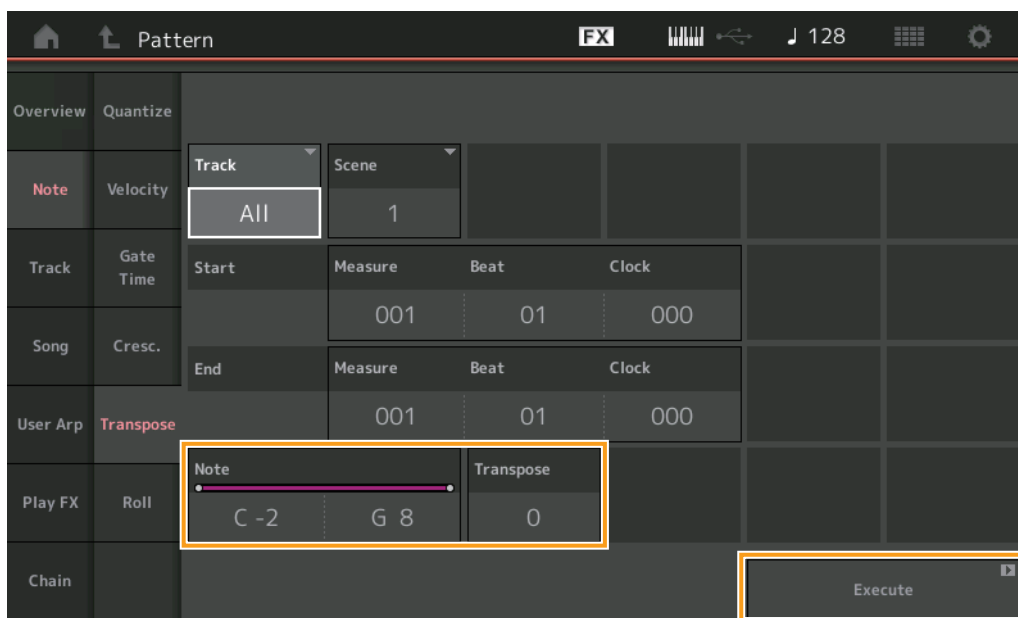
Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

Transpose

Essa tarefa permite alterar o tom ou a afinação das notas no intervalo especificado.

OBSERVAÇÃO Quando você executa essa tarefa e altera as notas fora do intervalo permitido de C-2 a G8, as notas são automaticamente definidas como a oitava abaixo (ou acima).

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Transpose]



Note

Determina o intervalo de notas ao qual a tarefa é aplicada. Você pode definir a nota diretamente no teclado tocando no botão [Keyboard].

Intervalo: C-2 – G8

Transpose

Transpõe as notas no intervalo especificado (em semitons). Uma configuração de +12 transpõe uma oitava acima. Já uma configuração de -12 transpõe uma oitava abaixo. Uma configuração de 0 não produz alterações.

Intervalo: -127 – +127

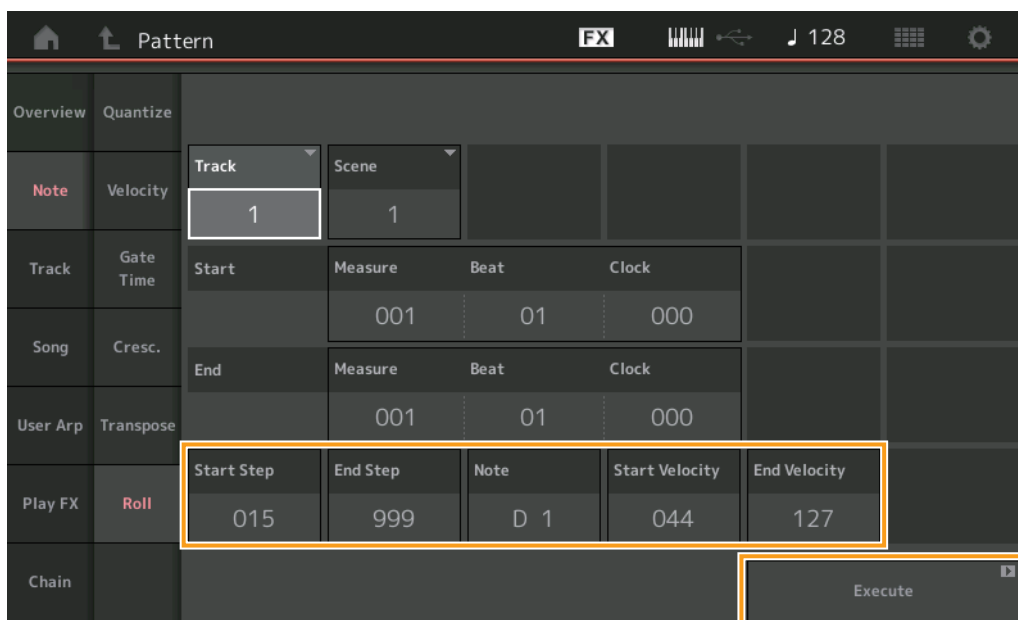
Execute

Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

Roll

Essa tarefa cria uma série de notas repetidas (como um rufar de tambores) no intervalo especificado.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step

Determina o tamanho da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota da série. É possível criar séries subdivididas configurando valores pequenos entre Start Step e End Step. Isso corresponde ao primeiro valor de clock no intervalo especificado.

Intervalo: 015 – 999

End Step

Determina o tamanho da etapa (por exemplo, o número de clocks) entre cada nota da série. É possível criar séries subdivididas configurando valores pequenos entre Start Step e End Step. Isso corresponde ao último valor de clock no intervalo especificado.

Intervalo: 015 – 999

Note

Determina as notas às quais a tarefa é aplicada. Você pode definir a nota diretamente no teclado tocando no botão [Keyboard].

Intervalo: C-2 – G8

Start Velocity

Determina a velocidade das notas na série. Isso corresponde ao primeiro valor de velocidade no intervalo especificado.

Intervalo: 001 – 127

End Velocity

Determina a velocidade das notas na série. Isso corresponde ao último valor de velocidade no intervalo especificado.

Configurações: 001 – 127

OBSERVAÇÃO Determinar a Start Velocity e End Velocity permite criar séries que são aumentadas ou diminuídas gradualmente no volume (crescendo/decrescendo).

Execute

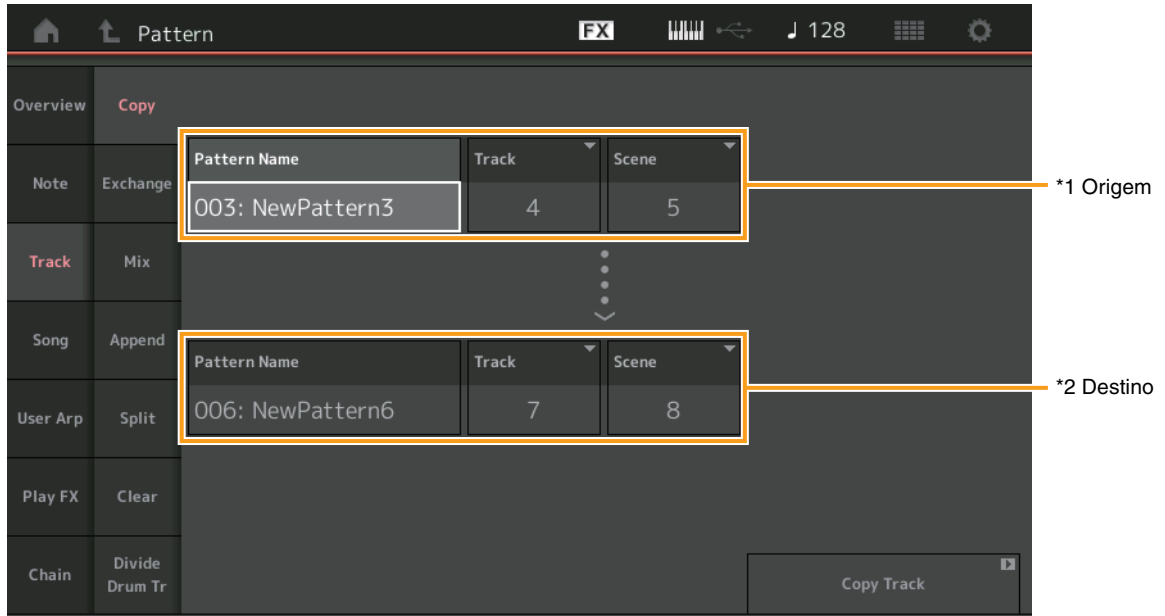
Executa a tarefa nos dados de sequência MIDI.

Track

Copy

Essa tarefa copia todos os dados de uma faixa de origem especificada para uma faixa de destino especificada.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Copy]



Pattern Name *1 Origem

Determina o padrão de origem.

Track *1 Origem

Determina a faixa de origem.

Scene *1 Origem

Determina a cena de origem.

Pattern Name *2 Destino

Determina o padrão de destino.

Track *2 Destino

Determina a faixa de destino.

Scene *2 Destino

Determina a cena de destino.

Copy Track

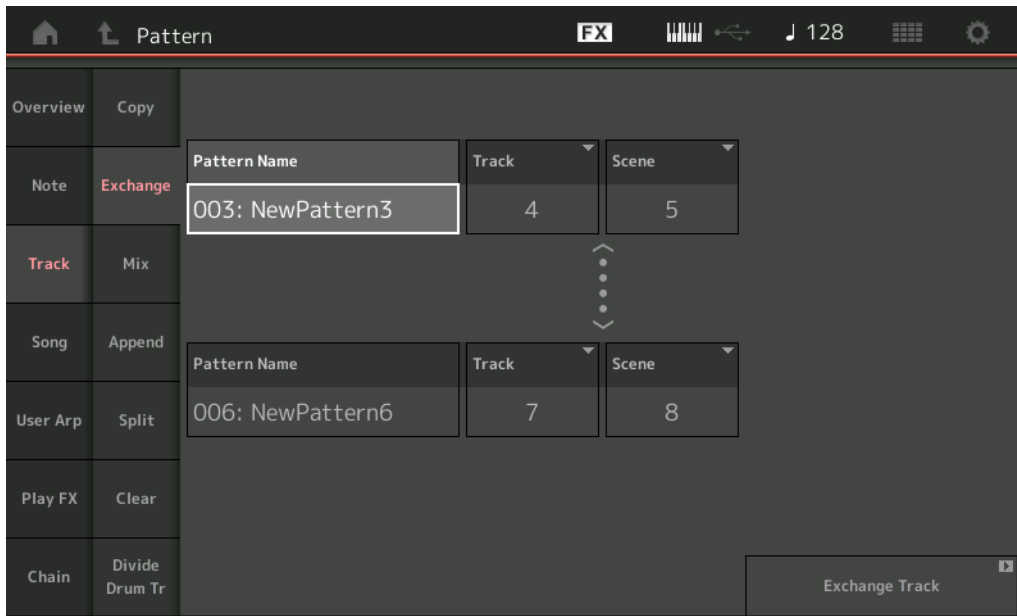
Executa a tarefa de cópia.

