



Digital Workstation

PSR-SX6000

Manual de Referência

Este Manual de Referência explica os recursos avançados do PSR-SX6000.
Leia o Manual do Proprietário antes de ler este Manual de Referência.



Sumário

Cada capítulo deste Manual de Referência corresponde aos capítulos relevantes do Manual do Proprietário.

1 Vozes	3	4 Gravador/reprodutor de áudio USB	66
Seleção das vozes MegaVoice, GM, XG e GM2.....	3		
Alteração das configurações detalhadas de Metronome ou Tap Tempo	4	5 Microfone	67
Fazer configurações detalhadas de Harmony/Arpeggio....	5	Configurações do microfone.....	67
Configurações relacionadas à afinação.....	6	Salvar ou acessar as configurações do microfone	71
Uso dos botões giratórios LIVE CONTROL.....	9	6 Multi Pads	72
Edição de vozes (Voice Set).....	13	Criação de Multi Pads (Multi Pad Creator)	72
Alteração das configurações de voz detalhadas (Touch Response, Mono/Poly, Arpeggio).....	18	Edição de Multi Pads	74
Desativação da seleção automática das definições de voz (efeitos, etc.)	19	7 Memória de registro	76
Adição de novo conteúdo — pacotes de expansão	20	Edição da memória de registro.....	76
		Desativação do acesso a itens específicos (Freeze).....	77
2 Estilos	22	Acessar os números da memória de registro na ordem (Registration Sequence)	78
Tipos de dedilhado de acordes.....	23	Usar a Playlist.....	82
Tocar estilos com o recurso Smart Chord	25	8 Mixer	85
Aprender como tocar acordes específicos (Chord Tutor)	27	Edição dos parâmetros Vol/Pan/Voice	85
Usar uma reprodução de estilo como acompanhando da apresentação (Unison & Accent)	28	Edição dos parâmetros Filter.....	86
Configurações relacionadas à reprodução de estilo.....	31	Edição dos parâmetros Effect.....	87
Memorização das configurações originais para a One Touch Setting.....	34	Edição dos parâmetros EQ (EQ/Master EQ).....	90
Criação/edição de estilos (Style Creator)	35	Edição dos parâmetros do Master Compressor	92
		Diagrama de blocos.....	94
3 Músicas	51	9 Conexões	95
Edição das configurações de notação musical (Score) ...	51	Atribuição de uma função específica a cada pedal	95
Edição das configurações do visor Lyrics/Text.....	53	Configurações de MIDI	99
Tocar enquanto cancela uma parte específica da música	54	Conexão com um dispositivo inteligente por meio de uma rede local sem fio.....	105
Uso dos recursos de acompanhamento automático com a reprodução de músicas.....	55	10 Função (Menu)	107
Parâmetros relacionados à reprodução de música (função Guide, configurações Channel, configurações Repeat).....	56	Utility	107
Criação/edição de músicas (Song Creator)	60	System	111
		Índice	114

Uso do manual em PDF

- Para passar rapidamente pelo itens e tópicos de interesse, clique nos itens desejados no índice "Favoritos" na parte esquerda da janela do visor principal. (Clique na aba "Favoritos" para abrir o índice, se ele não for exibido.)
- Clique nos números da página que aparecem neste manual para ir diretamente para a página correspondente.
- Selecione "Localizar" ou "Pesquisar" no menu "Editar" do Adobe Reader e insira uma palavra-chave para localizar as informações relacionadas em qualquer parte do documento.

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

- As ilustrações e os visores LCD mostrados neste manual têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação aos exibidos no instrumento.
- Os documentos "Lista de dados" e "Manual de conexão do dispositivo inteligente" podem ser baixados no site da Yamaha: <https://download.yamaha.com/>
- Os nomes das empresas e dos produtos neste manual são marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.

Sumário

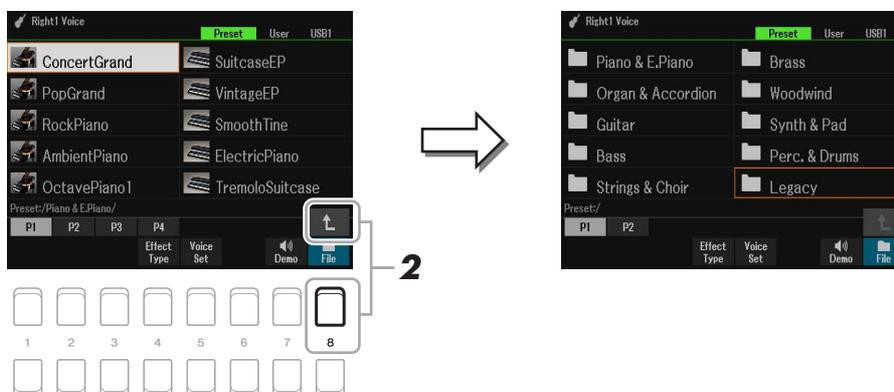
Seleção das vozes MegaVoice, GM, XG e GM2	3
• Seleção das vozes MegaVoice ou Legacy	3
• Tipos de voz (características)	4
• Seleção das vozes GM, XG e GM2	4
Alteração das configurações detalhadas de Metronome ou Tap Tempo	4
Fazer configurações detalhadas de Harmony/Arpeggio	5
Configurações relacionadas à afinação	6
• Ajuste da afinação do instrumento inteiro	6
• Afinação de escala	7
• Ajuste da afinação das partes	8
• Alteração da atribuição de parte dos botões TRANSPOSE	9
Uso dos botões giratórios LIVE CONTROL	9
• Atribuição de funções aos botões giratórios LIVE CONTROL	10
• Configurações detalhadas das funções atribuídas	11
Edição de vozes (Voice Set)	13
• Parâmetros editáveis nos visores Voice Set	14
Alteração das configurações de voz detalhadas (Touch Response, Mono/Poly, Arpeggio) ..	18
Desativação da seleção automática das definições de voz (efeitos, etc.)	19
Adição de novo conteúdo — pacotes de expansão	20
• Instalação de dados do pacote de expansão da unidade flash USB	20
• Desinstalação dos dados do pacote de expansão	20
• Armazenamento do arquivo de informação do instrumento na unidade flash USB	21

Seleção das vozes MegaVoice, GM, XG e GM2

Este instrumento conta com uma variedade de vozes, ideais para uso com um software sequenciador. As vozes incluem MegaVoice (página 4), XG e GM. Essas vozes não podem ser acessadas diretamente pelos botões de seleção de categoria VOICE. No entanto, você pode seguir as instruções abaixo para acessá-las.

Seleção das vozes MegaVoice ou Legacy

- 1** Pressione um dos botões de seleção de categoria VOICE (exceto o botão [EXPANSION/USER]) para acessar o visor Voice Selection.
- 2** Pressione o botão [8 ▲] (↑) para acessar as categorias de vozes.



- 3** Pressione os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para selecionar a pasta P1 ou P2.
- 4** Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar a pasta de categoria de voz MegaVoice (P2) ou Legacy (P1) e, em seguida, pressione o botão [ENTER].

- 5** Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar a voz desejada e pressione o botão [ENTER].

Tipos de voz (características)

O tipo específico de uma voz é classificado em nove opções (Manual do Proprietário, capítulo 1). A MegaVoice será abordada aqui.

MegaVoice	<p>Com vozes normais, você pode controlar o volume das notas ou alterar o timbre ou o tom de um som, dependendo da velocidade de pressionamento da tecla (com que intensidade ou suavidade você toca). No entanto, as MegaVoices respondem de maneira completamente diferente à velocidade e fazem uso especial da alteração de velocidade. Cada intervalo de velocidade tem um som completamente diferente. Por exemplo, uma MegaVoice de violão inclui sons de diversas técnicas de apresentação. Em instrumentos comuns, as diferentes vozes que têm esses sons precisariam ser acessadas por meio de MIDI e reproduzidas em conjunto para alcançar o efeito desejado. Já as MegaVoices permitem que você reproduza uma parte realista de violão com uma única voz, usando valores de velocidade específicos para reproduzir os sons desejados. Por causa da natureza complexa dessas vozes e das velocidades exatas necessárias para reproduzir os sons, as vozes não foram criadas para uma apresentação no teclado. Porém, elas são muito úteis e práticas ao criar dados MIDI, especialmente quando você não quer usar várias vozes diferentes para uma única parte de instrumento. Os mapas de sons das MegaVoices estão disponíveis na seção "Mapa de MegaVoices" na Lista de dados no site.</p> <p>OBSERVAÇÃO As MegaVoices não são compatíveis com outros modelos do instrumento. Por isso, os dados de música ou estilo criados neste instrumento com essas vozes não serão reproduzidos corretamente quando usados em instrumentos que não contêm esses tipos de voz.</p> <p>OBSERVAÇÃO As MegaVoices apresentam sons diferentes de acordo com o intervalo, a velocidade e o toque do teclado e outros fatores. Dessa forma, se você ativar o botão [HARMONY/ARPEGGIO] ou alterar os parâmetros do conjunto de vozes, poderá gerar sons inesperados ou indesejados.</p>
-----------	--

Seleção das vozes GM, XG e GM2

As vozes GM e XG, bem como as vozes GM2, também estão disponíveis no instrumento. Elas podem ser reproduzidas por mensagens MIDI de um software sequenciador, etc. As músicas que correspondem a esses formatos podem ser reproduzidas corretamente por um software sequenciador, e as vozes apropriadas são selecionadas automaticamente.

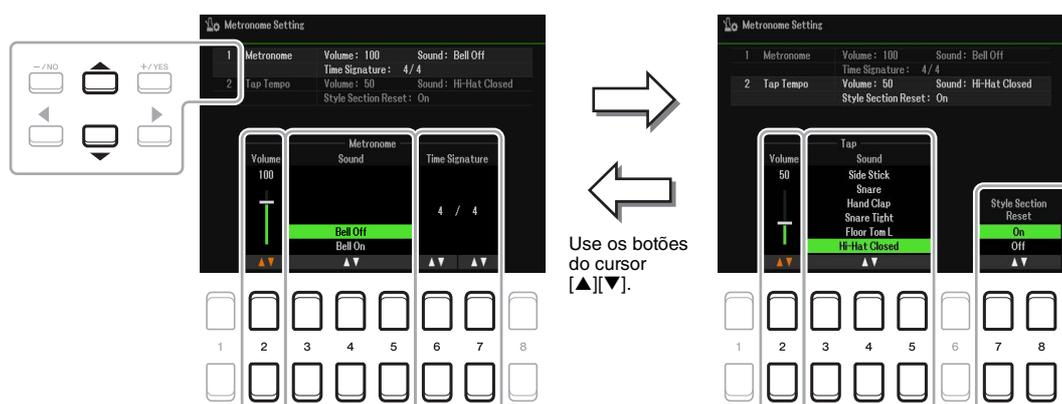
Alteração das configurações detalhadas de Metronome ou Tap Tempo

As configurações detalhadas de METRONOME (como volume, som ou batida) ou TAP TEMPO podem ser acessadas no visor abaixo.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu 1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Metronome Setting → [ENTER]

2 Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar a página para fazer as configurações conforme descrito abaixo.



1 Metronome

[2 ▲▼]	Volume	Determina o volume do som do metrônomo.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	Sound	Determina se o timbre de uma campainha será emitido ou não na primeira batida de cada compasso.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Signature	Determina a fórmula de compasso do som do metrônomo.

2 Tap

Permite definir o som de percussão e a velocidade em que é emitido quando o botão [TAP TEMPO] é tocado.

[2 ▲▼]	Volume	Determina o volume do som da percussão.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	Sound	Seleciona o som de percussão.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Section Reset On Off	Ativa ou desativa a função Style Section Reset. On: Durante a reprodução de um estilo, você pode retroceder para o início da seção ("redefinir" a posição da reprodução, no caso de efeitos de repetição) tocando no botão [RESET/TAP TEMPO]. Off: Retorna apenas para a função TAP TEMPO comum. (Manual do Proprietário, capítulo 2)

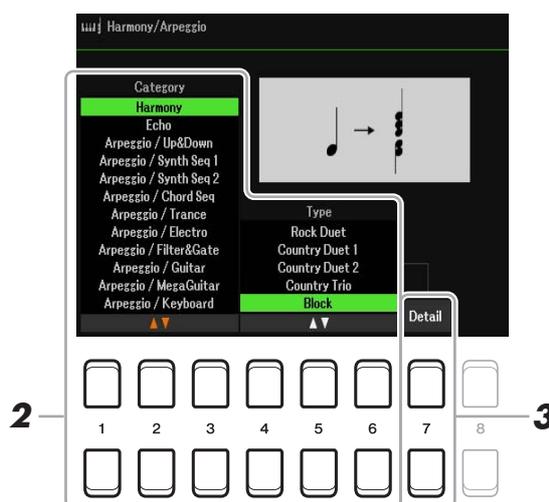
Fazer configurações detalhadas de Harmony/Arpeggio

Permite que você faça configurações detalhadas, como ajustar o nível de volume do som Harmony/Arpeggio adicionado ou atribuir a parte do teclado, etc.

1 Acesse o visor de operações.

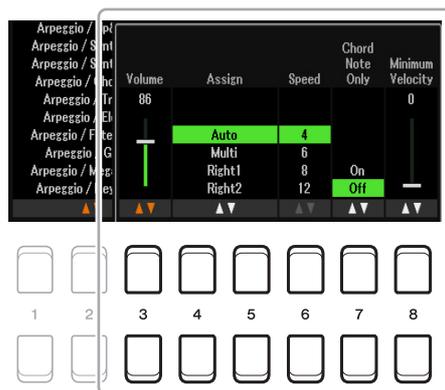
[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER]

2 Selecione a Category desejada de Harmony/Arpeggio usando os botões [1 ▲▼] – [3 ▲▼] e, em seguida, selecione o Type desejado usando os botões [4 ▲▼] – [6 ▲▼].



3 Use os botões [7 ▲▼] (Detail) para acessar a janela de configurações detalhadas.

4 Use os botões [3 ▲▼] – [8 ▲▼] para fazer várias configurações de Harmony/Arpeggio.



Quando um dos tipos de Arpeggio é selecionado, apenas os parâmetros indicados por "*" na lista abaixo podem ser definidos. Nenhum dos parâmetros na lista abaixo estará disponível quando a categoria de Harmony do tipo "Multi Assign" estiver selecionada.

[3 ▲▼]	Volume*	Determina o nível de volume das notas de harmonia/arpejo geradas pela função Harmony/Arpeggio. OBSERVAÇÃO Quando você usa determinadas vozes, como Organ Voices, nas quais Touch Sense Depth é definido como 0 no visor Voice Set (página 14), o volume não é alterado.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Assign*	Determina a parte do teclado à qual o efeito é atribuído. Auto: aplica o efeito à parte (RIGHT 1/2) para a qual PART ON/OFF está ativado. Se a categoria Harmony/Echo for selecionada, a parte RIGHT 1 terá prioridade em relação à parte RIGHT 2 quando as duas estiverem ativadas. Multi: esse parâmetro estará disponível quando a categoria Harmony/Echo for selecionada. Quando as duas partes estão ativadas, a nota tocada no teclado é emitida pela parte RIGHT 1 e as harmonias (efeito) são divididas entre as partes RIGHT 1 e RIGHT 2. Quando apenas uma parte está ativada, a nota tocada no teclado e o efeito são emitidos por essa parte. Right1, Right2: aplica o efeito à parte selecionada (RIGHT 1 ou RIGHT 2).
[6 ▲▼]	Speed	Esse parâmetro só estará disponível quando a categoria "Echo" (Echo, Tremolo ou Trill) estiver selecionada. Ele determina a velocidade dos efeitos Echo, Tremolo e Trill.
[7 ▲▼]	Chord Note Only	Esse parâmetro só estará disponível quando a categoria "Harmony" estiver selecionada. Quando está definido como "On", o efeito Harmony é aplicado somente à nota (tocada na seção da mão direita do teclado) que pertence a um acorde tocado na seção de acordes do teclado.
[8 ▲▼]	Minimum Velocity	Determina o valor mais baixo da velocidade em que a harmonia, o eco, o tremolo ou o trinado serão tocados na área da mão direita. Isso permite que você aplique seletivamente a harmonia conforme a intensidade com que toca, possibilitando a criação de timbres de harmonia na melodia. O efeito de harmonia, eco, tremolo ou trinado é aplicado quando você toca a tecla com força (acima do valor definido).

OBSERVAÇÃO As configurações das funções Arpeggio Quantize e Arpeggio Hold podem ser feitas no visor acessado em [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀][▶] Setting/Arpeggio

Configurações relacionadas à afinação

Ajuste da afinação do instrumento inteiro

Você pode ajustar a afinação do instrumento inteiro, como partes do teclado, de estilo e de música (exceto a parte do teclado tocada pelas vozes Drum Kit ou SFX Kit e pela reprodução de áudio). É um recurso útil ao tocar o PSR-SX600 com outros instrumentos ou arquivos de áudio.



1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [◀] Master Tune

2 Use os botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para definir a afinação em intervalos de 0,2 Hz.

Pressione os botões [▲] e [▼] (de 4 ou 5) simultaneamente para redefinir os valores para a configuração de fábrica de 440,0 Hz.

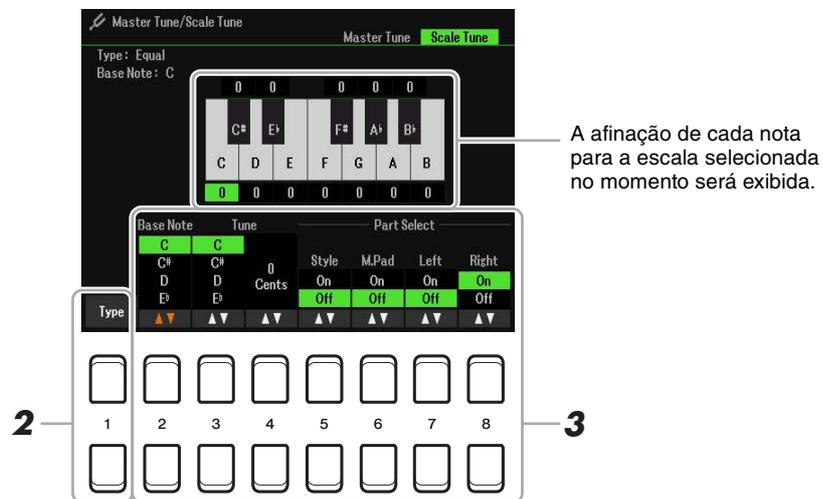
Afinação de escala

Você pode selecionar diversas escalas para serem tocadas com afinações personalizadas para períodos históricos ou gêneros musicais específicos.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Master Tune/Scale Tune → [ENTER] → TAB [▶] Scale Tune

2 Use os botões [1 ▲▼] para selecionar a escala desejada.



■ Tipos de escalas predefinidas

Equal	A faixa de afinação de cada oitava é dividida igualmente em doze. Atualmente, essa é a afinação usada com mais frequência nas músicas.
Pure Major, Pure Minor	Essas afinações preservam os intervalos matemáticos de cada escala, especialmente em relação a acordes tríades (tônica, terceiro, quinto). Você pode ouvi-las melhor em harmonias vocais reais, como canto a capela e em coro.
Pythagorean	Essa escala foi desenvolvida pelo famoso filósofo grego e criada usando uma série de quintas perfeitas, que são incluídas em uma única oitava. As terceiras nessa afinação são ligeiramente instáveis, mas as quartas e quintas são belas e apropriadas para alguns solos.
Mean-Tone	Essa escala foi criada como aprimoramento da escala pitagórica, tornando a terceira faixa mais "afinada". Foi bastante popular especialmente do século XVI ao XVIII. Handel, entre outros, usou essa escala.
Werckmeister, Kirnberger	Essa escala composta combina os sistemas Werckmeister e Kirnberger, que são aprimoramentos das escalas de tom médio e pitagórica. A característica principal dessas escalas é que cada tecla tem seu próprio caráter exclusivo. Essas escalas foram muito usadas durante o tempo de Bach e Beethoven e mesmo agora são usadas com frequência ao apresentar uma música clássica na espineta.
Arabic1, Arabic2	Use essas sintonias ao tocar música árabe.

3 Altere as configurações a seguir, conforme necessário.

[2 ▲▼]	Base Note	Determina a nota principal de cada escala. Quando a nota principal é alterada, a afinação do teclado é transposta, mantendo ainda a relação de afinação original entre as notas.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Tune	Selecione a nota desejada que será afinada usando os botões [3 ▲▼] e afine-a em centésimos usando os botões [4 ▲▼]. OBSERVAÇÃO Em termos musicais, "centésimo" equivale a 1/100º de um semitom (100 centésimos são iguais a um semitom).
[5 ▲▼] – [8 ▲▼]	Part Select	Determina se a configuração Scale Tune deve ou não ser aplicada a cada parte.

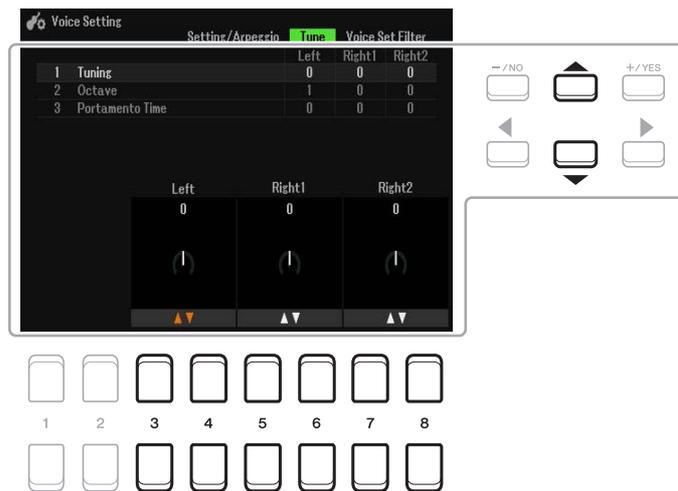
OBSERVAÇÃO Para registrar as configurações Scale Tune na memória de registro, marque o item Scale Tune no visor Registration Memory acessado por meio do botão [MEMORY].

Ajuste da afinação das partes

Você pode ajustar os parâmetros relacionados à afinação (como Tuning, Octave, etc.) de cada parte.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Tune



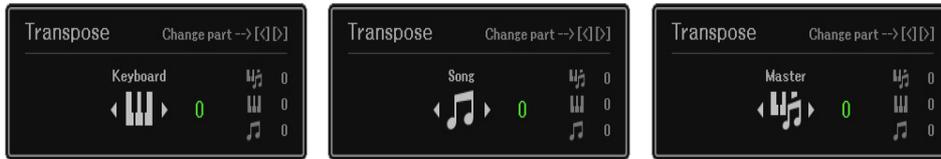
2 Mova a posição do cursor no visor usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar os parâmetros.

Tuning	Determina a afinação de cada parte do teclado.
Octave	Determina o intervalo de alteração da afinação em oitavas, em duas oitavas para cima ou para baixo para cada parte do teclado. O valor definido aqui é adicionado à configuração feita com os botões UPPER OCTAVE [-]/[+].
Portamento Time	Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte. O tempo de portamento determina o tempo de transição da afinação. Quanto maiores os valores, maior o tempo de alteração de uma afinação. Se você definir essa opção como "0", nenhum efeito será aplicado. Esse parâmetro está disponível quando a parte selecionada do teclado está definida como MONO (página 18).

Alteração da atribuição de parte dos botões TRANSPOSE

Você pode determinar a quais partes os botões TRANSPOSE [-]/[+] são aplicados.

1 Pressione os botões TRANSPOSE [+] / [-] para acessar a tela pop-up.



2 Enquanto a tela pop-up estiver sendo exibida, use os botões do cursor [◀][▶] para selecionar a atribuição da parte desejada.

Keyboard	Os botões TRANSPOSE [-]/[+] afetam as afinações dos itens a seguir, mas não afetam a reprodução de músicas. <ul style="list-style-type: none"> • Vozes reproduzidas no teclado • A reprodução de estilo (controlada pela apresentação na seção de acordes do teclado) • Reprodução de Multi Pad (quando a Chord Match está ativada e os acordes estão indicados)
Song	Os botões TRANSPOSE [-]/[+] afetam apenas a afinação da reprodução de músicas.
Master	Os botões TRANSPOSE [-]/[+] afetam a afinação geral do instrumento, exceto a reprodução de áudio.

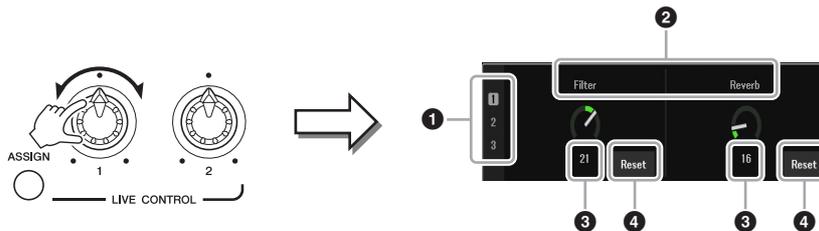
OBSERVAÇÃO Nas configurações padrão iniciais, a atribuição de partes está definida como "Master".

OBSERVAÇÃO Você pode alterar o tempo que leva para as telas pop-up fecharem automaticamente. Para obter detalhes, consulte a [página 109](#).

A atribuição pode ser confirmada pela tela pop-up acessada por meio dos botões TRANSPOSE [-]/[+].

Uso dos botões giratórios LIVE CONTROL

Você pode adicionar variações dinâmicas à apresentação de forma intuitiva e em tempo real usando os botões giratórios LIVE CONTROL [1] e [2], aos quais várias funções foram atribuídas.



O status atual dos botões giratórios é mostrado na tela pop-up em LIVE CONTROL MONITOR quando eles são girados.

1	Tipo de atribuição	O tipo de atribuição do botão giratório selecionado será destacado.
2	Nome da função	Exibe o nome da função atribuída no momento. Quando uma função não pode ser operada, ela fica indisponível no visor.
3	Valor	Exibe o valor do parâmetro da função atribuída.
4	Reset	Redefine o valor do parâmetro da função atribuída para o padrão ao pressionar os botões [4 ▲▼]/[8 ▲▼] buttons.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar se LIVE CONTROL MONITOR será exibido ou ocultado. Para obter detalhes, consulte a [página 109](#).

Atribuição de funções aos botões giratórios LIVE CONTROL

As funções que podem ser atribuídas aos botões giratórios LIVE CONTROL são as seguintes. Para obter instruções sobre como atribuir as funções, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 1.

■ Funções do botão giratório atribuível

Volume	Ajusta o volume das partes ou dos canais selecionados. Para obter detalhes, consulte a página 12 .
Keyboard Volume	Ajusta o volume de todas as partes do teclado. Isso é conveniente para ajustar o volume de todas as partes do teclado de uma vez para ter o equilíbrio ideal com as outras partes (música MIDI, estilo, Multi Pads, etc.).
Balance	Ajusta o equilíbrio do volume entre as partes especificadas e outras partes. Para obter detalhes, consulte a página 12 .
MIDI/Audio Song Balance	Ajusta o equilíbrio do volume entre a reprodução da música (MIDI) e a reprodução da música de áudio.
Pan	Determina a posição estéreo das partes selecionadas.
Reverb	Ajusta a intensidade de Reverb.
Chorus	Ajusta a intensidade de Chorus.
Reverb & Chorus	Ajusta a intensidade de Reverb e Chorus das partes selecionadas.
Insertion Effect Depth	Ajusta a intensidade do efeito de inserção das partes selecionadas.
EQ High Gain	Reforça ou atenua a banda de equalizador alta das partes selecionadas.
EQ Low Gain	Reforça ou atenua a banda de equalizador baixa das partes selecionadas.
Cutoff	Ajusta a frequência de corte do filtro das partes selecionadas.
Resonance	Ajusta a ressonância do filtro das partes selecionadas.
Cutoff & Resonance	Ajusta a frequência de corte e a ressonância do filtro das partes selecionadas.
Filter	Ajusta parâmetros como a frequência de corte e a ressonância do filtro das partes selecionadas. Lembre-se de que os parâmetros não são alterados uniformemente, mas são especialmente programados para serem alterados individualmente para proporcionar o som ideal. Isso permite que o filtro do som seja alterado para obter os melhores resultados musicais.
Attack	Ajusta o tempo que leva até que as partes selecionadas atinjam o nível máximo depois que a tecla é tocada.
Release	Ajusta o tempo que leva até as partes selecionadas enfraquecerem até serem silenciadas depois que a tecla é liberada.
Attack & Release	Ajusta o tempo de Attack e Release das partes selecionadas.
Modulation	Aplica vibrato e outros efeitos às notas tocadas no teclado.
Tuning	Determina a afinação das partes do teclado selecionadas.
Octave	Determina o intervalo de alteração da afinação em oitavas das partes do teclado selecionadas.
Pitch Bend Range	Determina o intervalo de alteração da afinação em oitavas das partes do teclado selecionadas.
Portamento Time	Determina o tempo de transição da afinação. OBSERVAÇÃO Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.
Kbd Harmony/Arpeggio Volume	Ajusta o volume da função Harmony ou Arpeggio do teclado.
Arpeggio Velocity	Ajusta a velocidade de cada nota de Arpeggio.
Arpeggio Gate Time	Ajusta a duração de cada nota de Arpeggio.
Arpeggio Unit Multiply	Ajusta a velocidade de Arpeggio.

Style Retrigger Rate	Ajusta a duração de Style Retrigger.
Style Retrigger On/Off	Ativa/desativa a função Style Retrigger. Quando está definido como On, uma duração específica da primeira parte do estilo atual é repetida quando o acorde é tocado.
Style Retrigger On/Off & Rate	Ativa/desativa a função Style Retrigger e ajusta sua duração. Girar o botão giratório totalmente para a esquerda desativa a função; girá-lo para a direita ativa a função e diminui a duração.
Style Track Mute A	Ativa/desativa a reprodução dos canais de estilo. Girar o botão giratório totalmente para a esquerda ativa apenas o canal Rhythm 2 e os outros canais são desativados. Ao girar o botão giratório no sentido horário dessa posição, os canais são ativados na seguinte ordem: Rhythm 1, Bass, Chord 1, Chord 2, Pad, Phrase 1 e Phrase 2. Todos os canais são ativados quando o botão giratório é girado totalmente para a direita.
Style Track Mute B	Ativa/desativa a reprodução dos canais de estilo. Girar o botão giratório totalmente para a esquerda ativa apenas o canal Chord 1. Os outros canais são desativados. Ao girar o botão giratório no sentido horário dessa posição, os canais são ativados na seguinte ordem: Chord 2, Pad, Bass, Phrase 1, Phrase 2, Rhythm 1 e Rhythm 2. Todos os canais são ativados quando o botão giratório é girado totalmente para a direita.
Master Tempo	Altera o tempo do estilo ou da música que está selecionado no momento. Fica mais devagar girando o botão giratório para a esquerda e mais rápido girando-o para a direita. O intervalo de configuração varia de 50% a 150% do valor do tempo padrão.
No Assign	Nenhuma função é atribuída.

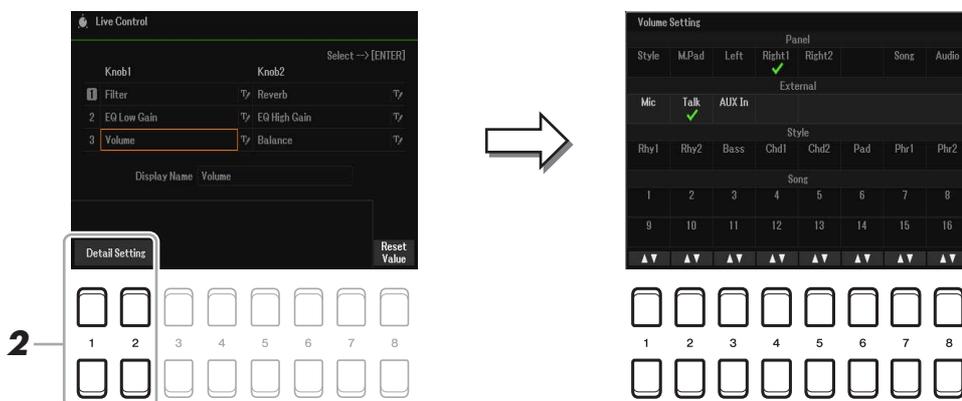
Configurações detalhadas das funções atribuídas

Quando a função que permite configurações individuais detalhadas está selecionada (por exemplo, Volume ou Balance), Detail Setting aparece no canto inferior esquerdo do visor. Pressionar os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] permite ajustar essas configurações.



■ Função Detail Setting — Volume

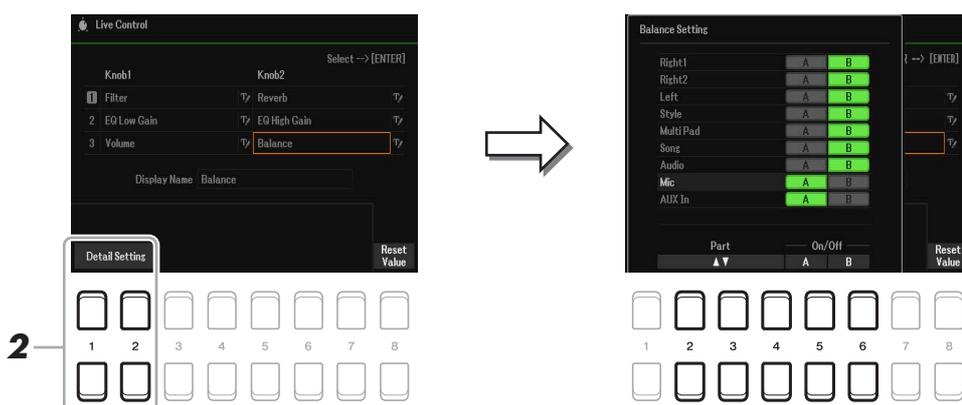
Atribuir a função Volume permite ajustar o volume das partes ou dos canais selecionados com os botões giratórios LIVE CONTROL. Neste exemplo de Detail Setting, você pode selecionar duas ou mais partes como o destino simultaneamente para controlar os níveis de volume correspondentes. Você também pode selecionar uma parte como o destino. Por exemplo, ao selecionar apenas a parte Audio como o destino para controlar o volume, os botões giratórios só podem ser usados como o controlador de volume de USB AUDIO PLAYER.



- 1** Atribua a função Volume a um dos botões giratórios LIVE CONTROL. Para obter instruções específicas, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 1.
- 2** Pressione os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) para acessar ao visor de operações.
- 3** Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar a parte desejada como o destino a ser controlado e, em seguida, pressione os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼] para inserir uma marca de seleção.
- 4** Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor de operações.

■ Função Detail Setting — Balance

Atribuir a função BALANCE permite ajustar o equilíbrio do volume entre as partes especificadas e outras partes. Neste exemplo de Detail Setting, cada parte pode ser enviada para o grupo A ou grupo B. Ao enviar o som por meio de uma entrada externa (um microfone, AUX IN) para o grupo A e as outras partes para o grupo B, você pode ajustar de forma conveniente o equilíbrio do volume de som relativo com os botões giratórios LIVE CONTROL.

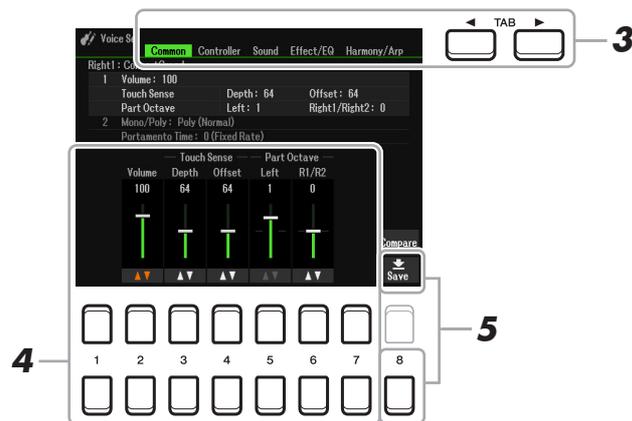


- 1** Atribua a função Balance a um dos botões giratórios LIVE CONTROL. Para obter instruções específicas, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 1.
- 2** Pressione os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Detail Setting) para acessar ao visor de operações.
- 3** Selecione a parte desejada usando os botões [2 ▲▼]–[4 ▲▼] e, em seguida, use os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para enviar o som da parte para o grupo A ou B.
- 4** Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor de operações.

Edição de vozes (Voice Set)

A função Voice Set permite que você crie suas próprias vozes editando alguns parâmetros das vozes existentes. Após criar uma voz, você poderá salvá-la como um arquivo na memória interna (unidade User) ou em uma unidade flash USB para acesso futuro.

- 1** Selecione a voz que será editada.
- 2** No visor de seleção de voz, pressione o botão [5 ▼] (Voice Set) para acessar o visor Voice Set.
- 3** Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página de configuração relevante.
Para obter informações sobre os parâmetros disponíveis em cada página, consulte "Parâmetros editáveis nos visores Voice Set" na [página 14](#).



- 4** Conforme necessário, use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o item (parâmetro) que será editado e edite a voz usando os botões [1 ▲▼] – [7 ▲▼].

Ao editar, pressione o botão [8 ▲] (Compare) para comparar o som da voz editada com a original (não editada).

- 5** Pressione o botão [8 ▼] (Save) para salvar a voz editada.

Para obter detalhes sobre a operação de salvar, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

As configurações também serão perdidas se você selecionar outra voz ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Parâmetros editáveis nos visores Voice Set

Os parâmetros de Voice Set são organizados em cinco páginas diferentes. Os parâmetros de cada página estão descritos separadamente a seguir.

OBSERVAÇÃO Os parâmetros disponíveis variam dependendo da voz.

