

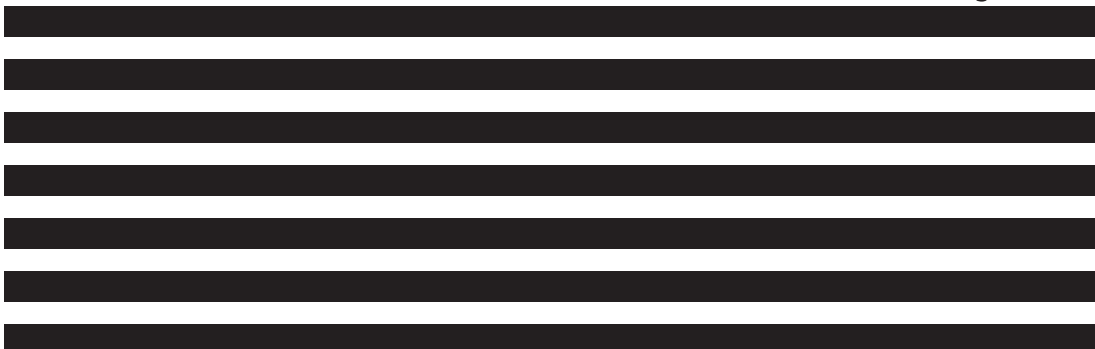


YAMAHA

PSR 3000

PSR 1500

Manual de Instruções



MENSAGEM ESPECIAL

Este produto utiliza pilhas ou cabo de energia externa (adaptador). **NÃO** conecte este produto a nenhum cabo ou adaptador que não seja aquele descrito no manual, na placa, ou especificamente recomendado pela Yamaha.

AVISO IMPORTANTE: não coloque este produto em uma posição onde alguém possa pisar, tropeçar, ou rolar qualquer coisa sobre os fios e cabos. O uso de extensão elétrica não é recomendado! Caso você precise usar uma extensão, o tamanho mínimo para um fio de 25' (ou menor) é de 18 AWG. **NOTE:** quanto menor o número de AWG, maior a capacidade da corrente. Para uma extensão mais longa, consulte um electricista.

Este produto deve ser usado somente com os componentes fornecidos ou, carrinho, rack ou suporte recomendados pela Yamaha. Se um carrinho ou outro item for usado, observar instruções de segurança que os acompanham.

ESPECIFICAÇÕES SUJEITAS A MUDANÇAS:

As informações contidas neste manual poderão ser corrigidas durante a impressão do mesmo. Entretanto, a Yamaha reserva o direito de mudar ou modificar qualquer uma das especificações sem aviso prévio ou obrigação de atualizar as unidades existentes.

Este produto, sozinho ou em combinação com amplificadores, fones de ouvido ou caixas acústicas, pode ser capaz de reproduzir níveis de som que podem causar perda permanente da audição. **NÃO** opere por longos períodos de tempo com um volume alto ou que esteja desconfortável. Se você perceber perda de audição ou ruídos nos ouvidos, consulte um médico.

IMPORTANTE: quanto mais alto for o som, o dano aos ouvidos ocorrerá mais rápido.

Alguns produtos da Yamaha podem ter bancos e/ou acessórios de fixação que são fornecidos com o produto ou como opcionais. Alguns destes itens são projetados para serem montados ou instalados por profissionais. Certifique-se de que os bancos são estáveis e quaisquer acessórios opcionais estejam seguros **ANTES** da utilização.

Bancos fornecidos pela Yamaha são projetados somente para se sentar. Outros usos não são recomendados.

NOTA:

Cobrança de serviços devido à falta de informação relacionada ao funcionamento e defeitos (quando a unidade é operada como designada) não são cobertos pela garantia do fabricante, e são de responsabilidade do proprietário. Estude este manual cuidadosamente e consulte seu representante comercial antes de solicitar um serviço.

QUESTÕES RELACIONADAS AO MEIO AMBIENTE:

A Yamaha se empenha em produzir produtos que são seguros e ao mesmo tempo não destroem a natureza. Acreditamos sinceramente que nossos produtos e métodos de produção cumprem estes objetivos. Cumprindo a lei e o espírito de preservação, queremos que você fique consciente dos seguintes aspectos:

Bateria:

Este produto pode conter uma pequena bateria não-recarregável que é soldada. O tempo médio de uso deste tipo de bateria é de aproximadamente 5 anos. Quando houver necessidade de troca desta bateria, contate um representante qualificado para efetuar a troca.

Este produto também pode usar pilhas comuns. Algumas destas podem ser recarregáveis. Certifique-se que a pilha que está sendo carregada é do tipo recarregável, e que o carregador é apropriado para este fim.

Quando instalar as pilhas, não misture pilhas novas com velhas, ou de tipos diferentes. As pilhas **DEVEM** ser instaladas corretamente. Misturas ou instalações incorretas podem resultar em aquecimento e ruptura das mesmas.

Aviso:

Não tente desmontar, ou incinerar nenhum tipo de pilha. Mantenha todas as pilhas longe do alcance de crianças. Se desfaça das pilhas seguindo as leis da sua área. Nota: obtenha com os representantes comerciais de sua área informações sobre como se desfazer das pilhas usadas.

Nota de remoção:

Se este produto for danificado sem condições de ser consertado, ou por alguma razão sua vida útil for considerada encerrada, observar todas as regulamentações locais, estaduais e federais relacionadas à remoção de produtos que contêm chumbo, pilhas, plásticos, etc. Se seu representante comercial não puder ajudá-lo, consulte diretamente a Yamaha.

PLACA DE IDENTIFICAÇÃO:

A placa de identificação está localizada na parte de baixo do produto. O número do modelo, da série, alimentação, etc estão localizados nesta placa. Você deve anotar o número do modelo, da série e a data da compra nos espaços abaixo e manter este manual como prova permanente de sua compra.

GUARDE ESTE MANUAL COM CUIDADO

Modelo (Model) _____

Número de Série (Serial No.) _____

Data da compra _____

LEIA CUIDADOSAMENTE ANTES DE CONTINUAR

Guarde este manual em lugar seguro para consultas futuras.



Advertência

Sempre siga as precauções básicas descritas abaixo para evitar a possibilidade de ferimento ou mesmo morte por choque elétrico, curto circuito, danos, incêndio ou outros riscos. Estas precauções incluem os seguintes itens, mas não estão limitadas somente aos mesmos:

Instalação

ALIMENTAÇÃO / ADAPTADOR DE ENERGIA ELÉTRICA

- Use somente a voltagem especificada para o instrumento. A voltagem apropriada está impressa na placa de identificação do instrumento.
- Use somente o adaptador especificado (PA-300 ou um equivalente recomendado pela Yamaha). O uso de um adaptador errado pode causar danos ao instrumento ou superaquecimento.
- Verifique os plugues elétricos periodicamente e remova qualquer sujeira ou poeira que tenham se acumulado.
- Não coloque o fio do adaptador próximo a fontes de calor, tais como aquecedores; não dobre o fio excessivamente, pois isto poderá causar danos ao mesmo; não coloque objetos pesados sobre o fio, e nem o deixe em uma posição onde pessoas possam andar, tropeçar ou rolar sobre o mesmo.

NÃO ABRA

- Não abra o instrumento ou tente desmontar as partes internas ou modificá-las de modo algum. O instrumento contém partes que não estão prontas para serem usadas para qualquer outro fim. Se ocorrer mau funcionamento, interrompa o uso imediatamente e leve para inspeção de um representante autorizado da Yamaha.

ÁGUA

- Não exponha o instrumento à chuva, próximo à água ou em lugares úmidos ou molhados, e não coloque recipientes contendo líquidos que possam ser derramados ou espirrados nas aberturas do mesmo.
- Nunca insira ou remova um plugue elétrico com as mãos molhadas.

FOGO

- Não coloque velas ou outros itens que possam queimar ou causar incêndio sobre a unidade.

SE VOCÊ NOTAR ANORMALIDADES

- Se o fio ou plugue do adaptador AC ficar desfiado ou danificado; ou se ocorrer perda de som durante o uso do instrumento; ou se houver qualquer cheiro ou fumaça incomuns, desligue o aparelho imediatamente e retire o adaptador da tomada, e leve o aparelho para que seja examinado pelo serviço autorizado da Yamaha.



Precaução

Sempre siga as precauções básicas abaixo para evitar a possibilidade de ferimentos físicos em você ou outras pessoas, ou danos ao aparelho ou outros. Estas precauções incluem os seguintes pontos, mas não estão limitadas aos mesmos:

Instalação

ALIMENTAÇÃO / ADAPTADOR DE ENERGIA ELÉTRICA

- Quando remover o plugue elétrico do instrumento ou de uma tomada, sempre segure o plugue e não o fio.
- Desligue o adaptador AC do instrumento durante tempestades.
- Não conecte o instrumento a uma tomada usando uma extensão. Isto poderá resultar em qualidade baixa do som, ou possivelmente um superaquecimento na tomada.

LOCALIZAÇÃO

- Não exponha o instrumento à poeira ou vibrações excessivas, ou frio ou calor extremos (tais como luz do sol, próximo a um aquecedor, ou dentro de um carro durante o dia) para prevenir a possibilidade de desfiguração do painel ou danos aos componentes internos.
- Não use o instrumento nas proximidades de uma TV, rádio ou aparelho de som, telefone celular, ou outros aparelhos elétricos. Caso contrário, o instrumento, TV ou rádio podem gerar ruídos.
- Não coloque o instrumento em posição instável onde ele possa acidentalmente cair.
- Antes de mover o instrumento, remova todos os cabos e adaptador conectados.
- Use somente o suporte especificado para o instrumento. Quando fixar o suporte ou rack, use somente os parafusos fornecidos. O uso incorreto dos mesmos poderá causar danos aos componentes internos ou resultar na queda do instrumento.

Precauções

CONECÇÕES

- Antes de conectar o instrumento a outros componentes eletrônicos, desligue a energia de todos eles. Antes de ligar e desligar todos os componentes, coloque o volume no nível mínimo. Também, certifique-se de aumentar o volume gradativamente enquanto o instrumento é tocado alcançando o nível desejado.

MANUTENÇÃO

- Ao limpar o instrumento use um pano macio e seco. Não use solventes, fluídos de limpeza ou panos impregnados com produtos químicos.

CUIDADOS AO MANUSEAR O INSTRUMENTO

- Não coloque os dedos ou mãos em qualquer uma das aberturas do instrumento.
- Nunca insira papéis, objetos metálicos ou outros na aberturas do painel ou do teclado. Se isto acontecer, desligue o instrumento imediatamente e desplugue o fio de energia da tomada. Então leve o instrumento para inspeção nos serviços autorizados pela Yamaha.
- Não coloque objetos de plástico ou borracha sob o instrumento, pois isto pode manchar o painel ou o teclado.
- Não coloque seu peso ou objetos pesados sob o instrumento, e não use força excessiva nos botões, interruptores e conectores.
- Não opere o instrumento por um longo período de tempo num volume alto ou desconfortável, isto pode causar perda permanente da audição. Se você perceber qualquer perda da audição ou ruídos nos ouvidos, consulte um médico.

GRAVANDO DADOS

Salvando e fazendo backup dos seus dados

- Os dados dos tipos abaixo serão perdidos quando você desligar o instrumento. Salve os dados no mostrador USER tab (página 27), disquete, cartão SmartMedia, ou meio externo apropriado.
- Músicas gravadas/editadas (páginas 42, 141, 156)
- Estilos criados/editados (página 112)
- Vozes editadas (página 95)
- Ajustes memorizados de um toque (página 50)
- Ajustes editados com MIDI (página 201)

Dados no mostrador USER tab (página 27) podem ser perdidas devido ao mau funcionamento ou operação incorreta. Salve dados importantes em um disquete, cartão SmartMedia, ou meio externo.

Quando você mudar as posições na página do mostrador e depois sair da página, o sistema de configurações (SETUP, listado na tabela de parâmetros do folheto da Lista de Dados) é automaticamente armazenado. Entretanto, estes dados editados são perdidos se você desligar o instrumento sem sair apropriadamente do mostrador.

A Yamaha não pode ser considerada responsável por danos causados por uso impróprio ou modificações no instrumento, ou dados perdidos ou destruídos.

Sempre desligue a energia quando o instrumento não estiver em uso.

Mesmo quando o botão estiver na posição STANDBY, a eletricidade ainda está fluindo pelo instrumento num nível mínimo. Quando você não estiver usando o instrumento por um longo período de tempo, certifique-se de desplugar o adaptador de energia AC da tomada.

Obrigado por adquirir este Yamaha PSR-3000/1500!

Recomendamos que você leia este manual cuidadosamente para que você aproveite as vantagens das funções avançadas e convenientes do instrumento.

Também recomendamos que você guarde este manual num lugar seguro e acessível para consultas futuras.

Sobre este Manual do Proprietário e Lista de Dados

Este manual consiste nas seguintes seções:

Manual do Usuário

- Introdução (página 12) Leia primeiro esta seção.
- Guia Rápido (página 24) Esta seção explica como usar as funções básicas.
- Operações Básicas (página 60) Esta seção explica como usar as operações básicas incluindo os controles do mostrador.
- Referencia (página 76) Esta seção explica como fazer configurações detalhadas para as várias funções.
- Apêndice (página 206) Esta seção contém informações adicionais, tais como soluções de problemas e especificações.

Lista de Dados

Lista de vozes, formato de dados MIDI, etc

- as ilustrações e telas no visor de cristal líquido (LCD) mostradas neste manual são apenas para propósitos instrucionais, e podem aparecer diferentemente daquelas no seu instrumento.
- O exemplo no Guia de Operações do Mostrador descrito neste manual foram tirados do PSR-3000, e estão em inglês.
- Cópias de softwares disponíveis comercialmente são estritamente proibidas, exceto para uso pessoal.

Este produto se apropria de programas e conteúdos que a Yamaha possui copyrights ou tem licença para usar copyrights de outras empresas. Tais materiais incluem, sem limitação, todo o software, estilos de arquivos, arquivos MIDI, dados WAVE e gravação de sons. O uso não autorizado de tais programas e conteúdos, exceto uso pessoal, não é permitido pelas leis. Qualquer violação do copyright terá conseqüências legais. **NÃO FAÇA, DISTRIBUA OU USE CÓPIAS ILEGAIS.**

- As fotos do cravo, bandolim, hackbrett, caixa de música, saltério e címbalo, que aparecem nos mostradores do PSR-3000, são cortesia de the Gakkigaku Shiryoukan (Collection for Organology), Kunitachi College of Music.
- Os seguintes instrumentos, que aparecem nos mostradores do PSR-3000, são exibidos no Hamamatsu Museum of Musical Instruments: balafon, gender, kalimba, kanoon, santur, gamelan gong, harp, hand bell, bagpipe, banjo, carillon, mandolin, oud, pan flute, punggi, rabab, shanai, sitar, steel drum, and tambra.
- Este produto é manufaturado sob licença das patentes americanas No.5231671, No.5301259, No.5428708, e No.5567901 da IVL Technologies Ltd.
- As fontes BITMAP usadas neste instrumento foram fornecidas por Ricoh Co., Ltd., pertencendo à mesma.
- Este produto utiliza NF, um navegador embutido de internet da Access Co., Ltd. NF é usado com o LZW patenteado, licenciado pela Unisys Co., Ltd. NF não pode ser separado deste produto, vendido, emprestado ou transferido de modo algum. Também, NF não pode ser revertido, compilado, montado ou copiado. ACCESS
- Este software inclui um módulo desenvolvido por the Independent JPEG Group.

Marcas Registradas:

- Windows é marca registrada da Microsoft® Corporation.
- SmartMedia é marca registrada da Toshiba Corporation.
- Todas as outras marcas registradas são de propriedade dos seus respectivos acionistas.

Acessórios

- Guia da Yamaha Online para registro de usuário do produto
- CD-ROM para Windows
- Manual do proprietário
- Lista de dados
- CD-ROM de Guia de instalação do Windows

Os itens a seguir podem ser incluídos ou opcionais, dependendo da sua área.

- Drive de disquete
- Cartão SmartMedia
- Adaptador PA-300 AC

Introdução

O que você pode fazer com o PSR 3000/1500	12
Controles do painel	14
Tocando o teclado	16
Alimentação	16
Ligando o instrumento	17
Configurando o PSR 3000/1500	18
Suporte para partitura	18
Usando fones de ouvido	18
Mudando o idioma do visor	19
Mostrando configurações	19
Manuseando o drive e os disquetes	22
Manuseando o cartão de memória SmartMedia™*	23

Guia rápido

Tocando as demonstrações	24
Operações nos visores básicos	26
Operações do visor principal	26
Operações do visor de seleção de arquivos	26
Operações do visor funções	27
Tocando as vozes	29
Tocando vozes pré configuradas	29
Praticando com as músicas pré-configuradas	35
Tocando e escutando as músicas antes de praticar	35
Silenciando a parte da mão direita/esquerda exibidas na partitura	39
Praticando com a função de repetição da reprodução (Playback)	41
Gravando sua performance	42
Tocando com a tecnologia de assistente de performance	43
Tocando acompanhamento com o recurso auto-acompanhamento	45
Tocando "Mary Had a Little Lamb" com a função auto-acompanhamento	45
Os Multi Pads	51
Tocando os multi pads	51
Usando acordes combinados	52
Usando a configuração ideal para cada canção - Music Finder	52
Cantando com o Karakê ou sozinho	54
Conectando um microfone (somente PSR-3000)	54
Cantando com a letra no visor	55
Funções convenientes para o Karakê	55
Funções convenientes para cantar junto com seu próprio desempenho	58

Operações básicas

Testando os recursos básicos (ajuda)	60
As mensagens que aparecem na tela	60
Seleções instantâneas na tela - acesso direto	61
Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)	62
Tela principal	62
Configurações e operação básica da tela de seleção de arquivo	63
Operações de arquivos/pastas na tela de seleção de arquivo	66
Restaurando as configurações programadas de fábrica	73
Restaurando as configurações programadas pela fábrica	73
Restaurando as configurações programadas pela fábrica	73
Salvando e chamando suas configurações como um único arquivo	74
Cópia de segurança de dados	75
Processo de cópia de segurança	75

Referência

Usando, criando e editando vozes	76
Características das vozes	76
Tocando diferentes vozes simultaneamente	77
Regiões do Teclado (Direita 1, Direita 2, Esquerda)	77
Tocando duas vozes simultaneamente	78
Tocando Vozes Diferentes com as mãos Esquerda e direita	80
Mudando a afinação	81
Transposição	81
Ajustando a afinação do instrumento inteiro	81
Escala de afinação	81
Adicionando efeitos às vozes tocadas no teclado	83
Editando o volume e o balanço (mixing console)	86
Procedimentos básicos	86
Criando vozes - criando sons	95
Procedimentos básicos	95
Criando suas vozes originais de órgão / flautas	99

Usando, criando e editando os estilos de auto-acompanhamento	102	Conectando o PSR-3000/1500 diretamente à Internet	165
Características do estilo	102	Conectando o instrumento à Internet	165
Selecionando um tipo de acorde dedilhado	102	Acessando o site especial	166
Tocando apenas os canais de ritmo do estilo	103	Trabalhando no site especial	166
Reprodução de estilo - configurações relacionadas	105	Visualizando a tela	166
Editando o volume e o balanço do estilo (mixing console)	107	Links	167
O recurso de localizar música	107	Digitando caracteres	167
Procurando as gravações	107	Voltando à página anterior	168
Criando um conjunto de gravações favoritas	108	Atualizando uma página de Internet/cancelando o carregamento de uma página de Internet	169
Editando gravações	109	Comprando e carregando dados	169
Salvando a gravação	110	Salvando o endereço das suas páginas favoritas	170
Criador de estilo	112	Mudando a página inicial	173
Estrutura de estilo	112	Sobre a tela de configurações de Internet	174
Criando um estilo	112	Inicializando as configurações de Internet	178
Editando o estilo criado	118	Glossário dos termos de Internet	179
Os multi pads	126	Usando o microfone (PSR-3000)	180
Criador multi Pad	126	Editando parâmetros de harmonia vocal	180
Gravação multi pad realtime	126	Ajustando o microfone e a harmonia do som	183
Gravação multi pad step (EDIT)	127	Configurações de fala	187
Editor multi Pad	128	Usando seu instrumento com outros equipamentos	189
Registrando e chamando configurações do painel - registrando memória	129	Conectando recursos de áudio e vídeo	189
Registrando e salvando configurações de painel	129	Saídas de gravação [OUTPUT] [AUX OUT (nível fixo)] [OPTICAL OUT]	189
Chamando a configuração de painel registrada	130	Tocando dispositivos externos de áudio nos auto falantes	190
Apagando uma configuração de painel desnecessária	131	Exibindo a tela do instrumento em um monitor separado	190
Desabilitando chamadas de itens específicos	132	Conectando um microfone ou guitarra ([MIC./LINE IN]) (PSR 3000)	190
Chamando números de memória de registro em ordem	132	Usando a chave ou controlador de pé ([FOOT PEDAL])	191
Usando, criando e editando canções	134	Nomeando funções específicas para cada pedal	191
Tipos de canções compatíveis	134	Conectando recursos externos MIDI (terminais [MIDI])	194
Operações para reprodução de canções	135	Conectando um computador ou recurso USB	194
Ajustando o balanço e a combinação de vozes (mixing console)	138	conectando um computador [USB TO HOST] ou terminais [MIDI]	194
Praticando canções com as funções guia	139	Conectando a um adaptador LAN USB e dispositivo de armazenamento USB (terminal [USB TO DEVICE])	195
Selecionando o tipo de função guia	139	O que é MIDI?	197
Gravando sua performance	141		
Modos de gravação	141		
Editando uma canção gravada	156		

Configurações MIDI	201
Operações básicas	201
Padrões MIDI pré-programados	201
Configurações de sistema MIDI	203
Configurações de transmissão MIDI	203
Configurações de recepção MIDI	204
Configure a nota base do estilo de reprodução via MIDI	204
Configure o tipo de acorde para o estilo de reprodução via MIDI	205

Apêndice

Problemas e soluções	206
Especificações	211
Índice	213

Índice aplicativo

Starting up before turning the power on	
• Setting up the music rest	page 18
• Connecting headphones	page 18
• Turning the power on/off	page 17
Listening to the PSR-3000/1500	
• Playing the Demos	page 24
• Playing songs	page 35
– Playing a Preset Song	page 35
– Turning parts (channels) of the Song on/off	page 140
– Adjusting the balance between the Song and keyboard	page 138
• Playing Styles	page 102
– Playing Preset Styles	page 103
– Turning parts (channels) of the Style on/off	page 104
– Adjusting the balance between the Style and keyboard	page 107
• Playing the Multi Pads	page 51
Playing the Keyboard	
• Selecting a Voice (RIGHT1) and playing the keyboard	page 77
• Playing two or three Voices simultaneously	page 78
• Playing different Voices with the left and right hands	page 80
• Playing the drum/percussion Voices	page 76
• Setting the touch sensitivity of the keyboard	page 27
• Turning Initial Touch on or off for each keyboard part (RIGHT1, 2, LEFT	page 77
• Setting the Modulation wheel for each keyboard part (RIGHT 1, 2, LEFT	page 33
Practicing the keyboard performance	
• Using the Metronome	page 33
• Displaying and playing along with the music notation of the song during playback	page 38
Selecting the programs of the PSR-3000/1500	
• Voices	page 76
• Styles	page 102
• Multi Pad banks	page 126
• Songs	page 134
• Music Finder records	page 52
• Registration Memory bank	page 132
• Registration Memory number	page 132
• One Touch Setting numbers	page 50
• Harmony/Echo types	page 85
• MIDI templates	page 201
• Effect types	page 90
• Vocal Harmony types (PSR-3000	page 180
• Master EQ types	page 93
Using the LCD display	
• Understanding and using the Main display	page 26
• Viewing the Song Lyrics on the LCD display	page 26
• Viewing the Song Score on the LCD display	page 38
• Showing the display contents on a separate TV monitor (PSR-3000)	page 190
Playing Style chords with your left hand and melodies with your right	
• Selecting and playing a Style	page 103
• Learning how to play specific chord types - Chord Tutor	page 49
• Learning how to play (indicate) chords for Style playback - Chord Fingering	page 49
• Applying automatic harmony or echo to your right-hand melodies - Harmony/Echo	page 83
• Automatically changing the chords of the Multi Pads with your left-hand play - Chord Match	page 52

Instantly selecting custom panel settings	
• Calling up ideal panel setups - Music Finder	page 52
• Changing setups to match the Style - One Touch Setting	page 50
• Saving and recalling custom panel setups - Registration Memory	page 129
Creating Voices, Styles, Songs, and more	
• Creating your original Voices - Sound Creator	page 95
• Creating your original Organ Flutes Voices - Sound Creator	page 99
• Creating your original Styles - Style Creator	page 112
• Creating your original Songs	page 42
– Recording your keyboard performance	page 42
• Inputting notes one by one - Song Creator	page 147
• Inputting and editing - Song Creator	page 156
• Creating your original Multi Pads - Multi Pad Creator	page 126
• Creating a Registration Memory bank	page 132
• Creating new Music Finder records	page 108
• Creating new Vocal Harmony types (PSR-3000)	page 180
• Creating new Effect types	page 90
• Creating custom Master EQ settings	page 93
Controlling and adjusting the pitch	
• Adjusting the overall pitch of the PSR-3000/1500 - Master Tune	page 81
• Tuning the individual notes of the keyboard - Scale Tune	page 81
• Adjusting the octave of the keyboard	
• Transposing notes (Master Transpose, Keyboard Transpose, Song Transpose)	page 58
• Setting [TRANPOSE] button to independently control separate parts	
• Using the PITCH BEND wheel	page 32
• Using the MODULATION wheel	page 33
Singing with a connected microphone (PSR-3000)	
• Connecting a microphone to the PSR-3000/1500	page 190
• Automatically applying vocal harmonies to your voice - Vocal Harmony	page 56
• Singing while following along with the Lyrics on the display	page 55
• Singing while following along with the Lyrics on a separate TV monitor	page 55
• Singing with the Guide functions and Song playback	page 40
• Using the Talk Setting	page 187
• Matching the Song Transpose setting to a comfortable singing pitch	page 58
• Matching the Keyboard Transpose setting to a comfortable singing pitch	page 81
Live performance tips and techniques	
• Assigning specific panel operations/functions for foot control	page 191
• Calling up Registration Memory numbers in custom-set order - Registration Sequence	page 132
• Using a foot pedal to change Registration Memory numbers	page 191
• Using the Fade In/Out	pages 47, 48
Group performance tips and techniques	
• Independently transposing the Song and keyboard pitch to match your singing range	page 55
• Tuning the overall sound of the PSR-3000/1500 to match other instruments	page 81
• Synchronizing the PSR-3000/1500 to other MIDI instruments	page 201
Other Tips	
• Registering your name to the PSR-3000/1500	page 21
• Importing custom icons for Voice/Style/Song indications in the Selection display	page 70
• Displaying the bank select and program numbers in the Voice Selection display	page 205

DEMONSTRAÇÃO

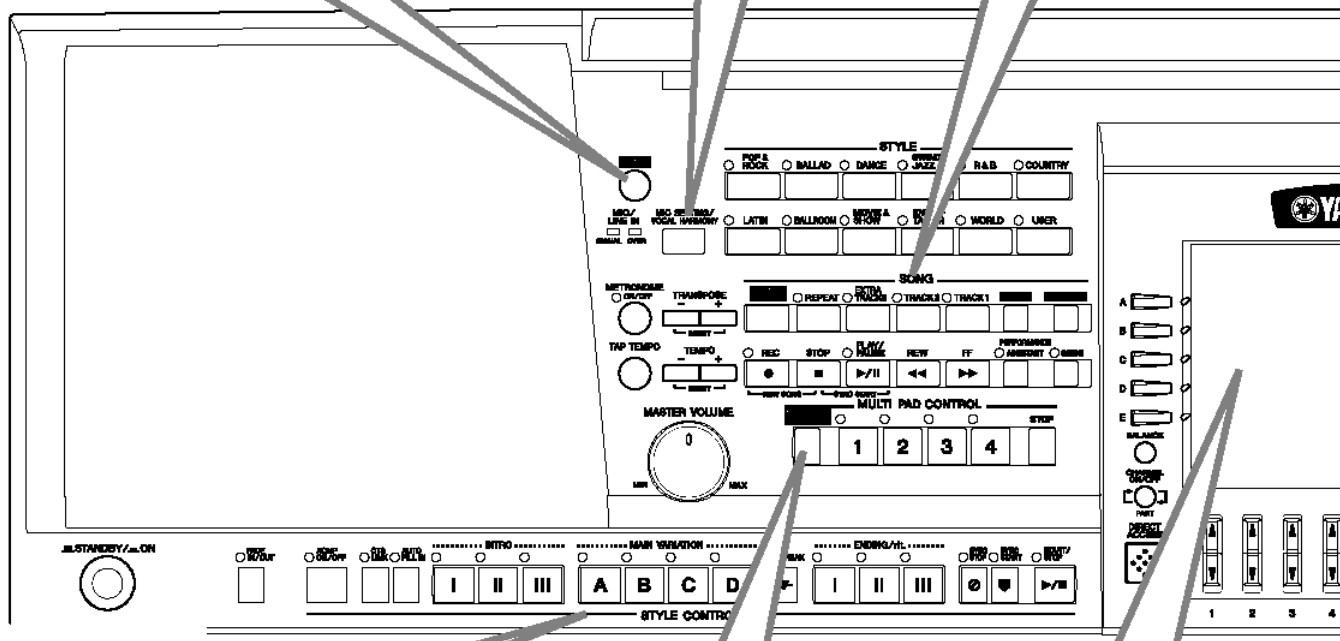
Explore as demonstrações (página 24)
Estas não são as únicas demonstrações das vozes e estilos maravilhosos do instrumento, elas introduzem a você as várias funções e características – e mostram a experiência de usar o PSR-3000/1500

Harmonia Vocal (somente PSR-3000)

Acrescente backing vocal automático ao seu canto (página 180)
A função maravilhosa da Harmonia Vocal (no PSR-3000) produz automaticamente harmonias vocais de fundo para os vocais principais que você canta no microfone. Você pode até mesmo trocar o gênero da harmonia de vozes – por exemplo, permitindo que você acrescente um vocal feminino ao fundo da sua voz masculina (ou vice versa).

MÚSICA

Músicas (Playback) gravadas previamente (Páginas 35, 54, 135)
Aproveite uma grande variedade de músicas preparadas e também outras músicas disponíveis comercialmente em disquetes.



ESTILO

Coloque um apoio em sua execução com o auto-acompanhamento (página 45, 102)
Toque um acorde com sua mão esquerda, e o auto-acompanhamento automaticamente tocará o apoio. Selecione um estilo de acompanhamento – tais como popular, jazz, latino, etc – e deixe o PSR3000/1500 fazer a parte da sua banda!

Multi Pads

Acrescente tempero à sua execução com frases dinâmicas especiais (página 51, 126)
Simplesmente pressionando um dos Multi Pads, você pode tocar um ritmo curto ou frases melódicas. Você também pode criar suas frases originais de Multi Pad gravando as diretamente do teclado.

VISOR DE CRISTAL LÍQUIDO (LCD)

O amplo mostrador (juntamente com os vários botões do painel) permite controlar facilmente as operações do PSR-3000/1500.

BUSCADOR DE MÚSICA

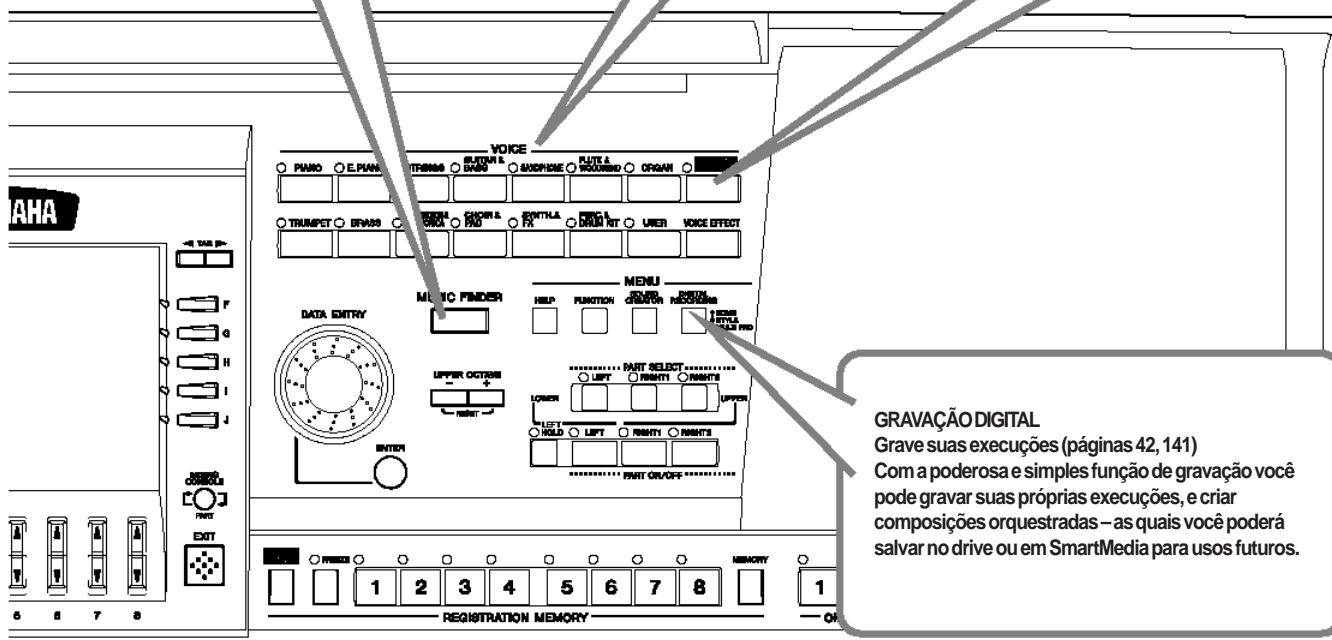
Encontre o estilo de acompanhamento perfeito (páginas 52, 107)
Se você quer tocar uma música, mas não sabe qual estilo ou voz combinam com ela, deixe por conta do Buscador de Música. É só selecionar o título da música, e o PSR-3000/1500 encontra automaticamente o estilo e a voz mais apropriados.

VOZ

Aproveite a grande variedade de vozes reais (página 29, 76)
O PSR-3000/1500 possui uma riqueza de vozes autênticas e dinâmicas – incluindo piano, cordas, sopros, e muito mais!

Órgão

Faça suas próprias vozes no órgão (página 99)
Esta função especial permite usar um conjunto de sons agradáveis de órgão, e também permite que você crie suas próprias vozes no órgão, como um órgão tradicional, podendo aumentar ou diminuir as seqüências, e acrescentar sons de percussão.



GRAVAÇÃO DIGITAL

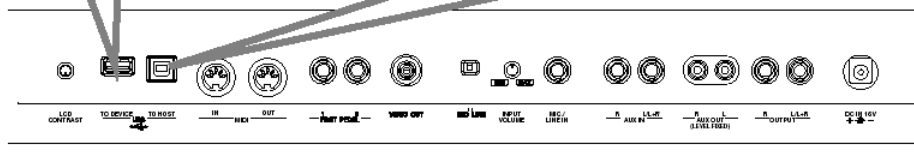
Grave suas execuções (páginas 42, 141)
Com a poderosa e simples função de gravação você pode gravar suas próprias execuções, e criar composições orquestradas – as quais você poderá salvar no drive ou em SmartMedia para usos futuros.

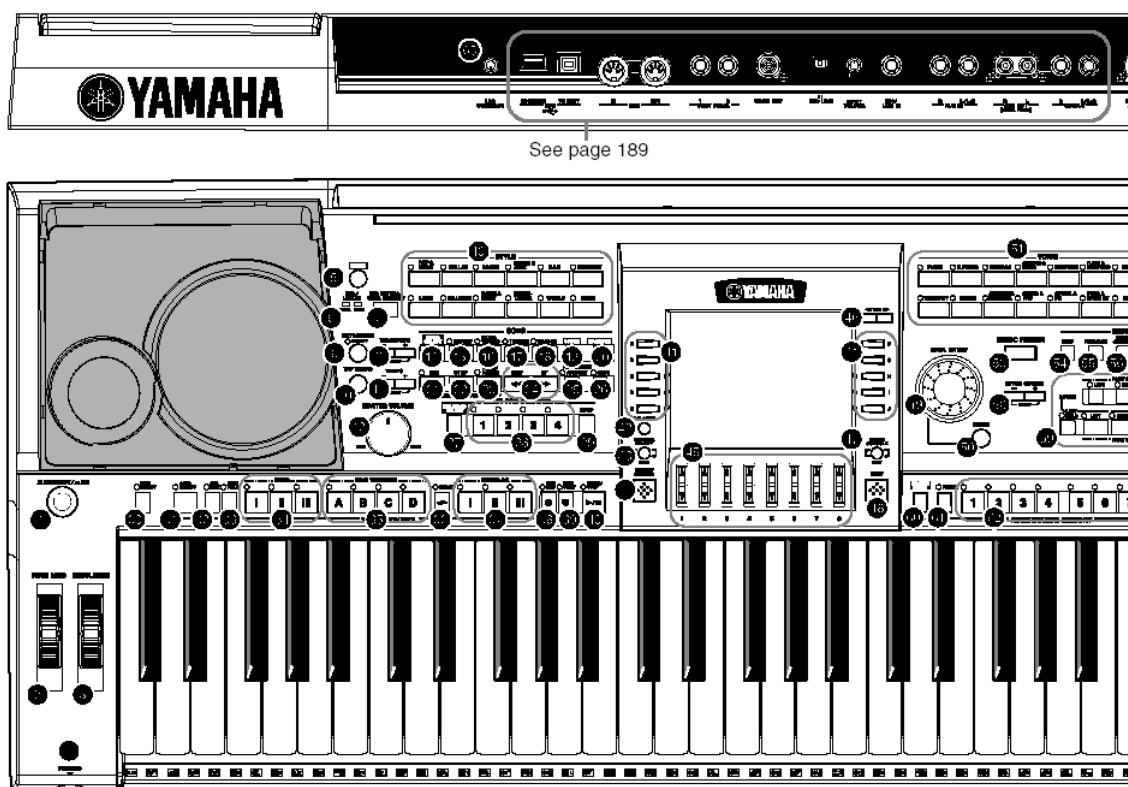
Terminal do dispositivo USB

Conecte o instrumento diretamente na Internet (página 165) ou no dispositivo USB de armazenagem (página 195)
Conectando o adaptador LAN com o tipo USB a este terminal permite que você acesse páginas da Internet e carregue dados musicais.
Conectando o dispositivo USB de armazenagem (tais como disquete ou drive de disco rígido) a este terminal permite que você salve vários tipos de dados criado no instrumento.

Terminal de computador USB

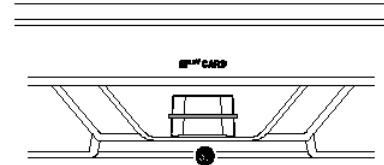
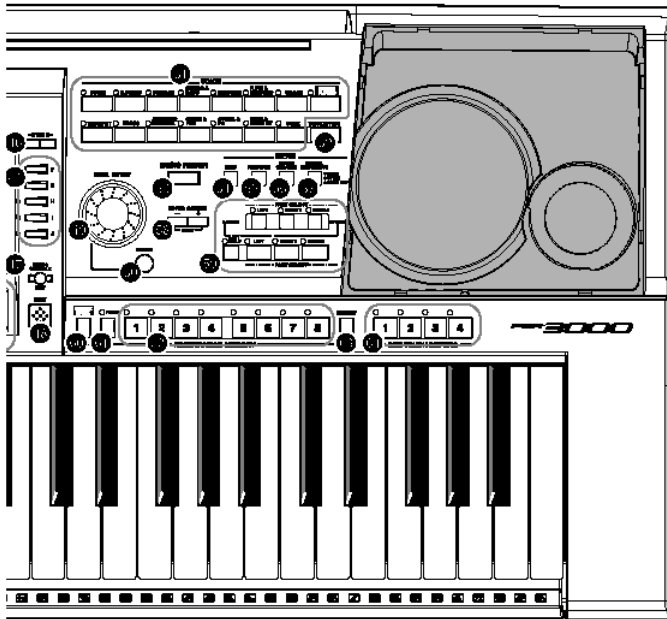
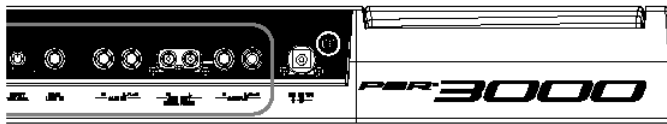
Faça música rapidamente e facilmente com um computador (página 194)
Aproveite todas as vantagens dos softwares de música. As conexões e configurações são muito fáceis, e você pode tocar as partes gravadas no seu computador com sons de diferentes instrumentos através do PSR-3000/1500!





See page 189

1 [STANDBY/ON] chave	P. 16	MÚSICA	
CONVERSOR		14 [SONG SELECT] seletor de música	P. 35
2 [PITCH BEND] conversor de tonalidade	P. 32	15 [REPEAT] repetir	P. 41
3 [MODULATION] conversor de modulação	P. 33	16 [EXTRA TRACKS] faixas extras	P. 141
FONES		17 [TRACK 2] faixa 2	P. 41
4 [PHONES] fones de ouvido	P. 18	18 [TRACK 1] faixa 1	P. 39
5 [DEMO] demonstração	P. 24	19 [SCORE] partitura	P. 38
MICROFONES		20 [KARAOKE] karaokê	P. 55
6 [MIC/LINE IN] (PSR-3000) microfone	P. 190	21 [REC] gravar	P. 42
7 [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] (PSR-3000) microfone da harmonia vocal	P. 56	22 [STOP] parar	P. 36
METRÔNOMO		23 [PLAY/PAUSE] tocar / pausar	P. 36
8 [METRONOME] metrônomo	P. 33	24 [REW]/[FF] voltar / avançar	P. 136
TRANSPOSIÇÃO		25 [PERFORMANCE ASSISTANT] ass. execução	P. 44
9 [-][+] menor ou maior	P. 55	26 [GUIDE] guia	P. 39
TEMPO		CONTROLE DO MULTI PAD	
10 [TAP]	P. 47	27 [MULTI PAD SELECT] seletor de multi pad	P. 128
11 [-][+]	P. 34	28 [1]-[4] seletores	P. 128
VOLUME		29 [STOP] parar	P. 126
12 [MASTER VOLUME] seletor de volume	P. 17	30 [FADE IN/OUT] efeito desaparecer	P. 47
ESTILO		CONTROLE DE ESTILO	
13 [STYLE] estilo	P. 46	31 [ACMP ON/OFF] acompanhamento	P. 46
		32 [OTS LINK] link OTS	P. 50
		33 [AUTO FILL IN] auto preenchimento	P. 47
		34 INTRO [I]/[II]/[III] introdução	P. 47
		35 MAIN VARIATION [A]/[B]/[C]/[D] var. principal ..	P. 48
		36 [BREAK] intervalo	P. 48
		37 [ENDING/rit. [I]/[II]/[III] finais	P. 48
		38 [SYNC STOP] iniciar sincronizado	P. 48
		39 [SYNC START] terminar sincronizado	P. 47



40 [START/STOP] iniciar/parar P. 47
 41 [A]–[J] P. 26
 42 [BALANCE] balanço P. 40
 43 [CHANNEL ON/OFF] canal ligar/desligar P. 104, 140
 44 [DIRECT ACCESS] acesso direto P. 61
 45 [1▲▼]–[8▲▼] P. 26
 46 TAB [◀||▶] P. 27
 47 [MIXING CONSOLE] emissor/receptor P. 86
 48 [EXIT] saída P. 27
 49 [DATA ENTRY] entrada de dados P. 65
 50 [ENTER] P. 65

VOZ

51 VOZ P. 29
 52 [VOICE EFFECT] efeitos de vozes P. 83

BUSCADOR DE MÚSICAS

53 [MUSIC FINDER] buscador de músicas P. 52

MENU

54 [HELP] ajuda P. 60
 55 [FUNCTION] função P. 27
 56 [SOUND CREATOR] criador de sons P. 95
 57 [DIGITAL RECORDING] gravação digital P. 118, 145

OITAVA SUPERIOR

58 [UPPER OCTAVE] [–][+] oitava superior P. 62

REGIÃO

59 [PART SELECT], [PART ON/OFF]
 seleção de região P. 77

MEMÓRIA DE REGISTRO

60 [REGIST. BANK] banco de registro P. 130
 61 [FREEZE] congelar P. 132
 62 [1]–[8] P. 129
 63 [MEMORY] memória P. 129

AJUSTE DE UM TOQUE

64 [1]–[4] P. 50

PAINEL TRASEIRO

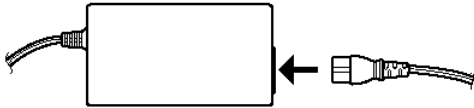
65 [LCD CONTRAST] contraste do mostrador P. 19
 66 DC IN (terminal) P. 16
 67 CARD slot (entrada de cartão) P. 23

Para informação sobre entradas de cabos e conectores na parte inferior esquerda do instrumento, ver página 189.

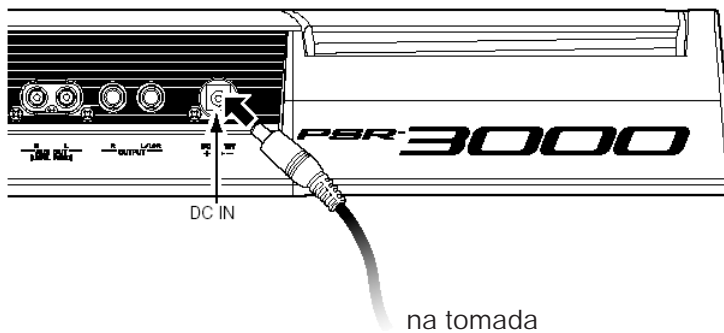
Alimentação

1. Certifique-se que o botão de STANDBY/ON do PSR-3000/1500 está desligado.

2. Conecte uma das extremidades do cabo AC no PA-300.



3. Conecte o plugue de PA-300 no terminal DC IN localizado no painel traseiro do instrumento.



4. Conecte a outra extremidade (plugue AC) na tomada mais próxima.



CUIDADO

Não tente usar um adaptador AC diferente do recomendado pela Yamaha. O uso de um adaptador incompatível pode causar dano irreparável para o PSR-3000/1500, e até mesmo um choque elétrico!! SEMPRE RETIRE O ADAPTADOR AC DA TOMADA QUANDO O PSR-3000/1500 NÃO ESTIVER EM USO.