OBSERVAÇÃO Quando você executa a função Copy Track com a opção Track definida como All, os dados encadeados ([página 49](#)) são copiados automaticamente.

Exchange

Essa tarefa troca todos os dados de uma faixa especificada por outros.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Exchange]



Pattern Name

Determina um dos padrões para troca de dados.

Track

Determina a faixa que será trocada.

Scene

Determina a cena que será trocada.

Pattern Name

Determina o outro padrão para troca de dados.

Track

Determina a faixa que será trocada.

Scene

Determina a cena que será trocada.

Exchange Track

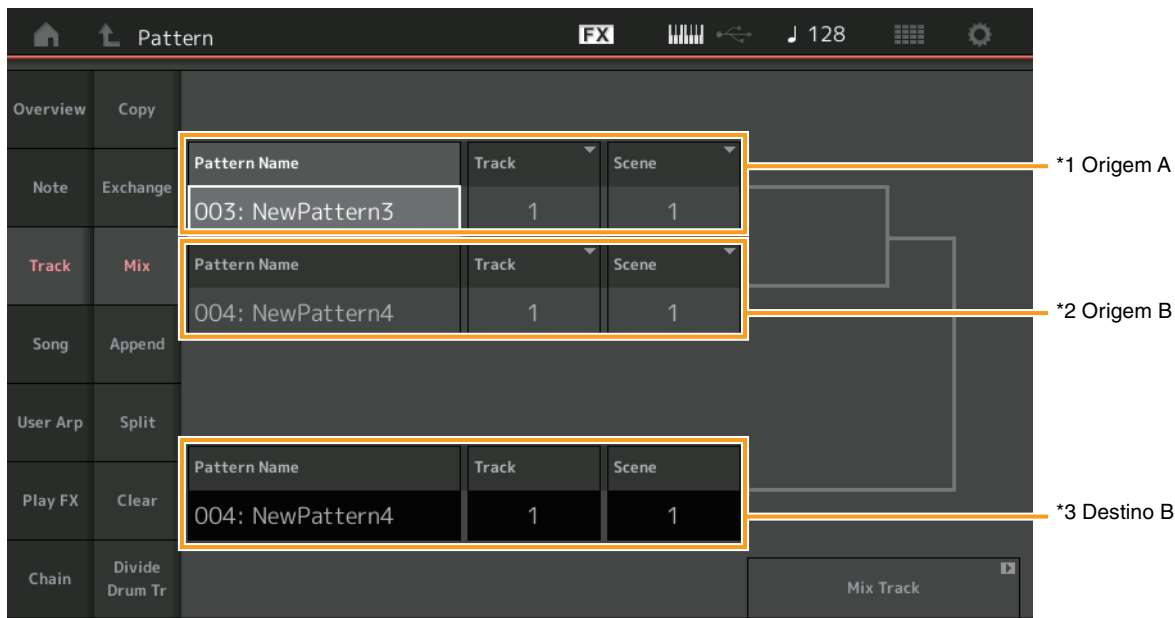
Executa a tarefa de troca.

OBSERVAÇÃO Quando você executa a função Exchange Track com a opção Track definida como All, os dados encadeados ([página 49](#)) são copiados automaticamente.

Mix

Essa tarefa mixa todos os dados das duas faixas selecionadas ("A" e "B") e coloca o resultado na faixa B.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Mix]



Pattern Name *1 Origem A

Determina a origem do padrão A.

Track *1 Origem A

Determina a faixa que será mixada.

Scene *1 Origem A

Determina a cena que será mixada.

Pattern Name *2 Source B

Determina a origem do padrão B.

Track *2 Origem B

Determina a faixa que será mixada.

Scene *2 Origem B

Determina a cena que será mixada.

Pattern Name *3 Destino B

Indica o padrão de destino.

Track *3 Destino B

Indica a faixa de destino.

Scene *3 Destino B

Indica a cena de destino.

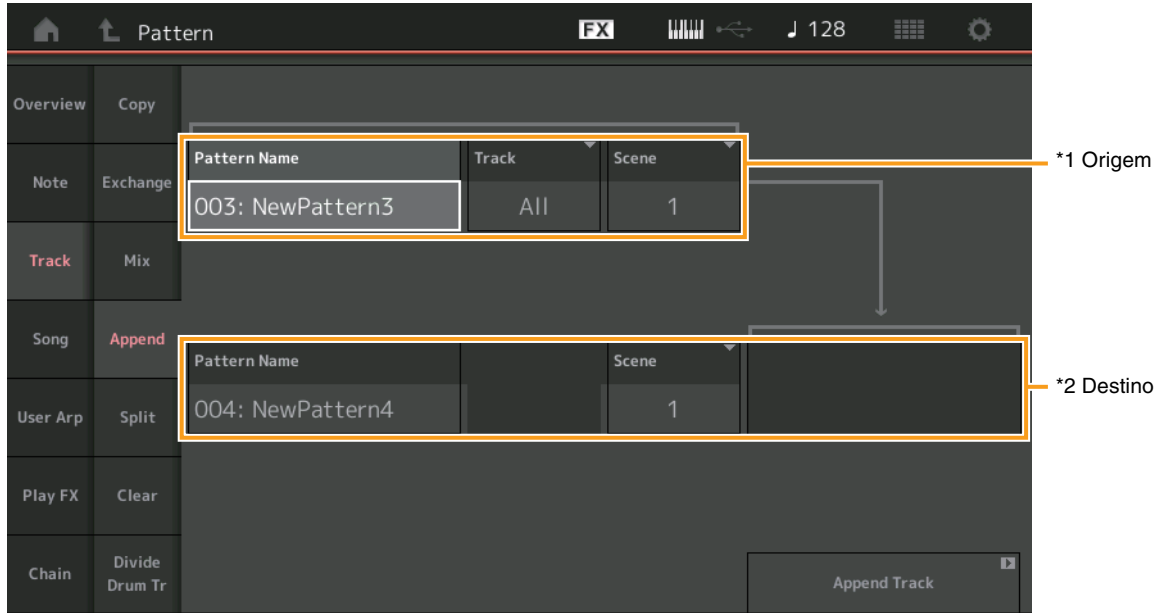
Mix Track

Executa a tarefa de mixagem.

Append

Essa tarefa adiciona todos os dados de uma faixa de origem especificada para o final de uma faixa de destino especificada.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Append]



Pattern Name *1 Origem

Determina o padrão de origem.

Track *1 Origem

Determina a faixa de origem.

Scene *1 Origem

Determina a cena de origem.

Pattern Name *2 Destino

Determina o padrão de destino.

Track *2 Destino

Determina a faixa de destino.

Scene *2 Destino

Determina a cena de destino.

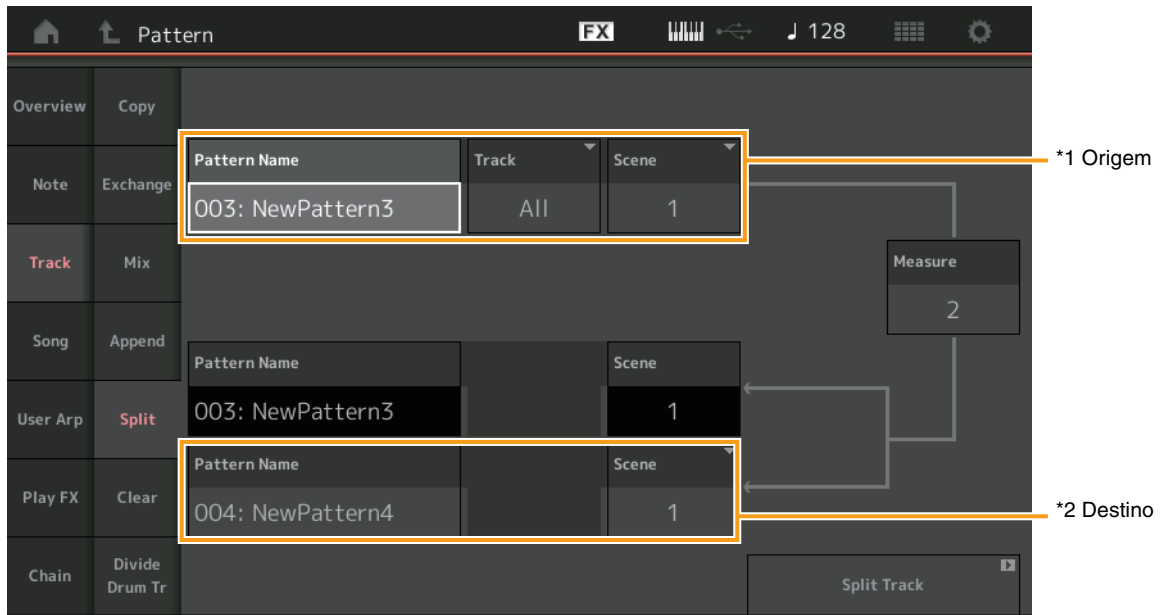
Append Track

Executa a tarefa de inclusão.

Split

Essa tarefa move a última metade dos dados divididos em um compasso especificado de uma faixa de origem especificada para a faixa de destino especificada.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Split]



Pattern Name *1 Origem

Determina o padrão de origem.

Track *1 Origem

Determina a faixa de origem.

Scene *1 Origem

Determina a cena de origem.

Measure *1 Origem

Determina o compasso em que os dados são divididos.

Pattern Name

Indica o padrão de destino.

Track

Indica a faixa de destino.

Scene

Indica a cena de destino.

Pattern Name *2 Destino

Determina o padrão de destino.

Track *2 Destino

Determina a faixa de destino.

Scene *2 Destino

Determina a cena de destino.