■ Página Common

1 Volume/Touch Sense/Part Octave

[2 ▲▼]	Volume	Ajusta o volume da voz editada no momento.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Touch Sense	<p>Ajusta a sensibilidade ao toque (sensibilidade a velocidade) ou a resposta do volume de acordo com a intensidade do seu toque.</p> <p>Touch Sense Depth Altera a curva de velocidade de acordo com VelDepth (com Offset definido como 64)</p> <p>Velocidade real do gerador de tom</p> <p>Touch Sense Offset Altera a curva de velocidade de acordo com VelOffset (com Depth definido como 64)</p> <p>Velocidade real do gerador de tom</p> <p>Depth: determina a sensibilidade a velocidade ou as alterações do nível de voz de acordo com a intensidade (velocidade) do seu toque. Offset: determina o valor de ajuste das velocidades recebidas para o efeito de velocidade real.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Part Octave	Altera a faixa de oitavas da voz editada para cima ou para baixo nas oitavas. Quando a voz editada é usada como qualquer uma das partes RIGHT 1–2, o parâmetro R1/R2 fica disponível; quando a voz editada é usada como a parte LEFT, o parâmetro LEFT fica disponível.

2 Mono/Poly Portamento Time

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Mono/Poly	<p>Determina se a voz editada é tocada monofônica (Mono) ou polifonicamente (Poly). Selecionar "Mono" permite que você toque sons principais isolados (como instrumentos de metal) de forma mais realista. Dependendo da voz, o Portamento pode ser reproduzido quando as notas são tocadas com legato.</p> <p>OBSERVAÇÃO Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono Type	<p>Determina o comportamento das notas dos sons enfraquecendo, como uma voz de violão, quando elas são tocadas com legato com a voz editada definida como "Mono" acima.</p> <p>Normal: o som da próxima nota será reproduzido depois após o fim da nota anterior. Legato: o som da nota tocada anteriormente é mantido e somente a afinação é alterada para a afinação da próxima nota. Crossfade: o som faz transições suaves da nota tocada anteriormente para a próxima nota.</p> <p>OBSERVAÇÃO Esse parâmetro não está disponível para as vozes Super Articulation e Drum/SFX Kit e tem o comportamento da configuração "Normal" quando essas vozes são selecionadas. OBSERVAÇÃO Quando Legato ou Crossfade está selecionado, o comportamento (ao contrário do descrito aqui) pode ser diferente do Normal, dependendo das configurações do painel.</p>

[5 ▲▼]	Portamento Time	<p>Determina o tempo de transição de afinação quando a voz editada está definida como Mono acima.</p> <p>OBSERVAÇÃO Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.</p> <p>OBSERVAÇÃO Se você definir essa opção como "0", nenhum efeito será aplicado.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Portamento Type	<p>Determina como o tempo de transição de afinação real é calculado a partir do valor de Portamento Time value.</p> <p>Fixed Rate: determina a taxa de alteração de afinação de um intervalo de 0: máx., 127: mín. O tempo de transição da afinação real varia de acordo com o intervalo entre as duas notas.</p> <p>Fixed Time: determina a taxa de alteração de afinação de um intervalo de 0: mín., 127: máx. A taxa de alteração da afinação varia de acordo com o intervalo entre as duas notas.</p> <p>OBSERVAÇÃO A regra básica de Portamento Time não é alterada, mesmo que essa configuração seja ajustada. Quando o valor de Portamento Time for menor, o tempo real será mais curto; quando o valor for maior, o tempo real será mais longo.</p> <p>OBSERVAÇÃO Quanto maior for o valor de Portamento Time, mais claro será o efeito dessa configuração.</p>

■ Página Controller

Modulation

O botão de rolagem [MODULATION] pode ser usado para modular os parâmetros abaixo, bem como a afinação (vibrato), o filtro (wah) ou a amplitude (trêmulo). Aqui, você pode definir o grau em que o botão de rolagem [MODULATION] modula cada um dos parâmetros a seguir.

[2 ▲▼]	Filter	Determina o grau em que o botão de rolagem [MODULATION] modula a frequência de corte do filtro. Para obter detalhes sobre o filtro, veja abaixo.
[3 ▲▼]	Amplitude	Determina o grau em que o botão de rolagem [MODULATION] modula a amplitude (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Determina o grau em que o botão de rolagem [MODULATION] modula a afinação ou o efeito de vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Determina o grau em que o botão de rolagem [MODULATION] modula o filtro de modulação ou o efeito wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina o grau em que o botão de rolagem [MODULATION] modula a amplitude ou o efeito trêmulo.

OBSERVAÇÃO LFO (Oscilador de baixa frequência) é um dispositivo que varia periodicamente (oscila) um sinal usando uma onda de baixa frequência. Por exemplo, um efeito de vibrato pode ser produzido aplicando o LFO à afinação, um efeito wah pode ser produzido aplicando-o ao filtro e um efeito trêmulo pode ser produzido aplicando-o ao volume de uma voz.



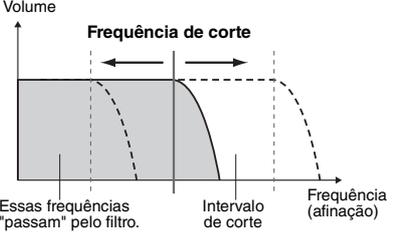
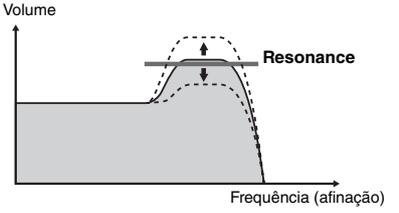
PRÓXIMA PÁGINA

■ Página Sound

1 Filter/EG

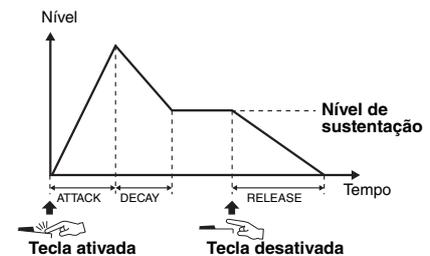
• Filter

Filter é um processador que altera o timbre ou o tom de um som, bloqueando ou deixando passar um intervalo de frequência específico. Os parâmetros a seguir determinam o timbre geral do som, reforçando ou cortando um determinado intervalo de frequência. Além de deixar o som mais claro ou mais suave, o Filter pode ser usado para produzir efeitos parecidos com sintetizadores ou instrumentos eletrônicos.

[2 ▲▼]	Cutoff	Determina a frequência de corte ou o intervalo de frequência efetivo do filtro (veja o diagrama). Quanto maior for o valor, mais claro será o som.	
[3 ▲▼]	Resonance	Determina a ênfase dada à frequência de corte (ressonância), definida em BRIGHT acima (veja o diagrama). Quanto maior for o valor, mais acentuado será o efeito.	

• EG

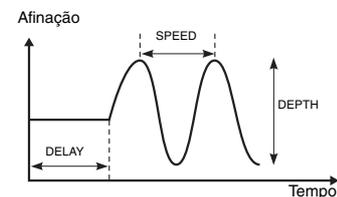
As configurações do EG (Gerador de envelope) determinam como o nível de som é alterado no tempo. Isso permite a reprodução de diversas características do som de instrumentos acústicos naturais, como o ataque rápido e o enfraquecimento dos sons de percussão ou a liberação longa de um tom de piano sustentado.



[4 ▲▼]	Attack	Determina a rapidez com que o som atinge o nível máximo depois que a tecla é pressionada. Quanto menor for o valor, mais rápido será o ataque.
[5 ▲▼]	Decay	Determina a rapidez com que o som atinge o nível de sustentação (um nível um pouco inferior ao máximo). Quanto menor for o valor, mais rápido será o enfraquecimento.
[6 ▲▼]	Release	Determina a rapidez com que o som enfraquece até o silêncio depois que a tecla é liberada. Quanto menor for o valor, mais rápido será o enfraquecimento.

2 Vibrato

Vibrato é um efeito de vibração e tremido produzido pela modulação regular da afinação da voz.



[3 ▲▼]	Depth	Determina a intensidade do efeito Vibrato. Quanto maiores forem as configurações, mais acentuado ficará o vibrato.
[4 ▲▼]	Speed	Determina a velocidade do efeito Vibrato.
[5 ▲▼]	Delay	Determina o tempo decorrido entre o toque de uma tecla e o início do efeito Vibrato. Quanto maiores forem as configurações, maior será o atraso do início do Vibrato.

■ Página Effect

1 Reverb Depth/Chorus Depth/DSP Depth/Panel Sustain

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Reverb Depth	Ajusta a intensidade da reverberação.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Chorus Depth	Ajusta a intensidade do chorus.
[5 ▲▼]	DSP On/Off	Determina se o efeito DSP é ativado ou desativado. Essa configuração também pode ser feita usando o botão VOICE EFFECT [DSP] no painel.
[6 ▲▼]	DSP Depth	Ajusta a intensidade de DSP. Se quiser selecionar novamente o tipo de DSP, você poderá fazer isso no menu "2 DSP Type" explicado abaixo.
[7 ▲▼]	Panel Sustain	Determina o nível de sustentação aplicado à voz editada quando o efeito de sustentação está ativado. Para ativar/desativar o efeito de sustentação, pressione o botão [SUSTAIN] ou configure-o no visor abaixo. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Voice Control

2 DSP Type

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Category	Seleciona o tipo e a categoria do efeito DSP. Selecione um tipo depois de selecionar uma categoria.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Type	
[6 ▲▼]	Detail	Acessa um visor de configuração detalhada. Use os botões [2 ▲▼]–[4 ▲▼] para selecionar o parâmetro desejado e, em seguida, use os botões [5 ▲▼] – [6 ▲▼] para ajustar o nível do parâmetro desejado. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela de configuração detalhada.

3 EQ

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Low Frequency	Determina a frequência desejada da banda de baixa frequência que será controlada, em um intervalo de 32 Hz a 2,0 kHz.
[3 ▲▼]	Low Gain	Reforça ou atenua a banda de equalizador baixa configurada acima em um intervalo de -12dB a 12dB.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Frequency	Determina a frequência desejada da banda de alta frequência que será controlada, em um intervalo de 500 Hz a 16 kHz.
[6 ▲▼]	High Gain	Reforça ou atenua a banda de equalizador alta configurada acima em um intervalo de -12dB a 12dB.

■ Página Harmony/Arp

Igual ao visor acessado por meio de [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Harmony/Arpeggio → [ENTER], com exceção dos seguintes pontos:

- Os parâmetros definidos por meio dos botões [7 ▲▼] (Detail) são exibidos na parte superior do visor.
- Os botões [8 ▲] (Compare) e [8 ▼] (Save) estão disponíveis (veja as etapas 4 e 5 na [página 13](#)).

Alteração das configurações de voz detalhadas (Touch Response, Mono/Poly, Arpeggio)

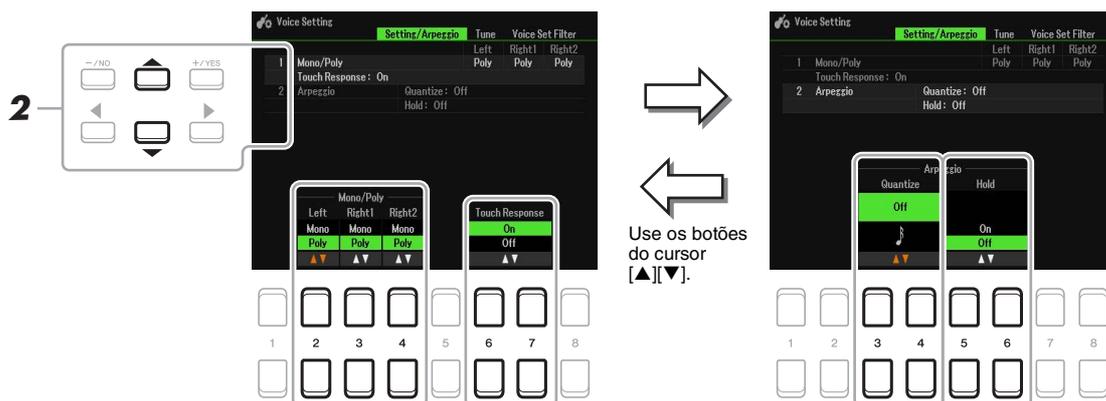
As configurações comuns de uma voz podem ser acessadas no visor abaixo.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting/Arpeggio

2 Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o parâmetro desejado.

3 Use os botões [2 ▲▼] – [7 ▲▼] para editar cada parâmetro.



1 Mono/Poly Touch Response

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Mono/Poly	Determina se a voz da parte do teclado selecionada acima é reproduzida de forma monofônica ou polifônica. Quando Mono está selecionado, a voz da parte é reproduzida de forma monofônica (somente uma nota por vez), com prioridade para a última nota, permitindo que você toque sons únicos principais, como instrumentos de metal, de maneira mais realista. Dependendo da voz, o Portamento pode ser reproduzido quando as notas são tocadas com legato. Quando Poly está selecionada, a voz da parte é reproduzida de forma polifônica. OBSERVAÇÃO Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Touch Response	Ativa ou desativa a função Touch Response do teclado. Quando essa opção está definida como "Off", o mesmo volume é produzido independentemente da intensidade com que você toca o teclado. No visor acessado por meio das operações a seguir, você pode alterar o tipo de configuração do toque (sensibilidade ao toque). Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário. [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [▶] Setting

2 Arpeggio

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Arpeggio Quantize	Sincroniza a reprodução do arpejo com a reprodução de música/estilo, permitindo que qualquer pequena imperfeição no tempo seja corrigida. Quando não for fazer a sincronização, selecione "Off".
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Arpeggio Hold	Ativa ou desativa a função Arpeggio Hold. Quando essa opção e o botão [HARMONY/ARPEGGIO] estão definidos como "On", a reprodução do arpejo continua mesmo depois que a nota é liberada. Pressione o botão [HARMONY/ARPEGGIO] para interromper a reprodução do arpejo.

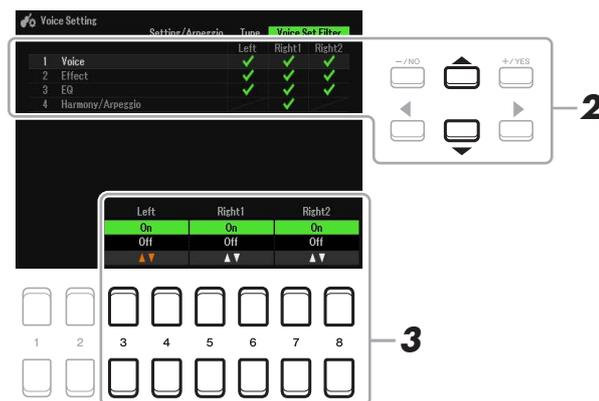
Desativação da seleção automática das definições de voz (efeitos, etc.)

Cada voz está vinculada às configurações de parâmetro padrão de Voice Set (página 13). Geralmente, essas configurações são acessadas automaticamente quando uma voz é selecionada. No entanto, você também pode desativar esse recurso usando o visor relevante, como explicado a seguir. Por exemplo, para alterar a voz, mas manter o mesmo efeito, defina o parâmetro EFFECT como OFF no visor indicado a seguir.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Voice Setting → [ENTER] → TAB [▶] Voice Set Filter

2 Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o item desejado.



Voice	Corresponde às configurações de parâmetros das páginas Common, Controller e Sound.
Effect	Corresponde às configurações de parâmetros de 1 e 2 na página Effect.
EQ	Corresponde às configurações de parâmetros de 3 na página Effect.
Harmony/Arpeggio	Corresponde à página Harmony/Arp.

3 Use os botões [3 ▲▼] – [8 ▲▼] para ativar ou desativar cada item da parte selecionada.

Quando o botão é definido como On, as configurações do parâmetro correspondente são acessadas automaticamente com a seleção de voz. Para obter informações sobre os parâmetros vinculados a cada item, veja abaixo.

Adição de novo conteúdo — pacotes de expansão

Ao instalar pacotes de expansão, você pode adicionar uma variedade de vozes e estilos opcionais à pasta "Expansion" na unidade User.

Instalação de dados do pacote de expansão da unidade flash USB

O arquivo que contém os pacotes de expansão ("*.ppi", "*.cpi", "*.pqi" ou "*.cqi") que serão instalados no instrumento é chamado de "Pack Installation". Apenas um arquivo Pack Installation pode ser instalado no instrumento. Para instalar vários pacotes de expansão, junte os pacotes no computador usando o software "Yamaha Expansion Manager". Para obter informações sobre como usar o software, consulte o manual fornecido.

OBSERVAÇÃO Para obter o software Yamaha Expansion Manager com os respectivos manuais, acesse o site Yamaha Downloads: <https://download.yamaha.com/>

AVISO

Será necessário reiniciar o instrumento quando a instalação for concluída. Primeiro, salve todos os dados sendo editados no momento, senão eles serão perdidos.

- 1** Conecte ao terminal [USB TO DEVICE] a unidade flash USB na qual você salvou o arquivo Pack Installation desejado.
- 2** Acesse o visor de operações.
[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Expansion → [ENTER] → botões do cursor [▲][▼] Pack Installation → [ENTER]
- 3** Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o arquivo Pack Installation desejado.
- 4** Pressione o botão [6 ▼] (INSTALL).
- 5** Siga as instruções exibidas na tela.

Isso instalará os dados do pacote selecionado na pasta "Expansion" na unidade User.

OBSERVAÇÃO Se for exibida uma mensagem informando que a unidade User não tem espaço disponível, mova o arquivo da aba User para a aba USB e instale o arquivo novamente. Para obter instruções sobre como mover arquivos, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

Música, estilo ou memória de registro contendo vozes ou estilos de expansão

Música, estilo ou memória de registro contendo todas as vozes e estilos de expansão não serão reproduzidos corretamente ou não poderão ser acessados se os dados do pacote de expansão não existirem no instrumento. Recomendamos anotar o nome do pacote de expansão quando você criar os dados (música, estilo ou memória de registro) usando vozes ou estilos de expansão para que possa encontrá-lo e instalá-lo facilmente quando necessário.

Desinstalação dos dados do pacote de expansão

Você pode desinstalar os dados do pacote de expansão realizando a operação de redefinição para Files & Folders (veja a [página 113](#)).

AVISO

Quando você redefine Files & Folders, todos os outros arquivos e pastas da unidade User, além dos dados do pacote de expansão, serão excluídos.

Armazenamento do arquivo de informação do instrumento na unidade flash USB

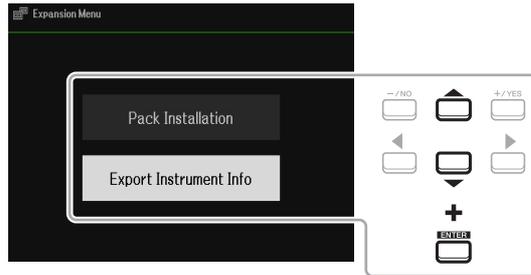
Se você usar o software "Yamaha Expansion Manager" para gerenciar os dados do pacote, talvez seja necessário registrar o arquivo de informação do instrumento conforme descrito a seguir. Para obter informações sobre como usar o software, consulte o manual fornecido.

1 Conecte a unidade flash USB ao terminal [USB TO DEVICE].

OBSERVAÇÃO Antes de usar uma unidade flash USB, lembre-se de ler a seção "Conexão com dispositivos USB" no Manual do Proprietário, capítulo 9.

2 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] → Expansion → [ENTER] → botões do cursor [▲][▼] Export Instrument Info → [ENTER]



3 Siga as instruções exibidas na tela.

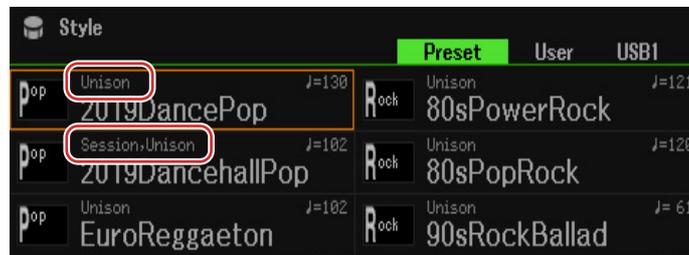
O arquivo de informação do instrumento será salvo no diretório raiz da unidade flash USB. O nome do arquivo salvo será "PSR-SX600_InstrumentInfo.n27".

Sumário

Tipos de dedilhado de acordes23
• Tipos de acordes reconhecidos no modo Fingered.....	.24
Tocar estilos com o recurso Smart Chord25
• Home Sweet Home.....	.25
• Tabela de Smart Chord.....	.27
Aprender como tocar acordes específicos (Chord Tutor)27
Usar uma reprodução de estilo como acompanhando da apresentação (Unison & Accent)28
• Uso da função Unison.....	.28
• Uso da função Accent.....	.29
Configurações relacionadas à reprodução de estilo31
Memorização das configurações originais para a One Touch Setting34
Criação/edição de estilos (Style Creator)35
• Procedimento básico para a criação de um estilo.....	.35
• Gravação em tempo real.....	.36
• Conjunto de estilos (Montagem).....	.40
• Edição da sensação rítmica (Groove).....	.41
• Edição dos dados de cada canal (Channel).....	.43
• Definição das configurações do formato de arquivo de estilo (Parameter).....	.44
• Edição da parte de ritmo de um estilo (Drum Setup).....	.48

Tipos de estilo (características)

O tipo específico de estilo é indicado no canto superior esquerdo do nome do estilo no visor principal ou no visor Style Selection. As características definidas desses estilos e as vantagens na apresentação são descritas a seguir.



- **Session:** esses estilos oferecem um realismo ainda maior e um suporte autêntico misturando as alterações e os tipos de acordes originais, bem como refrões especiais com alterações do acorde com as seções principais. Eles foram programados para acrescentar um "tempero" e dar um toque profissional às apresentações de determinadas músicas e em alguns gêneros. No entanto, talvez os estilos não sejam necessariamente adequados, ou mesmo harmonicamente corretos, para todas as músicas e acordes tocados. Por exemplo, em alguns casos, tocar uma simples tríade maior em uma música country pode resultar no acorde em sétima de "jazz" ou tocar um acorde de baixo pode resultar em um acompanhamento inesperado ou inadequado.
- **DJ:** esses estilos podem ser selecionados na categoria que é acessada por meio do botão [DANCE & R&B]. Eles contêm as próprias progressões de acordes especiais, por isso você pode adicionar modificações de acordes à sua apresentação simplesmente mudando a tecla de tônica. No entanto, não é possível especificar o tipo de acorde, como maior e menor, usando os estilos DJ.
- **Unison:** esses estilos são compatíveis com a função Unison & Accent. A função Unison & Accent dá a você um controle expressivo e sutil sobre a reprodução do estilo, fazendo com que acompanhe de perto sua apresentação. Além disso, a composição da reprodução do estilo muda subitamente de acordo com os timbres da apresentação, permitindo que você crie diversas variações musicais no acompanhamento.

Para obter a lista de estilos predefinidos, consulte a Lista de dados no site.

Tipos de dedilhado de acordes

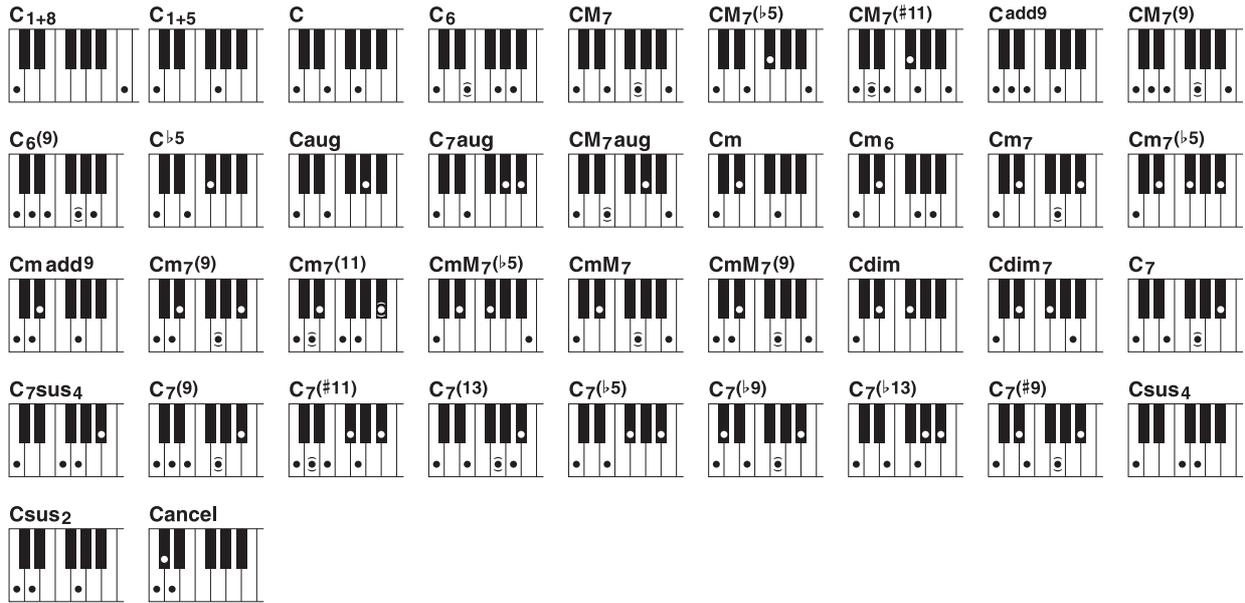
O tipo de dedilhado de acorde determina como os acordes são especificados para a reprodução do estilo.

O tipo pode ser alterado em: [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Split Point/ Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering.

Tipos de dedilhado	Características
Single Finger	<p>Simplifica a produção de um acompanhamento com orquestra usando acordes maiores, em sétima e em sétima maior e menor pressionando apenas uma, duas ou três teclas na seção de acordes do teclado.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>C</p>  <p>Para um acorde maior, pressione somente a tecla de tônica.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>C7</p>  <p>Para um acorde em sétima, pressione simultaneamente a tecla de tônica e uma tecla branca à esquerda dela.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Cm</p>  <p>Para um acorde menor, pressione simultaneamente a tecla de tônica e uma tecla preta à esquerda dela.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Cm7</p>  <p>Para um acorde em sétima menor, pressione simultaneamente a tecla de tônica e uma tecla branca e outra preta à esquerda dela.</p> </div> </div>
Multi Finger	<p>Detecta automaticamente os dedilhados de acordes Single Finger e Fingered para que você use o tipo de dedilhado sem precisar alterar os tipos de dedilhado.</p>
Fingered	<p>Permite especificar o acorde pressionando as notas que compõem um acorde na seção da mão esquerda do teclado quando o botão [ACMP] está ativado ou a parte esquerda está ativada. Para obter informações sobre quais notas pressionar para cada acorde, consulte a página 24 ou use a função Chord Tutor (página 27).</p>
Fingered On Bass	<p>Aceita os mesmos dedilhados que Fingered, mas a nota mais grave tocada na seção de acordes do teclado é usada como a nota do baixo, permitindo que você toque os acordes "no baixo". (No tipo Fingered, a tônica do acorde sempre é usada como a nota do baixo.)</p>
Full Keyboard	<p>Detecta os acordes em todo intervalo de teclas. Os acordes são detectados de modo semelhante a Fingered, mesmo quando as notas são divididas entre as mãos direita e esquerda, por exemplo, tocando uma nota do baixo com a mão esquerda e um acorde com a direita ou tocando um acorde com a mão esquerda e uma nota de melodia com a direita.</p>
AI Fingered	<p>Basicamente igual a Fingered, com a diferença de que é possível tocar menos de três notas para indicar os acordes (com base no acorde tocado anteriormente, etc.).</p>
AI Full Keyboard	<p>Esse tipo é parecido com Full Keyboard, com a diferença de que é possível tocar menos de três notas para indicar os acordes (com base no acorde tocado anteriormente, etc.). Os acordes em nona, décima primeira e décima terceira não podem ser tocados.</p>
Smart Chord	<p>Permite controlar estilos tocando as teclas de tônica com apenas um dedo, contanto que você saiba a tecla da música que está tocando, mesmo não sabendo os dedilhados de acordes, como maior, menor, diminuto e assim por diante.</p>

OBSERVAÇÃO "AI" significa "Artificial Intelligence" (Inteligência artificial).

Tipos de acordes reconhecidos no modo Fingered



Nome do acorde [abreviação]	Arranjo normal*	Visor para "Dó" como tônica
1+8	1+8	C1+8
1+5	1+5	C1+5
Maior [M]	1+3+5	C
Sexta [6]	1+(3)+5+6	C6
Sétima maior [M7]	1+3+(5)+7	CM7
Sétima maior e quinta com bemol [M7♭5]	1+3+♭5+7	CM7(♭5)
Sétima maior e décima primeira com sustenido [M7(#11)]	1+(2)+3+♯4+5+7	CM7(#11)
Com nona [add9]	1+2+3+5	Cadd9
Sétima maior e nona [M7_9]	1+2+3+(5)+7	CM7(9)
Sexta e nona [6_9]	1+2+3+(5)+6	C6(9)
Quinta bemol [(♭5)]	1+3+♭5	C♭5
Aumentado [aug]	1+3+♯5	Caug
Sétima aumentada [7aug]	1+3+♯5+♭7	C7aug
Sétima maior aumentada [M7aug]	1+(3)+♯5+7	CM7aug
Menor [m]	1+♭3+5	Cm
Sexta menor [m6]	1+♭3+5+6	Cm6
Sétima menor [m7]	1+♭3+(5)+♭7	Cm7
Sétima menor e quinta com bemol [m7♭5]	1+♭3+♭5+♭7	CM7(♭5)
Menor com nona [m(9)]	1+2+♭3+5	Cm add9
Sétima menor e nona [m7(9)]	1+2+♭3+(5)+♭7	Cm7(9)
Sétima menor e décima primeira [m7(11)]	1+(2)+♭3+4+5+(♭7)	Cm7(11)
Sétima menor e maior e quinta com bemol [mM7♭5]	1+♭3+♭5+7	CmM7(♭5)
Sétima menor e maior [mM7]	1+♭3+(5)+7	CmM7
Sétima menor e maior e nona [mM7(9)]	1+2+♭3+(5)+7	CmM7(9)
Diminuta [dim]	1+♭3+♭5	Cdim
Sétima diminuta [dim7]	1+♭3+♭5+6	Cdim7
Sétima [7]	1+3+(5)+♭7	C7
Sétima e quarta suspensa [7sus4]	1+4+5+♭7	C7sus4
Sétima e nona [7(9)]	1+2+3+(5)+♭7	C7(9)
Sétima com décima primeira com sustenido [7(#11)]	1+(2)+3+♯4+5+♭7	C7(#11)
Sétima com décima terceira [7(13)]	1+3+(5)+6+♭7	C7(13)
Sétima e quinta com bemol [7♭5]	1+3+♭5+♭7	C7(♭5)
Sétima e nona com bemol [7(♭9)]	1+♭2+3+(5)+♭7	C7(♭9)
Sétima com décima terceira com bemol [7(♭13)]	1+3+5+♭6+♭7	C7(♭13)
Sétima e nona com sustenido [7(#9)]	1+♯2+3+(5)+♭7	C7(#9)
Quarta suspensa [sus4]	1+4+5	Csus4
Um mais dois mais cinco [sus2]	1+2+5	Csus2
Cancelar	1+♭2+2	Cancel

* As notas entre parênteses podem ser omitidas.

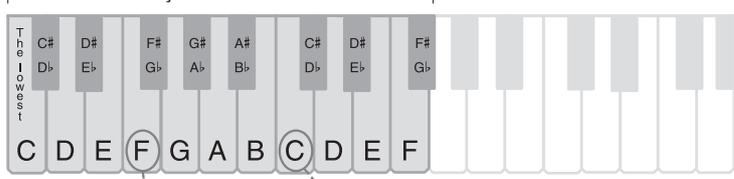
Tocar estilos com o recurso Smart Chord

Se você quiser aproveitar ao máximo tocar em vários estilos, mas não sabe tocar os acordes apropriados, defina o tipo de Chord Fingering como Smart Chord. Essa função permite controlar estilos tocando as teclas de tônica com apenas um dedo, contanto que você saiba a tecla da música que está tocando, mesmo não sabendo os dedilhados de acordes, como maior, menor, diminuto e assim por diante. Os acordes apropriados para o gênero musical tocarão sempre que você pressionar uma única nota, como se você estivesse tocando os acordes "certos".

Experimente o recurso Smart Chord com a seguinte partitura de amostra. Basta tocar as notas tónicas dos acordes indicados nessa partitura com a mão esquerda enquanto toca a melodia com a mão direita e ouvir como os acordes com as respectivas notas vozes correspondem ao gênero musical definido.

Home Sweet Home

Seção de acordes



• Estilo: **Country 8 Beat**
• Key Signature: **Fá maior (b*1)**
• Type: **Standard**

Armadura da clave (tecla em Fá maior)

Tipos de acorde



Tente também selecionar o estilo EasyListening (por meio do botão [LATIN & JAZZ]) e tocar usando a mesma partitura acima. O gênero Smart Chord muda para Jazz, permitindo que você tenha uma sensação diferente com a mesma música.

1 Seleccione o estilo desejado e certifique-se de que o botão STYLE CONTROL [ACMP] esteja ativado (a lâmpada está acesa).

No caso da partitura de exemplo acima, pressione o botão [COUNTRY & BALLROOM] e, em seguida, selecione Country 8Beat.

2 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Split Point/Chord Fingering → [ENTER] → TAB [▶] Chord Fingering

3 Use os botões [2 ▲▼] – [4 ▲▼] (Fingering Type) para selecionar Smart Chord.

4 Use os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Key Signature) para selecionar a armadura da clave.

Selecione a mesma armadura da clave da partitura da música ou selecione a clave desejada para tocar. No caso da partitura de exemplo, selecione Fá maior (♭*1). Após a seleção, pressione o botão [EXIT] para fechar a janela.



5 Use os botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Type) para selecionar o gênero musical.

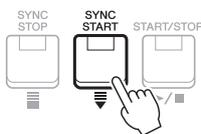
O tipo de Smart Chord selecionado aqui determina a atribuição de acordes específica para cada nota de escala na seção de acordes. Embora a seleção de um estilo na etapa 1 defina automaticamente o tipo ideal, você pode selecionar aqui um tipo diferente para resultados mais apropriados, se necessário. No caso da partitura de exemplo, selecione Standard.

OBSERVAÇÃO Cada tipo de música tem apenas uma progressão de acorde típica ou convencional para o estilo.

OBSERVAÇÃO A tônica de um acorde indicada no canto inferior esquerdo do visor durante a gravação de músicas poderá ser diferente quando a música gravada for reproduzida.

OBSERVAÇÃO As atribuições de acordes atuais são fornecidas em Smart Chord na [página 27](#).

6 Pressione o botão STYLE CONTROL [SYNC START] para ativar o início sincronizado.



7 De acordo com a partitura da música ou a progressão de acordes da sua apresentação, toque apenas a tecla de tônica com a mão esquerda.

Pressionar uma tecla inicia a reprodução do estilo.

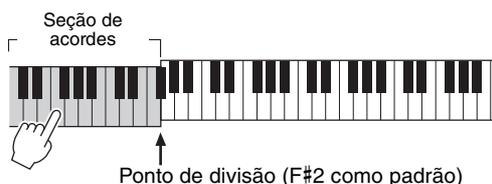


Tabela de Smart Chord

Esta tabela mostra os Smart Chords específicos de vários tipos para a tecla Dó e a tecla menor relacionada, Lá menor.

Esse é apenas um exemplo da tecla Dó. Os acordes das outras 11 teclas serão alterados adequadamente. Veja exemplos de Fá maior (Pop) e Mi menor (Jazz) abaixo.

Configuração de Smart Chord		Nota tônica											
		C ↓	C# ↓	D ↓	D# ↓	E ↓	F ↓	F# ↓	G ↓	G# ↓	A ↓	A# ↓	B ↓
Type	Key Signature												
Standard	Dó maior	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	Lá menor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E7	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 \flat 5
Pop	Dó maior	Cadd9	C#dim7	Dm7	E \flat dim7	Em7	FM7	F#dim	G7	G#dim	Am7	B \flat	G/B
	Lá menor	C	C#dim7	Dm7	D#dim7	E7	FM7	F#dim	G7	E7/G#	Am7	B \flat	G/B
Jazz	Dó maior	CM7 \supset 9	C#dim7	Dm7 \supset 9	E \flat dim7	Em7	F6 \supset 9	F#dim7	G7 \supset 9	G#dim	Am7 \supset 11	B \flat 7	Bm7 \flat 5
	Lá menor	CM7 \supset 9	C#dim7	Dm7 \supset 9	D#dim7	E7	FM7 \supset 9	F#m7 \flat 5	G7 \supset 9	G#7	Am \supset add9	B \flat 7	Bm7 \flat 5
Dance	Dó maior	C	C#dim	Dm	E \flat	Em	F	F#dim	G	G#dim	Am	B \flat	G/B
	Lá menor	Cm	C#m	Dm	D#m	Em	Fm	F#m	Gm	G#	Am	B \flat	Bm
Simple	Dó maior	C	C#dim	Dm	E \flat	E1+5	F1+5	F#dim	G7	G#dim	Am	B \flat	G/B
	Lá menor	C	C#dim	Dm	D#dim7	E1+5	F	F#dim	G7	E7/G#	Am	B \flat	Bm7 \flat 5

Exemplos de acordes para a tecla da configuração de Fá maior, tipo Pop.

Pop	Fá maior	C7	C#dim	Dm7	E \flat	C/E	Fadd9	F#dim7	Gm7	A \flat dim7	Am7	B \flat M7	Bdim
-----	----------	----	-------	-----	-----------	-----	-------	--------	-----	----------------	-----	--------------	------

Exemplos de acordes para a tecla da configuração de Mi menor, tipo Jazz.