CUIDADO

Nunca interrompa a alimentação de energia (por exemplo, retirar o adaptador AC) durante qualquer operação de gravação! Este procedimento poderá resultar em uma perda de dados.

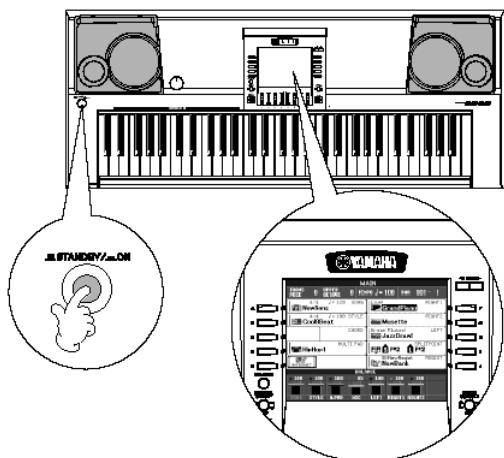


CUIDADO

Mesmo quando o botão STANDBY está acionado a eletricidade continua fluindo no instrumento a um nível mínimo. Quando não estiver usando o PSR-3000/1500 durante um longo período de tempo, desligue o adaptador AC da tomada.

Ligando o instrumento

1. Pressione o botão [STANDBY/ON].
A tela principal aparece no mostrador.



NOTA

Antes de você de ligar ou desligar o PSR-3000/1500, diminua o volume de qualquer equipamento conectado.



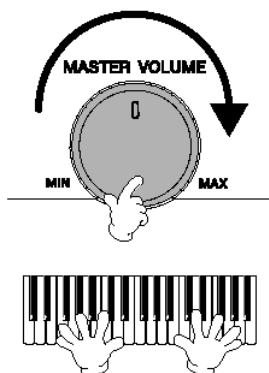
CUIDADO

Para evitar possível dano nas caixas acústicas ou outro equipamento eletrônico conectado, sempre ligue o PSR-3000/1500 primeiro antes de ligar os amplificadores. Igualmente, sempre desligue o PSR-3000/1500 depois de desligar os amplificadores.

Quando você estiver pronto para desligar, aperte [STANDBY/ON] novamente. O mostrador e a lâmpada do drive (na parte inferior esquerda do drive) serão desligados.

2. Configuração do volume

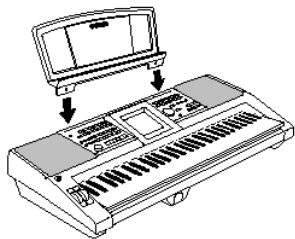
Use o disco [MASTER VOLUME] para ajustar o volume para um nível apropriado.



Configurando o PSR 3000/1500

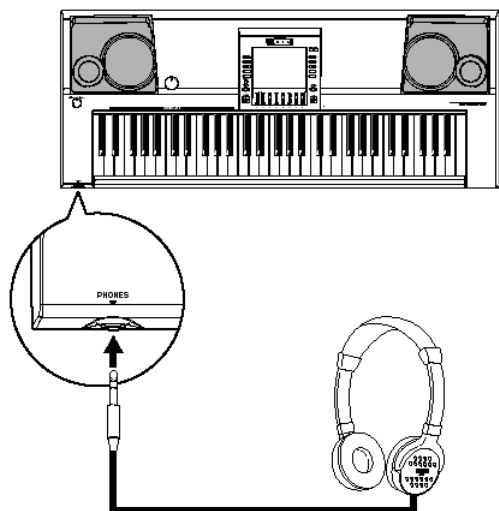
Suporte para partitura

O PSR-3000/1500 possui um suporte para partituras que pode ser acoplado ao instrumento na abertura do painel traseiro.



Usando fones de ouvido

Conecte um par de fones de ouvido em [PHONES]. O sistema interno de auto-falantes será desligado automaticamente quando os fones forem conectados.



CUIDADO

Não escute com os fones em volume alto por longos períodos de tempo. Isto poderá causar perda da audição.

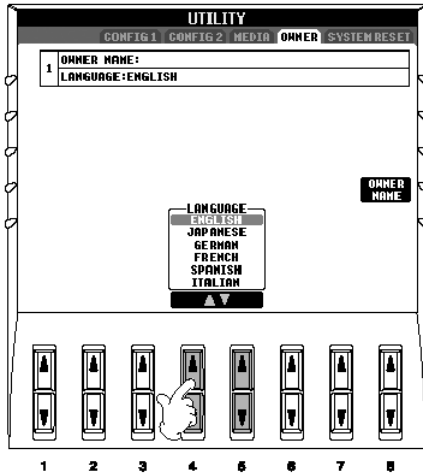
Mudando o idioma do visor

Isto determina o idioma usado na tela para mensagens, nomes de arquivo, e entrada de caracteres.

1. Chamando a tela de operação.

[FUNCTION] . [I] UTILITY . TAB [◀|▶] OWNER

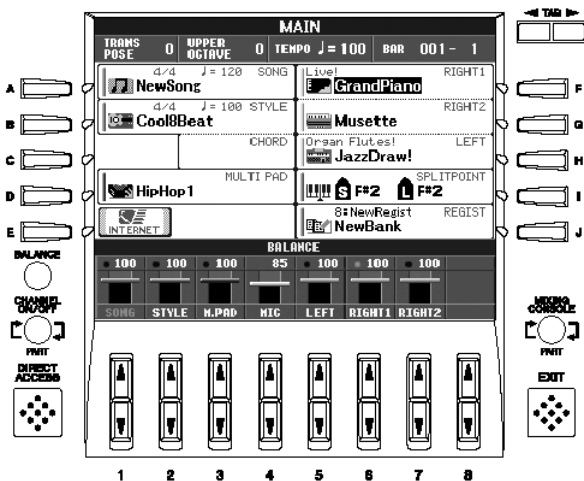
2. Pressione o botão [4 ▲ ▼]/[5 ▲ ▼] para selecionar um idioma.



Mostrando configurações

Ajustando o Contraste da Tela

Você pode ajustar o contraste da tela usando o botão [LCD CONTRAST] localizado no painel traseiro.



Configurando o PSR 3000/1500

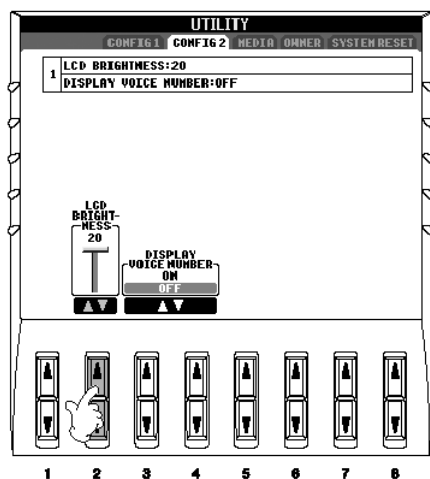
Ajustando o Brilho da Tela

Ajuste o brilho da tela.

1. Chamando a tela de operação.

[FUNCTION] . [1] UTILITY . TAB [◀|▶] CONFIG 2

2. Pressione o botão [2 ▲ ▼] para ajustar o brilho da tela.



Inserindo o Nome do proprietário na Tela de Abertura

Você pode colocar seu nome na tela de abertura (a tela que aparece primeiro quando o instrumento é ligado).

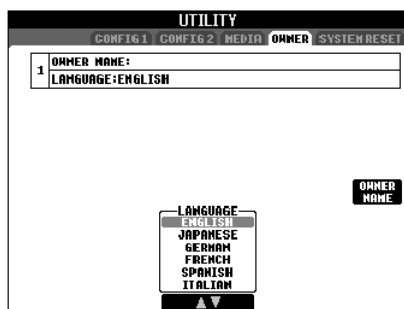


1. Chamando a tela de operação.

[FUNCTION] . [I] UTILITY . TAB [◀||▶] OWNER

2. Pressione o botão [I] (OWNER NAME) e chame a tela de Nome do Proprietário.

Veja página 71 para detalhes de entrada de caracteres.



Manuseando o drive e os disquetes

(O drive de disquete pode ser incluído ou opcional, dependendo da sua área.)

O drive de disquete permite que você salve dados originais que criados no instrumento para disquete, e também que carregue dados de disquete para o instrumento.

Manuseie os disquetes e o drive com cuidado. Siga as seguintes precauções importantes.

Compatibilidade do Drive

- Podem ser usados disquetes do tipo 3.5 " 2DD e 2HD .

Formatando um disquete

• Se você acha que você está impossibilitado de usar disquetes novos, em branco ou velhos que já foram utilizados com outros dispositivos, você precisará formatá-los. Para detalhes de como formatar um disquete, veja página 66. Lembre-se de que todos os dados no disquete serão perdidos após a formatação. Confira se o disquete contém dados importantes.

Inserindo e Removendo Disquetes

Inserindo um disquete no Drive

Drive:

• Segure o disquete de forma que a etiqueta do disco fique virada para cima e a aba metálica em direção à abertura de drive. Cuidadosamente insira o disquete na abertura, empurrando-o lentamente até que ele fique no lugar e o botão venha para fora.

Removendo um disquete

• Depois de conferir que o instrumento não está acessando * o disquete (conferindo que a lâmpada de uso no drive está apagada), aperte firmemente o botão de ejeção (EJECT), localizado no canto direito superior da abertura do drive.

Quando o disquete estiver fora do drive, retire-o. Se o disquete não pode ser removido porque está preso, não tente forçá-lo, mas tente apertar o botão de ejeção novamente, ou reinsira o disquete e aperte o EJECT novamente.

* O acesso do disquete indica uma operação ativa, como gravação, reprodução, ou apagamento de dados. Se um disquete é inserido enquanto o instrumento estiver ligado, este disquete é automaticamente acessado, desde existam dados gravados no mesmo.

• Certifique-se de remover o disquete da unidade de disco antes de desligar o instrumento. Um disquete deixado no drive por longos períodos pode ficar facilmente empoeirado e sujo, e pode causar erros de leitura e/ou gravação.

Limpendo o cabeçote de leitura/gravação

• Limpe o cabeçote de leitura/gravação regularmente. Este instrumento emprega um cabeçote de precisão magnético que depois de um longo período de uso, poderá agregar uma camada de partículas magnéticas proveniente dos disquetes usados, a qual poderá causar erros de leitura/gravação.

• Para manter a unidade de disco em ótimo funcionamento a Yamaha recomenda que você use um limpador a seco na limpeza do cabeçote pelo menos uma vez por mês. Peça para seu representante da Yamaha limpadores de cabeçote apropriados.

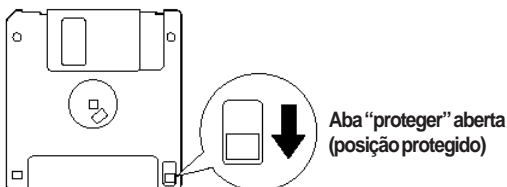
Disquetes

Manuseie os disquetes com cuidado, e siga estas precauções:

- não coloque objetos pesados sobre um disquete, dobre ou pressione o mesmo de qualquer forma. Sempre mantenha disquetes nos estojos protetores quando eles não estiverem em uso.
- não exponha o disquete à luz solar, temperaturas altas ou baixas, ou umidade excessiva, pó ou líquidos.
- não abra a aba metálica e toque a superfície exposta da parte interna do disquete.
- não exponha o disco a campos magnéticos, tais como, televisões, caixas acústicas, motores, etc., estes campos magnéticos podem apagar parcialmente ou completamente os dados do disquete, ou com que o mesmo fique ilegível.
- Nunca use um disquete com a aba metálica deformada.
- Não cole nada diferente das etiquetas específicas para disquetes. Certifique-se de que as etiquetas são afixadas no lugar apropriado.

Para Proteger Seus Dados (Aba de Proteção):

• Para prevenir o apagamento acidental de dados importantes, deslize a aba de proteção para a posição "proteger" (aba aberta). Quando salvar dados, confira se aba está ajustada na posição "gravação" (aba fechada).



NOTA

Disquetes formatados neste dispositivo podem não ser utilizados em outros dispositivos.

NOTA

Nunca insira nenhum objeto, diferente de disquetes na unidade de drive. Outros objetos podem causar dano para a unidade de disco ou disquetes.



CUIDADO

Não remova o disquete ou desligue o instrumento enquanto o drive é acessado. Isto poderá resultar em perda de dados no disquete, e também danos no drive. Aba de proteção aberta (posição de proteger)

*SmartMedia é uma marca registrada de Toshiba.

Este instrumento possui uma abertura para cartão SmartMedia embutida (no painel dianteiro). Isto permite salvar dados originais que você criou no instrumento para um cartão de SmartMedia, e também para carregar dados de um cartão para o instrumento. Manuseie os cartões de SmartMedia com cuidado. Siga estes cuidados importantes:

Tipos de SmartMedia compatíveis

- O tipo 3.3V (3V) SmartMedia pode ser usado. Mas o tipo 5V SmartMedia não é compatível com este instrumento.
- cartões de SmartMedia de sete capacidades de memória diferentes (2MB, 4MB, 8MB, 16MB, 32MB, 64MB, e 128MB) podem ser usados com o instrumento. Cartões de SmartMedia maiores que 32MB poderão ser usados se seguirem o padrão SSFDC.

Formatando Cartões de SmartMedia

Se você acha que você está impossibilitado usar SmartMedia novo, em branco ou cartões que foram usados com outros dispositivos, você precisa formatá-los. Para detalhes em como formatar um cartão de SmartMedia, veja página 66. Lembre-se de que todos os dados no cartão serão perdidos após a formatação. Confira previamente se o cartão contém dados importantes.

Inserindo/Removendo Cartões de SmartMedia

- Insira o cartão de SmartMedia com o lado da placa dourada (goldplated) virado para baixo na abertura, até que o mesmo se ajuste no lugar.
- Não insira o cartão de SmartMedia na direção errada.
- Não insira qualquer coisa diferente de um cartão de SmartMedia na abertura.

Removendo Cartões de SmartMedia

- Antes de remover o cartão de SmartMedia, esteja seguro de que o mesmo não está em uso, ou não está sendo acessado pelo instrumento. Então puxe o cartão lentamente para fora. Se o cartão de SmartMedia estiver sendo acessado *, uma mensagem aparecerá na tela do instrumento.
- * O acesso inclui salvar, carregar, formatar, apagar e fazer diretório. Também fique atento por que o instrumento vai acessar automaticamente o SmartMedia para conferir o tipo de mídia quando este é inserido enquanto o instrumento estiver ligado.

Sobre Cartões de SmartMedia

Manuseie os cartões de SmartMedia com cuidado, e siga estas precauções:

- A eletricidade estática poderá afetar o SmartMedia.
- Antes de segurar um cartão de SmartMedia, toque em algo metálico, como uma maçaneta de porta ou faixa de alumínio, para reduzir a possibilidade de eletricidade estática.
- Certifique-se de remover o cartão de SmartMedia da abertura de mídia quando não estiver em uso por muito tempo.
- Não exponha o SmartMedia à luz solar, temperaturas extremas (altas ou baixas), ou umidade excessiva, pó ou líquidos.
- Não coloque objetos pesados sobre um cartão de SmartMedia, dobre ou aplique pressão de qualquer forma no cartão.
- Não coloque os dedos ou qualquer material metálico nas placas douradas do cartão de SmartMedia.
- Não exponha o cartão de SmartMedia a campos magnéticos, tais como televisões, auto-falantes, motores, etc. Estes campos magnéticos podem apagar parcialmente ou completamente os dados no SmartMedia e torná-lo ilegível.
- Não cole nada diferente das etiquetas fornecidas para um SmartMedia. Também certifique-se de que as etiquetas estão fixas no local apropriado.

Para Proteger Seus Dados (Write-protect):

- Para prevenir o apagamento acidental de dados importantes, afixe o selo de proteção (WRITE-PROTECT), fornecido no pacote de SmartMedia, sobre a área designada (dentro do círculo) do Cartão de SmartMedia. Para salvar dados no cartão SmartMedia, confira se o selo de proteção foi removido.
- Não use de novo um selo que já foi descolado.

NOTA

SSFDC é uma abreviação para Solid State Floppy Disk Card (Cartão de disquete de Estado Sólido) (outro nome para cartões de SmartMedia). O Fórum SSFDC é uma organização voluntária estabelecida para a promoção de SmartMedia.

NOTA

Cartões de SmartMedia formatados neste dispositivo podem ou podem não ser utilizados em outros dispositivos.

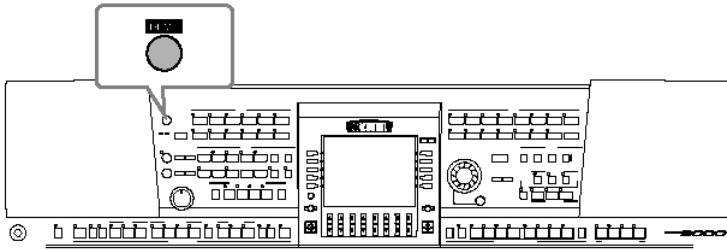


CUIDADO

Nunca tente remover o cartão de SmartMedia ou desligar o aparelho durante o acesso. Fazendo isto, os dados no instrumento ou cartão serão danificados e também o próprio cartão de SmartMedia.

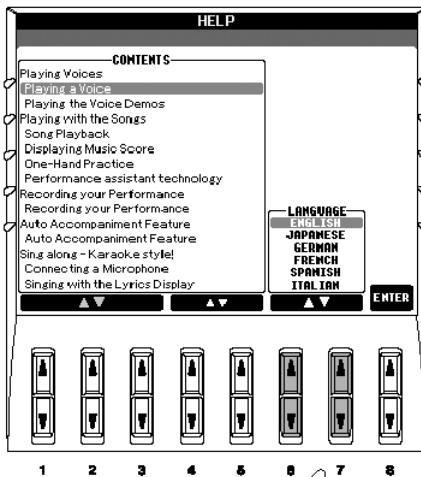
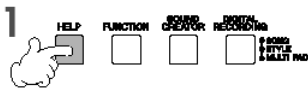
Tocando as demonstrações

As Músicas Demonstrativas são mais do que canções — elas também apresentam introduções úteis e fáceis de entender às funções e operações do instrumento. De certo modo, estas músicas são um “mini-manual” interativo completo com sons e textos que mostram o que você pode fazer.



1. Selecione o Idioma desejado.

1. Pressione o botão [HELP] para chamar a tela de seleção de idioma.
2. Pressione os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼] selecionar o idioma desejado.



2

2. Pressione o botão [DEMO] para começar as músicas demonstrativas.

As músicas demonstrativas serão tocadas continuamente até que sejam paradas.

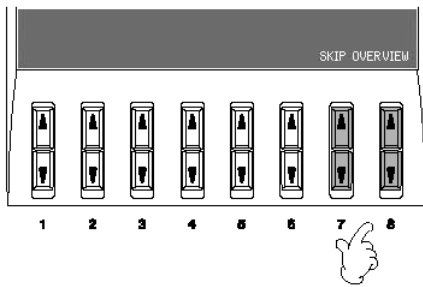


3. Pressione o botão [EXIT] para parar a reprodução demonstrativa.

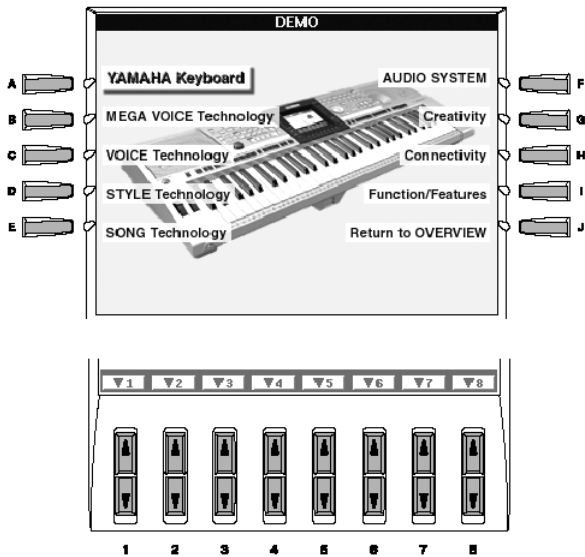
Quando as mesmas são paradas a tela retornará para a tela PRINCIPAL.



1. Pressione os botões [7▲ ▼]/[8▲ ▼] na tela das músicas demonstrativas para chamar o menu demonstrativo específico.



2. Pressione um dos botões [A]–[I] para mostrar uma música específica. Para retornar para a tela anterior, aperte o botão [J]. Quando a música demonstrativa tiver mais que uma tela. Aperte um botão [▲ ▼] que corresponde ao número de tela.



3. Pressione o botão [EXIT] para sair das músicas demonstrativas.



Operações nos visores básicos

Para começar você deve saber um pouco sobre as telas básicas que aparecem no Guia Rápido. Há três telas básicas:

- Tela principal Veja abaixo.
- Tela de seleção de arquivo Veja abaixo.
- Tela de função Página 27.

NOTA
 Informação sobre a tela principal. Veja página 62.

Operações do visor principal

A tela principal mostra as configurações básicas e informação importante para o instrumento (é a mesma tela que aparece quando o instrumento é ligado). Você também pode chamar páginas de tela relacionadas à função exibida na tela Principal.

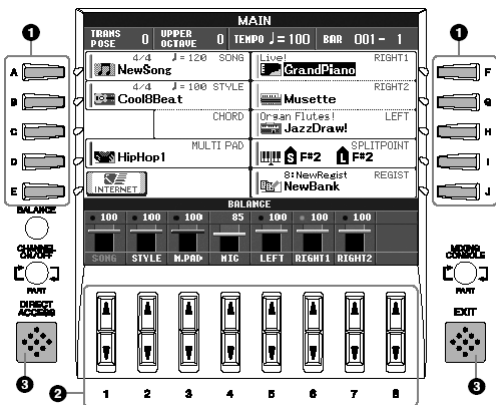
1. botões [A]–[J]

Os botões [A]–[J] correspondem às configurações indicadas próximas aos botões. Por exemplo, aperte o botão [F], e a tela de seleção de Voz (RIGHT 1) aparecerá no mostrador.

2. botões[1▲ ▼]–[8▲ ▼]

Os botões[1▲ ▼]–[8▲ ▼] correspondem aos parâmetros que são indicados sobre os botões. Por exemplo, apertando o botão [1▲] você vai aumentar o volume da canção (página 35).

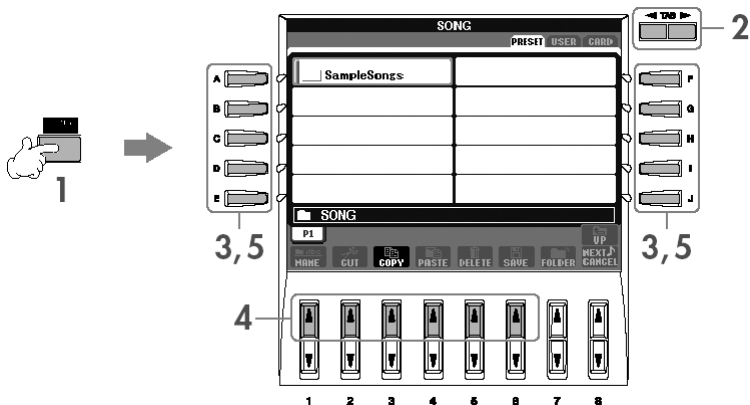
3. botões [DIRECT ACCESS] e [EXIT] Este é um modo conveniente para retornar à tela principal de qualquer outra tela: Simplesmente aperte o botão [DIRECT ACCESS], e então o botão [EXIT].



Operações do visor de seleção de arquivos

Na tela de Seleção de Arquivo, você pode selecionar a Voz (página 29)/Música (página 35)/Estilo (página 45), etc.

No exemplo aqui, nós chamaremos e usaremos a tela de Seleção de Música.



1. Pressione o botão [SONG SELECT] para chamar a tela de seleção de música.

2. Pressione os botões TAB [◀||▶] para selecionar o drive desejado (PRESET/USER/CARD).

Acerca de PRESET/USER/CARD

PRESET memória interna para a qual os dados pré programados são instalados como dados pré configurados.

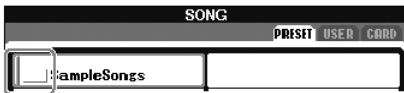
USER memória interna que permite leitura e gravação de dados.

CARD para transferir e receber dados de cartões de SmartMedia.

NOTA
Quando um dispositivo de armazenamento USB, tais como o drive de disquete for conectado ao conector USB [TO DEVICE], "USB1" será exibido na tela de Seleção de Arquivo.

3. Selecione uma pasta (se necessário)

Várias canções podem estar juntas em uma pasta. Neste caso, a(s) pasta(s) aparecerá na tela (veja a ilustração à direita). Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar uma pasta.



4. Selecione uma página (se a tela tiver várias páginas). Quando o drive contém mais de dez músicas, a tela é dividida em várias páginas. As indicações de página são mostradas no final da tela. Pressione um dos botões [1▲]–[6▲] para selecionar uma página.

5. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar uma música. Você também pode selecionar uma música usando o disco [DATA ENTRY], então aperte o botão [ENTER] para executar.

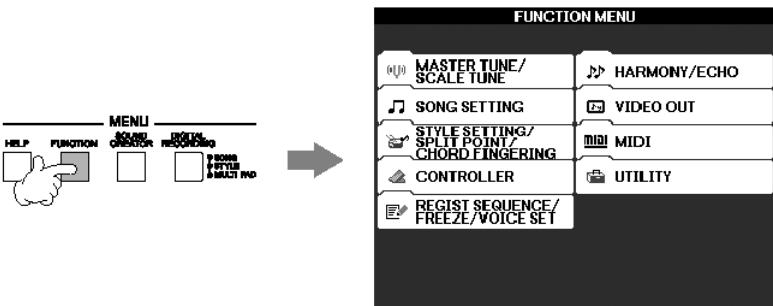
6. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela anterior.

Operações do visor funções

Na tela de Função, você pode fazer configurações detalhadas. No exemplo aqui, nós chamaremos e usaremos o mostrador de toque de teclado.

1. Pressione o botão [FUNCTION].

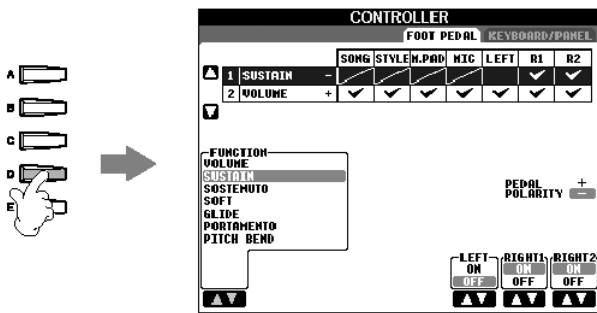
As Categorias de configurações detalhadas são mostradas.



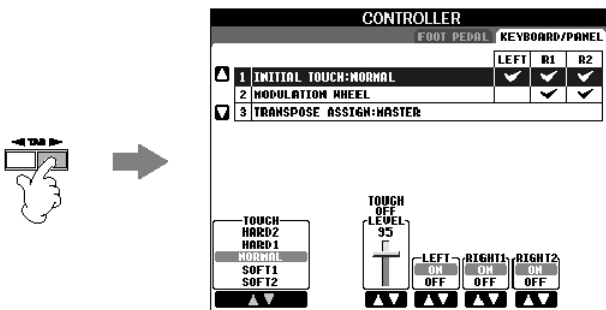
*Repare que VIDEO OUT só está disponível no PSR-3000.

Operações nos visores básicos

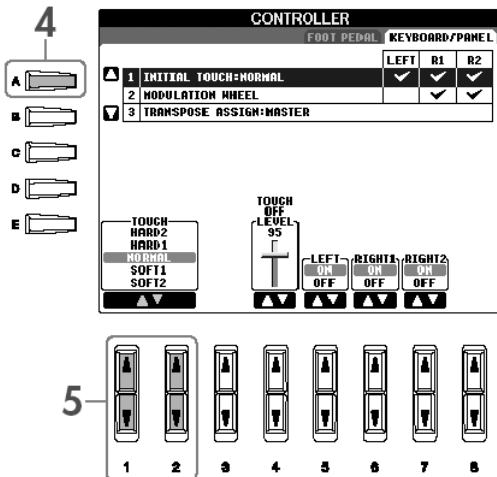
2. Pressione o botão [D] para selecionar a categoria CONTROLLER. Quando a categoria selecionada é dividida em sub-categorias, a indicação será mostrada na tela.



3. Pressione o botão TAB [▶] para selecionar a indicação KEYBOARD/PANEL. Quando a configuração é dividida em configurações adicionais, uma lista será mostrada na tela.



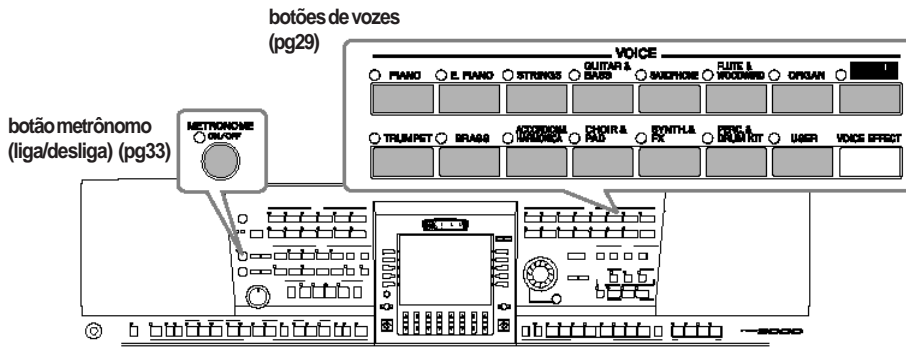
4. Pressione o botão [A] para selecionar o toque inicial “1 INITIAL TOUCH”.



5. Pressione o botão [1▲ ▼]/[2▲ ▼] para selecionar o toque através do teclado.

Ao longo deste manual, setas são usadas nas instruções e indicam em taquigrafia (abreviações) o processo de chamada de certas telas e funções.
 Por exemplo, as instruções acima podem ser indicadas em taquigrafia como:
 [FUNCTION]. [D] CONTROLLER. TAB [▶] KEYBOARD/PANEL. [A] 1 INITIAL TOUCH.

O PSR-3000/1500 possui uma variedade de Vozes excepcionalmente realísticas, inclusive piano, violão, cordas, instrumentos de sopro e outros.



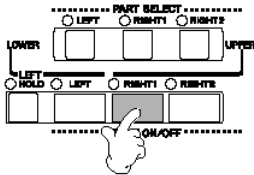
Tocando vozes pré configuradas

As vozes pré configuradas são divididas em categorias e estão nas pastas apropriadas. Botões de voz no painel correspondem às categorias das vozes pré configuradas. Por exemplo, aperte o botão [PIANO] para exibir várias vozes de piano.



NOTA
Acerca das vozes variadas. Se refira à Lista de Voz em anexo.

1. Pressione no botão PART ON/OFF [RIGHT 1] para ligar a região da mão direita. A voz selecionada aqui é Voz "RIGHT 1". Para a região de voz, veja página 77.



2. Pressione um dos botões de voz (VOICE) para selecionar uma categoria de voz e chamar a tela de seleção de voz.



Tocando as vozes

3. Pressione o botão TAB [◀] para selecionar a tela pré configurada.



NOTA

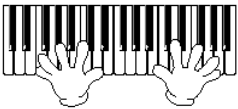
O tipo de voz e suas características são indicados em cima do nome da voz pré configurada. Para detalhes destas características, veja página 76.

4. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar a voz desejada.

NOTA

Você pode retornar imediatamente para a tela principal clicando duas vezes em um dos botões [A]–[J].

5. Toque o teclado.



Recordando suas vozes favoritas facilmente

O PSR-3000/1500 têm uma quantidade enorme de vozes de alta qualidade e alcançam um excepcional número de sons instrumentais — fazendo com que isto seja perfeito para virtualmente toda aplicação musical. Porém, o número completo de vozes pode parecer impressionante no princípio. Para recordar sua voz favorita facilmente, há dois métodos:

- Salve sua voz favorita em usuário (USER) da tela de seleção de Voz e recorde usando o botão VOICE [USER]

1. Copie suas vozes favoritas do drive pré configurado para o drive do Usuário. Se refira a página 68 para detalhes na operação de cópia.

2. Pressione o botão VOICE [USER] para chamar a tela de Seleção de Voz e aperte um dos botões [A]–[J] para selecionar a voz desejada.

- Registre sua voz favorita na Memória de Registro e recorde com os botões REGISTRATION MEMORY [1]–[8]

Se refira à página 129 para detalhes das operações da Memória de Registro.

Tocando as Demonstrações de Voz

Para escutar às várias vozes e ouvir como elas soam em contexto, escute as canções demonstrativas para cada voz.

1. Na tela de Seleção de Voz (página 29 passo 2), aperte o botão [8▲] (DEMO) para começar a Demonstração para a Voz selecionada.
2. Para parar a Demonstração, aperte o botão [8▲] (DEMO) novamente.

Selecionando sons de percussão

Quando um dos conjuntos de percussão [PERCUSSION & DRUM KIT] é selecionado, você pode tocar vários tambores e sons de instrumento de percussão no teclado.

Detalhes são determinados na Lista dos conjuntos de percussão em anexo.

Para conferir quais sons de percussão “Standard Kit 1” são determinados por cada tecla, veja os ícones impressos na parte inferior das teclas.

Selecionando efeitos sonoros

Você pode tocar efeitos de som individuais, tais como o gorjeio de um pássaro e sons do oceano no teclado. Os efeitos de som são divididos em categorias como “GM&XG”/“GM2.”

1. Pressione o botão PART SELECT [RIGHT 1] para chamar a tela de seleção de Voz.
2. Pressione o botão [8▲] (UP) para chamar as categorias de Voz.
3. Pressione o botão [2▼] para exibir a página 2.
4. Pressione o botão [E]/[F] para selecionar “GM&XG”/“GM2.”
5. Pressione o botão [2▼] para exibir a página 2.
6. Pressione o botão [F] para selecionar o efeito de som “SoundEffect.”
7. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar o efeito de som desejado.
8. Toque o teclado.

Selecionando as vozes GM/XG/GM2

Você pode selecionar as vozes GM/XG/GM2 diretamente pela operação de painel. Execute passos #1–4 descritos acima, selecione a categoria desejada, então selecione a voz desejada.

Tocando vozes diferentes simultaneamente

O PSR-3000/1500 pode tocar vozes diferentes simultaneamente (página 77).

• Agregando duas vozes diferentes

Isto é útil para criar sons ricos e encorpados.

• Ajustando vozes separadas para as seções esquerda e direita do teclado

Você pode tocar vozes diferentes com as mãos esquerda e direita. Por exemplo, você pode ajustar o teclado para tocar a voz do baixo com sua mão esquerda e a voz do piano com sua mão direita.

Tocando as vozes

Configurando a sensibilidade de toque do teclado

Você pode ajustar a resposta de toque do instrumento (como o som responde ao modo que você toca as teclas). O tipo de toque configurado se torna comum para todas as vozes.

1. Chame a tela de operação:

[FUNCTION]. [D] CONTROLLER. TAB [▶] KEYBOARD/PANEL. [A] 1 INITIAL TOUCH

2. Pressione os botões [1▲ ▼]/[2▲ ▼] para especificar a resposta de toque.

HARD 2 Exige que se toque forte produzir volume alto. Melhor para pessoas com um toque pesado.

HARD 1 Requer um toque moderadamente forte para volume alto.

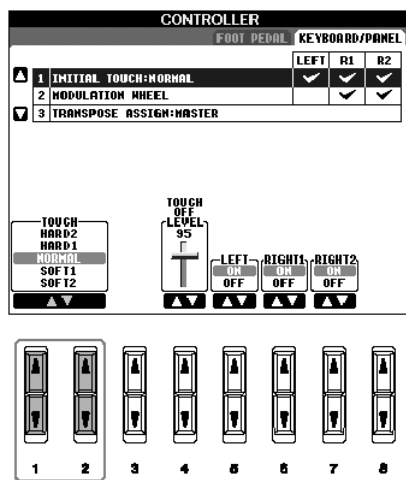
NORMAL Toque padrão.

SOFT 1 Produz volume alto enquanto se usa força moderada ao tocar.

SOFT 2 Produz volume relativamente alto até mesmo com pouca força ao tocar. Melhor para pessoas com um toque leve.

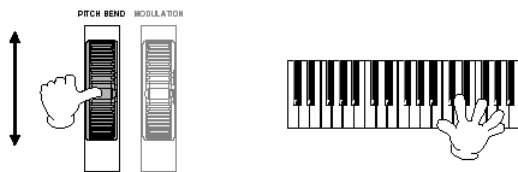
NOTA

- Esta configuração não muda o peso do teclado.
- Quando você não quer usar a sensibilidade de toque, configure TOUCH OFF para as partes correspondentes apertando os botões [5 ▼]-[7 ▼]. Quando o TOUCH é desligado, você pode especificar o nível de volume fixo apertando o botão [4▲ ▼].



Usando o conversor de Afinação

Use o conversor de afinação (PITCH BEND) para subir as notas (movendo o conversor para cima) ou para descer as notas (movendo o conversor para baixo) enquanto toca o teclado. O conversor de Afinação pode ser usado em todas as regiões do teclado (RIGHT 1, 2 e LEFT). O conversor de afinação está programado para ficar sempre no meio e retornará automaticamente a afinação normal quando liberado.



NOTA

o alcance da afinação está ajustado a mais de 1200 centésimos (uma oitava) via MIDI, a afinação de algumas vozes talvez não possam ser aumentadas ou abaixadas completamente.

O alcance máximo de afinação pode ser mudado pelas seguintes instruções.

1. Chame a tela de configuração do alcance de afinação (PITCH BEND RANGE) [MIXING CONSOLE] . TAB [▶] . TUNE . [H] PITCH BEND RANGE

2. Configure o alcance de Afinação de cada região do teclado usando o botão [5▲ ▼]/[6▲ ▼]/[7▲ ▼].

Botão [5▲ ▼] Configura o Alcance de Afinação da região esquerda (LEFT).

Botão [6▲ ▼] Configura o Alcance de Afinação da região direita 1 (RIGHT1).

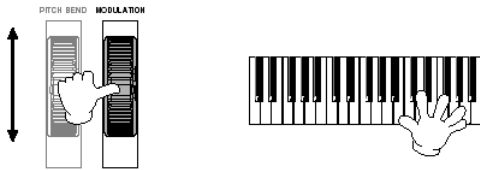
Botão [7▲ ▼] Configura o Alcance de Afinação da região direita 2 (RIGHT2).

NOTA

os efeitos do uso do conversor de afinação não serão aplicados à região esquerda quando o Acorde Arpejado é ajustado a um outro diferente de "FULL KEYBOARD" ou "AI FULL KEYBOARD" com o acompanhamento [ACMP] e região esquerda PART ON/OFF [LEFT] ligada.

Usando o conversor de Modulação

A função de Modulação dá um efeito de vibrato para notas tocadas no teclado. Isto é aplicado a todas as regiões do teclado (RIGHT 1, 2 e LEFT). Movendo o conversor para MIN diminui a profundidade do efeito, enquanto que movendo para MAX, se aumenta o efeito.



NOTA

Para evitar a aplicação accidental de modulação, certifique-se que o conversor de modulação está fixo em MIN antes começar a tocar.
 • O conversor de modulação pode ser ajustado para controlar um parâmetro diferente de vibrato (página 96).

Você pode configurar se os efeitos do conversor de modulação serão aplicados ou não para cada região do teclado.

1. Chamar a tela.

[FUNCTION] . [D] CONTROLLER . TAB [▶] . KEYBOARD/PANEL . [A]/[B] 2 MODULATION WHEEL

2. Configurar efeitos do conversor de modulação, se estes serão aplicados ou não para cada região do teclado usando o botão [5▲ ▼]/[6▲ ▼]/[7▲ ▼].

Botão [5▲ ▼] Configura se os efeitos do conversor de modulação serão aplicados ou não para a região esquerda (LEFT)

Botão [6▲ ▼] Configura se os efeitos do conversor de modulação serão aplicados ou não para a região direita 1 (RIGHT1).

Botão [7▲ ▼] Configura se os efeitos do conversor de modulação serão aplicados ou não para a região direita 2 (RIGHT2).

NOTA

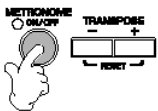
Os efeitos do uso do conversor de modulação na região esquerda não serão aplicados quando o Acorde Arpejado é ajustado a um outro diferente de "FULL KEYBOARD" ou "AI FULL KEYBOARD" com o acompanhamento [ACMP] e região esquerda ligada PART ON/OFF [LEFT].

Usando o Metrônomo

O metrônomo determina um som seco e lhe dá um guia de tempo preciso enquanto você pratica, ou lhe deixando ouvir e conferir como um tempo específico soa.

1. Pressione o botão METRONOME [ON/OFF] para iniciar o metrônomo.

2. Para parar o metrônomo, aperte o botão METRONOME [ON/OFF] novamente.



Tocando as vozes

Ajustando o Tempo ou Fixando a Marcação de Tempo do Som do Metrônomo

Ajustando o Tempo de Metrônomo

1. Pressione o botão TEMPO [-]/[+] para chamar o mostrador de tempo.



2. Pressione os botões TEMPO [-]/[+] para fixar o tempo.

Apertando e segurando qualquer botão permite que o valor seja aumentado ou diminuído continuamente.

Você também pode usar o disco de entrada de dados [DATA ENTRY] para ajustar o valor. Para reajustar o tempo, aperte os botões TEMPO [-]/[+] simultaneamente.

3. Pressione o botão [SAÍDA] para fechar a tela de Tempo.

NOTA

Acerca da tela de Tempo
O número na tela indica quantas batidas de um quarto de nota musical há em um minuto. O alcance está entre 5 e 500. Quanto mais alto o valor, mais rápido o tempo.

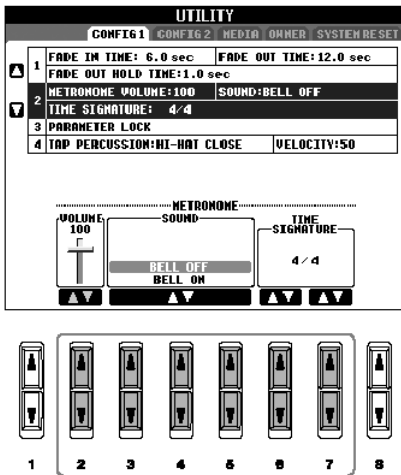
Determinando a marcação de Tempo do Metrônomo e Outras Configurações

1. Chame a tela de operação:

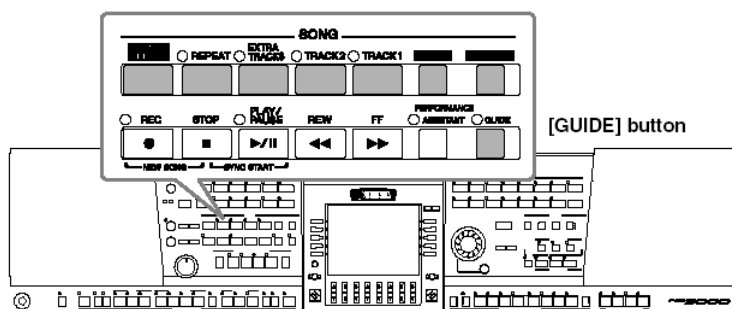
[FUNCTION] . [I] UTILITY . TAB [◀] CONFIG 1 . [B] 2 METRONOME

2. Determine os parâmetros apertando os botões [2▲ ▼]–[7▲ ▼].

VOLUME	Determina o nível do som do metrônomo.
SOM	Determina qual som é usado para o metrônomo. Bell Off..... Som de metrônomo Convencional, sem sino. Sino Em..... Som de metrônomo Convencional, com sino.
TEMPO SIGNATURE	Determina a marcação de tempo do som do metrônomo som.



Tocando e escutando as músicas antes de praticar



NOTA

No PSR-3000/1500, a palavra "song" se refere a dados de execução/performance.

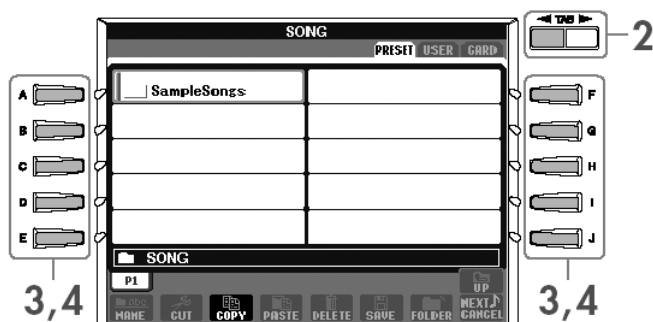
O PSR-3000/1500 inclui algumas canções pré configuradas. Esta seção dá informação básica sobre como tocar as músicas pré configuradas ou músicas armazenadas em um cartão de SmartMedia. Você também pode ter a partitura (anotação) da Música selecionada mostrada na tela.

Tocando uma música pré configurada

1. Pressione o botão [SONG SELECT] para chamar a tela de seleção de música.



2. Pressione o botão TAB [◀] para selecionar a pré configurada PRESET TAB.



3. Pressione o botão [A] para selecionar a categoria de músicas de Amostra.

4. Pressione um dos botões [A]–[E] para selecionar a Canção desejada.

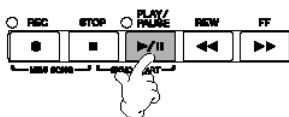
Você também pode selecionar o arquivo usando o disco de entrada de dados [DATA ENTRY], então aperte o botão [ENTER] para executar.

NOTA

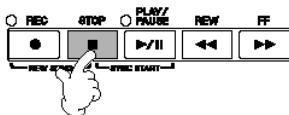
Você pode retornar imediatamente à tela Principal clicando duas vezes em um dos botões [A]–[J].

Praticando com as músicas pré-configuradas

5. Pressione botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.



6. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução.



Tocando uma Canção de um cartão de SmartMedia

1. Segure o cartão de SmartMedia de forma que o lado dourado do cartão fique virado para baixo em direção à abertura de cartão do instrumento. Insira o cartão cuidadosamente na abertura e empurra lentamente até que ele esteja devidamente no lugar.

2. Pressione o botão [SONG SELECT] para chamar a tela de seleção de música.

3. Pressione o botão TAB |◀||▶| para selecionar a CARD TAB.



4. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar a música desejada.

Tocando as músicas em seqüência

Você pode tocar todas as músicas continuamente de uma pasta.