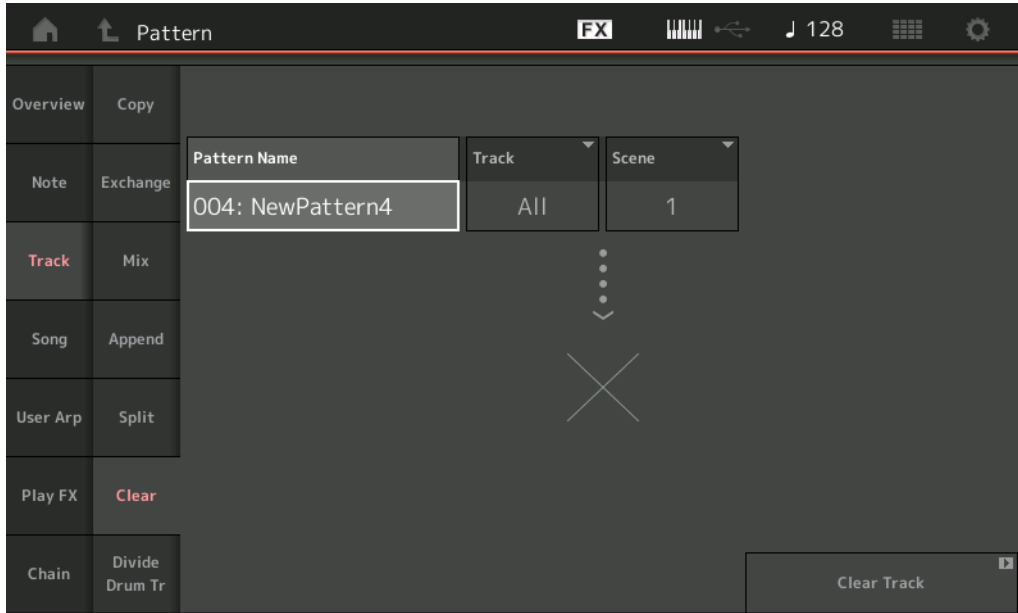
Spilt Track

Executa a tarefa de separação.

Clear

Essa tarefa limpa todos os dados de uma faixa especificada.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Clear]



Pattern Name

Determina o padrão que será limpo.

Track

Determina a faixa que será limpa.

Scene

Determina a cena que será limpa.

Clear Track

Executa a tarefa de limpeza.

OBSERVAÇÃO Quando você executa a função Clear Track com a opção Track definida como All, os dados encadeados ([página 49](#)) também são apagados.

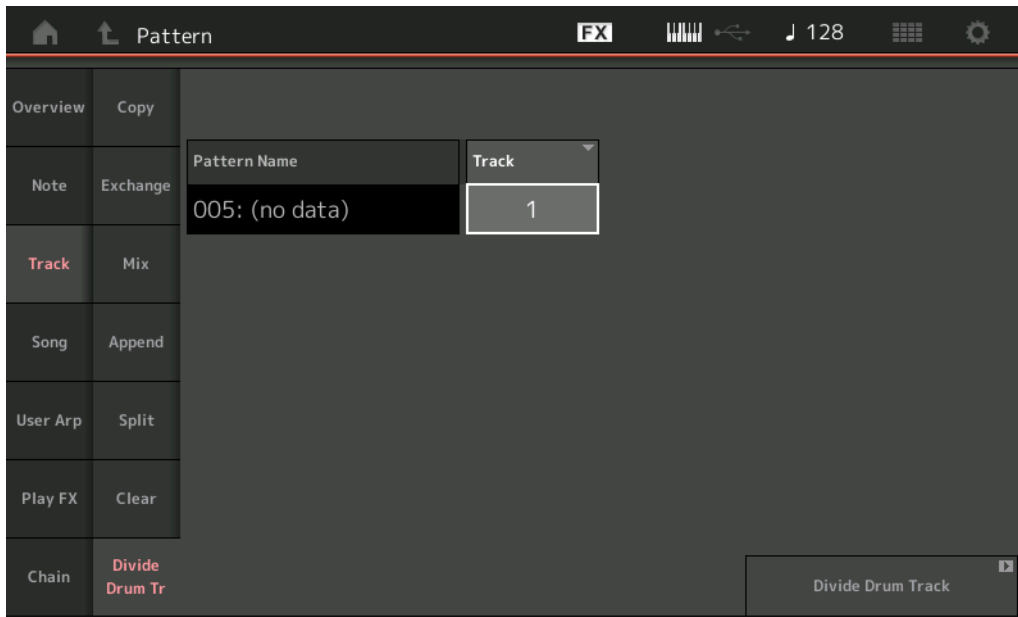
Divide Drum Tr (Dividir faixa da bateria)

Essa tarefa permite separar os dados da nota de bateria de uma faixa especificada.

Ela separa os eventos de nota em uma faixa de bateria atribuída a uma faixa especificada e insere as notas correspondentes a diversos instrumentos de percussão em faixas separadas (faixas de 9 a 16).

OBSERVAÇÃO Os dados que estavam nas faixas de 9 a 16 e partes de 9 a 16 são substituídos quando você executa a função Divide Drum Tr. Não é possível desfazer essa edição.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Track] → [Divide Drum Tr]



Pattern Name

Determina o padrão que contém a faixa de bateria que será dividida.

Track

Determina a faixa para qual os dados da nota de bateria serão separados.

Divide Drum Track

Executa a tarefa de divisão.

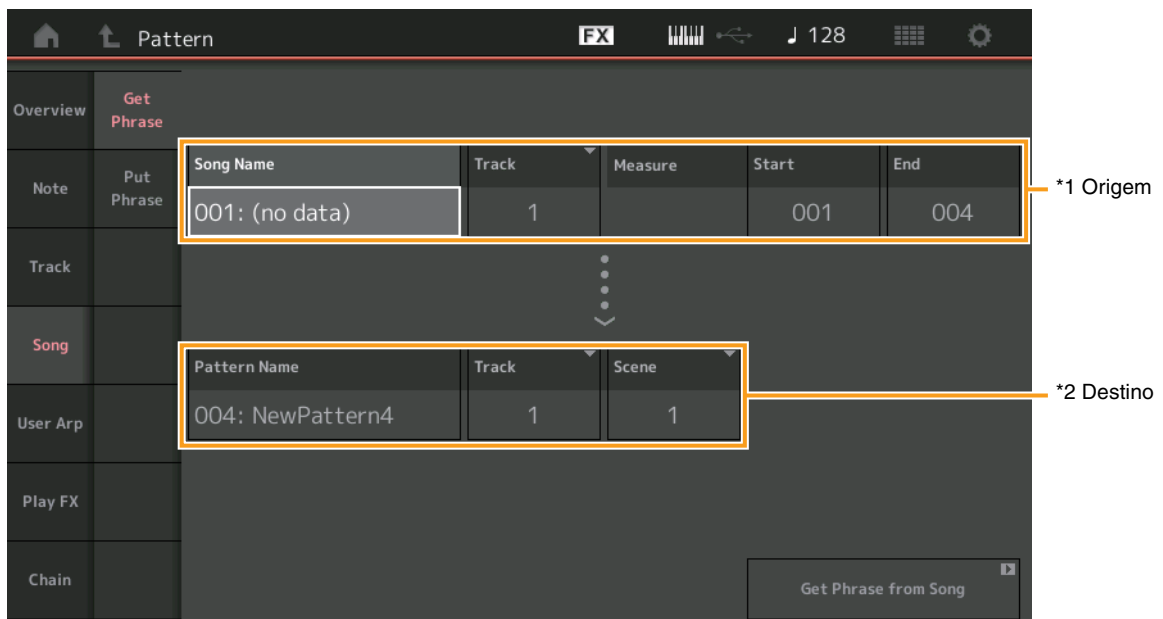
Song

Get Phrase

Essa tarefa copia os dados especificados de uma faixa de origem especificada para uma faixa de destino especificada.

OBSERVAÇÃO Os dados que estavam na faixa de destino especificada são substituídos quando você executa a função Get Phrase.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Get Phrase]



Song Name

Determina a música de origem.

Track *1 Origem

Determina a faixa de origem.

Start Measure

Determina a posição do compasso inicial à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 001 – 998

End Measure

Determina a posição do compasso final à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 002 – 999

Pattern Name

Determina o padrão de destino.

Track *2 Destino

Determina a faixa de destino.

Scene

Determina a cena de destino.

Get Phrase from Song

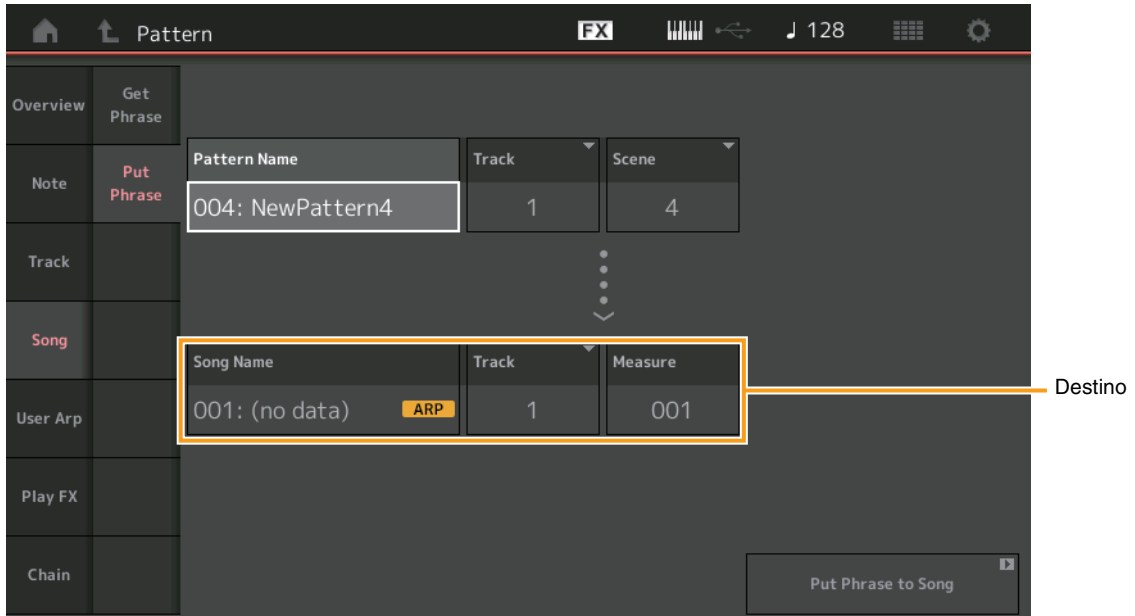
Executa a tarefa de cópia.

Put Phrase

Essa tarefa copia todos os dados de um padrão de origem especificado para um compasso especificado da música de destino.

OBSERVAÇÃO O padrão de origem especificado é combinado com dados já existentes na música de destino especificada quando você executa a função Put Phrase.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song] → [Put Phrase]



Pattern Name

Determina o padrão de origem.

Track

Determina a faixa de origem.

Scene

Determina a cena de origem.

Song Name

Determina o padrão de destino.

Track *Destino

Determina a faixa de destino.