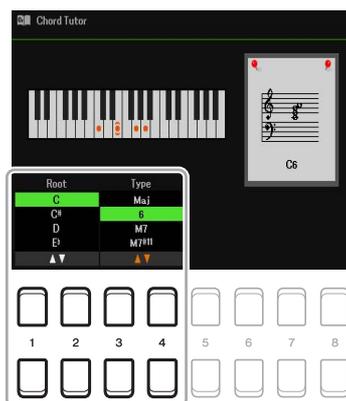
Jazz	Mi menor	CM7 \supset 9	C#m7 \flat 5	D7 \supset 9	D#7	Em \supset add9	F7	F#m7 \flat 5	GM7 \supset 9	G#dim7	Am7 \supset 9	A#dim7	B7
------	----------	-----------------	----------------	----------------	-----	-------------------	----	----------------	-----------------	--------	-----------------	--------	----

Aprender como tocar acordes específicos (Chord Tutor)

Se você souber o nome de um acorde, mas não souber tocá-lo, a função Chord Tutor mostra de forma conveniente as notas que devem ser tocadas.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Chord Tutor → [ENTER]



2 Use os botões [1 ▲▼] / [2 ▲▼] para selecionar o acorde tônico e use os botões [3 ▲▼] / [4 ▲▼] para selecionar o tipo de acorde.

As notas que você deverá tocar serão exibidas na tela.

OBSERVAÇÃO Dependendo do acorde, algumas notas podem ser omitidas.

Usar uma reprodução de estilo como acompanhando da apresentação (Unison & Accent)

A função Unison & Accent permite que você crie diversas variações musicais no acompanhamento, fazendo com que a reprodução do estilo acompanhe de perto a apresentação.

Uso da função Unison

Com a função Unison ativada, você pode tocar uma melodia e reproduzi-la em uníssono (a mesma melodia é executada por dois ou mais instrumentos) ou tutti (todos os músicos se apresentam ao mesmo tempo), aprimorando expressivamente a apresentação e permitindo a criação de frases dinâmicas. Você pode selecionar entre três tipos de uníssono: All Parts (adequado para apresentação com uma mão) e Split ou Auto Split (adequado para apresentação com as duas mãos).

Exemplo com o tipo "All Parts" selecionado:

2
Estilos

Sua apresentação

Partes de acompanhamento

Quando a função Unison está ativada

Sua apresentação

Partes de acompanhamento

Todas as partes de acompanhamento seguem a apresentação. Isso é recomendável ao tocar frases de uníssono com apenas uma mão.

Exemplo com o tipo "Split" ou "Auto Split" selecionado:

Sua apresentação

Partes de acompanhamento

Quando a função Unison está ativada

Sua apresentação

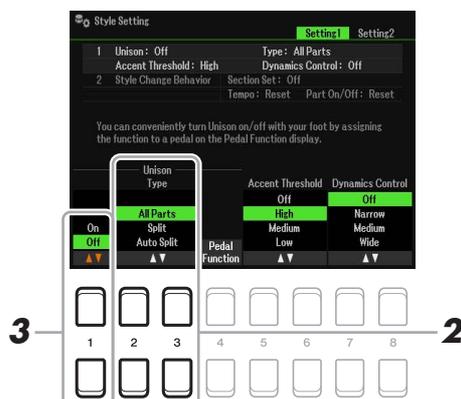
Partes de acompanhamento

As partes de acompanhamento que acompanham a apresentação são atribuídas de forma automática a cada mão detectando automaticamente as seções adequadas da mão esquerda e da mão direita da apresentação.

OBSERVAÇÃO Os exemplos acima têm apenas fins ilustrativos. Nem todos os uníssonos são em oitavas.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → botões do cursor [▲] 1 Unison



2 Use os botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Unison Type) para selecionar o Unison Type.

- **All Parts:** adequado para apresentação com uma mão.
- **Split:** adequado para apresentação com as duas mãos. Nesse tipo, com o teclado dividido pelo Split Point (Left), as partes de acompanhamento adequadas para cada mão acompanham a apresentação de forma independente. Por exemplo, instrumentos musicais de som agudo (como baixo, saxofone barítono e contrabaixo) seguem a mão esquerda, enquanto instrumentos musicais solo (como flauta) seguem a mão direita. É útil para tocar com vozes diferentes entre a mão esquerda e a mão direita.
- **Auto Split:** adequado para apresentação com as duas mãos. Nesse tipo, as partes de acompanhamento que seguem a apresentação são atribuídas de forma automática a cada mão detectando automaticamente as seções adequadas da mão esquerda e da mão direita da apresentação. Isso é recomendável ao tocar tutti com vozes que têm maior alcance, como piano ou cordas. Isso permite uma enorme flexibilidade na apresentação, liberando você das limitações impostas por um ponto de divisão específico.

3 Pressione o botão [1 ▲▼] para ativar a função Unison.

OBSERVAÇÃO Você pode usar um pedal conectado para ativar/desativar a função Unison facilmente durante a apresentação. Para atribuir a função a um pedal, pressione os botões [4 ▲▼] (Pedal Function) para acessar o visor de configurações do pedal e, em seguida, selecione "Unison".

OBSERVAÇÃO Você também pode atribuir outras funções ao pedal — Punch in/out of Song (página 61) e Registration Sequence (página 78). Se você atribuir várias funções ao pedal, a prioridade será: Punch in/out of Song → Registration Sequence → Funções atribuídas aqui.

4 Selecione um estilo com a indicação "Unison" acima do nome do estilo no visor Style Selection (Manual do Proprietário, capítulo 2).

Para obter uma lista de estilos nos quais essa função pode ser usada, consulte a Lista de dados no site.

5 Experimente tocar o estilo com o acompanhamento automático (Manual do Proprietário, capítulo 2).

Uso da função Accent

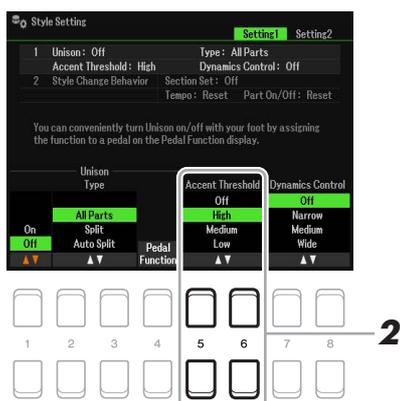
Com a função Accent ativada, a composição da reprodução de estilo muda sutilmente, adicionando notas de acordo com os timbres da apresentação. Isso permite que você altere temporariamente a reprodução de estilo para incluir a síncope rítmica.

■ Exemplo usando a função Accent:

A composição da reprodução de estilo muda sutilmente, adicionando notas (como prato, bumbo, etc.) de acordo com os timbres da apresentação.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER] → TAB [◀] Setting1 → botão do cursor [▲] 1 Unison



2 Selecione uma das configurações High, Medium ou Low usando os botões [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] (Accent Threshold) para ativar a função Accent.

- **Off:** desativa a função Accent.
- **High:** requer um toque forte para permitir que o instrumento reconheça timbres.
- **Medium:** configuração padrão.
- **Low:** permite que o instrumento reconheça timbres mesmo com uma intensidade de toque relativamente leve.

3 Selecione um estilo com a indicação "Unison" acima do nome do estilo no visor Style Selection (Manual do Proprietário, capítulo 2).

Para obter uma lista de estilos nos quais essa função pode ser usada, consulte a Lista de dados no site.

4 Experimente tocar o estilo com o acompanhamento automático (Manual do Proprietário, capítulo 2).

Configurações relacionadas à reprodução de estilo

O instrumento tem diversas configurações de reprodução de estilo que podem ser acessadas no visor abaixo.

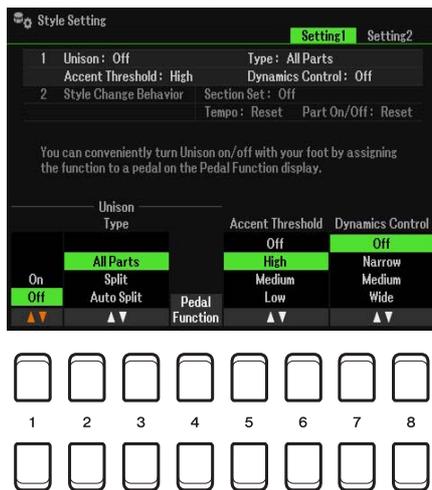
1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Style Setting → [ENTER]

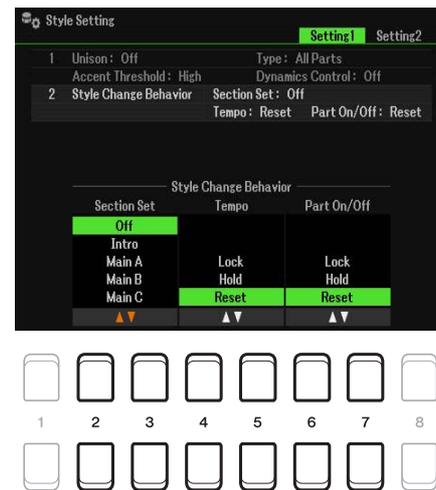
2 Use os botões TAB [◀][▶] e os botões do cursor [▲][▼] para alternar entre as páginas e use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼] que correspondem a cada configuração.

■ Página Setting1

1 Unison&Accent/Dynamics Control



2 Style Change Behavior



1 Unison&Accent/Dynamics Control

[1 ▲▼]	Unison On/Off	Consulte o Manual do Proprietário, capítulo 2.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Unison Type	
[4 ▲▼]	Pedal Function	
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Accent Threshold	
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Dynamics Control	Determina como o volume de reprodução de estilo é alterado dependendo da intensidade do toque. Off: O volume é mantido independentemente da intensidade do toque. Narrow: O volume é alterado em um curto intervalo. Medium: O volume é alterado em um intervalo médio. Wide: O volume é alterado em um longo intervalo.

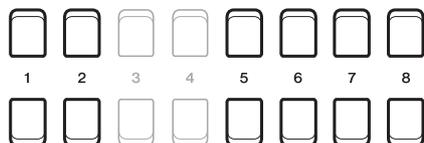
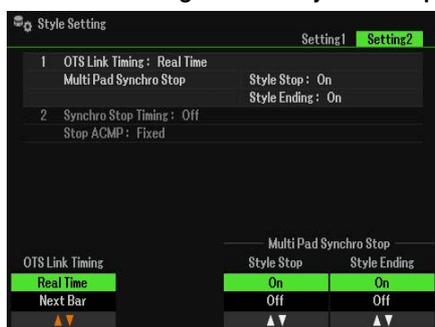
2 Style Change Behavior

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Section Set	Determina a seção padrão que é acessada automaticamente ao selecionar estilos diferentes (quando a reprodução de estilo é interrompida). Quando está definido como "Off" e a reprodução de estilo é interrompida, a seção ativa é mantida, mesmo que um estilo diferente seja selecionado. Quando uma das seções MAIN A – D não está incluída nos dados do estilo, a seção mais próxima é selecionada automaticamente. Por exemplo, se a seção MAIN D não estiver no estilo selecionada, a seção MAIN C será acessada.
-------------------	-------------	--

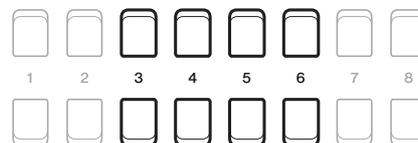
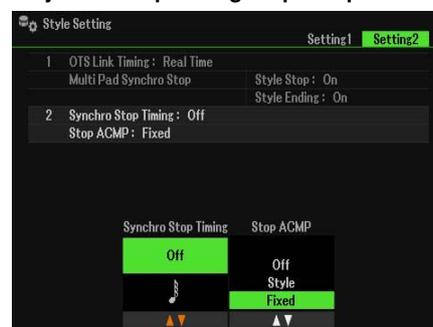
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Tempo	<p>Determina se a configuração do tempo do estilo é alterada ou não quando os estilos são alterados.</p> <p>Lock: a configuração de tempo anterior é sempre mantida. Ao selecionar "Lock", o ícone da tecla é indicado na parte superior do nome do estilo na tela principal.</p> <p>Hold: durante a reprodução do estilo, a configuração de tempo é mantida. Quando a reprodução de estilo é interrompida, o tempo é alterado para o tempo padrão inicial do estilo selecionado.</p> <p>Reset: o tempo é sempre alterado para o tempo padrão inicial do estilo selecionado.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Part On/Off	<p>Determina se o status On/Off do canal de estilo será alterado ou não quando os estilos forem alterados.</p> <p>Lock: o status On/Off do canal de estilo anterior é sempre mantido.</p> <p>Hold: durante a reprodução de estilo, o status On/Off do canal de estilo anterior é mantido. Quando a reprodução de estilo é interrompida, todos os canais de estilo são definidos como On.</p> <p>Reset: todos os canais de estilo são definidos como On.</p>

■ Página Setting2

1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp



1 OTS Link Timing/Multi Pad Synchro Stop

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	OTS Link Timing	<p>Determina o momento em que os One Touch Settings mudam após a alteração de MAIN VARIATION [A] – [D]. (O botão [OTS LINK] deve estar ativado.)</p> <p>Real Time: One Touch Setting é imediatamente acessado quando você pressiona um dos botões MAIN VARIATION [A] – [D].</p> <p>Next Bar: One Touch Setting é acessado no próximo compasso, quando você pressiona um dos botões MAIN VARIATION [A] – [D].</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Stop On/Off	Determina se a reprodução da repetição de um Multi Pad é interrompida ou não quando a reprodução de estilo é interrompida.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Style Ending On/Off	Determina se a reprodução da repetição de um Multi Pad é interrompida ou não quando a seção de finalização é reproduzida.



2 Synchro Stop Timing/Stop Acmp

<p>[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]</p>	<p>Synchro Stop Timing</p>	<p>Determina por quanto tempo é possível pressionar um acorde antes que a função Synchro Stop seja automaticamente cancelada. Quando o botão [SYNC STOP] estiver ativado e definido com um valor diferente de "Off", a função Synchro Stop será cancelada automaticamente se você pressionar um acorde por um tempo mais longo que o definido aqui. Esse recurso redefine facilmente o controle da reprodução de estilo como normal, permitindo que o estilo continue sendo reproduzido depois que você solta as teclas. Em outras palavras, se você soltar as teclas mais rápido que o tempo definido aqui, a função Synchro Stop começará a funcionar.</p>
<p>[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]</p>	<p>Stop Acmp</p>	<p>Quando [ACMP] está ativado e [SYNC START] está desativado, é possível tocar acordes na seção de acordes do teclado com o estilo interrompido e continuar ouvindo o acorde de acompanhamento. Nessa condição, conhecida como "Interromper acompanhamento", qualquer dedilhado de acorde válido é reconhecido e o tipo/tônica do acorde é exibido no visor. Aqui, você pode determinar se o acorde tocado na seção de acordes será tocado ou não no status Interromper acompanhamento.</p> <p>Off: o acorde tocado na seção de acordes não será reproduzido. Style: o acorde tocado na seção de acordes será reproduzido por meio das vozes para o canal Pad e o canal Bass do estilo selecionado. Fixed: o acorde tocado na seção de acordes será reproduzido por meio da voz especificada, independente do estilo selecionado.</p> <p>OBSERVAÇÃO Se o estilo selecionado tiver MegaVoices, poderão ocorrer sons inesperados caso essa opção está definida como "Style". OBSERVAÇÃO Quando você grava uma música, o acorde detectado usando Interromper acompanhamento pode ser gravado independentemente da configuração feita aqui. Observe que a voz emitida e os dados do acorde são gravados quando a opção está definida como "Style" e somente os dados do acorde são gravados quando a opção está definida como "Off" ou "Fixed".</p>

Memorização das configurações originais para a One Touch Setting

Você pode memorizar as configurações do painel originais com uma One Touch Setting. A One Touch Setting recém-criada será salva na unidade User ou em uma unidade flash USB como um estilo e você poderá acessá-la como parte do estilo.

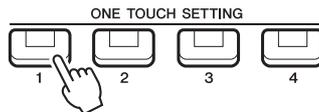
- 1** Selecione o estilo desejado para memorizar a One Touch Setting.
- 2** Defina as configurações de painel desejadas, como vozes e efeitos.
- 3** Pressione o botão [MEMORY] na seção REGISTRATION MEMORY.

O visor Registration Memory será exibido. Entretanto, você não precisa fazer nenhuma configuração aqui, já que as configurações On/Off nesse visor não afetam a função One Touch Setting.



- 4** Pressione o botão ONE TOUCH SETTING [1] – [4] para o qual você deseja memorizar as configurações do painel.

Uma mensagem será exibida. Se você quiser memorizar as configurações atuais do botão selecionado, pressione o botão [7 ▲▼] (Yes). Se quiser alterar as configurações, pressione o botão [6 ▲▼] (No) e repita as etapas de 2 a 4 conforme necessário.



OBSERVAÇÃO No caso dos botões ONE TOUCH SETTING que não foram usados para memorizar as configurações originais do painel, as configurações de OTS do estilo original serão mantidas.

- 5** Pressione o botão [7 ▲▼] (Yes) para acessar o visor Style Selection e salve a One Touch Setting como um estilo.

Para obter instruções sobre a operação de salvar, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

As configurações do painel memorizadas (One Touch Setting) serão perdidas se você alterar o estilo ou desligar a unidade sem realizar a operação de salvar.

Criação/edição de estilos (Style Creator)

Um estilo é composto por diferentes seções (introdução, principal, finalização etc.) e cada seção tem partes separadas (padrão rítmico, linha de baixo, acordes rítmicos, multi pad ou frase). Cada uma dessas partes dos dados da apresentação (dados de canal) é chamada de "padrão de origem". A função Style Creator permite que você crie um estilo original gravando separadamente o padrão de origem ou copiando os dados do padrão de origem de outros estilos existentes.

Procedimento básico para a criação de um estilo

1 Selecione o estilo desejado que será usado como base para o novo estilo.

2 Acesse o visor Style Creator.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Style Creator → [ENTER]

Uma mensagem perguntando se você deseja editar o estilo selecionado ou criar um novo será exibida.

3 Pressione um dos botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Current Style) para editar o estilo selecionado ou pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (New Style) para criar um estilo.

Quando um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] for pressionado, um estilo vazio (chamado "NewStyle") para gravação será criado automaticamente.

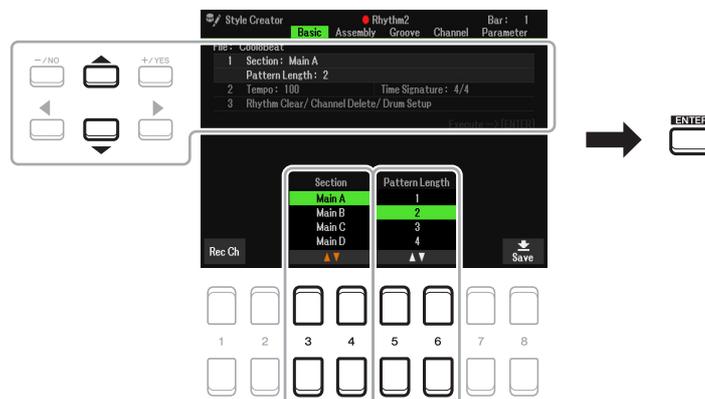
4 Na página Basic, selecione uma seção.

(Se o visor Rec Channel for exibido na parte inferior da tela, pressione o botão [EXIT].) Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar "1 Section" e, em seguida, use os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para selecionar uma seção.

Realize as operações a seguir, conforme necessário.

- Para a seção atual, selecione a duração do padrão com os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼]. Depois de fazer a seleção, pressione o botão [ENTER] para então inserir a duração especificada.
- Para o estilo atual inteiro, use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar "2 Tempo", defina o Tempo com os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] e defina Time Signature (BEAT) com os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼].

OBSERVAÇÃO Alterar Time Signature (BEAT) apaga os dados de todas as seções. Você precisará criar o estilo desde o início.



5 Crie o padrão de origem (dados de canal) para cada parte.

- **Gravação em tempo real na página Basic (página 36)**
Permite gravar o estilo apenas tocando o teclado.
- **Conjunto de estilos na página Montagem (página 40)**
Permite copiar vários padrões de outros estilos predefinidos ou que você já criou.

6 Edite o padrão de origem (dados de canal) já gravados.

- **Edição dos dados de canal nas páginas Groove (página 41) e Channel (página 43)**
Permite alterar a sensação rítmica, quantização, velocidade, etc.
- **Edição dos parâmetros de SFF na página Parameter (página 44)**
Permite editar os parâmetros relacionados a SFF (Formato de arquivo de estilo) dos canais já gravados.
- **Edição da parte de ritmo na página Basic usando a função Drum Setup (página 48)**
Permite editar a parte de ritmo do estilo, como alterar os sons de instrumentos individuais.

7 Repita as etapas de 4 a 6 conforme desejado.

8 Pressione o botão [8 ▲ ▼] (Save) em qualquer uma das páginas para salvar o estilo criado.

Para obter instruções, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

O estilo criado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

2

Gravação em tempo real

Na página Basic você pode gravar o padrão rítmico original no teclado.

Características da gravação em tempo real no Style Creator

• Gravação em loop

A reprodução de estilo repete os padrões do ritmo de diversos compassos em um "loop", e a gravação do estilo também é feita usando loops. Por exemplo, se iniciar a gravação com uma seção MAIN de dois compassos, eles serão gravados repetidamente. Observe que a gravação será reproduzida começando da próxima repetição (loop), permitindo gravar enquanto ouve o material gravado anteriormente.

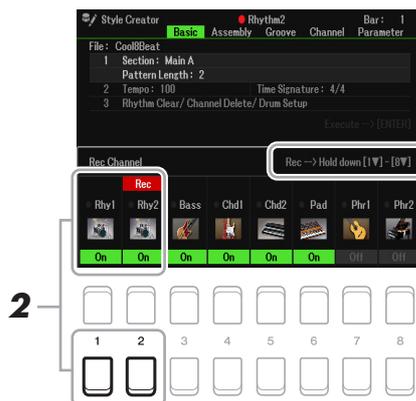
• Gravação superposta

Esse método grava o novo material em dados de canal que já contêm dados gravados, sem excluir os dados originais. Na gravação de estilo, os dados gravados não são excluídos, exceto ao usar funções como Rhythm Clear (página 37) e Delete (páginas 37 e 39). Ao criar um estilo com base em um estilo interno existente, a gravação superposta é aplicada somente ao padrão de origem de Rhythm 1 e Rhythm 2. Para todos os outros padrões de origem, é necessário excluir os dados originais antes da gravação.

■ Gravação dos canais de ritmo 1 e 2

O procedimento a seguir aplica-se à etapa 5 do Procedimento básico na página 35.

1 Na página Basic, pressione o botão [1 ▲ ▼] (Rec Ch) para acessar o visor Rec Channel na seção inferior do visor.



2 Mantenha pressionado o botão [1 ▼] ou [2 ▼] para selecionar o canal desejado como o destino da gravação.

Um canal de ritmo pode ser selecionado como destino da gravação mesmo que dados já gravados sejam incluídos. Se os dados já gravados forem incluídos no canal selecionado, você poderá gravar notas além dos dados existentes.

3 Se necessário, selecione uma voz e pratique o padrão rítmico que será gravado.

Pressione o botão [1 ▲] ou [2 ▲] (canal selecionado) para acessar o visor Voice Selection e selecione a voz desejada, nesse caso, Drum Kit, já que vamos criar um ritmo. Depois de fazer a seleção, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Style Creator original. Com a voz selecionada, pratique o padrão rítmico que será gravado.

- **Vozes disponíveis para gravação**

Para o canal Rhy1, todas as vozes podem ser usadas para gravação.

Para o canal Rhy2, apenas as vozes Drum/SFX Kit podem ser usadas para gravação.

OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre qual tecla tocar em cada som de bateria/SFX, consulte "Lista de Drum/SFX Kit" na Lista de dados no site.

4 Pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a gravação.

Quando os dados já gravados forem reproduzidos, use os botões [1 ▼]–[8 ▼] para ativar ou desativar cada canal conforme desejado.

Se necessário, você pode excluir os dados de canal. Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar "3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup" e pressione um dos botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) para acessar o visor de operações. No visor Channel Delete, pressione os botões [1 ▲] – [8 ▲] correspondentes ao canal que deseja excluir e pressione o botão [ENTER] para excluir os dados de canal. Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor Channel Delete.

5 Assim que a reprodução em loop retornar à primeira batida do primeiro compasso, comece a tocar o padrão rítmico que será gravado.

Se o ritmo for difícil de tocar em tempo real, divida-o em partes independentes e toque cada uma separadamente quando a reprodução fizer o loop, conforme mostrado no exemplo abaixo.

Primeira volta do loop

Bumbo

↓

Segunda volta do loop

Caixa
Bumbo

↓

Terceira volta do loop

Chimbal
Caixa
Bumbo

Exclusão de notas gravadas por engano (Rhythm Clear)

Se você cometer um erro ou tocar uma nota errada, poderá excluir essas notas específicas. Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar "3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup". Enquanto mantém pressionado um dos botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Rhythm Clear), pressione a tecla correspondente no teclado.

6 Pressione o botão [START/STOP] para interromper a reprodução.

Se quiser incluir mais notas, pressione novamente o botão [START/STOP] para continuar a gravação.

7 Pressione o botão [1 ▼] or [2 ▼] apropriado no visor Rec Channel para interromper a gravação.

Se o visor Rec Channel não for exibido, pressione o botão [1 ▲▼] (Rec Ch).

8 Salve o estilo gravado (consulte a etapa 8 na página 36).

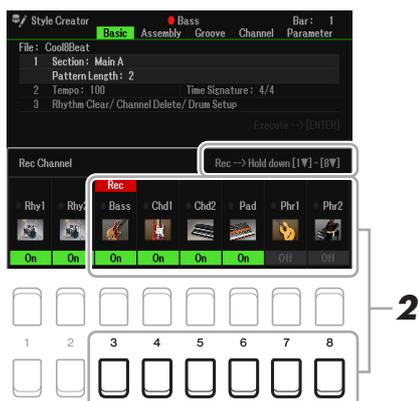
AVISO

O estilo criado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

■ Gravação dos canais Bass, Chord 1–2, Pad e Phrase 1–2

O procedimento a seguir aplica-se à etapa 5 do Procedimento básico na página 35.

1 Na página Basic, pressione o botão [1 ▲▼] (Rec Ch) para exibir o visor Rec Channel na seção inferior do visor.



2 Mantenha pressionado um dos botões [3 ▼] – [8 ▼] para selecionar o canal desejado como o destino da gravação.

Se um estilo predefinido for selecionado, uma mensagem de confirmação será exibida perguntando se você deseja ou não excluir os dados já gravados do canal selecionado. Pressione o botão [+ / YES] para excluir os dados. O canal selecionado será especificado como o destino da gravação. Observe que os dados dos outros canais de estilo predefinido, exceto Rhythm, não podem ser superpostos.

3 Se necessário, selecione uma voz e pratique a linha de baixo, os acordes rítmicos ou a frase que serão gravados.

Pressione um dos botões [3 ▲] – [8 ▲] (canal selecionado) para acessar o visor Voice Selection e selecione a voz desejada. Depois de fazer a seleção, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor original. Com a voz selecionada, pratique a frase ou os acordes rítmicos que serão gravados.

• Vozes disponíveis para gravação

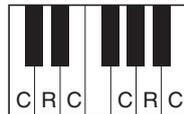
Qualquer voz, exceto Drum Kit/SFX Kit, pode ser usada para gravação.

• Grave uma frase em CM7 (para tocar as notas apropriadas enquanto os acordes mudam durante a apresentação)

Regras para gravar Main ou Fill

Antes de gravar o padrão de origem, determine qual tecla você reproduz (tônica de origem) e qual tipo de acorde você usa (acorde de origem). Nas configurações iniciais padrão, a opção Source Root/Chord (página 45) está definida como CM7 (Source Root = C e Source Chord = M7). Isso significa que você deve gravar um padrão de origem usando uma escala CM7, que mudará de acordo com os acordes que você especificar durante uma apresentação normal. Grave a linha de baixo, a frase ou os acordes rítmicos que deseja ouvir quando CM7 estiver especificado. Veja mais detalhes a seguir.

- Use somente os tons da escala CM7 quando gravar os canais Bass e Phrase (por exemplo, C, D, E, G, A e B).
- Use somente os tons do acorde quando gravar os canais Chord e Pad (por exemplo, C, E, G e B).



C = Nota do acorde
R = Nota recomendada

* Ao gravar o padrão de origem, você deve usar as notas "C" e "R" e evitar as outras.

Se você seguir essa regra, as notas de reprodução de estilo serão corretamente convertidas dependendo das mudanças de acorde que você fizer durante a apresentação.

Regras para gravar uma introdução ou finalização

Estas seções foram criadas supondo que o acorde não será alterado durante a reprodução. Por isso, você deve seguir a regra para as seções Main e Fill-in descritas acima e pode criar progressões especiais do acorde durante a gravação. Entretanto, siga as regras abaixo quando Source Root/Chord estiver definido como CM7.

- Ao gravar a introdução, certifique-se de que a frase gravada produza corretamente uma escala em Dó.
- Ao gravar a finalização, certifique-se de que a frase criada comece com ou siga corretamente uma escala em Dó.

• Defina o Source Root/Chord, se necessário

Embora Source Root/Chord esteja definido como CM7 conforme descrito acima, você pode alterar essa opção para a clave ou acorde desejado. Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página Parameter e definir Source Root (ou Play Root) e Chord para o tipo de Root e Chord favorito ou desejado. Lembre-se de que, se você alterar Source Chord do CM7 padrão para outro acorde, as notas do acorde e as recomendadas também serão alteradas. Para obter detalhes, consulte a [página 45](#).

4 Pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a gravação.

Quando os dados já gravados forem reproduzidos, use os botões [1 ▼] – [8 ▼] para ativar ou desativar cada canal conforme desejado.

Se necessário, você pode excluir os dados de canal. Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar "3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup" e pressione um dos botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Channel Delete) para acessar o visor de operações. No visor Channel Delete, pressione os botões [1 ▲] – [8 ▲] correspondentes ao canal que deseja excluir e pressione o botão [ENTER] para excluir os dados de canal. Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor Channel Delete.

5 Assim que a reprodução em loop retornar à primeira batida do primeiro compasso, comece a tocar a linha de baixo, frase ou acordes rítmicos que serão gravados.

Se quiser iniciar a gravação do início (sem espaço em branco), use o botão [SYNC START]. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 2.

6 Para interromper a reprodução, pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP].

Se quiser incluir mais notas, pressione novamente o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para continuar a gravação.

• Para ouvir o som de reprodução dos canais já gravados com outro Source Root/Chord:

- 1) Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página Parameter.
- 2) Pressione o botão [1 ▲▼] (Rec Ch) para acessar o visor Rec Channel e use os botões [1 ▼] – [8 ▼] para definir o canal desejado como On/Off.
- 3) Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor Rec Channel.
- 4) Pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a reprodução.
- 5) Na página Parameter, defina Play Root e Chord para a tônica de acorde e tipo de acorde desejados.

As operações acima permitem que você ouça como o Padrão de origem é reproduzido com as mudanças de acorde durante uma apresentação normal.

7 Pressione os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] novamente para interromper a gravação.

8 Salve o estilo gravado (consulte a etapa 8 na [página 36](#)).

AVISO

O estilo criado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

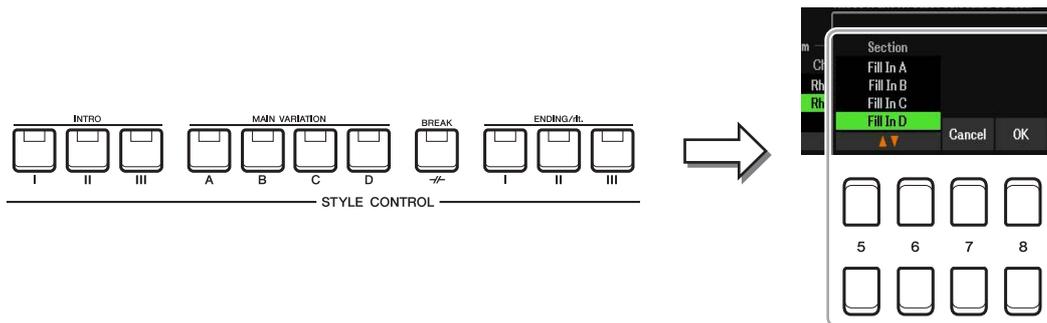
Conjunto de estilos (Montagem)

Permite que você copie os dados de canal como um padrão de origem de outro estilo predefinido para o estilo criado no momento. Use essa função para encontrar um padrão rítmico, linha de baixo, acordes rítmicos ou frase favoritos em outro estilo.

As instruções a seguir aplicam-se à etapa 5 do Procedimento básico na [página 35](#). Depois de selecionar uma seção e fazer outras configurações na página Basic, execute as instruções abaixo.

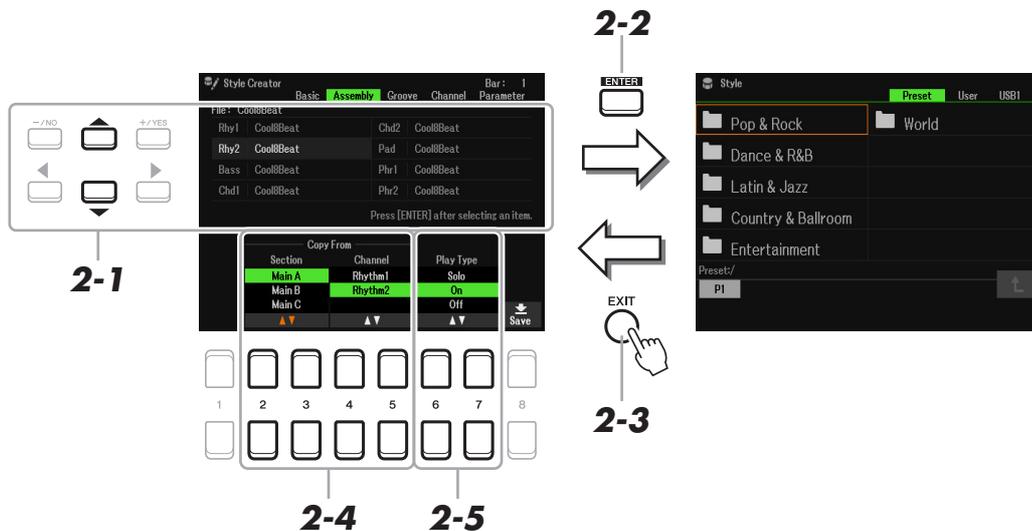
1 Se necessário, selecione a seção que será editada na página Montagem.

Mesmo que a seção que será editada já tenha sido selecionada na página Basic, você poderá alterá-la também nessa página. Pressione o botão Section desejado no painel para acessar a janela Section e, em seguida, pressione o botão [8 ▲▼] (OK) para inserir efetivamente a seleção. Se quiser selecionar uma seção de inserção (que não tenha botões do painel), pressione qualquer um dos botões Section, use os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para selecionar uma inserção e pressione o botão [8 ▲▼] (OK).



OBSERVAÇÃO Intro 4 e Ending 4 podem ser selecionados no visor criado como seu estilo original, embora não estejam disponíveis no painel.

2 Substitua o padrão de origem do canal específico por outro estilo.



2-1 Selecione o canal desejado que será substituído usando os botões do cursor [▲][▼].

2-2 Pressione o botão [ENTER] para acessar o visor Style Selection.

2-3 Selecione o estilo desejado e pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor original.

2-4 Selecione a Section e Channel do estilo selecionado usando os botões [2 ▲▼] - [5 ▲▼].

2-5 Confirme o som com o padrão de origem atribuído pressionando o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para reproduzir o estilo.

PRÓXIMA PÁGINA

Reprodução de estilo durante o conjunto de estilos

Você pode reproduzir o estilo quando estiver montando um estilo. É possível selecionar o método de reprodução. Na página Montagem, use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Play Type) para selecionar o tipo.

- **Solo:** reproduz o canal selecionado na página Montagem. Os canais definidos como Rec no visor Record na página Basic são reproduzidos simultaneamente.
- **On:** reproduz o canal selecionado na página Montagem. Os canais definidos como outra opção que não seja Off no visor Record na página Basic são reproduzidos simultaneamente.
- **Off:** silencia o canal selecionado na página Montagem.

3 Conforme desejado, repita a etapa 2 para outro canal.

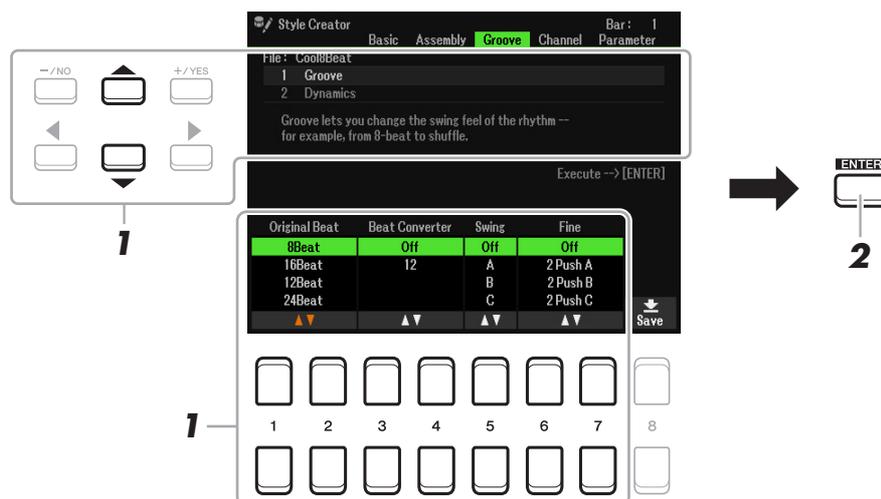
4 Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na [página 36](#)).

AVISO

O estilo criado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Edição da sensação rítmica (Groove)

Se você alterar a duração e a velocidade das notas, poderá editar a sensação rítmica de cada canal da seção selecionada no momento na página Basic ou no botão do painel. As instruções a seguir aplicam-se à etapa 6 do Procedimento básico na [página 36](#).



1 Na página Groove, use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o menu de edição e edite os dados usando os botões [1 ▲▼] – [7 ▲▼].