1. Selecione uma música na pasta desejada.

2. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] . [B] SONG SETTING

3. Pressione o botão [H] (REPEAT MODE) para selecionar tudo “ALL.”

4. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.
Todas as músicas na pasta tocadas continuamente, em ordem.

5. Para desativar a reprodução da seqüência de músicas, aperte o botão [H] para selecionar “OFF” no passo 2 da tela.



CUIDADO

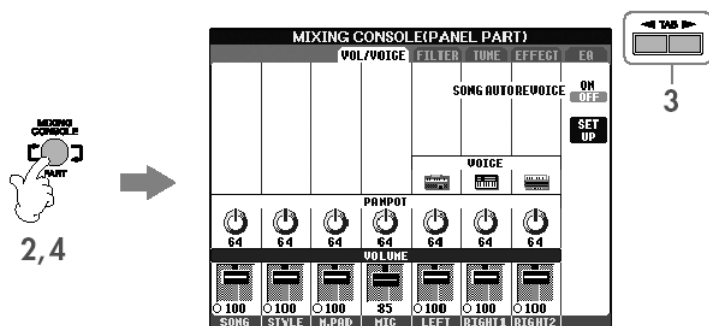
Leia a página 23 para informação em como manusear os cartões de SmartMedia e a abertura de cartão.

Ajuste o volume da parte a ser praticada

No PSR-3000/1500, uma única música pode conter dados separados para até dezesseis canais de MIDI. Especifique o canal para praticar e aumente o volume de reprodução para o canal.

1. Selecione uma Música. O método para selecionar uma música é o mesmo que “Tocando uma música pré configurada (página 35)” ou “Tocando uma música de cartão de SmartMedia (página 36).”

2. Pressione o botão [MIXING CONSOLE] para chamar a tela de painel de controle.



3. Pressione os botões TAB [◀|▶] para selecionar volume/voz.

4. Pressione o botão [MIXING CONSOLE] até que apareça “MIXING CONSOLE (SONG CH1-8)” no topo da tela.

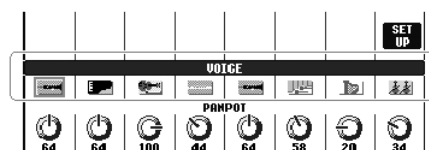
5. Pressione o botão [E]/[J] para selecionar “VOLUME.”

6. Para elevar o nível dos canais desejados, aperte os botões apropriados [1▲ ▼]– [8▲ ▼].

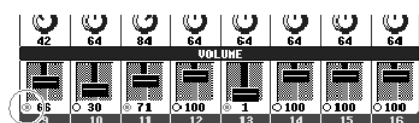
Se o canal desejado não é mostrado na tela do MIXING CONSOLE (SONG CH1-8), aperte o botão [MIXING CONSOLE] para chamar a tela MIXING CONSOLE (SONG CH9-16).

Se você não sabe qual volume de canal quer aumentar:

• Veja as ilustrações dos instrumentos indicados abaixo de “VOICE”



• Veja os indicadores de canal que acendem quando a música é tocada. Preste atenção a eles enquanto escuta a reprodução, eles podem mostrar para você qual canal é o mais indicado para auxiliá-lo.



Praticando com as músicas pré-configuradas

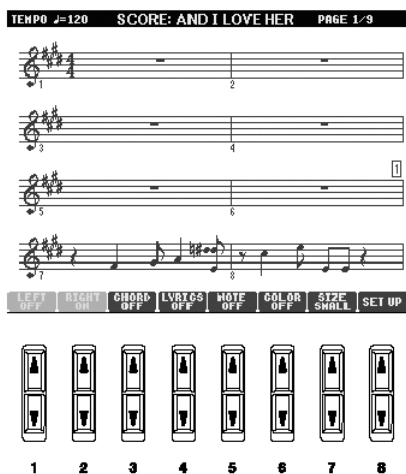
Exibindo notação musical (Partitura)

Você pode ver a partitura da música selecionada. Nós sugerimos que você leia a partitura do princípio ao fim antes de começar a praticar.

1. Selecione uma música (página 35).
2. Pressione o botão [SCORE] para exibir a partitura.
3. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.
A “bolinha” se moverá ao longo da partitura, indicando a posição atual.
4. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução.

Mudando a tela da partitura

Você pode mudar a tela de notação de acordo com suas preferências pessoais.



1. Pressione o botão [SCORE] para exibir a notação musical.
2. Mude as seguintes configurações conforme desejado.
 - Mudando o tamanho da notação musical
Aperte o botão [7▲ ▼] para mudar o tamanho da partitura.
 - Exibindo só a parte da notação da mão direita/esquerda
Aperte o botão [1▲ ▼]/[2▲ ▼] para desativar a tela da parte da mão direita/esquerda.
 - Personalizando a tela de notação
Exibindo o nome de nota à esquerda da mesma
 1. Pressione o botão [5▲ ▼] (NOTE) para exibir o nome de nota.
 2. Pressione o botão [8▲ ▼] (SET UP) para chamar a tela de configuração detalhada.
 3. Pressione o botão [6▲] (NOTE NAME) para selecionar “Fixed Do.”
 4. Pressione o botão [8▼] (OK) para aplicar a configuração.

Ativando as cores das notas musicais (somente no PSR-3000)

Aperte o botão [6▲ ▼] para ativar a cor

- Aumentando o número de compassos na tela
Você pode aumentar o número de compassos que serão exibidos diminuindo os outros itens a serem exibidos (região, letras, acordes, etc.).
Use os botões [1▲ ▼]–[4▲ ▼] para desativar os itens que você não quer que sejam exibidos.

NOTA

O PSR-3000/1500 pode exibir partituras provenientes de dados de música disponíveis comercialmente ou suas músicas gravadas.

- A notação exibida é gerada pelo PSR-3000/1500 baseado nos dados da música. O resultado talvez não seja exatamente igual a partituras disponíveis comercialmente da mesma música - especialmente quando a notação exibe passagens complicadas ou muitas notas curtas.
- As funções de notação não podem ser usadas para criar dados de música através da inserção de notas. Para informação sobre como criar dados de música, veja página 141.

NOTA

Olhe a partitura inteira antes de executar a música.

Aperte o botão TAB [◀|▶] para selecionar páginas subsequentes.

Você também pode usar o pedal para selecionar páginas subsequentes (página 192).

NOTA

Acerca das cores das notas
Estas cores são fixas para cada nota e não podem ser mudadas.

dó (C): vermelho, ré (D): amarelo, mi (E): verde, fá (F): laranja, sol (G): azul, lá (A): roxo, e si (B): cinza

Praticando com as músicas pré-configuradas

Configure os parâmetros detalhados de exibição como desejados.

1. Pressione o botão [8▲ ▼] (SETUP) para chamar a tela de configuração detalhada.

2. Pressione os botões [1▲ ▼]–[6▲ ▼] para fixar o tipo de exibição.

LEFT CH/RIGHT CH	Determina qual canal MIDI nos dados da música é usado para a parte da mão esquerda/direita. Esta configuração retorna para AUTO quando uma música diferente é selecionada. AUTO Os canais de MIDI nos dados da música para as partes da mão esquerda/direita são determinados automaticamente - fixando as partes para um mesmo canal como o canal no qual é especificado em [FUNCTION]. [B] configuração da música (SONG SETTING) 1–16 Determina o canal MIDI especificado (1–16) para cada uma das partes das mãos, esquerda e direita. Desligado - somente canal da esquerda (OFF - LEFT CH only) Sem determinação de canal: isto desativa a tela do alcance de afinação da esquerda.
KEY SIGNATURE	Isto permite que você acrescente mudanças de afinação no meio de uma música, no ponto onde esta foi parada. Este menu é útil quando a música selecionada não contém nenhuma configuração de afinação para ser exibida na notação.
QUANTIZE	Isto dá você controle sobre a resolução das notas na partitura, deixando que você troque ou corrija o tempo de todas as notas exibidas, de forma que elas se alinhem a um valor de nota particular. Certifique-se de selecionar o menor valor de nota usado na canção.
NOTE NAME	Seleciona o tipo do nome de nota indicado à esquerda da nota na partitura dentre o três tipos a seguir. As configurações aqui estão disponíveis quando o parâmetro de NOTE na “Tela de nome de nota à esquerda da nota” passo 1 estiver acionado (ON). A, B, C, Os nomes das notas são indicados com letras (C, D, E, F, G, A, B). Dó fixo (FIXED DO) Os nomes das notas são indicados em solfeggio e diferem dependendo do idioma selecionado. O idioma é especificado em LANGUAGE da tela de ajuda HELP (página 60). Dó móvel (MOVABLE DO) Os nomes das notas são indicados em solfejo de acordo com os intervalos de escala, e como tal são relativos para a afinação. A nota de raiz é indicada como dó. Por exemplo, na afinação em Sol Maior (G) a nota de raiz de Sol seria indicado como Dó.” Como em “Dó Fixo”, a indicação difere dependendo do idioma selecionado.

3. Pressione o botão [8▲] (OK) para aplicar a configuração.

NOTA

Salve as configurações de exibição de notação musical. As configurações de exibição de notação musical podem ser salvas como parte de uma música (página 160).

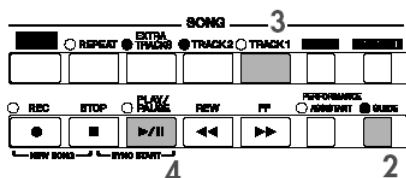
Silenciando a parte da mão direita/esquerda exibidas na partitura

A tela chamada pelo botão [SCORE] indica as notas que você deve tocar, quando você deve tocá-las, e por quanto tempo você deve pressioná-las. Você também pode praticar no seu próprio ritmo, já que o acompanhamento espera você tocar as notas corretamente. Aqui, silencie a parte da mão direita ou esquerda e então tente praticar esta parte.

Praticando a parte da mão direita (TRACK 1)

1. Selecione uma música (página 35), então aperte o botão [SCORE] para chamar a tela de partitura.

2. Ligue o botão [GUIDE].



Praticando com as músicas pré-configuradas

3. Pressione o botão SONG [TRACK 1] para silenciar a parte da mão direita. O indicador do botão [TRACK 1] botão desaparece. Então agora você pode tocar aquela parte.
4. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução. Pratique a parte silenciada que aparece na tela de Partitura.
5. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução.
6. Desligue o botão [GUIDE].

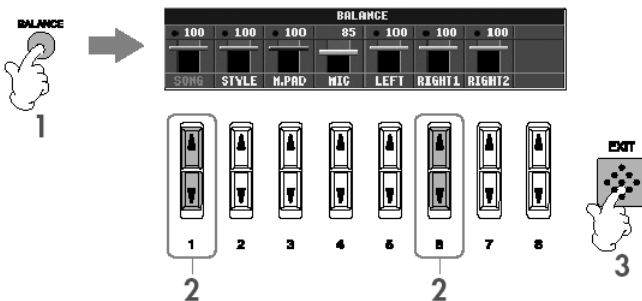
NOTA

Ajustando o tempo
1 Pressione o botão TEMPO [-] / [+] para chamar a tela de Tempo.
2 Pressione o botão TEMPO [-] / [+] para mudar o tempo. Apertando e segurando qualquer um dos botões continuamente você pode aumentar ou diminuir o valor. Você também pode usar o disco [DATA ENTRY] para ajustar o valor. Mudando o tempo rapidamente durante uma performance (Tap function)
O tempo também pode ser mudado durante a reprodução de uma música batendo-se duas no botão [TAP] no tempo desejado.

Ajustando o equilíbrio de volume entre a música e o teclado

Isto lhe permite ajustar o equilíbrio de volume entre a reprodução de uma música e o som que você toca no teclado.

1. Pressione o botão [BALANCE] para chamar a tela de equilíbrio de volume.
2. Para ajustar o volume da música, aperte o botão [1▲ ▼]. Para ajustar o volume do teclado (RIGHT 1), aperte o botão [6▲ ▼].
3. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela de equilíbrio de volume.



NOTA

Acerca das regiões do teclado (Right 1, Right 2, Left)
Veja página 77.

Outras funções de guia

A configuração inicial "Follow Lights" foi usada nas instruções "Silenciando a parte da mão direita/esquerda na partitura" acima. Há funções adicionais na característica de Guia, como descritas abaixo. Para selecionar uma função de guia, veja página 139.

Para desempenho de teclado

- Qualquer Tecla

Isto lhe permite praticar o tempo de tocar as teclas.

Para Karaoke

- tecla de "Karao"

Isto controla automaticamente o tempo de reprodução da música combinando com seu canto - uma característica conveniente para cantar junto com seu teclado.

- Marca Vocal "CueTIME" (PSR-3000)

Isto controla automaticamente o tempo do acompanhamento para combinar a melodia (afinação) de seu canto - permitindo que você pratique cantando com a afinação correta.

NOTA

Acerca de Karaoke
Veja página 54.

Praticando a Parte da mão esquerda (TRACK 2) da Partitura

1,2. Siga os mesmos passos como em “Praticando a parte da mão direita (TRACK 1)” na página 39.

3. Pressione o botão [TRACK 2] para silenciar a parte da esquerda.

O indicador do botão [TRACK 2 (L)] desaparece. Você agora pode tocar aquela parte.

4. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução e praticar a parte silenciada.

5. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução.

6. Desligue o botão [GUIDE].

Praticando com a função de repetição da reprodução (Playback)

As funções de repetição das músicas podem ser usadas para tocar repetidamente uma música ou um número específico de compassos. Isto é útil para praticar a repetição de frases difíceis de tocar.

Tocando uma música repetidamente

1. Selecione uma música (página 35).

2. Pressione o botão [REPEAT] para acionar a repetição da reprodução.

3. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.

A música será tocada repetidamente até que você aperte o botão SONG [STOP].

4. Pressione o botão [REPEAT] para desativar a repetição da reprodução.

Especificando e tocando um número de compassos repetidamente (A-B Repeat)

1. Selecione uma música (página 35).

2. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.

3. Especifique o número de repetições.

Aperte o botão [REPEAT] no ponto de partida (A) do número a ser repetido. Aperte o botão [REPEAT] novamente no ponto de finalização (B). Depois de conduzir automaticamente (para ajudar a guiar você na frase), o trecho do Ponto A ao Ponto B é tocado repetidamente.

4. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução.

5. Pressione o botão [REPEAT] para desligar a repetição da reprodução.

NOTA

Retornando instantaneamente ao Ponto A
Sem levar em conta se a música está sendo tocada ou parada, apertando-se o botão [TOP] retorna-se ao Ponto A.

Praticando com as músicas pré-configuradas

Outros Métodos para Especificar o alcance de repetição A–B

• Especificando o alcance de repetição enquanto as músicas são paradas

1. Pressione o botão [FF] para avançar até o Ponto A.
2. Pressione o botão [REPEAT] para especificar o Ponto A.
3. Pressione o botão [FF] para avançar até o Ponto B.
4. Pressione o botão [REPEAT] para especificar o Ponto B novamente.

• Especificando a repetição entre Ponto A e o fim da música

Especificando só o Ponto A resulta em repetição da reprodução entre o Ponto A e o fim da música.

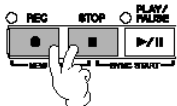
Gravando sua performance

Grave sua performance usando a função de Gravação Rápida (Quick Recording).

Esta é uma ferramenta prática que permite facilmente que você compare seu próprio desempenho com a canção original, que você está praticando. Você também pode usar isto para praticar duetos feitos por você mesmo, caso seu professor ou parceiro grave a parte dele previamente.

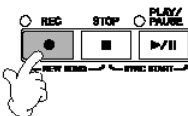
1. Pressione os botões [REC] e [STOP] simultaneamente.

Um espaço em branco para gravar uma música é automaticamente determinado.



2. Selecione uma voz (página 29). A voz selecionada será gravada.

3. Pressione o botão [REC].

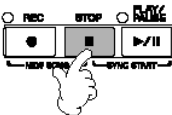


4. A gravação é iniciada.

A gravação começa automaticamente assim que você toque uma nota no teclado.

5. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a gravação.

Uma mensagem sugerindo que você salve a execução gravada aparece. Para fechar a mensagem, aperte o botão [EXIT].



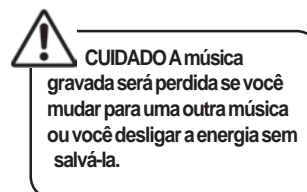
6. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para tocar a performance gravada.



7. Salve a performance gravada.

1. Pressione o botão [SONG SELECT] para chamar a tela de seleção de Canção.
2. Pressione os botões TAB [◀|▶] para selecionar o modo apropriado (USER, CARD, etc.) com o qual você quer salvar os dados. Selecione USER para salvar os dados na memória interna, ou CARD para salvar os dados em um cartão de SmartMedia.
3. Pressione o botão [6▼] (SAVE) para chamar o arquivo que nomeia tela.
4. Coloque o nome do arquivo (página 71).
5. Pressione o botão [8▲] (OK) botão para salvar o arquivo.

Para cancelar esta operação (SAVE), aperte o botão [8▼] (CANCEL).

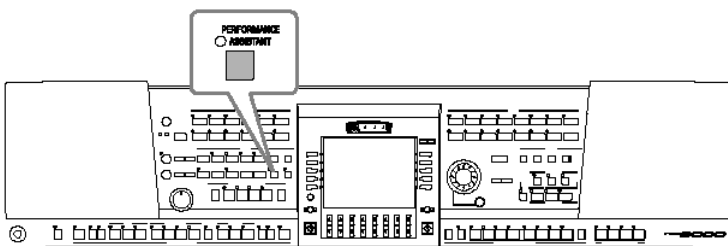


Quando a seguinte mensagem aparece: “Song” changed. Save?/“Song” speichern?/ “Song” modifié. Sauv.?/“Song” cambiado. ¿Guardar?/Salvare “Song”?

O dados gravados não foram salvos. Para salvar os dados, aperte o botão [G] (YES) para abrir a tela de seleção de Canção e salve os dados (veja acima). Para cancelar a operação, aperte o botão [H] (NO).

Tocando partes com o assistente de tecnologia de desempenho

Esta função faz com que se torne excepcionalmente fácil tocar as partes com o apoio do Playback.

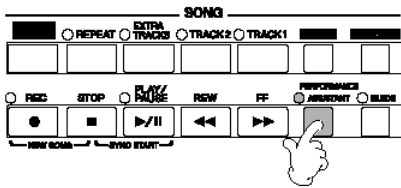


1. Selecione uma música (página 35).

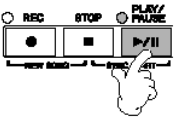
Nestas instruções de exemplo, use as músicas da pasta “SampleSongs”.

Tocando com a tecnologia de assistente de performance

2. Pressione o botão [PERFORMANCE ASSISTANT] para acionar a função.



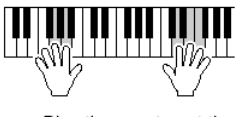
3. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.



4. Toque o teclado.

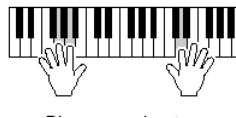
O instrumento combina automaticamente seu desempenho no teclado com a reprodução da música e acordes, não importando que teclas que você tocar. Isto até mesmo muda o som de acordo com o modo que você toca. Tente tocar de três modos diferentes descritos abaixo.

Tocando a mão esquerda e direita juntas (método 1).



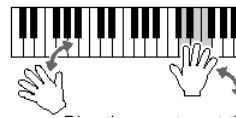
Toque três notas ao mesmo tempo com sua mão direita.

Tocando a mão esquerda e direita juntas (método 2).



Toque várias notas, uma após a outra, com dedos diferentes de sua mão direita.

Tocando a mão esquerda e mão direita alternadamente.



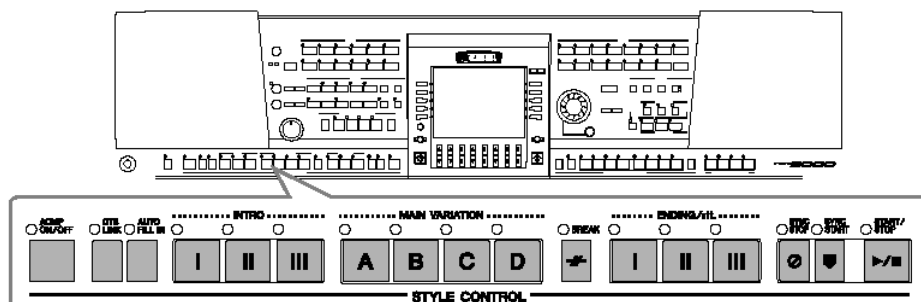
Toque três notas ao mesmo tempo com sua mão direita.

5. Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução.

6. Pressione o botão [PERFORMANCE ASSISTANT] novamente para desativar a função.

Tocando acompanhamento com o recurso auto-acompanhamento

A função Auto Acompanhamento lhe permite produzir a reprodução de acompanhamento automática simplesmente tocando “acordes” com sua mão esquerda. Isto lhe deixa livre para recriar automaticamente o som de uma banda ou orquestra - até mesmo se você estiver tocando sozinho. O som do Auto Acompanhamento é feito nos padrões de ritmo dos estilos (Styles). Os Estilos dos instrumentos alcançam um grande número de gêneros incluindo pop, jazz, e muitos outros.



Tocando “Mary Had a Little Lamb” com a função auto-acompanhamento

MARY HAD A LITTLE LAMB

Traditional

Style: Country Pop

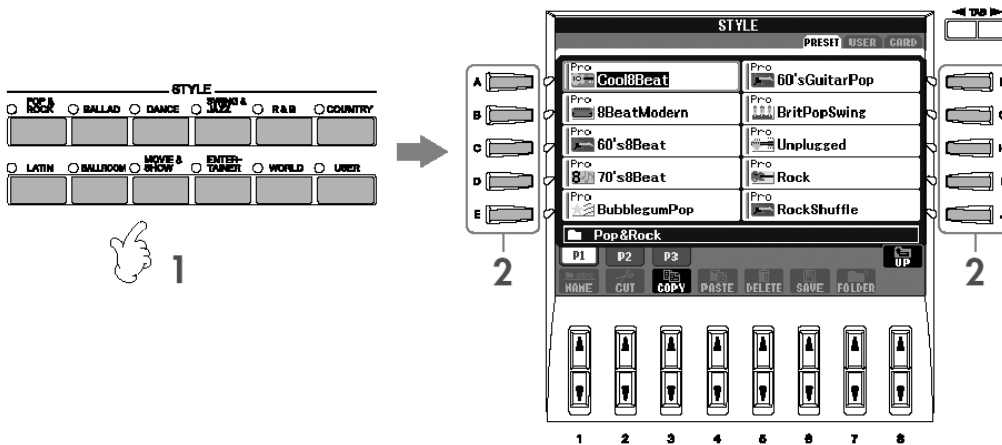
Chord symbols: C, C, G, C

Chord symbols: C, C, G, C

Ending

Tocando acompanhamento com o recurso auto-acompanhamento

1. Pressione quaisquer dos botões de estilo (STYLE) para chamar a tela de seleção de Estilo.

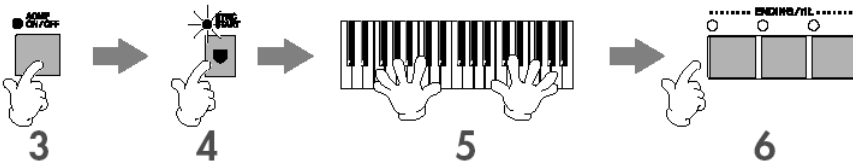


NOTA
O tipo de estilo e suas características são indicadas sobre o nome de estilo configurado. Para detalhes nas características, veja página 102.

2. Selecione o estilo desejado usando os botões [A]–[J].

3. Pressione o botão [ACMP ON/OFF] para acionar o Auto Acompanhamento. Use a região da mão esquerda (a parte mais grave) do teclado para tocar os acordes usando o Auto Acompanhamento.

NOTA
Você pode retornar imediatamente para a tela Principal clicando duas vezes em um dos botões [A]–[J].



4. Pressione o botão [SYNC START] para fixar o Auto Acompanhamento para standby - deixando que você comece o acompanhamento simultaneamente com a execução.

5. Assim que você tocar um acorde com sua mão esquerda, o Auto Acompanhamento é iniciado.

Tente tocar acordes com sua mão esquerda e tocar uma melodia com sua mão direita.

6. Toque automaticamente um final apropriado apertando qualquer um dos botões [ENDING], no ponto indicado na partitura “Ending.”

Quando a execução do final é acabada, o Estilo automaticamente pára.

NOTA
Acordes Arpejados
Há sete métodos diferentes para especificar acordes arpejados (página 102).

NOTA
Acerca dos vários estilos
Se refira à Lista de Estilo na Lista de Dados anexa.
• Mudando o estilo de tempo rapidamente um desempenho (Tap function)
O tempo também pode ser mudado durante a reprodução batendo o botão [TAP] duas vezes no tempo desejado.
• Especificando o ponto de divisão (o limite entre o alcance da mão direita e esquerda)
Veja página 105.
• Acionando a resposta de toque para o estilo de reprodução (Style Touch)
Veja página 106.

Ajustando o equilíbrio de volume entre o Estilo e o teclado

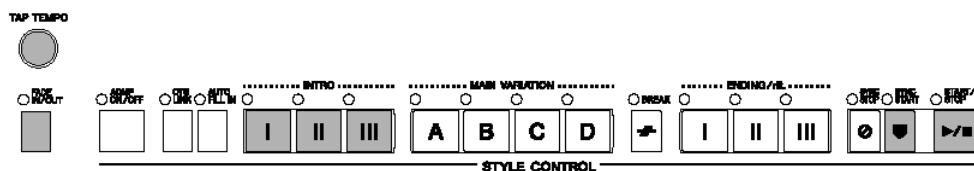
Isto lhe deixa ajustar o equilíbrio de volume entre a reprodução de Estilo e o som que você toca no teclado.

1. Pressione o botão [BALANCE] para chamar a tela de equilíbrio de volume.
2. Para ajustar o volume de Estilo, aperte o botão [2▲ ▼]. Para ajustar o volume do teclado (RIGHT 1), aperte o botão [6▲ ▼].
3. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela de equilíbrio de volume.

Variação de padrão

Enquanto você toca, você pode acrescentar automaticamente introduções e finais especialmente criados, como também variações no ritmo/padrões de acorde, para performances mais dinâmicas e profissionais. Há vários padrões de auto-acompanhamento, e diferentes para cada situação: início, meio, e final de sua performance. Experimente as variações e as combine livremente.

Para Começar a Tocar



. Start/Stop

Os estilos começam a serem tocados assim que o botão de controle de estilo STYLE CONTROL [START/STOP] é apertado.

. Intro

Isto é usado para o começo da música. Cada estilo configurado caracteriza três introduções diferentes. Quando a introdução termina, o acompanhamento vai para a seção principal (veja "Principal" no "Durante reprodução de estilo" abaixo).

Aperte um dos botões INTRO [I]–[III] antes de começar a reprodução de Estilo e aperte o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para começar a reprodução de Estilo.

. Synchro Start

Isto lhe deixa começar a reprodução assim que você toque o teclado.

Aperte o botão de início sincronizado [SYNC START] quando a reprodução de estilo é parada e toque um acorde na seção de acorde do teclado para começar a reprodução de Estilo.

. Fade In

O Fade In faz com que o som desapareça gradativamente quando o Estilo é iniciado.

Aperte o botão [FADE IN/OUT] quando a reprodução de estilo é parada e aperte o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para começar a reprodução de Estilo.

. Tap

Bata o tempo e o Estilo automaticamente começará na velocidade batida.

Simplemente bata (pressione/solte) o botão [TAP] botão (quatro vezes para uma medida de tempo 4/4), e a reprodução de Estilo começa automaticamente ao tempo que você bateu.

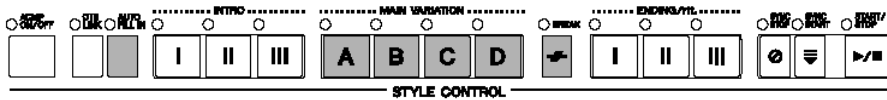
NOTA

O som de específico de tambor e a velocidade (barulho) do som quando a função TAP é usada pode ser selecionado na seguinte tela.

[FUNCTION] . [I] UTILITY
.TAB[◀] CONFIG 1 . [B] 4 TAP

Tocando acompanhamento com o recurso auto-acompanhamento

Durante a Reprodução de Estilo



. Main

Isto é usado para tocar a parte principal da música. Um padrão de acompanhamento de vários compassos é tocado, e repetido indefinidamente. Cada estilo configurado caracteriza quatro padrões diferentes. Aperte um dos botões MAIN [A]–[D] durante a reprodução de Estilo.

. Fill In

As seções “Fill In” lhe permitem acrescentar variações dinâmicas e quebras no ritmo do acompanhamento, fazendo com que seu desempenho soe mais profissional.

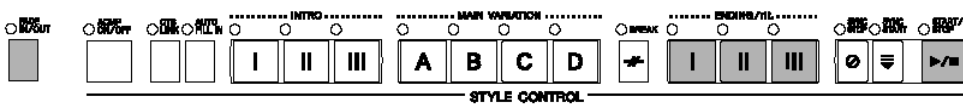
Acione o botão [AUTO FILL IN] antes de começar a reprodução de Estilo ou durante reprodução.

Então, simplesmente aperte um dos botões MAIN VARIATION (A, B, C, D) enquanto você toca, e as seções de “Fill In” selecionadas serão tocadas automaticamente (AUTO FILL), temperando o auto acompanhamento. Quando o “Fill In” é acabado, é conduzido suavemente para a seção principal selecionada (A, B, C, D). Até mesmo quando o botão [AUTO FILL IN] é desligado, apertando o mesmo botão da seção que está sendo tocada automaticamente o “Fill In” será tocado antes de retornar à mesma seção principal.

. Break

Isto lhe deixa acrescentar quebras dinâmicas no ritmo do acompanhamento, fazer seu desempenho soar mais profissional. Aperte o botão [BREAK] durante a reprodução de Estilo.

Para Terminar de Tocar



. Start/stop

Os estilos param assim que o STYLE CONTROL [START/STOP] botão é apertado.

. Ending

Isto é usado para o final da música. Cada estilo configurado caracteriza três fins diferentes. Quando se chega ao fim, o Estilo pára automaticamente.

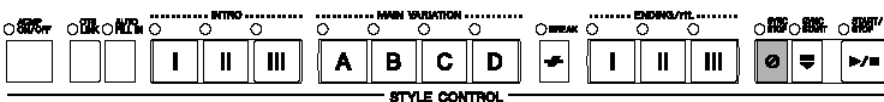
Aperte um dos botões ENDING/rit. [I]–[III] durante a reprodução de Estilo. Você pode ter o fim diminuído gradualmente (ritardando) apertando o mesmo botão ENDING/rit. novamente enquanto o final está sendo tocado.

. Fade Out

O Fade Out produz o desaparecimento gradual quando o Estilo for parado.

Aperte o botão [FADE IN/OUT] durante reprodução de Estilo.

Outros



. Synchro Stop

Quando a parada sincronizada “Synchro Stop” é acionada, você pode parar e começar o Estilo a qualquer hora, simplesmente soltando ou tocando as teclas (na seção de acordes do teclado). Este é um ótimo modo para acrescentar quebras dramáticas e acentos na sua performance.

Aperte o botão [SYNC STOP] antes de começar a reprodução de Estilo.

NOTA

Para detalhes no ajuste de tempo do “fade-in” e “fade-out”, veja página 104.

NOTA

- Habilite a parada sincronizada “Synchro Stop” pressionando ou soltando as teclas (Synchro Stop Window) Veja página 106.
- Determinando o padrão de seção para introdução ou parte principal “Intro or Main” (Section Set) Por exemplo, você pode determinar esta função para tocar a introdução convenientemente e automaticamente sempre que você selecionar um Estilo (página 106).

Tocando acompanhamento com o recurso auto-acompanhamento

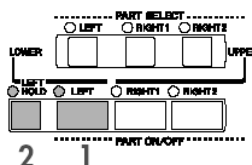
Acerca do botão da seção das luzes (INTRO/MAIN/ENDING, etc.)

- Green
A seção não está selecionada.
- Red
A seção está selecionada no momento.
- Off
A seção não contém dados e não pode ser tocada.

Segurando a parte esquerda da voz de instrumento musical (Left Hold)

Esta função faz com que a parte esquerda da voz de instrumento musical seja segurada até mesmo quando as teclas são liberadas. Sons de instrumentos de cordas quando seguradas continuamente não diminuem, enquanto que sons de piano são reduzidos gradualmente (como se o pedal tivesse sido apertado). Esta função acrescenta uma riqueza natural ao som de acompanhamento global.

1. Pressione o botão PART ON/OFF [LEFT] para acionar a parte esquerda.
2. Pressione o botão [LEFT HOLD] para acionar a função de segurar a parte esquerda.



Aprendendo A Tocar Acordes Indicados (Indicate) para Reprodução de Estilo

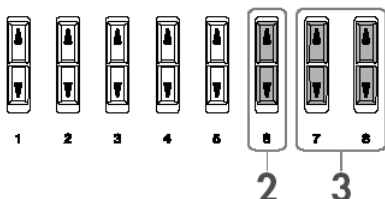
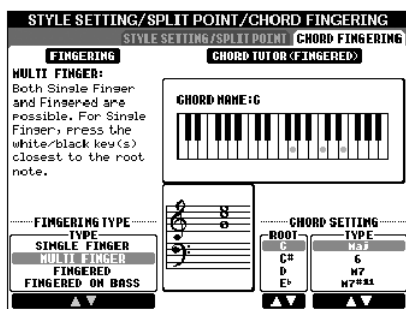
Aprendendo as Notas para Tocar Certos Acordes

Se você sabe o nome de um acorde, mas não sabe como tocá-lo, o instrumento pode mostrar a você que notas devem ser tocadas (Chord Tutor function).

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] . [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING . TAB|◀||▶|
CHORD FINGERING

2. Pressione o botão [6▲ ▼] para selecionar a nota de origem.



3. Pressione o botão [7▲ ▼]/[8▲ ▼] para selecionar o tipo de acorde.

As notas que você precisa tocar para fazer o acorde selecionado são mostradas na tela.

NOTA

As notas que são exibidas correspondem ao acorde digitado, não importando o tipo de dedilhado selecionado (página 103).

Tocando acompanhamento com o recurso auto-acompanhamento

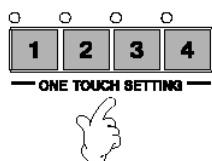
Configurações de painel apropriadas para o estilo selecionado usando apenas um toque (One Touch Setting)

A função “One Touch Setting” é conveniente para chamar automaticamente as configurações de painel mais apropriadas (vozes ou efeitos, etc.) para o estilo atualmente selecionado, com o toque de um único botão. Se você já decidiu qual estilo deseja usar, deixe que o “One Touch Setting” selecione automaticamente a voz apropriada.

1. Selecione um Estilo (página 46).

2. Pressione um dos botões ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

Esta função chama todas as configurações (vozes, efeitos, etc.) que combinam com o estilo atual, e também aciona automaticamente o acompanhamento (ACMP) e o início sincronizado (SYNC START), de forma que você possa imediatamente começar a tocar o estilo.



3 Assim que você tocar um acorde com sua mão esquerda, o estilo selecionado será iniciado.

Sugestões úteis para usar a configuração de um toque (One Touch Setting)

• Mudando automaticamente as configurações de um toque com as seções principais (OTS Link)

A função OTS (One Touch Setting) Link é conveniente porque lhe permite automaticamente mudar as configurações de um toque quando você seleciona uma seção principal diferente (A–D). Para usar esta função, aperte o botão [OTS LINK].

• Memorizando as configurações de painel para o OTS

Você também pode criar sua própria configuração de um toque.

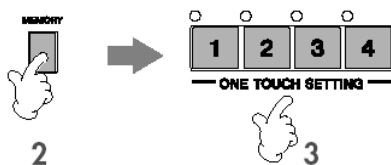
1. Configure o painel de controle (tais como vozes, estilo, efeitos, e assim por diante) como desejado.

2. Pressione o botão [MEMORY].

3. Pressione um dos botões ONE TOUCH SETTING [1]–[4].

Uma mensagem aparece na tela sugerindo que você salve as configurações de painel.

4. Pressione o botão [F] (YES) para chamar a tela de seleção de Estilo e salve as configurações de painel como um arquivo de Estilo (página 67).



NOTA

Parâmetro de Bloqueio
Você pode bloquear parâmetros específicos (por exemplo, efeito, ponto de divisão, etc.), fazendo com que eles sejam selecionáveis através dos controles de painel (página 131).

NOTA

Configurando o tempo (Timing) para mudanças de OTS
As configurações de um toque podem ser ajustadas para mudar com as seções em um de dois diferentes timings (página 106).



CUIDADO

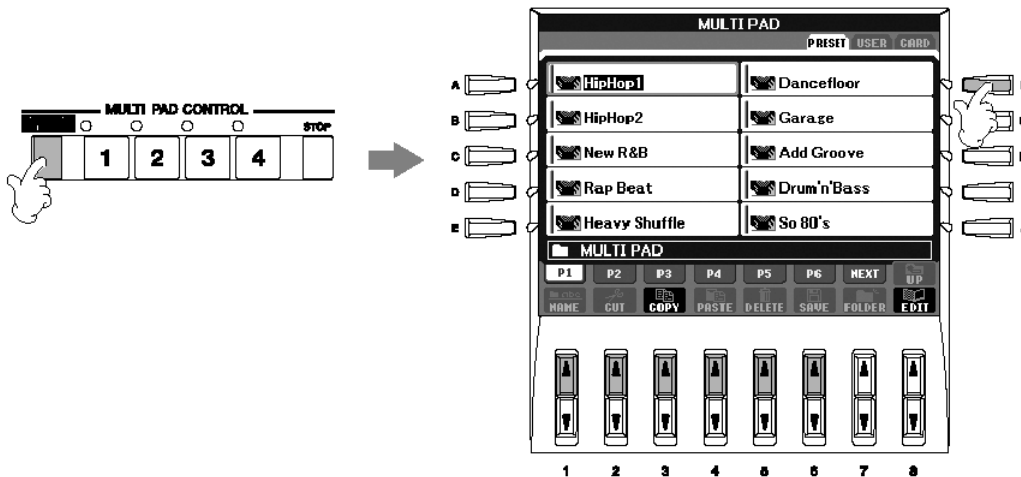
As configurações de painel memorizadas de cada botão de OTS serão perdidas se você mudar o Estilo ou desligar a energia sem salvar.

Os Multi Pads podem ser usados para tocar um número de pequenas sequências rítmicas e melódicas pré-gravadas que podem ser usadas para dar impacto e variedade às suas performances com o teclado.

Os Multi Pads são agrupados em bancos de memória ou de quatro em quatro. O PSR-3000/1500 possui vários bancos de Multi Pads com uma variedade de gêneros musicais diferentes.

Tocando os multi pads

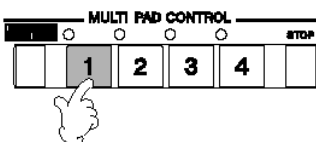
1 Pressione o botão [MULTI PAD SELECT] para chamar a tela de seleção, então selecione o banco desejado.



Use os botões [1▲]–[6▲] para selecionar os menus diferentes (P1–P6) do banco de Multi Pads, então use os botões [A]–[J] para selecionar o banco desejado.

2 Pressione qualquer um dos botões MULTI PAD CONTROL [1] - [4] para tocar a frase do Multi Pad.

A frase correspondente (neste caso, para Pad 1) começa a ser tocada em sua totalidade assim que o pad é pressionado. Para parar, pressione e solte o botão [STOP].



Simplesmente bata em qualquer um dos Multi Pads a qualquer hora para tocar a frase correspondente no tempo atual configurado. Você pode tocar ao mesmo tempo dois, três, ou quatro Multi Pads. Se você apertar o pad durante a reprodução do mesmo, ele vai parar de tocar e começará novamente do início.

• Acerca da cor dos Multi Pads

Verde (Green): Indica que o pad correspondente contém dados (frase).

Vermelho (Red): Indica que o pad correspondente está sendo tocando.

• Dados do Multi Pad

Há dois tipos de dados do Multi Pad. Alguns tipos tocarão uma vez e serão parados quando chegarem ao fim. Outros tocarão repetidamente até que você aperte o botão [STOP].

• Parando a reprodução dos Multi Pads

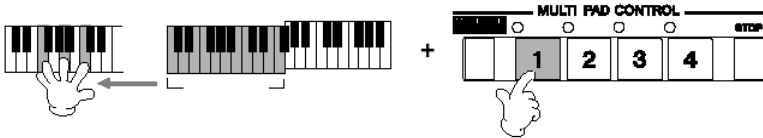
- para parar todos os pads, pressione e solte o botão [STOP].

- para parar pads específicos, simultaneamente segure o botão [STOP] botão e aperte o pad ou pads que você deseja parar.

Os Multi Pads

Usando acordes combinados

Muitas das frases dos Multi Pads são melódicas ou de acordes e você pode mudar estas frases automaticamente para acordes com sua mão esquerda. Enquanto um estilo está sendo tocado e o acompanhamento [ACMP] está ligado, simplesmente toque um acorde com sua mão esquerda e pressione qualquer um dos Multi Pads - o Acorde Combinado muda a afinação para emparelhar os outros acordes. Você também pode usar esta função com o estilo desativada (com a função de Acompanhamento parada). Lembre-se de que alguns Multi pads não são afetados pela combinação de acorde.



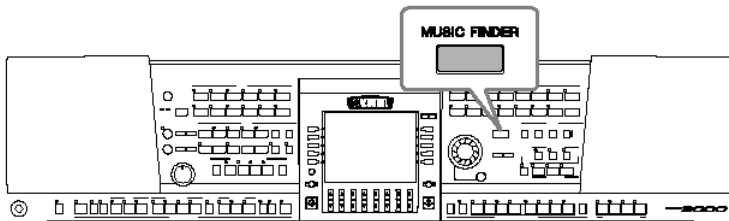
Neste exemplo, a frase para o Pad 2 será transposta para Fá Maior (F major) antes da execução. Experimente outros tipos de acorde enquanto toca os Multi Pads.

Usando a configuração ideal para cada canção - Music Finder

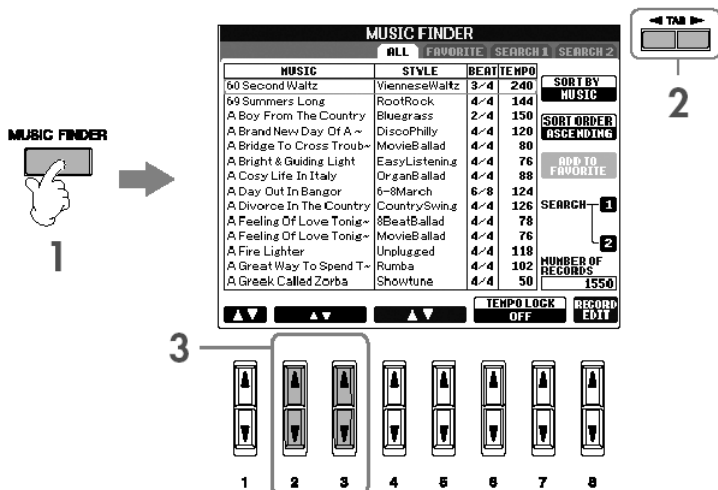
Se você quer tocar um certo gênero de música, mas não sabe qual Estilo e configurações de Voz apropriados, a função do Buscador de Música pode ajudá-lo convenientemente. Simplesmente selecione o gênero de música desejado nas opções do buscador de Música (Music Finder Records), e o PSR-3000/1500 fará automaticamente todas as configurações de painel apropriadas para permitir que você toque este estilo de música.

Uma gravação nova pode ser criada editando a presente gravação selecionada (página 109).

NOTA
Os dados do Buscador de Música (gravações) não são os mesmos dos dados de Música e não podem ser executados.



1. Pressione o botão [MUSIC FINDER] para chamar a tela do Buscador de música.



2. Pressione o botão TAB [◀] para selecionar ALL tab.
O ALL tab contém as gravações pré configuradas.

3. Selecione a gravação desejada usando as seguintes categorias de procura.
Para selecionar uma gravação, aperte os botões [2▲ ▼]/[3▲ ▼].

MUSIC

Contém o título ou gênero de música que descreve cada gravação, permitindo encontrar facilmente o estilo de música desejado.

STYLE

Este é o estilo pré configurado nomeado à gravação.

BEAT

Esta é a medida de tempo registrada para cada gravação.

TEMPO

Este é a medida de tempo configurada para a gravação.

4. Toque o teclado.

Veja que as configurações de painel foram mudadas automaticamente para emparelhar o gênero de música da gravação selecionada.

NOTA

- Você também pode selecionar a gravação desejada usando o disco [DATA ENTRY], então aperte o botão [ENTER] para executar.
- Procurando as gravações O Buscador de Música também é equipado com uma função de procura conveniente que o deixa introduzir um título de canção ou palavra chave - e imediatamente todas as gravações que emparelham seu critério de procura aparecem na tela (página 107).

NOTA

As músicas estão organizadas em ordem alfabética
Para selecionar as gravações através de título de canção, use o botão [1▲ ▼] para subir ou descer pelas músicas alfabeticamente.
Simultaneamente aperte os botões [▲ ▼] para mover o cursor para a primeira gravação.

NOTA

Os estilos estão organizados em ordem alfabética
Para selecionar um nome de Estilo, use o botão [4▲ ▼]/[5▲ ▼] para subir ou descer alfabeticamente.
Simultaneamente aperte os botões [▲ ▼] para mover o cursor para a primeira gravação.

Ordenando as gravações

Aperte o botão [F] (SORT BY) para ordenar as gravações.

MUSIC A gravação é ordenada através do título da música.

STYLE A gravação é ordenada através de nome de Estilo.

BEAT A gravação é ordenada através de batida/ritmo.

TEMPO A gravação é ordenada através do tempo.

Mudando a ordem das gravações

Aperte o botão [G] (SORT ORDER) para mudar a ordem das gravações (subindo ou descendo).