Measure

Determina a posição do compasso à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 001 – 999

Put Phrase to Song

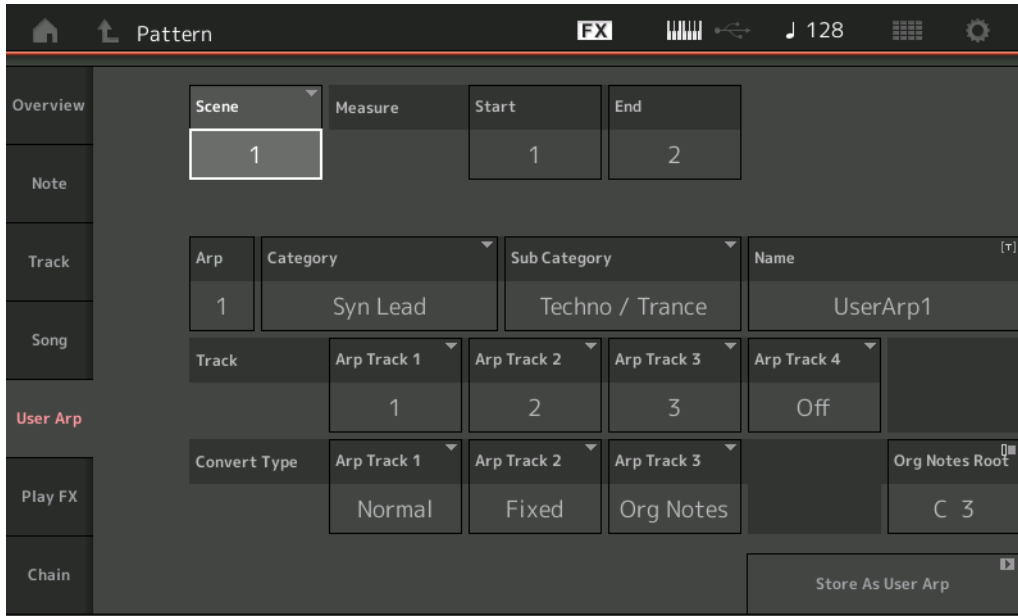
Executa a tarefa de cópia.

User Arp (Arpejo do usuário)

Esta tarefa copia os dados dos compassos especificados de uma faixa para criar dados de arpejo.

OBSERVAÇÃO Os dados existentes na faixa de destino especificada são substituídos quando você executa a função User Arp.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [User Arp]



Scene

Determina a cena de origem.

Intervalo: 1 – 8

Start Measure

Determina a posição do compasso inicial à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 1 – 256

End Measure

Determina a posição do compasso final à qual a tarefa é aplicada.

Intervalo: 2 – 257

Arp (Número do arpejo)

Indica o número do tipo de arpejo.

Category

Indica a categoria principal à qual o tipo de arpejo selecionado será atribuído.

Configurações: Para obter a "Lista de categorias de tipos de arpejo", consulte o Manual de Referência.

Sub Category

Indica a subcategoria à qual o tipo de arpejo selecionado será atribuído.

Configurações: Para obter a "Lista de subcategorias de tipos de arpejo", consulte o Manual de Referência.

Name

Determina o nome do tipo de arpejo.

Track

Determina o número da faixa de origem de cada faixa de arpejo.

Convert Type

Determine como os dados da sequência MIDI serão convertidos em dados de arpejo de uma das três maneiras a seguir. Esse parâmetro pode ser definido para cada Faixa.

Configurações: Normal, Fixed, Org Notes

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

Fixed: Se você tocar alguma nota, os mesmos dados de sequência MIDI serão acionados.

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

Store As User Arp

Executa a tarefa de armazenamento.

Play FX (Reproduzir efeito)

Essa tarefa adiciona efeitos aos dados de sequência MIDI em um padrão quando ele é reproduzido. Você pode determinar o intervalo e a intensidade de cada parâmetro na faixa que especificou.

Operação

Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1

Opera os parâmetros Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate e Swing Rate.

Qntz Value (Valor da quantização)

Determina com quais batidas os dados da nota nos dados da sequência serão alinhados.

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

Qntz Str (Intensidade da quantização)

Define o grau ou a "intensidade magnética" ao qual a quantização é aplicada. Uma configuração de 100% produz um tempo exato. Uma configuração de 0% não resulta em quantização.

Intervalo: 0% – 100%

Swing Vel (Velocidade de equilíbrio)

Ajusta a velocidade das notas correspondentes para acentuar a sensação rítmica de equilíbrio.

Intervalo: 0% – 200%

Swing Gate

Ajusta o tempo de ponte das notas correspondentes para acentuar a sensação rítmica de equilíbrio.

Intervalo: 0% – 200%

Swing Rate

Essa opção atrasa seletivamente as notas em batidas com numeração par (batidas constantes) para produzir uma sensação de equilíbrio.

Configurações: Depende do valor de Qntz Value especificado.

Se o valor de Quantize for 1/4 note, 8th note, 16th note, 32nd note: 0 – metade da grade

Se o valor de Quantize for 1/4 note triplet, 8th note triplet, 16th note triplet: 0 – metade da grade



Play FX2

Opera os parâmetros Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate e Velocity Offset.

Note Shift

Aumenta ou diminui a afinação de todas as notas na faixa selecionada em semitons.

Intervalo: -99 – +99

Clock Shift

Muda o tempo de todas as notas na faixa selecionada para a frente ou para trás em incrementos de clock.

Intervalo: -120 – +120

Gate Time

Aumenta o tempo de ponte de todas as notas na faixa selecionada.

Intervalo: 0% – 200%

Velocity Rate

Altera a velocidade das notas pela porcentagem especificada.

Intervalo: 0% – 200%

Velocity Offset

Aumenta ou diminui a velocidade das notas pelo valor de deslocamento especificado.

Intervalo: -99 – +99

Part

Determina a parte de destino para normalizar.

Intervalo: All, 1 – 16

Normalize Play FX

Aplica os efeitos definidos no Play FX aos dados MIDI.

Length

Indica a duração da sequência inteira na cena selecionada.

Position

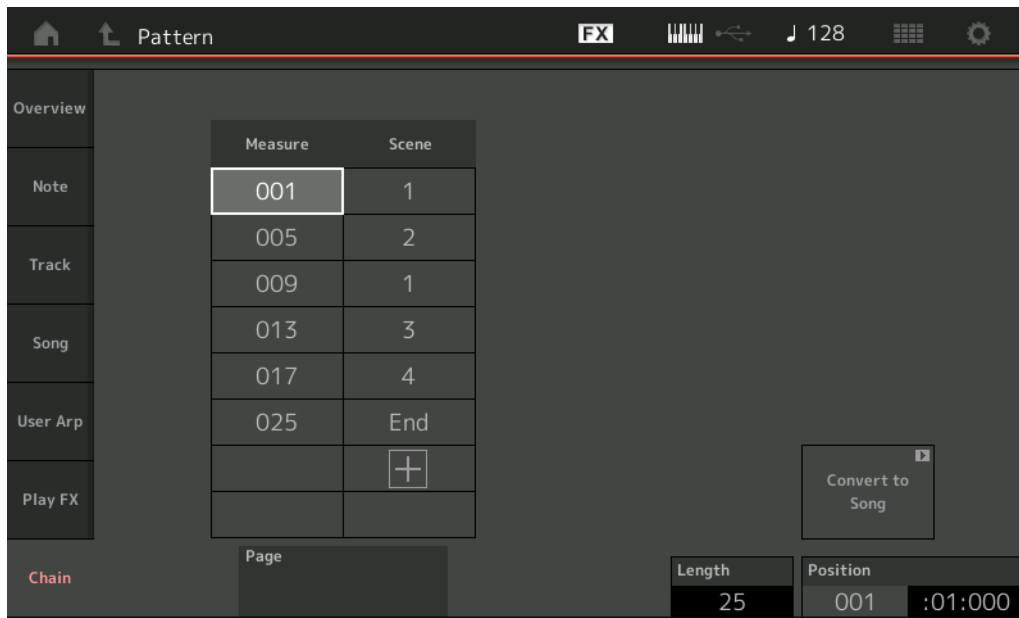
Exibe a posição atual durante a reprodução da cena e permite que você defina a posição inicial da reprodução.

Intervalo: 001 – 256

Chain

Essa tarefa encadeia cenas e reproduz cenas encadeadas.

Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]



Measure

Determina a posição do compasso da qual a cena é reproduzida.

Intervalo: 001 – 999

Scene

Determina a cena que é reproduzida da posição do compasso especificada.

Intervalo: 1 – 8, End

Page

Indicado pelos botões para cima e para baixo quando as opções Measure e Scene excedem 8 linhas. Tocar nesse botão acessa a página seguinte/anterior.

Convert to Song

Armazena o encadeamento como uma música.

Length

Indica a duração da sequência inteira.

Position

Exibe a posição atual durante a reprodução do encadeamento e permite que você defina a posição inicial da reprodução.

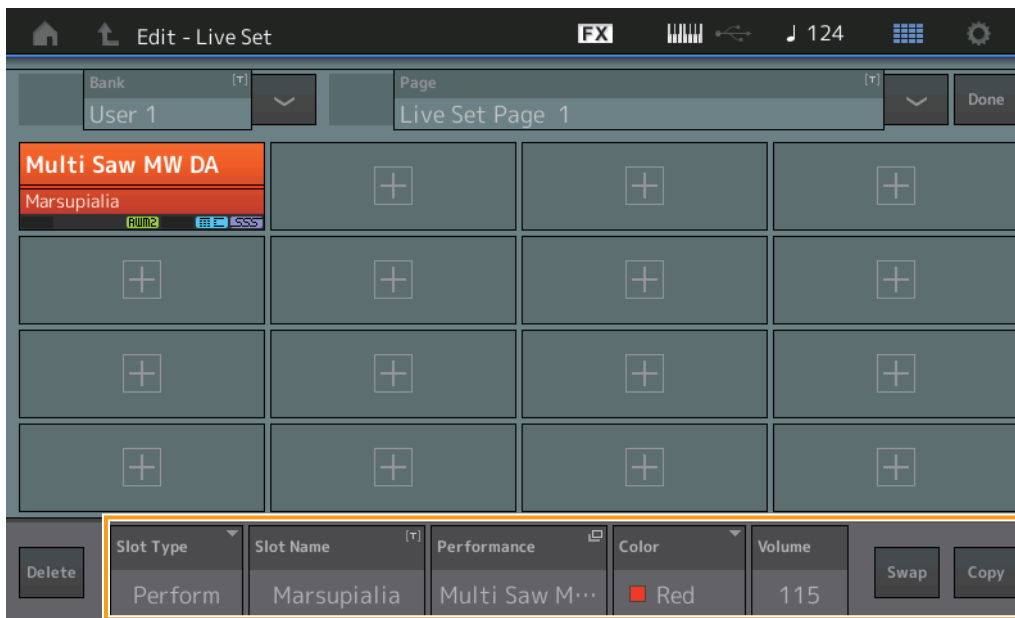
Intervalo: 001 – 999

Live Set

Agora, a função Live Set permite combinar músicas, padrões e arquivos de áudio e reproduzi-los por meio do visor Live Set.