1 Groove

Permite adicionar swing à música ou alterar a "sensação" da batida, fazendo alterações sutis na duração (relógio) do estilo. As configurações de Groove são aplicadas a todos os canais da seção selecionada na página Basic.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Original Beat	Especifica as batidas às quais o tempo de Groove será aplicado. Em outras palavras, se "8 Beat" estiver selecionado, o tempo de Groove será aplicado às colcheias; se "12 Beat" estiver selecionado, o tempo de Groove será aplicado às tercinas de colcheia.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Beat Converter	Altera a duração das batidas (especificada no parâmetro Original Beat anterior) para o valor selecionado. Por exemplo, quando Original Beat está definido como "8 Beat" e Beat Converter está definido como "12", todas as colcheias serão alteradas para o tempo de tercinas de colcheia. O Beat Converter "16A" e "16B" que aparece quando Original Beat está definido como "12 Beat" são variações da configuração básica da semicolcheia.

[5 ▲▼]	Swing	Produz uma sensação de "swing" alterando a duração das batidas constantes, dependendo do parâmetro Original Beat acima. Por exemplo, se o valor especificado de Original Beat for "8 Beat", o parâmetro Swing atrasará seletivamente a segunda, quarta, sexta e oitava batidas de cada compasso para criar uma sensação de swing. As configurações de "A" a "E" produzem graus diferentes de swing, sendo que "A" é o mais sutil e "E" é o mais acentuado.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fine	Seleciona uma variedade de "modelos" de Groove que serão aplicados à seção escolhida. As configurações "Push" produzem algumas batidas que serão aplicadas primeiro, já as configurações "Heavy" atrasam o tempo de algumas batidas. As configurações numeradas (2, 3, 4, 5) determinam quais batidas serão afetadas. Todas as batidas até a batida especificada (exceto a primeira) serão tocadas primeiro ou atrasadas (por exemplo, a segunda e terceira batidas se "3" estiver selecionado). Em todos os casos, os tipos "A" produzem efeito mínimo, os tipos "B" produzem efeito médio e os tipos "C" produzem efeito máximo.

2 Dynamics

Altera a velocidade/volume (ou timbre) de determinadas notas na reprodução de estilo. As configurações Dynamics são aplicadas a cada canal ou a todos os canais da seção selecionada na página Basic.

[2 ▲▼]	Channel	Seleciona o canal (parte) desejado em que o parâmetro Dynamics será aplicado. O canal selecionado será exibido no canto superior esquerdo do visor.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Accent Type	Determina o tipo de timbre aplicado, ou seja, quais notas nas partes serão enfatizadas com as configurações Dynamics. Vários padrões típicos de diversos gêneros e tipos de músicas do mundo todo estão disponíveis.
[5 ▲▼]	Strength	Determina a potência aplicada ao Accent Type (acima) selecionado. Quanto maior for o valor, mais forte será o efeito.
[6 ▲▼]	Expand/Comp.	Amplia ou reduz o intervalo de valores da velocidade. Valores maiores que 100% ampliam a faixa dinâmica e valores menores que 100% reduzem essa faixa.
[7 ▲▼]	Boost/Cut	Reforça ou atenua todos os valores de velocidade no canal/seção selecionado. Valores acima de 100% aumentam a velocidade geral, enquanto valores abaixo de 100% a reduzem.

2 Pressione o botão [ENTER] para inserir as edições para cada visor.

Os valores exibidos nos parâmetros Strength, Expand/Comp. e Boost/Cut são expressos como uma porcentagem do último valor definido.

Quando a operação for concluída, "Undo → [ENTER]" será exibido. Se não estiver satisfeito com os resultados de Groove ou Dynamics, pressione o botão [ENTER] para restaurar para os dados originais. A função Undo só tem um nível; apenas a operação anterior será desfeita.

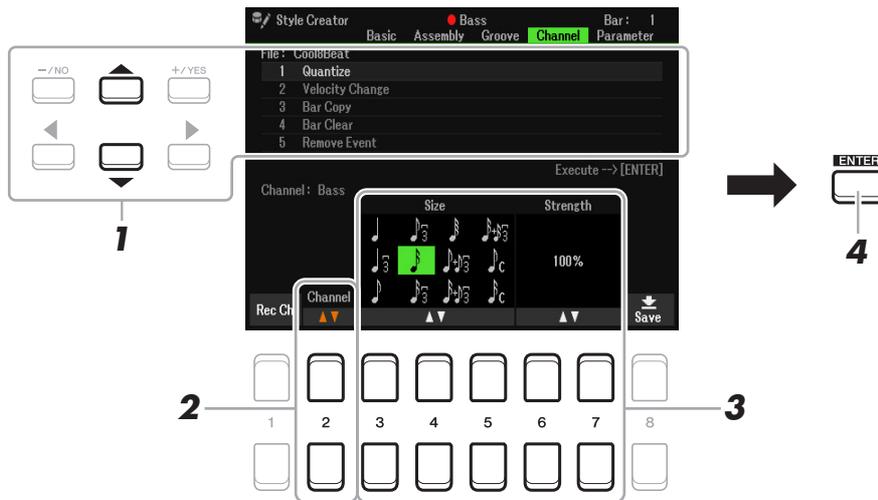
3 Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na página 36).

AVISO

O estilo editado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Edição dos dados de cada canal (Channel)

Você pode editar os dados gravados de cada canal da seção selecionada no momento na página Basic ou por meio dos botões do painel. As instruções a seguir aplicam-se à etapa 6 do Procedimento básico na [página 36](#).



1 Na página Channel, use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o menu de edição.

1 Quantize

Igual no Song Creator ([página 64](#)), com exceção dos dois parâmetros adicionais disponíveis abaixo.

Colcheias com swing

Semicolcheias com swing

2 Velocity Change

Reforça ou atenua a velocidade de todas as notas no canal especificado de acordo com a porcentagem especificada aqui.

3 Bar Copy

Essa função permite que os dados sejam copiados de um compasso ou grupo de compassos para outro local dentro do canal especificado.

[4 ▲▼]	Top	Especifica o primeiro (TOP) e o último (LAST) compasso na área que será copiada.
[5 ▲▼]	Last	
[6 ▲▼]	Dest.	Especifica o primeiro compasso do local de destino, para o qual os dados serão copiados.

4 Bar Clear

Essa função limpa todos os dados da faixa especificada de compassos dentro do canal selecionado.

5 Remove Event

Essa função permite a remoção de eventos específicos do canal selecionado.

2 Use os botões [2 ▲▼] (Channel) para selecionar o canal que será editado.

O canal selecionado será exibido no canto superior esquerdo do visor.

3 Use os botões [3 ▲▼] – [7 ▲▼] para editar os dados.

4 Pressione o botão [ENTER] para inserir as edições para cada visor.

Quando a operação for concluída, "Undo → [ENTER]" será exibido. Você pode restaurar os dados originais se não ficar satisfeito com os resultados da edição. Basta pressionar o botão [ENTER]. A função Undo só tem um nível; apenas a operação anterior será desfeita.

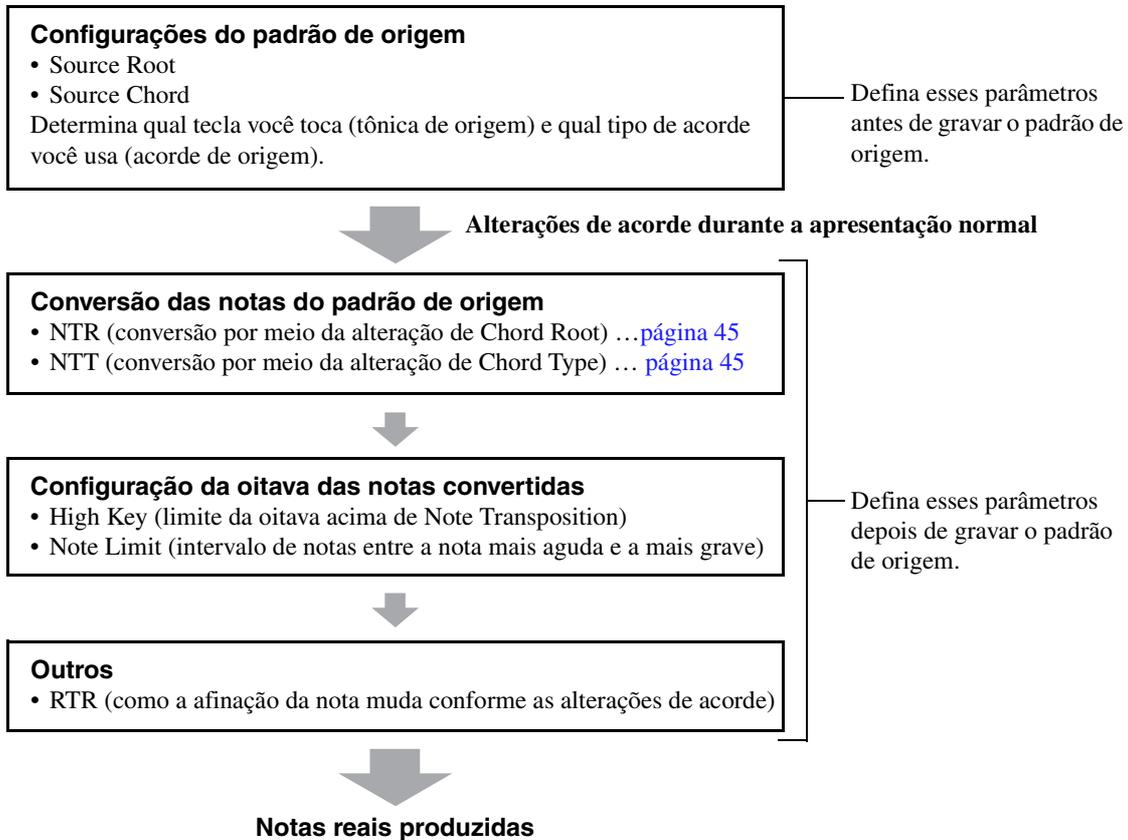
5 Salve o estilo editado (etapa 8 na [página 36](#)).

AVISO

O estilo editado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Definição das configurações do formato de arquivo de estilo (Parameter)

O formato do arquivo de estilo (SFF) combina todo o conhecimento de acompanhamento automático da Yamaha (reprodução de estilo) em um único formato. A configuração dos parâmetros do SFF relacionados determina como as notas originais serão convertidas nas notas reproduzidas com base no acorde que você especifica na área de acordes do teclado. O fluxo de conversão é exibido abaixo.

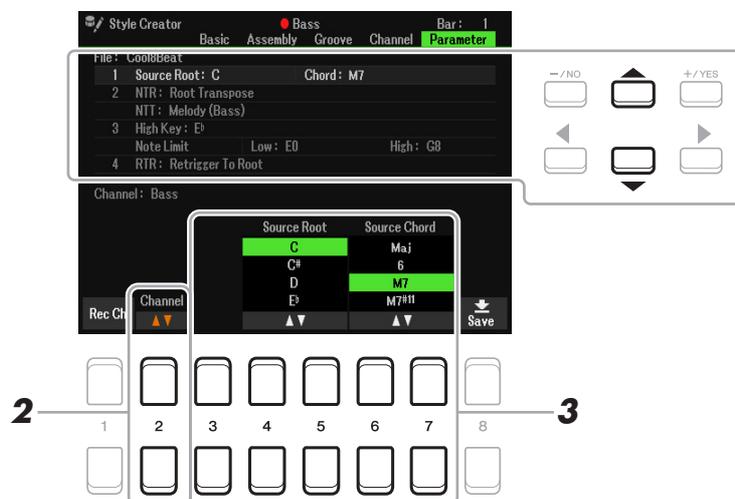


As instruções a seguir aplicam-se à etapa 6 do Procedimento básico na [página 36](#).

OBSERVAÇÃO Os parâmetros que você pode definir aqui serão compatíveis com o formato SFF GE. Por isso, os arquivos de estilo criados neste instrumento só podem ser reproduzidos em instrumentos compatíveis com o formato SFF GE.

1 Na página Parameter, use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o menu de edição.

Para obter detalhes sobre o menu de edição, consulte a [página 45](#).



PRÓXIMA PÁGINA

2 Pressione o botão [2 ▲▼] (Channel) para selecionar o canal que será editado.

O canal selecionado será exibido no canto superior esquerdo do visor.

3 Use os botões [3 ▲▼] – [7 ▲▼] para editar os dados.

Para obter detalhes sobre os parâmetros editáveis, consulte as [páginas de 45 a 47](#).

4 Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na [página 36](#)).

AVISO

O estilo editado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

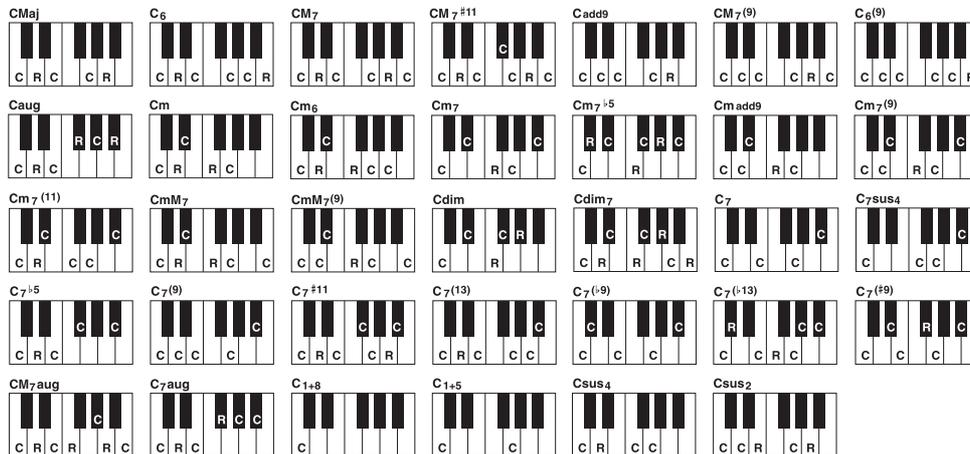
1 Source Root/Chord (Play Root/Chord)

IMPORTANTE

Os parâmetros aqui devem ser definidos antes da gravação. Se você alterar as configurações depois de gravar, a conversão de nota apropriada não poderá ser feita mesmo que você especifique vários tipos de acordes.

Antes de gravar, você deve definir esses parâmetros que determinam qual tecla é usada para tocar quando você grava o padrão de origem no canal Phrase, Bass, Chord ou Pad. Se você definir essa opção como "Fm7", a frase original gravada (padrão de origem) será acionada especificando Fm7 durante uma apresentação normal. CM7 (Source Root = C e Source Chord = M7) está definido por padrão. De acordo com as configurações feitas aqui, as notas que poderão ser tocadas (notas de acorde e notas de escala recomendadas) serão diferentes. Para obter detalhes, veja abaixo.

Quando Source Root for C:



C = Nota do acorde
R = Nota recomendada
* Ao gravar o padrão de origem, é recomendável constituir-lo de C e R.

OBSERVAÇÃO Quando os parâmetros do canal selecionado estão definidos como NTR: Root Fixed, NTT: Bypass e NTT Bass: Off, os parâmetros aqui são alterados para "Play Root" em vez de "Source Root". Nesse caso, você pode ouvir o som gerado enquanto altera a tônica/tipo de acorde durante a reprodução.

OBSERVAÇÃO As configurações feitas aqui não são aplicadas quando NTR está definido como Guitar.

2 NTR/NTT (Regra de transposição de nota/Tabela de transposição de nota)

As configurações feitas aqui determinam como as notas originais do padrão de origem são convertidas em resposta à alteração do acorde durante uma apresentação normal.

[3 ▲▼]	NTR	Determina a posição relativa da nota tônica do acorde, quando convertida do padrão de origem em resposta às alterações de acorde. Consulte a lista abaixo.
[4 ▲▼] – [6 ▲▼]	NTT	Define a tabela de transposição de nota para o padrão de origem. Consulte a lista abaixo.
[7 ▲▼]	Bass	O canal no qual essa opção está definida como On será reproduzido pela nota tônica do baixo quando o acorde no baixo for reconhecido pelo instrumento. Quando NTR estiver definido como Guitar e esse parâmetro estiver definido como On, apenas a nota que foi atribuída ao baixo será reproduzida pela nota tônica do baixo.

OBSERVAÇÃO Como os canais de ritmo não deverão ser afetados pelas mudanças de acorde, certifique-se de que os parâmetros estejam definidos como NTR: Root Fixed, NTT: Bypass e NTT Bass: Off. Nesse caso, "Source Root/Chord" será alterado para "Play Root/Chord".

NTR (Regra de transposição de nota)

Trans (Root Transpose)	Quando a nota tônica do acorde é transposta, o intervalo entre as notas é mantido. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na nota Dó tornam-se F3, A3 e C4 quando são transpostas para Fá. Use essa configuração para canais que têm linhas de melodia.	
Fixed (Root Fixed)	A nota é mantida o mais próximo possível do intervalo de notas anterior. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na nota Dó tornam-se C3, F3 e A3 quando são transpostas para Fá. Use essa configuração para canais que têm partes de acorde.	
GTR (Guitar)	Opção usada exclusivamente para transpor o acompanhamento de violão. As notas são transpostas para se aproximar dos acordes tocados com dedilhado de violão natural.	

NTT (Tabela de transposição de nota)

Quando NTR está definido como Root Transpose ou Root Fixed

Bypass	Quando NTR está definido como Root Fixed, a tabela de transposição não faz nenhuma conversão de notas. Quando NTR está definido como Root Transpose, a tabela usada converte apenas as notas mantendo a relação de afinação entre as notas.
Melody	Adequado para a transposição de linha da melodia. Use essa opção para canais de melodia como Phrase1 e Phrase2.
Chord	Adequado para a transposição de partes de acorde. Use essa opção para os canais Chord1 e Chord2, especialmente quando tiverem partes de acorde como violão ou piano.
Melodic Minor	Quando o acorde tocado mudar de maior para menor, essa tabela diminui um semitom do intervalo da terceira na escala. Quando o acorde muda de menor para maior, o intervalo da terceira menor é aumentado em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use essa opção para os canais de melodia de Sections que respondem somente ao acorde maior/menor, como Intro e Ending.
Melodic Minor 5th	Além da transposição Melodic Minor acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a quinta nota do padrão de origem.
Harmonic Minor	Quando o acorde tocado muda de maior para menor, essa tabela diminui um semitom dos intervalos da terceira e da sexta na escala. Quando o acorde muda de menor para maior, os intervalos da terceira menor e da sexta com bemol são aumentados em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use essa opção para os canais de acorde de Sections que respondem somente ao acorde maior/menor, como Intros e Endings.
Harmonic Minor 5th	Além da transposição Harmonic Minor acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a quinta nota do padrão de origem.
Natural Minor	Quando o acorde tocado muda de maior para menor, essa tabela diminui um semitom dos intervalos da terceira, sexta e sétima na escala. Quando o acorde muda de acorde menor para maior, os intervalos da terceira menor, sexta com bemol e sétima com bemol são aumentados em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use essa opção para os canais de acorde de Sections que respondem somente ao acorde maior/menor, como Intro e Ending.
Natural Minor 5th	Além da transposição Natural Minor acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a quinta nota do padrão de origem.
Dorian	Quando o acorde tocado muda de maior para menor, essa tabela diminui um semitom dos intervalos da terceira e da sétima na escala. Quando o acorde muda de menor para maior, os intervalos da terceira menor e da sétima com bemol são aumentados em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use essa opção para os canais de acorde de Sections que respondem somente ao acorde maior/menor, como Intro e Ending.
Dorian 5th	Além da transposição Dorian acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a quinta nota do padrão de origem.

Quando NTR está definido como Guitar

All-Purpose	Essa tabela abrange os sons do tipo batida e arpejo.
Stroke	Apropriado para sons de dedilhado do violão. Algumas notas podem parecer silenciadas. Essa é uma condição normal quando os acordes são dedilhados no violão.
Arpeggio	Adequado para o som do tipo arpejo do violão, produzindo belos sons de arpejo tétrades.

3 High Key/Note Limit

As configurações aqui ajustam a oitava das notas convertidas das originais por meio de NTT e NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	High Key	<p>Define a tecla mais aguda (limite da oitava acima) da transposição de nota para a alteração de tônica do acorde. Notas calculadas como mais altas que a tecla mais aguda é transposta para a próxima oitava mais grave. Essa configuração está disponível somente quando o parâmetro NTR (página 46) está definido como "Root Transpose".</p> <p>Exemplo: quando a tecla mais aguda é Fá.</p> <p>Alterações tônicas → CM C#M . . . FM F#M . . .</p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3 C#3-E#3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	Note Limit Low	<p>Define o intervalo de notas (notas mais agudas e mais graves) das vozes gravadas nos canais de estilo. De acordo com a configuração criteriosa desse intervalo, você pode garantir que as vozes emitam os sons mais realistas possíveis, ou seja, nenhuma nota fora do intervalo natural será tocada (por exemplo, sons de baixo agudos ou sons de flautim graves).</p> <p>Exemplo: quando a nota mais grave é C3 e a mais aguda é D4.</p> <p>Alterações tônicas → CM C#M . . . FM . . .</p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4 E#3-G#3-C#4 F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	Note Limit High	

4 RTR (Regra de reinício)

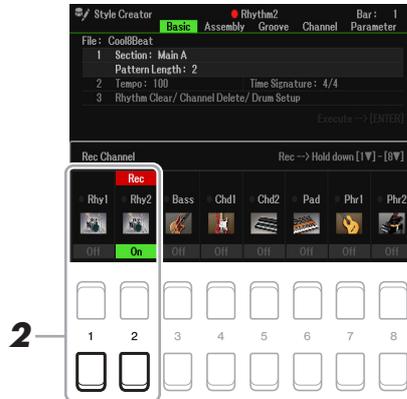
Estas configurações determinam se as notas param ou não de serem tocadas e como elas alteram a afinação em resposta às alterações de acorde. Use os botões do cursor [4 ▲▼] – [7 ▲▼] para selecionar um dos tipos a seguir.

Stop	As notas param de ser tocadas.
Pitch Shift	A afinação da nota será alterada sem um novo ataque para corresponder ao tipo do novo acorde.
Pitch Shift To Root	A afinação da nota será alterada sem um novo ataque para corresponder à tônica do novo acorde. No entanto, a oitava da nova nota continua igual.
Retrigger	A nota é reiniciada com um novo ataque em uma nova afinação para corresponder ao próximo acorde.
Retrigger To Root	A nota é reiniciada com um novo ataque na nota tônica do próximo acorde. No entanto, a oitava da nova nota continua igual.

Edição da parte de ritmo de um estilo (Drum Setup)

A função Drum Setup permite editar a parte de ritmo do estilo atual, como alterar os instrumentos de percussão e fazer várias configurações. O procedimento a seguir aplica-se à etapa 6 do Procedimento básico na página 36.

- 1** Na página Basic, pressione o botão [1 ▲▼] (Rec Ch) para acessar o visor Rec Channel na seção inferior do visor.

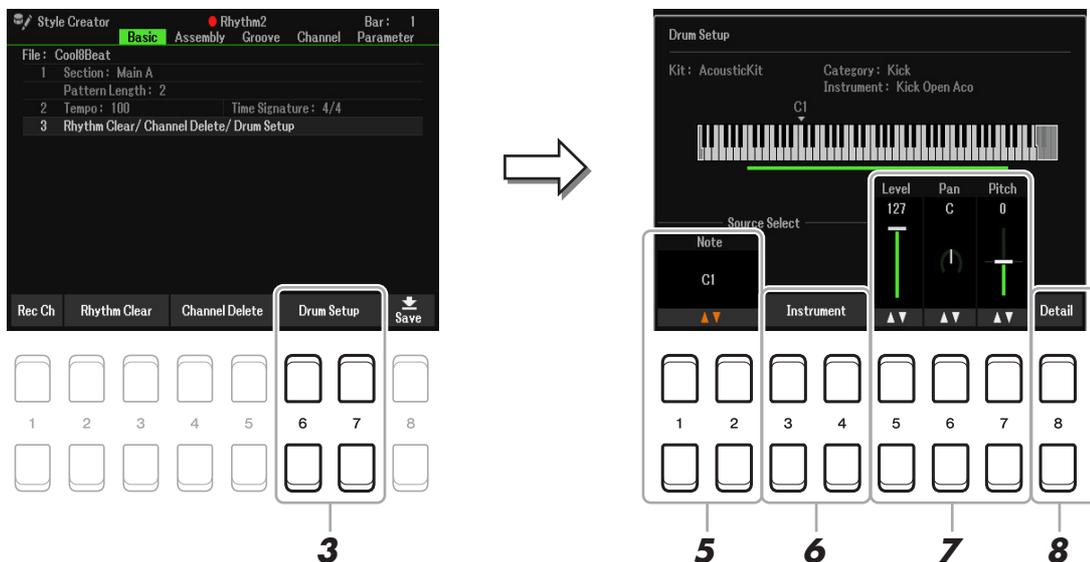


- 2** Mantenha pressionado o botão [1 ▼] ou [2 ▼] que corresponde ao canal que será editado.

OBSERVAÇÃO Se diferentes sons de bateria forem atribuídos a cada seção do canal selecionado, os sons serão definidos para os mesmos da seção atual para usar a função Drum Setup.

- 3** Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar "3 Rhythm Clear/Ch Delete/Drum Setup" e pressione os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Drum Setup) para acessar o visor Drum Setup.

A janela Drum Setup será exibida.



- 4** Se necessário, pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a reprodução da parte de ritmo.

Os sons reproduzidos são indicados no visor do teclado, permitindo que você verifique a nota que será editada.

- 5** Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Note) para selecionar a nota que será editada.

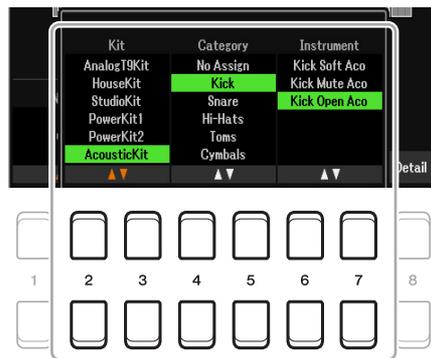
OBSERVAÇÃO Você também pode selecionar a nota pressionando-a no teclado.



PRÓXIMA PÁGINA

6 Seleccione o instrumento desejado que será usado.

6-1 Use os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Instrument) para acessar a janela de seleção de instrumento.



6-2

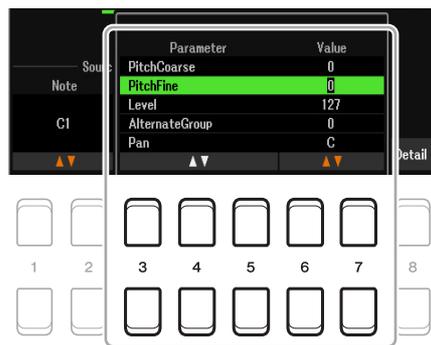
6-2 Use os botões [2 ▲▼] – [7 ▲▼] para selecionar Kit, Category e Instrument na ordem.

6-3 Pressione o botão [EXIT] para fechar a janela.

7 Se necessário, defina o Level, Pan ou Pitch do volume usando os botões [5 ▲▼] – [7 ▲▼].

8 Se necessário, faça configurações mais detalhadas.

8-1 Pressione o botão [8 ▲▼] (Detail) para acessar a janela de configurações detalhadas.



8-2

8-2 Use os botões [3 ▲▼] – [5 ▲▼] para selecionar um parâmetro e, em seguida use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para definir o valor.

Os parâmetros com "*" na lista a seguir indicam que as configurações aqui afetam as da etapa 7.

Pitch Coarse*	Para fazer a afinação bruta em incrementos de semitons.
Pitch Fine*	Para fazer o ajuste de afinação em incrementos de um centésimo. OBSERVAÇÃO Em termos musicais, "centésimo" equivale a 1/100º de um semitom (100 centésimos são iguais a um semitom).
Level*	Para fazer ajuste do nível de volume.
Alternate Group	Determina o grupo alternativo. Os instrumentos com o mesmo número de grupo não emitirão som ao mesmo tempo. Tocar um instrumento dentro de um grupo numerado interrompe imediatamente o som de qualquer outro instrumento desse grupo com o mesmo número. Se essa opção estiver definida como 0, os instrumentos desse grupo poderão emitir som ao mesmo tempo.
Pan*	Determina a posição estéreo.
Reverb Send	Para ajustar a intensidade da reverberação.

Chorus Send	Para ajustar a intensidade do chorus.
Variation Send	Para ajustar a intensidade do efeito de variação (DSP1). Quando o parâmetro "Connection" está definido como "Insertion" no visor Mixer e esse canal de ritmo está selecionado como a parte de atribuição, esse parâmetro afeta o seguinte. Quando Variation Send está definido como 0: nenhum efeito é aplicado ao instrumento (Insertion Off). Quando Variation Send está definido como 1 a 127: Os efeitos são aplicados ao instrumento (Insertion On).
Key Assign	Determina o modo de atribuição de tecla. Esse parâmetro é ativado apenas quando o parâmetro XG do conjunto "SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN" (consulte a Lista de dados no site) está definido como "INST". Single: cada reprodução sucessiva do mesmo som faz com que o som anterior seja cortado ou removido. Multi: cada som continua sendo completamente enfraquecido, mesmo quando tocado várias vezes, sucessivamente.
Rcv Note Off	Determina se as mensagens de notas desativadas são recebidas ou não.
Rcv Note On	Determina se as mensagens de notas ativadas são recebidas ou não.
Filter Cutoff	Determina a frequência de corte ou o intervalo de frequência efetivo do filtro. Quanto maior for o valor, mais claro será o som.
Filter Resonance	Determina a ênfase dada à frequência de corte (ressonância), definida em Filter Cutoff acima. Quanto maior for o valor, mais acentuado será o efeito.
EG Attack	Determina a rapidez com que o som atinge o nível máximo depois que a tecla é pressionada. Quanto maior for o valor, mais rápido o ataque.
EG Decay1	Determina a rapidez com que o som atinge o nível de sustentação (um nível um pouco inferior ao máximo). Quanto maior for o valor, mais rápido será o enfraquecimento.
EG Decay2	Determina a rapidez com que o som enfraquece até o silêncio depois que a tecla é liberada. Quanto maior for o valor, mais rápido será o enfraquecimento.

8-3 Pressione o botão [EXIT] para fechar a janela.

9 Pressione o botão [EXIT] para fechar a janela Drum Setup e retornar à página Basic.

10 Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na [página 36](#)).

AVISO

O estilo editado será perdido se você alterar para outro estilo ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Sumário

Edição das configurações de notação musical (Score)	51
Edição das configurações do visor Lyrics/Text	53
Tocar enquanto cancela uma parte específica da música	54
Uso dos recursos de acompanhamento automático com a reprodução de músicas	55
Parâmetros relacionados à reprodução de música (função Guide, configurações Channel, configurações Repeat)	56
• Uso da função Guide	58
Criação/edição de músicas (Song Creator)	60
• Seleção dos dados de configuração que serão gravados na posição inicial da música (página Setup)	60
• Regravação de uma seção específica — Punch In/Out (página Rec Mode)	61
• Edição dos eventos de canal de dados de música existentes (visor Channel)	63

Edição das configurações de notação musical (Score)

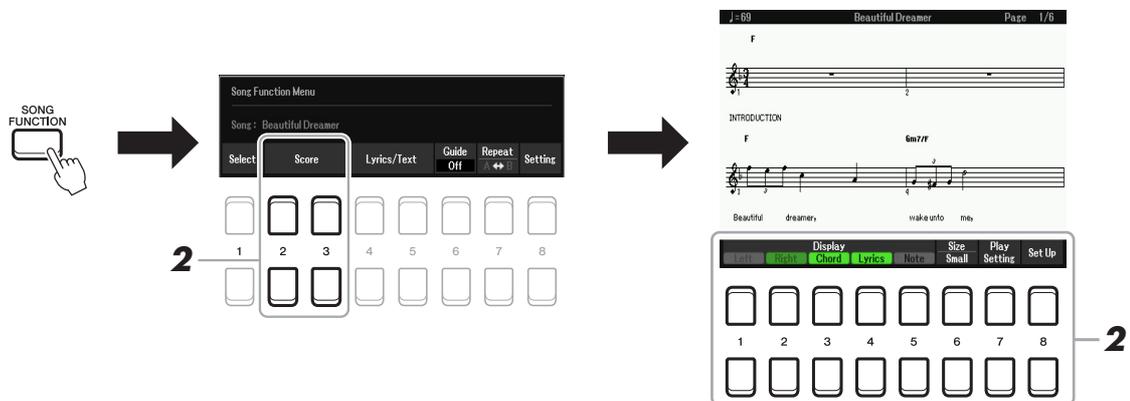
Para ver a notação musical da música selecionada, siga as instruções abaixo. Você pode alterar configurações como o tamanho da fonte do texto. Você pode alterar o visor Score conforme desejado para adaptá-la às suas preferências pessoais. As configurações feitas aqui são mantidas mesmo quando o instrumento é desligado.

OBSERVAÇÃO Você pode salvar as configurações feitas aqui como parte de uma música acessando [MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → TAB [◀][▶] Setup. Consulte a [página 60](#).

OBSERVAÇÃO Dependendo da música particular disponível comercialmente, talvez não seja possível acessar o visor Score.

OBSERVAÇÃO A partitura de um arquivo de áudio pode não ser exibida porque foi criada com base apenas em eventos MIDI.

1 Pressione o botão [SONG FUNCTION] para acessar o visor Song Function Menu.



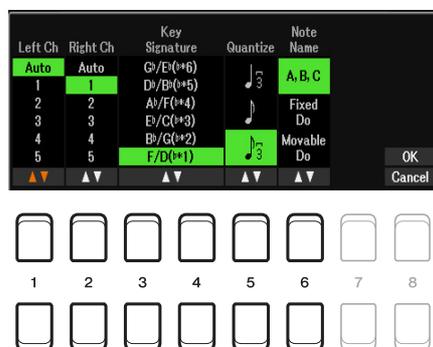
2 Pressione um dos botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).

A notação musical (Score) será exibida no visor.

[1 ▲▼]	Left	Ativa/desativa a exibição de notação da mão esquerda. Dependendo de outras configurações, este parâmetro pode não estar disponível e aparecer na cor cinza. Se esse for o caso, acesse a tela de configuração detalhada e defina o parâmetro Left Ch como qualquer canal, exceto "Auto". Ou acesse o visor Song Setting e defina o parâmetro Left como qualquer canal, exceto "Off" (página 57). Right (próximo parâmetro) e Left não podem estar desativados ao mesmo tempo.
[2 ▲▼]	Right	Ativa/desativa a exibição da notação da mão direita. Right e Left (acima) não podem estar desativados ao mesmo tempo.
[3 ▲▼]	Chord	Ativa/desativa a exibição dos acordes. Se a música selecionada não tiver dados de acorde, os acordes não serão exibidos.

[4 ▲▼]	Lyrics	Ativa/desativa a exibição de letras. Se a música selecionada não tiver dados da letra, a letra não será exibida. Se a música tiver eventos de pedal, pressionar esses botões alternará entre "Lyrics" e "Pedal". Quando "Pedal" estiver ativado, pressionar esses botões ativará o visor dos eventos de pedal em vez de exibir a letra.
[5 ▲▼]	Note	Ativa/desativa a exibição do nome da nota (afinação). O nome da nota é indicado à esquerda da nota. Quando o espaço entre as notas é muito pequeno, a indicação pode ser movida para a parte superior esquerda da nota. Se a música tiver eventos de dedilhado, pressionar esses botões alternará entre "Note" e "Fingering". Quando "Fingering" estiver ativado, os eventos de dedilhado serão exibidos no visor em vez de nomes das notas.
[6 ▲▼]	Size Small/ Large	Determina o nível de zoom da notação no visor.
[7 ▲▼]	Play Setting	Possibilita cancelar ou atenuar uma parte específica da música, permitindo que você cante no estilo "karaokê" enquanto visualiza a notação musical da música selecionada. Para obter detalhes, consulte a página 54 .
[8 ▲▼]	Set Up	Acessa o visor de configuração detalhada. Veja abaixo.

Pressionar o botão [8 ▲▼] (Set Up) acessa o visor de configuração detalhada. Você pode definir o tipo de visualização usando os botões [1 ▲▼] – [6 ▲▼]. Em seguida, pressione o botão [8 ▲] (OK).



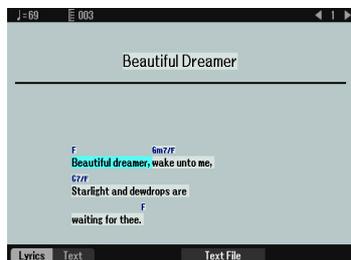
[1 ▲▼]	Left Ch	Determina o canal MIDI nos dados da música que será usado para a parte da mão esquerda/direita. Essa configuração retorna para Auto quando uma música diferente é selecionada. Auto: os canais MIDI nos dados da música para as partes da mão direita e da mão esquerda são atribuídos automaticamente, configurando as partes para o mesmo canal especificado em [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → TAB [◀] Guide/Channel (página 56). 1–16: Atribui o canal MIDI especificado (de 1 a 16) para cada uma das partes das mãos esquerda e direita. Off (configuração disponível somente para Left Ch): não atribui um canal à parte da mão esquerda. Desativa a tela de intervalo de teclas da mão esquerda.
[2 ▲▼]	Right Ch	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Key Signature	Permite que você faça alterações em uma armadura da clave no meio de uma música, na posição em que ela foi interrompida. Esse menu é útil quando a música selecionada não tem configurações de armadura da clave para a notação exibida.
[5 ▲▼]	Quantize	Permite controlar a resolução da nota na notação para que você altere ou corrija a duração de todas as notas exibidas para que se alinhem a um determinado valor de nota. Selecione o menor valor de nota usado na música.
[6 ▲▼]	Note Name	Seleciona o tipo de nome da nota indicado à esquerda dela na notação entre os três tipos a seguir. As configurações estarão disponíveis quando o parâmetro Note acima estiver definido como On. A, B, C: Os nomes das notas são indicados por letras (C, D, E, F, G, A, B) (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si). Fixed Do: os nomes das notas são indicados em solfejo, com a nota Dó fixa para ser tocada. As notas "C, D, E, F, G, A, B" são sempre indicadas como "Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti" (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si) quando o idioma está definido como English (inglês). Observe que a indicação do nome da nota muda conforme o idioma atual (página 57). Movable Do: os nomes das notas são indicados em solfejo, de acordo com a tecla da música atual. Por exemplo, quando uma música na tecla Dó maior é selecionada, as notas "D, E, F#, G, A, B, C#" são indicadas como "Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti" (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si) quando o idioma está definido como English (inglês). Observe que a indicação do nome da nota muda conforme o idioma atual (página 57).