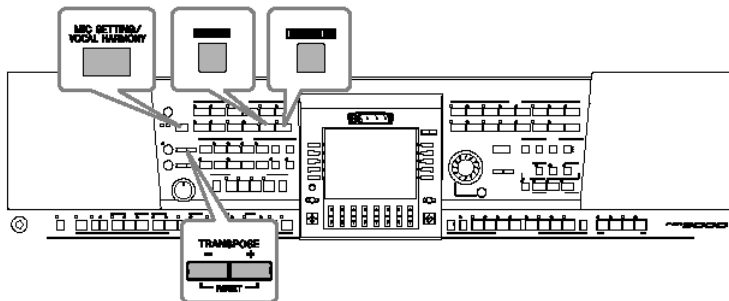
NOTA

- Bloqueio de Tempo
Função de Bloqueio de tempo evita mudança de Tempo durante a reprodução de Estilo quando outra gravação é selecionada. Para acionar a função de Bloqueio de tempo, aperte o botão [6▲ ▼]/[7▲ ▼] (TEMPO LOCK) na tela do Buscador de Música.
- Parâmetro de bloqueio
Você pode bloquear parâmetros específicos (por exemplo, efeitos, ponto de divisão, etc.) para que eles sejam selecionáveis somente através dos controles de painel (página 131).

Cantando com o Karaokê ou sozinho

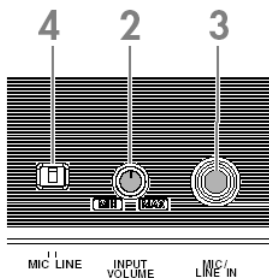
Se a música selecionada tem a letra gravada nos dados, você pode ler as letras na tela enquanto toca o playback.

Cante a canção enquanto a letra é mostrada na tela. O PSR-3000 é equipado com uma entrada para microfone (MIC/LINE IN), você pode cantar uma música usando um microfone.



Conectando um microfone (somente PSR-3000)

1. Certifique-se que você tem um microfone dinâmico convencional.
2. Coloque o botão de volume [INPUT VOLUME], localizado no painel da parte inferior do instrumento, na posição mínima.
3. Conecte o microfone na entrada [MIC. /LINE IN].



NOTA

Sempre coloque o volume (INPUT VOLUME) no mínimo quando o mesmo não estiver conectado. Visto que a entrada do microfone [MIC/LINE IN] é altamente sensível, isto poderá receber e produzir ruído até mesmo quando não está é conectado.

4. Selecione o botão [MIC. LINE] para "MIC."

5. (para microfones que têm uma fonte de energia, ligue esta primeiramente) Ajuste o botão [INPUT VOLUME] enquanto canta no microfone. Ajuste os controles enquanto confere as luzes (SIGNAL e OVER). A luz SIGNAL se ilumina para indicar que um sinal auditivo está sendo recebido. Certifique-se de ajustar o volume (INPUT VOLUME) de forma que a luz se acenda. As luzes (OVER) se acendem quando o nível de entrada é muito alto. Lembre-se de ajustar o volume (INPUT VOLUME) de forma que estas luzes não se iluminem.

NOTA

Selecione o botão de volume [INPUT VOLUME] para a posição mínima antes de desligar a energia.



Desconectando o microfone

1. Ajuste o botão de volume [INPUT VOLUME] no painel inferior do instrumento para a posição mínima.
2. Desconecte o microfone da entrada [MIC. /LINE IN].

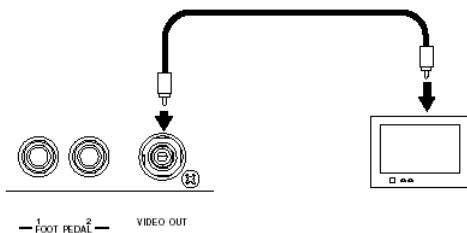
Cantando com a letra no visor

Tente cantar enquanto toca uma música que contém a letra gravada nos dados

1. Selecione uma música (página 35).
2. Pressione o botão [KARAOKE] para exibir as letras.
3. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução. Cante enquanto segue a letra na tela. A cor do texto muda conforme a música é tocada.
4. Pressione o botão SONG [STOP] para parar reprodução.

Exibindo a letra em um monitor de televisão (PSR-3000)
A letra indicada na tela também pode usar a saída de VIDEO OUT.

1. Use um cabo de vídeo apropriado para conectar o conector [VIDEO OUT] do PSR-3000 para o conector de entrada VIDEO INPUT do monitor da televisão.
2. Configure o sinal externo de televisão/vídeo (NTSC ou PAL) usado pelo seu equipamento de vídeo, se necessário.
 1. Chame a tela de operação.
[FUNCTION] - [G] VIDEO OUT
 2. Pressione o botão [1▲ ▼] para selecionar o sinal da televisão/vídeo.



NOTA

- Quando as letras são ilegíveis Você pode precisar mudar o idioma de Letra que ajusta “International” ou “Japanese” na tela de configuração da música ([FUNCTION]. [B] SONG SETTING), se as letras mostradas estiverem distorcidas ou ilegíveis. Esta configuração pode ser memorizada como parte dos dados da música (página 160).
- Mudando o quadro de fundo da letra (PSR-3000) Você pode mudar o quadro de fundo da tela de Letra. Aperte o botão [7▲ ▼]/[8▲ ▼] (BACKGROUND) na tela de Letra chamar a seleção de quadros disponíveis e seleccione o desejado. Aperte o botão [EXIT] para retornar à tela anterior.
- Mudando as letras Você pode mudar as letras como quiser (página 164).

Funções convenientes para o Karaokê

Ajustando o tempo	página 34	PSR 300/1500
Transposição	Veja abaixo	
Aplicando Efeitos para Sua Voz	página 56	
Acrescentando Harmonias Vocais para Sua Voz	página 56	PSR 3000
Praticando Cantando com Afinação Apropriada (Vocal CueTIME)	página 139	

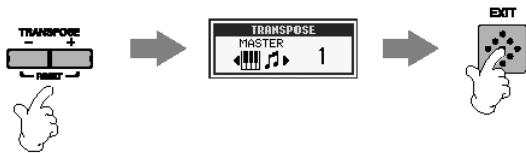
Transposição

Você pode usar este recurso para ajustar o tom da música se ele estiver muito alto ou baixo.

- Transpondo o tom para cima Pressione o botão TRANSPOSE [+].
- Transpondo o tom para baixo Pressione o botão TRANSPOSE [-].
- Retornando a transposição Pressione o botão TRANSPOSE [+][-] simultaneamente.

Cantando com o Karaokê ou sozinho

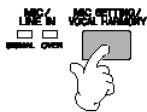
Para fechar a tela de transposição, aperte o botão [EXIT].



Aplicando efeitos à sua voz (PSR-3000)

Você também pode aplicar vários efeitos à sua voz.

1. Pressione o botão [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] para chamar a tela de configuração de microfone.



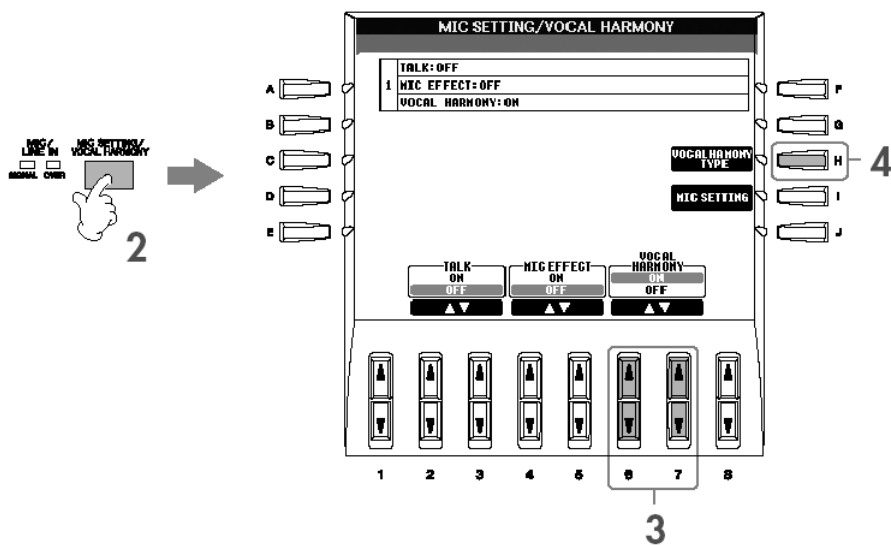
2. Pressione os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼] para acionar o efeito.

NOTA
Selecione um tipo de efeito. Você pode selecionar o tipo de efeito no "Mixing Console" (página 90).

Acrescentando Harmonias Vocais para Sua Voz (PSR-3000)

Você também pode aplicar automaticamente várias harmonias vocais para sua voz.

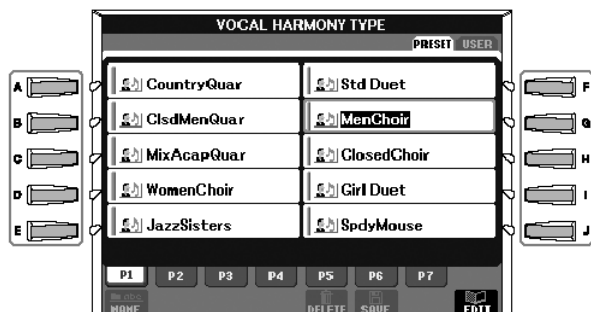
1. Selecione uma música que contém dados de acorde (página 35). Se a música contém estes dados, o nome de acorde atual será exibido na tela Principal durante o playback, permitindo que você confira se a Canção contém dados de acorde ou não.
2. Pressione o botão [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] para chamar a tela de configuração das harmonias vocais (Vocal Harmony).



3. Pressione os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼] para acionar a harmonia vocal (Vocal Harmony).

4. Pressione o botão [H] para chamar a tela de seleção de Harmonia Vocal.

5. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar um tipo de Harmonia Vocal.
Para detalhes nos tipos de Harmonia Vocais, se refira à Lista de Dados anexa.



6. Pressione o botão [ACMP ON/OFF] para acionar o Auto Acompanhamento.

7. Pressione o botão SONG [PLAY/PAUSE] e cante no microfone.
A harmonia é aplicada à sua voz de acordo com os dados de acorde.

Ajustando o microfone e volume da música (PSR-3000)

Você pode ajustar o equilíbrio de volume entre a reprodução da música e o microfone.

1. Pressione o botão [BALANCE] para chamar a tela de Equilíbrio de Volume.

2. Para ajustar o volume do microfone, aperte o botão [4▲ ▼].
Para ajustar o volume da música, aperte o botão [1▲ ▼].

3. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela de equilíbrio de volume.

Funções convenientes para cantar junto com seu próprio desempenho

Mudando o Tom (Transposição).	Veja abaixo.	PSR 3000/1500
Exibindo a Partitura no Instrumento e a Letra da música na televisão.	página 58	PSR 3000
Fazendo Anúncios entre as músicas.	página 59	
Controlando o tempo do playback pela Sua Voz - tecla Karao	página 139	PSR 3000/1500

Mudando o tom (Transposição)

Você pode combinar a música e seu desempenho no teclado para um determinado tom. Por exemplo, se o dados de música estão em Fá (F), mas você se sente mais confortável cantando em Ré (D), e você está acostumado a tocar a parte de teclado em Dó (C). Para combinar os tons, configure o Mestre de Transposição (Master Transpose) para "0," a transposição do Teclado (Keyboard Transpose) para "2," e a transposição da música (Song Transpose) para "-3." Isto traz a parte de teclado para cima e os dados da música para o tom desejado.

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [D] CONTROLLER - TAB [▶] KEYBOARD/PANEL - [B] TRANSPOSE ASSIGN

2. Pressione o botão [4▲ ▼]/[5▲ ▼] para selecionar o tipo de transposição desejado.

Os seguintes tipos estão disponíveis. Selecione o mais adequado para seu propósito.

. TECLADO (KEYBOARD)

Transpõe a afinação das vozes do teclado e estilo de reprodução (controlado pelo que você toca na seção de acordes do teclado).

. MÚSICA (SONG)

Transpõe a afinação de reprodução de música (playback).

. MESTRE (MASTER)

Transpõe a afinação global do PSR-3000/1500.

3. Pressione o botão TRANSPOSE [-] / [+] para transpor.

Você pode fixar o valor em semitons.

Para retornar à transposição inicial, aperte os botões [+] [-] simultaneamente.

4. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela de transposição.

Exibindo a Partitura no Instrumento e a Letra da música na televisão (PSR-3000)

Esta função lhe permite ter a partitura música mostrada na tela do instrumento, enquanto só a letra da música é mostrada em um monitor de televisão (página 55) assim seus expectadores podem cantar junto.

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [G] VIDEO OUT

2. Pressione o botão [3▲]/[4▲] para selecionar a letra da música (LYRICS).

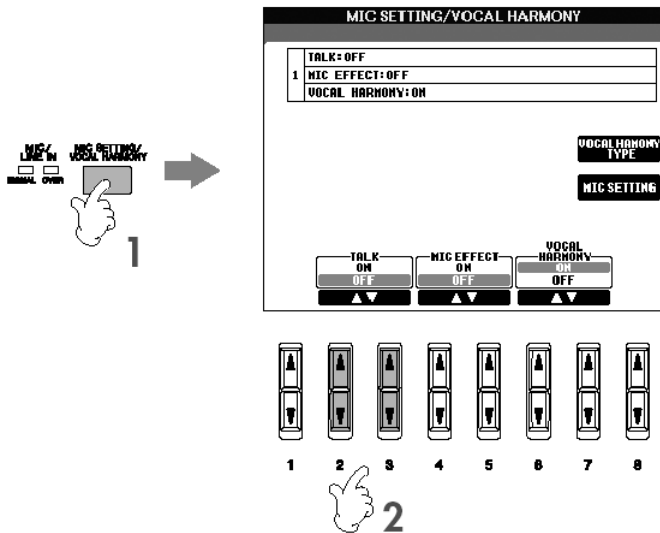
Fazendo Anúncios Entre as Músicas (PSR-3000)

Esta função é ideal para fazer anúncios entre suas performances. Quando estiver cantando uma música, vários efeitos são determinados na configuração do microfone (MIC Setup). Ao falar com seus expectadores, porém, estes efeitos podem atrapalhar ou não soarem naturais. Sempre que a função TALK é acionada, os efeitos são automaticamente desligados.

1. Antes de iniciar sua performance, aperte o botão [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] para chamar a tela MIC SETTING/VOCAL HARMONY.
2. Pressione o botão [2▲]/[3▲] (TALK) para acionar a função.

NOTA

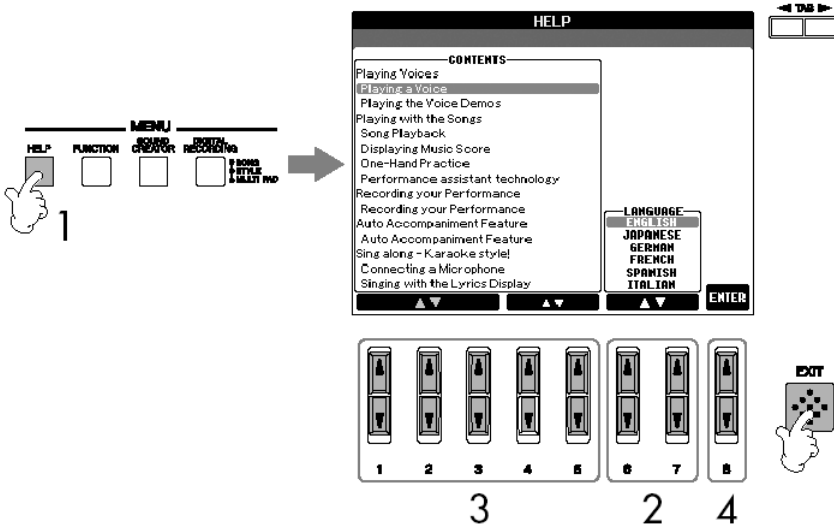
As configurações de TALK podem ser personalizadas, permitindo acrescentar efeitos à sua voz enquanto você fala com seu público (página 187).



Testando os recursos básicos (ajuda)

A função de Ajuda introduz algumas das características básicas do instrumento. Experimente-as, seguindo as instruções mostradas na tela de Ajuda.

1. Pressione o botão [AJUDA] para chamar a tela de Ajuda.



NOTA
O idioma selecionado aqui é também usado para várias "Mensagens" mostradas durante as operações.

2. Se necessário, use os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼] para selecionar o idioma.

3. Selecione uma das características que você quer experimentar usando os botões [1▲ ▼]–[5▲ ▼].

4. Pressione o botão [8▲ ▼] para confirmar sua seleção. Uma tela explicando a característica selecionada aparecerá.

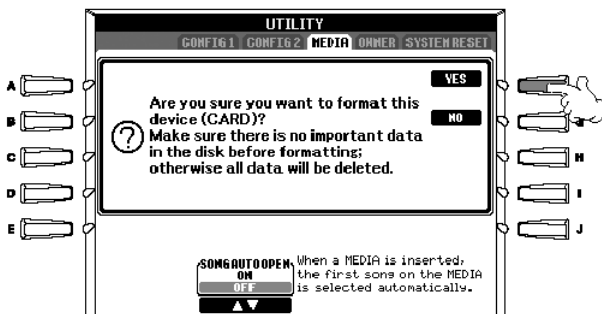
Use os botões TAB |◀||▶| para selecionar páginas diferentes, se houver páginas adicionais (TABS "P1," "P2," etc., aparecem.)

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

As mensagens que aparecem na tela

Uma mensagem (informação ou diálogo de confirmação) às vezes aparece na tela para facilitar operação. Quando a mensagem aparece, simplesmente aperte o botão apropriado.

NOTA
Selecionando o idioma de mensagem
Você pode selecionar o idioma desejado das mensagens de tela na tela de Ajuda (veja acima).



Neste exemplo, aperte o botão [F] (YES) para começar formatando o cartão de SmartMedia.

Seleção Imediata das Telas - Acesso Direto

Com a função de Acesso Direto, você pode chamar as telas desejadas imediatamente - com apenas um único toque adicional no botão.

1. Pressione o botão [DIRECT ACCESS].

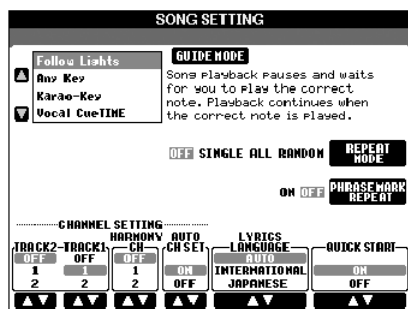
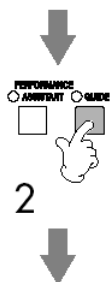
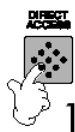
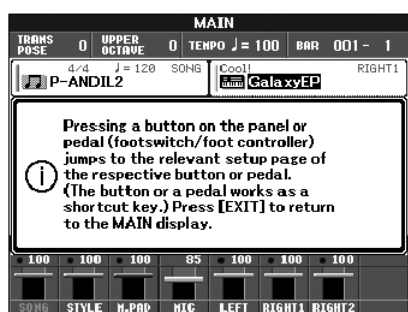
Uma mensagem aparece na tela sugerindo que você aperte o botão apropriado.

2. Pressione o botão que corresponde à configuração de tela desejada para chamar imediatamente aquela tela.

Se refira à Lista de Dados anexa para uma lista das telas que podem ser chamadas com a função de Acesso Direto (Direct Access).

Exemplo - Chamando a tela de função de Guia

Aperte o botão [DIRECT ACCESS], então aperte o botão [GUIDE].



NOTA

Retornando à tela Principal
Aqui um modo conveniente para retornar à tela Principal quando estiver em qualquer outra tela: simplesmente pressione o botão [DIRECT ACCESS], e então o botão [EXIT].

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

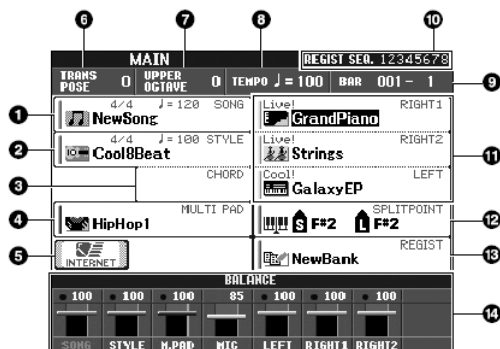
Há dois tipos de tela básicos - Principal e Seleção. Aqui estão as explicações de cada segmento de tela e sua operação básica.

Tela principal

A tela principal mostra as configurações básicas atuais do instrumento, tais como voz e estilo selecionados, e lhe permite os ver rapidamente. A tela principal é a que você normalmente verá quando toca o teclado.

NOTA

Retornando à tela Principal
Aqui um modo conveniente para retornar à tela Principal quando estiver em qualquer outra tela: simplesmente pressione o botão [DIRECT ACCESS], e então o botão [EXIT].



1. Nome e informação relacionada à música

Mostra o nome da música selecionada, medida de compasso e tempo.

Se a música contém dados de acorde, o nome de acorde atual será exibido no segmento "CHORD" (veja número 3 abaixo).

Apertando o botão [A] a tela de Seleção de Canção aparecerá (página 35).

2. Nome de estilo e informação relacionada

Mostra o nome do estilo selecionado, medida de compasso e tempo. Apertando o botão [B] a tela de seleção de estilo aparecerá (página 46).

3. Nome do acorde atual

Se o botão [ACMP ON/OFF] é acionado, o acorde especificado na seção de acorde do teclado será exibido.

4. Nome do Banco de Multi Pad

Indica os nomes dos Bancos de Multi Pad selecionados (página 126). Apertando o botão [D] a tela do Banco de Multi Pad aparecerá (página 127).

5. Função de Internet

Apertando o botão [E] a tela de Conexão Direta de Internet aparecerá (página 165).

6. Transposição

Mostra a quantidade de transposição em unidades de semitons (página 55).

7. Oitava

Os botões [UPPER OCTAVE] permitem trocar a afinação do teclado para baixo ou para cima em oitavas. Isto mostra a quantidade que o valor de oitava é trocado.

8. Tempo

Mostra o tempo atual da música ou estilo.

9. BAR (posição atual da música ou estilo)

Mostra a posição atual da música ou compasso e número da batida do início da reprodução (playback) do Estilo.

10. Sequência de registro

Aparece quando a sequência de registro está ativada (página 132).

11. Nome da voz

• RIGHT 1 (indicada na extremidade direita da tela):

Nome de voz selecionada atualmente para a região direita 1 (página 77).

• RIGHT 2 (indicada na extremidade direita da tela):

Nome de voz selecionada atualmente para a região direita 2 (página 77).

• LEFT (indicada na extremidade esquerda da tela):

Nome de voz selecionada atualmente para a região esquerda (página 77).

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

Apertando um dos botões [F], [G] e [H] a tela de Seleção de Voz para cada parte aparecerá (página 29).

13 Ponto de divisão

Os pontos de divisão são posições específicas (notas) no teclado que divide o mesmo em seções separadas. Há dois tipos de pontos de divisão: "A" que separa a seção de acorde do resto do teclado, e "L" que divide as seções da mão esquerda e da mão direita.

14 Nome de Registro do Banco de Memória

Mostra o nome de registro do banco de memória atualmente selecionado.

Apertando o botão [J] a tela do nome de registro do banco de Memória aparecerá (página 130).

15 Equilíbrio de volume

Exibe o equilíbrio de volume entre as regiões.

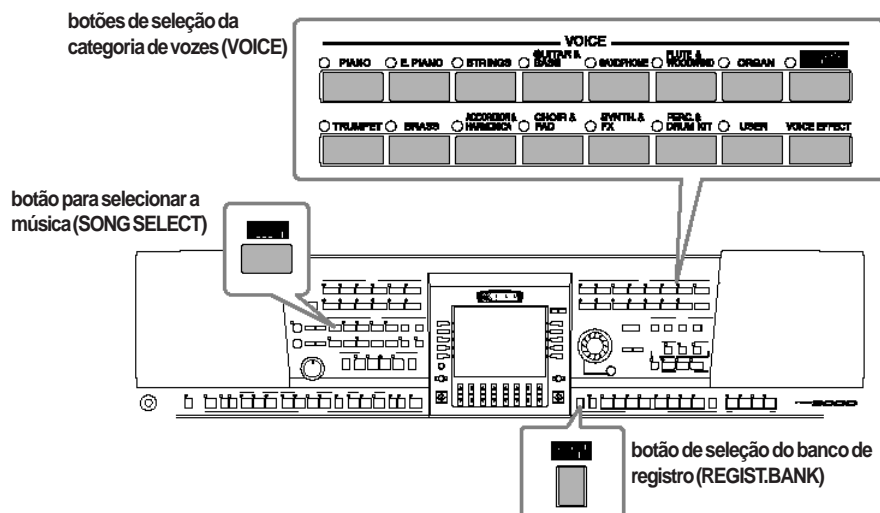
Ajuste o equilíbrio de volume entre as regiões usando os botões [1▲ ▼]–[8▲ ▼].

NOTA

Fixando o Ponto de Divisão
Na tela Principal, aperte o botão [I] chamar a janela para fixar o Ponto de divisão.
Aperte o botão [F] (S+L), e então gire o disco de entrada de dados [DATA ENTRY] para fixar o Ponto de divisão - SPLIT POINT (S) e o Ponto de divisão (L) para o mesmo número de nota.
Aperte o botão [H] (S) ou [G] (L), e então gire o disco de entrada de dados [DATA ENTRY] para fixar o Ponto de divisão (S) ou o Ponto de divisão (L) para o número de nota desejado independentemente.

Configurações e operação básica da tela de seleção de arquivo

A tela de Seleção de Arquivo aparece quando você aperta um dos botões mostrados abaixo. Daqui você pode selecionar Vozes, Estilos, e outros dados.



Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

Configuração da Tela de Seleção de Arquivo

Localização de Dados (Drive)

Programação (PRESET)
Localização onde dados pré programados estão armazenados.

Usuário (USER)
Localização onde dados gravados ou editados são salvos.

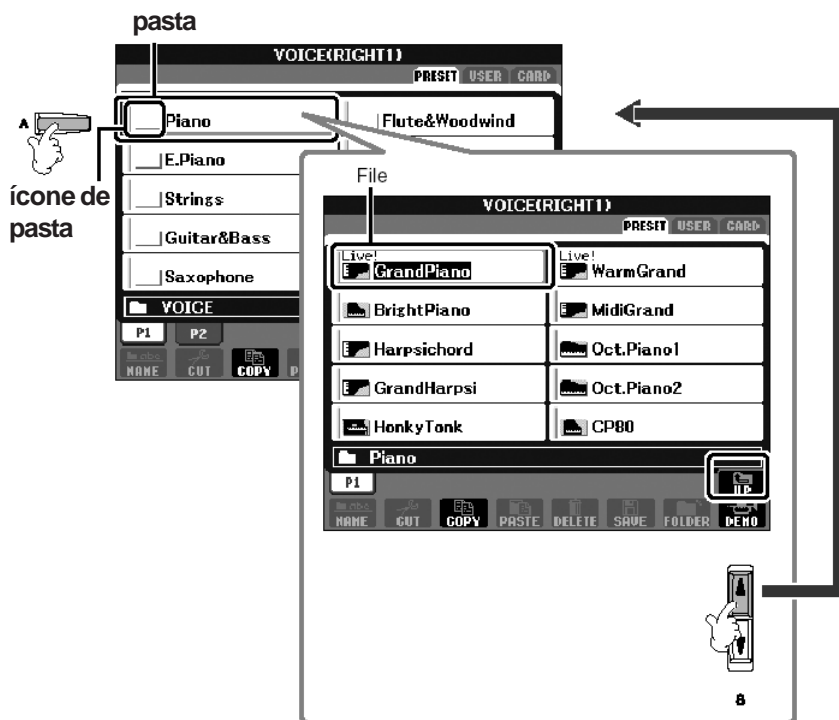
Cartão (CARD)
Localização onde dados gravados ou editados em Cartão de SmartMedia são salvos.



Arquivos e Pastas de Dados

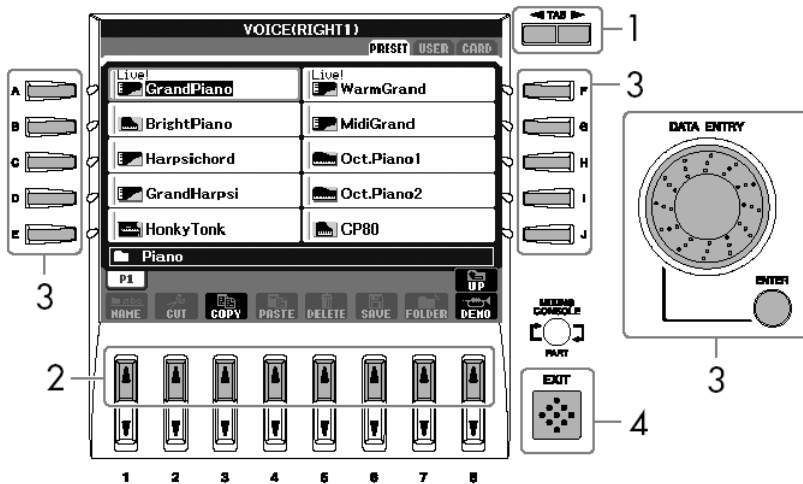
Os dados, pré programados e os dados originais gerados por você, são salvos como arquivos (FILES).

Você pode organizar os arquivos em uma pasta (FOLDER).



Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

Operação Básica da Tela de Seleção de Arquivo



1. Selecione a “tab” que contém o arquivo desejado usando os botões TAB [◀|▶].
2. Selecione a página que contém o arquivo desejado usando os botões [1▲]–[7▲] (botões [1▲]–[6▲] para voz e música).
3. Selecione o arquivo. Há dois modos para fazer isto.
 - Pressione um dos botões [A]–[J].
 - Selecione o arquivo usando o disco [DATA ENTRY], e então aperte o botão [ENTER] para executar.
4. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela anterior.

Fechando a pasta atual e chamando a próxima pasta

Para fechar a pasta atual e chamar a próxima pasta, aperte o botão [8▲] (UP).

Exemplo da tela de Seleção de Voz Pré Programada

Os arquivos de Voz pré programados (PRESET) são separados por categorias em pastas apropriadas.



Esta tela mostra os arquivos de Voz em uma pasta.



A próxima pasta é mostrada. Cada pasta mostrada nesta tela contém vozes separadas por categorias adequadamente.

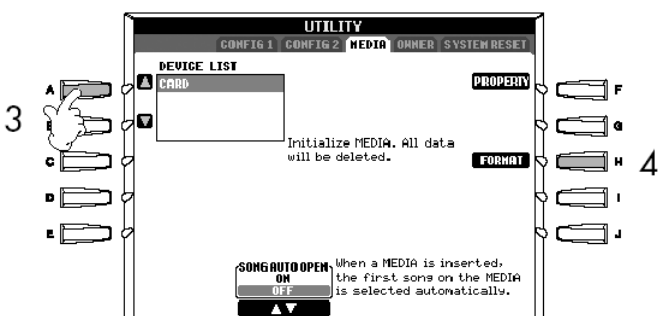
Operações de arquivos/pastas na tela de seleção de arquivo

- Salvando Arquivos página 67
- Copiando Arquivos/Pastas (Copy & Paste) .. página 68
- Movendo Arquivos (Cut & Paste) página 69
- Apagando Arquivos/Pastas página 69
- Renomeando Arquivos/Pastas página 70
- Selecionando Ícones Pessoais para Arquivos (mostrado à esquerda do nome de arquivo página 70
- Criando uma Pasta Nova página 71
- Digitando Caracteres página 71

Formatando um cartão de SmartMedia

Um cartão de SmartMedia novo ou um que já foi usado com outros dispositivos talvez não possa ser imediatamente utilizável com o PSR-3000/1500. Se o cartão de SmartMedia inserido na abertura de cartão do instrumento não for acessado pelo instrumento, você precisará formatar o cartão.

1. Insira um cartão de SmartMedia para formatar na abertura de cartão.
2. Chame a tela de operação.
[FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB [◀|▶] MEDIA
3. Pressione o botão [A] para selecionar “CARD.”
4. Pressione o botão [H] botão para formatar o cartão.



! CUIDADO

- Se você formatar um cartão de SmartMedia apagará todos os dados completamente do cartão. Tenha certeza que o cartão de SmartMedia que você está formatando não contém dados importantes!
- Leia a página 23 atentiosamente para manusear o cartão de SmartMedia e a abertura de cartão.
- Os cartões de SmartMedia formatados com este instrumento talvez não possam ser usados com outros instrumentos.

NOTA

Formatando um disquete
Para formatar um disquete, selecione “USB” no passo 3 à direita.

! CUIDADO

Leia antes a página 22 para saber como manusear o drive e o disquete.

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

Salvando Arquivos

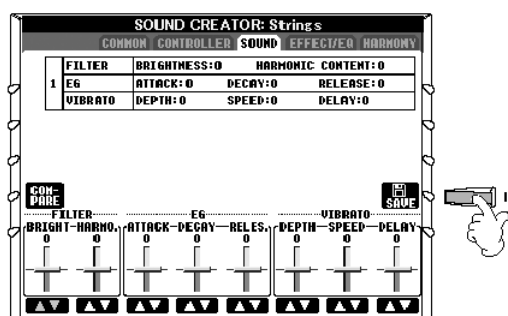
Esta operação lhe deixa salvar seus dados originais (como músicas e vozes que você criou) em um arquivo.

1. Depois de criar uma música ou voz na tela de criação de música (SONG CREATOR) ou na tela de criação de sons (SOUND CREATOR), aperte o botão [SAVE].

A tela de Seleção de Arquivo para os dados correspondentes aparecerá. Se lembre de que esta operação é executada da tela de Seleção de Arquivo.

NOTA

Capacidade de Memória Interna
(telas de "tab" do Usuário)
A capacidade de memória



2. Selecione a "tab" apropriada (USER, CARD, etc.) para qual você quer salvar os dados usando os botões TAB [◀|▶].

3. Pressione o botão [6▼] (SAVE) para chamar a tela para nomear o arquivo.



4. Digite o nome do arquivo (página 71).

5. Pressione o botão [8▲] (OK) para salvar o arquivo.

Se você quiser cancelar a operação, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

O arquivo salvo será localizado automaticamente na posição apropriada entre os arquivos em ordem alfabética.

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

Restrições para músicas protegidas

Dados de música comercialmente disponíveis podem ser cópias protegidas para prevenir cópias ilegais ou apagamento acidental. Eles estão marcados pelas indicações no lado esquerdo superior dos nomes de arquivo. As indicações e restrições pertinentes estão detalhadas abaixo.

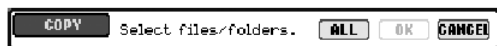
Prot. 1	Indica as músicas pré configuradas salvas na tela de usuário (USER), músicas da coleção de orquestra (DOC), e músicas suaves de piano. Estes dados não podem ser copiados/movidos/salvos em dispositivos externos como Cartões de SmartMedia e disco rígido.
Prot. 2 Orig	Indica as músicas protegidas e formatadas da Yamaha. Estes dados não podem ser copiados. Eles só podem ser movidos/salvos na tela do usuário (USER) e cartões de SmartMedia com documento de identidade (ID).
Prot. 2 Edit	Indica músicas editadas "Prot. 2 Orig". Certifique-se de salvar estes dados para a mesma pasta que contém a música correspondente "Prot. 2 Orig". Estes dados não podem ser copiados. Eles só podem ser movidos/salvos na Tela de usuário e cartões de SmartMedia com cartão de identificação (ID).

Nota para operação de arquivo de música "Prot. 2 Orig" e "Prot. 2 Edit"
Certifique-se de salvar a música editada "Prot. 2 Edit" na mesma pasta que contém sua música original "Prot. 2 Orig". Caso contrário a música editada "Prot. 2 Edit" não poderá ser tocada. Também, se você mover uma música editada "Prot. 2 Edit", confira se a música original "Prot. 2 Orig" foi movida para a mesma localização (pasta) ao mesmo tempo.

Copiando Arquivos/Pastas (Files/Folders)

Esta operação lhe deixa copiar um arquivo/pasta e cola isto em outra localização (pasta).

1. Chame a tela que contém o arquivo/pasta que você quer copiar.
2. Pressione o botão [3▼] (COPY) para copiar o arquivo/pasta.
A janela para a operação de Cópia aparece ao fundo da tela



3. Pressione um dos botões [A]–[J] que correspondem ao arquivo desejado/pasta.
Para cancelar a seleção, aperte o mesmo botão [A]–[J] novamente.

Selecionando todos os arquivos/pastas

Aperte o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos os arquivos/pastas indicados na tela corrente incluindo as outras páginas.

Para cancelar a seleção, aperte o botão [6▼] (ALL OFF) novamente.

4. Pressione o botão [7▼] (OK) para confirmar a seleção de arquivo/pasta.
Para cancelar a operação de cópia, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

5. Selecione a "tab" de destino (USER, CARD, etc.) para colar o arquivo/pasta, usando os botões TAB|◀||▶|.

6. Pressione o botão [4▼] (PASTE) para colar o arquivo/pasta.
O arquivo/pasta copiado e colado aparece na tela na posição apropriada entre os arquivos em ordem alfabética.

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

Movendo Arquivos (Cut & Paste)

Esta operação lhe deixa remover um arquivo e colar o mesmo em outra localização (pasta).

1. Chame a tela que contém o arquivo você quer mover.
2. Pressione o botão [2▼] (CUT) para remover o arquivo.
A janela para a operação de remoção (CUT) aparece ao fundo da tela.



3. Pressione um dos botões [A]–[J] que correspondem ao arquivo desejado.
Para cancelar a seleção, aperte o mesmo botão [A]–[J] novamente.

Selecionando todos os arquivos

Aperte o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos os arquivos indicados na tela atual incluindo as outras páginas.

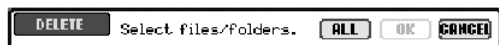
Para cancelar a seleção, aperte o botão [6▼] (ALL OFF) novamente.

4. Pressione o botão [7▼] (OK) para confirmar a seleção de arquivo.
Para cancelar a operação de remoção (CUT), aperte o botão [8▼] (CANCEL).
5. Selecione a “tab” de destino (USUÁRIO, CARTÃO, etc.) para qual o arquivo será colado, usando os botões TAB [◀|▶].
6. Pressione o botão [4▼] (PASTE) para colar o arquivo.
O arquivo removido e colado aparece na tela na posição apropriada entre os arquivos em ordem alfabética.

Apagando arquivos/ pastas (Files/Folders)

Esta operação lhe deixa apagar um arquivo/pasta.

1. Chame a tela que contém o arquivo/pasta que você quer apagar.
2. Pressione o botão [5▼] (DELETE).
A janela para a operação de apagamento (Delete) aparece ao fundo da tela.



3. Pressione um dos botões [A]–[J] que correspondem ao arquivo/pasta desejado.
Para cancelar a seleção, aperte o mesmo botão [A]–[J] novamente.

Selecionando todos os arquivos/pastas

Aperte o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos os arquivos/pastas indicados na tela corrente incluindo as outras páginas.

Para cancelar a seleção, aperte o botão [6▼] (ALL OFF) novamente.

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

4. Pressione o botão [7▼] (OK) para confirmar a seleção de arquivo/pasta.
Para cancelar a operação de apagamento (DELETE), aperte o botão [8▼] (CANCEL).

5. Siga as instruções na tela.

YES Apaga o arquivo/pasta

YES ALL Apaga todos os arquivos/pastas selecionados

NO Deixa o arquivo/pasta como está sem apagar

CANCEL Cancela a operação de apagamento

NOTA

Apagando todos os dados em Cartão de SmartMedia de uma só vez Formatando um cartão de SmartMedia apaga completamente todos os dados do Cartão de SmartMedia (página 66).

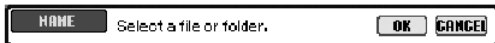
Mudando os nomes de arquivos/pastas

Esta operação lhe permite mudar os nomes de arquivos/pastas.

1. Chame a tela que contém o arquivo/pasta você quer mudar de nome.

2. Pressione o botão [1▼] (NAME).

A janela para a mudança de nome aparece ao fundo da tela.



3. Pressione um dos botões [A]–[J] que correspondem ao arquivo desejado/pasta.

4. Pressione o botão [7▼] (OK) para confirmar a seleção de arquivo/pasta.

Para cancelar esta operação, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

5. Digite o nome do arquivo ou pasta selecionado (página 71).

O arquivo/pasta renomeado novamente aparece na tela na posição apropriada entre os arquivos em ordem alfabética.

Selecionando Ícones para Arquivos (mostrado à esquerda do nome do arquivo)

Você pode selecionar ícones para arquivos (mostrado à esquerda de nome de arquivo).

1–4. operações são iguais à seção anterior “Mudando nomes de arquivos/pastas”.

5. Pressione o botão [1▼] (ICON) para chamar a tela de ícone (ICON).

6. Selecione o ícone usando os botões [A]–[J] ou [3▼▲]–[5▼▲].

A tela de ícone inclui várias páginas. Aperte o botão TAB |◀|▶| para selecionar páginas diferentes.

Para cancelar a operação, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

7. Pressione o botão [8▲] (OK) para aplicar o ícone selecionado.

Criando uma Pasta Nova

Esta operação lhe deixa criar pastas novas. Podem ser criadas pastas, nomeadas e organizadas como você quiser, fazendo com que fique mais fácil de achar e selecionar seus dados originais.

1. Chame a página da tela de Seleção de Arquivo para a qual você deseja criar uma pasta nova.
2. Pressione o botão [7▼] (FOLDER) para chamar a tela para dar uma nome à pasta nova.



3. Digite o nome da pasta (veja abaixo).

Inserindo Caracteres

As instruções que seguem mostram a você como inserir caracteres nomeando seus arquivos/pastas e também quando usar o Buscador de Música. O método é o mesmo usado quando se inserem nomes e números em um telefone celular.



A inserção de caracteres deve ser feita na tela mostrada abaixo.

1. Mude o tipo de caráter apertando o botão [1▲].

• Se você selecionar um idioma diferente de japonês como o Idioma Padrão (página 60), os seguintes tipos diferentes de caractere estarão disponíveis:

CASE Alfabeto (letras maiúsculas, tamanho médio), números (tamanho médio), sinais (tamanho médio)

case Alfabeto (letras minúsculas, tamanho médio), números (tamanho médio), sinais (tamanho médio)

• Se você selecionar o japonês como o Idioma Padrão (página 60), os seguintes tipos diferentes de carácter e tamanhos poderão ser usados:

かな漢 (kana-kan) Hiragana e Kanji, sinais (tamanho amplo)

カナ (kana) Katakana (tamanho normal), sinais (tamanho amplo)

か (kana) Katakana (tamanho médio), sinais (tamanho médio)

Um B C Alfabeto (letras maiúsculas e minúsculas, tamanho amplo), números (tamanho amplo), sinais (tamanho amplo)

ABC Alfabeto (letras maiúsculas e minúsculas, tamanho médio), números (tamanho médio), sinais (tamanho médio)

2. Use o disco de entrada de dados [DATA ENTRY] para mover o cursor para a posição desejada.

NOTA

Uma pasta nova não pode ser feita em "Tab" configurada.

NOTA

Tela de Diretórios de pasta para o usuário (USER)
Na tela de "Tab" de usuário os diretórios de pastas podem conter até quatro níveis. O total de máximo número de arquivos e pastas que pode ser armazenado é 740 (370 para os PSR-1500), mas isto pode diferir dependendo da duração dos nomes do arquivo. O número máximo de arquivos/pastas que pode ser armazenado em uma pasta no "Tab" de usuário é 250.

Telas básicas (tela principal e tela de seleção de arquivo)

3. Pressione os botões [2▲ ▼]–[6▲ ▼] e [7▲], que correspondem ao caractere que você deseja inserir



Vários caracteres diferentes são designados para cada botão, e os caracteres mudam cada vez você aperta o botão.

NOTA

Os seguintes sinais não podem ser usados para um nome de arquivo/pasta. \/:*? "< > |

• Apagando caracteres

Mova o cursor para o caractere que você deseja apagar usando o disco de entrada de dados [DATA ENTRY], e aperte o botão [7▼] (DELETE). Para apagar todos os caracteres na linha de uma só vez, pressione e segure o botão [7▼] (DELETE).

• Inserindo caracteres

Mova o cursor ou aperte outro botão de entrada de letra.

• Cancelando a inserção de caracteres

Aperte o botão [8▼] (CANCEL).

• Inserindo sinais especiais (trema, acento, japonês “◌” e “◌”)

Selecione um caractere para o qual um sinal será adicionado e aperte o botão [6▼] antes de inserir o caractere.

• Inserindo sinais

1. Depois de inserir um caractere de fato movendo o cursor, aperte o botão [6▼] para chamar a lista de sinais.

2. Use o disco de entrada de dados [DATA ENTRY] para mover o cursor para o sinal desejado, então aperte o botão [8▲] (OK).

• Inserindo números

Primeiro, selecione um dos seguintes: “A B C” (alfabeto de tamanho amplo), “ABC” “CASE” (alfabeto maiúsculo médio) e “case” (alfabeto minúsculo). Então, pressione e segure o botão apropriado, [2▲ ▼]–[5▲ ▼], [6▲] e [7▲], durante algum tempo, ou aperte repetidamente até que o número desejado seja selecionado.

• Convertendo em Kanji (idioma japonês)

Quando a entrada “hiragana” é acionada caracteres são mostrados em tela inversa (destacados), aperte o botão [ENTER] uma ou várias vezes para converter os caracteres no kanji apropriado. Para efetuar a mudança de fato, aperte o botão [8▲] (OK) ou insira o próximo caractere.

Quando a entrada “hiragana” é acionada são mostrados caracteres em tela inversa (destacados):

• Reconvertendo os caracteres em outro kanji

Aperte o botão [ENTER].

• Mudando a área invertida

Use o disco de entrada de dados [DATA ENTRY].

• Mudando o kanji convertido de volta para “hiragana”

Aperte o botão [7▼] (APAGUE).

• Limpando a área invertida de uma só vez

Aperte o botão [8▼] (CANCELE).

• Inserindo o próprio “hiragana” (sem convertê-lo)

Aperte o botão [8▲] (OK).

4. Pressione o botão [8▲] (OK) para inserir o nome novo de fato e retornar à tela anterior.

NOTA

No caso de caracteres que não são acompanhados por sinais especiais (com a exceção de kanaan e katakana tamanho médio), você pode chamar a lista de sinais apertando o botão [6†] depois de selecionar um caractere (antes de inserir de um caractere).

Restaurando as configurações programadas pela fábrica

Restaurando o Sistema Programado pela Fábrica

Enquanto você segura a tecla C6 (última tecla no teclado na extrema direita), ligue o botão [POWER].

Esta operação tem o mesmo resultado e funciona como um atalho para a restaurar a configuração do sistema explicada no passo 2 da próxima seção.

NOTA

A operação de restauração das configurações programadas pela fábrica não afeta as Configurações de Internet. Para reajustar as Configurações de Internet, se refira a página 178.