■ Combinação de músicas, padrões e arquivos de áudio no visor Live Set

Operação Pressione o botão [LIVE SET] ou toque no ícone LIVE SET → selecione o banco do usuário → [EDIT]



Slot Type

Indica tipo de compartimento selecionado.

Configurações: Perform (Performance), Song, Audio, Pattern

OBSERVAÇÃO A função Audition só estará disponível quando a apresentação for selecionada em Slot Type.

Slot Name

Indica o nome do compartimento selecionado. Tocar em Slot Name (quando a opção está disponível e indicada) acessa o visor de inserção de caracteres. Quando a opção Slot Type está definida como Song, Audio ou Pattern, isso indica o nome da música, o nome do áudio ou o nome do padrão. Tocar nessa opção acessa o visor Load.

OBSERVAÇÃO É possível alterar o nome do compartimento somente quando a opção Perform está selecionada em Slot Type.

Performance

Indica o nome da apresentação especificada no compartimento selecionado. Tocar em Performance acessa o visor Category Search.

Color

Determina a cor do compartimento selecionado.

Configurações: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume

Determina o volume do compartimento selecionado.

Swap

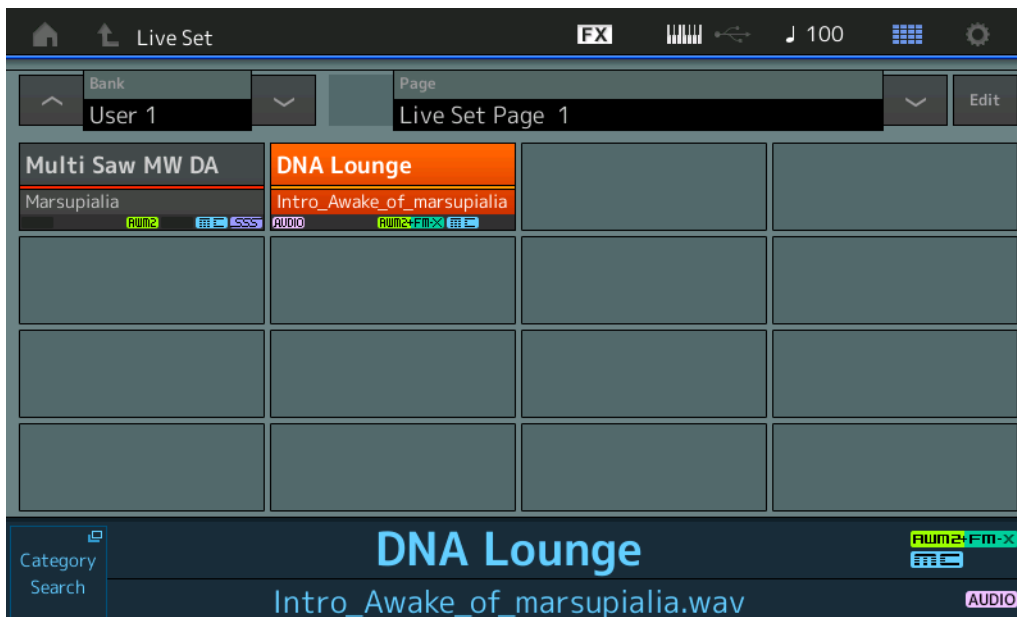
Tocar em Swap quando um compartimento está selecionado e, depois, tocar em outro compartimento troca o respectivo conteúdo dos compartimentos.

Copy

Tocar em Copy com o compartimento de origem selecionado e, depois, tocar no compartimento de destino copia o conteúdo do compartimento.

■ Reprodução de músicas, padrões e arquivos de áudio no visor Live Set

Operação Pressione o botão [LIVE SET] ou toque no ícone LIVE SET → selecione o banco do usuário → botão [▶] (Play)



OBSERVAÇÃO Quando uma música ou um padrão está sendo reproduzido, você não pode alterar a apresentação ou o compartimento. Uma mensagem de erro é exibida quando você tenta alterá-los.

OBSERVAÇÃO Quando uma música, padrão ou arquivo de áudio está sendo reproduzido, você pode abrir o visor de reprodução correspondente à apresentação pressionando o botão [▶] (Play).

Scene

As opções Super Knob Link e Keyboard Control foram adicionadas aos dados que são gravados na função Scene.

Scene

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob (Chave de memorização do Super Knob)

Determina se os estados de Super Knob são memorizados em uma cena.

Configurações: Off, On

Link (Chave de memorização do link)

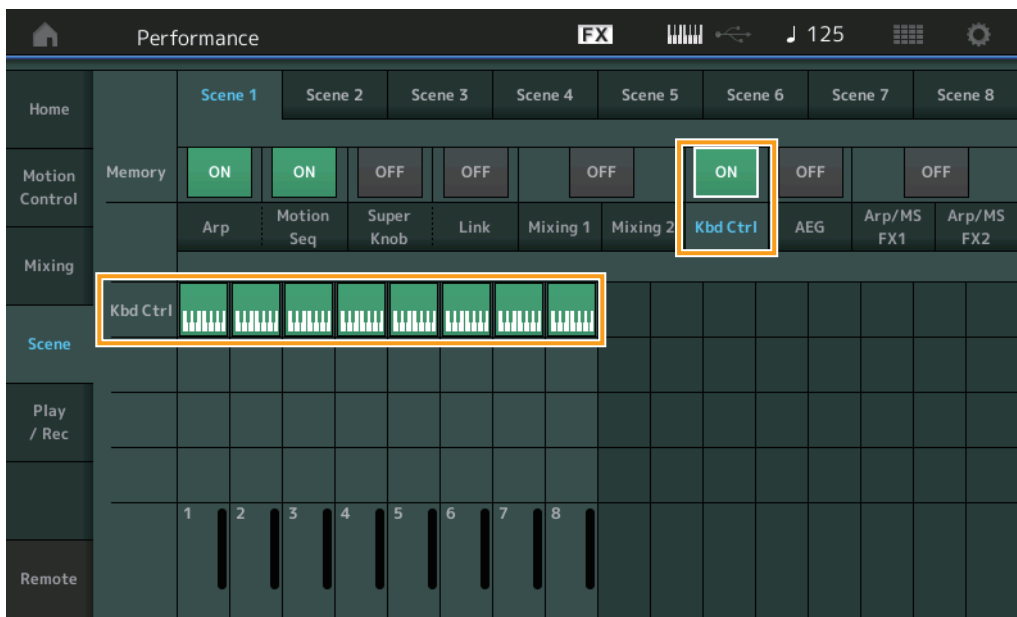
Determina se os estados de Super Knob Link são memorizados em uma cena.

Configurações: Off, On

Super Knob Link

Determina se os botões Assignable Knobs de 1 a 8 na cena selecionada são afetados por operações do recurso Super Knob. Os botões Assignable Knobs definidos como Off não são afetados pelas operações do Super Knob.

Configurações: Off, On



Kbd Ctrl (Chave de memorização do controle do teclado)

Determina se as operações de Keyboard Control são memorizadas em uma cena.

Configurações: Off, On

Kbd Ctrl (Controle do teclado)

Determina a Keyboard Control Switch em cada parte da cena selecionada. As partes que estão definidas como Off não são afetadas ao tocar o teclado.

Configurações: Off (cinza), On (verde)

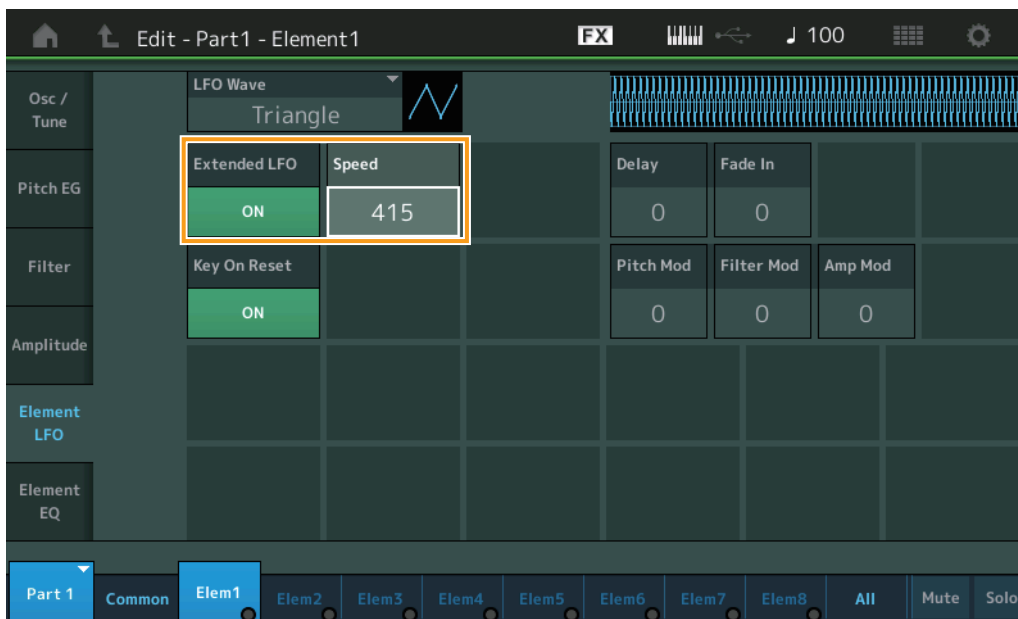
Edit

Houve um aumento no intervalo do parâmetro da parte LFO Speed.

■ Normal Part (AWM2)

Element LFO

Operação [EDIT] → [Common] → Selecione o elemento → [Element LFO]



Speed

Ajusta a variação da velocidade de LFO. Houve um aumento no intervalo dos parâmetros de 0 a 63 para 0 a 415.

Intervalo: 0 – 415

Extended LFO

Permite que você selecione o intervalo de parâmetro antigo (Off: 0 – 63) ou o novo intervalo de parâmetro (On: 0 – 415). Se quiser manter a compatibilidade com as configurações feitas no parâmetro antigo, defina essa opção como Off.