Edição das configurações do visor Lyrics/Text

Para ver a letra da música ou o texto selecionado, pressione o botão [SONG FUNCTION] seguido de um dos botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Lyrics/Text). Você pode alterar configurações como o tamanho da fonte do texto.

Visor Lyrics

A letra nos dados da música é exibida.



Visor Text

O texto criado em um computador é exibido.



Pressione os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼]

Pressione o botão [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para acessar o arquivo de texto desejado.

OBSERVAÇÃO Se a letra estiver truncada ou ilegível, talvez seja necessário alterar a configuração Lyrics Language em [MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → botões do cursor [▲][▼] 2 Lyrics Language (página 57).

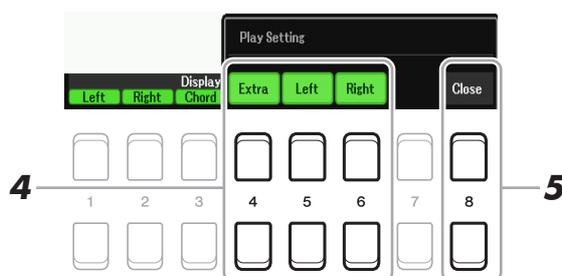
OBSERVAÇÃO Para criar um arquivo de texto em um computador, insira as quebras de linha manualmente. Isso é necessário porque não é possível inserir quebras de linha automáticas neste instrumento. Se a sentença for maior que o visor e não puder ser mostrada corretamente, edite os dados do texto inserindo manualmente quebras de linha apropriadas.

[1 ▲▼]	Lyrics	Alterna a tela entre os visores Lyrics (os dados da letra da música são exibidos) e Text (um arquivo de texto selecionado usando os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	Text	
[3 ▲▼]	Clear (somente quando um arquivo de texto foi selecionado)	Exclui o texto do visor. Essa operação não exclui o arquivo de texto em si, mas sim o texto selecionado. Para restaurar a indicação de texto, selecione o arquivo de texto novamente usando os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Text File	Acessa o visor de seleção de Text File. Após a seleção, pressione o botão [EXIT] para sair do visor.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Font Size-S/M/ L/S(P)/M(P)/ L(P) (somente quando um arquivo de texto foi selecionado)	<p>Quando o idioma do visor estiver definido como outro idioma que não seja Japanese Determina o tipo e o tamanho da fonte. Tamanhos de fonte que não têm a indicação "P" (caracteres têm a mesma largura) são apropriados para exibir letras com nomes de acordes, já que as posições dos nomes dos acordes são fixas para a letra correspondente. Os tamanhos de fonte que têm a indicação "P" (caracteres têm larguras diferentes) são apropriados para exibir letras sem nomes de acordes ou notas explicativas. S, M e L indicam os tamanhos de fonte.</p> <p>OBSERVAÇÃO Para alterar o idioma do visor, consulte "Configuração" no Manual do Proprietário.</p> <p>Quando o idioma do visor estiver definido como Japanese Determina o tamanho da fonte.</p>

Tocar enquanto cancela uma parte específica da música

Possibilita cancelar ou atenuar uma parte específica da música, permitindo que você cante no estilo "karaokê" enquanto visualiza a notação musical da música selecionada.

- 1** Pressione o botão [SONG FUNCTION] para acessar o visor Song Function Menu.
- 2** Pressione um dos botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (Score).
A notação musical (Score) da música selecionada será exibida no visor.
- 3** Pressione os botões [7 ▲▼] (Play Setting) para acessar o visor Play Setting.

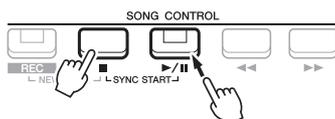


- 4** Use os botões [4 ▲▼] – [6 ▲▼] para cancelar o canal desejado de uma música.
 - **Right:** ativa ou desativa a reprodução da parte da mão direita.
 - **Left:** ativa ou desativa a reprodução da parte da mão esquerda.
 - **Extra:** ativa ou desativa a reprodução de todos os canais, exceto aqueles atribuídos às partes das mãos esquerda e direita descritas acima.
- 5** Use os botões [8 ▲▼] (Close) para sair do visor.

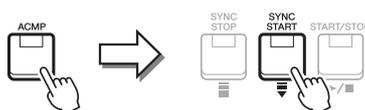
Uso dos recursos de acompanhamento automático com a reprodução de músicas

Ao reproduzir uma música e um estilo ao mesmo tempo, os canais de 9 a 16 nos dados da música são substituídos pelos canais de estilo, permitindo que você mesmo toque as partes do acompanhamento da música. Tente tocar os acordes com a reprodução da música, como exibido nas instruções abaixo.

- 1** Selecione uma música.
- 2** Selecione um estilo.
- 3** Mantendo o botão SONG CONTROL [■] (STOP) pressionado, pressione o botão [▶/||] (PLAY/PAUSE) para ativar o início sincronizado da música.



- 4** Pressione o botão STYLE CONTROL [ACMP] para ativar a função de acompanhamento automático e, em seguida, pressione o botão [SYNC START] para ativar o início sincronizado do acompanhamento.



- 5** Pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP] ou toque os acordes na seção de acordes.

A música e o estilo começarão a tocar juntos. Você pode ver as informações dos acordes no visor de partitura ([página 51](#)) enquanto toca.

OBSERVAÇÃO Ao reproduzir uma música e um estilo ao mesmo tempo, o valor do tempo definido é usado automaticamente.

OBSERVAÇÃO A função Style Retrigger ([página 11](#)) não pode ser usada durante a reprodução da música.

Quando a reprodução da música é interrompida, a reprodução do estilo também é interrompida.

Parâmetros relacionados à reprodução de música (função Guide, configurações Channel, configurações Repeat)

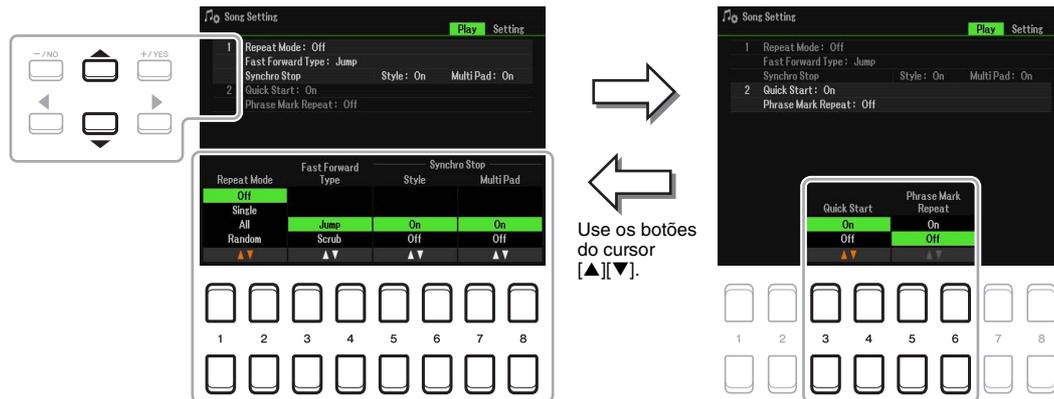
O instrumento contém diversas funções de reprodução de música, como repetir reprodução, várias configurações de orientação, etc., que podem ser acessadas no visor abaixo.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER]

2 Use os botões TAB [◀][▶] e os botões do cursor [▲][▼] para selecionar a página para fazer as configurações conforme descrito abaixo.

■ Página Play



1 Repeat Mode/Fast Forward Type/Style Synchro Stop

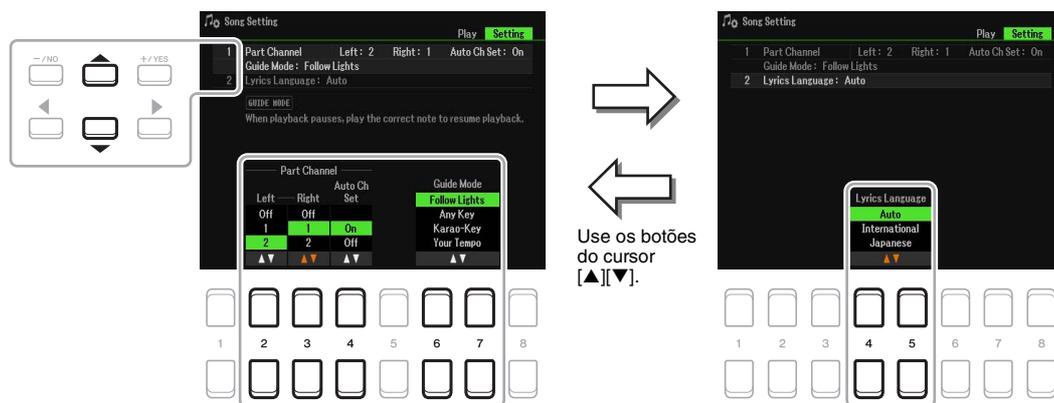
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Repeat Mode	Determina o método de repetição da reprodução. Off: reproduz a música selecionada e depois para. Single: reproduz a música selecionada repetidamente. All: reproduz repetidamente todas as músicas da pasta especificada. Random: reproduz repetidamente, de modo aleatório, todas as músicas da pasta especificada.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Fast Forward Type	Determina o tipo de avanço rápido executado ao pressionar o botão [▶▶] (FF) durante a reprodução de música. Jump: pressione uma vez o botão [▶▶] para definir instantaneamente a posição de reprodução para o próximo compasso sem emitir som. Manter pressionado o botão [▶▶] avança rápido continuamente. Scrub: mantenha pressionado [▶▶] para tocar e reproduzir a música em alta velocidade
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Style Synchro Stop	Determina se a reprodução da repetição de um estilo é interrompida ou não quando a reprodução de uma música MIDI é interrompida.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Multi Pad Synchro Stop	Determina se a reprodução da repetição de um Multi Pad é interrompida ou não quando a reprodução de uma música MIDI é interrompida.

PRÓXIMA PÁGINA

2 Quick Start/Phrase Mark Repeat

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Quick Start	Em alguns dados de músicas disponíveis comercialmente, determinadas configurações relacionadas à música (como seleção de voz, volume, etc.) são gravadas no primeiro compasso, antes dos dados reais da nota. Quando a função Quick Start estiver definida como "On", o instrumento lerá todos os dados sem notas iniciais da música na maior velocidade possível e, em seguida, reduzirá automaticamente para o tempo adequado na primeira nota. Isso permite iniciar a reprodução o mais rápido possível, com uma pausa mínima para leitura de dados.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Phrase Mark Repeat	Esse parâmetro está disponível apenas quando a música atual contém marcas de frase, que especificam determinados locais (de vários compassos cada) na música. Quando está definido como On, a seção correspondente à marca de frase, especificada com os botões SONG CONTROL [◀◀] (REW) e [▶▶] (FF), é reproduzida repetidamente. Observe que esse parâmetro só pode ser definido quando a reprodução de música é interrompida.

■ Página Setting



3

Músicas

1 Part Channel/Guide Mode

[2 ▲▼]	Left	Esses parâmetros determinam qual canal MIDI nos dados da música é atribuído à parte da mão esquerda ou direita da função Guide e da função Song Score.
[3 ▲▼]	Right	
[4 ▲▼]	Auto Ch Set	Quando essa opção está definida como "On", os canais MIDI apropriados são definidos automaticamente para as partes das mãos direita e esquerda pré-programadas nos dados da música comercialmente disponível. Normalmente, essa opção está definida como "On".
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Guide Mode	Consulte a página 58 .

2 Lyrics Language

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Lyrics Language	Determina o idioma mostrado no visor Lyrics. Auto: quando o idioma está especificado nos dados da música, a letra é exibida de acordo com a especificação. International: trata a letra exibida como um idioma ocidental. Japanese: trata a letra exibida como japonês.
-------------------	-----------------	---

Uso da função Guide

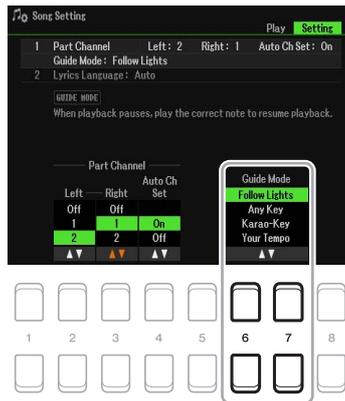
Com a função Guide, o instrumento indica o tempo necessário para tocar as notas no visor Score para facilitar a aprendizagem. Este instrumento também conta com ferramentas úteis de prática vocal para ajustar o tempo da reprodução da música de acordo com a apresentação vocal.

1 Selecione a música desejada para praticar como tocá-la no teclado ou cantá-la.

2 Acesse o visor de configuração.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Setting → [ENTER] → botões do cursor [▲] 1 Part Channel/Guide Mode

3 Use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para selecionar o modo Guide desejado.



■ Modos Guide para prática no teclado

Follow Lights

Quando essa função está selecionada, a reprodução da música é pausada e aguarda até que você toque as notas corretamente. Quando você toca as notas corretas, a reprodução da música continua. A função Follow Lights foi desenvolvida para as séries do Yamaha Clavinova. Essa função é usada para prática, com lâmpadas internas no teclado que indicam as notas que devem ser tocadas. Embora o PSR-SX600 não tenha essas lâmpadas, você pode usar a mesma função seguindo as indicações na notação exibida com a função Song Score.

Any Key

Com essa função, você pode tocar a melodia de uma música pressionando uma única tecla (qualquer tecla serve) dentro do ritmo. A reprodução da música é pausada e espera você tocar qualquer tecla. Basta tocar uma tecla do teclado no ritmo da música e a reprodução da música continuará.

Your Tempo

Igual à função Follow Lights, com a diferença de que a reprodução da música acompanha a velocidade em que você toca.

■ Modo Guide para canto

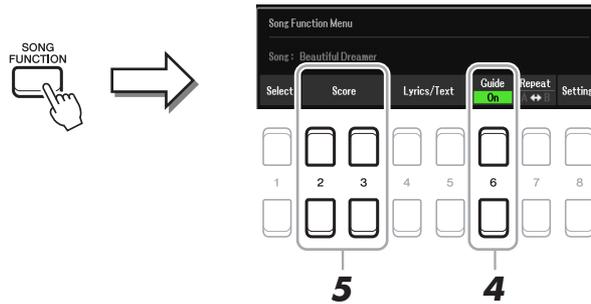
Karao-Key

Essa função permite controlar o tempo de reprodução da música com apenas um dedo enquanto você canta junto. Ela é útil para cantar em sua própria apresentação. A reprodução da música é pausada e espera até que você cante. Basta tocar qualquer tecla do teclado (tocar o teclado não reproduz nenhum som) e a reprodução da música continuará.



PRÓXIMA PÁGINA

- 4** Pressione o botão [SONG FUNCTION] para acessar o visor Song Function Menu e ative a função Guide pressionando o botão [6 ▲▼] (Guide).



- 5** Acesse o visor Score pressionando um dos botões [2 ▲▼][3 ▲▼] (Score).
- 6** Pressione o botão SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE) para iniciar a reprodução. Pratique tocar o teclado ou cantar junto com o modo Guide selecionado na etapa 3.
- 7** Pressione o botão [■] (STOP) para interromper a reprodução.

OBSERVAÇÃO Você pode salvar as configurações da função Guide como parte dos dados de músicas (página 61). A função Guide será automaticamente ativada e as configurações relacionadas serão selecionadas quando a música com as configurações de Guide salvas for selecionada.

- 8** Depois de terminar de praticar, pressione o botão [6 ▲▼] (Guide) para desativar a função Guide.

OBSERVAÇÃO Manter a função Guide ativada pode fazer com que a reprodução da música seja interrompida.

Criação/edição de músicas (Song Creator)

O Manual do Proprietário aborda como criar uma música original gravando a apresentação no teclado. Essa função é chamada "Gravação em tempo real". Este Manual de Referência mostra como editar uma música gravada.

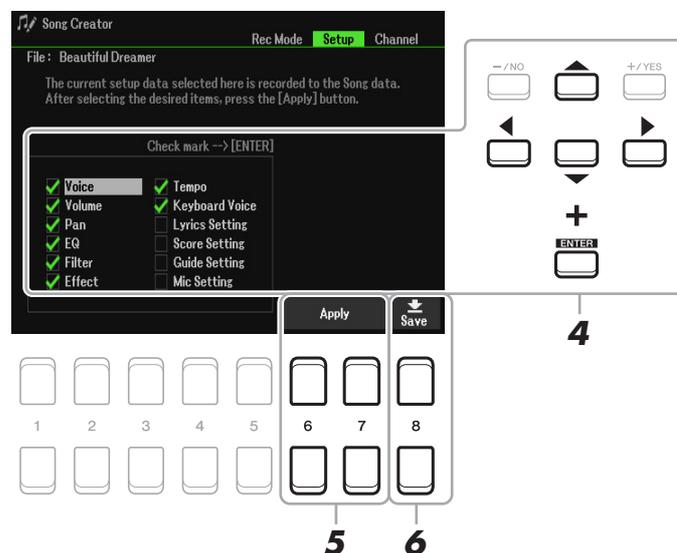
Seleção dos dados de configuração que serão gravados na posição inicial da música (página Setup)

As configurações atuais do visor Mixer e outras configurações do painel que você fez podem ser gravadas na posição inicial da música como dados de configuração. As configurações do painel gravadas aqui são selecionadas automaticamente quando a música começa.

1 Selecione a música na qual você deseja gravar os dados de configuração.

2 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB[◀][▶] Setup



3 Pressione o botão SONG CONTROL [■] (STOP) para ir para a posição inicial da música.

PRÓXIMA PÁGINA

4 Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e o botão [ENTER] para selecionar os dados de configuração que serão gravados.

Selecione os itens que serão selecionados automaticamente com a música selecionada. Os itens selecionados aqui podem ser gravados apenas na posição inicial da música, exceto Keyboard Voice.

Voice, Volume, Pan, EQ, Filter, Effect, Tempo	Registra a configuração de tempo e todas as configurações feitas no Mixer.
Keyboard Voice	Grava as configurações do painel, incluindo a seleção de voz das partes do teclado (RIGHT 1, 2 e LEFT) e o respectivo status ativado/desativado. As configurações do painel gravadas aqui são aquelas memorizadas na One Touch Setting. Elas podem ser gravadas em qualquer ponto da música, permitindo que você altere as vozes no meio de uma música.
Lyrics Setting	Grava as configurações no visor Lyrics.
Score Setting	Grava as configurações no visor Score.
Guide Setting	Grava as configurações da função Guide, incluindo a configuração Guide On/Off.
Mic Setting	Grava as configurações no visor Mic Setting.

Pressione o botão [ENTER] para adicionar ou remover uma marca de seleção de/para o item selecionado.

5 Pressione o botão [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Apply) para gravar os dados.

6 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para realizar a operação de salvar.

Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

Os dados de música editados serão perdidos se você selecionar outra música ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Regravação de uma seção específica — Punch In/Out (página Rec Mode)

Ao regravar uma seção específica de uma música já gravada, use a função Punch In/Out. Nesse método, somente os dados entre o ponto Punch In e o ponto Punch Out são substituídos pelos novos dados gravados. Lembre-se de que, antes e depois dos pontos Punch In/Out, as notas não são gravadas, mas você ouve a reprodução delas normalmente para ser orientado pelo tempo dos pontos Punch In/Out.

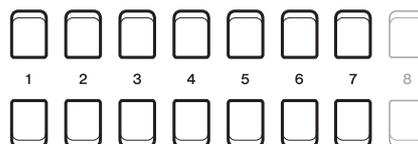
OBSERVAÇÃO A função Style Retrigger (página 11) não pode ser usada para gravar e substituir dados existentes (gravação superposta).

1 Selecione a música desejada para a regravação.

2 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [◀] Rec Mode

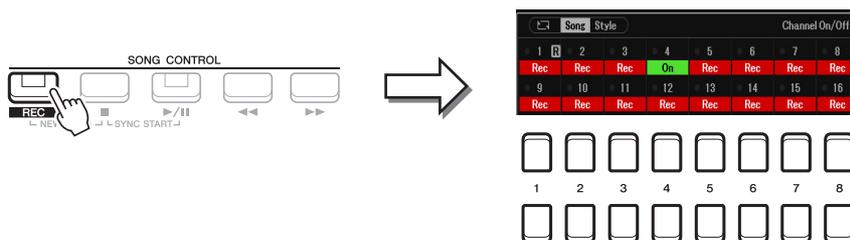
3 Determine as configurações da gravação.



[1 ▲▼] – [3 ▲▼]	Rec Start (Punch In)	<p>Determina o tempo de Punch In usando os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p>Normal: a gravação de substituição começa quando a reprodução da música é iniciada com o botão SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) ou quando você toca o teclado no modo Synchro Standby.</p> <p>First Key On: a música é reproduzida normalmente e, assim que você começa a tocar o teclado, a gravação de substituição é iniciada.</p> <p>Punch In At: a música é reproduzida normalmente até o início do compasso de Punch In indicado e inicia a gravação de substituição naquele ponto. Você pode definir o compasso de Punch In pressionando o botão [3 ▲▼].</p>
[4 ▲▼] – [6 ▲▼]	Rec End (Punch Out)	<p>Determina o tempo de Punch Out usando os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼].</p> <p>Replace All: exclui todos os dados depois do ponto no qual a gravação foi interrompida.</p> <p>Punch Out: a posição da música na qual a gravação é parada é considerada o ponto Punch Out. Essa configuração mantém todos os dados após o ponto no qual a gravação foi interrompida.</p> <p>Punch Out At: a gravação de substituição em si segue até o início do compasso de Punch Out especificado (definido com o botão do visor correspondente), no qual a gravação é interrompida e a reprodução normal continua. Essa configuração mantém todos os dados após o ponto no qual a gravação foi interrompida. Você pode definir o compasso de Punch Out pressionando os botões [6 ▲▼].</p>
[7 ▲▼]	Pedal Punch In/Out	<p>Quando essa opção está definida como On, você pode usar o pedal 2 para controlar os pontos Punch In e Punch Out. Durante a reprodução de uma música, pressionar (e manter pressionado) o pedal 2 ativa instantaneamente a gravação no Punch In e soltar o pedal interrompe a gravação (Punch Out). Você pode pressionar e soltar o pedal 2 quantas vezes desejar durante a reprodução, para marcar o ponto Punch In/Out da gravação de substituição. Observe que a atribuição existente da função do pedal 2 é cancelada quando a função Pedal Punch In/Out está definida como On.</p> <p>OBSERVAÇÃO A operação Pedal Punch In/Out pode ser revertida de acordo com o pedal específico conectado ao instrumento. Se necessário, altere a polaridade do pedal para reverter o controle (page 96).</p>

4 Pressione o botão SONG CONTROL [REC].

O visor Channel On/Off (Song) será exibido. Enquanto mantém pressionado o botão [REC], pressione os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼] para definir o canal desejado como "Rec".



5 Pressione o botão SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) para iniciar a gravação no ponto Punch In/Out.

Conforme as configurações na etapa 3, toque o teclado entre os pontos Punch In e Punch Out. Consulte os exemplos das diversas configurações ilustrados abaixo.

6 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para realizar a operação de salvar.

Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

Os dados de música gravados serão perdidos se você selecionar outra música ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

■ Exemplos de regravação com várias configurações de Punch In/Out

Este instrumento tem vários modos diferentes de uso da função Punch In/Out. As ilustrações abaixo indicam uma grande variedade de situações nas quais os compassos selecionados em uma frase de oito compassos são regravados.

Configuração Rec Start Configuração Rec End	Dados originais	
Normal Replace All	Inicie a gravação de substituição *1	Pare a gravação *2
Normal Punch Out	Inicie a gravação de substituição *1	Pare a gravação *2
Normal Punch Out At=006	Inicie a gravação de substituição *1	Pare a gravação de substituição/reproduza os dados originais
First Key On Replace All	Reproduza os dados originais	Toque o teclado para iniciar a gravação de substituição
First Key On Punch Out	Reproduza os dados originais	Toque o teclado para iniciar a gravação de substituição
First Key On Punch Out At=006	Reproduza os dados originais	Toque o teclado para iniciar a gravação de substituição
Punch In At=003 Replace All	Reproduza os dados originais	Inicie a gravação de substituição
Punch In At=003 Punch Out	Reproduza os dados originais	Inicie a gravação de substituição
Punch In At=003 Punch Out At=006	Reproduza os dados originais	Inicie a gravação de substituição

*1 Para regravar começando do terceiro compasso nessa configuração, mova a posição da música para o terceiro compasso e inicie a gravação para evitar a substituição dos compassos 1 e 2.

*2 Para parar a gravação, pressione o botão [REC] no final do compasso 5.

Dados gravados anteriormente
 Dados recém-gravados
 Dados excluídos

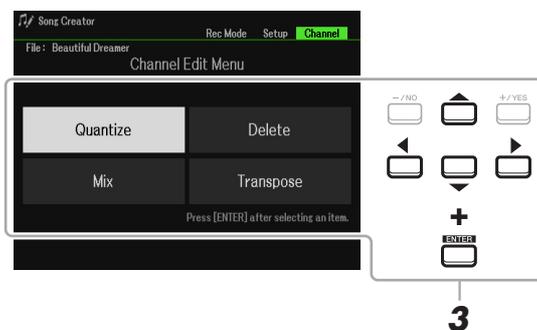
Edição dos eventos de canal de dados de música existentes (visor Channel)

Você pode aplicar várias funções úteis aos dados já gravados, como Quantize e Transpose, na página Channel.

1 Selecione uma música para editar.

2 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Song Creator → [ENTER] → TAB [▶] Channel



3 Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o item que será editado e pressione o botão [ENTER].

4 Edite os dados usando os botões [1 ▲▼] – [7 ▲▼].

Para obter detalhes do menu de edição e das configurações disponíveis, consulte as [páginas 64–65](#).

5 Pressione o botão [ENTER] para realizar a operação para o visor atual.

Após a conclusão da operação, a indicação "Execute → [ENTER]" no visor mudará para "Undo → [ENTER]", permitindo que você restaure os dados originais se não estiver satisfeito com os resultados da operação. A função Undo só tem um nível; apenas a operação anterior será desfeita.

6 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para realizar a operação de salvar.

Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

Os dados de música editados serão perdidos se você selecionar outra música ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Quantize

A função Quantize permite que você alinhe a duração de todas as notas em um canal. Por exemplo, se você gravar a frase musical exibida abaixo, não poderá tocá-la com precisão absoluta e a apresentação ficará um pouco adiantada ou atrasada em relação à duração precisa. Quantize é um modo conveniente de corrigir isso.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Channel	Determina o canal MIDI dos dados da música que será quantizado.
[3 ▲▼] – [5 ▲▼]	Size	<p>Seleciona o valor da quantização (resolução). Para obter os melhores resultados, você deve definir o tamanho de Quantize com o menor valor de nota no canal. Por exemplo, se as colcheias são as mais curtas no canal, você deve usar colcheias no tamanho de Quantize.</p> <p>Configurações:</p> <p>As três configurações de Quantize marcadas com asterisco (*) são bastante convenientes porque quantizam dois valores de notas diferentes ao mesmo tempo. Por exemplo, quando as colcheias puras e as tercinas de colcheias estiverem no mesmo canal, se você quantizar pelas colcheias puras, todas as notas no canal serão quantizadas com colcheias puras, eliminando completamente qualquer sensação de tercina. Entretanto, se você usar a configuração de colcheia + tercina de colcheia, tanto as notas puras quanto as tercinas serão quantizadas corretamente.</p>
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Strength	<p>Determina a intensidade com que as notas serão quantizadas. Uma configuração de 100% produz uma duração exata. Se um valor menor que 100% for selecionado, as notas serão movidas na direção das batidas de quantização especificadas de acordo com a porcentagem definida. A aplicação de uma quantização menor que 100% permite preservar parte da sensação "humana" na gravação.</p>

Delete

Você pode excluir os dados do canal especificado na música. Selecione o canal cujos dados serão excluídos usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e insira as marcas de seleção pressionando os botões [6 ▲]/[7 ▲]. (Para remover as marcas de seleção, use os botões [6 ▼]/[7 ▼].) Pressione o botão [ENTER] para excluir os canais.

OBSERVAÇÃO Você pode inserir ou remover as marcas de seleção de todos os canais usando os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (All Channels Delete).

Mix

Essa função permite que você misture os dados dos dois canais e coloque os resultados em um canal diferente. Ela também permite que você copie os dados de um canal para outro.

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Source1	Determina o canal MIDI (de 1 a 16) que será mixado. Todos os eventos MIDI do canal especificado aqui são copiados para o canal de destino.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Source2	Determina o canal MIDI (de 1 a 16) que será mixado. Apenas os eventos de nota do canal especificado aqui são copiados para o canal de destino. Além dos valores de 1 a 16, a configuração "COPY" permite que você copie os dados de Source 1 para o canal de destino.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Destination	Determina o canal no qual os resultados da mixagem ou da cópia serão colocados.

Channel Transpose

Isso permite que você transponha os dados gravados de canais individuais para cima ou para baixo em um máximo de duas oitavas em incrementos de semitons. Selecione o canal desejado que será transposto usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e defina o valor usando o dial de dados ou os botões [+ /YES] / [- /NO]. Pressione o botão [ENTER] para transpor os canais.

OBSERVAÇÃO Você pode selecionar todos os canais pressionando os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (All Channels) e transpor todos os canais ao mesmo tempo.

OBSERVAÇÃO Não faça a transposição dos canais 9 e 10. Em geral, os kits de bateria são atribuídos a esses canais. Se você fizer transposição dos canais dos kits de bateria, os instrumentos atribuídos a cada tecla serão alterados.

Esta função é explicada em detalhes no Manual do Proprietário. Consulte o capítulo correspondente do Manual do Proprietário.

Sumário

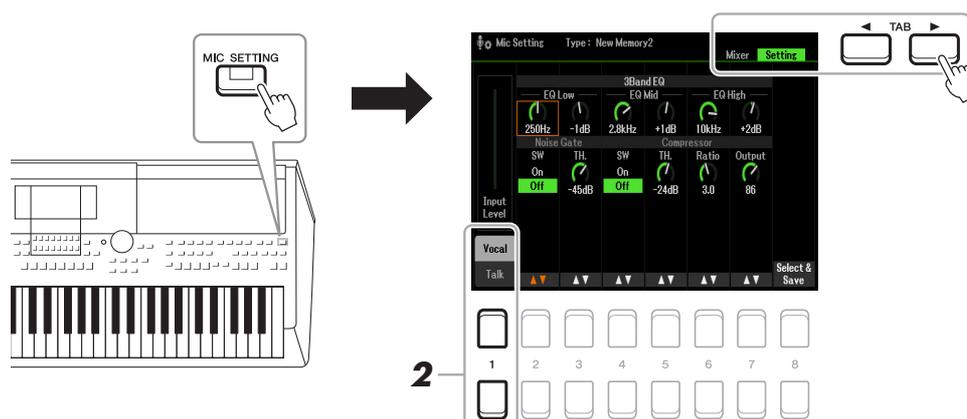
Configurações do microfone67
• Página Vocal68
• Página Talk69
• Aplicação de um efeito de inserção a uma parte vocal70
Salvar ou acessar as configurações do microfone71
• Salvar as configurações do microfone71
• Acessar as configurações do microfone71

Configurações do microfone

Esta seção permite definir os parâmetros de diversos efeitos que são aplicados ao som do microfone. Faça as configurações de "Vocal" e "Talk". Por exemplo, use Vocal em apresentações de canto e Talk para fazer anúncios entre músicas.

1 Acesse o visor de operações.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting

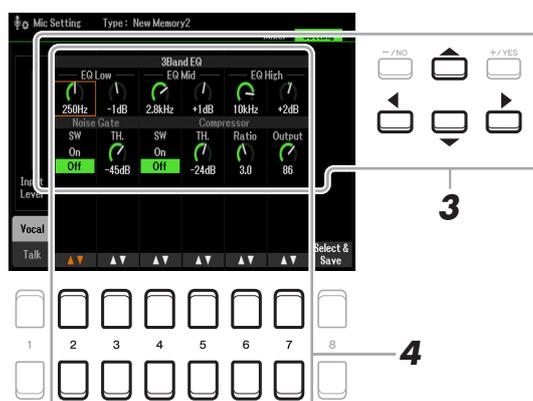


2 Use os botões [1 ▲] (Vocal) / [1 ▼] (Talk) para selecionar a página desejada.

OBSERVAÇÃO Você pode usar um pedal conectado para alternar facilmente entre Vocal e Talk. Para obter detalhes, consulte a [página 95](#).

3 Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o parâmetro desejado.

Para obter informações sobre cada parâmetro, consulte a próxima página.



4 Use os botões [2 ▲▼] – [7 ▲▼] para editar os parâmetros.

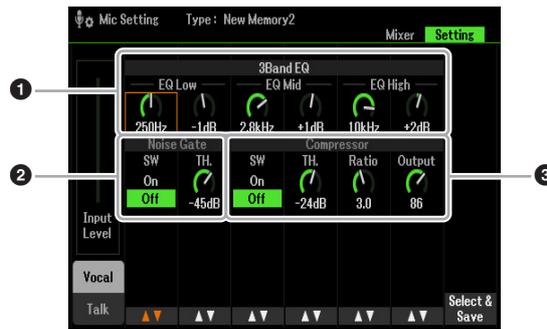
5 Salve a configuração editada.

Para obter detalhes, consulte a [página 71](#).

AVISO

Após fazer as configurações, salve-as de acordo com a [página 71](#). As configurações também serão perdidas se você sair do visor ou desligar o instrumento sem executar uma operação para salvar.

Página Vocal



5

Microfone

❶ 3Band EQ	O EQ (Equalizador) é um processador que divide o espectro da frequência em diversas bandas, que podem ser reforçadas ou atenuadas conforme necessário para se adaptarem à resposta da frequência geral. O instrumento tem uma função de equalizador digital com três bandas (Low, Mid e High) de alto nível para o som do microfone.	
	Hz	Ajusta a frequência central da banda correspondente.
	dB	Reforça ou atenua o nível da banda correspondente em até 12 dB.
❷ Noise Gate	Esse processador silencia o sinal de entrada quando a entrada do microfone fica abaixo de um nível especificado. Isso elimina efetivamente ruídos externos, permitindo que o sinal desejado (vocal, etc.) seja transmitido.	
	SW (Chave)	Ativa ou desativa Noise Gate.
	TH. (Limiar)	Ajusta o nível da entrada em que o gate começa a abrir.
❸ Compressor	Esse processador mantém a saída quando o sinal de entrada do microfone excede um nível específico. Ele é especialmente útil para suavizar vocais com dinâmicas muito variadas. Esse recurso "compacta" efetivamente o sinal, tornando as partes suaves mais altas e as partes altas mais suaves. Para um efeito de compressão máxima, ajuste RATIO para uma configuração alta e ajuste o parâmetro OUT para o volume ideal.	
	SW (Chave)	Ativa ou desativa Compressor.
	TH. (Limiar)	Ajusta o nível de entrada acima do qual Compressor é aplicado.
	Ratio	Ajusta a taxa de compressão. Taxas mais altas resultam em um som mais comprimido, com uma faixa dinâmica reduzida.
	Out	Ajusta o nível de saída final.

AVISO

As configurações também serão perdidas se você sair do visor ou desligar o instrumento sem executar uma operação para salvar.

Página Talk

As configurações feitas aqui são aplicadas em discursos ou anúncios (NÃO nas apresentações de canto). Todas as indicações e parâmetros (com exceção de Talk Mixing abaixo) são os mesmos da página Vocal. No entanto, as configurações são independentes daquelas na página Vocal.



4 Talk Mixing

Essa função permite fazer configurações no microfone para falar ou fazer anúncios entre apresentações de música.

Reduction Level	Determina a quantidade de redução que será aplicada no som geral (exceto na entrada do microfone), permitindo que você ajuste efetivamente o equilíbrio entre a sua voz e o som geral do instrumento.
Pan	Determina a posição estéreo (panorâmica) do som do microfone.
Reverb Depth	Determina a intensidade dos efeitos de reverberação aplicados ao som do microfone.
Chorus Depth	Determina a intensidade dos efeitos de chorus aplicados ao som do microfone.
Volume	Determina a saída do volume do som do microfone.

AVISO

As configurações também serão perdidas se você sair do visor ou desligar o instrumento sem executar uma operação para salvar.