Restaurando as configurações programadas pela fábrica

Independentemente por item

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB[▶] SYSTEM RESET

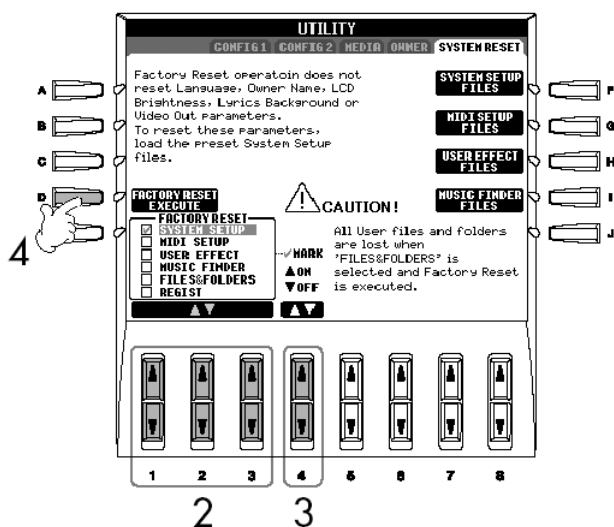
2. Selecione os itens apertando os botões [1▲ ▼]-[3▲ ▼].



CUIDADO

Esta operação apaga todos os seus dados originais para o respectivo item (MIDI SETUP, USER EFFECT, MUSIC FINDER, e FILES&FOLDERS).

SYSTEM SETUP	Restaura os parâmetros de configuração de sistema para os originais de fábrica. Se refira à Lista de Dados anexa para detalhes sobre quais parâmetros pertencem à configuração de sistema.
MIDI SETUP	Restaura as configurações de MIDI, inclusive os modelos de MIDI na tela de usuário, para o original de fábrica.
USER EFFECT	Restaura as configurações de Efeito de Usuário, inclusive os tipos de efeito, tipos de mestre EQ, e tipos de harmonia vocal (PSR-3000) criados pela tela de "Mixing Console" às configurações originais de fábrica.
MUSIC FINDER	Restaura os dados de Buscador de Música (todas as gravações) para as configurações de fábrica.
FILES & FOLDERS	Apaga todos os arquivos e pastas armazenados na tela de Usuário.
REGIST	Apaga temporariamente as configurações de Memória de Registro atuais do banco selecionado. O mesmo também pode ser feito ligando o botão [POWER] enquanto segura a tecla B5 (última tecla Si ou B na extrema direita do teclado).



Restaurando as configurações programadas de fábrica

3. Selecione a caixa do item a ser reajustado para as configurações de fábrica apertando o botão [4▲ ▼].

4. Pressione o botão [D] para executar a operação de reajuste de Fábrica para todos os itens selecionados.

Salvando e chamando suas configurações como um único arquivo

Para os itens abaixo, você pode salvar suas Configurações Originais como um Único Arquivo para uso futuro.

1. Faça todas as configurações desejadas no instrumento.

2. Chame a tela de operação.
[FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB[▶] SYSTEM RESET

3. Pressione um dos botões [F]–[I] para chamar a tela pertinente para salvar seus dados.

SYSTEM SETUP	Conjunto de parâmetros de várias telas, tais como Função [FUNCTION] UTILITY e tela de configuração de microfone são tratados como um único Arquivo de Configuração de sistema. Se refira à Lista de Dados anexa para detalhes sobre quais parâmetros pertencem à configuração de sistema.
MIDI SETUP	As configurações de MIDI, inclusive os modelos de MIDI na tela de Usuário, são tratadas como um único arquivo.
USER EFFECT	As configurações de Efeito de Usuário, inclusive os tipos de efeito, tipos mestre EQ, e tipo de harmonia vocal (PSR-3000) criados pelas telas de “Mixing Console” são tratadas como um único arquivo.
MUSIC FINDER	Todas as gravações do Buscador de Música são tratadas como um único arquivo.

4. Selecione um dos “tabs” (outro diferente do pré fixado) apertando os botões TAB [◀|▶].

Veja que o arquivo na tela de “tab” pré fixado é o arquivo de configurações de fábrica. Se você selecioná-lo, as configurações originais do item respectivo serão restabelecidas. (Este é o mesmo resultado como na página 73 “Restabelecendo as Configurações -programadas pela fábrica independentemente através de item.”)

5. Salve seu arquivo (página 67).

6. Para trazer de volta seu arquivo, selecione a página onde você salvou o arquivo (mesma “tab” e página conforme especificado no passo 4), e aperte o botão [A]–[J] correspondente.

Para segurança dos dados Yamaha recomenda que você copie ou salve seus dados importantes em mídia de armazenamento separada, como um cartão de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB. Isto funciona como um auxílio conveniente se a memória interna for danificada.

Dados que podem ser salvos

1. Música *, Estilo, Multi Pad, Memória de Registro, Banco e Voz
2. Gravação de Buscador de música, Efeito **, Modelo de MIDI e Arquivo de Sistema

* Músicas Protegidas (aquelas com indicação "Prot.1/Prot.2" no canto esquerdo superior do nome de arquivo) não podem ser salvas.

Porém, músicas com a indicação "Prot.2" podem ser movidas (operação recortar-e-colar "cut-and-paste") para um cartão de SmartMedia com documento de identidade (ID).

Músicas com a indicação "Prot.1" não podem ser movidas para mídia externas.

** Dados de Efeito incluem os seguintes:

- Dados editados ou salvos no "Mixing Console "EFFECT/EQ"
- Dados editados ou salvos do tipo Harmonia Vocal (somente PSR-3000)

O processo de backup é diferente para os tipos de dados 1 e 2 acima.

Processo de cópia de segurança

1. Insira/conecte as mídias de backup (destino), como um cartão de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.

2. Chame a tela que contém os arquivos a serem copiados.

Música: Aperte o botão [SONG SELECT].

Estilo: Aperte o botão [STYLE SELECT].

Multi Pad: Aperte o botão [MULTI PAD SELECT].

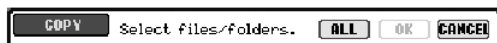
B. Memória de Registro: . Aperte o botão [REGIST. BANK].

Voz: Aperte um dos botões VOICE.

3. Selecione a "tab" de usuário (USER) usando os botões TAB [◀|▶].

4. Pressione o botão [3▼] (COPY) para copiar o arquivo/pasta.

A janela para a operação de Cópia aparece na parte inferior da tela.



5. Pressione o botão [6▼] (ALL) para selecionar todos os arquivos/folders indicados na tela atual e todas as outras páginas.

Para cancelar a seleção, aperte o botão [6▼] (ALL OFF) novamente.

6. Pressione o botão [7▼] (OK) para confirmar a seleção de arquivo/pasta.

Para cancelar a operação de Cópia, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

7. Selecione a "Tab" de destino (CARTÃO ou USB) onde o arquivo/pasta será copiado, usando os botões TAB [◀|▶].

8. Pressione o botão [4▼] (PASTE) para colar o arquivo/pasta.

Se uma mensagem aparecer indicando que os dados não podem ser copiados Músicas protegidas ("Prot. 1/Prot.2" é indicado no canto superior esquerdo do nome do arquivo) estão incluídas nos arquivos copiados. Estas músicas protegidas não podem ser copiadas. Porém, músicas com a indicação "Prot.2" podem ser movidas (operação recortar-e-colar "cut-and-paste") para um cartão de SmartMedia com documento de identidade (ID).

Gravação de Buscador de música, Efeito, Modelo de MIDI e Dados de sistema

1. Insira/conecte as mídias de backup (destino), como um cartão de SmartMedia ou dispositivo de armazenamento USB.

2. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB [◀|▶] SYSTEM RESET

3. Pressione um dos botões [F]-[I] para chamar a tela para salvar seus dados.

4. Selecione a "Tab" apropriada (CARTÃO ou USB) onde você quer salvar os dados usando os botões TAB [◀|▶].

5. Salve seus dados (página 67).

Características das vozes

Referência para páginas do Guia Rápido

Tocando as vozes página 29

Tocando várias Vozes página 29

O tipo de Voz e suas características são indicados acima do nome da Voz Pré fixada.

Live!	Estes sons de instrumento acústico foram sampleados em estéreo, para produzir um som autêntico e rico, criando uma atmosfera e um ambiente.
Cool!	Estas Vozes capturam as texturas dinâmicas e nuances sutis de instrumentos elétricos, graças à uma quantidade enorme de memória e programação sofisticada.
Sweet!	Estes sons de instrumento acústico também se beneficiam da tecnologia sofisticada da Yamaha - e caracterizam um som tão finamente detalhado e natural, que você pode jurar que está tocando a coisa real!
Drums	Vários sons de tambor e percussão são designados à teclas individuais, lhe deixando tocar os sons do teclado.
SFX	Vários sons de efeitos especiais são designados à teclas individuais e o deixam tocar os sons do teclado.
Organ Flutes!	Esta Voz autêntica de órgão lhe deixa usar o Criador de Som para ajustar várias sequências e incrementar seus sons de órgão originais. Veja página 99 para detalhes.
Mega Voice (PSR-3000)	<p>O objetivo das Mega Vozes é que elas não sejam tocadas no teclado. Elas são projetadas principalmente para uso com sucessão de dados gravados de MIDI (tais como músicas e estilos). Algumas Vozes de violão e baixo, em particular, foram criadas como Mega Vozes para o PSR-3000, e são facilmente diferenciadas das Vozes normais pelos seus ícones na tela de Seleção de Voz.</p> <p>O que faz as Mega Voices especiais é o seu uso da velocidade para trocar. As vozes normais também usam este recurso - mudando a qualidade do som e/ou o nível de uma Voz de acordo com o modo que você toca, fortemente ou suavemente. Isto faz as vozes do PSR-3000 soarem autênticas e naturais. Porém, com as Mega Vozes, cada alcance de velocidade (a medida da sua força ao tocar) tem um som completamente diferente.</p> <p>Por exemplo, uma Mega Voz de violão inclui os sons de várias técnicas de performance. Em instrumentos convencionais, Vozes com estes sons diferentes seriam chamadas através de MIDI e seriam tocadas em combinação para alcançar o efeito desejado. Porém, agora com as Mega Vozes, um trecho de violão pode ser tocado com apenas uma única Voz, usando valores de velocidade específicos, para tocar os sons desejados.</p> <p>Por causa da complexidade destas Vozes e as velocidades precisas necessárias para tocar os sons, elas não foram planejadas para serem tocadas no teclado. Porém, elas são muito úteis e convenientes quando se estiver criando dados de MIDI - especialmente quando você quer evitar usar várias vozes diferentes só para um único trecho de instrumento.</p>

NOTA

Compatibilidade de Mega Voices (PSR-3000)
As Mega Vozes são exclusivas do PSR-3000 e não são compatíveis com outros modelos. Qualquer dado de música/estilo criados por você no PSR-3000 que usam as Mega Vozes não serão tocados corretamente quando em outros instrumentos.

Tocando diferentes vozes simultaneamente

O teclado PSR-3000/1500 possui várias funções e conveniências de desempenho que não estão disponíveis em um instrumento acústico. Isto lhe permite tocar várias vozes diferentes juntas em uma “camada”, ou tocar uma Voz com sua mão esquerda enquanto você toca uma Voz diferente (ou até mesmo duas vozes!) com sua mão direita.

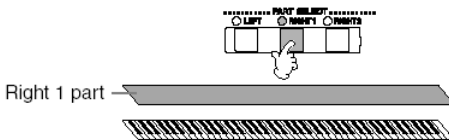
Regiões do Teclado (Direita 1, Direita 2, Esquerda)

As vozes podem ser designadas independentemente para cada região do teclado: Direita 1, Direita 2, e Esquerda. Você pode combinar estas regiões usando os botões PART ON/OFF para criar um som de conjunto.

Combinações das Regiões do teclado

Tocando uma única Voz (região Direita 1)

Você pode tocar uma única Voz usando o alcance do teclado inteiro. Isto é usado para performance normal, por exemplo, com a Voz de piano.

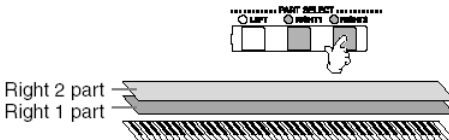


NOTA

Ajustando o equilíbrio de volume entre as regiões
Ajuste o equilíbrio de volume entre as partes na tela BALANCE (página 40).

Tocando duas Vozes simultaneamente (regiões Direita 1 e 2)

Você pode simular um dueto de melodia ou pode combinar duas Vozes semelhantes para criar um som mais espesso.



NOTA

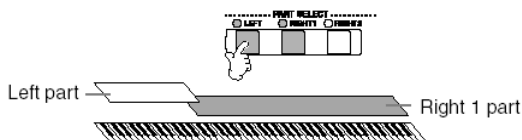
Especificando o ponto de divisão
Especificando o ponto de divisão (o limite entre o alcance da mão direita e esquerda) Veja página 105.

Se refira à página 78 para operações de seleção de Voz para a região Direita 2.

Tocando Vozes diferentes com as mãos esquerda e direita (regiões Direita 1 e Esquerda)

Você pode tocar Vozes diferentes com as mãos esquerda e direitas. Por exemplo, tente tocar a voz grave com sua mão esquerda e a voz de piano com sua mão direita.

A luz do teclado se iluminará no ponto de divisão do teclado.



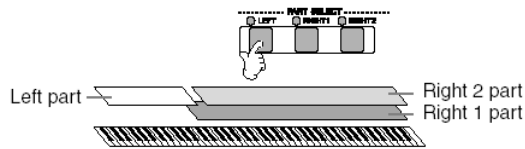
Se refira à página 80 para operações de seleção de Voz para a região esquerda.

Tocando três Vozes diferentes com as mãos esquerda e direita (regiões Direita 1, 2 e Esquerda)

Usando, criando e editando vozes

Tocando diferentes vozes simultaneamente

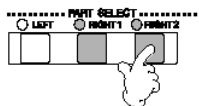
Você pode combinar estas três partes para criar um som de conjunto.



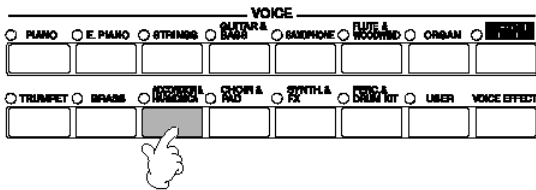
Tocando duas vozes simultaneamente

Você pode tocar duas Vozes simultaneamente com as regiões Direita 1 e 2.

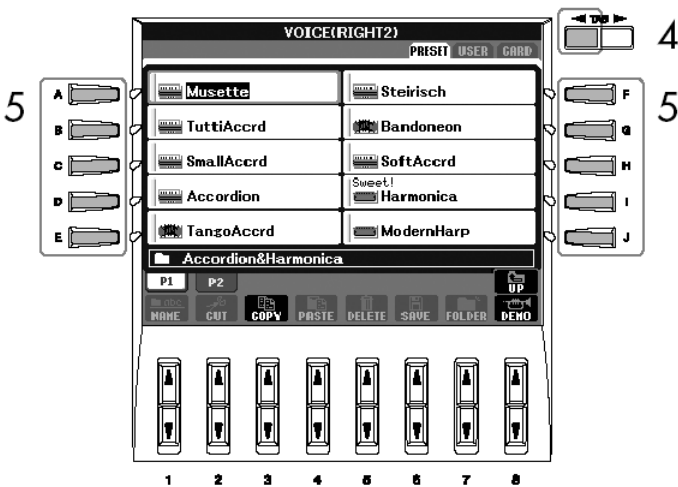
1. Certifique-se que botão PART ON/OFF [RIGHT 1] está ligado.
2. Pressione o botão PART ON/OFF [RIGHT 2] para ligá-lo.



3. Pressione um dos botões de VOZ para chamar a tela de seleção de Voz para a região Direita 2.



4. Pressione o botão TAB [◀] para selecionar a tela pré fixada.



5. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar uma Voz.

NOTA
Para a parte selecionada, a marca ◀ aparece à direita do nome da na tela Principal.

NOTA
Selecionando Vozes rapidamente para regiões Direita 1 e 2
Você pode selecionar rapidamente Vozes das regiões direita 1 e 2, através dos Botões. Pressione e segure um botão de Voz, e então pressione o outro. A Voz do primeiro botão apertado é automaticamente fixada para a região Direita 1, enquanto que a Voz do segundo botão apertado é fixa para a região Direita 2.

Tocando diferentes vozes simultaneamente

6. Toque o teclado.

7. Pressione o botão PART ON/OFF [RIGHT 2] novamente para desligá-lo.

NOTA

Ligando e desligando a região direita 2 com o pedal
Você pode usar o pedal para ligar e desligar a região direita 2 (quando esta estiver designada apropriadamente; página 191). Esta função é útil para ligar e desligar a região direita 2 enquanto você toca.

Usando, criando e editando vozes

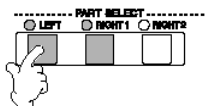
Tocando diferentes vozes simultaneamente

Tocando Vozes Diferentes com as mãos Esquerda e direita

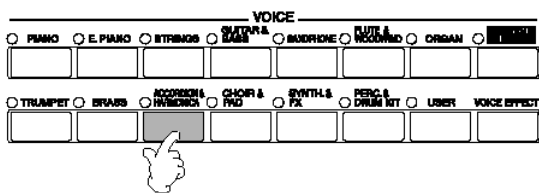
Você pode tocar Vozes diferentes com as mãos esquerda e direita (região Direita 1 e Esquerda).

NOTA
Para a região selecionada, uma marca "V" aparece à direita do nome da Voz na tela Principal.

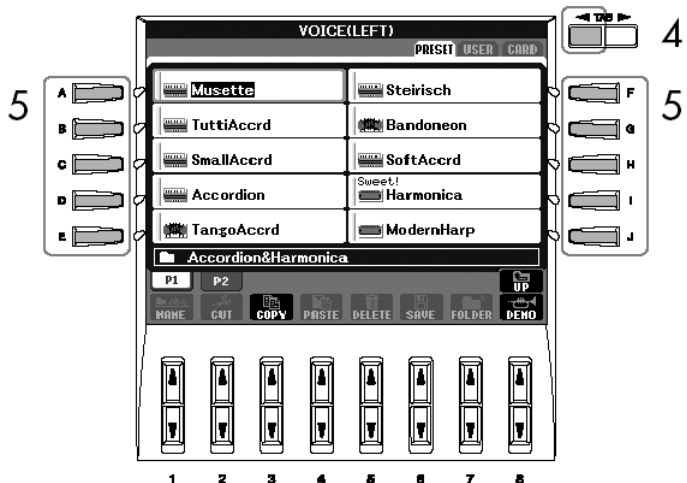
1. Certifique-se que o botão PART ON/OFF [RIGHT 1] está ligado.
2. Pressione o botão PART ON/OFF [LEFT] para ligá-lo.



3. Pressione um dos botões de VOZ para chamar a tela de seleção de Voz para a região Esquerda.



4. Pressione o botão TAB [◀] para selecionar a tela pré fixada.



5. Pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar uma Voz.
6. Toque o teclado.
7. Pressione o botão PART ON/OFF [LEFT] novamente para desligá-lo.

NOTA
Ligando ou desligando a região Esquerda com um pedal. Você pode usar um pedal para ligar ou desligar a região esquerda (quando a região Esquerda estiver designada apropriadamente; página 191). Isto é útil para ligar e desligar a região esquerda enquanto você toca.

NOTA
Especificando o ponto de divisão (o limite entre as mãos direita e esquerda) veja a página 105.

Transposição

Transponha a afinação do teclado para cima ou abaixo (em semitons).

- Transpondo durante a performance

Você pode ajustar a transposição desejada do som global do instrumento apertando os botões TRANSPOSE [-]/[+].

- Transpondo antes da performance

Mude as configurações da transposição na tela de “Mixing Console”. Você pode ajustar a transposição para a afinação de teclado (KBD), reprodução de música (SONG), ou som global do instrumento (MASTER), respectivamente.

1. Chame a tela de operação.

[MIXING CONSOLE] - TAB [◀|▶] TUNE

2. Use os botões [1▲ ▼]-[3▲ ▼] para fixar a transposição.

Ajustando a afinação do instrumento inteiro

Você pode ajustar a afinação do instrumento inteiro, útil quando você toca o PSR-3000/1500 junto com outros instrumentos ou CD de música.

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] . [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE . TAB [◀] MASTER TUNE

2. Use os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼] para fixar a afinação.

Aperte os botões 4 ou 5's [▲] e [▼] simultaneamente para reajustar o valor para a configuração de fábrica (440.0 Hz).

NOTA

Note que a função de Melodia (Tune function) não afeta o Drum Kit ou SFX Kit Vozes.

NOTA

Hz (Hertz):
Esta unidade de medida se refere à frequência de um som e representa o número de vezes que uma onda de som vibra por um segundo.

Escala de afinação

Você pode selecionar várias escalas para tocar em afinações adaptadas para períodos históricos específicos ou gêneros de música.

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] . [A] MASTER TUNE/SCALE TUNE . TAB [®] SCALE TUNE

2. Selecione a região desejada que você quer fixar a escala usando os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼].

Selecione a caixa apertando o botão [8▲].

3. Use os botões [A]/[B] para selecionar a escala desejada.

A afinação de cada nota para a escala selecionada é indicada na ilustração do teclado no canto superior direito da tela.

Mudando a afinação

4. Mude as seguintes configurações se necessário.

• Afinando as notas individuais do teclado (TUNE)

1. Pressione o botão [3▲ ▼] botão para selecionar a nota a ser afinada.
2. Use os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼] para fixar a afinação em centésimos.

• Determinando a nota básica para cada escala.

Aperte o botão [2▲ ▼] para selecionar a nota básica.

Quando a nota básica é mudada, a afinação do teclado é transposta, ainda assim mantém a relação de afinação original entre as notas.

NOTA

Centésimo:
Em condições musicais um "centésimo" é 1/100 de um semitom. (100 centésimos igual a um semitom.)

NOTA

Retornando à escala desejada imediatamente
Registre a escala desejada na Memória de registro. Certifique-se de marcar o item escala (SCALE) quando fizer o registro (página 129).

Tipos de escalas pré- configuradas

EQUAL	O alcance de afinação de cada oitava é dividido igualmente em doze partes, com cada meio-passo espaçado uniformemente na afinação. Este é o método de afinação mais usado em música hoje.
TEMPERAMENT	Estas afinações preservam os intervalos matemáticos absolutos de cada escala, especialmente para acordes de tríade (base, terça, quinta). Você pode ouvir exemplos melhores em harmonias vocais atuais, tais como coros e canto a capela.
PURE MAJOR PURE MINOR	Esta escala foi inventada pelo filósofo grego famoso e foi criada a partir de uma série de quintas perfeitas que se desmoronam em uma única oitava.
PYTHAGOREAN	As terças nesta afinação são ligeiramente instáveis, mas quartas e quintas são bonitas e apropriadas para algumas conduções.
MEAN-TONE	Esta escala foi criada como uma melhoria na escala Pitagoreana, tornando o terceiro intervalo maior mais "afinado." Isto era especialmente popular entre os séculos 16 e 18. Handel, entre outros, usava esta escala.
WERCKMEISTER KIRNBERGER	Esta escala composta combina os sistemas de Werckmeister e Kirnberger, que eram eles melhorias nas escalas de meio-tom e Pitagoreana. A característica principal desta escala é que cada tecla tem seu próprio caráter. A escala era extensivamente usada durante o tempo de Bach e Beethoven, e mesmo agora é freqüentemente usada quando se executa músicas de época em espineta.
ARABIC	Use estas afinações quando tocar música árabe.

Afinando valores para escalas préfixadas (nota básica: Dó/C) (em centésimos)

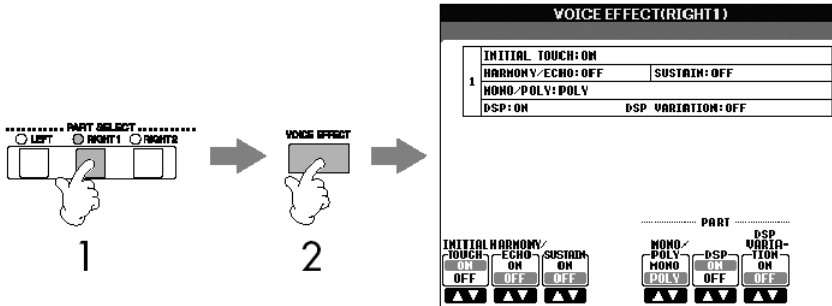
	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	Ab	A	Bb	B
EQUAL TEMPERAMENT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PURE MAJOR	0	-29.7	3.9	15.6	-14.1	-2.3	-9.4	2.3	-27.3	-15.6	18.0	-11.7
PURE MINOR	0	33.6	3.9	15.6	-14.1	-2.3	31.3	2.3	14.1	-15.6	18.0	-11.7
PYTHAGOREAN	0	14.1	3.9	-6.3	7.8	-2.3	11.7	2.3	15.6	6.3	-3.9	10.2
MEAN-TONE	0	-24.2	-7.0	10.2	-14.1	3.1	-20.3	-3.1	-27.3	-10.2	7.0	-17.2
WERCKMEISTER	0	-10.2	-7.8	-6.3	-10.2	-2.3	-11.7	-3.9	-7.8	-11.7	-3.9	-7.8
KIRNBERGER	0	-10.2	-7.0	-6.3	-14.1	-2.3	-10.2	-3.1	-7.8	-10.2	-3.9	-11.7
ARABIC 1	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0	0	0
ARABIC 2	0	0	0	0	-50.0	0	0	0	0	0	0	-50.0

* Na tela, são mostrados os valores arredondados.

Adicionando efeitos às vozes tocadas no teclado

O PSR-3000/1500 possui características de um multi-processador sofisticado de sistema de efeitos que possa acrescentar profundidade e expressão para seu som.

1. Selecione a parte desejada para a qual você quer acrescentar efeitos apertando um dos botões PART SELECT.
2. Pressione o botão [VOICE EFFECT] para chamar a tela de EFEITO de VOZ.



3. Use os botões da parte inferior da tela para aplicar efeitos às Vozes.

Parâmetros de Efeito

INITIAL TOUCH	Aciona ou desliga a resposta de toque do teclado. Quando isto é desligado, o mesmo volume é produzido não importa quão forte ou suave você toque o teclado.
HARMONY/ECHO SUSTAIN	Os tipos de Harmonia/Eco são aplicados às Vozes da mão direita (página 85). Quando a função Sustentar está ligada, todas as notas tocadas no teclado (somente regiões Direita 1/2) são sustentadas por um tempo mais longo. Você também pode ajustar a profundidade da sustentação (página 98).
MONO/POLY	Isto determina se a Voz é tocada monofonicamente (só uma nota de cada vez) ou polifonicamente. Usando o modo de MONO, lhe permite tocar separadamente, conduzir sons (como instrumentos de metal) mais realisticamente. Também o deixa controlar expressivamente o efeito de Portamento (dependendo da Voz selecionada) tocando legato.
DSP/DSP VARIATION	Com os efeitos digitais contidos no PSR-3000/1500, você pode somar atmosfera e profundidade à sua música em uma variedade de modos, tais como somando “reverb” que fazem parecer que se está tocando em uma sala de concerto. <ul style="list-style-type: none"> • O botão de DSP é usado para ligar ou desligar efeito DSP (Processador de sinal digital) para a região do teclado atualmente selecionada. • O botão de Variação DSP é usado para mudar entre as variações do efeito DSP. Você pode usar isto enquanto toca, por exemplo, mudar a velocidade giratória devagar ou rápida (slow/fast) do efeito de locutor rotativo.

NOTA
Você pode usar um pedal para acionar os efeitos de Harmonia/Eco (página 191).

NOTA
Portamento: Portamento é uma função que cria uma transição estável em afinação da primeira nota tocada no teclado para a próxima. O tempo de portamento (o tempo da transição de afinação) pode ser ajustado pela tela de “Mixing Console” (página 88).

NOTA
DSP: Significa Processador de Sinal Digital (ou Processando). O DSP muda e aumenta o sinal auditivo em uma esfera digital para produzir um largo alcance de efeitos.

Selecionando o tipo de Harmonia/Eco

Você pode selecionar o efeito de Harmonia/Eco desejado de uma variedade de tipos. Para fazer o tipo você selecionou aqui efetivo, ajuste HARMONIA/ECO na tela mostrada no passo 2 acima.

1. Chame a tela de operação.
[FUNCTION] - [F] HARMONY/ECHO

Adicionando efeitos às vozes tocadas no teclado

2. Use os botões [1▲ ▼]–[3▲ ▼] para selecionar o tipo de Harmonia/Eco (página 85).

3. Use os botões [4▲ ▼]–[8▲ ▼] para selecionar várias configurações de Harmonia/Eco (página 86).

As configurações disponíveis diferem dependendo do tipo de Harmonia/Eco.

Adicionando efeitos às vozes tocadas no teclado

Tipos de Harmonia/Eco

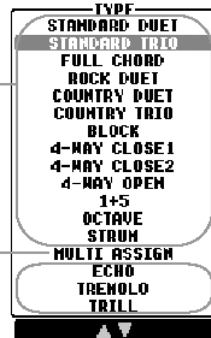
Os tipos de Harmonia/Eco são divididos nos seguintes grupos e dependem do efeito particular aplicado.

Tipos de harmonia

Estes tipos aplicam o efeito de harmonia às notas tocadas na seção da mão direita do teclado de acordo com o acorde especificado na seção da mão esquerda do teclado. (Note que as configurações de "1+5" e "Oitava" não são afetadas pelo acorde.)

Tipos de Efeitos Multi

Este tipo aplica um efeito especial para acordes tocados na seção da mão direita do teclado.

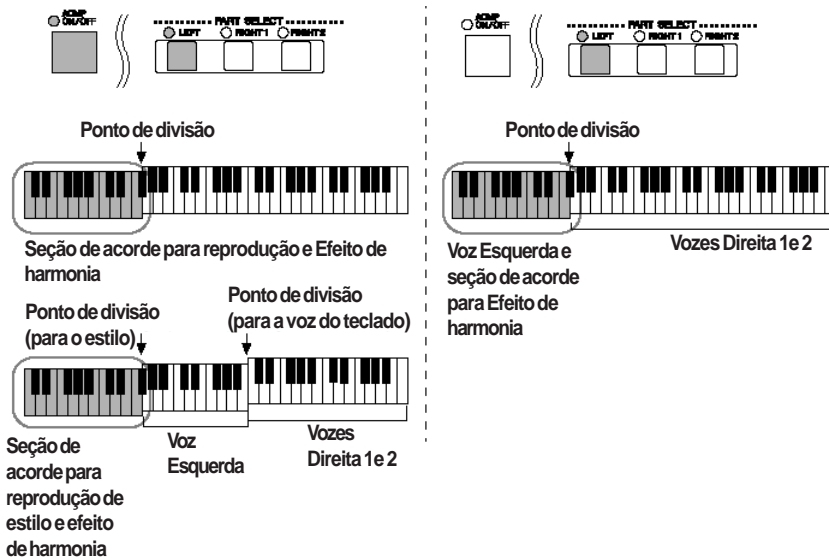


Tipos de eco

Estes tipos aplicam efeitos de eco para notas tocadas na seção da mão direita do teclado a tempo com o tempo fixado.

Tipos de harmonia

Quando um dos Tipos de Harmonia é selecionado, o efeito de Harmonia é aplicado às notas tocadas na seção da mão direita do teclado de acordo com o tipo selecionado acima e o acorde especificado na seção de acorde do teclado mostrado abaixo.



NOTA

Cancelando o som de acorde para o efeito de harmonia
Isto cancela o som do acorde tocado no alcance de acorde do teclado, permitindo que você ouça só o efeito de Harmonia.
Acione o acompanhamento [ACMP ON/OFF], desligue a sincronização [SYNC START], e selecione "OFF" para o parâmetro de Parada do Acompanhamento.

Tipo de Efeitos Multi

Os Efeitos Multi determinam automaticamente as notas tocadas simultaneamente na seção da mão direita do teclado com as regiões separadas (Vozes). Ambas as regiões do teclado [DIREITO 1] e [DIREITO 2] devem estar ligadas quando se usar o Efeito Multi. As vozes Direita 1 e 2 designam alternadamente as notas na ordem que você toca.

Tipos de eco

Quando um dos Tipos de Eco é selecionado, o efeito correspondente (eco, vibração, trêmulo) é aplicado à nota tocada na seção da mão direita do teclado a tempo com o tempo fixado, sem considerar se o acompanhamento [ACMP ON/OFF] e a região ESQUERDA estão acionados. Se lembre de que o tremolo funciona quando você segura duas notas no teclado simultaneamente (as duas últimas notas, se mais de duas notas são seguradas), e então essas notas são tocadas alternadamente.

Adicionando efeitos às vozes tocadas no teclado

Configurações de Harmonia/Eco

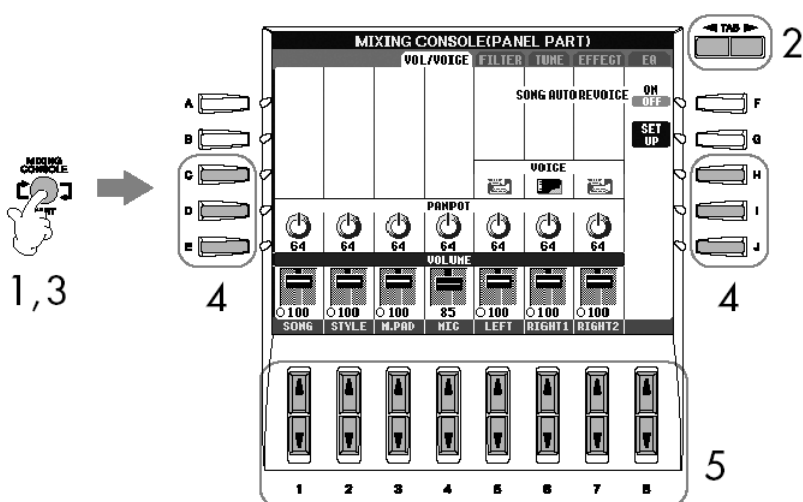
VOLUME	Este parâmetro está disponível para todos os tipos com a exceção de “Efeitos Multi”. Isto determina o nível das notas de harmonia/eco geradas pelo efeito de Harmonia/Eco.
SPEED	Este parâmetro só é disponível quando Eco, Vibração ou Trêmulo é selecionado no tipo acima. Determina a velocidade dos efeitos de Eco, Vibração, e Trêmulo.
ASSIGN	Este parâmetro está disponível para todos os tipos exceto os “Efeitos Multi.” Isto permite que você determine a região do teclado na qual as notas de harmonia/eco soarão.
CHORD NOTE ONLY	Este parâmetro está disponível quando um dos Tipos de Harmonia é selecionado. Quando está acionado, o efeito de Harmonia só é aplicado à nota (tocada na seção da mão direita do teclado) que pertence a um acorde tocado na seção de acorde do teclado.
TOUCH LIMIT	Este parâmetro está disponível para todos os tipos com exceção de “Efeitos Multi”. Ele determina o valor de velocidade mais baixo a qual a nota de harmonia não soará. Isto permite que você aplique a harmonia seletivamente, criando acentos de harmonia na melodia. O efeito de harmonia é aplicado quando você toca a tecla fortemente (sobre o valor fixo).

Editando o volume e o balanço (mixing console)

O “Mixing Console” lhe dá o controle intuitivo sobre os aspectos das regiões do teclado e canais de música e estilo, inclusive equilíbrio de volume e o timbre dos sons. Isto lhe deixa ajustar os níveis e posição de estéreo (pan) de cada Voz para ajustar o equilíbrio e imagem de estéreo, e lhe deixa ajustar os efeitos aplicados.

Procedimentos básicos

1. Pressione o botão [MIXING CONSOLE] para chamar a tela “MIXING CONSOLE”.



2. Use os botões TAB [◀|▶] para chamar a tela de configuração pertinente. Para informação sobre os parâmetros disponíveis, veja a seção “Itens Ajustáveis (parâmetros)” na tela “Mixing Console” na página 88.

Editando o volume e o balanço (mixing console)

3. Pressione o botão [MIXING CONSOLE] repetidamente para chamar a tela para as partes pertinentes.

As telas de “Mixing Console” consistem em várias telas diferentes. O nome da parte é indicado no topo da tela. As várias telas se alternam entre as seguintes:

Tela de PAINEL. Tela de ESTILO. Tela de MÚSICA CH 1-8.

Tela de MÚSICA CH 9-16

NOTA

Sobre as Partes
Veja abaixo.

4. Pressione um dos botões [A]–[J] selecionar o parâmetro desejado.

5. Use os botões [1▲ ▼]–[8▲ ▼] para fixar o valor.

6. Salve suas configurações de “Mixing Console”.

• Salvando as configurações da tela de PAINEL
Registre-as na Memória de Registro (página 129).

• Salvando as configurações da tela de ESTILO
Salve-as como dados de Estilo.

1. Pressione o botão [DIGITAL RECORDING].

2. Pressione o botão [B] para chamar a tela de criação de estilo (STYLE CREATOR).

3. Pressione o botão [EXIT] para fechar a tela de GRAVAÇÃO.

4. Pressione o botão [I] (SAVE) para chamar a tela de Seleção de Estilo para salvar seus dados, e então salve (página 67).

• Salvando as configurações de tela de Música (SONG CH 1-8/9-16)

Primeiro registre as configurações editadas como parte dos dados de música (SET UP), então salve a música.

Veja o criador de música (SONG CREATOR). Tela de Canal (CHANNEL). Item de Explicação de configuração (SETUP) na página 160.

NOTA

Fixando imediatamente todas as partes para o mesmo valor
Uma vez que você selecionou um parâmetro no passo 4, pode você imediatamente fixar o mesmo valor para todas as outras partes. Para fazer isto, segure simultaneamente, um dos botões [A]–[J], e use os botões [1]–[8] ou o disco [DATA ENTRY].

Sobre as Partes

PAINEL

Na tela PANEL PART do “Mixing Console”, você pode ajustar independentemente o equilíbrio de nível entre as regiões do Teclado (DIREITA 1, DIREITA 2 e ESQUERDA), Música, Estilo, e Microfone (PSR-3000). Os componentes são os mesmos que aparecem na tela quando você aperta o botão [BALANCE].

ESTILO

Um Estilo consiste em oito canais separados. Aqui você pode ajustar o nível de equilíbrio entre estes oito canais ou partes. Estes componentes são os mesmos que aparecem na tela quando você aperta o botão [CHANNEL ON/OFF] para chamar a tela de ESTILO.

MÚSICA CH 1-8/9-16

Uma música consiste em dezesseis canais separados. Aqui você pode ajustar o nível de equilíbrio entre estes dezesseis canais ou partes. Estes componentes são os mesmos que aparecem na tela quando você aperta o botão [CHANNEL ON/OFF] para chamar a tela de música.

Usando, criando e editando vozes

Editando o volume e o balanço (mixing console)

Itens ajustáveis (parâmetros) nas Telas de “Mixing Console”

As explicações a seguir cobrem os itens disponíveis (parâmetros) nas Telas de “Mixing Console”.

VOL/VOICE

SONG AUTO REVOICE	Veja página 89.
VOICE	Permite que você reselectione as Vozes para cada parte. Quando os canais de Estilo são chamados, nem as vozes de “Organ Flutes” nem as vozes do Usuário podem ser selecionadas. Quando os canais de Música são chamados, as vozes do Usuário não podem ser selecionadas.
PANPOT	Determina a posição de estéreo da parte selecionada (canal).
VOLUME	Determina o nível de cada parte ou canal, e lhe dá controle sobre o equilíbrio de todas as partes.

NOTA

- O canal RHY2 na Tela de ESTILO só pode ser designado para as Vozes de Drum kit e vozes do SFX kit.
- Quando tocar dados de música GM, o canal 10 (nas páginas 9-16 do SONG CH) só as vozes do Drum kit poderão ser usadas.
- Somente o Drum Kit/SFX Kit podem ser selecionados para o canal RHY2.

FILTER

HARMONIC CONTENT	Permite ajustar o efeito de ressonância (página 97) para cada parte.
BRIGHTNESS	Determina o brilho do som para cada parte ajustando a frequência (página 97).

TUNE

PORTAMENTO TIME	Portamento é uma função que cria uma transição estável na afinação da primeira nota tocada no teclado para a próxima. O Portamento determina o tempo de transição de afinação. Os Valores mais altos resultam em um tempo de mudança de afinação mais longo. Fixando isto para “0” resulta em nenhum efeito. Este parâmetro está disponível quando a parte do teclado selecionada é ajustada em Mono (página 83).
PITCH BEND RANGE	Determina o alcance da curva de afinação em semitons para cada região do teclado (quando um pedal é determinado para esta função).
OCTAVE	Determina o alcance da mudança de afinação em oitavas para cada região do teclado.
TUNING	Determina a afinação de cada região do teclado.
TRANSCOPE	Permite fixar a transposição para a afinação de teclado (KEYBOARD), Reprodução de música - playback - (SONG), ou som global do instrumento (MASTER), respectivamente.

EFFECT

TYPE	Seleciona o tipo de efeito desejado (página 91). Depois de editar vários parâmetros para o tipo de efeito selecionado, você pode salvar isto como um efeito original.
REVERB	Ajusta a quantia do som de reverberação para cada parte ou canal. Ao lado direito da indicação de título de “REVERB,” é mostrado o nome do tipo da reverberação selecionada.
CHORUS	Ajusta a quantia do som de Coro para cada parte ou canal.
DSP	Ajusta a quantia do som de DSP para cada parte ou canal.

Editando o volume e o balanço (mixing console)

EQ (Equalizer)

TYPE	Selecione o tipo de equalizador (EQ) adequado ao tipo de música e ao ambiente de desempenho (página 93). Isto afeta o som global do PSR-3000/1500.
EDIT	Para editar o equalizador (EQ) (página 93).
EQ HIGH	Determina a frequência de centro da faixa de EQ alta que é suavizada/aumentada para cada parte.
EQ LOW	Determina a frequência de centro da baixa faixa de EQ que é suavizada/aumentada para cada parte.

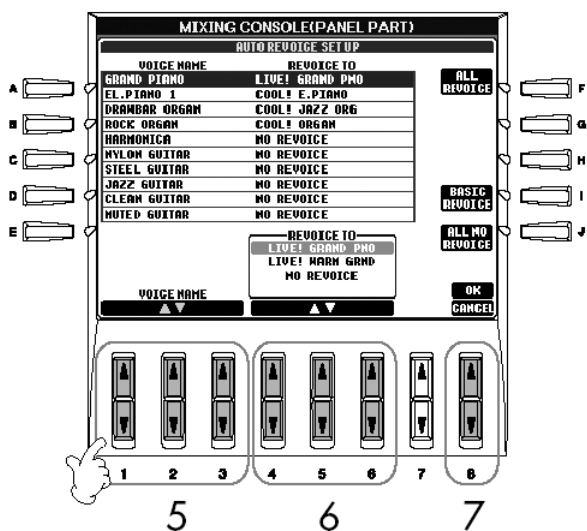
“Song Auto Revoice”

Esta função lhe deixa usar os sons de alta qualidade do instrumento com a vantagem de usar dados de música XG compatíveis. Quando você toca quaisquer dados de música XG, disponíveis comercialmente, ou criados em outros instrumentos, você pode usar “Auto Revoice” para designar automaticamente as Vozes especialmente criadas do PSR-3000/1500 (Live!, Cool!, etc.) em vez das Vozes de XG convencionais do mesmo tipo.

1–3. Mesma operação como no “Procedimento Básico” na página 86. No passo 2, selecione a “tab” VOL/VOICE.

4. Pressione o botão [G] (SETUP) para chamar a tela de AUTO REVOICE SETUP.

5. Use os botões [1▲▼]–[3▲▼] para selecionar a Voz a ser substituída.



6. Use os botões [4▲▼]–[6▲▼] para selecionar a Voz para substituir o XG selecionado no passo 5.

Várias configurações de Revoice diferentes estão disponíveis usando os botões [F]/[I]/[J], para chamar as configurações de Revoice recomendadas convenientemente em uma ação.

ALL REVOICE: Substitui todas as Vozes de XG substituíveis por Vozes de alta qualidade do PSR-3000/1500.

BASIC REVOICE: Substitui só as Vozes recomendadas que são apropriadas pelo playback.

ALL NO REVOICE: Todas as Vozes retornam às Vozes de XG originais.

Usando, criando e editando vozes

Editando o volume e o balanço (mixing console)

7. Pressione o botão [8▲] (o OK) para aplicar suas configurações de Revoice. Para cancelar a operação de Revoice, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

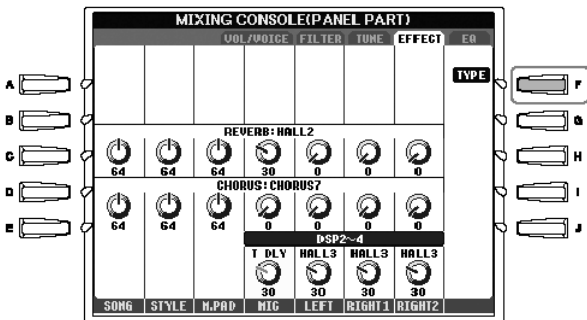
8. Na tela VOL/VOICE, aperte o botão [F] para acionar SONG AUTO REVOICE.

Tipo de Efeito

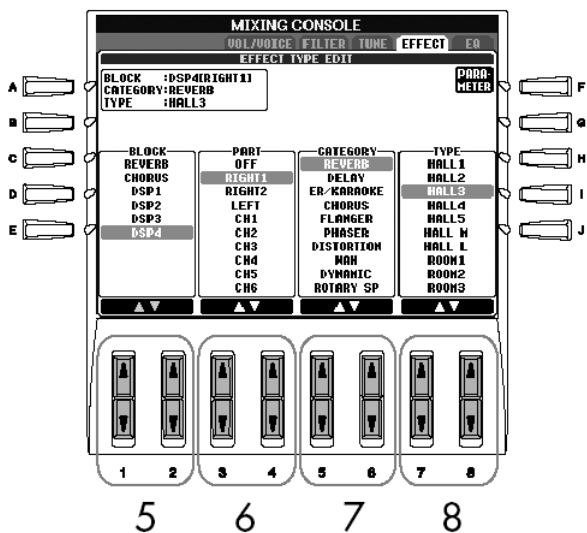
Selecionando um tipo de Efeito

1–3. mesma operação como no “Procedimento Básico” na página 86. No passo 2, selecione a “tab” de EFEITO.