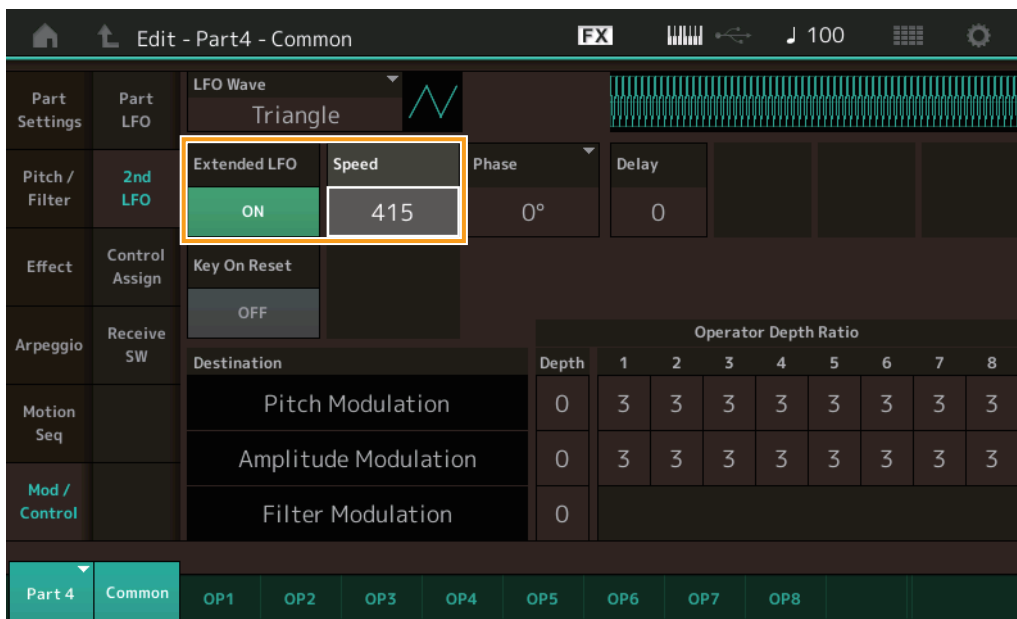
Configurações: Off, On

■ Normal Part (FM-X)

Mod/Control (Modulação/Controle)

2nd LFO

Operação [EDIT] → Seleccione a parte de [Common] → Operador [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (Segunda velocidade de LFO)

Ajusta a variação da velocidade de LFO. Houve um aumento no intervalo dos parâmetros de 0 a 99 para 0 a 415.

Intervalo: 0 – 415

Extended LFO

Permite que você selecione o intervalo de parâmetro antigo (Off: 0 – 99) ou o novo intervalo de parâmetro (On: 0 – 415). Se quiser manter a compatibilidade com as configurações feitas no parâmetro antigo, defina essa opção como Off.

Configurações: Off, On

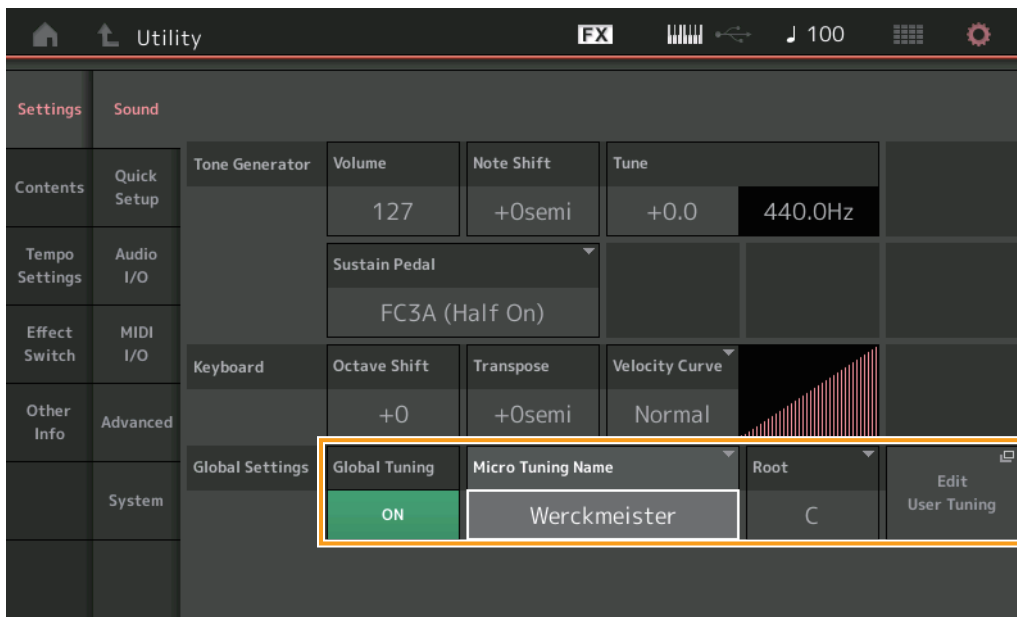
Utility

Settings

Sound

As configurações Global Micro Tuning foram adicionadas.

Operação [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning

Quando essa função está ativada, a opção Micro Tuning em Global Settings tem prioridade sobre as configurações Micro Tuning que a apresentação tem em cada parte. Essa função é aplicada em todas as partes, exceto Drum Part.

Configurações: Off, On

OBSERVAÇÃO A opção Global Tuning Setting retorna automaticamente para Off sempre que você reinicia o instrumento.

Micro Tuning Name

Indica o nome da Micro Tuning selecionada. Tocar nesse botão acessa a página do menu para selecionar Preset ou User.

Configurações: Preset → Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Weckmeister, Kirnberger, Valloti & Young, 1/4 Shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User → User1 – 8

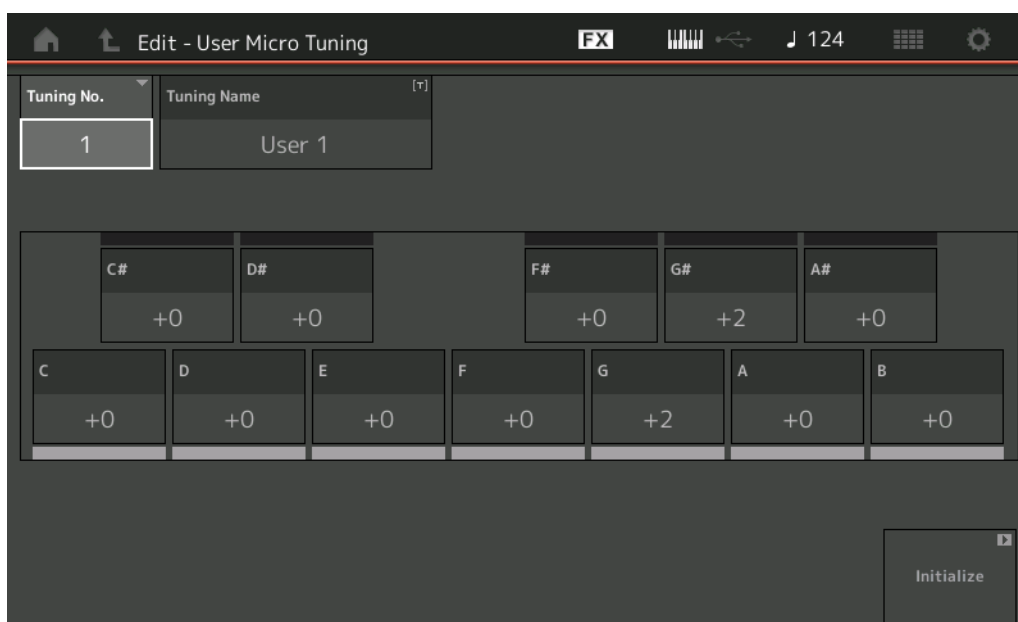
Micro Tuning Root

Determina a nota tônica para a função Micro Tuning. Dependendo de Micro Tuning Name, essa opção pode não ser necessária e, portanto, não será exibida.

Intervalo: C – B

Edit User Tuning

Acessa o visor de configurações User Micro Tuning.



Tuning No.

Indica o número do User Micro Tuning selecionado.

Intervalo: 1 – 8

Tuning Name

Determina o nome do User Micro Tuning selecionado. Tocar no parâmetro acessa o visor de inserção de caracteres.

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

Ajusta a afinação de cada nota em etapas de 1 centésimo para determinar a Micro Tuning desejada.

Intervalo: -99 – +99

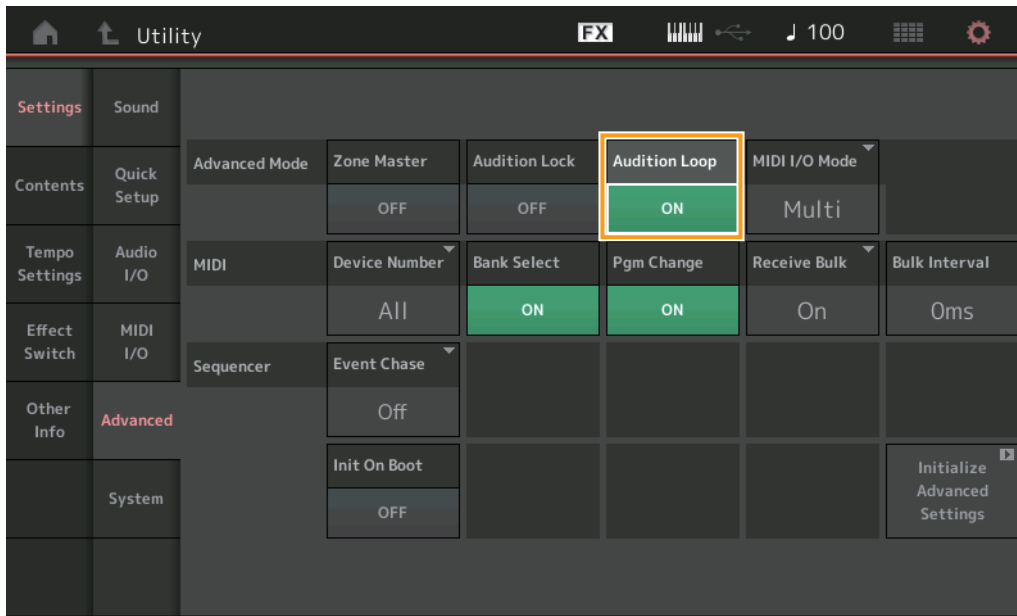
Initialize

Inicializa o User Micro Tuning selecionado.

Advanced

É possível cancelar o Audition Loop.