Aplicação de um efeito de inserção a uma parte vocal

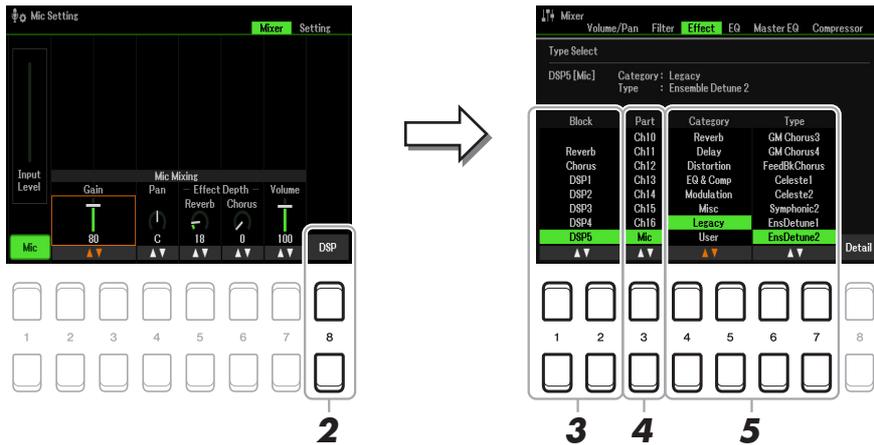
As funções DSP (Processador de sinais digitais) integradas no instrumento contam com tipos de efeito de alta qualidade, incluindo eco e atraso reais. Você também pode aplicar os efeitos DSP de forma independente somente a um destino específico. Por exemplo, você pode obter um som limpo e consistente para mixagem aplicando efeitos comuns (como Reverb and Chorus) a todas as partes e ainda ter um efeito Delay especial inserido apenas na parte vocal. As instruções abaixo mostram como aplicar os efeitos DSP somente à parte vocal.

1 Acesse o visor de operações.

[MIC SETTING] → TAB [◀] Mixer

Para obter detalhes sobre como conectar um microfone, consulte Manual do Proprietário, capítulo 5.

2 Pressione os botões [8 ▲▼] para acessar o visor de seleção de tipo de efeito.



3 Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Block) para selecionar o bloco de efeitos.

Para aplicar os efeitos DSP (exceto Reverb ou Chorus) apenas à parte vocal, selecione DSP5 como o bloco de efeitos. Para obter o diagrama de blocos, consulte a [página 94](#).

4 Use os botões [3 ▲▼] (Part) para selecionar a parte à qual os efeitos DSP serão aplicados.

Para aplicar os efeitos DSP (exceto Reverb ou Chorus) apenas à parte vocal, selecione MIC como a parte.

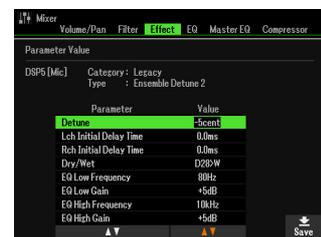
5 Use os botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (Category) para selecionar a categoria desejada e, em seguida, use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Type) para selecionar o tipo desejado.

Verifique os efeitos enquanto canta ao microfone.

OBSERVAÇÃO A reverberação não tem categoria.

Pressione os botões [8 ▲▼] (Detail) para fazer a configuração detalhada dos efeitos.

Para obter detalhes, consulte "Editar e salvar o tipo de efeito original" ([página 89](#)).



6 Salve a configuração editada.

Para obter detalhes, consulte a próxima página.

Salvar ou acessar as configurações do microfone

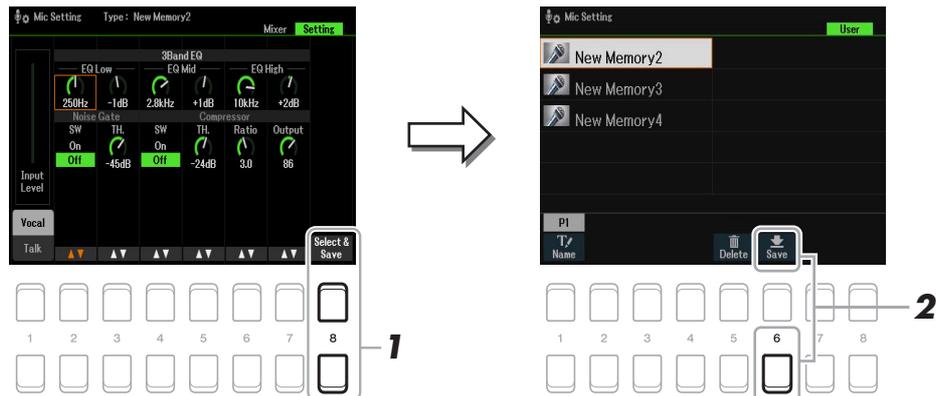
Todas as configurações (páginas Vocal/Talk) são salvas juntas como um único arquivo. É possível salvar até 60 arquivos na unidade User.

Salvar as configurações do microfone

1 Acesse o visor de operações.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)

OBSERVAÇÃO Para facilitar a recuperação futura, atribua um nome suficientemente descritivo ao arquivo ou um nome que corresponda à apresentação. Para saber como inserir caracteres, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.



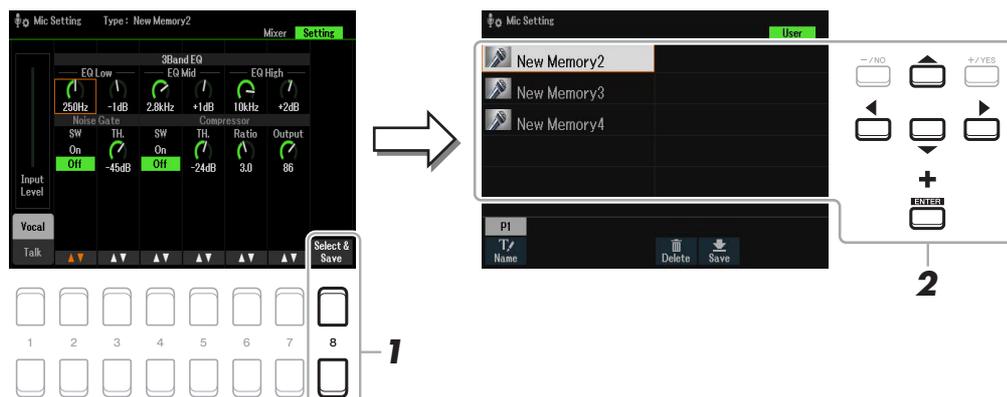
2 Pressione o botão [6 ▼] (Save) para salvar as configurações.

Esse método só descreve como salvar as configurações na unidade User. Se você pretende salvá-las em USB, siga as instruções em Setup Files ([página 112](#)).

Acessar as configurações do microfone

1 Acesse o visor de operações.

[MIC SETTING] → TAB [▶] Setting → [8 ▲▼] (Select&Save)



2 Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o arquivo desejado e pressione o botão [ENTER].

Sumário

Criação de Multi Pads (Multi Pad Creator)	72
Edição de Multi Pads	74

Criação de Multi Pads (Multi Pad Creator)

Esse recurso permite criar frases de Multi Pad originais, gravando-as na apresentação no teclado. As frases gravadas são registradas em cada um dos botões MULTI PAD CONTROL de [1] a [4] e podem ser salvas como um banco. Você também pode substituir alguns blocos no banco existente com as frases gravadas e salvar como um banco diferente.

Antes de iniciar a operação, observe o seguinte:

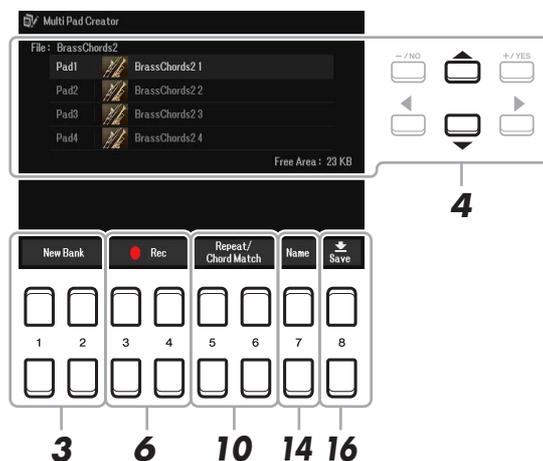
- Como a gravação pode ser feita junto e sincronizada com a reprodução de estilo, primeiro você deve selecionar o estilo. Entretanto, lembre-se de que o estilo não é gravado.
- Como somente a apresentação da parte RIGHT 1 será gravada como frases de Multi Pad, primeiro você deve selecionar a voz desejada para a parte RIGHT 1.

1 Para criar um Multi Pad no banco existente, selecione o banco de Multi Pad desejado usando o botão MULTI PAD CONTROL [SELECT].

Se você quiser criar outro Multi Pad em um novo banco vazio, essa etapa será desnecessária.

2 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Multi Pad Creator → [ENTER]



3 Para criar um Multi Pad em um novo banco, pressione um dos botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (New Bank).

4 Selecione um Multi Pad específico para gravação usando os botões do cursor [▲][▼].

5 Se necessário, selecione a voz desejada usando os botões de seleção de categoria VOICE.

Depois de selecionar a voz, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor anterior.



6 Pressione um dos botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Start) para inserir o status standby da gravação para o Multi Pad selecionado na etapa 4.

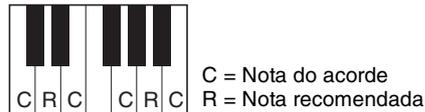
7 Toque o teclado para iniciar a gravação.

Para garantir que a gravação esteja sincronizada com o tempo, pressione o botão [METRONOME] para ativar o metrônomo.

Se quiser inserir silêncio antes da frase, pressione STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a gravação e a reprodução de ritmo (do estilo atual). Tenha em mente que a parte de ritmo do estilo atual é reproduzida durante a gravação, embora não seja gravada.

Notas recomendadas para a frase Chord Match

Se você pretende criar uma frase Chord Match, faça uma frase usando as notas do acorde original (C, E, G, B) do CM7 e as notas recomendadas (D, A) conforme exibido abaixo. Com isso, a frase permanecerá harmonicamente constante e corresponderá ao acorde que você tocar na seção da mão esquerda do teclado.



8 Pare a gravação.

Pressione um dos botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Rec Stop), o botão do painel MULTI PAD CONTROL [STOP] ou o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para interromper a gravação quando terminar de tocar a frase.

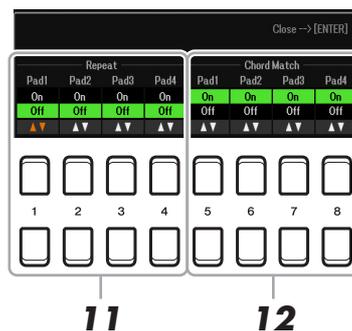
9 Ouça a frase recém-gravada pressionando o botão MULTI PAD de [1] a [4] apropriado. Para regravar a frase, repita as etapas de 6 a 8.

10 Pressione o botão [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Repeat/Chord Match) para acessar a janela da configuração Repeat/Chord Match.

11 Defina o parâmetro Repeat de cada bloco como On ou Off usando os botões [1 ▲▼] – [4 ▲▼].

Se o parâmetro Repeat estiver ativado para o bloco selecionado, a reprodução do bloco correspondente continuará até que o botão MULTI PAD [STOP] seja pressionado. Ao pressionar um Multi Pad para o qual Repeat está ativado durante a reprodução da música ou do estilo, a reprodução será iniciada e repetida em sincronia com a batida.

Se o parâmetro Repeat estiver desativado para o bloco selecionado, a reprodução será interrompida automaticamente no final da frase.



12 Defina o parâmetro Chord Match de cada bloco como On ou Off usando os botões [5 ▲▼] – [8 ▲▼].

Se o parâmetro Chord Match estiver ativado para o bloco selecionado, o bloco correspondente será reproduzido de acordo com o acorde especificado na seção de acordes do teclado gerado ativando [ACMP], ou especificado na parte de voz LEFT do teclado gerada ativando [LEFT] (quando o [ACMP] está desativado).

13 Pressione o botão [EXIT] para fechar a janela de configuração Repeat/Chord Match.

14 Pressione o botão [7 ▲▼] (Name) para nomear o Multi Pad gravado.

15 Se você quiser gravar outros Multi Pads, repita as etapas de 4 a 14.

16 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para salvar o Multi Pad como um banco com um banco contendo um conjunto de quatro blocos.

Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

AVISO

Os dados gravados serão perdidos se você desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

Edição de Multi Pads

Você pode gerenciar (renomear, copiar, colar ou excluir) o banco de Multi Pads criado e cada Multi Pad contido nele. Para obter instruções sobre como gerenciar o arquivo do banco de Multi Pads, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário. Esta seção aborda como gerenciar cada Multi Pad.

1 Selecione o banco de Multi Pads que contém o Multi Pad que será editado.

1-1 Pressione o botão MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acessar o visor Multi Pad Bank Selection.

1-2 Use os botões TAB [◀][▶] para selecionar a aba "Preset", "User" ou "USB" (quando uma unidade flash USB está conectada) na qual o Multi Pad desejado foi salvo.

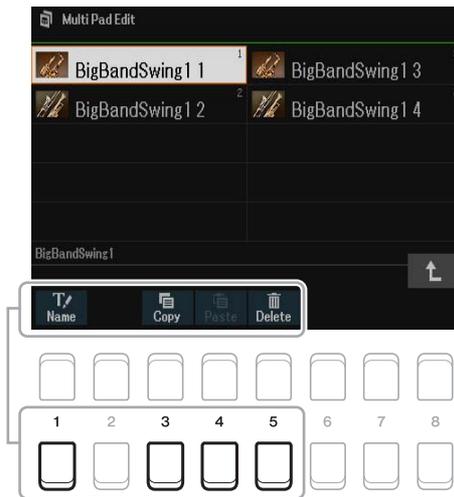
1-3 Selecione um banco de Multi Pads usando os botões do cursor [▲][▼] [◀][▶] e pressione o botão [ENTER].

2 Pressione o botão [7 ▼] (Edit) de Menu1 para acessar o visor Multi Pad Edit.

3 Selecione o Multi Pad específico que será editado usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].

 PRÓXIMA PÁGINA

4 Edite o bloco selecionado.



[1 ▼]	Name	Altera o nome de cada Multi Pad.
[3 ▼]	Copy	Copia os Multi Pads. Veja abaixo.
[4 ▼]	Paste	Cola os Multi Pads copiados com o botão [3 ▼].
[5 ▼]	Delete	Exclui os Multi Pads selecionados.

Copiar o Multi Pad

- 1** Pressione o botão [3 ▼] (Copy) na etapa 4 acima.
- 2** Selecione os Multi Pads que serão copiados usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].
Os Multi Pads selecionados serão copiados para a área de transferência.
- 3** Pressione o botão [7 ▼] (OK).
- 4** Selecione o local de destino usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶]. Se quiser copiar os blocos selecionados em outro banco, pressione o botão [8 ▲] (↑) para acessar o visor Multi Pad Bank Selection, selecione o banco desejado, pressione o botão [7 ▼] (Edit) de Menu 1 e selecione o destino.
- 5** Pressione o botão [4 ▼] (Paste) para realizar a operação de cópia.

5 Salve o banco atual que contém os Multi Pads editados.

Pressione o botão [8 ▲] para acessar a janela de confirmação, pressione o botão [7 ▲▼] (Yes) para acessar a página User e pressione o botão [6 ▼] (Save) para realizar a operação de salvar.

Sumário

Edição da memória de registro	76
Desativação do acesso a itens específicos (Freeze)	77
Acessar os números da memória de registro na ordem (Registration Sequence)	78
• Determinação da ordem da seleção da memória de registro	78
• Armazenamento das configurações de Registration Sequence	80
• Uso das configurações de Registration Sequence	80
• Amostras da memória de registro (Preset Regist)	81
Usar a Playlist	82
• Adição de uma gravação a uma Playlist usando a pesquisa	82
• Alteração da ordem das memórias de registro na Playlist	83
• Importação de gravações do localizador de músicas para a Playlist	83

Edição da memória de registro

Você pode editar (renomear e excluir) cada memória de registro contida no banco.

1 Selecione o banco de memória do registro que contém a memória do registro que você deseja editar.

Pressione os botões REGIST BANK [+] e [-] simultaneamente para acessar o visor Registration Bank Selection e use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o banco desejado.

2 Pressione o botão [7 ▼] (Edit) para acessar o visor de edição de registro.

3 Verifique se as opções Name e Delete são exibidas na parte inferior do visor.

Se essas opções não forem exibidas no visor, pressione o botão [8 ▼] (File) para acessá-las.



4 Edite (exclua ou renomeie) a memória de registro por meio da operação a seguir.

■ Excluir a memória de registro

Exclua a memória de acordo com as instruções de "Excluir arquivos/pastas" em "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

■ Renomear a memória de registro

Renomeie a memória de acordo com as instruções de "Renomear um arquivo/pasta" em "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

5 Pressione o botão [6 ▼] (Save) para salvar o banco atual que contém as memórias de registro editadas.

Desativação do acesso a itens específicos (Freeze)

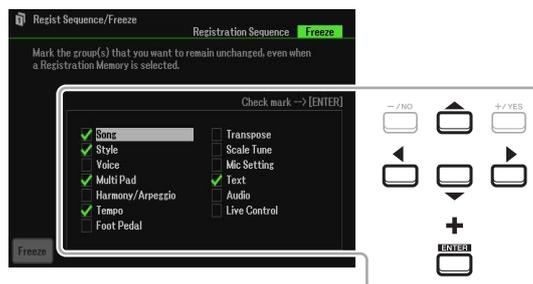
A memória de registro permite que você acesse todas as configurações do painel pressionando um único botão. Entretanto, pode ser que você deseje que determinados itens permaneçam iguais, mesmo ao ativar as configurações da memória de registro. Quando quiser ativar as configurações de voz e manter as de estilo, você poderá, por exemplo, "congelar" apenas as configurações de estilo para que elas sejam mantidas mesmo que você selecione outro número da memória de registro.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [▶] Freeze

2 Selecione os itens que não serão alterados após pressionar o botão [FREEZE].

Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o item desejado e pressione o botão [ENTER] para inserir ou remover uma marca de seleção.



3 Use os botões [1 ▲▼] (Freeze) para ativar a função Freeze (Congelar).

Com essa operação, você pode "congelar" ou manter os itens com marca de seleção, mesmo que selecione outro número na memória de registro. Para desativar a função Freeze (Congelar), use novamente os botões [1 ▲▼] (Freeze).

Os itens com marca de seleção serão "congelados" quando o botão [FREEZE] no painel for ativado.

4 Pressione o botão [EXIT] para sair do visor de operações.

AVISO

As configurações do visor Freeze serão salvas automaticamente no instrumento quando você sair do visor. Contudo, se você desligar o instrumento sem sair desse visor, as configurações serão perdidas.

Acessar os números da memória de registro na ordem (Registration Sequence)

Talvez você queira alternar rapidamente as configurações durante uma apresentação com a mesma facilidade dos botões de memória de registro. A conveniente função Registration Sequence permite que você acesse as oito configurações na ordem que especificar, simplesmente usando os botões TAB [◀][▶] (no visor principal) ou o pedal quando tocar.

Determinação da ordem da seleção da memória de registro

- 1 Se você pretende usar um pedal ou pedais para alterar o número da memória de registro, conecte os pedais opcionais aos conectores FOOT PEDAL apropriados.**

Para obter instruções, consulte o capítulo 9 do Manual do Proprietário.

- 2 Pressione simultaneamente os botões REGIST BANK [+] e [-] para acessar o visor Registration Bank Selection e selecione o banco que será programado.**

- 3 Acesse o visor de operações.**

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Regist Sequence/Freeze → [ENTER] → TAB [◀] Registration Sequence

- 4 Se você usa um pedal, especifique aqui como o ele será usado (para avançar ou reverter a sequência).**

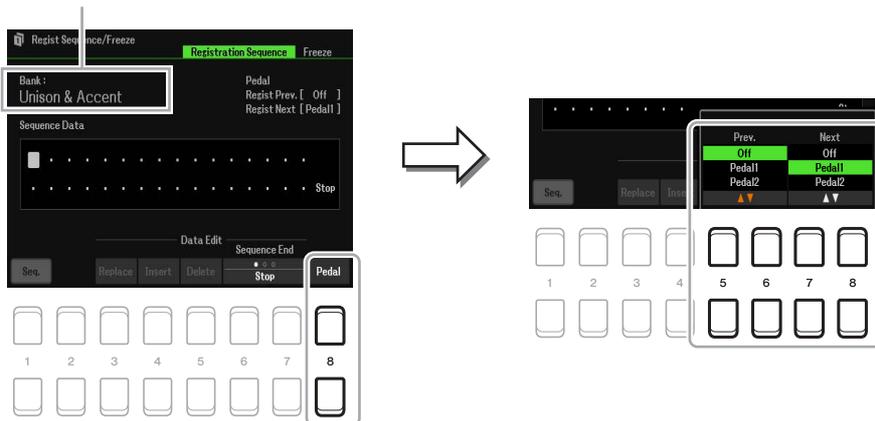
Pressione o botão [8 ▲▼] (Pedal) para acessar a janela de operações. Depois de fazer as configurações descritas abaixo, pressione o botão [EXIT] para fechar a janela.

[5 ▲▼]/[6 ▲▼] (Prev.): seleciona o pedal que será usado para retroceder a Registration Sequence.

[7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Next): seleciona o pedal que será usado para avançar a Registration Sequence.

Observe que as configurações de pedal aqui (exceto OFF) terão prioridade sobre o visor Foot Pedal (página 95). Para usar o pedal para uma função que não seja Registration Sequence, defina essa configuração como Off.

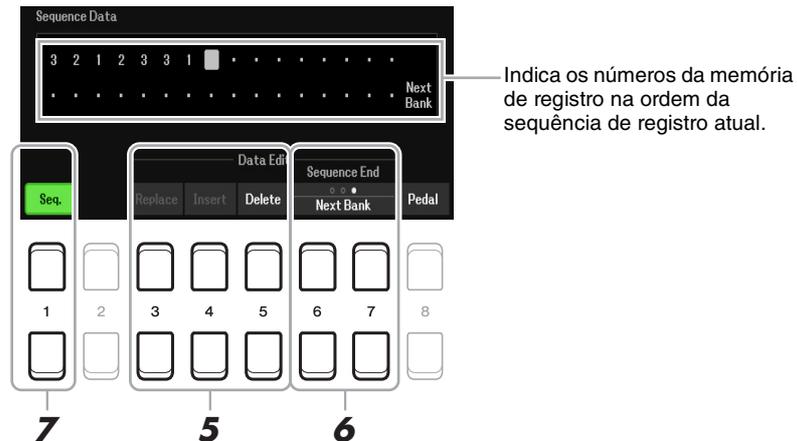
Indica o nome do banco de memória do registro selecionado no momento.



PRÓXIMA PÁGINA

5 Programe a ordem da sequência da esquerda para a direita.

Pressione um dos botões REGISTRATION MEMORY de [1] a [8] no painel e, em seguida, pressione o botão [4 ▲▼] (Insert) para inserir o número. A posição do cursor pode ser movida usando os botões do cursor [◀][▶].



[3 ▲▼]	Replace	Substitui o número na posição do cursor pelo número da memória de registro selecionado atualmente.
[4 ▲▼]	Insert	Inserir na posição do cursor o número da memória de registro selecionado atualmente.
[5 ▲▼]	Delete	Exclui o número na posição do cursor.

6 Pressione repetidamente os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Sequence End) para determinar como a Registration Sequence se comportará quando chegar ao final da sequência.

Stop: Pressionar o botão TAB [▶] ou o pedal "avançar" não tem efeito. a sequência é "parada".

Top: a sequência inicia novamente do início.

Next Bank: a sequência é movida automaticamente para o começo do próximo banco de memória de registro na mesma pasta.

7 Pressione o botão [1 ▲▼] (Seq.) para ativar a função Registration Sequence.

Pressione o botão [1 ▲▼] (Seq.) para desativar a função Registration Sequence.

8 Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor de operações.

Quando a mensagem de confirmação for exibida, pressione o botão [7 ▲▼] (Yes) para armazenar o programa de Registration Sequence temporariamente.

AVISO

Lembre-se de que os dados de Registration Sequence são perdidos quando os bancos de memória do registro são alterados, a menos que você os salve com o arquivo do banco de memória do registro. Para obter instruções detalhadas, consulte a seção abaixo.

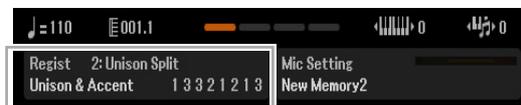
Armazenamento das configurações de Registration Sequence

As configurações da ordem de sequência e de como a sequência de registro se comporta quando chega ao final (Sequence End) estão incluídas no arquivo de banco de memória do registro. Para armazenar a Registration Sequence recém-programada, salve o arquivo atual do banco de memória do registro.

- 1 Pressione simultaneamente os botões REGIST BANK [+] e [-] para acessar o visor de seleção Registration Bank.**
- 2 Pressione o botão [8 ▼] (File) para salvar o arquivo de banco.**
Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

Uso das configurações de Registration Sequence

- 1 Selecione o banco de registro desejado.**
- 2 Na parte superior esquerda do visor principal, confirme a Registration Sequence.**



- 3 Pressione o botão TAB [◀] ou [▶] ou o pedal para selecionar o primeiro número da memória de registro.**

O número da memória de registro selecionado atualmente será destacado.

- 4 Use os botões TAB ou o pedal durante a apresentação no teclado.**

Para voltar ao status no qual o número da memória de registro foi selecionado, pressione os botões TAB [◀] e [▶] simultaneamente quando o visor principal for acessado.

OBSERVAÇÃO O pedal pode ser usado para Registration Sequence mesmo quando o visor principal não é exibido.

OBSERVAÇÃO Você também pode atribuir outras funções ao pedal. Essas funções incluem Punch In/Out Song Recording (página 61) e as funções na página Foot Pedal (página 95). Se você atribuir várias funções ao pedal, a prioridade será: Punch In/Out Song Recording → Registration Sequence → Funções atribuídas ao pedal.

Amostras da memória de registro (Preset Regist)

O instrumento também tem uma variedade de amostras pré-programadas de memória de registro (Preset regist) que permitem que você acesse facilmente as configurações para várias situações de apresentação, sem precisar especificamente programar as configurações de memória de registro por conta própria.

- 1 Pressione simultaneamente os botões REGIST BANK [+] e [-] para acessar o visor Registration Bank Selection.**
- 2 Mova o cursor para o banco desejado usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].**

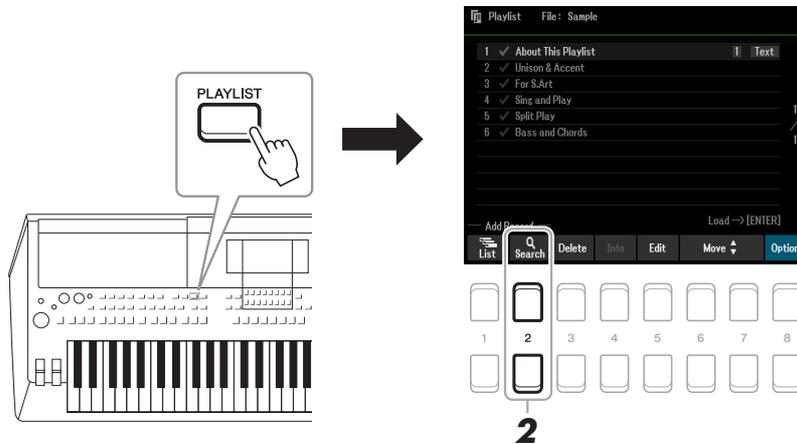
■ Preset Regist

Unison & Accent	Memory 1	Ideal para uso com a função Unison, quando definida como o tipo All Parts. A função Accent também é ativada aqui. O tipo de dedilhado é definido como AI Fingered.
	Memory 2	Ideal para uso com a função Unison, quando definida como o tipo Split. A função Accent também é ativada aqui. O tipo de dedilhado é definido como AI Fingered.
	Memory 3	Ideal para uso com a função Unison, quando definida como o tipo Auto Split. A função Accent também é ativada aqui. O tipo de dedilhado é definido como AI Full Keyboard.
For S.Art	Ideal para se apresentar com vozes S.Art. As técnicas especiais de apresentação exclusivas de cada voz S.Art podem ser acionadas usando o FOOT PEDAL 2. Várias vozes populares de S.Art estão registradas em cada memória.	
Sing and Play	Ideal para cantar junto com a apresentação no teclado (piano, piano elétrico, etc.) e a reprodução de estilo. FINGERING TYPE é definido como AI Full Keyboard.	
Split Play	Ideal para tocar com vozes diferentes das mãos esquerda e direita com uma reprodução de estilo. Como FINGERING TYPE está definido como AI Full Keyboard, ele permite uma enorme flexibilidade na apresentação sem limitar você a apenas às notas de acordes indicadas na mão esquerda.	
Bass and Chords	Ideal para tocar notas de acorde com a mão direita e um Manual Bass com a mão esquerda.	
About This Playlist	Esse é um texto explicativo das Playlists usadas para as predefinições de amostra.	

Usar a Playlist

Adição de uma gravação a uma Playlist usando a pesquisa

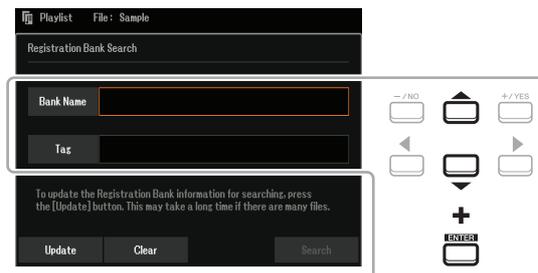
- 1 Pressione o botão [PLAYLIST] para acessar o visor Playlist.



- 2 Pressione os botões [2 ▲▼] (Search) para acessar o visor Search.

- 2-1 Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar Bank Name ou Tag como o destino da pesquisa e pressione o botão [ENTER].

OBSERVAÇÃO A palavra-chave e o gênero do localizador de músicas são salvos como informações da etiqueta. Salvar as informações da etiqueta facilita a pesquisa das memórias desejadas.



- 2-2 Insira o nome do arquivo desejado ou o nome da pasta e, em seguida, pressione o botão [8 ▲] (OK).

Para saber como inserir caracteres, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

- 2-3 Pressione os botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Search) para começar a pesquisar.

Para limpar os resultados da pesquisa, use os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (Clear).

Para atualizar as informações da pesquisa, use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Update). Dependendo da quantidade de arquivos, o procedimento de atualização pode demorar.

- 3 Selecione o arquivo de banco desejado para registrar como uma gravação de Playlist os resultados da busca usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].

Para selecionar todos os arquivos, use os botões [8 ▼] (All).

- 4 Pressione os botões [7 ▼] (OK) para adicionar as posições de memória de registro.

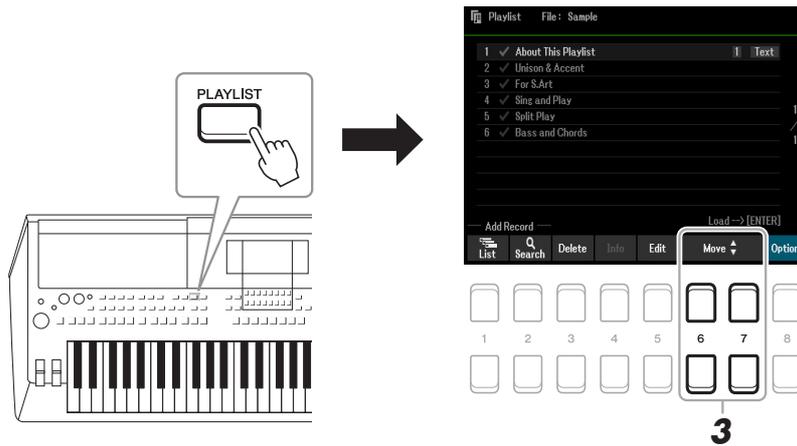
A janela de resultados será fechada, e as gravações serão adicionadas ao final da Playlist atual.

- 5 Use os botões [8 ▲▼] (Option) para acessar a tela pop-up e, em seguida, use os botões [7 ▲▼] (Select&Save) para salvar a Playlist editada.

Para obter instruções sobre como salvar, consulte "Adição de uma gravação (link para um arquivo de banco) a uma playlist" (Manual do Proprietário, capítulo 7) e siga as instruções que começam na etapa 5-2.

Alteração da ordem das memórias de registro na Playlist

1 Pressione o botão [PLAYLIST] para acessar o visor Playlist.



2 Selecione a posição de memória que deseja mover usando os botões do cursor [▲][▼].

3 Mova a posição de memória desejada usando os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (Move).

Se quiser mover outros registros de memória, repita as etapas 2 e 3.

4 Use os botões [8 ▲▼] (Option) para acessar a tela pop-up e, em seguida, use os botões [7 ▲▼] (Select&Save) para salvar a Playlist editada.

Para obter instruções sobre como salvar, consulte "Adição de uma gravação (link para um arquivo de banco) a uma playlist" (Manual do Proprietário, capítulo 7) e siga as instruções que começam na etapa 5-2.

Importação de gravações do localizador de músicas para a Playlist

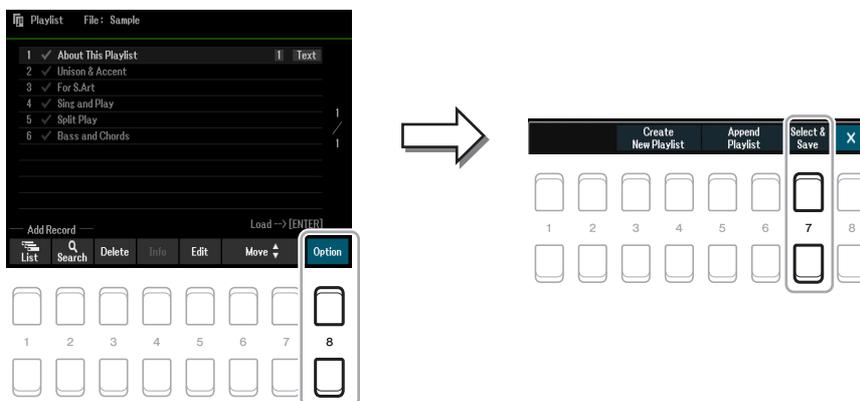
Se você importar as gravações do localizador de músicas (.mfd) usadas em teclados digitais Yamaha anteriores (como o PSR-S670, etc.), poderá usá-las na Playlist deste instrumento como se estivesse usando a função de localizador de músicas nesses outros instrumentos.

Para obter detalhes sobre como usar o localizador de músicas, consulte o Manual do proprietário do teclado digital Yamaha que contém as gravações do localizador de músicas desejadas.

1 Conecte a unidade flash USB que contém o arquivo do localizador de músicas (***.mfd) ao terminal [USB TO DEVICE].

2 Pressione o botão [PLAYLIST] para acessar o visor Playlist.

3 Pressione um dos botões [8 ▲▼] (Option) para acessar a tela pop-up e, em seguida, pressione um dos botões [7 ▲▼] (Select&Save) para acessar o visor Playlist Selection.



PRÓXIMA PÁGINA

7

Memória de registro

4 Selecione o arquivo do localizador de músicas que deseja importar usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].

5 Depois que uma mensagem de confirmação for exibida, use os botões [7 ▲▼] (OK) para começar a importação.

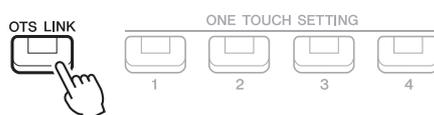
As gravações do localizador de músicas importadas serão convertidas em arquivos de banco de memória de registro e salvas em uma pasta (com o mesmo nome do arquivo importado) na unidade User deste instrumento. Ao mesmo tempo, uma Playlist com os arquivos de banco de memória de registro convertidos (com o mesmo nome do arquivo importado) será criada na unidade flash USB.

As configurações do localizador de músicas são registradas no número [1] da memória de registro de cada banco.

AVISO

Se já existir uma pasta com o mesmo nome do arquivo do localizador de músicas, o arquivo do banco de memória de registro com o mesmo nome nessa pasta será substituído pelos dados importados. Para evitar a substituição de dados importantes, altere o nome da pasta ou o nome do arquivo do localizador de músicas.

6 Ative o botão [OTS LINK] para ativar o uso das gravações importadas da mesma forma que a função original do localizador de músicas.



7 Selecione o nome da memória no visor Playlist e carregue as configurações contidas nos dados do localizador de músicas.

Pesquisa de gravações

Como os dados do localizador de músicas são salvos na memória de registro, você pode pesquisar gravações no visor Registration Bank Selection. A palavra-chave e o gênero do localizador de músicas são salvos como informações de etiquetas. Para obter detalhes sobre a pesquisa e o uso de etiquetas, consulte a [página 82](#).

Sumário

Edição dos parâmetros Vol/Pan/Voice85
Edição dos parâmetros Filter86
Edição dos parâmetros Effect87
• Ajuste da intensidade do efeito de cada parte87
• Seleção de um tipo de efeito para cada bloco88
• Edição e armazenamento do tipo de efeito original89
Edição dos parâmetros EQ (EQ/Master EQ)90
• Equalizador de parte (EQ)90
• Equalizador principal (Master EQ)91
Edição dos parâmetros do Master Compressor92
Diagrama de blocos94

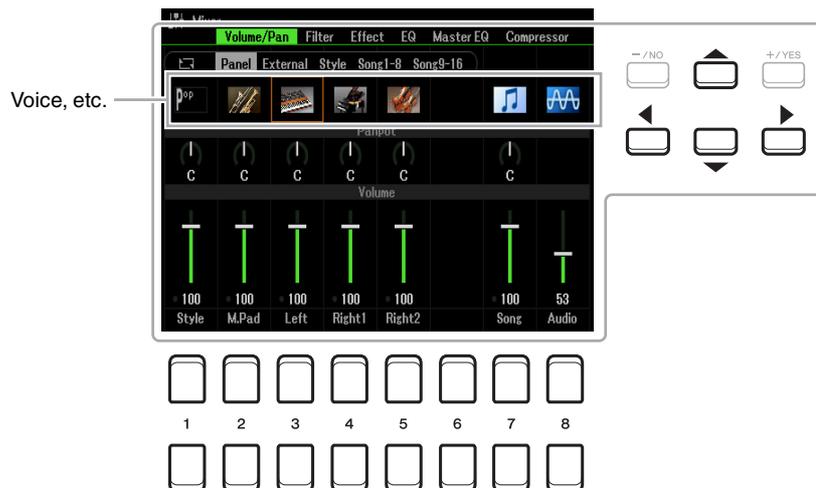
Você pode editar vários parâmetros para as partes acessadas com o botão [MIXER] e salvar as edições para recuperação futura. Em relação ao Mixer, o Manual de Referência contém descrições detalhadas de cada parâmetro e o Manual do Proprietário aborda as instruções básicas, como a operação de salvar. O visor Mixer consiste em 6 páginas. Use os botões TAB [◀]/[▶] para selecionar as diversas páginas a seguir. Para obter uma indicação visual do fluxo de sinal e da configuração do Mixer, consulte o Diagrama de blocos na [página 94](#).