4. Pressione o botão [F] (TYPE) botão para chamar a tela de seleção de tipos de efeito.



5. Use os botões [1▲▼]/[2▲▼] para selecionar o efeito BLOCK.



NOTA
 DSP: Significa Processador Digital de Sinal (ou Processando Sinal Digital). O DSP muda e melhora o sinal auditivo na esfera digital para produzir um grande alcance de efeitos.

Editando o volume e o balanço (mixing console)

Efeito Bloco	Partes Aplicáveis do efeito	Características do Efeito
REVERB	Todas as partes	Reproduz o ambiente de tocar em uma sala de concerto ou clube de jazz.
CHORUS	Todas as partes	Produz um som rico e encorpado, como se várias parte estivessem sendo tocadas simultaneamente.
DSP1	Estilo Canais de Música 1–16	Além dos tipos Reverb e Coro, o PSR-3000/1500 têm o efeito especial DSP, que inclui efeitos adicionais usados para uma parte específica, como distorção e vibração.
DSP2 DSP3 DSP4	DIREITA 1, DIREITA 2, ESQUERDA, CANAL DE MÚSICA 1-16 Som de microfone *(PSR-3000)	Quaisquer blocos de DSP novos são automaticamente designados às partes apropriadas (canais) conforme necessário. * Só usado pelo DSP4.

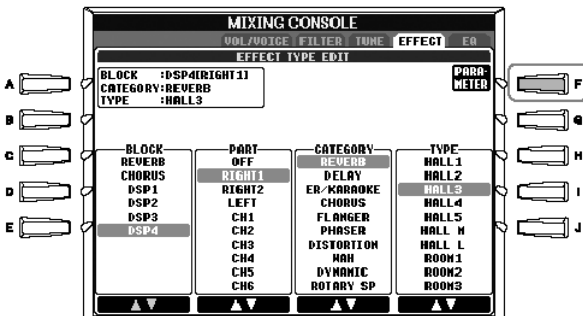
6. Use os botões [3▲ ▼]/[4▲ ▼] para selecionar a parte para a qual você quer aplicar o efeito.

7. Use os botões [5▲ ▼]/[6▲ ▼] para selecionar a CATEGORIA de efeito.

8. Use os botões [7▲ ▼]/[8▲ ▼] para selecionar o TIPO de efeito.
Se você quer editar os parâmetros de efeito, vá para a próxima operação.

Editando e Salvando o efeito selecionado

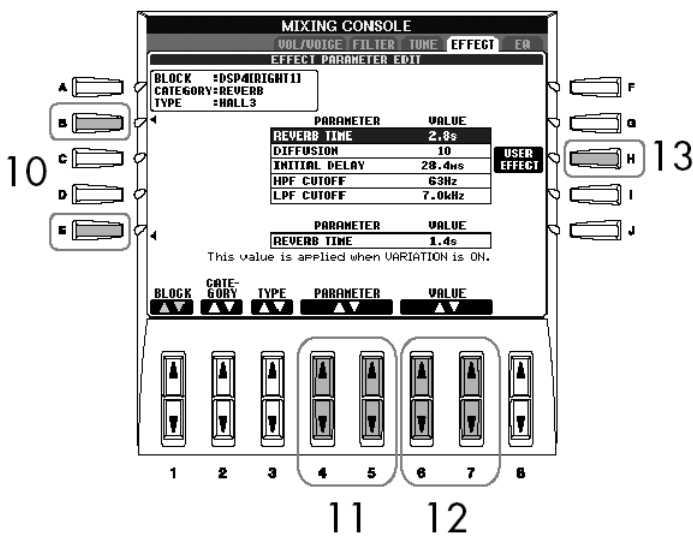
9. Pressione o botão [F] (PARAMETER) para chamar a tela para editar os parâmetros de efeito.



10. Se você selecionou um do blocos de efeito DSP 2-4 no passo 5: Você pode editar seus parâmetros modelos, como também seu parâmetro de variação.
Para selecionar o tipo de parâmetros padrão, aperte o botão [B]. Para selecionar seu parâmetro de variação, aperte o botão [E].

Usando, criando e editando vozes

Editando o volume e o balanço (mixing console)



NOTA

Reselecionando o bloco de Efeito, categoria e tipo Use os botões [1▲ ▼]-[3▲ ▼]. A configuração do efeito reselecionado é exibida no canto esquerdo superior da tela.

11. Selecione um dos parâmetros que você quer editar usando os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼].

Parâmetros disponíveis podem diferir dependendo do tipo de Efeito selecionado.

12. Ajuste o valor para parâmetro selecionado usando os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼].

Se você selecionou o REVERB, CHORUS ou bloco de efeito DSP1 no passo 5: Ajuste o Nível de Retorno de Efeito apertando o botão [8▲ ▼].

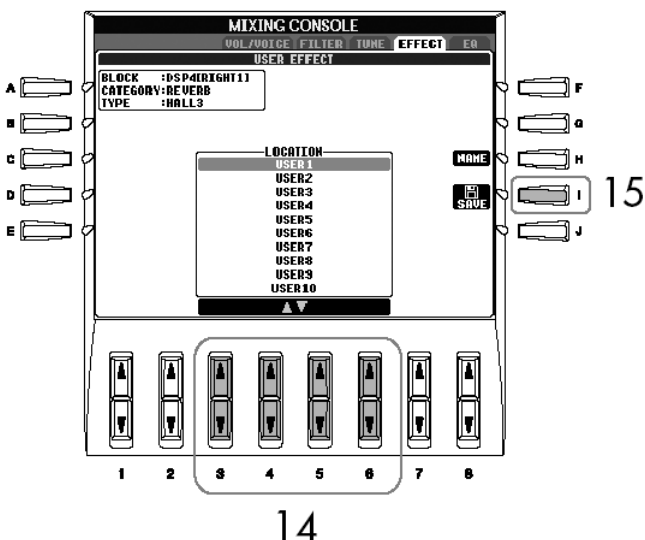
13. Pressione o botão [H] (USER EFFECT) para chamar a tela para salvar seu efeito original.

14. Use os botões [3▲ ▼]-[6▲ ▼] para selecionar o destino onde o efeito será salvo.

O número de máximo para efeitos que podem ser salvos pode diferir dependendo do bloco de efeito.

NOTA

Nível de Retorno de Efeito: Determina o nível ou quantia de efeito aplicado. Isto é fixado para todas as partes ou canais.



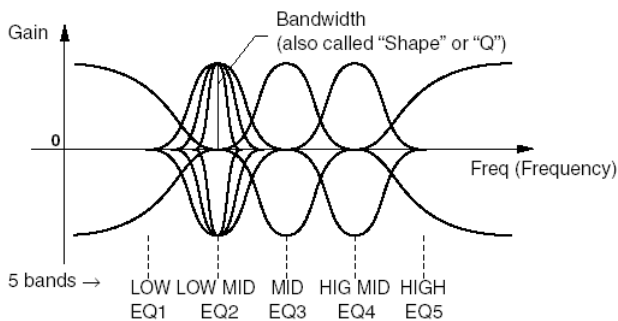
15. Pressione o botão [I] (SAVE) para salvar o efeito (página 67).

Quando chamar de volta o efeito salvo, use o mesmo procedimento do passo 8. Se você quiser mudar o nome do efeito, aperte o botão [H] (NAME).

Editando o volume e o balanço (mixing console)

EQ (Equalizador)

O Equalizador (também chamado de “EQ”) é um processador que divide o espectro de frequência em faixas múltiplas que podem ser impulsionadas ou cortadas para conseguir uma resposta global de frequência. Normalmente um equalizador é usado para corrigir o som dos auto-falantes para combinar o caráter especial do espaço. Por exemplo, você pode cortar algumas das frequências de baixo alcance quando estiver tocando em espaços grandes, onde o som também é “boomy” (estrondoso) ou impulsionar as frequências altas em espaços pequenos e fechados, onde o som é relativamente “morto” e livre de ecos. O PSR-3000/1500 possui um equalizador digital com cinco bandas de alta qualidade. Com esta função, um efeito final - o controle do som pode ser somado à saída do seu instrumento. Você pode selecionar uma das cinco configurações de equalização pré fixadas na tela de EQ. Você pode criar e/ou adaptar suas próprias configurações de EQ ajustando as bandas de frequência, e salvar as configurações em um dos dois tipos mestre de Usuário de EQ.



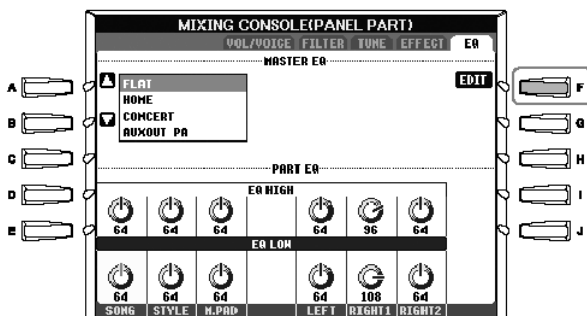
Selecione um tipo de EQ Pré fixado

1–3. Mesma operação como no “Procedimento Básico” na página 86. No passo 2, selecione a “tab” EQ.

4. Use os botões [A]/[B] botões para selecionar um tipo de EQ pré fixado que seja adequado ao seu desempenho (estilo de música ou ambiente).
Se você quer editar os parâmetros de EQ, vá para a próxima operação.

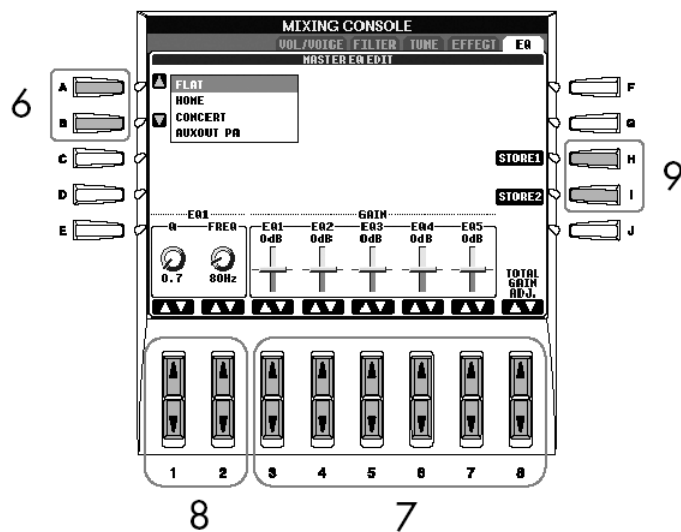
Editando e Salvando o EQ selecionado

5. Pressione o botão [F] (EDIT) botão para chamar a tela MASTER EQ EDIT.



Editando o volume e o balanço (mixing console)

6. Use os botões [A]/[B] para selecionar um tipo de EQ pré fixado.



7. Use os botões [3▲ ▼]–[7▲ ▼] para impulsionar ou cortar cada uma das cinco faixas. Use o botão [8▲ ▼] para impulsionar ou cortar todas as cinco faixas ao mesmo tempo.

8. Ajuste Q (bandwidth = área de frequência) e FREQ (frequência de centro) da faixa selecionada no passo 7.

• Bandwidth (também chamada “Forma” ou “Q”)

Use o botão [1▲ ▼]. Quanto mais alto o valor de Q, mais estreita a frequência/largura da faixa.

• FREQ (frequência de centro)

Use o botão [2▲ ▼]. O alcance de FREQ disponível é diferente para cada faixa.

9. Pressione o botão [H] ou [I] (STORE 1 ou 2) para salvar o tipo de EQ editado (página 67).

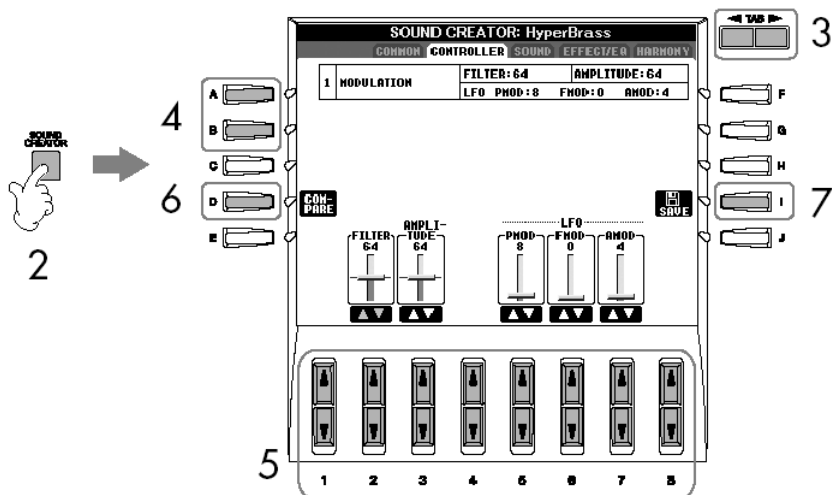
Até dois tipos de EQ podem ser criados e salvos. Quando chamar de volta o tipo

O PSR-3000/1500 têm uma característica de Criador de Som que lhe permite criar suas próprias Vozes editando alguns parâmetros das Vozes existentes. Uma vez você criou uma Voz, você pode salvá-la como uma Voz de Usuário na tela USER/CARD/ (USB) para uso futuro. O método de edição é diferente para as vozes de ÓRGÃO / FLAUTAS e para outras vozes.

NOTA
 Editando as vozes de Órgão / Flauta
 O método de edição é diferente para as vozes de órgão/flauta comparado a outras Vozes. Para instruções em como editar estas Vozes, veja página 99.

Procedimentos básicos

1. Selecione a Voz desejada (diferente de uma voz de órgão - flauta) (página 29).
2. Pressione o botão [SOUND CREATOR] para chamar a tela do Criador de Som.



3. Use os botões TAB |◀|▶| para chamar a tela de configuração pertinente. Para informação sobre os parâmetros disponíveis, veja o “as telas de Parâmetros que podem ser editados no criador de som” na página 96.
4. Se necessário, use os botões [A]/[B] para selecionar o item (parâmetro) a ser editado.
5. Use os botões [1▲ ▼]–[8▲ ▼] para editar a Voz.
6. Pressione o botão [D] (COMPARE) para comparar o som da voz editada com a Voz não-editada.
7. Pressione o botão [I] (SAVE) para salvar sua Voz editada (página 67).

!
 Se você selecionar outra Voz sem salvar as configurações, as mesmas serão perdidas. Se você deseja armazenar as configurações aqui, certifique-se de salvar as configurações como uma voz de Usuário (User Voice) antes de selecionar outra Voz ou desligar a energia.

Criando vozes - criando sons

Parâmetros de Edição nas Telas do Criador de Som (SOUND CREATOR)

Os detalhes dos parâmetros de edição que estão configurados nas telas é explicado com detalhes no passo 3 do “Procedimento Básico” na página 95. Os parâmetros do Criador de Som são organizados em cinco telas diferentes. Os parâmetros em cada tela são descritos separadamente abaixo. Estes também são tratados como parte dos parâmetros configurados de voz (página 101), que são chamados automaticamente quando a Voz é selecionada.

NOTA

Os parâmetros disponíveis podem diferir dependendo da Voz.

COMUM

VOLUME	Ajusta o volume da voz editada.
TOUCH SENSE	Ajusta a sensibilidade de toque, ou como o volume responde à sua força enquanto você toca. Uma configuração de “0” produz quedas mais extremas no nível, quando você toca mais suavemente, enquanto uma configuração de “64” é a resposta normal, e “127” produz volume alto para qualquer força ao tocar (fixo).
PART OCTAVE	Troca o alcance de oitava da Voz editada para cima ou desce em oitavas. Quando a Voz editada é usada com qualquer uma das regiões DIREITA 1-2, o parâmetro R1/R2 está disponível; quando a Voz editada é usada com a região ESQUERDA, o parâmetro ESQUERDO está disponível.
MONO/POLY	Determina se a Voz editada é tocada monofonicamente ou polifonicamente (página 83).
PORTAMENTO TIME	Determina o tempo de portamento quando a Voz editada é ajustada em “MONO” acima.

NOTA

Tempo de Portamento: O Tempo de Portamento determina o tempo de transição de afinação. Portamento é uma função que cria uma transição estável na afinação da primeira nota tocada no teclado para a próxima.

CONTROLADOR MODULAÇÃO

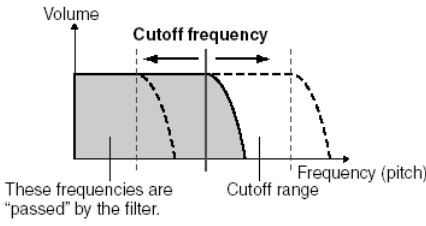
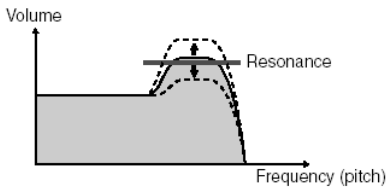
O disco de MODULAÇÃO pode ser usado para modular os parâmetros abaixo como também a afinação (vibrato). Aqui, você pode fixar o grau para o qual o pedal modula cada um dos seguintes parâmetros.

FILTER	Determina o grau para o qual o pedal modula o corte de Filtro Frequência. Para detalhes sobre o filtro, veja página 97.
AMPLITUDE	Determina o grau para o qual o pedal modula a amplitude (volume).
LFO PMOD	Determina o grau para o qual o pedal modula a afinação, ou o efeito de vibrato.
LFO FMOD	Determina o grau para o qual o pedal modula o Filtro de modulação, ou o efeito de “wah”.
LFO AMOD	Determina o grau para o qual o pedal modula a amplitude, ou o efeito de vibração (trêmulo).

SOM

• FILTRO

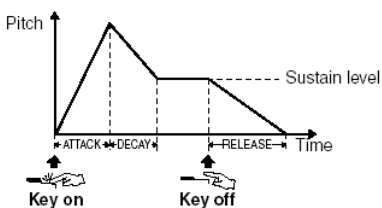
Filtro é um processador que muda o timbre ou tom de um som, bloqueando ou passando um alcance de frequência específico. Os parâmetros abaixo determinam o timbre global do som impulsionando ou cortando um certo alcance de frequência. Além de fazer com que o som fique mais claro ou melódico, o filtro pode ser usado para produzir efeitos eletrônicos, como sintetizador.

<p>BRIGHTNESS (BRILHO)</p>	<p>Determina o corte da frequência ou alcance de frequência efetivo do filtro (veja diagrama). Valores mais altos resultam em som mais claro.</p> 
<p>HARMONIC CONTENT (CONTEÚDO HARMÔNICO)</p>	<p>Determina a ênfase dada ao corte de frequência (ressonância), ajusta o BRILHO acima (veja diagrama). Valores mais altos resultam em um efeito mais pronunciado.</p> 

• EG

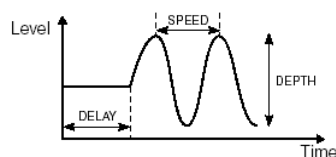
As configurações de EG (Gerador de Cobertura) determinam como o nível do som muda a tempo. Isto lhe permite reproduzir muitas características de som de instrumentos acústicos, como o ataque rápido e decadência de sons de percussão, ou a soltura longa de um tom de piano contínuo.

<p>ATTACK (ATAQUE)</p>	<p>Determina quão depressa o som alcança seu nível máximo, depois que a tecla é tocada. Quanto mais baixo for o valor, mais rápido será o ataque.</p>
<p>DECAY (QUEDA)</p>	<p>Determina quão depressa o som alcança seu nível de sustentação (um nível ligeiramente mais baixo que máximo). Quanto mais baixo for o valor, mais rápida será a decadência.</p>
<p>RELEASE (SOLTURA)</p>	<p>Determina quão depressa o som decai para silenciar depois que a tecla é solta. Quanto mais baixo o valor, mais rápido será a decadência.</p>



Criando vozes - criando sons

• VIBRATO



NOTA

Vibrato:
Um efeito de som trinado e vibrante que é produzido regularmente modulando a afinação da Voz.

DEPTH	Determina a intensidade do efeito de Vibrato. Configurações mais altas resultam em um Vibrato mais pronunciado.
SPEED	Determina a velocidade do efeito de Vibrato.
DELAY	Determina a quantidade de tempo que decorre entre o tocar de uma tecla e o começo do efeito de Vibrato. Configurações mais altas aumentam o prolongamento do ataque de Vibrato.

• EFFECT/EQ

1. REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH

REVERB DEPTH	Ajusta a profundidade da reverberação (página 91).
CHORUS DEPTH	Ajusta a profundidade do coro (página 91).
DSP DEPTH	Ajusta a profundidade do DSP (página 91). Se você quer re-selecionar o tipo de DSP, você deve fazê-lo conforme explicado na página 98.
DSP ON/OFF	Determina se o DSP está acionado.
PANEL SUSTAIN	Determina o nível de sustentação aplicado à voz editada quando esta função está ligada na tela de EFEITO de VOZ.

2. DSP

DSP TYPE	Seleciona a categoria e tipo de efeito de DSP. Selecione um tipo depois de selecionar uma categoria.
VARIATION	São determinadas duas variações para cada tipo de DSP. Aqui, você pode editar o estado de on/off de VARIAÇÃO e a configuração de valor para a variação de parâmetro. ON/OFF As tarefas programadas pela fábrica são configuradas para a variação-off para todas as vozes (variação padrão de DSP é nomeada). Se você selecionar VARIAÇÃO ON aqui, uma variação do efeito de DSP é nomeada para a Voz. O valor de parâmetro de variação pode ser ajustado no menu de VALOR explicado abaixo. PARÂMETRO Mostra o parâmetro de variação. VALOR Ajusta o valor da variação de parâmetro do DSP.

3.EQ

EQ LOW/HIGH	Estes determinam a Frequência e Ganho das bandas de equalização Baixa e Alta.
--------------------	---

• HARMONIA

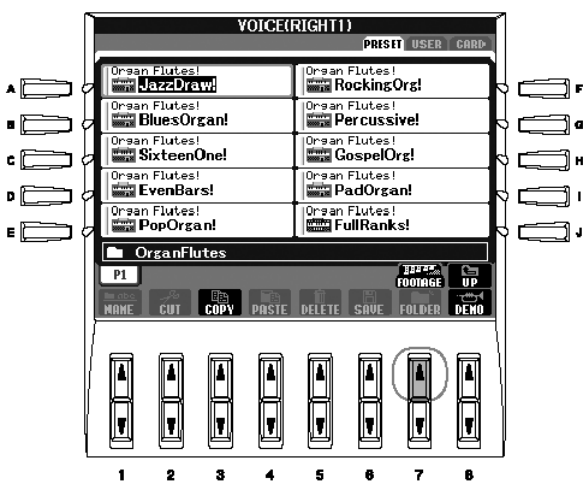
Mesmo como em [FUNCTION]. [F] tela de HARMONY/ECHO. Veja página 83.

Criando suas vozes originais de órgão / flautas

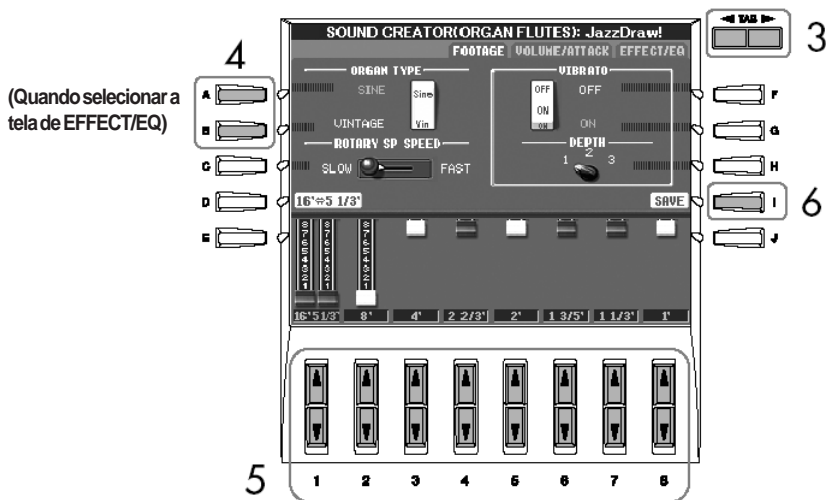
O PSR-3000/1500 possui uma variedade de Vozes de órgão exuberantes e dinâmicas, que você pode chamar com o botão [ORGAN FLUTES]. Também lhe dá as ferramentas para criar seus próprios sons originais de órgão usando a função do Criador de Som. Da mesma maneira que em um órgão tradicional, você pode criar seus próprios sons ajustando os níveis de seqüência/metragem dos sons da flauta.

Procedimento básico

1. Selecione a Voz Órgão / Flauta a ser editada (página 29).
2. Na tela de seleção, aperte o botão [7▲] (FOOTAGE) para chamar a tela do SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES].



3. Use os botões TAB [◀|▶] para chamar a tela de configuração pertinente. Para informação sobre os parâmetros disponíveis, veja o “Parâmetros de Edição nas telas do SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES] na página 100.



Criando vozes - criando sons

4. Se você selecionar a tela EFFECT/EQ, use os botões [A]/[B] para selecionar o parâmetro a ser editado.

5. Use os botões [A]–[D], [F]–[H] e [1▲ ▼]–[8▲ ▼] para editar a Voz.

6. Pressione o botão [I] (SAVE) para salvar sua Voz de ORGAN FLUTES editada (página 67).

Parâmetros de Edição nas telas do SOUND CREATOR [ORGAN FLUTES]

As informações seguintes explicam em detalhes os parâmetros de edição que são fixos nas telas explicado no passo 3 do “Procedimento Básico.” Os parâmetros do ORGAN FLUTES são organizados em três páginas diferentes. Estes são descritos em cada página separadamente abaixo, e também são tratados como parte dos parâmetros de voz fixos (página 101), que são chamados automaticamente quando a Voz é selecionada.

METRAGEM, ATAQUE DE VOLUME (parâmetros comuns)

ORGAN TYPE	Especifica o tipo de geração de tom de órgão a ser simulado: Sine ou Vintage.
ROTARY SP SPEED	Muda a velocidade do falante alternadamente entre lento e rápido quando um efeito de locutor rotativo é selecionado para o Órgão - Flauta (veja o parâmetro “EFFECT/EQ” DSP TYPE na página 98), e o efeito de Voz DSP (página 98) é ligado (este parâmetro tem o mesmo efeito do parâmetro de variação de voz VARIATION ON/OFF).
VIBRATO ON/OFF	Liga e desliga alternadamente o efeito de vibrato para a voz de Órgão - Flautas.
VIBRATO DEPTH	Fixa a profundidade de Vibrato para um dos três níveis: 1 (baixo), 2 (médio), ou 3 (alto).



Se você selecionar outra Voz sem salvar as configurações, as mesmas serão perdidas. Se você deseja armazenar as configurações, certifique-se de salvar as configurações como um User Voice antes de selecionar outra Voz ou desligar a energia.

METRAGEM

16' -- 5 1/3'	Muda a metragem controlável (usando o botão [D]), entre 16' e 5 1/3'.
16' – 1'	Determina o som básico do órgão. Quanto mais longo for o tubo, mais baixa será a afinação do som. Conseqüentemente, a configuração 16' determina o componente de afinação da Voz mais baixo, enquanto a configuração 1' determina o componente de afinação mais alto. Quanto mais alto o valor da configuração, maior o volume da metragem correspondente. Misturando vários volumes de metragem lhe deixa criar seus próprios sons de órgão.

NOTA

Metragem:
O termo “metragem (footage)” é uma referência para a geração de som de órgãos de tubo tradicionais, no qual o som é produzido através de tubos de comprimentos diferentes (em pés - feet).

ATAQUE de VOLUME

VOL	Ajusta o volume global do Órgão - Flautas. Quanto mais longa a barra gráfica, maior será o volume.
RESP	Afeta o ataque e a soltura da porção do som (página 97), aumentando ou diminuindo o tempo de resposta, baseado nos controles de METRAGEM. Quanto mais alto o valor, mais lento será o crescimento e a soltura.
VIBRATO SPEED	Determina a velocidade do efeito de vibrato controlada pelo Vibrato On/Off e Vibrato Depth descritos acima.
MODE	O controle de MODO seleciona entre dois modos: primeira FIRST e todas EACH. No modo FIRST, o ataque é só aplicado às primeiras notas tocadas e seguradas simultaneamente; quando as primeiras notas são seguradas, nenhuma das notas tocadas subsequentemente receberá um ataque. No modo EACH, o ataque é igualmente aplicado a todas as notas.
4', 2 2/3', 2'	Estes determinam o volume de ataque são da voz de ORGAN FLUTE. Os controles 4', 2-2/3' e 2' aumentam ou reduzem o volume de som do ataque nas metragens correspondentes. Quanto mais longa for a barra gráfica, maior será o volume de ataque do som.
LENG	Afeta o ataque da porção do som que produz uma diminuição maior ou menor imediatamente depois do ataque inicial. Quanto mais longa for a barra gráfica, mais longa será a diminuição.

EFFECT/EQ

Os mesmos parâmetros da tela do criador de som SOUND CREATOR "EFFECT/EQ" são explicados na página 98.

Desativando a Seleção automática de configurações de Vozes (efeitos, etc.)

Cada Voz é unida a suas configurações de parâmetro relacionadas nas que são indicadas nas telas do CRIADOR de SOM, inclusive efeitos e EQ. Normalmente estas configurações são chamadas automaticamente quando uma Voz é selecionada. Porém, você também pode desativar esta função através da tela de operação pertinente como explicado abaixo.

Por exemplo, se você quer mudar a Voz, mas quer manter o mesmo efeito de Harmonia, desligue o parâmetro de HARMONY/ECHO (na tela explicada abaixo). Você pode configurá-los independentemente por região do teclado e grupo de parâmetro.

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [E] REGIST - SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET - TAB [▶] VOICE SET

2. Use os botões [A]/[B] para selecionar uma região do teclado.

3. Use os botões [4▲ ▼]–[7▲ ▼] para ativar/desativar a chamada automática das configurações (ON ou OFF) independentemente para cada grupo de parâmetro. Se refira à Lista de Dados anexa para uma lista de parâmetros contida em cada grupo de parâmetro

Características do estilo

Referência para as páginas de Guia Rápido

Tocando “Mary Had a Little Lamb”

com a função de auto acompanhamento página 45

Variação de padrão página 47

Aprendendo a tocar acordes para a reprodução de estilo página 49

Configurações de painel apropriadas para o estilo selecionado

(usando apenas um uoque - One Touch Setting) página 50

São indicadas o tipo de Estilo e suas características acima do nome do Estilo Pré configurado.

PRO	Estes Estilos fornecem arranjos profissionais e excitantes combinados com um “playback” perfeito. O acompanhamento resultante segue exatamente os acordes de quem está tocando. Como resultado, conforme seu acorde muda e harmonias coloridas são transformadas imediatamente em acompanhamento musical natural.
SESSION	Estes Estilos fornecem grande realismo e backing autêntico através da mistura de tipos de acorde originais e mudanças, como também refrões especiais mudanças de acorde, com as seções Principais. Estes foram programados para acrescentar um “tempero” e um toque profissional em suas performances de certas músicas e em certos gêneros. Porém, lembre-se de que os Estilos podem não ser necessariamente apropriados - ou corretos harmonicamente - para todas as músicas e acordes tocados. Em alguns casos por exemplo, ao tocar uma simples tríade maior para uma música country pode resultar em um acorde “jazzístico” de sétima, ou ao tocar um acorde de baixo pode resultar em um acompanhamento impróprio ou inesperado.

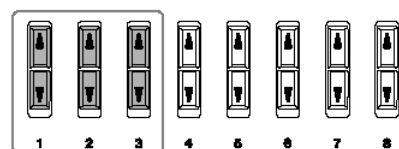
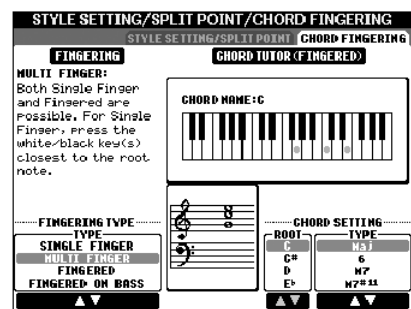
Selecionando um tipo de acorde dedilhado

A reprodução de estilo (playback) pode ser controlada pelos acordes você toca na seção de acorde do teclado. Há sete tipos de dedilhados.





1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING - TAB [▶]
CHORD FINGERING

2. Pressione os botões [1▲ ▼]–[3▲ ▼] para selecionar um dedilhado.



Tocando apenas os canais de ritmo do estilo

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>É simples para produzir acompanhamento orquestrado usando acordes maiores, de sétima, menores e de sétima menor apertando um número mínimo de teclas na Seção de acorde do teclado. Este tipo está disponível só para reprodução de Estilo. Os dedilhados de acorde abreviados são descritos aqui à direita como são usados:</p>	 <p>C Para um acorde maior, só aperte a tecla de base.</p>  <p>Cm Para um acorde menor, pressione simultaneamente a tecla de base e uma tecla preta à sua esquerda.</p>  <p>C7 Para um acorde de sétima, aperte simultaneamente a tecla de base e uma tecla branca à sua esquerda.</p>  <p>Cm7 Para um acorde de sétima menor, aperte simultaneamente a tecla de base e uma tecla branca e preta à sua esquerda.</p>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Detecta automaticamente o dedilhado de um acorde, assim você pode usar qualquer tipo de dedilhado sem ter que trocar tocando os tipos de dedilhado.</p>	
<p>FINGERED</p>	<p>Permite que você toque seus próprios acordes na seção de Acorde do teclado, enquanto o PSR-3000/1500 fornece o ritmo de orquestra adequadamente, baixo, e acompanhamento de acorde no Estilo selecionado. O tipo de dedilhado reconhece os vários tipos de acorde, os quais são listados na brochura de dados anexa e podem ser consultados usando a função de Tutor de Acorde (página 49).</p>	
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Aceita os mesmos dedilhados como os indicados (Fingered), mas a nota mais grave tocada na seção de Acorde do teclado é usada como a nota do baixo e permite que você toque acordes do baixo (no modo indicado Fingered a nota de base do acorde é sempre usada como a nota de baixo).</p>	
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Detecta acordes no alcance inteiro da clave. São detectados acordes de modo semelhante ao Indicado (Fingered), até mesmo se você dividir as notas entre suas mãos esquerda e direita, por exemplo, tocando uma nota do baixo com sua mão esquerda e um acorde com sua mão direita, ou tocando um acorde com sua mão esquerda e uma nota de melodia com sua mão direita.</p>	
<p>AI FINGERED</p>	<p>Basicamente igual ao indicado (Fingered), com a exceção de que menos que três notas podem ser tocadas para indicar os acordes (baseado no acorde tocado anteriormente, etc.).</p>	
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Quando este dedilhado avançado é empregado, o PSR-3000/1500 vai criar automaticamente um acompanhamento apropriado enquanto você toca qualquer coisa, em qualquer lugar no teclado usando ambas as mãos. Não é necessário se preocupar com a especificação dos acordes de Estilo. Embora o Tipo de teclado AI FULL é projetado para trabalhar com muitas músicas, alguns arranjos, podem não ser apropriados para uso com esta função. Este tipo é semelhante ao Teclado Cheio (FULL KEYBOARD), com a exceção de que menos que três notas podem ser tocadas para indicar os acordes (baseado no acorde tocado anteriormente, etc.). Acordes de nona, décima primeira e décima terceira não podem ser tocados. Este tipo está disponível somente para reprodução de Estilo (playback).</p>	

NOTA
AI:
Inteligência artificial

Tocando Só os Canais de Ritmo de um Estilo

O ritmo é um das partes mais importantes de um Estilo. Tente tocar a melodia só com o ritmo. Você pode fazer soar ritmos diferentes para cada Estilo. Lembre-se, porém, que nem todos os Estilos contêm canais de ritmo.

1. Selecione um Estilo (página 46).
2. Pressione o botão [ACMP ON/OFF] para desligar o Auto Acompanhamento.
3. Pressione o botão de controle de estilo STYLE CONTROL [START/STOP] para tocar os canais de ritmo.

NOTA
Começando o ritmo com início sincronizado (Sync)
Você também pode começar o ritmo simplesmente tocando uma tecla da seção de acorde do teclado, se a função de início sincronizado estiver ligado (ligue o botão [SYNC START]).

Usando, criando e editando os estilos de auto-acompanhamento

Tocando apenas os canais de ritmo do estilo

4. Pressione o botão **STYLE CONTROL [START/STOP]** para parar o ritmo.

Ligando/desligando os Canais de Estilo

Um Estilo contém oito canais: RHY1 (ritmo 1)–PHR2 (Frase 2). Você pode acrescentar variações e percepção de um Estilo através do acionamento seletivo (on/off) de canais enquanto o Estilo é tocado.

1. Pressione o botão **[CHANNEL ON/OFF]** para chamar a tela de canal. Quando a “tab” de ESTILO não é selecionada, aperte o botão **[CHANNEL ON/OFF]** novamente.



2. Pressione os botões **[1▼]–[8▼]** para acionar os canais. Para escutar só um instrumento, pressione e segure o botão apropriado para o canal ser fixado em **SOLO**. Para cancelar **SOLO**, aperte simplesmente o botão do canal apropriado novamente.

Tocando os acordes em tempo livre (sem reprodução de Estilo)

Você pode ter os acordes de acompanhamento soando sem tocar o estilo, acionando o acompanhamento **[ACMP ON/OFF]**, e desligando o início sincronizado **[SYNC START]**. Por exemplo, se o **MULTI FINGER** é selecionado (página 103), você pode executar com seu próprio tempo enquanto o acorde soa, apertando a seção de acorde do teclado com um dedo.

Ajustando o tempo de desaparecimento do som (fade in/out time)

Você pode fixar o tempo da diminuição do som (página 48).

1. Chame a tela de operação. **[FUNCTION] . [I] UTILITY . TAB[v] CONFIG 1 . [A] FADE IN/OUT/HOLD TIME**

2. Configure os parâmetros relacionados ao fade in/out usando os botões **[3▲ ▼]–[5▲ ▼]**.

FADE IN TIME	Determina o tempo que leva para o volume enfraquecer, ou de mínimo para máximo.
FADE OUT TIME	Determina o tempo que leva para o volume diminuir, ou de máximo para mínimo.
FADE OUT HOLD TIME	Determina o tempo que o volume é segurado de 0 até desaparecer.

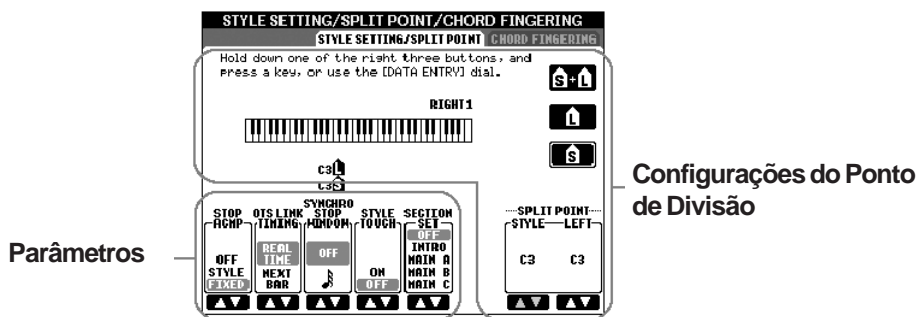
Reprodução de estilo - configurações relacionadas

O PSR-3000/1500 têm uma variedade de funções de reprodução de Estilo, inclusive Ponto de divisão e muitos outros, que podem ser acessados na tela abaixo.

1. Chame a tela de operação.

[FUNCTION] - [C] STYLE SETTING/SPLIT POINT/CHORD FINGERING - TAB[◀]
STYLE SETTING/SPLIT POINT

2. Use os botões [F]–[H] para fixar o Ponto de divisão (veja abaixo) e use os botões [1▲ ▼]–[5▲ ▼] para cada configuração (página 106).



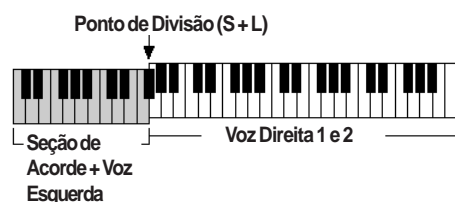
• PONTO DE DIVISÃO

Estas são as configurações (há dois Pontos de Divisão) que separam as seções diferentes do teclado: a seção de Acorde, as seções das regiões ESQUERDA e DIREITA 1 e 2. As duas configurações de Ponto de Divisão (abaixo) são especificadas como nomes de nota.

- Ponto de Divisão (S) - separa a seção de Acorde para reprodução de Estilo da seção(s) para tocar Vozes (DIREITA 1, 2 e ESQUERDA)
- Ponto de Divisão (L) - separa as duas seções para tocar Vozes, ESQUERDA e DIREITA 1 - 2.

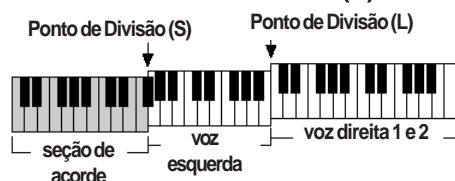
Estas duas configurações podem ser ajustadas à mesma nota (como no ponto de partida “default”) ou duas notas diferentes conforme desejado.

Fixando o Ponto de divisão (S) e o Ponto de Divisão (L) para a mesma nota



Pressione o botão [F] (S+L) e gire o dial [DATA ENTRY]

Fixando o Ponto de Divisão (S) e o Ponto de Divisão (L) para notas diferentes



Pressione o botão [H] (S) ou [G] (L) e gire o dial [DATA ENTRY].

O Ponto de Divisão (L) não pode ser ajustado mais baixo que o Ponto de Divisão (S), e vice-versa.

NOTA

Especificando o Ponto de Divisão pelo nome da nota
Aperte o botão [7▲ ▼]/ [8▲ ▼] (SPLIT POINT). Você pode especificar o Ponto de Divisão da Voz e da seção de acorde do teclado usando STYLE na tela, e você pode especificar o Ponto de Divisão das vozes esquerda e direita usando LEFT.

Reprodução de estilo - configurações relacionadas

• Parando o Acompanhamento

Quando o acompanhamento [ACMP ON/OFF] é ligado e o início sincronizado [SYNC START] está desligado, você pode tocar acordes na seção de acorde do teclado com o Estilo parado, e ainda pode ouvir o acorde de acompanhamento. Para esta condição, chamada de “Acompanhamento de Parada”, qualquer dedilhado de acorde válido é reconhecido e o acorde de base/tipo é mostrado na tela.

Da tela na página 105, você pode determinar se o acorde tocado na seção de acorde soará ou não no estado de Acompanhamento de Parada.

- OFF O acorde tocado na seção de acorde não soará.
- STYLE O acorde tocado na seção de acorde soará através das Vozes do Estilo selecionado.
- FIXED O acorde tocado na seção de acorde soará através da Voz especificada, sem considerar o Estilo selecionado.

NOTA

Dados que são gravados ao gravar uma música
Note que ambos os dados da Voz e do acorde serão gravados quando se ajustar para “STYLE,” e só os dados do acorde serão gravados quando ajustar para “OFF” ou “FIXED.”

• OTS Link Timing

Isto se aplica à função de OTS Link Timing (página 50). Este parâmetro determina o tempo no qual as Configurações de Um Toque mudam com a mudança da variação principal MAIN VARIATION [A]–[D]. (O botão [OTS LINK] botão deve estar acionado.)

- Real Time A configuração de Um Toque é chamada imediatamente quando você aperta um botão de MAIN VARIATION.
- Next Bar A configuração de Um Toque é chamada no próximo compasso, depois que você aperta um botão de MAIN VARIATION.

• Janela de Parada Sincronizada

Isto determina por quanto tempo você pode segurar um acorde antes da função de parada sincronizada ser automaticamente cancelada. Quando o botão [SYNC STOP] é ligado e é ajustado a um valor diferente de “OFF,” isto cancela a função de Parada sincronizada automaticamente, se você segurar um acorde mais tempo do que o ajustado aqui. Isto convenientemente reajusta o controle de reprodução de Estilo para normal, permitindo liberar as teclas sem que o Estilo pare.

• Toque de Estilo

Aciona o toque de resposta para a reprodução de Estilo. Quando isto é ajustado em “ON”, o volume de estilo muda em resposta à força que você aplica tocando na seção de acorde do teclado.

• Seção de Ajuste

Determina a seção “default” que é chamada automaticamente quando Estilos diferentes são selecionados (quando a reprodução de estilo é parada). Quando “OFF” é acionado e a reprodução de Estilo é parada, a seção ativa é mantida até mesmo se um Estilo diferente é selecionado.

Quando qualquer uma das seções principais MAIN A-D não estão incluídas nos dados de Estilo, a seção mais próxima é selecionada automaticamente. Por exemplo, quando MAIN D não está contida no Estilo selecionado, MAIN C será chamada.

Editando o volume e o balanço do estilo (mixing console)

Você pode fixar vários parâmetros mesclados e/ou relacionados do Estilo. (Veja “Itens Ajustáveis (parâmetros) na tela de “Mixing Console” na página 88.) Chame a tela “STYLE PART” no passo 3 do Procedimento Básico em “Editando o Equilíbrio de Volume e Combinação de Voz (MIXING CONSOLE)” na página 86, e siga as instruções.

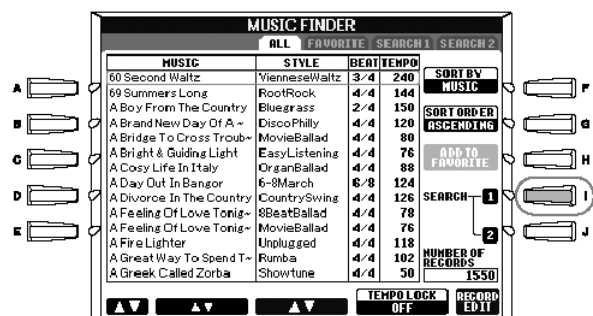
O recurso de localizar música

O Buscador de música (página 52) é uma função conveniente que chama as configurações pré-programadas no painel (para Vozes, Estilos, etc.) que combinam com a canção ou tipo de música que você quer tocar. As gravações do Buscador de Música podem ser procuradas e editadas.

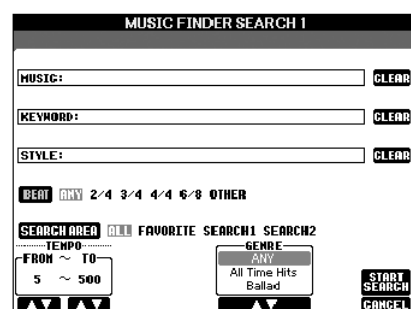
Procurando as gravações

Você pode procurar as gravações especificando um nome da música ou palavra chave, usando a função de busca do Buscador de Música. Você também pode salvar suas gravações favoritas na Tela FAVORITE.