Operação [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



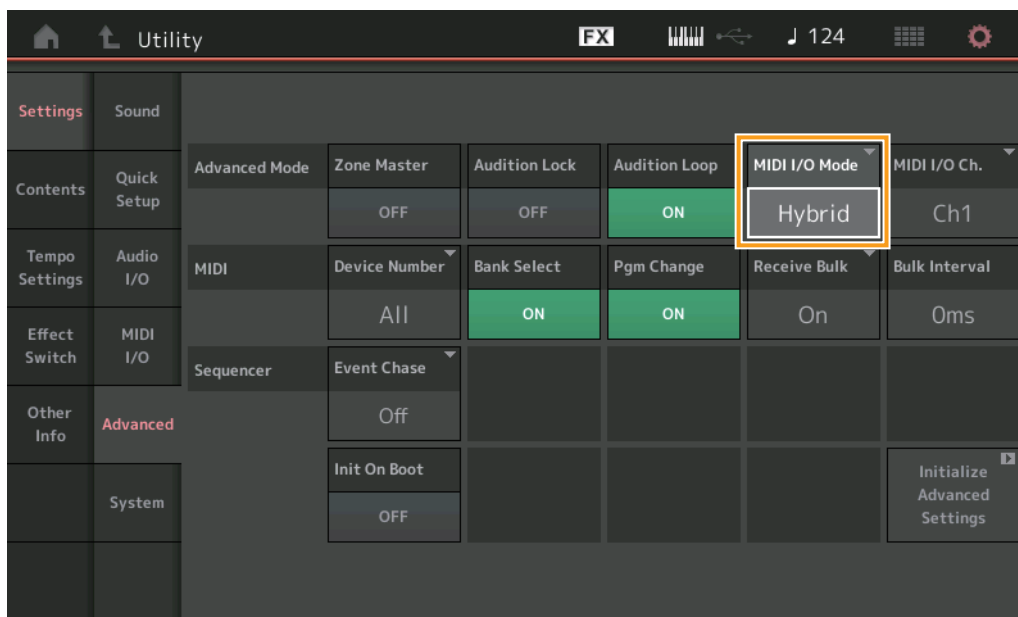
Audition Loop

Quando essa função está definida como On e a Audition Phrase é reproduzida até o final, a Audition Phrase é repetida do início automaticamente. Quando essa função está definida como Off, a reprodução da Audition Phrase para quando chega ao final. Você pode alternar entre On e Off enquanto reproduz a Audition Phrase.

Configurações: Off, On

■ A opção Hybrid foi adicionada às configurações MIDI I/O Mode.

Operação [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Quando MIDI I/O Mode está definido como Hybrid:

Recebimento de dados MIDI

- Os dados MIDI recebidos por meio do canal definido no parâmetro MIDI I/O Channel são recebidos em partes com a opção Keyboard Control Switch definida como ON.
- Os dados MIDI recebidos por meio de um canal que não foi definido no parâmetro MIDI I/O Channel ou na opção Keyboard Control Switch definida como Off são recebidos por meio da parte correspondente.

Envio de dados MIDI

- Quando a opção Common/Audio está selecionado e a parte com Keyboard Control Switch está definida como ON, os dados MIDI são enviados do canal definido no parâmetro MIDI I/O Channel.
- Quando uma parte com Keyboard Control Switch está definida como Off, os dados MIDI são enviados do canal correspondente para a parte.

Recepção de dados MIDI usando a porta USB TO DEVICE

Essa função agora permite que este instrumento receba dados MIDI de um controlador/teclado MIDI externo conectado à porta [USB TO DEVICE].

Equipamentos MIDI compatíveis: Dispositivos MIDI que são compatíveis com a classe MIDI USB e dispositivos testados pela Yamaha

* Para obter uma lista de dispositivos testados pela Yamaha, consulte o link abaixo

<https://www.yamaha.com/2/modx>

OBSERVAÇÃO O valor nominal máximo de [USB TO DEVICE] é 5 V/500 mA. Não faça a conexão com dispositivos USB que excedem o valor nominal, pois esses dispositivos podem causar danos no instrumento.

OBSERVAÇÃO Essa função não é compatível com a transmissão de dados MIDI para um dispositivo conectado por meio da porta [USB TO DEVICE] deste instrumento.

■ Quando MIDI I/O Mode está definido como Multi

- Os eventos de canal recebidos por canais correspondentes às partes com Keyboard Control Switch definida como On são recebidos em paralelo por todas as partes com Keyboard Control Switch definida como On. Depois do recebimento, quando este instrumento transmitir dados MIDI, todos os dados de notas do canal correspondentes às partes com Keyboard Control Switch definida como On serão transmitidos.
- Os eventos de canal recebidos por meio do canal que corresponde à parte com Keyboard Control Switch definida como Off afetam a parte correspondente. Depois do recebimento, quando este instrumento transmitir dados MIDI, os mesmos canais usados para recebimento serão usados para transmissão dos dados do canal.

■ Quando MIDI I/O Mode está definido como Single ou Hybrid

- Os eventos de canal recebidos por canais correspondentes às partes com Keyboard Control Switch definida como On são recebidos em paralelo por todas as partes com Keyboard Control Switch definida como On. No entanto, quando este instrumento recebe mensagens de alteração de controle consideradas parâmetros comuns e MIDI I/O Mode está definido como Single, o instrumento não envia mensagens de alteração de controle para a parte e as trata como parâmetros comuns. Depois do recebimento, o envio de mensagens de alteração de controle é feito de acordo com a configuração MIDI I/O Channel.
- Os eventos de canal recebidos por meio do canal que corresponde à parte com Keyboard Control Switch definida como Off são recebidos pelas partes correspondentes. Os dados MIDI recebidos não são transmitidos novamente quando MIDI I/O Mode está definido como Single.

Aprimoramentos da interface de usuário

■ Seleção de músicas usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO]

Agora, você pode selecionar músicas usando os botões [INC/YES] e [DEC/NO] quando o cursor estiver no nome da música no visor MIDI. Agora, o número da música é exibido na frente do nome da música.

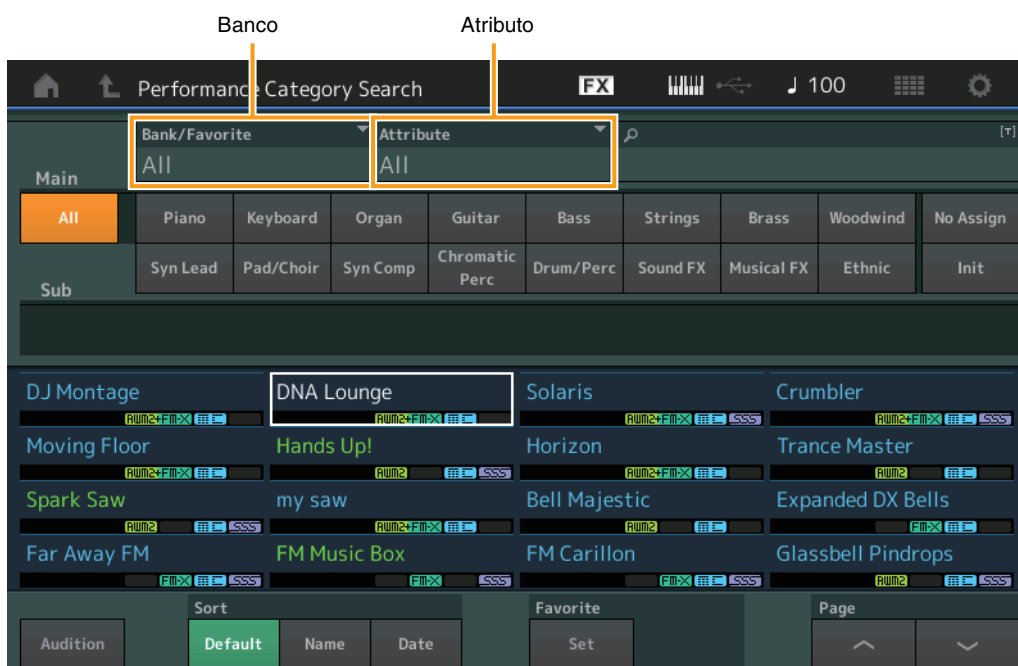
Operação Botão [▶] (Play) ou [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]



■ Memorização das opções Bank e Attribute selecionadas em Performance Category Search

Agora, este instrumento pode memorizar a última configuração de Bank e Attribute no visor Performance Category Search, mesmo depois de passar para outro visor.

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] ou toque em [Nome da performance] → Selecione [Category Search] no menu



■ Category Search (Pesquisa de categorias) com os botões no painel frontal

Operação [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] ou toque em [Nome da performance] → Selecione [Category Search] no menu

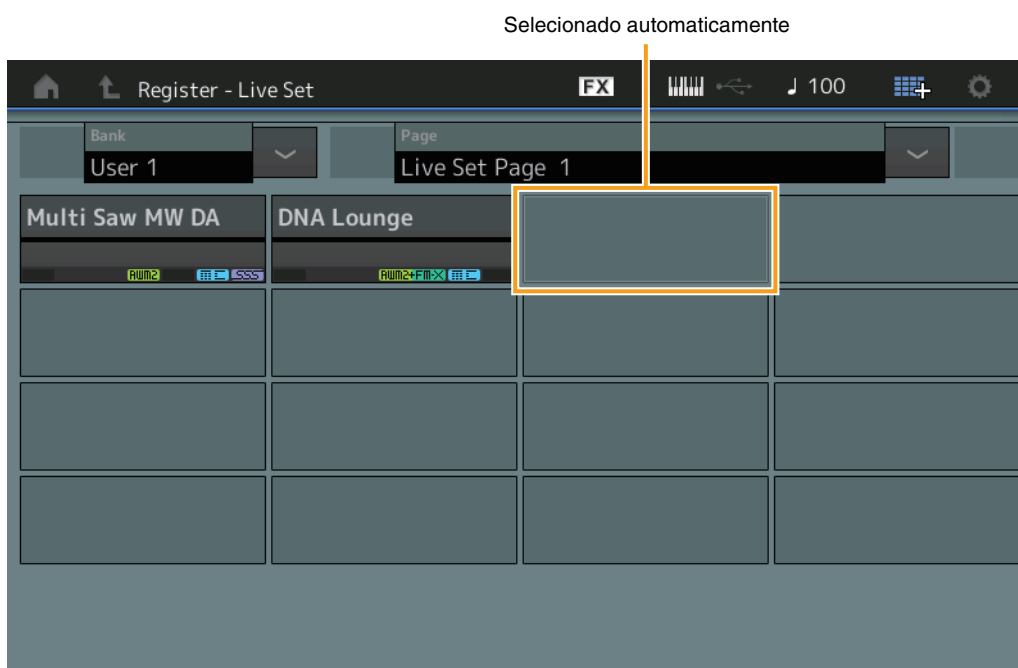
- Altera a Main Category pressionando o botão [SHIFT] + os botões esquerdo e direito do Cursor.
- Altera a Sub Category pressionando o botão [SHIFT] + os botões para cima e para baixo do Cursor.
- Define a Main Category e a Sub Category como ALL pressionando o botão [SHIFT] + os botões para cima e para baixo (esquerdo e direito) do Cursor simultaneamente.

■ Abra o visor Home com o botão [EXIT]

Agora, você poderá facilmente voltar ao visor Home usando o botão [EXIT] quando um visor Performance (com exceção do visor Home) for aberto.

■ Método fácil para selecionar um compartimento de destino no visor Register

Operação [SHIFT] + [LIVE SET] (exceto quando o visor Live Set estiver selecionado)



Quando Preset ou Library estiver selecionado em Bank

O compartimento de número mais baixo vazio na grade é selecionado automaticamente de User Bank 1. Quando User Bank não tiver um banco vazio, nenhum compartimento será selecionado quando o visor User Bank 1 for aberto.