Pressione o botão [MIXER] repetidamente para acessar o visor Mixer para as partes relevantes.

Panel (Right1, Right2, Left, etc.) → External → Style → Song1-8 → Song9-16

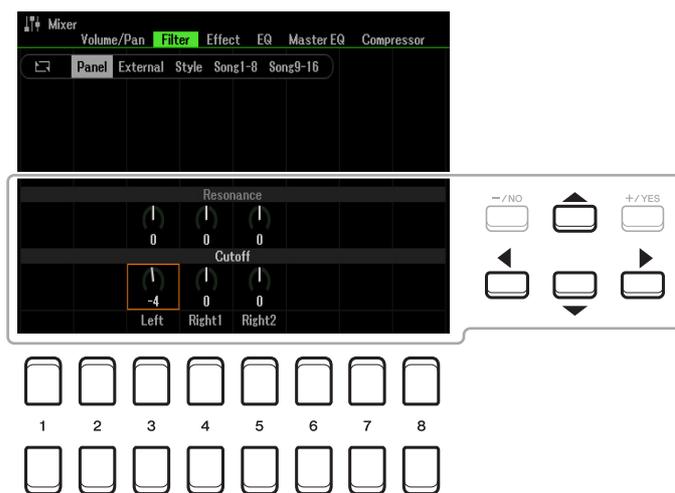
Edição dos parâmetros Vol/Pan/Voice



Mova a posição do cursor no visor usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼], os botões [+ / YES] e [- / NO] e o dial de dados para editar os parâmetros.

Voice, etc.	<p>Permite selecionar novamente as vozes de cada parte do teclado ou de cada parte (canal) do estilo ou da música. Use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼] ou os botões [+ /YES] e [- /NO] para acessar a página de seleção Voice (ou do arquivo) para o canal (parte). Depois de selecionar a voz ou arquivo desejado, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Mixer. Quando a parte do painel for selecionada, a mesma operação permitirá que você selecione novamente o estilo, a música ou o arquivo de áudio (em vez da voz) para a parte correspondente.</p> <p>OBSERVAÇÃO Observe as seguintes limitações de operações.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ao selecionar uma música GM, apenas uma voz Drum Kit pode ser selecionada para o canal 10 (na página Song9-16). <p>OBSERVAÇÃO No caso de um canal de estilo ou música, acessar uma voz de ritmo/percussão (Drum Kit, etc.) substitui as configurações do canal pelas configurações da nova voz. Nesse caso, as configurações originais não poderão ser restauradas mesmo que você selecione a voz original. Para restaurar o som original, selecione o mesmo estilo ou a mesma música novamente sem realizar a operação de salvar.</p>
Panpot	Determina a posição estéreo da parte (canal) selecionada.
Volume	Determina o volume de cada parte ou canal, oferecendo um excelente controle sobre o equilíbrio de todas as partes.

Edição dos parâmetros Filter



Mova o cursor no visor usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼], os botões [+ /YES] e [- /NO] e o dial de dados para editar os parâmetros.

Resonance	Permite ajustar a ressonância (página 16) de cada parte.
Cutoff	Determina a clareza do som de cada parte ajustando a frequência de corte (página 16).

Edição dos parâmetros Effect

Este instrumento contém sete blocos de efeitos, fornecendo ferramentas poderosas para melhorar ou transformar completamente os sons que ele produz. Os efeitos são divididos nos seguintes grupos:

■ Reverb, Chorus:

Os efeitos desses blocos são aplicados ao som geral ou a todas as partes. Em cada um desses blocos de efeitos, você pode selecionar apenas um tipo de Effect Type por vez e ajustar o Send Level (Depth) de cada parte, bem como o Return Level de todas as partes.

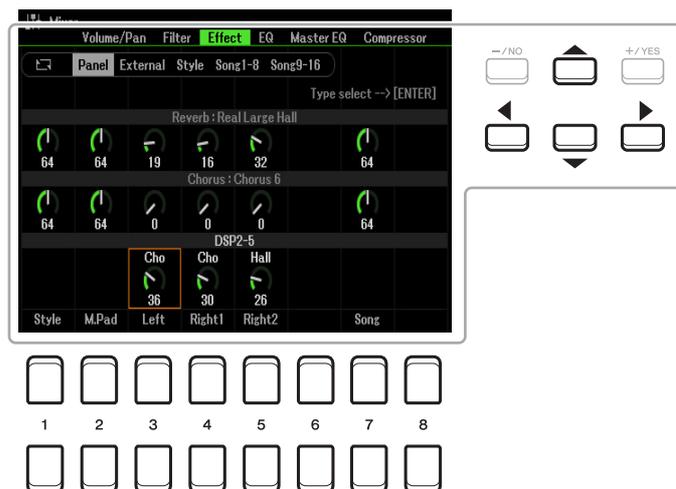
■ DSP1:

Quando o parâmetro "Connection" é definido como "System" na etapa 2 da [página 89](#), os efeitos desse bloco são aplicados apenas aos sons de estilo e de música. Nesse status, você pode selecionar apenas um tipo de Effect Type por vez e ajustar o Send Level (Depth) de cada parte, bem como o Return Level de todas as partes. Quando o parâmetro "Connection" está definido como "Insertion", o efeito desse bloco é aplicado a um canal específico de estilo e de música.

■ DSP2-5:

Os efeitos desses blocos são aplicados a uma parte ou a um canal específicos, exceto aos Multi Pads. É possível selecionar diferentes Effect Types para cada uma das partes ou dos canais disponíveis.

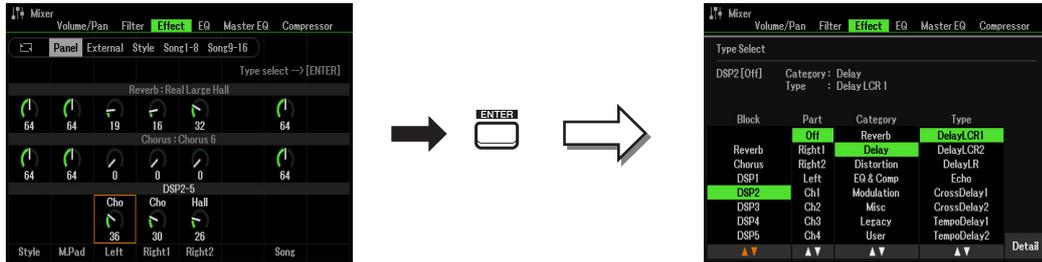
Ajuste da intensidade do efeito de cada parte



Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o bloco de efeitos desejado e use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼], os botões [+ /YES] e [- /NO] e o dial de dados para ajustar a intensidade do efeito de cada parte.

Seleção de um tipo de efeito para cada bloco

- Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o item cujo Effect Type deseja alterar e, em seguida, pressione o botão [ENTER] para acessar o visor Effect Type Selection.



- Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para selecionar o bloco de efeitos.

Bloco de efeitos	Partes em que os efeitos podem ser aplicados	Características do efeito
Reverb	Todas as partes	Recria o ambiente acolhedor de uma apresentação em sala de concertos ou clube de jazz.
Chorus	Todas as partes	Produz um som encorpado e rico como se várias partes estivessem sendo tocadas ao mesmo tempo. Além disso, outros efeitos de tipo (como reverberação, atraso, etc.) também podem ser selecionados nesse bloco de efeitos.
DSP1	Style Part, Song Channel 1–16	Além de Reverb e Chorus, é fornecida uma ampla variedade de tipos de efeito, como Distortion e Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16	Além de Reverb e Chorus, é fornecida uma ampla variedade de tipos de efeito, como Distortion e Wah. Para cada DSP2–5, é possível selecionar uma das partes ou dos canais indicados à esquerda. Por exemplo, ao selecionar "Right2" para DSP2, o efeito DSP2 é aplicado somente à parte Right2.
DSP5	Right1, Right2, Left, Song Channel 1–16, Mic	Observe que, se você selecionar uma música ou estilo que precisa dos blocos DSP2–5, a atribuição da parte desses três blocos será alterada automaticamente para a última prioridade de acordo com os dados.

- Use os botões [3 ▲▼] para selecionar a parte à qual você deseja aplicar o efeito.

Observe que não é possível selecionar uma parte quando "Reverb", "Chorus" ou "DSP1" (quando o parâmetro "Connection" está definido como "System"; consulte a [página 89](#) para obter detalhes) estão selecionados. Isso ocorre porque é possível selecionar apenas um tipo de efeito para ser aplicado normalmente a todas as partes.

- Use os botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para selecionar a categoria e, em seguida, use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para selecionar o tipo de efeito.

Observe que o Reverb Block não tem categorias.

Para editar os detalhes dos parâmetros do tipo de efeito selecionado, pressione o botão [8 ▲▼] (Detail).

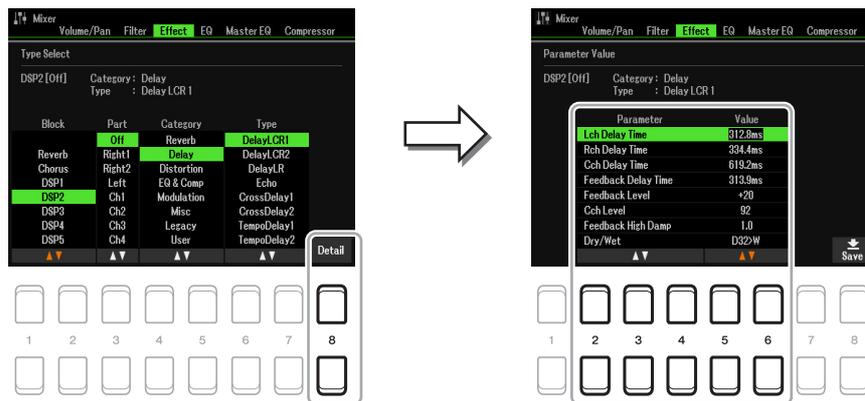
Para obter detalhes, consulte a próxima seção.

- Salve as configurações de efeitos em uma memória de registro, música ou estilo.

Para obter instruções, consulte Manual do Proprietário, capítulo 8.

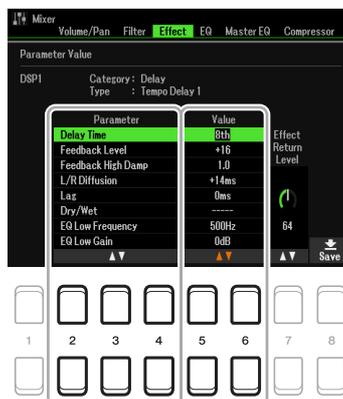
Edição e armazenamento do tipo de efeito original

- 1 No visor Type Select na seção anterior, pressione um dos botões [8 ▲▼] (Detail) para acessar o visor para editar os parâmetros do efeito.

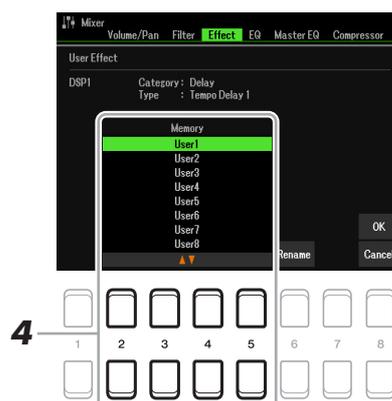


- 2 Use os botões [2 ▲▼] – [4 ▲▼] para selecionar um parâmetro e, em seguida, use os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para editar o valor.

Quando Reverb, Chorus ou DSP1 está selecionado como o efeito de blocos, você pode ajustar o nível de retorno usando o botão [7 ▲▼] (Effect Return Level).



- 3 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para acessar o visor para realizar a operação de salvar.



- 4 Use os botões [2 ▲▼] – [5 ▲▼] para selecionar o destino de armazenamento das configurações como um efeito do usuário.

Se necessário, altere o nome do efeito do usuário. Pressione o botão [6 ▲▼] (Rename) para acessar a janela Character Entry, insira o nome e pressione o botão [8 ▲] (OK).

- 5 Pressione o botão [8 ▲] (OK) para realizar a operação de salvar.

- 6 Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela anterior.

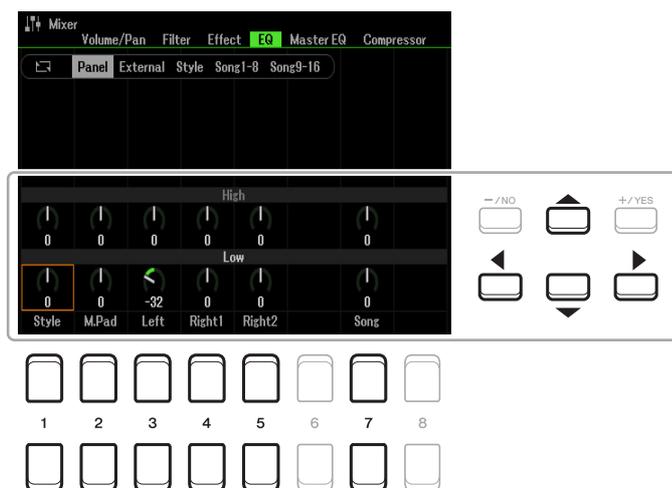
O efeito do usuário salvo pode ser selecionado na categoria "User" do bloco de efeitos correspondente ([página 88](#)).

Edição dos parâmetros EQ (EQ/Master EQ)

O equalizador (também chamado de "EQ") é um processador de som que divide o espectro da frequência em diversas bandas que podem ser reforçadas ou cortadas conforme necessário para adaptar a resposta de frequência geral. A página EQ (selecionada usando os botões TAB [◀][▶]) permite ajustar o EQ de cada parte correspondente, enquanto a página Master EQ permite fazer ajustes gerais no equalizador para todo o instrumento.

Equalizador de parte (EQ)

Este instrumento é equipado com um equalizador digital de duas bandas que pode ser ajustado para processar de forma independente um total de 27 partes, incluindo as do teclado (3 partes), do estilo (8 partes) e da música (16 partes).



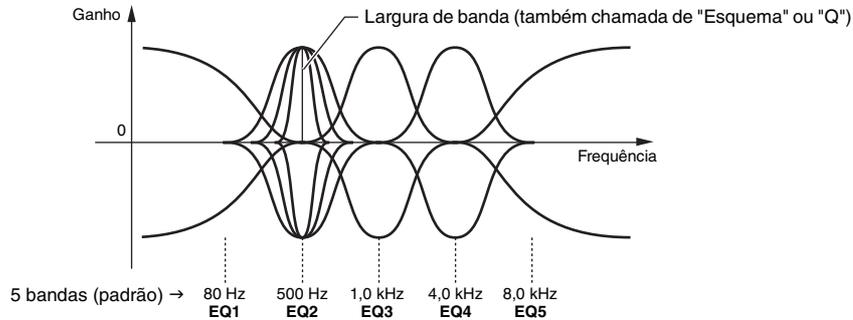
Mova o cursor no visor usando os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼], os botões [+ /YES] e [- /NO] e o dial de dados para editar os parâmetros.

High	Reforça ou atenua a banda de equalizador alta de cada parte.
Low	Reforça ou atenua a banda de equalizador baixa de cada parte.

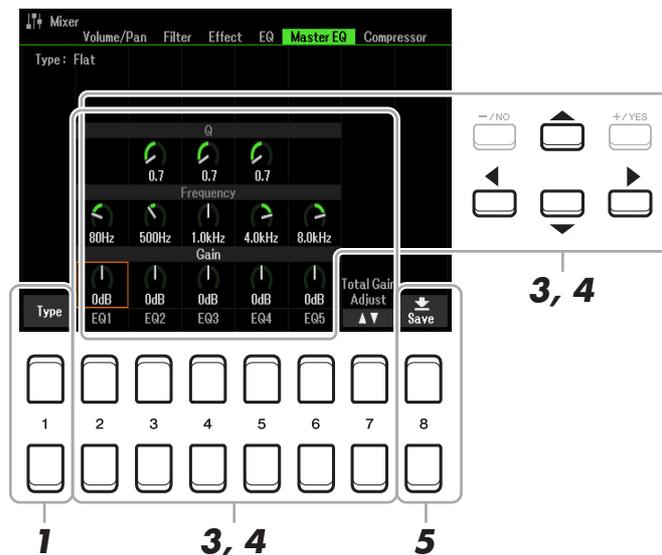
Equalizador principal (Master EQ)

Este instrumento é equipado com um equalizador digital de cinco bandas. Com essa função, um efeito final (controle de tom) pode ser adicionado à saída do instrumento. Você pode selecionar um dos cinco tipos do equalizador predefinidos ou até mesmo criar suas próprias configurações personalizadas do equalizador ajustando as bandas da frequência e salvar as configurações como tipos de Master EQ do usuário.

OBSERVAÇÃO O Master EQ não pode ser aplicado à reprodução de áudio ou ao som do metrônomo.



1 Pressione o botão [1 ▲▼] (Type) para acessar a janela Master EQ Type.



2 Use os botões [1 ▲▼] – [4 ▲▼] para selecionar o Master EQ Type desejado e pressione o botão [ENTER].

Os parâmetros mudam de acordo com o Master EQ selecionado.



PRÓXIMA PÁGINA

Flat: configurações simples do equalizador. O ganho de cada frequência é definido como 0 dB.

Powerful: configurações poderosas do equalizador nas quais todos os sons de frequência são acentuados. Essa opção pode ser usada para reforçar a música para festas, etc.

Mellow: configurações suaves e melodiosas do equalizador nas quais as bandas de alta frequência são levemente reduzidas.

Bright: configurações do equalizador para reforçar o nível das altas frequências, o que torna o som mais claro.

With Subwoofer: configurações personalizadas do equalizador nas quais as bandas de baixa frequência são reduzidas. Essa é uma ótima configuração para usar este instrumento com um subwoofer, como o KS-SW100 (vendido separadamente).

User1–30: suas próprias configurações personalizadas do equalizador salvas na etapa 5.

3 Use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para mover o cursor para a linha Gain e ajuste o nível de GAIN para reforçar ou cortar cada uma das cinco bandas.

Use os botões [2 ▲▼] – [6 ▲▼], os botões [+ / YES] [- / NO] ou o dial de dados para ajustar o nível. Usar o botão [7 ▲▼] (Total Gain Adjust) permite reforçar ou cortar todas as cinco bandas de uma vez.

4 Se desejar, ajuste Q (Largura de banda) e Frequency (frequência central) de cada banda.

Para ajustar a largura de banda (também chamada de "Esquema" ou "Q"), use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para mover o cursor até a linha Q e, em seguida, use os botões [3 ▲▼] – [5 ▲▼]. Quanto mais alto for o valor de Q, mais limitada será a largura de banda.

Para ajustar Frequency (frequência central), use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para mover o cursor para a linha Frequency e, em seguida, use os botões [2 ▲▼] – [6 ▲▼]. O intervalo Frequency disponível é diferente para cada banda.

5 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para realizar a operação de armazenar.

Para inserir o nome, acesse a operação de nome com os botões [6 ▲▼] (Rename), nomeie as configurações como deseja e pressione o botão [8 ▲] (OK) para salvar as configurações como User Master EQ Type, que podem ser acessadas usando as etapas de instrução 1 e 2 acima.

Edição dos parâmetros do Master Compressor

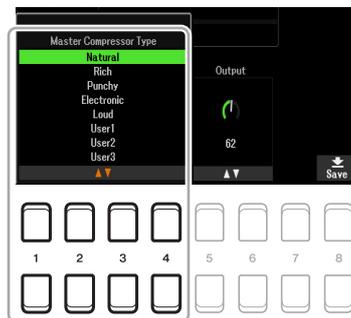
O Compressor é um processador geralmente usado para limitar e reduzir a dinâmica (suavidade/intensidade) de um sinal de áudio. No caso de sinais que variam amplamente em dinâmica, como vocais e partes de violão, ele "comprime" a faixa dinâmica, deixando efetivamente os sons suaves mais altos e os sons altos mais suaves. Quando usado com o ganho para reforçar o nível geral, ele cria um som de alto nível, mais consistente e potente.

Este instrumento tem um Master Compressor aplicado ao som geral que ele produz. Embora sejam fornecidas configurações predefinidas do Master Compressor, você pode criar e salvar as suas próprias ajustando os parâmetros relacionados.

OBSERVAÇÃO O Master Compressor não pode ser aplicado à reprodução de áudio ou ao som do metrônomo.



- 1** Pressione o botão [1 ▲▼] (CMP) para ativar o Master Compressor.
- 2** Pressione o botão [2 ▲▼] (Type) para acessar a janela Master Compressor Type.
- 3** Use os botões [1 ▲▼] – [4 ▲▼] para selecionar o Master Compressor Type e, em seguida, pressione o botão [ENTER].



Natural: configurações naturais do Compressor, nas quais o efeito é moderadamente acentuado.

Rich: configurações encorpadas do Compressor, nas quais as características do instrumento são aprimoradas da melhor forma. Isso é bom para aprimorar instrumentos acústicos, músicas de jazz, etc.

Punchy: configurações extremamente exageradas do Compressor. Isso é bom para aprimorar músicas de rock.

Electronic: configurações do Compressor, nas quais as características de dance music eletrônica são aprimoradas da melhor forma.

Loud: configurações poderosas do Compressor. Isso é bom para aprimorar músicas animadas, como músicas de rock ou gospel.

User1–30: suas próprias configurações personalizadas do Compressor salvas na etapa 5.

4 Edite o Master Compressor

[3 ▲▼]	Compression	Determina o limiar (nível mínimo em que a compressão é iniciada).
[4 ▲▼]	Texture	Determina a taxa de compressão (o quanto a faixa dinâmica é comprimida).
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Output	Determina o nível de saída.

5 Pressione o botão [8 ▲▼] (Save) para salvar as configurações como um tipo de User Master Compressor.

Selecione o destino no qual o Master Compressor deve ser salvo, usando os botões [2 ▲▼] – [5 ▲▼]. Se necessário, altere o nome do Master Compressor. Pressione o botão [6 ▲▼] (Rename) para acessar a janela Character Entry, insira o nome e então pressione o botão [8 ▲] (OK). A configuração do Master Compressor salva pode ser acessada usando as etapas de instrução 2 e 3 acima.

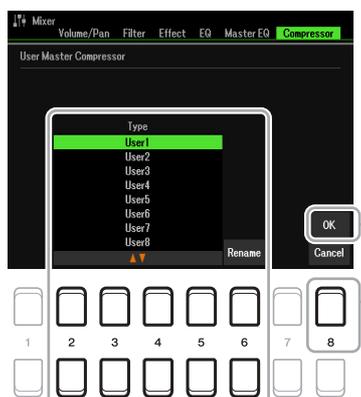
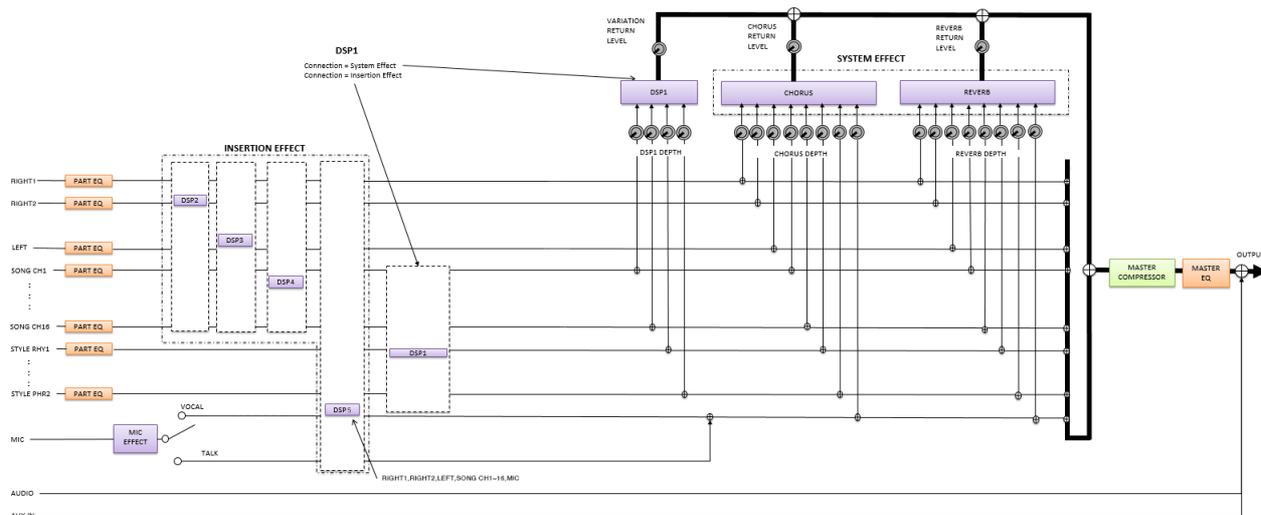


Diagrama de blocos



Sumário

Atribuição de uma função específica a cada pedal	95
Configurações de MIDI	99
• Configurações do sistema MIDI	101
• Configurações da transmissão MIDI	102
• Configurações do recebimento MIDI	103
• Configurações da nota no baixo para a reprodução de estilo por meio da recepção MIDI	104
• Configurações do tipo de acorde para reprodução de estilo por meio da recepção MIDI	104
Conexão com um dispositivo inteligente por meio de uma rede local sem fio	105
• Infrastructure Mode	105
• Access Point Mode	106

Atribuição de uma função específica a cada pedal

As funções dos pedais ligados nos conectores FOOT PEDAL [1]/[2] podem ser alteradas individualmente nas configurações padrão (sustentar, etc.), permitindo, por exemplo, que você use o pedal para iniciar/interromper a reprodução do estilo ou use o controlador de pedal para produzir curvas de afinação.

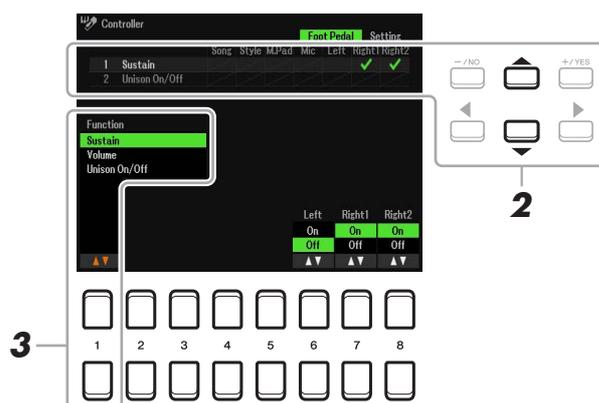
OBSERVAÇÃO Para obter informações sobre como conectar um pedal ou os tipos de pedais que podem ser conectados, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 9.

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [◀] Menu1 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Controller → [ENTER] → TAB [◀] Foot Pedal

2 Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar um dos dois pedais ao qual a função será atribuída.

No visor, os números 1 e 2 correspondem aos conectores FOOT PEDAL [1] e [2] respectivamente.



3 Use os botões [1 ▲▼] para selecionar a função que será atribuída ao pedal especificado na etapa 2.

Para obter informações sobre as funções disponíveis, consulte as [páginas de 96 a 98](#).

OBSERVAÇÃO Você também pode atribuir outras funções ao pedal: Punch In/Out of Song ([página 61](#)) e Registration Sequence ([página 78](#)). Se você atribuir várias funções ao pedal, a prioridade será: Punch In/Out of Song → Registration Sequence → Funções atribuídas aqui.

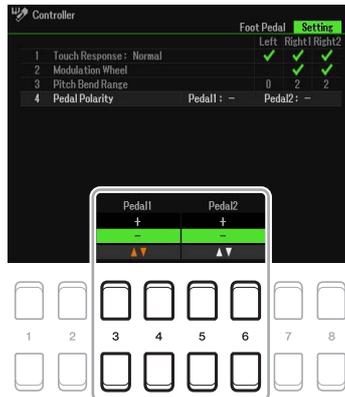
4 Use os botões [2 ▲▼] – [8 ▲▼] para definir os detalhes das funções selecionadas (a parte às quais a função é aplicada, etc.).

Os parâmetros disponíveis variam dependendo da função selecionada na etapa 3.

5 Se necessário, selecione "4 Pedal Polarity" pressionando o botão do cursor [▼] e defina a polaridade do pedal.

A operação de ativação/desativação do pedal varia dependendo do pedal conectado ao instrumento. Por exemplo, pressionar um pedal pode ativar a função selecionada, já pressionar um modelo/marca diferente de pedal pode desativar a função. Se necessário, utilize essa configuração para reverter a operação.

Os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] são usados para definir o FOOT PEDAL [1] e os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] são usados para definir o FOOT PEDAL [2].



■ Funções atribuíveis aos pedais

No caso das funções indicadas com "*", use somente o controlador de pedal; a operação correta não pode ser realizada com um pedal.

Sustain	Permite usar um pedal para controlar a sustentação. Ao manter pressionado o pedal, todas as notas tocadas no teclado terão uma sustentação maior. Soltar o pedal interrompe (silencia) imediatamente as notas sustentadas. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
Volume*	Permite usar o controlador de pedal para controlar o volume. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte nesse visor.
Unison On/Off	Ativa ou desativa a função Unison (página 28).
Articulation1	Ao usar uma voz Super Articulation que tem um efeito correspondente a essa função, você pode ativar o efeito pressionando o pedal/botão atribuído a essa função.
Articulation2	
Sostenuto	Permite usar um pedal para controlar o efeito Sostenuto. Se você tocar uma nota ou um acorde no teclado e pressionar o pedal enquanto mantém uma ou mais notas pressionadas, as notas serão sustentadas enquanto o pedal estiver pressionado. Porém, todas as notas seguintes não serão sustentadas. Isso possibilita sustentar um acorde, por exemplo, enquanto outras notas são tocadas em staccato. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. OBSERVAÇÃO Essa função não afetará nenhuma das flautas de órgão e apenas algumas das vozes Super Articulation.
Soft	Permite usar um pedal para controlar o efeito Soft. Pressione esse pedal para reduzir o volume e alterar o timbre das notas tocadas. Isso só se aplica a determinadas vozes apropriadas. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.



Glide Up	Quando o pedal é pressionado, a afinação muda e volta ao normal quando o pedal é liberado. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. Up/Down: determina se a alteração de afinação aumenta (superior) ou diminui (inferior). Range: determina o intervalo de alteração da afinação, em semitons. On Speed: determina a velocidade de alteração da afinação quando o pedal é pressionado. Off Speed: determina a velocidade de alteração da afinação quando o pedal é liberado.
Glide Down	
Portamento	O efeito Portamento (um leve deslize entre as notas) pode ser produzido enquanto o pedal é pressionado. O portamento é produzido quando as notas são tocadas em estilo legato (por exemplo, uma nota é tocada enquanto a nota anterior ainda está pressionada). O tempo de portamento também pode ser ajustado no visor Voice Set (página 14). Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. OBSERVAÇÃO Essa função não afetar nenhuma das flautas de órgão e apenas algumas das vozes Super Articulation.
Pitch Bend Up*	Permite dobrar a afinação de notas para cima ou para baixo usando o pedal. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. Up/Down: determina se a alteração de afinação aumenta (superior) ou diminui (inferior). Range: determina o intervalo de alteração da afinação, em semitons.
Pitch Bend Down*	
Modulation*	Aplica os efeitos de modulação, como vibrato, às notas tocadas no teclado. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
Modulation Alt	É uma ligeira variação na função Modulation acima, na qual os efeitos (forma de onda) podem ser ativados/desativados alternadamente em cada pressionamento do pedal.
Pedal Control (Wah)	Aplica o efeito de wah às notas tocadas no teclado quando o botão [DSP] está ativado. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. Esse parâmetro só é disponibilizado quando um efeito cuja categoria é "Modulation" e cujo tipo é "Wah" é aplicado.
Organ Rotary Slow/Fast	Alterna a velocidade do alto-falante giratório entre "Slow" e "Fast". Esse parâmetro só é disponibilizado quando um efeito que contém "Rotary" no nome é aplicado.
Kbd Harmony/Arp On/Off	O mesmo que o botão [HARMONY/ARPEGGIO].
Arpeggio Hold	Quando o pedal é pressionado, a reprodução do arpejo continua mesmo que você pare de tocar o teclado; quando o pedal é liberado, o arpejo para. Selecione um tipo de arpejo e ative o botão [HARMONY/ARPEGGIO].
Live Control Reset Value	Redefine os valores de todas as funções atribuíveis do Live Control.
Style Start/Stop	Igual ao botão STYLE CONTROL [START/STOP].
Synchro Start On/Off	Igual ao botão [SYNC START].
Synchro Stop On/Off	Igual ao botão [SYNC STOP].
Intro1–3	Igual aos botões INTRO de [I] a [III].
Main A–D	Igual aos botões MAIN VARIATION de [A] a [D].
Fill Down	Reproduz uma inserção, que é automaticamente seguida pela seção principal anterior (do próximo botão à esquerda).
Fill Self	Reproduz uma inserção.
Fill Break	Reproduz uma pausa.
Fill Up	Reproduz uma inserção, seguida pela próxima seção principal (do próximo botão à direita).
Ending1–3	Igual aos botões ENDING/rit. de [I] a [III]

Half Bar Fill In	Enquanto o pedal está pressionado, a função "Half Bar Fill In" fica ativa e as seções de alteração de um estilo na primeira batida da seção atual começa na próxima seção começando do meio com a inserção automática. Quando essa função está atribuída ao botão, cada pressionamento do botão ativa e desativa a função de forma alternada.
Fade In/Out	Igual ao botão [FADE IN/OUT].
Fing/On Bass	O pedal muda de forma alternada entre os modos Fingered e Fingered On Bass (página 23).
Bass Hold	Com o pedal pressionado, a nota de baixo do estilo de acompanhamento é mantida mesmo quando o acorde é alterado durante a reprodução de estilo. Se o dedilhado estiver definido como "AI Full Keyboard", a função não funcionará.
One Touch Setting +/-	Acessa a One Touch Setting seguinte/anterior.
Song Play/Pause	Igual ao botão SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE).
Score Page +/-	Com a música interrompida, você pode avançar/voltar a página de partitura (uma por vez).
Lyrics Page +/-	Com a música interrompida, você pode avançar/voltar a página de letra (uma por vez).
Text Page +/-	Você pode avançar/voltar a página de texto (uma por vez).
Talk On/Off	Alterna entre Vocal e Talk em Mic Setting.
Reset/Tap Tempo	Igual ao botão [RESET/TAP TEMPO].
Percussion	O pedal toca um instrumento de percussão selecionado com botões [4 ▲▼] – [8 ▲▼]. É possível usar o teclado para selecionar o instrumento de percussão desejado. OBSERVAÇÃO Quando você seleciona o instrumento de percussão pressionando uma tecla no teclado, a velocidade com a qual você pressiona a tecla determina o volume da percussão.
Right 1 On/Off	Igual ao botão PART ON/OFF [RIGHT 1].
Right 2 On/Off	Igual ao botão PART ON/OFF [RIGHT 2].
Left On/Off	Igual ao botão PART ON/OFF [LEFT].

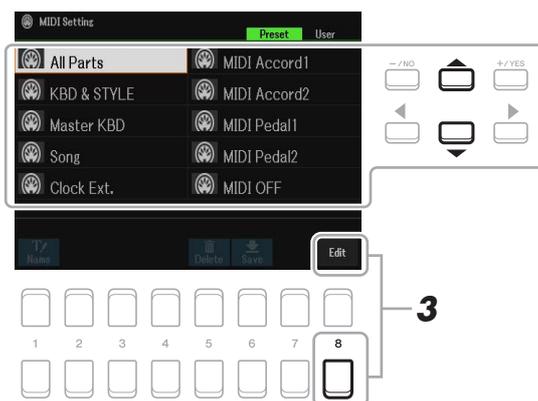
Configurações de MIDI

Nesta seção, você encontra as configurações relacionadas ao MIDI do instrumento. O PSR-SX600 oferece um conjunto de dez modelos pré-programados que permitem a reconfiguração de modo fácil e instantâneo para corresponder à sua aplicação MIDI específica ou ao dispositivo externo. Além disso, você pode editar os modelos e salvar até dez de seus modelos originais na unidade User.

OBSERVAÇÃO Você pode salvar todos os modelos originais como um único arquivo na memória interna (unidade User) ou em uma unidade flash USB. Consulte a [página 112](#).

1 Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



2 Selecione um modelo pré-programado na página Preset ([página 100](#)).

Se você já tiver criado e salvo o modelo original na página User, você também poderá selecionar o modelo na página User.

3 Para editar o modelo, pressione o botão [8 ▼] (EDIT) para acessar o visor MIDI.

4 Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página relevante e definir os diversos parâmetros que serão editados no modelo MIDI atual.

- **System** Configurações do sistema MIDI ([página 101](#))
- **Transmit**..... Configurações da transmissão MIDI ([página 102](#))
- **Receive** Configurações do recebimento MIDI ([página 103](#))
- **On Bass Note** Configurações da nota no baixo para a reprodução de estilo por meio da recepção MIDI ([página 104](#))
- **Chord Detect**..... Configurações do tipo de acorde para reprodução de estilo por meio da recepção MIDI ([página 104](#))

5 Após concluir a edição, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor de seleção do modelo MIDI.

PRÓXIMA PÁGINA

6 Seleccione a página User pressionando o botão TAB [▶] e, em seguida, salve o modelo editado pressionando o botão [6 ▼] (Save).