1. Pressione o botão [MUSIC FINDER] para chamar a tela do BUSCADOR de MÚSICA.
2. Pressione o botão TAB [◀] para selecionar a “tab” ALL. A tela de “tab” ALL contém todas as Gravações pré fixadas.
3. Pressione o botão [I] (SEARCH 1) para chamar a tela de Busca.



4. Coloque o critério de busca.



NOTA

Limpendo o critério de busca. Para limpar os termos colocados (nome da música/palavra-chave/estilo), aperte o botão [F]/[G]/[H] (CLEAR).

O recurso de localizar música

• Buscando por título de canção ou gênero de música (MUSIC) ou palavra chave

1. Pressione o botão [UM] (MUSIC)/[B](KEYWORD) para chamar a tela de entrada de caractere.

2. Coloque o título de canção ou gênero de música, ou a palavra chave (página 71).

• Buscando através de nome de Estilo

1. Pressione o botão [C] (STYLE) para chamar a tela de seleção de Estilo.

2. Use os botões [A]–[J] botões para selecionar um Estilo.

3. Pressione o botão [EXIT] para retornar à tela de busca.

• Acrescentando outro Critério de Busca

Você pode especificar outro critério de busca além do nome/palavra chave/estilo de música.

BEAT Selecione a batida (marcação de tempo) que você quer usar em seu desempenho apertando o botão [D]. Todas as configurações de batida são incluídas na busca, se você selecionar ANY.

SEARCH AREA Selecione as páginas a serem incluídas na busca apertando o botão [E]. (Estes correspondem às “tabs” no topo da tela do Buscador de Música.)

TEMPO Ajuste o alcance do tempo que você quer usar em seu desempenho usando os botões [1▲ ▼]/[2▲ ▼](TEMPO).

GENRE Selecione o gênero de música desejado usando os botões [5▲ ▼]/[6▲ ▼] (GENRE).

5. Pressione o botão [8▲] (START SEARCH) para começar a busca.

A tela “Search 1” aparece, mostrando os resultados da busca. Para cancelar a busca, aperte o botão [8▼] (CANCEL).

Busca detalhada

Quando você quer procurar as gravações baseado nos resultados da busca anterior ou outros gêneros de música, aperte o botão [J] (SEARCH 2) na tela do Buscador de Música. O resultado de procura é exibido na tela “Search 2”.

NOTA

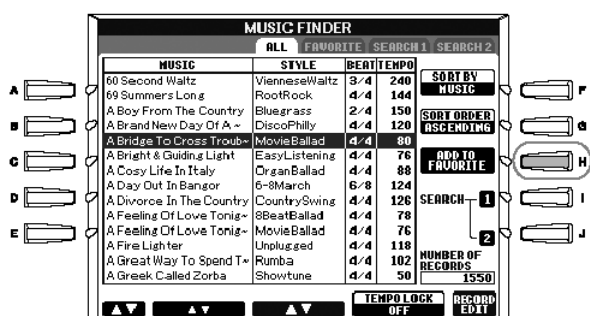
Colocando vários palavras chaves diferentes
Você pode procurar vários palavras chaves diferentes simultaneamente através de uma vírgula entre elas.

Criando um conjunto de gravações favoritas

Tão conveniente quanto usar a função de Busca, você pode querer criar uma “pasta” de gravações favoritas (os Estilos e configurações que você usa frequentemente em seu desempenho), que podem ser chamadas rapidamente.

1. Selecione a gravação desejada da tela do Buscador de Música.

2. Pressione o botão [H] (ADD TO FAVORITE) para acrescentar a gravação selecionada para a tela de favoritas FAVORITE.



3. Chame a tela FAVORITE usando os botões TAB |◀||▶|, e confira para ver se a gravação foi acrescentada.

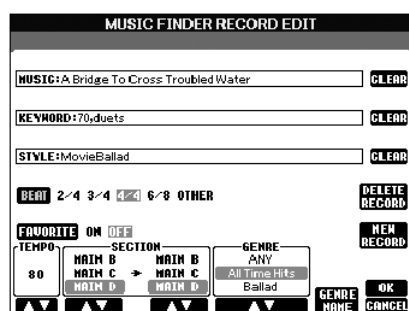
Apagando Gravações da Tela FAVORITE

1. Selecione a gravação que você quer apagar da tela FAVORITE.
2. Pressione o botão [H] (DELETE FROM FAVORITE).

Editando gravações

Você pode criar uma gravação nova editando a gravação atual selecionada. As novas gravações criadas são salvas automaticamente na memória interna.

1. Selecione a gravação desejada a ser editada na tela do Buscador de Música.
2. Pressione o botão [8▲ ▼] (RECORD EDIT) para chamar a tela de edição.



Você também pode mudar uma gravação pré fixada para criar uma nova. Se você quer manter a original, certifique-se de mudar o nome e registro da gravação editada como uma gravação nova (veja passo 5, página 110).

3. Edite a gravação.

O recurso de localizar música

- Editando o nome da música/palavra chave/estilo da música

Introduza cada item da mesma maneira como feito na tela de Busca (página 108).

- Mudando o Tempo

Aperte o botão [1▲ ▼] (TEMPO).

- Memorizando a Seção - Introdução/Principal/Final (Intro/Main/Ending)

Use os botões [2▲ ▼]/[4▲ ▼] para selecionar a seção que será automaticamente chamada quando a gravação é selecionada. Por exemplo, isto é útil quando você quiser ter um Estilo selecionado automaticamente e ajustado para começar com uma seção de Introdução.

- Editando o Gênero

Selecione o gênero desejado usando os botões [5▲ ▼]/[6▲ ▼] (GENRE). Quando criar um gênero novo, aperte o botão [7▲ ▼] (GENRE NAME) e introduza o nome de gênero. (página 71)

- Apagando a Gravação Atual Selecionada

Aperte o botão [I] (DELETE RECORD).

- Cancelando e Saindo das funções de Edição

Aperte o botão [8▼] (CANCEL).

4. Para colocar a gravação editada na tela FAVORITE, aperte o botão [E](FAVORITE) para acionar FAVORITE.

5. Coloque a edição feita na gravação como descrito abaixo.

- Criando uma gravação nova

Aperte o botão [J] (NEW RECORD). A gravação é acrescentada à tela ALL. Se você colocou uma gravação na tela FAVORITE no passo 4 acima, a gravação ficará nas favoritas.

- Re-escrevendo uma gravação existente

Aperte o botão [8▲] (o OK). Se você ajustou a gravação como uma Favorita no passo 4 acima, a gravação é acrescentada à tela FAVORITE. Quando você edita a gravação na Tela FAVORITE, a gravação é re-escrita.

NOTA

Procurando através da Batida (marcação de tempo)
Quando buscar gravações conforme a batida delas (marcação de tempo), aperte o botão [D] (BEAT).
Se lembre de que a configuração de Batida feita aqui é somente para a função do Buscador de música; isto não afeta a Batida atual que se ajusta ao próprio Estilo.

NOTA

O número de máximo de gravações são 2500 (PSR-3000) / 1200 (PSR-1500).

Salvando a gravação

A função do Buscador de Música gerencia todas as Gravações, inclusive as pré-fixadas e as criadas adicionalmente, como um único arquivo. Lembre-se de que gravações individuais (painel de configurações) não podem ser usadas como arquivos separados.

1. Chame a tela para salvar SAVE.

[FUNCTION] - [I]UTILITY - TAB[▶] SYSTEM RESET - [I] MUSIC FINDER FILES

2. Pressione os botões TAB para selecionar a localização para salvar (USER / CARD).

3. Pressione o botão [6▼] para salvar o arquivo (página 67).

Todas as gravações são salvas juntos em um único arquivo.

Para recuperar as Gravações do Music Finder através do USER/CARD

Para recuperar as gravações no Music Finder salvas através do USER/CARD, siga as instruções abaixo:

1. abra a exibição de operação.

[FUNÇÃO]. [I] UTILITY.TAB |◀||▶| SYSTEM RESET

2. pressione o botão [I](MUSIC FINDER) para abrir a exibição do Music Finder USER/CARD

3. use o botão TAB |◀||▶| para selecionar o USER/CARD.

4. pressione os botões [A]–[J] para selecionar o arquivo do Music Finder desejado.

Quando você seleciona um arquivo, uma mensagem aparecerá para que seja selecionado um dos itens do menu abaixo:

• REPLACE

Todas as gravações do Music Finder registradas atualmente serão apagadas e substituídas com os registros do arquivo selecionado.

• APPEND

As gravações chamados serão adicionadas aos números de registro desocupados.

Selecione uma das opções acima para recuperar um arquivo de Music Finder.

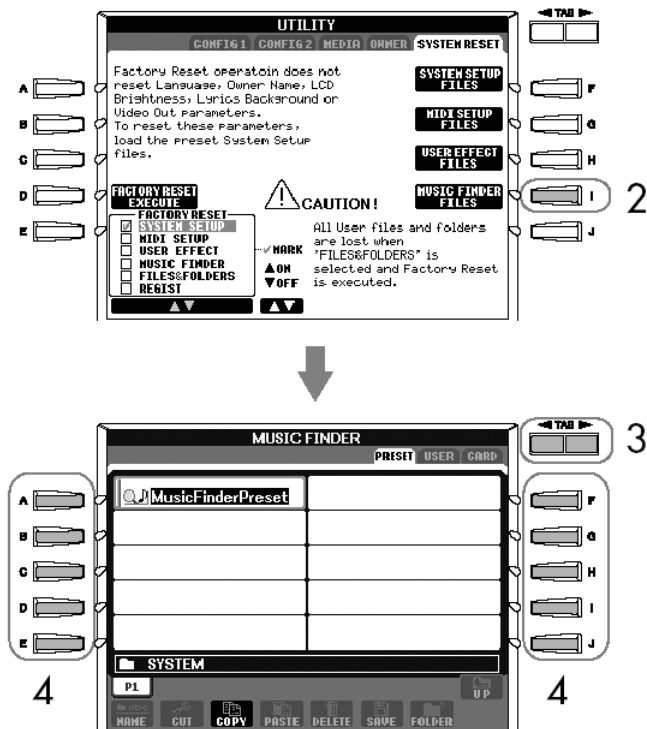
Selecione “CANCELE” para abortar esta operação.



Selecionar “replace” apaga automaticamente todas as gravações originais da memória interna e as substitui pelos dados de fábrica.

NOTA

Restaurando os dados do Music Finder você pode restaurar os dados originais de fábrica (página 73)

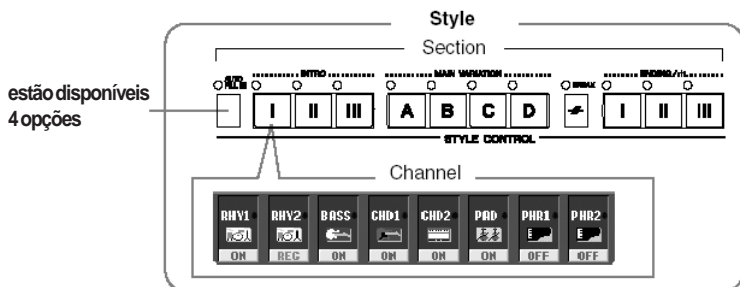


Criador de estilo

Você pode criar seu próprio estilo—gravados por você ou combinando os dados de Estilo internos. Os Estilos criados podem ser editados.

Estrutura de estilo

Estilos são compostos de quinze seções diferentes e cada seção tem oito canais separados. O Style Creator permite que você crie um Estilo separadamente gravando separadamente cada canal, ou importando dados padrão de outros Estilos já existentes.



Criando um estilo

Você pode usar um dos três métodos diferentes descritos abaixo para criar um Estilo. Os Estilos criados também podem ser editados (página 118).

Gravação Realtime. Veja página 113

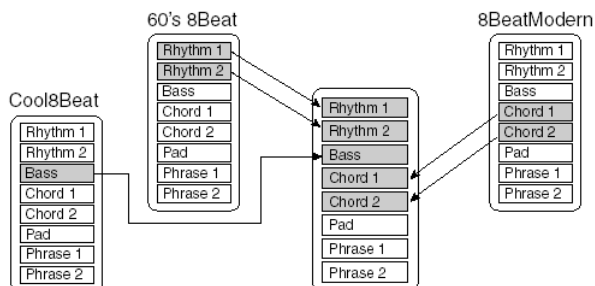
Este método permite que você registre o Estilo simplesmente tocando o instrumento. Você pode selecionar um Estilo interno que seja mais aproximado ao Estilo que você quer criar e então regravar partes deste Estilo como desejado, ou você pode criar um completamente novo.

Step Recording. Veja página 116

Este método é como fazer uma partitura musical em papel, pois lhe permite entrar cada nota individualmente, e especificar sua duração. Isto lhe permite criar um Estilo sem ter que tocar partes de cada instrumento, já que você pode adicionar cada evento manualmente.

Style Assembly. Veja página 117

Esta característica conveniente lhe deixa criar Estilos compostos combinando vários padrões dos Estilos pré-existent. Por exemplo, se você quer criar seu próprio Estilo 8-beat, você poderia utilizar padrões do ritmo do “60’s 8Beat” usando padrões de grave do estilo “Cool8Beat” e importar os padrões de corda do “8BeatModern” — combinando os vários elementos para criar um Estilo original.



Realtime Recording Gravação em tempo Real (BASIC)

Crie um único Estilo registrando os canais um por um utilizando a gravação em tempo real.

Realtime Recording Características da Gravação em Tempo Real

• Gravação “Loop” (cíclica)

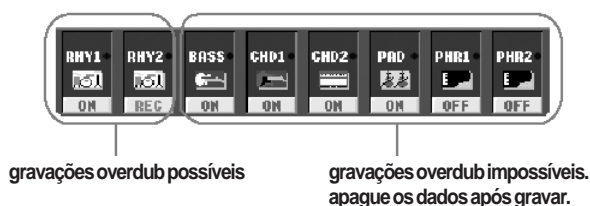
Reprodução de estilo repete os padrões de ritmo de vários compassos de forma repetitiva e o Estilo gravado também será feito desta mesma forma. Por exemplo, se você começar gravando uma seção principal em dois compassos, estes dois compassos serão registrados repetidamente. As Notas que você gravar serão reproduzidas até a próxima repetição deixando que você grave enquanto ouve o material previamente registrado.

• Overdub Gravação

Este método registra o material novo para um canal que já contenha dados gravados, sem apagar os dados originais. Na gravação de um estilo, o dados registrado não são apagados, exceto quando usando funções como Rhythm Clear (página 115) e DELETE (página 114). Por exemplo, se você começar gravando com dois compassos na seção PRINCIPAL, os dois compassos serão repetidos muitas vezes. Notas que você registrou serão tocadas atrás da próxima repetição permitindo que você overdub o novo material enquanto ouve o material previamente registrado.

Quando criando um Estilo baseado em um Estilo interno pre-existente, a gravação overdub será somente aplicada aos canais de ritmo. Para todos os outros canais (menos ritmo), apague os dados originais antes de registrar.

Quando usando realtime que registra baseado nos Estilos internos:



1. selecione o Estilo desejado para servir como a base para recording/editing (gravar/editar) (página 46). Ao criar um Estilo completamente novo, aperte o botão [C] (NEW STYLE) do visor como mostrado abaixo no passo 5.

2. pressione o botão [DIGITAL RECORDING].

3. pressione o botão [B] para abrir a tela de exibição de Criador de Estilo.

4. use os botões TAB [◀|▶] para selecionar o item BASIC.

5. especifique o canal a ser registrado pressionando simultaneamente o botão [F] (REC CH) e apertando a tecla numérica apropriada, [1 ▼] - [8 ▼].

NOTA

Quando gravar canais BASS-PHR2 baseado em um Estilo interno, apague os dados originais antes registrados. Gravação Overdub não é possível em canais BASS-PHR2 (veja acima).

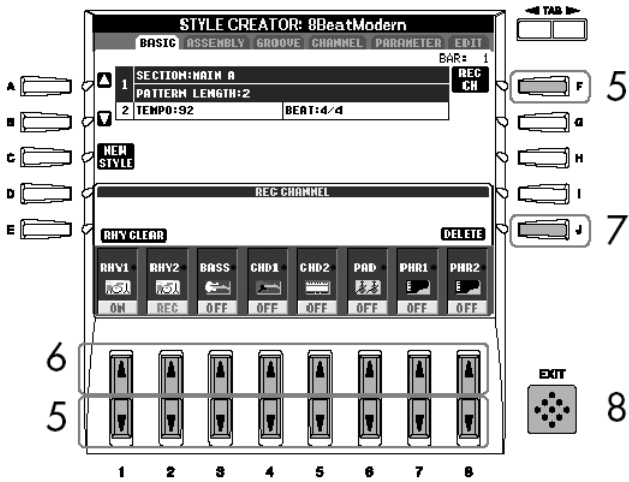
NOTA

Quando a indicação do canal na parte baixa do visor desaparecer, você pode apertar o [F] (REC CH) botão para reexibi-lo.

Usando, criando e editando os estilos de auto-acompanhamento

Criador de estilo

Para cancelar a seleção, aperte o botão numerado apropriado [1▼]-[8▼] novamente.

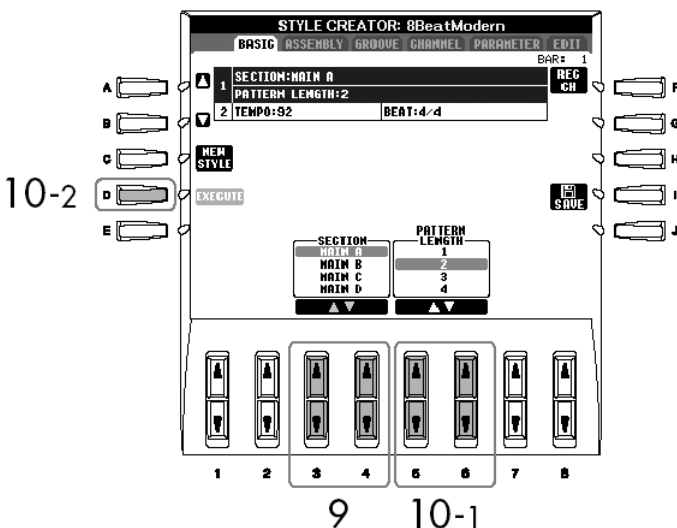


6. abra a exibição de VOICE SELECTION (Seleção de Voz) usando os botões [1▲]-[8▲] e selecione a Voz desejada para os canais correspondentes. Aperte o botão [EXIT] para retornar à exibição prévia.

7. para apagar um canal, pressione simultaneamente o botão [J] (DELETE) e aperte o botão numerado apropriado, [1▲]-[8▲]. Você pode desistir de apagar o canal apertando novamente o botão numerado sem de tirar seu dedo do botão [J].

8. abra a exibição para selecionar seções, etc. pressionado [EXIT]

9. use os botões [3▲▼]/[4▲▼] para selecionar a seção (página 112) a ser registrada.



NOTA

Limites da gravação de vozes (Voices)

- Canal RHY1: Qualquer um exceto Organ Flute Voice
- Canal RHY2: Só kits de drum/SFX
- Canais BASS-PHR2: Qualquer menos Organ Flute Voice e kits de drum/SFX

NOTA

Muting (Emudecendo) canais específicos durante a gravação

Desligue os canais desejados apertando o botão [1▼]-[8▼].

NOTA

Especificando seções dos botões do painel

Você pode especificar as seções a serem gravadas usando os botões [INTRO]/[MAIN]/[END-ING], etc.) no painel.

Para exibição das SECTION, basta pressionar uma das teclas da seção. Mude as seções usando as teclas [6▲▼]/[7▲▼] e execute a seleção pressionando o botão [8▲].

10. Use os botões [5▲ ▼]/[6▲ ▼] para determinar o comprimento (número das medidas) da seção selecionada.

Entre realmente com o comprimento específico para a seção selecionada pressionando o botão [D] (EXECUTE).

11. Comece a gravar pressionando a tecla [START/STOP] do controle do estilo. O Playback especificado na seção irá tocar. Como o acompanhamento irá tocar repetidamente, você poderá gravar sons individuais um por um, escutando os sons anteriores enquanto são tocados os outros.

Para a informação na gravação de canais à exceção dos canais de ritmo (RHY1, 2), consulte a seção “regras quando gravando em canais sem ritmo” (veja abaixo).

12. para continuar a gravação em outro canal, mantenha pressionados simultaneamente os botões [F] (REC CH) e o botão apropriado [1▼]-[8▼] para especificar o canal, toque então o teclado.

13. pare a gravação com a tecla [START/STOP] do controle do estilo.

14. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir da seleção do estilo e salvar seus dados. Salve os dados na seleção do estilo (página 67).

Regras para gravar canais sem-ritmo

-Use somente os tons da escala CM7 ao gravar canais do BAIXO (BASS) e da PHRASE (isto é, C, D, E, G, A, e B).

- Use somente os tons de corda ao gravar canais da CORD e do PAD (isto é, C, E, G, e B).



C = notas do acorde
C, R = notas recomendadas

Usando os dados gravados aqui, o auto-acompanhamento (playback do estilo) será convertido apropriadamente dependendo das mudanças de corda que você fez durante sua performance. A corda que dá forma à base para esta conversão da nota é chamada de corda da fonte (SOURCE CHORD), e é ajustada automaticamente pelo padrão CM7 (como na ilustração do exemplo acima). Você pode mudar a corda da fonte (raiz e tipo) a partir do visor PARÂMETRO na página 122. Tenha em mente que quando você muda a corda da fonte automática do CM7 para uma outra corda, as notas da corda e notas recomendadas mudarão também. Para detalhes das notas da corda e notas recomendadas, veja a página 123.

NOTA

Apagando o canal de ritmo gravado (RHY 1, 2)
Para suprimir um som específico de um instrumento, mantenha pressionados simultaneamente os botões [E] (RHY CLEAR) – serão exibidos os canais gravados - e a tecla apropriada.



O estilo gravado estará perdido se você mudar para um outro estilo ou se você desligar o instrumento antes de executar a operação de salvar (página 67).

NOTA

Toda corda ou progressão desejada de corda podem ser usadas para as seções do INTRO e do ENDING.

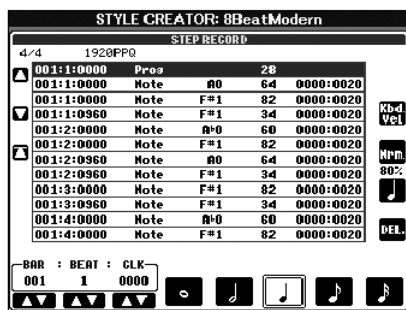
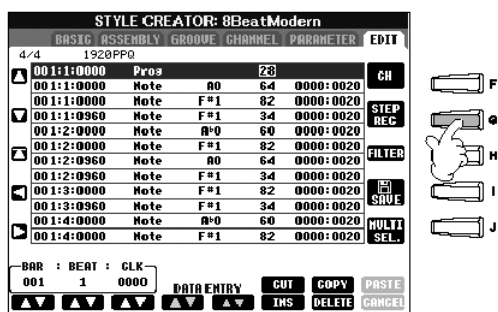
NOTA

Mudando a fonte da corda
Se você quiser gravar o teste padrão com uma corda da fonte à exceção de CM7, antes salve novos ajustes dos parâmetros do PLAY ROOT e do PLAY conforme página de PARÂMETROS (página 122).

Criador de estilo

Passos da Gravação (EDIT)

A explanação aqui se aplica quando selecionado o modo (EDIT) (EDIÇÃO) no passo “da gravação em tempo real” (página 113).



No modo EDIT no visor, você pode gravar notas com sincronismo absolutamente preciso.

Este procedimento de gravação é essencialmente o mesmo feito na gravação da canção (página 116), à exceção dos pontos listados abaixo:

- No criador da canção SONG CREATOR, a posição da marca final (END MARK) pode ser mudada livremente; no criador do estilo (STYLE CREATOR) isso não pode ser feito. Isto porque o comprimento do estilo é automaticamente fixado, dependendo da seção selecionada. Por exemplo, se você criar um estilo baseado em uma seção de quatro medidas do comprimento, a posição da marca final é ajustada automaticamente ao fim do quarto compasso, e não poderá ser alterada no modo de gravação da etapa (STEP RECORDING).

- Os canais de gravação podem ser mudados no modo 1 a 16 do SONG CREATOR; entretanto, não podem ser mudados no criador do estilo (STYLE CREATOR).

Selecione o canal da gravação no visor do BASIC

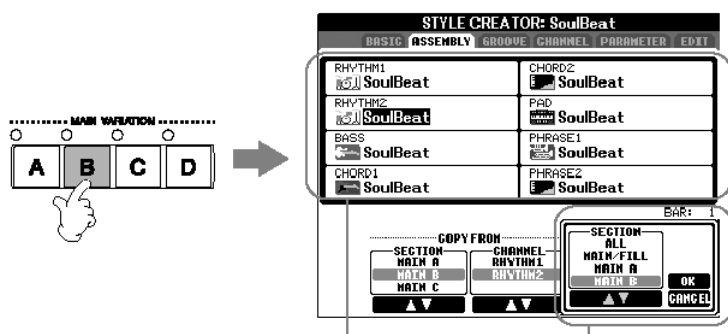
- No criador do estilo (STYLE CREATOR), somente os dados do canal e as mensagens exclusivas do sistema podem ser incorporados. Você pode comutar entre os dois tipos de listas pressionando a tecla [F]. Os dados da corda e dos lyrics não estão disponíveis.

Montando um conjunto de estilo (STYLE ASSEMBLY)

Conjunto do estilo permite que você crie um único estilo misturando os vários padrões (canais) dos estilos internos existentes.

1. selecione o estilo básico, abra no visor o conjunto de estilos (STYLE ASSEMBLY). As etapas da operação são as mesmas que os passos 1-4 da gravação em tempo real (página 113). No passo 4, selecione o modo ASSEMBLY

2. selecione a seção desejada ([INTRO, MAIN, ENDING) para um estilo novo. Abra no visor o modo SECTION pressionando uma das alternativas no painel ([INTRO]/[MAIN]/[ENDING], etc..). Mude a seção como desejar usando os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼] e execute a operação pressionando o botão [8▲] (OK).



3. selecione o canal para o qual você deseja substituir o padrão utilizando os botões [A]-[D] e [F]-[I]. Chame a exibição da seleção do estilo pressionando a mesma tecla outra vez. Selecione o estilo que contem o teste padrão que você quer substituir no modo de exposição da seleção do estilo. Para retornar à tela anterior, pressione a tecla [EXIT] após ter selecionado o estilo.

4. selecione a seção desejada do estilo recentemente importado (escolhido na etapa 3 acima) usando os botões [2▲ ▼]/[3▲ ▼] (da SECTION).

5. selecione o canal desejado para a seção (escolhida na etapa 4 acima) usando os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼] (da CHANNEL).

6. repita as etapas 3-5 acima para substituir os padrões de outros canais.

7. pressione o botão [J] (SAVE) para exibir a seleção do estilo (STYLE SELECTION) e salve seus dados (página 67).



O estilo gravado será perdido se você mudar para um outro estilo ou você desligar o instrumento sem executar a operação de salvar (página 67).

Criador de estilo

Tocando enquanto monta um estilo Enquanto montar um estilo você pode repassar o estilo e selecionar o método de playback. Use os botões [6▲▼]/[7▲▼] (PLAY TIPE) no visor STYLE ASSEMBLY para selecionar o modo playbackSOLO Emudeça todos, exceto os canais selecionados, no modo ASSEMBLY no visor. Qualquer um dos canais ajustadas como ligados (ON) no visor (RECORD) na página do (BASIC) são re-tocados simultaneamenteONRepassa os canais selecionados no modo (ASSEMBLY). Todos os canais ajustadas, à exceção do exibidos em (RECORD) na página do BASIC, serão re-tocados simultaneamente?OFFEmudece os canais selecionados no modo ASSEMBLY.

Editando o estilo criado

Você pode editar a gravação do estilo que você criou usando a gravação em tempo real, da etapa de gravação e/ou do conjunto de estilo.

Operação básica para editar estilos:

1. selecione o estilo a ser editado.

2. pressione a tecla **DIGITAL RECORDING**

3. pressione o [B] para exibir a edição (EDIT) no Criador de estilo (STYLE CREATOR)

4. pressione o botão **TAB** |◀|▶| para selecionar um modo

- Mudando a batida rítmica (GROOVE) Veja a página 119
esta característica versátil lhe dá uma grande variedade de ferramentas para mudar a batida rítmica de seu estilo criado

- Editando dados para cada canal (CHANNEL) Veja a página 121
As características de edição permitem a supressão de dados conforme desejado e permite que sejam aplicadas uma grande quantidade de ajustes para cada canal de dados do estilo.

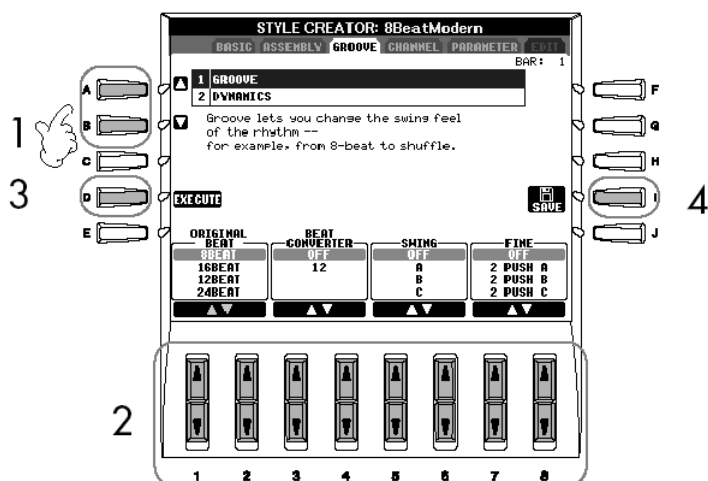
- Fazendo ajustes de formatação de estilo (PARAMETER) Veja a página 122
Para tocar novamente o estilo criado, você pode decidir como as notas serão convertidas e irão soar para o acompanhamento ao mudar cordas na seção da corda do teclado.

5. edite o estilo selecionado.

Mudando a batida rítmica (GROOVE)

A explanação a seguir aplica-se quando você seleciona o modo GROOVE no passo 4 “da operação básica para editar estilos” (página 118).

1. pressione o botão [A]/[B] para selecionar o menu da edição (página 120).



2. Utilize os botões [1▲ ▼]-[8▲ ▼] para editar os dados. Para detalhes da edição de parâmetros, veja a página 120.

3. Pressione os botões [D] (EXECUTE) para entrar realmente na edição para cada visor. Depois que a operação é terminada, você pode executar a edição e se você não ficar satisfeito com as mudanças feitas pressione a tecla “UNDO,” para restaurar os dados originais. A função do UNDO (desfazer) tem somente um nível; somente a última operação realizada pode ser desfeita.

4. Pressione o botão [I] (SAVE) para chamar a exibição da seleção do estilo para salvar seus dados. Salve os dados no modo da seleção do estilo (página 67).



O estilo editado será perdido se você mudar para um outro estilo ou você desligar o instrumento sem executar a operação de salvar (página 67).

Usando, criando e editando os estilos de auto-acompanhamento

Criador de estilo

GROOVE

Esta opção irá deixá-lo adicionar balanço à música ou mudar a “sensação” da batida fazendo deslocamentos no sincronismo (pulso de disparo) do estilo.

Os ajustes de GROOVE serão aplicados a todas os canais do estilo selecionado

ORIGINAL BEAT	especifica as batidas a que o tempo do GROOVE deverá ser aplicado. Ou seja se “a batida 8” for selecionada, o sincronismo do GROOVE será aplicado às 8 ^{as} . notas; se “a batida 12” for selecionada, o tempo está aplicado ao conjunto triplo de 8 ^a notas.
BEAT CONVERTER	muda realmente o sincronismo das batidas (especificadas no parâmetro ORIGINAL da BATIDA acima) ao valor selecionado. Por exemplo, quando a BATIDA ORIGINAL está ajustada “à batida 8” e CONVERSION da BATIDA está ajustada para “12,” todas as 8 ^{as} . notas na seção serão deslocadas para um tempo triplo em 8 ^a nota. “o conversor da batida 16A” e “16B” que aparecem quando a BATIDA ORIGINAL é ajustada “a batida 12” são as variações em um ajuste básico de 16 ^a nota.
SIWNG	produz uma sensação do “balanço” deslocando o sincronismo das batidas de fundo, dependendo do parâmetro feito anteriormente na BATIDA ORIGINAL descrita acima. Por exemplo, se o valor especificado originalmente fosse “8,” o parâmetro do balanço atrasariam respectivamente a 2 ^a , 4 ^a , 6 ^a e 8. batidas de cada compasso criando uma sensação de balanço. Os ajustes de “A” a “E” produzem graus diferentes de balanço, sendo “A” o mais sutil e o “E” o mais forte.
FINE	FINE - seleciona uma variedade de “modelos” de GROOVE para serem aplicados à seção selecionada. Os ajustes do “PUSH” fazem com que determinadas batidas sejam tocadas antes, enquanto os ajustes “HEAVY” atrasam o tempo de determinadas batidas. Os ajustes numerados (2, 3, 4, 5) determinam quais as batidas que serão afetadas. Todas as batidas até a que foi especificada (excetuando-se a primeira) serão adiantadas ou atrasadas (por exemplo, a 2 ^a e 3 ^a batidas, se o número “3” for selecionado). Em todos os casos, os tipos “A” produzem o efeito mínimo, tipos “B” efeito médio, e os tipos de “C” produzem o efeito máximo.

DINÂMICAS

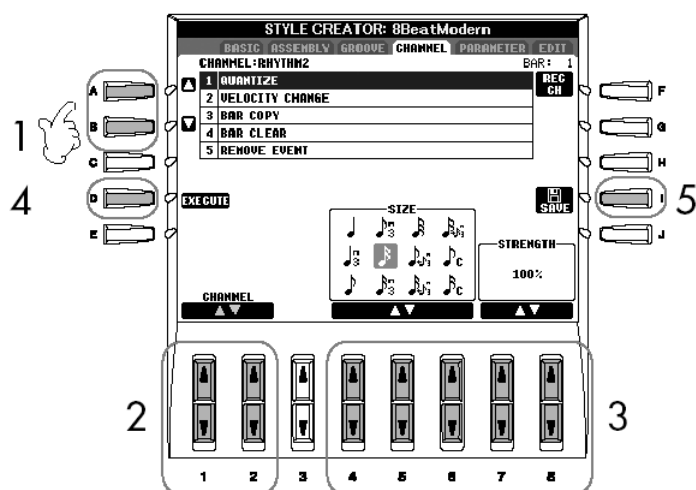
Esta opção muda a velocidade/volume (ou o acento) de determinadas notas na reprodução. Os ajustes da dinâmica são aplicados a cada canal ou para do estilo selecionado.

CHANNEL	seleciona o canal desejada (a parte) a que a dinâmica deve ser aplicada.
ACCENT TYPE	determina o tipo de acento a ser aplicado, em outras palavras, quais conjuntos de notas que serão enfatizadas com os ajustes da dinâmica.
STRENGTH	determina o quão forte o acento escolhido (conforme acima) deverá ser aplicado.
EXPAND/COMP.	expande ou comprime a escala de valores da velocidade. Os valores acima de 100% expandem a escala dinâmica, quando os valores abaixo de 100% a comprimem. Mais elevado o valor, mais forte o efeito.
BOOST/CUT	impulsiona ou corta todos os valores da velocidade no canal ou seção selecionados. Valores acima de 100% a aumentam a velocidade total, enquanto os valores abaixo de 100% a reduzem.

Editando os dados para cada canal (CHANNEL)

Esta opção se aplica quando você seleciona a exibição do canal (CHANNEL) conforme 4 da “Operação Básica para edição de Estilos” (página 118)

1. Pressione os botões [A]/[B] para selecionar o menu de edição (veja na figura abaixo)



2. Use os botões [1▲ ▼]/[2▲ ▼] (CHANNEL) para selecionar os canais a serem editados

O canal selecionado será exibido na parte de cima esquerda do visor

3. Use os botões [4▲ ▼]–[8▲ ▼] para editar o dado.

Para maiores detalhes dos parâmetros editáveis, veja abaixo

4. Pressione o botão [D] (EXECUTE) para relamente entrar na edição de cada visor

Depois da operação completada, você poderá executar a edição e o botão (UNDO) permitirá que você desfça a alteração se não ficar satisfeito com o resultado obtido. Esta função porém, só conta com um nível, onde somente a última alteração poderá ser desfeita.

5. Pressione o botão [I] (SAVE) para chamar no visor a exibição da seleção de estilo (Style Selection) para salvar seus dados

Salve seus dados no modo Seleção de Estilo (Style Selection) (pagina 67).



O estilo editado será perdido se você mudar para outro estilo ou desligar o equipamento sem executar a operação de salvar.

QUANTIZE	igual ao procedimento do Criador de canções (Song Creator) (pagina 159), à exceção de dois parâmetros disponíveis listados abaixo. ♪ ^c Oitavas notas com balanço e ♩ ^c 16ª nota com balanço.
VELOCITY CHANGE	impulsionam ou cortam a velocidade de todas as notas de um canal específico de acordo com a porcentagem especificada.
BAR COPY	esta função permite que os dados sejam copiados de um compasso ou grupo de compassos para uma nova localização dentro de um canal específico. SOURCE (fonte) especifica o primeiro (TOP) e o ultimo (LAST) compasso que deverá ser copiado. DEST especifica o primeiro compasso da posição de destino, a que os dados devem ser copiados
BAR CLEAR	esta função apaga todos os dados de um intervalo específico de compasso de determinado canal.
REMOVE EVENT	esta função permite que você remova eventos específicos de um determinado canal.

Criador de estilo

Ajustando os formatos dos arquivos de Estilo (PARAMETER)
Ajustes de Parâmetros especiais baseados no formato de arquivo de Estilo

NOTA
 A edição de dados de arquivos de estilo está relacionada apenas a nota de conversão. Editando o canal de ritmo não tem efeito

O **Style File Format (SFF)** – Arquivo de formatação de estilo – combina todo o conhecimento dos auto-acompanhamentos do instrumento Yamaha (Style playback) em um único formato unificado.

Utilizando o **Style Creator (Criador de Estilo)** você poderá tirar vantagens de todo poder dos formatos SFF e criar livremente seu próprios Estilos. Os quadros mostrados à esquerda, indicam o processo pelo qual o Estilo é re-tocado. (ele não se aplica às bandas de ritmo). Estes parâmetros podem ser ajustados via opções do Style Creator (criador de estilo)

Source Pattern
 SOURCE ROOT
 (Chord Root setting of a Source Pattern)
 SOURCE CHORD
 (Chord Type setting of a Source Pattern)

↓ mudança de acorde via seção acorde do teclado.

Note Transposition
 NTR
 (Note Transposition Rule applied to the Chord Root change)
 NTT
 (Note Transposition Table applied to the Chord Type change)

↓

Other Settings
 HIGH KEY
 (Upper limit of the octaves of the note transposing caused by the Chord Root change)
 NOTE LIMIT (Note range in which the note is sounded)
 RTR
 (Retrigger Rules that determine how notes held through chord changes will be handled)

↓ saída

• **Padrão de fonte**
 Existe uma grande variedade de possibilidades para as notas de estilo em reprodução, que dependerão das notas raiz e tipos de acorde particularmente selecionados.

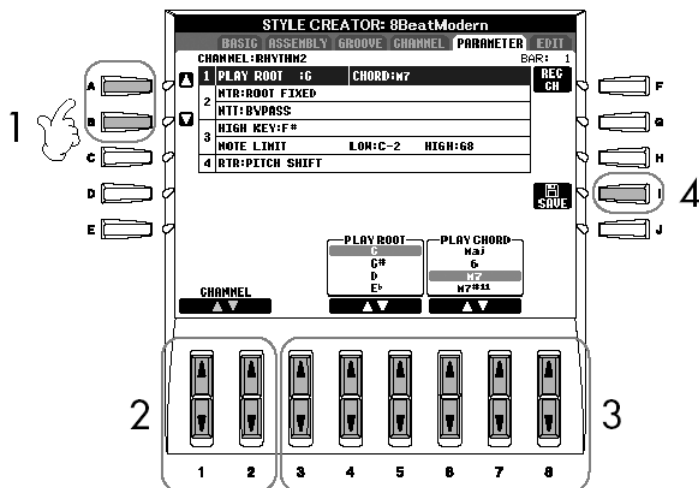
Os dados serão propriamente convertidos dependendo das alterações de acordes feitas durante a sua performance. Os dados de estilo básicos que você cria enquanto o Criador de Estilo (Style Creator) deve ser consultado como o “Padrão de fonte”.

• **Trasposição de Nota**
 Este grupo de parâmetros tem a participação de dois parâmetros que determinam como as notas do Padrão de fonte serão convertidas em resposta as alterações de acorde.

• **Outros ajustes**
 Utilizando os parâmetros deste grupo, você poderá afinar como o Estilo da reprodução irá responder aos acordes que você toca. Por exemplo, o parâmetro de limite da nota permite que você tenha sons de vozes como estilo, tão realisticamente quanto possível, simplesmente trocando a afinação para um área autêntica – assegurando-se que nenhuma nota soe fora do som real do instrumento atual (por exemplo: notas muito baixas para sons de flautim)

A explicação aqui se aplica quando você seleciona um parâmetro (PARAMETER) no passo 4 da “Operação básica para edição de Estilos” (página 118).

1. Pressione os botões [A]/[B] para selecionar o menu de edição (pagina 123).



2. Use os botões [1p]/[2p†] (CHANNEL) para selecionar o canal a ser editado. O canal selecionado é mostrado no canto superior esquerdo da tela.

3. Use o botões [3p]–[8p†] para editar os dados. Para detalhes dos parâmetros editáveis, veja abaixo.

4. Aperte o botão [I] (SAVE) para chamar a tela de Seleção de Estilo para salvar seus dados.

Salve os dados na tela de Seleção de Estilo (página 67).



O Estilo editado será perdido se você mudar para outro Estilo ou desligar o instrumento sem salvar.

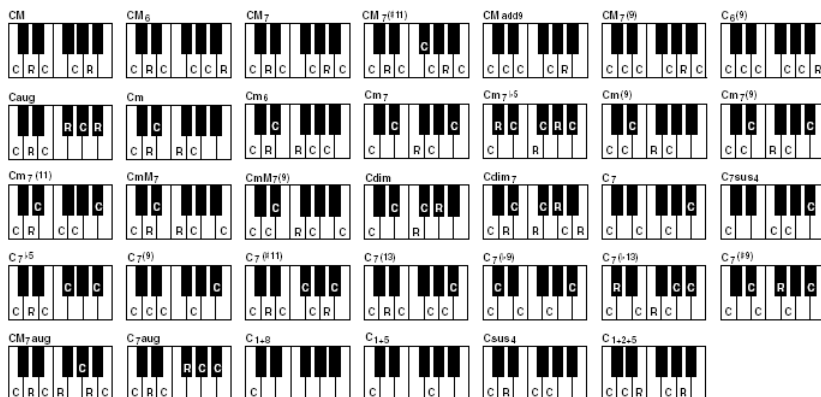
NOTA

Ouvindo seu Estilo com um acorde específico Normalmente no Criador de Estilo, você pode ouvir o desenvolvimento da sua criação de estilo com o Padrão de Fonte. Porém, há um modo para ouvi-lo com um acorde específico e raiz. Para fazer isto, ajuste NTR para “Root Fixed,” NTT para “Bypass,” e NTT BASS para “OFF” então mude os parâmetros recentemente exibidos “Play Root” e “Play Chord” para as configurações desejadas.

SOURCE ROOT/CHORD

Estas configurações determinam a tecla fundamental do padrão de fonte (ex., a tecla usada quando gravando o padrão). O ajuste padrão de CM7 (com Source Root de “C” e Source Type de “M7”), é selecionado automaticamente sempre que o dados prefixado são apagados antes de gravar um Estilo novo, apesar das Source Root e Chord incluídas nos dados prefixados. Quando você muda Font Root/Chord do padrão CM7 para outro acorde, as notas de acorde e notas recomendadas também mudarão e dependerão do tipo de acorde recentemente selecionado.

Quando a Source Root é C:



C = notas do acorde C, R = notas recomendadas

NTR (Regras de Transposição de Nota)

Isto determina a posição relativa da nota fundamental no acorde, quando convertido do Source Pattern em resposta às mudanças de acorde.

<p>ROOT TRANS (transposição da nota fundamental)</p>	<p>Quando a nota fundamental é transposta, a relação de afinação entre notas é mantida. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na tecla de C se tornam F3, A3 e C4 quando eles são transpostos a F. Use esta configuração para canais que contêm linhas de melodia.</p>	<p>Quando tocando acorde C maior. → Quando tocando acorde F maior.</p>
<p>ROOT FIXED</p>	<p>A nota é mantida tão próxima quanto possível da área de notas anteriores. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na tecla de C se tornam C3, F3 e A3 quando eles são transpostos a F. Use esta configuração para canais que contêm partes de acorde.</p>	<p>Quando tocando acorde C maior. → Quando tocando acorde F maior.</p>

Usando, criando e editando os estilos de auto-acompanhamento

Criador de estilo

NTT (Tabela de Transposição de Nota)

Isto ajusta a tabela de transposição de nota para o padrão de fonte.