Quando User estiver selecionado em Bank

O compartimento de número mais baixo vazio na grade ou depois que a página atual é selecionada automaticamente. Quando User Bank não estiver vazio, o compartimento vazio de número mais baixo da página de número mais baixo disponível será selecionado. Quando User Bank não tiver um banco vazio, nenhum compartimento será selecionado.

Sequencer Block

A capacidade de armazenamento do sequenciador (User Memory total) foi aumentada de cerca de 130.000 para cerca de 520.000 (para Songs) e cerca de 520.000 (para Patterns).

Novas funções do MODX versão 1.10

A Yamaha atualizou o firmware do MODX e adicionou as novas funções indicadas abaixo. Este manual descreve as inclusões e as alterações do Manual de Referência fornecido com o instrumento.

- Uma nova função que permite ativar (ou desativar) de maneira seletiva a gravação de dados de arpejo ao gravar músicas MIDI foi adicionada.
- Agora, é possível definir uma Center Note no visor Edit Waveform.
- Agora, é possível definir uma tecla para atribuição ao carregar arquivos WAV ou AIFF como formas de onda.
- Agora, é possível selecionar o Assignable Knob de Common Parts pressionando [PART SELECT MUTE/SOLO] na caixa de diálogo exibida ao selecionar o parâmetro Part e pressionando o botão [CONTROL ASSIGN].
- A função Panel Lock foi adicionada para evitar operações inesperadas durante a apresentação.

Play/Rec

Play/Rec

MIDI

Ao gravar músicas, você pode selecionar se deseja gravar apenas a apresentação do teclado ou gravar a transmissão do Arpeggiator.

Operação

Botão [▶] (Play)
ou
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

Quando essa opção estiver ativada, a transmissão do Arpeggiator poderá ser gravada. Quando estiver desativada, somente a apresentação do teclado será gravada. Isso só pode ser definido ao gravar uma nova música. Não é possível alterar a configuração após a gravação. Além disso, ao gravar partes adicionais em músicas gravadas anteriormente com esse conjunto desativado, o Tipo de gravação só poderá ser definido como Replace (Substituir).

Configurações: Off, On

OBSERVAÇÃO As músicas gravadas com esse conjunto desativado podem ser reproduzidas com um arpejo diferente do gravado. Para isso, mude para outro conjunto de arpejo em Performance.

Part Edit (Edit)

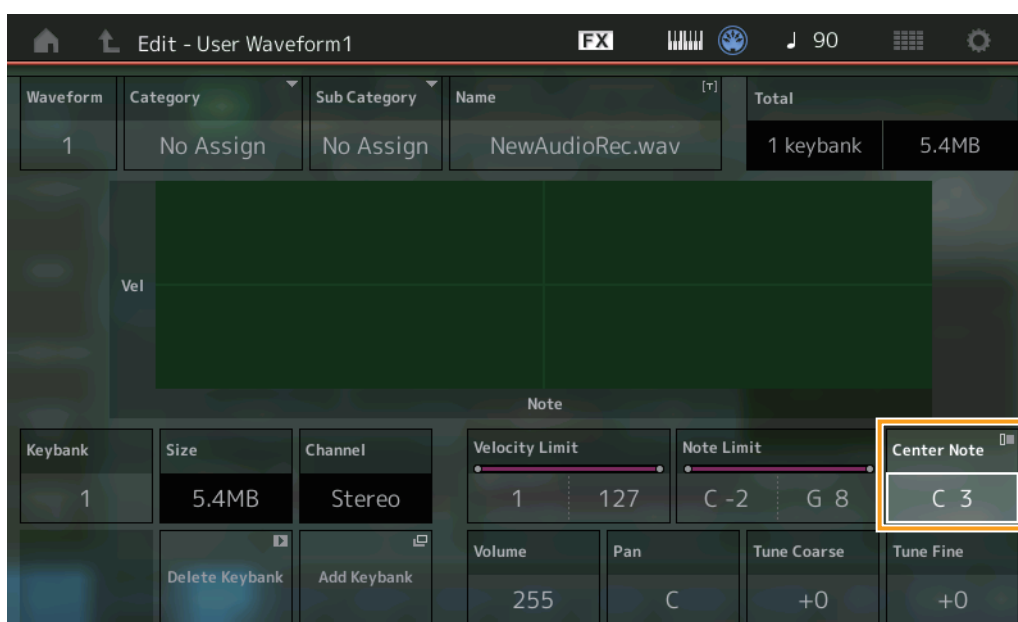
Element Edit (Element)

Osc/Tune (Oscilador/melodia)

Edit Waveform

A configuração de Center Note foi adicionada.

Operação [PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte → Selecione Element ou Key → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note

Determina a tecla da reprodução para corresponder à afinação dos dados da forma de onda original.

Configurações: C-2 – G8

Utility

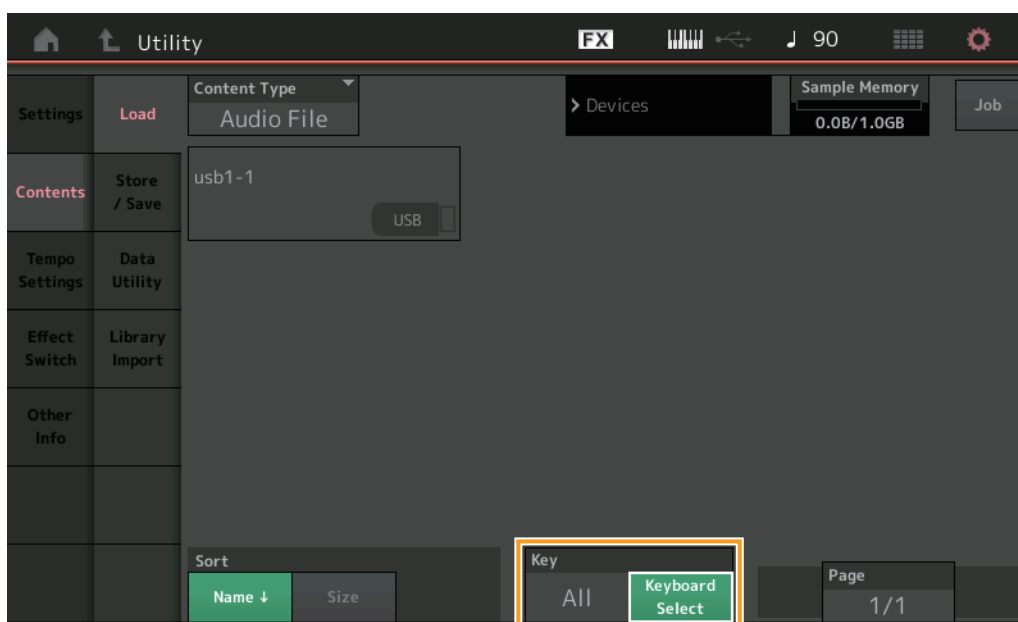
Contents

Load

Uma função de configuração de tecla ao carregar arquivos WAV e AIFF como formas de onda foi adicionada.

Operação

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte (somente Normal Parts) → Seleccione Element → [Osc/Tune] → [New Waveform]
ou
[PERFORMANCE] → [EDIT] → Seleção da parte (somente Normal Parts) → Seleccione Element → [Osc/Tune] → [Edit Waveform] → [Add Keybank]



Key

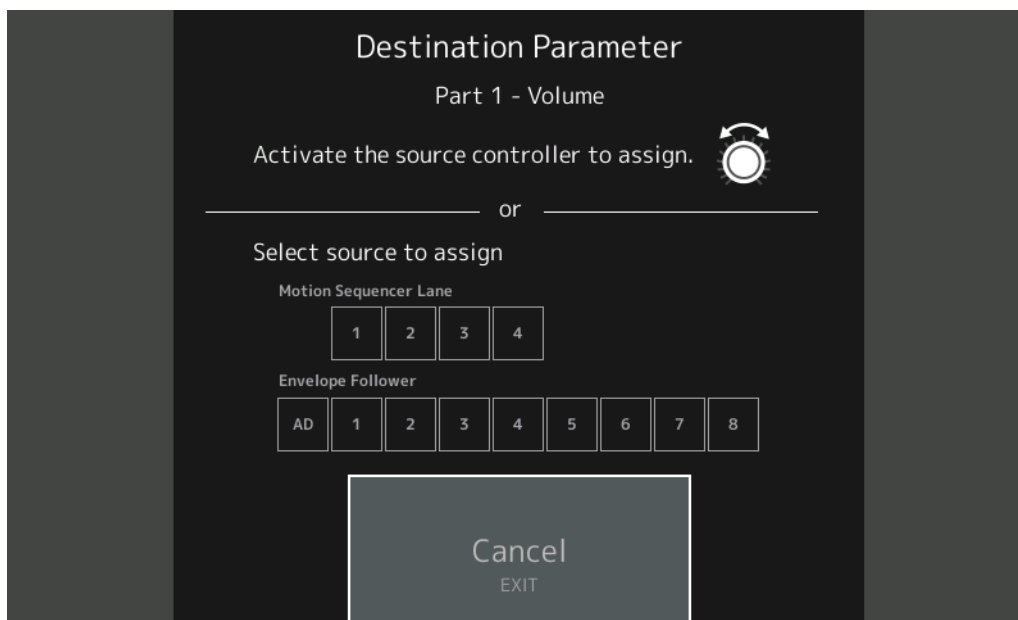
Selecione a tecla à qual o arquivo WAV ou AIFF carregado será atribuído.

Configurações: Keyboard Select (C-2 – G8), All

Caixa de diálogo Control Assign

Na caixa de diálogo exibida quando o parâmetro Part é selecionado e o botão [CONTROL ASSIGN] é pressionado, ao pressionar [PART SELECT MUTE/SOLO], operar o botão giratório atribuível seleciona o Assignable Knob de Common.

Operação Aponte o cursor para o parâmetro de destino do controle de Part → Pressione o botão [CONTROL ASSIGN].



Enquanto pressiona o botão [PART SELECT MUTE/SOLO], opere o botão giratório que você deseja usar ao operar o parâmetro de destino.

OBSERVAÇÃO Uma mensagem de erro será exibida ao girar o botão giratório Super e não houver mais botões giratórios atribuíveis ou atribuições de controle disponíveis para a atribuição de uma fonte.

Função Panel Lock

A função Panel Lock foi adicionada para evitar operações inesperadas durante a apresentação.

Operação [SHIFT] + [AUDITION] no visor Home ou Live Set.



Para desbloquear o painel, pressione [SHIFT] + [AUDITION] novamente. Quando a função Panel Lock estiver ativada, todas as operações ficarão indisponíveis, exceto o teclado, os pedais, o volume principal, o botão giratório Super, o controle giratório da curva de afinação, o botão de rolagem de modulação e a operação de desbloqueio. Esse bloqueio também se aplica às operações do painel sensível ao toque.