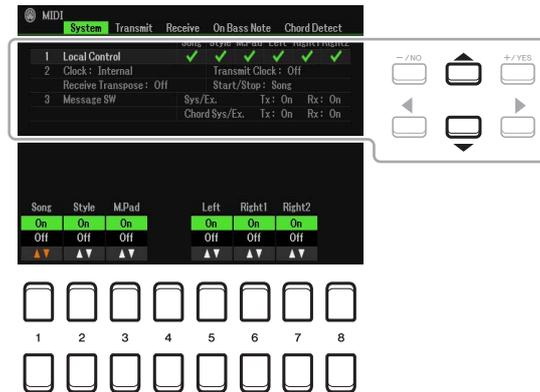
■ Modelos MIDI pré-programados

All Parts	Transmite todas as partes que incluem as partes do teclado (RIGHT 1, 2 e LEFT), com exceção das partes da música.
KBD & STYLE	Basicamente igual a "All Parts", com exceção de como as partes do teclado são gerenciadas. As partes da mão direita são controladas juntas como "UPPER" em vez de RIGHT 1 e 2, e a parte da mão esquerda é controlada como "LOWER".
Master KBD	Nessa configuração, o instrumento funciona como o teclado "principal", tocando e controlando um ou mais geradores de tom ou outros dispositivos (como computador/sequenciador) conectados.
Song	Todos os canais de transmissão são definidos de acordo com os canais de música de 1 a 16. Essa função é usada para reproduzir dados de música com um gerador de tom externo e gravar dados de música em um sequenciador externo.
Clock Ext.	A reprodução ou gravação (música, estilo, Multi Pad, etc.) é sincronizada com um relógio MIDI externo, em vez do relógio interno do instrumento. Esse modelo deve ser usado para definir o tempo no dispositivo MIDI conectado ao instrumento.
MIDI Accord1	Os acordeões MIDI permitem transmitir dados MIDI e tocar geradores de tom conectados usando o teclado e os botões do acorde/baixo do acordeão. Esse modelo permite tocar melodias usando o teclado e controlar a reprodução de estilo no instrumento com os botões da mão esquerda.
MIDI Accord2	Basicamente igual a "MIDI Accord1" acima, com exceção das notas de acorde/baixo tocadas com a mão esquerda no acordeão MIDI que também são reconhecidas como eventos de nota MIDI.
MIDI Pedal1	As unidades de pedal MIDI permitem tocar os geradores de tom conectados com os pés (especialmente útil para tocar partes do baixo com uma nota). Esse modelo permite tocar/controlar a tônica do acorde na reprodução de estilo com uma unidade de pedal MIDI.
MIDI Pedal2	Esse modelo permite tocar a parte do baixo para a reprodução de estilo usando uma unidade de pedal MIDI.
MIDI Off	Nenhum sinal MIDI é enviado ou recebido.

Configurações do sistema MIDI

Estas explicações aplicam-se à página System na etapa 4 da [página 99](#).

Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar os parâmetros (abaixo) e defina o status On/Off usando os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼].



1 Local Control

Ativa ou desativa a opção Local Control para cada parte. Quando Local Control estiver definido como "On", o teclado do instrumento controlará seu próprio gerador interno de tons (local), permitindo que as vozes internas sejam tocadas diretamente do teclado. Se você definir Local como "Off", o teclado e os controladores serão desconectados internamente da seção do gerador de tom do instrumento e nenhum som será reproduzido quando você tocar o teclado ou usar os controladores. Por exemplo, isso permite que você use um sequenciador MIDI externo para tocar as vozes internas do instrumento e use o teclado do instrumento para gravar notas no sequenciador externo e/ou reproduzir um gerador de tom externo.

2 Configuração de Clock, etc.

■ Clock

Determina se o instrumento é controlado pelo seu próprio relógio interno ou por um sinal de relógio MIDI recebido de um dispositivo externo (USB1, USB2 ou Wireless LAN). Internal é a configuração normal do relógio quando o instrumento está sendo usado sozinho ou como um teclado principal para controlar dispositivos externos. Se você estiver usando o instrumento com um sequenciador externo, computador MIDI ou outro dispositivo MIDI e quiser sincronizá-lo com esse dispositivo, configure o parâmetro adequadamente: USB1, USB2 ou Wireless LAN. Nesse caso, verifique se o dispositivo externo está conectado corretamente (por exemplo, ao terminal MIDI IN do instrumento) e se está transmitindo adequadamente um sinal de relógio MIDI.

OBSERVAÇÃO Quando Clock estiver definido como um valor que não seja Internal, o tempo indicado no visor principal será "Ext.". Isso significa que a reprodução deste instrumento é controlada apenas de um dispositivo ou computador MIDI. Nessa condição, estilos, músicas, Multi Pads ou o metrônomo não poderão ser reproduzidos mesmo que você realize a operação inicial.

OBSERVAÇÃO Quando um adaptador de rede local sem fio é conectado ao terminal [USB TO DEVICE], o parâmetro "Wireless LAN" também pode ser selecionado.

■ Transmit Clock

Ativa ou desativa a transmissão do relógio MIDI (F8). Quando estiver definido como Off, nenhum relógio MIDI ou dados de Iniciar/Interromper serão transmitidos, mesmo que um estilo ou música seja reproduzido.

■ Receive Transpose

Determina se a configuração de transposição do instrumento aplica-se ou não aos eventos da nota recebidos pelo instrumento por meio de MIDI.

■ Start/Stop

Determina se as mensagens FA (iniciar) e FC (interromper) recebidas interferem na reprodução do estilo ou da música.

3 Message SW (Chave de mensagem)

■ Sys/Ex.

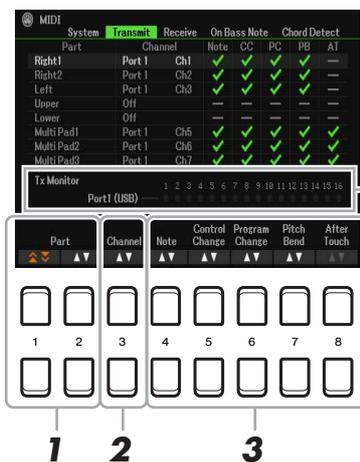
A configuração "Transmit" ativa ou desativa a transmissão MIDI de mensagens MIDI System Exclusive. A configuração "Receive" ativa ou desativa a recepção MIDI e o reconhecimento de mensagens exclusivas do sistema MIDI geradas pelo equipamento externo.

■ Chord Sys/Ex.

A configuração "Transmit" ativa ou desativa a transmissão MIDI de dados exclusivos do acorde MIDI (tipo, tônica e detecção de acorde). A configuração "Receive" ativa ou desativa a recepção MIDI e o reconhecimento de dados exclusivos do acorde MIDI gerados pelo equipamento externo.

Configurações da transmissão MIDI

Estas explicações aplicam-se à página Transmit na etapa 4 da [página 99](#). Determina quais partes serão enviadas como dados MIDI e para qual canal MIDI os dados serão enviados.



Os pontos correspondentes para cada canal (de 1 a 16) piscam levemente sempre que um dado é transmitido nos canais.

OBSERVAÇÃO Quando "WLAN" é exibido, o instrumento pode processar mensagens MIDI recebidas de um adaptador de rede local sem fio conectado ao terminal [USB TO DEVICE]. Se "WLAN" não for exibido mesmo conectando um adaptador de rede local sem fio USB, desligue o instrumento novamente e ligue-o novamente.

1 Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Part) para selecionar a parte para alterar as configurações de transmissão.

Você pode usar o botão [1 ▲▼] para navegar para cima ou para baixo pelos tipos de parte (parte de teclado, Multi Pad e estilo) e pode usar o botão [2 ▲▼] para ir para cima ou para baixo até a próxima parte, uma por uma.

Com exceção das duas partes abaixo, as partes indicadas nesse visor são as mesmas dos visores Mixer e Channel On/Off.

Upper: uma parte do teclado tocada no lado direito do teclado a partir do ponto de divisão para as vozes (RIGHT 1 e/ou 2).

Lower: uma parte do teclado tocada no lado esquerdo do teclado a partir do ponto de divisão para as vozes. Essa opção não é afetada pelo status ativado/desativado do botão [ACMP].

2 Use os botões [3 ▲▼] (Transmit Channel) para selecionar um canal por meio do qual a parte selecionada será transmitida.

OBSERVAÇÃO Se o mesmo canal de transmissão for atribuído a diversas partes diferentes, as mensagens MIDI transmitidas serão combinadas em um único canal, produzindo sons inesperados e possíveis falhas no dispositivo MIDI conectado.

OBSERVAÇÃO Músicas protegidas não poderão ser transmitidas mesmo que os canais de 1 a 16 adequados de música estejam definidos para transmissão.

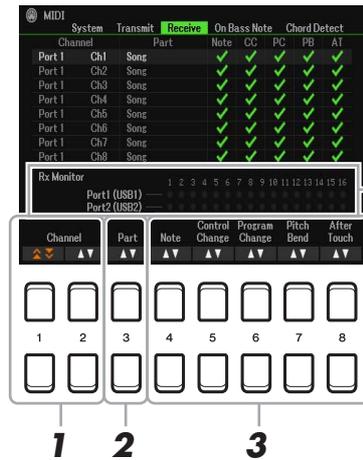
3 Use o botão [4 ▲▼] – [8 ▲▼] para inserir marcas de seleção às mensagens MIDI que deseja transmitir.

As mensagens MIDI com marcas de seleção podem ser transmitidas.

- [4 ▲▼] (Note): eventos de Note
- [5 ▲▼] (CC): Control Change
- [6 ▲▼] (PC): Program Change
- [7 ▲▼] (PB): Pitch Bend
- [8 ▲▼] (AT): After Touch

Configurações do recebimento MIDI

Estas explicações aplicam-se à página Receive na etapa 4 da [página 99](#). Elas determinam quais partes receberão dados MIDI e em quais canais MIDI os dados serão recebidos.



Os pontos correspondentes a cada canal (de 1 a 16) piscam rapidamente sempre que qualquer dado é recebido nos canais.

OBSERVAÇÃO Quando "WLAN" é exibido, o instrumento pode processar mensagens MIDI recebidas de um adaptador de rede local sem fio conectado ao terminal [USB TO DEVICE]. Se "WLAN" não for exibido mesmo conectando um adaptador de rede local sem fio USB, desligue o instrumento novamente e ligue-o novamente.

1 Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (Channel) para selecionar o canal que será recebido.

O botão [1 ▲▼] pode pesquisar as portas, já o botão [2 ▲▼] pode pesquisar canais, um por um.

Você pode usar o botão [1 ▲▼] para navegar para cima ou para baixo para a próxima porta e pode usar o botão [2 ▲▼] para ir para cima ou para baixo até o próximo canal, um por um.

O instrumento pode receber mensagens MIDI de 32 canais (16 canais x 2 portas) pela conexão USB.

2 Use os botões [3 ▲▼] (Part) para selecionar a parte por meio da qual o canal selecionado será recebido.

Com exceção das duas partes a seguir, as partes indicadas nesse visor são as mesmas dos visores Mixer e Channel On/Off.

Keyboard: as mensagens de notas recebidas controlam as partes que podem ser executadas com o teclado do instrumento.

Extra Part 1–5: há cinco partes reservadas especialmente para o recebimento e a reprodução de dados MIDI. Geralmente, essas partes não são usadas pelo próprio instrumento. O instrumento pode ser usado como gerador de tons multitimbre de 32 canais usando essas cinco partes, além das outras partes do instrumento.

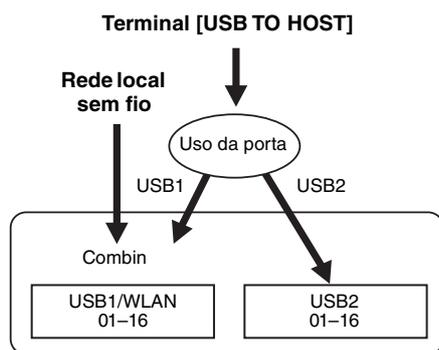
3 Use o botão [4 ▲▼] – [8 ▲▼] para inserir marcas de seleção às mensagens MIDI que deseja receber.

As mensagens MIDI ([página 102](#)) com marcas de seleção podem ser recebidas.

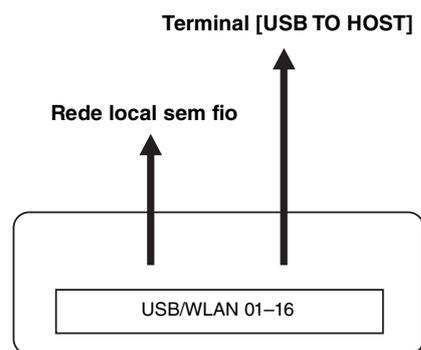
Recepção/transmissão MIDI por meio dos terminais [USB TO HOST]

A relação entre os terminais USB e as mensagens MIDI que eles processam (recepção/transmissão de 32 canais; 16 canais x 2 portas) é exibida no seguinte diagrama:

● Recepção MIDI

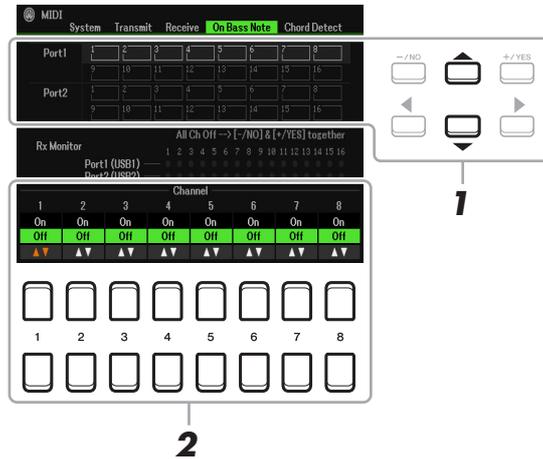


● Transmissão MIDI



Configurações da nota no baixo para a reprodução de estilo por meio da recepção MIDI

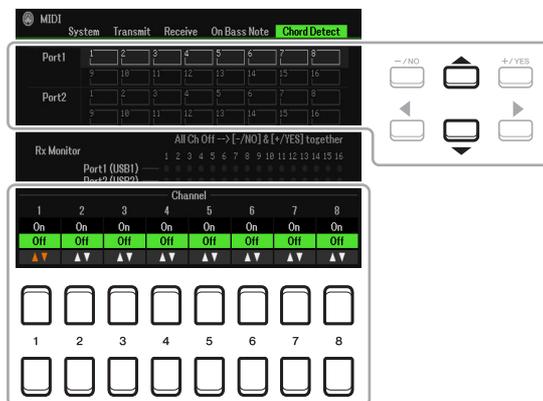
Estas explicações aplicam-se à página On Bass Note na etapa 4 da [página 99](#). As configurações permitem que você determine a nota do baixo para a reprodução do estilo, com base nas mensagens de notas recebidas por meio de MIDI. As mensagens de nota ativadas/desativadas recebidas nos canais definidos como "On" são reconhecidas como nota do baixo do acorde de reprodução de estilo. A nota do baixo é detectada independentemente das configurações de [ACMP] ou do ponto de divisão. Quando diversos canais estão definidos ao mesmo tempo como "ON", a nota do baixo é detectada por meio dos dados MIDI combinados recebidos pelos canais.



- 1** Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o canal.
- 2** Use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼] para definir o canal desejado como ON ou OFF.
Você também pode definir todos os canais como OFF pressionando os botões [-/NO] e [+ /YES] simultaneamente.

Configurações do tipo de acorde para reprodução de estilo por meio da recepção MIDI

Estas explicações aplicam-se à página Chord Detect na etapa 4 da [página 99](#). Esta página permite selecionar os canais MIDI pelos quais os dados MIDI do dispositivo externo serão usados para detectar o tipo de acorde para a reprodução de estilo. As mensagens de nota ativadas/desativadas recebidas nos canais definidos como "On" são reconhecidas como notas para detectar os acordes na reprodução de estilo. Os acordes que serão detectados dependem do tipo de dedilhado. Os tipos de acorde serão detectados independentemente das configurações de [ACMP] ou do ponto de divisão. Quando diversos canais estão definidos ao mesmo tempo como "ON", o tipo de acorde é detectado por meio dos dados MIDI combinados recebidos pelos canais.



O procedimento de operação é basicamente igual ao do visor On Bass Note acima.

Conexão com um dispositivo inteligente por meio de uma rede local sem fio

Usando um adaptador de rede local sem fio USB (vendido separadamente), você pode conectar o PSR-SX600 a um dispositivo inteligente por meio de uma rede sem fio. Para obter instruções de operação gerais, consulte "Manual de conexão do dispositivo inteligente" no site. Esta seção aborda apenas as operações específicas do PSR-SX600.

Antes de iniciar as operações, certifique-se de conectar o adaptador de rede local sem fio USB ao terminal [USB TO DEVICE] e acessar o visor de configuração em [MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Wireless LAN → [ENTER].

AVISO

Não conecte este produto diretamente a uma rede Wi-Fi e/ou de Internet pública. Somente conecte este produto à Internet usando um roteador com proteção por senha forte. Consulte o fabricante do roteador para obter mais informações sobre as melhores práticas de segurança.

OBSERVAÇÃO Se o adaptador de rede local sem fio USB não for reconhecido pelo instrumento, "Wireless LAN" será exibido. Se "Wireless LAN" não for exibido mesmo que um adaptador de rede local sem fio USB tenha sido conectado, desligue o instrumento e ligue-o novamente.

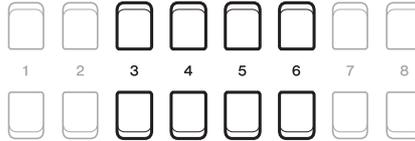
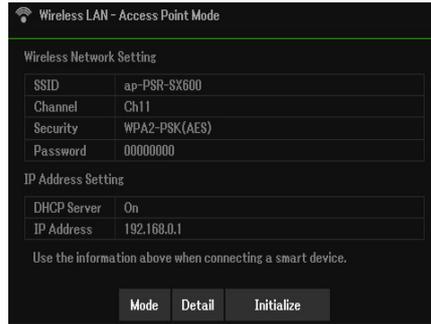
Quando a conexão for estabelecida, "Connected" será exibido na parte superior do visor e um ícone indicando a intensidade do sinal será exibido à direita de cada conexão disponível.

Infrastructure Mode



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Conecta o instrumento à rede por meio de WPS. Pressione esse botão seguido pelo botão [7 ▲▼] (Yes) e, em seguida, pressione o botão WPS no ponto de acesso em até dois minutos.
[3 ▲▼]	Mode	Muda para o Access Point Mode.
[4 ▲▼]	Detail	Para configurar os parâmetros detalhados. Depois de fazer essas configurações, pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) para salvá-las. IP ADDRESS: define o endereço IP e outros parâmetros relacionados. OTHERS: define o nome do host, o fuso horário e o horário de verão. Quando o instrumento está conectado à rede com o Infrastructure Mode, a hora atual é mostrada no visor principal.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Inicializa a configuração de conexão com o status padrão de fábrica.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Connect	Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar a rede. Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] para se conectar à rede selecionada. Se você selecionar "Others", essa opção acessará o visor Manual Setup no qual você define o SSID, o método de segurança e a senha. Depois de inserir essas informações, pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] no visor Manual Setup para se conectar à rede. OBSERVAÇÃO Pressione os botões TAB [◀] e [▶] para atualizar simultaneamente a lista de redes no visor.

Access Point Mode



[3 ▲▼]	Mode	Muda para o Infrastructure Mode.
[4 ▲▼]	Detail	Para configurar os parâmetros detalhados nas páginas abaixo. Depois de fazer essas configurações, pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Save) para salvá-las. Wireless Network: para configurar o SSID, a segurança, a senha e o canal. IP Address: para configurar o endereço IP fixo e outros parâmetros relacionados. Others: para inserir o nome do host ou exibir o endereço MAC, etc.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Initialize	Inicializa a configuração de conexão com o status padrão de fábrica.

Sumário

Utility	107
• Config1	107
• Config2	108
• Parameter Lock	109
• USB	110
System	111
• Common	111
• Backup/Restore	111
• Setup Files	112
• Reset	113

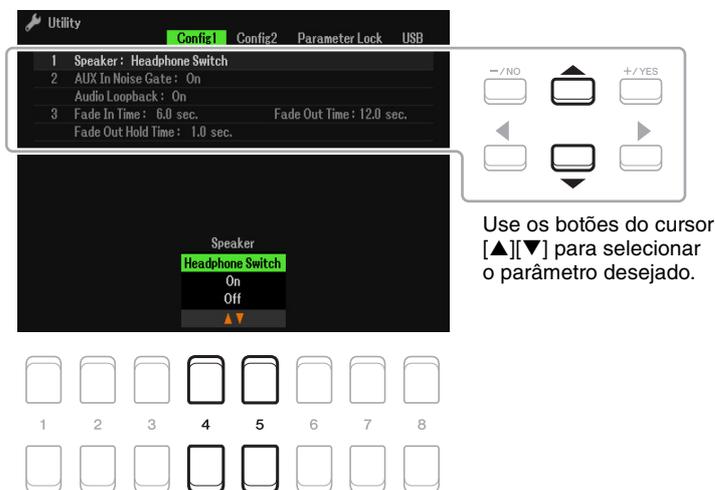
Esta seção aborda somente os visores Utility e System no Menu. No caso dos outros visores, consulte a "Lista de funções" no Manual do Proprietário para saber onde obter instruções.

Utility

Acesse o visor de operações.

[MENU] → [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] Utility → [ENTER]

Config1



1 Configuração Speaker

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Speaker	<p>Determina se o som será ou não emitido pelo alto-falante deste instrumento.</p> <p>Headphone Switch: o alto-falante emite o som normalmente, mas é cortado quando fones de ouvido são conectados ao conector [PHONES].</p> <p>On: o som do alto-falante fica sempre ligado, mesmo quando fones de ouvido estão conectados.</p> <p>Off: o som do alto-falante é desligado. Você só poderá ouvir o som do instrumento pelos fones de ouvido ou por um dispositivo conectado aos conectores AUX OUT.</p>
-------------------	---------	---

2 Configurações relacionadas à conexão External

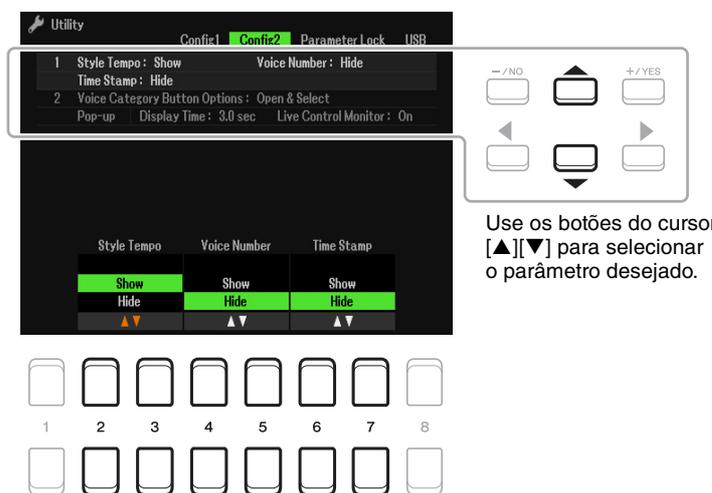
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	AUX In Noise Gate	Ativa ou desativa o gate de ruído, que minimiza o ruído da entrada de som por meio da entrada [AUX IN].
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Audio Loopback	Determina se a entrada de áudio do computador ou do dispositivo inteligente é reproduzida ou não em um computador ou em um dispositivo inteligente. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 9.

3 Fade In/Out

Esses parâmetros determinam como a reprodução de estilo ou de música tem um aumento/redução gradual ao usar o botão [FADE IN/OUT]. As configurações aqui se tornam efetivas também quando a função Fade In/Out é atribuída nas configurações do pedal (página 95).

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Fade In Time	Determina o tempo que o volume leva para aumentar gradualmente ou ir do mínimo para o máximo (intervalo de 0 a 20 segundos).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Fade Out Time	Determina o tempo que o volume leva para reduzir gradualmente ou ir do máximo para o mínimo (intervalo de 0 a 20 segundos).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Fade Out Hold Time	Determina o tempo que o volume é mantido no ponto 0 e depois diminui (intervalo de 0 a 5 segundos).

Config2



Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o parâmetro desejado.

1 Configurações relacionadas ao visor

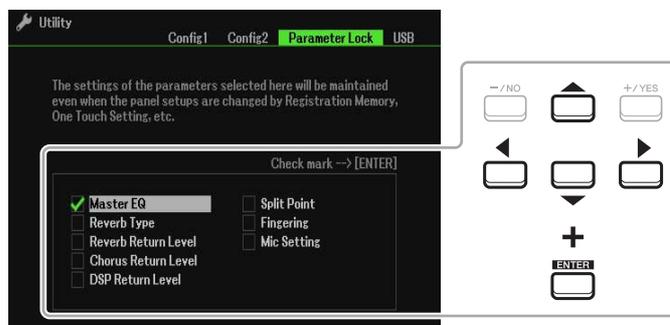
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Style Tempo	Determina se o tempo padrão de cada estilo predefinido é exibido ou não acima do nome do estilo no visor Style Selection. OBSERVAÇÃO Essa configuração é aplicada somente a estilos predefinidos.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Voice Number	Determina se o número e o banco de vozes é exibido ou não no visor Voice Selection. A exibição dessa opção é útil para verificar quais valores da seleção de banco MSB/LSB e números da alteração de programa serão necessários especificar ao selecionar a voz em um dispositivo MIDI externo. OBSERVAÇÃO Os números exibidos aqui começam a partir de "1". Da mesma forma, os números da alteração de programa MIDI são menores, já que o sistema de números começa a partir de "0". OBSERVAÇÃO Essa configuração é aplicada somente a vozes predefinidas.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Time Stamp	Determina se a data e a hora atualizadas são exibidas ou não no visor File Selection. Quando você conecta o instrumento à rede com o Infrastructure Mode (página 105) usando o adaptador sem fio USB (UD-WL01), o instrumento obtém as informações do "relógio" e a marcação de data e hora é gravada nos arquivos que são salvos no instrumento. Quando o instrumento for desligado, o relógio será definido para os padrões de fábrica e não será atualizado a menos que o instrumento seja conectado à rede. OBSERVAÇÃO Essa configuração não afeta os arquivos predefinidos.

2 Voice Category Button Options / Pop-up display

[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	Voice Category Button Options	Determina como o visor Voice Selection será aberto quando um dos botões VOICE for pressionado. Open & Select: abre o visor Voice Selection com a voz usada anteriormente na categoria Voice selecionada automaticamente (quando um dos botões VOICE é pressionado). Open Only: abre o visor Voice Selection com a voz selecionada no momento (quando um dos botões VOICE é pressionado).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	Pop-Up Display Time	Determina o tempo que leva para as telas pop-up serem fechadas. (As telas pop-up são exibidas quando você pressiona botões como TEMPO, TRANSPOSE, UPPER OCTAVE, etc.)
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	Live Control Monitor	Determina se a tela pop-up que indica o status atual dos botões giratórios será exibida ou não ao girar esses botões.

Parameter Lock

Essa opção permite bloquear ou manter as configurações de parâmetros específicos (como Effect e Split Point), mesmo quando as configurações do painel são alteradas pela memória de registro, One Touch Setting, etc.

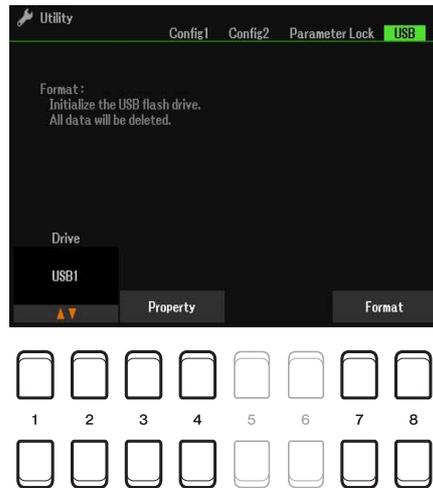


Para definir essa função, use os botões do cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o parâmetro desejado e pressione o botão [ENTER] para inserir (ou remover) marcas de seleção. Repita essa etapa conforme desejado. Os itens com marcas de seleção serão bloqueados.

USB

Você pode definir ou realizar operações importantes relacionadas à unidade flash USB para o instrumento.

OBSERVAÇÃO Antes de usar uma unidade flash USB, lembre-se de ler a seção "Conexão com dispositivos USB" no Manual do Proprietário, capítulo 9.



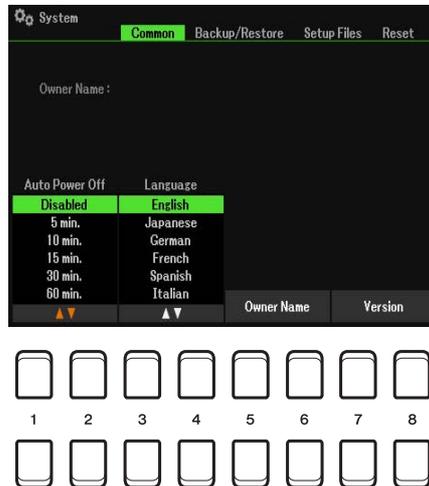
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Drive	Quando uma unidade flash USB está conectada, "USB1" é exibido.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Property	Indica as propriedades (como a capacidade de memória, etc.) da unidade flash USB conectada. OBSERVAÇÃO A memória restante exibida é um valor aproximado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Format	Formata a unidade acima. Para obter instruções, consulte Manual do Proprietário, capítulo 9.

System

Acesse o visor de operações.

[MENU] → TAB [▶] Menu2 → botões do cursor [▲][▼][◀][▶] System → [ENTER] → TAB [◀] Common

Common



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	Auto Power Off	Determina o tempo que deve levar antes que ocorra o desligamento automático. Quando "Disabled" está selecionado, o instrumento é inicializado com a função Auto Power Off desativada.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	Language	Determina o idioma usado nas mensagens no visor. Se você alterar essa configuração, todas as mensagens serão exibidas no idioma selecionado.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	Owner Name	Permite inserir o seu nome como o proprietário. O nome do proprietário é indicado no visor de abertura quando o instrumento é ligado. Para obter instruções sobre como inserir caracteres, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	Version	Exibe a versão do programa e o ID do hardware do instrumento.

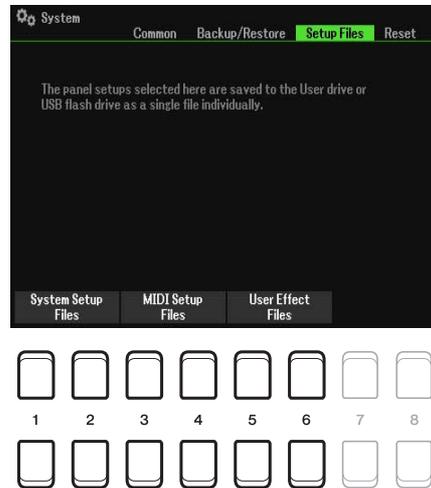
Backup/Restore

Consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

Setup Files

No caso dos itens a seguir, você pode salvar as configurações originais na unidade User ou USB como um único arquivo para recuperação futura.

- 1** Faça todas as configurações desejadas no instrumento.
- 2** Acesse o visor de operações.



- 3** Use os botões [1 ▲▼] – [8 ▲▼] para acessar o visor relevante para salvar os dados.

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	System Setup Files	Conjunto de parâmetros em diversos visores, como o visor Utility acessado por meio do botão [MENU], são tratados como um único arquivo de configuração do sistema. Consulte o "Gráfico de parâmetros" na Lista de dados do site para obter detalhes sobre quais parâmetros pertencem à configuração do sistema.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI Setup Files	As configurações de MIDI, incluindo as exibidas no visor da aba User, são controladas como um único arquivo.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	User Effect Files	Os dados a seguir podem ser tratados como um único arquivo. <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efeitos do usuário página 89 • Configurações do microfone do usuário página 71 • Tipos de Master EQ do usuário página 90 • Tipos de Master Compressor do usuário página 92

- 4** Use os botões TAB [◀][▶] para selecionar uma das abas (User ou USB) nas quais as configurações serão salvas.

- 5** Pressione o botão [6 ▼] (Save) para salvar o arquivo.

- 6** Para acessar novamente o arquivo, selecione-o em Setup Files.

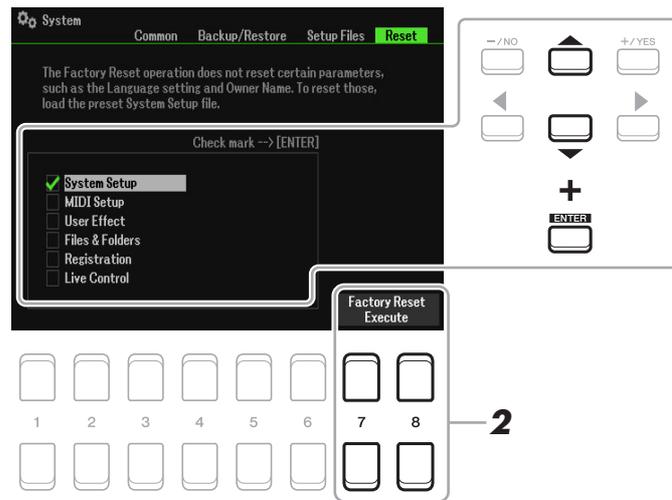
Para acessar os arquivos de padrão de fábrica, selecione o arquivo na aba Preset.

Quando o arquivo for selecionado, uma mensagem será exibida de acordo com o conteúdo do arquivo.

Pressione o botão desejado.

Reset

Essa função permite restaurar o status do instrumento para as configurações de fábrica originais.



1 Use os botões do cursor [▲][▼] para selecionar o item desejado e, em seguida, use o botão [ENTER] para inserir ou remover a marca de seleção.

Quando um item for selecionado, os parâmetros correspondentes serão redefinidos conforme descrito abaixo:

System Setup	Redefine os parâmetros da configuração do sistema para as configurações originais de fábrica. Consulte o "Gráfico de parâmetros" na Lista de dados do site para obter os detalhes sobre que parâmetros pertencem à System Setup.
MIDI Setup	Redefine as configurações de MIDI, incluindo as exibidas no visor da aba User, para o status original de fábrica.
User Effect	Redefine as configurações atuais de Effect e os seguintes dados: <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de efeitos do usuário página 89 • Configurações do microfone do usuário página 71 • Tipos de Master EQ do usuário página 90 • Tipos de Master Compressor do usuário página 92
Files & Folders	Exclui todos os arquivos e pastas, incluindo a pasta Expansion armazenada no visor da aba User.
Registration	Desliga todas as lâmpadas da memória de registro de [1] a [8], indicando que nenhum banco de memória do registro foi selecionado, embora todos os arquivos do banco sejam mantidos. Nesse status, você pode criar configurações de memória de registro usando as configurações de painel atuais. <p>OBSERVAÇÃO A mesma operação pode ser feita ligando o instrumento mantendo a tecla B5 pressionada (a última tecla Si à direita). Nesse caso, você pode criar configurações de memória de registro usando as configurações de painel padrão.</p>
Live Control	Redefine os parâmetros da configuração LIVE CONTROL para as configurações originais de fábrica.

2 Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (Factory Reset Execute) para realizar a operação de redefinição de fábrica para todos os itens selecionados.

Índice

A			
Access Point Mode	106	Follow Lights	58
Afinação de escala	7	Format (USB)	110
Ajuste da afinação	6	Freeze	77
Any Key	58	Função	107
Arpeggio	5, 17	Função Guide	56
Arquivo de configuração	112	G	
Audio Loopback	108	GM/GM2	3
B		Gravação em tempo real (Style Creator)	36
Backup	111	Groove (Style Creator)	41
Balance (LIVE CONTROL)	10, 12	H	
Batida	5	Harmony	5, 17
Botão giratório	9	I	
C		Infrastructure Mode	105
Channel (música)	56	Inserção	70
Chord Tutor	27	Insertion	87
Chorus	17	K	
Compressor	92	Karao-Key	58
Conexões	95	L	
Config1	107	Language	111
Config2	108	Live Control	9
Configuração de estilo	31	Lyrics	53
Configuração de MIDI	99	Lyrics Language	57
Configuração Speaker	107	M	
Conjunto de estilos	40	Marca de frase	57
D		Master Compressor (CMP)	92
Diagrama de blocos	94	Master EQ (Equalizador principal)	90
Drum Setup	48	Memória de registro	76
DSP	17	Metrônomo	5
E		Mixer	85
Effect	17, 87	Modulation	15
EG (Gerador de envelope)	16	Mono	18
EQ (Equalizador de parte)	90	Mono/Poly	14
External	108	Multi Pad Creator	72
F		Multi Pads	72
Fade In/Out	108	N	
Filter	16, 86	Notação musical	51
		NTR (Regra de transposição de nota)	45
		NTT (Tabela de transposição de nota)	45
		O	
		Oitava	14
		One Touch Setting (OTS)	34
		P	
		Pacote de expansão	20
		Panel Sustain	17
		Panpot	86
		Parameter Lock	109
		Pedal	95
		Playlist	82
		Poly	18
		Portamento	15
		Preset Regist	81
		Punch In/Out (Song Creator)	61
		Q	
		Quantize	43, 64
		R	
		Rede local sem fio	105
		Registration Sequence	78
		Repeat (música)	56
		Reset	113
		Restore	111
		Reverb	17
		RTR (Regra de reinício)	47
		S	
		Score	51
		Smart Chord	23, 25
		Song Creator	60
		Style Creator	35
		System (Função)	111

T

Text	53
Time Stamp	108
Tipo de dedilhado de acorde	23
Tipo de escala	7
Tipo de estilo	22
Touch Response	18
Touch Sense	14
Transpose	9

U

Unidade flash USB	110
Unison & Accent	28, 81
Utility	107

V

Vibrato	16
Visor	108
Voice (Mixer)	85
Voice Set	13
Volume (LIVE CONTROL)	10, 12
Volume (Mixer)	85
Volume (Voice Set)	14

X

XG	3
----------	---

Y

Yamaha Expansion Manager	20
Your Tempo	58