BYPASS	Quando NTR é ajustado para ROOT FIXED, a tabela de transposição usada não faz nenhuma conversão de nota. Quando NTR é ajustado para ROOT TRANS, a tabela usada só converte a nota fundamental.
MELODY	Apropriado para transposição de linha de melodia. Use isto para canais de melodia como Frase 1 e Frase 2.
CHORD	Apropriado para transposição de acorde. Use isto para os canais Acorde 1 e Acorde 2, especialmente quando eles contêm piano ou violão - como partes de acorde.
MELODIC MINOR	Quando o acorde tocado muda de um maior para um menor, esta tabela abaixa o terceiro intervalo na escala por um semitom. Quando o acorde muda de um menor para um maior, o terceiro intervalo menor é elevado por um semitom. As outras notas não mudam. Use isto para canais de melodia de Seções que só respondem a acordes maior/menor, como inícios e finais.
MELODIC MINOR 5th	Além da transposição melódica menor acima, aumentos e diminuições de acordes afetam a 5ª nota do Source Pattern.
HARMONIC MINOR	Quando os acorde tocados mudam de maior para menor, esta tabela abaixa o terceiro e sextos intervalos na escala por um semitom. Quando o acorde muda de um menor para um maior, intervalos terceiro menor e sexta bemol são elevados por um semitom. As outras notas não mudam. Use isto para canais de acorde de Seções que só respondem a acordes maior/menor, como inícios e finais.
HARMONIC MINOR 5th	Além da transposição Secundária Harmônica acima, aumentos e diminuições de acordes afetam a 5ª nota do Source Pattern.
NATURAL MINOR	Quando os acorde tocados mudam de maior para menor, esta tabela abaixa os intervalos terceiro, sexto e sétimo na escala por um semitom. Quando o acorde muda de um menor para um maior, intervalos terceiro menor, sexta e sétima bemol são elevados por um semitom. As outras notas não mudam. Use isto para canais de acorde de Seções que só respondem a acordes maior/menor, como inícios e finais.
NATURAL MINOR 5th	Além da transposição Secundária Natural acima, aumentos e diminuições de acordes afetam a 5ª nota do Source Pattern.
DORIAN	Quando os acorde tocados mudam de maior para menor, esta tabela abaixa o terço e sétimos intervalos na balança por um semitone. Quando o acorde muda de um menor para um maior, intervalos terceiro menor e sétima bemol são elevados por um semitom. As outras notas não mudam. Use isto para canais de acorde de Seções que só respondem a acordes maior/menor, como inícios e finais.
DORIAN 5th	Além da transposição de Dorian acima, aumentos e diminuições de acordes afetam a 5ª nota do Source Pattern.

NTT BASS ON/OFF

Os canais para os quais isto é ativado serão reproduzidos pela nota fundamental grave, quando o acorde on-bass for reconhecido pelo instrumento.

HIGH KEY

Isto ajusta a tecla mais alta (limite de oitava superior) da transposição de nota para a mudança de raiz de acorde. Qualquer nota calculada para ser mais alta que a tecla mais alta é transposta até a oitava próxima mais baixa. Esta configuração só está disponível quando o parâmetro de NTR (página 123) está ajustado para “Root Trans.”
Exemplo — Quando a tecla mais alta é F.

Root changes → CM C#M . . . FM F#M . . .

Notes played → C3-E3-G3 C#3-F3-G#3 F3-A3-C4 F#2-A#2-C#3

NOTE LIMIT

Isto ajusta o alcance de nota (notas mais altas e mais baixas) para vozes gravadas nos canais de estilo. Para uma configuração ponderada deste alcance, você deve assegurar-se de que as vozes soam tão realista quanto possível — em outras palavras, que nenhuma nota é tocada fora do alcance natural (por exemplo, sons de baixo altos ou baixo flautim). As notas atuais que tocam são automaticamente ajustadas ao alcance.
Exemplo — Quando a nota mais baixa é C3 e a mais alta é D4.

Root changes → CM C#M . . . FM . . .

Notes played → E3-G3-C4 F3-G#3-C#4 F3-A3-C4

RTR (regras de rearmar)

Estas configurações determinam se as notas deixam de soar ou não e como elas mudam a afinação em resposta a mudanças de acorde.

STOP	As notas deixam de soar.
PITCH SHIFT	A afinação da nota dobrará sem um ataque novo para combinar com o tipo do acorde novo.
PITCH SHIFT TO ROOT	A afinação da nota dobrará sem um ataque novo para combinar com a raiz do acorde novo.
RETRIGGER	A nota está rearmada com um ataque novo em uma afinação nova que corresponde ao próximo acorde.
RETRIGGER TO ROOT	A nota está rearmada com um ataque novo na nota de raiz do próximo acorde. Porém, a oitava da nota nova permanece a mesma.

Os multi pads

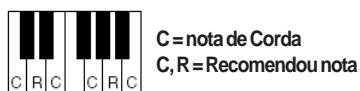
Criador multi Pad

Referência para páginas de Guia Rápidas
O Multi Pads página 51

Esta característica deixa você criar e editar as frases do seu Multi Pad original.

Gravação multi pad realtime

1. selecione um Multi Pad a ser editado ou criado (página 128).
2. pressione o botão [GRAVAÇÃO DIGITAL].
3. pressione o [C] botão para exibir o Multi Pad.
4. pressione a tecla TAB [◀|▶] para selecionar o REGISTRO.
5. pressione qualquer um dos botões [UM], [B], [F], e [G] para selecionar ou editar um Multi Pad.
Se você quer criar o Multi Pad do scratch, aperte o [C] botão para chamar um banco vazio.
6. pressione o botão [H] (REC) para entrar no modo auxiliar de gravação para o Multi Pad selecionado no passo #5.
7. início de gravação
A gravação começa automaticamente assim que você acionar o teclado.
Você também pode gravar pressionando o CONTROLE de ESTILO [COMEÇO / PARADA]. Isto deixa você gravar tanto o silêncio, quanto o começo da frase do Multi Pad.
Se o set do acorde é fixado para gravação do Multi Pad, você deve gravar usando as notas do C maior na sétima escala (C, D, E, G, UM e B).



8. parar a gravação.
Aperte o botão [H] (PARADA) ou o botão do painel MULTI PAD [PARADA] ou o botão de CONTROLE de ESTILO [START/STOP] para interromper a gravação de onde você terminou a frase.

NOTA

Para assegurar que suas frases rítmicas em loop toquem perfeitamente, tenha cuidado para parar de gravar na última batida da frase, logo antes do próximo primeiro compasso. Se for difícil conseguir um bom loop, você pode usar as funções de Gravação de Passo na página Edit.

9. ouça sua frase recentemente gravada, apertando o botão apropriado MULTI PAD, [1]–[4]. Para regravar a frase, repita passos 6–8 (acima).

10. repete cada bloco On ou Off usando os botões [1▲ ▼] - [4▲ ▼].

Se o parâmetro de repetição estiver selecionado, a reprodução do pad correspondente continuará até o botão MULTI PAD [PARADA] ser apertado.

Se o parâmetro de repetição estiver desligado, a reprodução será automaticamente desligada, assim que se completar o fim da frase.

Quando você pressiona os Multi Pads qualquer repetição é virada durante uma Canção ou reprodução de Estilo, a reprodução será repetida junto com a batida.

11. para mudança de acorde de cada bloco On ou Off use os botões [5▲ ▼] - [8▲ ▼].

Se o parâmetro de acorde for para o bloco selecionado, o bloco correspondente é executado atrás do acorde com o acorde específico na seção de acordes do teclado [ACMP], ou especificado na seção de voz do teclado [ESQUERDA].

12. pressione o botão [D], então entre com um nome para cada Multi Pad (página 128).

13. pressione o botão [eu], então salve os dados do Multi Pad como um Banco de Dados; um set de quatro Blocos para o USUÁRIO ou CARTÃO (SmartMedia) (página 64).

Gravação multi pad step (EDIT)

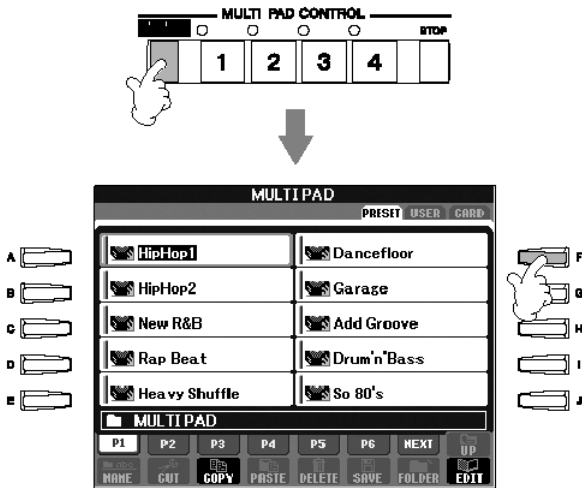
As explicações aqui se aplicam quando você chama a página de EDIT no passo #4 descrito acima. A página de EDIT indica a lista de eventos que permitem gravar notas com absoluta precisão. Este procedimento de gravação é essencialmente o mesmo como o feito para gravação de canção (páginas 145–155), com exceção dos pontos listados abaixo:

- Não existe menu para troca de canais, desde que Multi Pads conttenham dados para um único canal.
- No Multi Pad, somente os canais de eventos e sistemas exclusivos de mensagens podem ser acionados. Acordes e letras não estão disponíveis. Você pode trocar entre os dois tipos de Listas de Evento apertando o botão [F].

Os multi pads

Editor multi Pad

1. pressione o botão [MULTI PAD SELECT] para chamar o e exibir a seleção de Multi Pad, então selecione um Banco a ser editado no drive do USUÁRIO.



2. pressione o botão [8▼] para chamar o [MULTI PAD EDIT], então selecione um Bloco a ser editado apertando qualquer um dos botões [UM], [B], [F], e [G].

o número acima do nome Pad corresponde ao botão MULTI PAD [1]–[4]



3. edite cada dos Multi Pads como desejar.

• Nomeando

Aperte o botão [1▼] então mude o nome de cada Multi Pad (página 70).

• Copiando

Aperte o botão [3▼], selecione o Multi Pad para ser copiado, selecione o destino, então execute a operação de Cópia apertando o botão [4▼] (página 68).

• Apagando

Aperte o botão [5▼] então apague os Multi Pads desnecessários (página 69).

O número sobre o nome de Bloco corresponde para o MULTI PAD [1]–[4] botões.

Registrando e salvando configurações de painel

A função de Gravação de Memória permite salvar (ou “gravar”) virtualmente todo painel de configurações para um botão de Gravação de Memória, e então imediatamente chamar seu próprio painel de configurações apertando um único botão. As configurações gravadas para oito botões de Gravação de Memória devem ser salvos como um único Banco (arquivo).

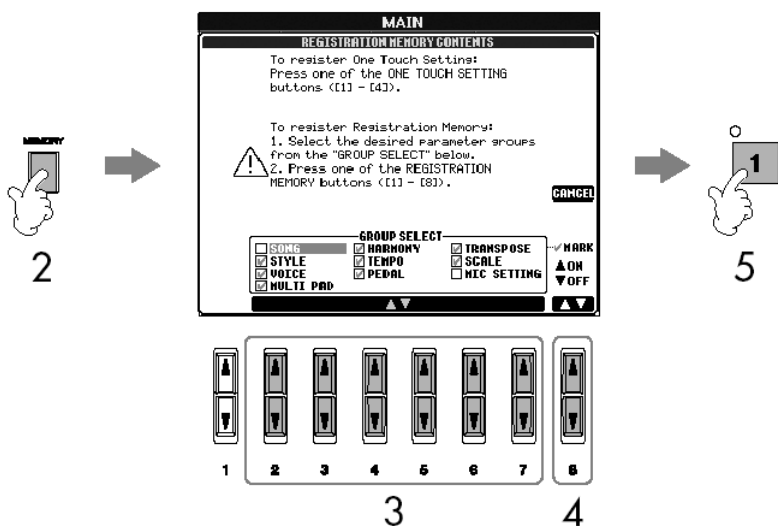
Gravando e configurações no painel

1. escolha o controle do painel (como Voz, Estilo, efeitos, e assim por diante)

Vá da Lista de Dados para uma lista de parâmetros que podem ser gravados com a função de Gravação de Memória.

2. pressione o botão GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [MEMORY]. A seleção de itens para ser gravado aparecerá.

Apenas os itens selecionados serão gravados.



3. pressione os botões [2▲ ▼]–[7▲ ▼] para selecionar os itens.

Para cancelar a operação, aperte o botão [1] (CANCEL).

4. remova o item selecionado, se quiser que o item seja gravado ou não, aperte o botão [8▲ ▼].

5. pressione um dos botões de GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [1]–[8] para gravar suas configurações.

É recomendado que você selecione um botão que não tenha luz verde ou vermelha. Botões iluminados em vermelho ou verde já contêm os dados de configuração do painel.

Qualquer configuração de painel previamente gravado para o botão de GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA (luz verde ou vermelha) será apagado e substituído por novas configurações.

6. grave diferentes configurações de painel para outros botões repetindo os passos #1 – #5.

NOTA

Quando chamar configurações de registro, você também pode selecionar os artigos a serem chamados ou não, até mesmo se você selecionasse todos os artigos quando registrando (página 132).

NOTA

Sobre o estado da luz:
Off nenhum dados registrado
On (verde) ... dados registrados, mas não atualmente selecionados
On (vermelho) ... dados registrados, e atualmente selecionados

NOTA

Apagando uma configuração de painel desnecessária
Veja página 131.

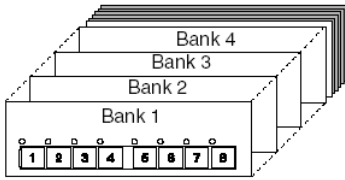
NOTA

Apagando todas as oito configurações de painel atuais
Para apagar todas as oito ligações de painel atuais, ligue o equipamento enquanto segura a tecla B6 (tecla B mais a direita no teclado).

Chamando a configuração de painel registrada

Salvando as Configurações de Painel Gravadas

Você pode salvar todas as oito configurações de painel como um simples arquivo de Banco de Memória

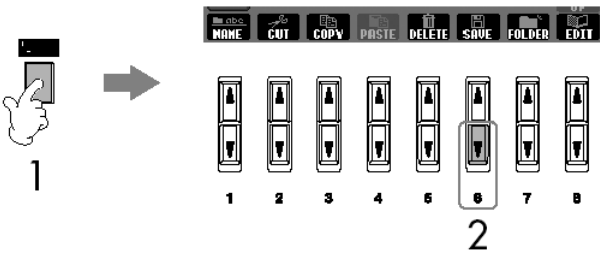


1. pressione o botão GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [REGIST. BANK] para visualizar BANCO DE GRAVAÇÃO

2. pressione o botão [6▼] para salvar o arquivo Banco (página 67).

Chamar os Painéis de Configuração Gravados

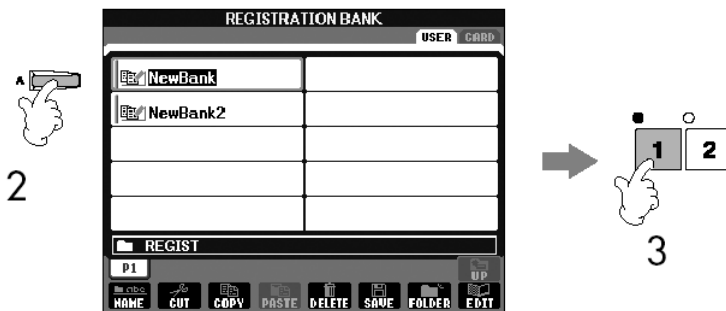
1. pressione o botão GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [REGIST. BANK] para chamar BANCO DE GRAVAÇÃO.



2. pressione um dos botões [A]–[J] para selecionar um banco.



3. pressione um dos botões acesos em verde ([1]–[8]) na seção Gravação de Memória



NOTA

Compatibilidade de dados de memória de registro
Em geral, dados de Memória de Registro (arquivos de Banco) são compatíveis entre os modelos PSR - 3000/1500. Porém, os dados podem não ser perfeitamente compatíveis e podem depender das especificações de cada modelo.

NOTA

Sobre chamar configurações de um cartão SmartMedia ou disquete
Quando chamando as configurações inclusive seleções de arquivos Song/ Style de um cartão SmartMedia ou disquete, tenha certeza de que o cartão SmartMedia apropriado ou disquete incluindo a configuração Song/ Style está inseridos na abertura de cartão ou do disquete.

Chamando a configuração de painel registrada

Parameter Lock

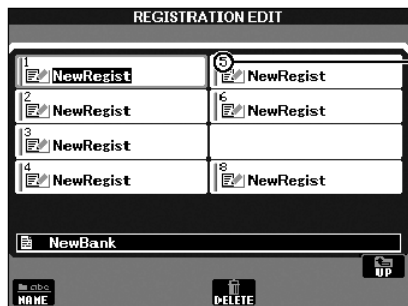
Você pode fechar parâmetros específicos (por exemplo, efeitos, split point, etc.) para torná-los selecionáveis apenas pelo painel de controle, em outras palavras, ao invés de fazer via Gravação de Memória, Configuração de Um Toque, Seleção de Músicas, Canção ou arquivos MIDI, etc

Chame o Parâmetro de Fechamento ([FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB [◀] - CONFIG 1 - [B] 3 PARAMETER LOCK). Selecione o parâmetro desejado usando os botões [1 ▲ ▼] - [7 ▲ ▼], então feche com o botão [8▲] (o OK).

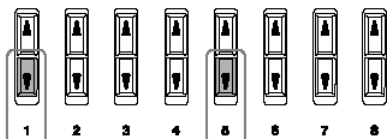
Apagando uma configuração de painel desnecessária

Os painéis de configurações podem ser apagados ou nomeados individualmente.

1. pressione o botão GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [REGIST. BANK] para chamar BANCO DE GRAVAÇÃO.
2. pressione um dos botões [A] - [J] para selecionar um banco a ser editado.
3. pressione o botão [8 ▼] (EDITE) botão para chamar o display de GRAVAÇÃO DE EDIÇÃO.
4. edite as configurações do painel.
 - Apagando uma configuração do painel
Aperte o botão [5 ▼] para apagar uma configuração de painel (página 69).
 - Renomeando uma configuração de painel
Aperte o botão [1 ▼] para renomear uma configuração de painel (página 70).



O número acima o nome de arquivo corresponde para os botões de GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA botões [1]-[8].



5. pressione o botão [8 ▲] (PARA CIMA) para voltar ao BANCO GRAVAÇÃO/Exibição de seleção.

Chamando a configuração de painel registrada

Desabilitando chamadas de itens específicos

A Gravação de Memória deixa você chamar todas as configurações de painel que você fez com um único toque de botão. Porém, podem haver momentos em que você quer manter certos itens, até mesmo quando for mudar as configurações de Gravação de Memória. Por exemplo, você pode querer trocar Vozes ou o set de Efeitos mantendo o mesmo estilo de acompanhamento.

Aqui entra a Função Congelar. Esta função deixa que você mantenha as configurações de certos itens e os deixa inalterados, até mesmo quando selecionando outros botões de Gravação de Memória.

Botões de memória.

1. chame o display de operação.

[FUNCTION] - [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET - TAB [◀||▶] FREEZE

2. pressione os botões [2▲ ▼]-[7▲ ▼] para selecionar os itens.

3. entre nos itens marcados para Congelar (i.e., permanecer inalterado), apertando o botão [8▲ ▼].

4. pressione o botão [EXIT] para sair do display de operação.

5. pressione o botão [FREEZE] no painel para ativar a função congelar.



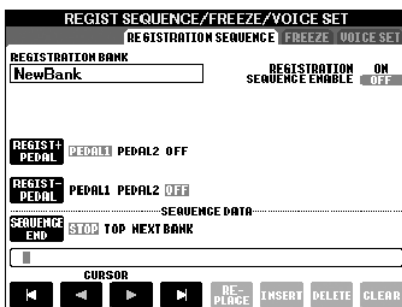
Configurações na tela REGISTRATION FREEZE são salvas automaticamente no instrumento quando você sai desta tela. Porém, se você desligar o equipamento sem sair desta tela, as configurações serão perdidas.

Chamando números de memória de registro em ordem

Tão conveniente quanto os botões de Memória de Gravação são, podem haver momentos durante um desempenho em que você quer trocar rapidamente as configurações sem tirar suas mãos do teclado. A função de Sequência de Gravação deixa chamar as oito configurações em qualquer ordem que você determina, simplesmente usando os botões TAB [◀||▶] ou o pedal quando você tocar.

1. selecione o banco de Memória de Gravação desejado para programar uma sequência (página 130).

2. chame o display de operação [FUNCTION] - [E] REGIST SEQUENCE/FREEZE/VOICE SET - TAB [◀||▶] REGISTRATION SEQUENCE



3. se você pretende usar um pedal para trocar as configurações da Memória de Gravação, especifique aqui como o pedal será usado para avançar ou inverter através da sequência.

Use o botão [C] para selecionar o pedal para avançar a sequência.

Use o botão [D] para selecionar o pedal para inverter a sequência.

Chamando a configuração de painel registrada

4. use o botão [E] para determinar como Sequência de Gravação se comporta quando atingir o fim da sequência (SEQUENCE END).

PARADA Pressione o botão TAB [▶] ou o pedal de advance sem nenhum efeito. A sequência é parada.

TOPO A sequência começa novamente do princípio.

PRÓXIMO BANCO A sequência muda automaticamente para o início do próximo Banco de Gravação na mesma pasta.

5. programa a ordem de Sequência.

Os números mostrados na parte mais baixa parte do display correspondem aos botões de GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [1]-[8] no painel.

Programa a ordem de Sequência da esquerda para a direita.

Pressione um botão da MEMÓRIA de GRAVAÇÃO [1]-[8] no painel, então aperte o botão [6▲ ▼] (INSERT) para introduzir o número.

• Substituindo o número

Pressione o botão [5▲ ▼] (REPLACE) para substituir o número para a posição do cursor com o número atual da Memória de Gravação selecionado.

• Apagando o número

Pressione o botão [7▲ ▼] (DELETE) para apagar o número para a posição do cursor.

• Apagando todos os números

Pressione o botão [8▲ ▼] (CLEAR) para apagar todos os números na sequência.

6. pressione o botão [F] para mudar a função de Sequência de Gravação.

7. pressione o botão [EXIT] para retornar ao display principal e confirme se os números de Memória de Gravação chamados estão de acordo com a sequência programada acima.

• Use o botão TAB [◀] para chamar os números da Memória de Gravação na ordem da sequência, ou use o botão TAB [▶] para os chamar na ordem inversa. Os botões TAB [◀||▶] só podem ser usados para Sequência de Gravação quando o display principal é chamado.

• Quando o acionamento do pedal estiver no passo 3, você pode usar um pedal para selecionar a ordem dos números da Memória de Gravação. O pedal pode ser usado para Sequência de Gravação, sem que o display principal tenha sido chamado (com exceção da exibição em passo 3 acima).



A Registration Sequence é indicada no topo direito da tela principal, permitindo que você confirme o número da seleção atual.



São salvas as configurações na tela REGISTRATION SEQUENCE automaticamente quando você sai desta tela. Porém, se você desliga o instrumento sem sair desta tela, as configurações serão perdidas.

NOTA

Retornando à primeira sequência em uma ação na tela principal, pressione os botões TAB [◀] e [▶] simultaneamente. Isto cancela o número de sequência atualmente selecionado (a caixa indicadora no topo a direita desaparece). A primeira sequência será selecionada apertando o botão TAB [◀||▶] ou apertando o pedal.

Salvando as Configurações da Sequência de Gravação.

As configurações para a ordem de Sequência e como a Sequência de Gravação se comportam quando atingir o fim da sequência (SEQUENCE END) estão incluídas como parte do arquivo BANCO DE GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA. Para armazenar sua mais recente Sequência programada, salve o arquivo atual BANCO DE GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA.

1. pressione o botão GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [REGIST. BANK] para chamar o BANCO DE GRAVAÇÃO no display.

2. pressione o botão [6▼] para salvar o arquivo do Banco (página 67).

A Sequência de Gravação é indicada na parte superior direita do display principal, deixando você confirmar o número selecionado.



Lembre de que todos os dados Registration Sequence serão perdidos quando mudar os banco de memória de registro, a menos que você salve-os com o arquivo banco de memória de registro.

Tipos de canções compatíveis

Guia Rápido

Praticando com as Canções Pré-Configuradas	página 35
Reproduzindo e Escutando as Canções Antes de Praticar	página 35
Direita Silenciosa - ou a pontuação da Mão Esquerda	página 39
Praticando Usando a Função de Repetição	página 41
Gravando Seu Desempenho	página 42
Cantando junto com a reprodução da Canção (Karaoke)	página 54
Conectando um Microfone	página 54 (PSR-3000)
Cantando com a Exibição de Letra	página 55
Funções convenientes para Karaoke	página 55
Funções convenientes por cantar com Seu Próprio Desempenho	página 55

Os PSR-3000/1500 podem reproduzir os seguintes tipos de Canções.

Canções Pré-Configuradas

Canções na Seleção de Canções Pré-Configuradas no display.

Suas Próprias Canções Gravadas

Estes são Canções que você gravou (página 42, página 141) e salvou no display USER/CARD/USB. (USB está disponível quando você conecta um dispositivo de armazenamento externo para o instrumento como num disquete.)

Dados de Canção comercialmente Disponíveis

Dados de canção podem ser descarregadas do site da Yamaha Brasil e disponíveis em disquetes. Canções estão disponíveis quando você conecta o disquete no instrumento.

Os PSR-3000/1500 são compatíveis com os discos de Canção (disquetes) isso suporta as seguintes marcas:



NOTA

Antes de usar um cartão SmartMedia e a abertura de cartão, leia "Manuseando cartões SmartMedia" na página 23.

NOTA

Antes de usar um disquete e a abertura de disco, leia "Manuseando disquetes" na página 22.

NOTA

Dados de música comercialmente disponíveis estão sujeitos a proteção através de leis de direitos autorais. Copiar dados comercialmente disponíveis é proibido estritamente, com exceção de seu próprio uso pessoal.

NOTA

Veja página 200 para informação sobre os tipos de dados de Canção que podem ser tocados no instrumento.

Operações para reprodução de canções

Esta seção explica operações detalhadas e funções relacionadas a reprodução de Canção que não são tratados no Guia Rápido.

Iniciando/Parando uma Canção

Pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para começar reproduzir uma Canção, e pressione o botão PARADA de CANÇÃO para parar. Além deste, há vários outros modos convenientes para começar e parar uma Canção.

Iniciando a Reprodução

Iniciando a Sincronia

Você pode iniciar a reprodução assim que começar a tocar o teclado.

Enquanto a reprodução é parada, pressione os botões CANÇÃO [STOP] e [PLAY/PAUSE] simultaneamente.

Para cancelar a função de Sincronia, pressione simultaneamente os botões CANÇÃO [STOP] e [PLAY/PAUSE] uma vez mais.

• Função Batida

Esta função deixa você pressionar o botão TEMPO [TAP] para marcar o tempo e iniciar automaticamente a Canção. Simplesmente bata (press/release)

o botão (quatro vezes para um tempo 4/4) enquanto o instrumento está em Synchro Inicie o modo auxiliar, e a reprodução da Canção começa automaticamente no tempo que você havia batido.

Fade in

O botão [FADE IN/OUT] pode ser usado para produzir um enfraquecimento quando iniciar a reprodução da Canção. Para fazer, aperte o botão [FADE IN/OUT] enquanto a reprodução estiver parada, então aperte o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para começar a reprodução.

Parando a reprodução

Fade out

O botão [FADE IN/OUT] pode ser usado para produzir um enfaquecimento quando a canção estiver terminando. Aperte o botão [FADE IN/OUT] no começo da frase que você quer diminuir.

Fixe o tempo de Fade IN/OUT

O tempo do fade pode ser fixado independentemente.

1. chame o display de operações

[FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB [◀] - CONFIG1 - [A] FADE IN/OUT / HOLD TIME

2. configure os parâmetros relacionados ao Fade In/Out usando os botões

[3▲ ▼] - [5▲ ▼].

tempo Fade IN	Determina o tempo que leva para o volume de enfraquecimento, ou vai do mínimo para máximo.
tempo Fade OUT	Determina o tempo que leva para o volume diminuir, ou vai do máximo para mínimo.
FADE OUT de espera	Determina o tempo o volume é mantido.

Operações para reprodução de canções

• SUPERIOR/PAUSA/RETROCESSO/AVANÇO

Movendo à posição superior da Canção

Pressione o botão CANÇÃO [STOP], não importando se a canção estiver parada ou tocando.

Interrompendo a Canção

Pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] durante a reprodução da Canção. Aperte o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] novamente e a Canção retomará da posição atual.

Movendo de um lado para outro (retrocesso e avanço)

1. pressionando o botão CANÇÃO [FF] ou CANÇÃO [REW] automaticamente chame uma janela que mostra o número de medida atual (ou número de Marcas de Frase) no display principal.

2. pressione o botão CANÇÃO [REW] ou CANÇÃO [FF] para mover de um lado para outro (avanço e retrocesso).

Para Canções que contêm Marcas de Frase, você pode usar os botões [FF] ou [REW] para navegar pelas Marcas de Frase na Canção. Se você não quer fixar a posição da canção pela marca de frase, aperte o botão [E] e selecione "BAR" na janela que mostra a posição de Canção.

NOTA

Phrase Mark:
 Marcador de frase é um marcador pre-programado em certos dados de Canção que especificam uma certa localização (ajuste de compassos) na Canção.



3. pressione o botão [EXIT] para fechar a janela que mostra o atual número da medida (ou o número da Marca de Frase)

• Repetição de Reprodução/Reprodução em Série

1. chame o display de operações.

[FUNCTION] - [B] CONFIGURAÇÃO DE CANÇÃO

2. monte os parâmetros relacionados com a reprodução repetida usando os botões [H]/[I]

Os parâmetros disponíveis são mostrados abaixo.

REPEAT MODE	OFF Toca Canções selecionadas e para SINGLE Toca Canções repetidamente ALL Reproduz todas as canções que estão na pasta da canção atual repetidamente RANDOM Reproduz todas as canções que estão na pasta da canção atual repetidamente ao acaso
PHRASE MARK REPEAT	Para Canções que contêm Marcas de Frase, você pode acionar a repetição da reprodução. Quando ligada, a parte correspondente da Marca de Frase especificada é reproduzida repetidamente. Os passos para especificar os números da Marca de Frase são iguais aos passos 1`C2 da seção Movendo de um lado para outro (avanço e retrocesso) (veja acima).

Operações para reprodução de canções

• Enfileirando a Próxima Canção Reproduzida

Enquanto uma Canção está tocando, você pode enfileirar a próxima Canção para ser tocada. Isto é conveniente para engatar suavemente a próxima Canção durante o seu desempenho.

Selecione a Canção que você quer tocar em seguida na Seleção de Canção no display, enquanto uma Canção é reproduzida.

A próxima indicação aparece no canto direito superior do nome de Canção correspondente.

Para cancelar esta configuração, aperte o botão [8▼] (Cancel).

NOTA

Parameter Lock
Você pode "travar" parâmetros específicos (por exemplo, efeito, ponto divisório, etc.) tornando-os selecionáveis pelos controles de painel (página 131).

Usando o Auto Acompanhamento com a Canção

Quando uma Canção e um Estilo são reproduzida ao mesmo tempo, os canais 9i©16 dos dados da Canção são substituídos com o estilo do canal que permite tocar as partes do acompanhamento da Canção. Tente tocar os acordes com Canção como mostrado nas instruções abaixo.

1. selecione uma Canção (página 35).

2. selecione um Estilo (página 46).

3. pressione o botão CONTROLE de ESTILO [ACMP ON/OFF] para mudar para a Função de Auto Acompanhamento.

4. pressione o botão CONTROLE de ESTILO [SYNC START] para habilitar o auxiliar deixando você iniciar simultaneamente o acompanhamento e a canção.

5. pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para iniciar a reprodução.

6. Toque os acordes junto com a Canção.

O nome do acorde é indicado no display principal. Para retornar ao display principal, aperte o botão [DIRECT ACCESS], então aperte o botão [EXIT].

Quando a Canção é interrompida, a reprodução de Estilo também é parado ao mesmo tempo.

Para reproduzir uma Canção e Estilo ao mesmo tempo.

Quando uma Canção e um Estilo são reproduzidos ao mesmo tempo, o valor de tempo configurado na Canção é automaticamente usado.

Reproduzindo Canções com a Função de Início Rápido.

Com as configurações omitidas, a função de Início Rápido é modificada. Em alguns dados de Canção comercialmente disponíveis, certas configurações relacionam-se à Canção (como seleção de voz, volume, etc.) são gravadas para a primeira parte, antes dos dados de nota atuais. Quando o Início Rápido é acionado, o instrumento lê todos os dados da Canção o mais rápido possível, então automaticamente reduz a velocidade ao tempo apropriado à primeira nota. Isto permite que você comece tocar o mais rápido possível, com um mínimo de pausa para leitura dos dados. Quando o Início Rápido é acionado uma Canção é tocada diretamente da primeira nota (que pode estar no meio de uma parte). Se você quer tocar desde o princípio da parte que tem um silêncio previo, desligue o Início Rápido.

1. chame o display de operações
[FUNCTION] - [B] SONG SETTING

2. pressione os botões [7▼]/[8▼] (QUICK START) para desligar o Início Rápido.

Ajustando o balanço e a combinação de vozes (mixing console)

Lendo dados de canção automaticamente quando inser um Cartão de Memória (Smart Media).

Você pode ter o instrumento automaticamente chamado a primeira Canção (não numa pasta) mas em um cartão de SmartMedia, assim que o cartão seja inserido na abertura de Cartão. A mesma operação também será aplicada para outro dispositivo de armazenamento externo

1. chame o display de operação

[FUNCTION] - [I] UTILITY - TAB [◀|▶] MEDIA

2. pressione o botão [3▲]/[4▲] SONG AUTO OPEN para selecionar ON.

Você pode configurar os parâmetros misturar-relacionar de uma Canção. Conforme a seção Itens Ajustáveis (parâmetros) na exibição de Mixagem, na página 88. Chame o SONG CH 1-8 ou SONG CH 9-16 no display em passo 3 do Procedimento Básico na Edição do Equilíbrio de Volume e Combinação de Voz (MIXING CONSOLE) na página 86. Abaixo, dois exemplos de operação.

Ajustando o Equilíbrio de Volume de Cada Canal

1. selecione uma Canção (página 35).

2. pressione o botão [MISTURANDO CONSOLO] para chamar a Mixagem no display.

3. selecione o tab [VOL/VOICE] apertando os botões TAB [◀|▶].

4. pressione o botão [MIXING CONSOLE] repetidamente para exibir o display SONG CH 1-8 ou SONG CH 9-16.

5. pressione o botão [J] para selecionar o VOLUME.

6. ajuste o equilíbrio de volume de cada canal usando os botões [1▲ ▼]-[8▲ ▼].

7. você pode salvar as configurações de volume para a Canção no Setup de operações (página 160).

Marque o item VOICE em passo 2 do Setup.

NOTA

Sobre as telas [SONG CH 1-8]/[SONG CH 9-16]
Uma Canção consiste em 16 canais separados. Podem ser feitas configurações separadas para cada um dos 16 canais na tela MIXING CONSOLE. Ajuste os parâmetros respectivamente na tela SONG CH 1-8 ou SONG CH 9-16. Normalmente, CH 1 é nomeado ao botão [TRACK 1], CH 2 é nomeado ao botão [TRACK 2], e CH 3-16 são nomeados ao botão [EXTRA TRACKS], respectivamente.

Ajustando o balanço e a combinação de vozes (mixing console)

Mudando Vozes

1 - 4. os passos de operação são os mesmos de Ajustando o Volume Equilíbrio de Cada Canal (veja página 138).

5. pressione o botão [H] para selecionar VOZ

6. pressione um dos botões [1▲ ▼]-[8▲ ▼] para chamar a seleção de Voz no display.

7. pressione um dos botões [A]-[J] para selecionar uma Voz.

8. você pode salvar a seleção de Voz alterada para a Canção no Setup de operação (página 160).

Marque o item VOZ em passo 2 Setup de procedimento.

Praticando canções com as funções guia

As funções de Guia oferecem aprendizagem conveniente e ferramentas práticas para ajudar você a dominar o instrumento. Apertando o botão [SCORE], você pode ter a anotação da canção exibida, mostrando as notas que você deve tocar e quando você deve tocá-las, facilitando o aprendizado. O PSR-3000 também oferece práticas ferramentas vocais que automaticamente se ajustam ao tempo da Canção reproduzida para acompanhar seu desempenho vocal (quando você cantar em um microfone conectado.)

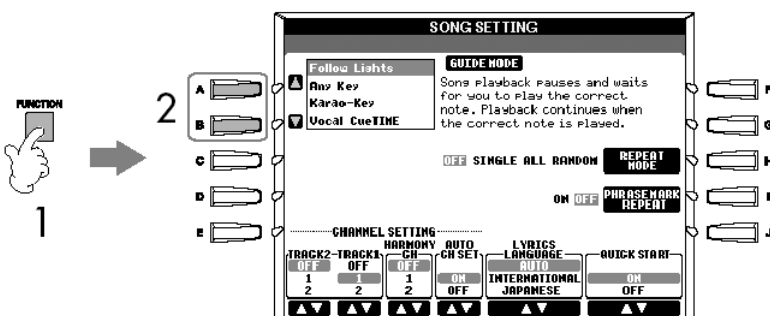
NOTA

Salvando as configurações guia na tela SONG SETTING Você pode salvar as configurações de Guia como uma parte dos dados de Canção (página 160). Para Canções para as quais foram salvas as configurações de Guia, a função de Guia será ligada automaticamente e nas configurações relacionadas serão chamadas quando a Canção for selecionada.

Selecionando o tipo de função guia

1. chame o display de configuração: [FUNCTION] - [B] SONG SETTING

2. use os botões [A]/[B] para selecionar o tipo de função de Guia desejado. Os seguintes tipos estão disponíveis.



3. selecione uma canção, chame display de Pontuação (apertando o botão [SCORE], então toque o teclado.

Praticando canções com as funções guia

Para Desempenho do Teclado

Siga as Luzes

Quando selecionado, a reprodução da Canção espera até você tocar as notas corretamente. Quando você toca as notas corretas, a reprodução da Canção continua. Siga as Luzes foi desenvolvido para o Yamaha Clavinova. Esta função é usada para praticar, com luzes embutidas no teclado do Clavinova indicando as notas para serem tocadas.

Embora os PSR-3000/1500 não tenham estas luzes, você pode usar a mesma função seguindo as indicações de notas exibida com a Função de Pontuação de canção.

Qualquer Tecla

Com esta função, você pode tocar a melodia de uma Canção apertando uma única tecla (qualquer tecla é OK) no tempo com o ritmo. A reprodução da canção espera por você tocando qualquer tecla.. Simplesmente toque uma tecla no teclado no tempo com música e a Canção continua sendo reproduzida.

Cantando

Karao-tecla

Esta função deixa você controlar a reprodução da Canção cronometrando com só um dedo, enquanto você canta junto. Isto é útil para que cantando você tenha seu próprio desempenho.

A reprodução da Canção espera você cantar. Simplesmente toque uma tecla no teclado e a reprodução da Canção continua.

Sugestão de Tempo Vocal (PSR-3000)

Esta função permite praticar cantando com a afinação exata.

A reprodução da canção espera você cantar. Quando você canta com a afinação exata, a reprodução da canção continua.

Mudando canais de reprodução da Canção

Uma Canção consiste em 16 canais separados. Você pode mudar independentemente cada canal de reprodução da Canção selecionada. Normalmente, CH 1 é nomeado o botão [TRACK 1], CH 2 é nomeado botão [TRACK 2], e CH 3–16 são nomeados os botões [EXTRA TRACKS].

1. pressione o botão [CHANNEL ON/OFF] para chamar o CANAL de Canção no display.

Se a exibição mostrada abaixo não aparecer, aperte o botão [CHANNEL ON/OFF] novamente.



SONG		STYLE		CHANNEL ON/OFF											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

2. use os botões [1▲▼]–[8▲▼] para mudar cada canal (on ou off).

Se você quer tocar só um canal particular (silenciando todos os outros canais), pressione e segure um dos botões [1▲▼]–[8▲▼] correspondentes ao canal desejado. Para cancelar a reprodução do solo, aperte o mesmo botão novamente.

Você pode gravar seus próprios desempenhos e pode salvar para a exibição no tab do Usuário ou num dos dispositivos de armazenamento externos, como um cartão SmartMedia. Vários modos de gravação estão disponíveis:

Gravação Rápida que deixa você gravar conveniente e rapidamente seu desempenho.

Gravação de Multi Pista que deixa você gravar várias partes diferentes para múltiplos canais, e **Gravação de Passo** que deixa você entrar nas notas uma por uma. Você também pode editar as Canções que você gravou.

NOTA
O sinal de entrada de microfone não pode ser gravado.

NOTA
Internal memory (User tab displays) capacity
The internal memory capacity of the instrument is about 3.3MB. This capacity applies to all file types, including Voice, Style, Song, and Registration data files.

Modos de gravação

Há três modos como mostrados abaixo.

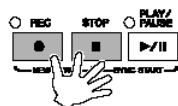
Gravação em tempo real	Gravando Rapidamente . página 141	Este conveniente e simples modo de gravação permite que você grave rapidamente seu desempenho, útil, por exemplo, em gravações de peças de piano. Você pode gravar para o botão [TRACK 1 (R)] ou [TRACK 2 (L)], e também para a pista [EXTRA TRACKS (STYLE)], que pode ser usado para gravar ao mesmo tempo.
	Gravando Multi Pistas . página 143	Isto permite você gravar uma Canção inteira que inclui diferentes partes de instrumentos, criar o som de uma banda completa ou orquestra. Grave o desempenho de cada parte de instrumento um por um e crie composições completamente orquestradas. Você também pode gravar em cima de partes já gravadas de uma Canção existente (Canção Pré-Configurada ou uma Canção em um dispositivo externo, como cartão SmartMedia) com seu próprio desempenho.
Gravação por etapas	Gravando po etapas . página 145	Este modo permite você compor seu desempenho “escrevendo” abaixo de um evento de cada vez. Este é um non-realtime, manual, modo de gravação semelhante a escrever uma anotação musical sobre um papel. Você pode introduzir notas, acordes e outros eventos um por um (o desempenho realtime não é preciso).

Você também pode editar Canções depois que forem gravadas (página 156). Por exemplo, você pode editar notas específicas uma por uma, ou você pode usar a função Punch /In para regravar uma parte específica.

Gravação Rápida

Isto permite que você grave conveniente e rapidamente seu desempenho.

1. pressione os botões CANÇÃO [REC] e CANÇÃO [STOP] simultaneamente. Uma Canção em branco (“Canção Nova”) é chamada para ser gravada.



Gravando sua performance

2. Monte o painel de configurações que você deseja para o desempenho do seu teclado

Abaixo alguns exemplos que você pode querer tentar.

- Gravando as partes DIREITA 2 e ESQUERDA

As partes [RIGHT 2] e/ou [LEFT] do teclado devem estar ligadas. Selecione a voz para cada parte de teclado (RIGHT 2, LEFT) chamando a Voz no display (página 78, página 80).

NOTA

As partes RIGHT 2 e/ou LEFT são gravadas em trilhas separadas.

- Gravando Estilos

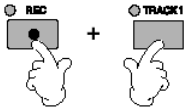
1. selecione um Estilo (página 46).

2. configure o tempo para gravação apertando os botões TEMPO [-] [+].

- Utilizando Gravação de Memória na configuração do painel

Pressione um dos botões da GRAVAÇÃO DE MEMÓRIA [1-8] (página 129).

3. enquanto você pressiona o botão CANÇÃO [REC], aperte os botões de PISTA DA CANÇÃO que será gravado



- Gravando seu desempenho

Pressione o botão da CANÇÃO [TRACK 1] para a gravação da mão direita, e/ou o botão da CANÇÃO [TRACK 2] para a gravação da mão esquerda.

- Gravando Estilos/Multi Pads

Pressione o botão CANÇÃO [EXTRA TRACK (STYLE)].

- Gravando seu desempenho e Estilos/Multi Pad simultaneamente

Pressione os botões CANÇÃO [TRACK 1]/[TRACK 2] e o botão CANÇÃO [EXTRA TRACKS (STYLE)].

4. Iniciando a Gravação

Há vários modos diferentes de você começar a gravação.

• Iniciando tocando o teclado

Se você selecionou os botões CANÇÃO [TRACK 1]/[TRACK 2] no passo 3, toque na seção da mão direita do teclado (página 77). Se você selecionou o botão CANÇÃO [EXTRA TRACKS (STYLES)] no passo 3, toque com a mão esquerda (acorde) na seção do teclado (página 105). Gravando automaticamente assim que você toca uma nota no teclado.

• Iniciando pressionando o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE]

Se você começar gravando deste modo, dados “vazios” são gravados até que você toca uma nota no teclado. Isto é útil para começar uma Canção com um curto um-ou dois-bata escolher-para cima ou conduzir-em.

• Iniciando pressionando o botão CONTROLE de ESTILO [START/STOP].

Neste caso, as partes de ritmo (canais) do Estilo começa a reproduzir e gravar simultaneamente.

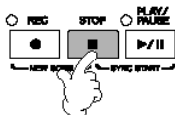
NOTA

Usando o metrônomo
Você pode gravar seu desempenho com o metrônomo tocando (página 33). Porém, o som de metrônomo não será gravado.

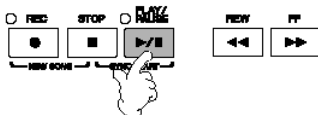
5. pressione o botão CANÇÃO [STOP] para interromper a gravação.

Quando a gravação é encerrada, uma mensagem aparecerá pedindo que você salve os dados de sua gravação. Para fechar a mensagem, aperte o botão [EXIT].

Veja o passo 7 para instruções de como salvar sua gravação.



6. ouça o seu desempenho recentemente gravado. Aperte o botão CANÇÃO [PLAY / PAUSE] para reproduzir o desempenho que você gravou recentemente.



NOTA

Pausando e reiniciando sua gravação
Para interromper sua gravação, aperte o botão SONG [PLAY/PAUSE] durante a gravação. Para reiniciar a gravação, siga as operações mostradas abaixo.
• Por gravar [RASTO 1]/[TRACK 2], aperte o botão SONG [PLAY/PAUSE].
• Por gravar [EXTRA TRACKS], aperte o botão STYLE CONTROL [SYNC START], então toque na seção de acordes do teclado.

7. pressione o botão [SONG SELECT] para exibir a Seleção de Canções para salvar seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você seleciona outra Canção ou desliga o instrumento sem salvar (página 67).

Gravação Multi Track

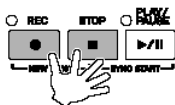
Uma Canção consiste de 16 canais separados. Com este método, você pode gravar dados independentemente para cada canal, um por um. Podem ser gravadas partes de Teclado e Estilo.

NOTA

Sobre Canais
Veja página 145.

1. Aperte o botão SONG [REC] e SONG [STOP] simultaneamente.

Uma Canção em branco (“New Song”) é chamada para gravar. Selecione Vozes para gravar a parte do teclado (RIGHT 1, RIGHT 2, e/ou LEFT) (página 29, página 78, página 80). Selecione um Estilo e um banco Multi Pad para gravar também, se necessário (página 46).



Exemplo

Gravando a parte do teclado RIGHT 2 no canal 2

Pressione o botão PART SELECT [RIGHT 2] para chamar a tela de seleção de Voz, e selecione uma Voz para a parte RIGHT 2. Certifique-se também de ligar o botão PART ON/OFF [RIGHT 2].

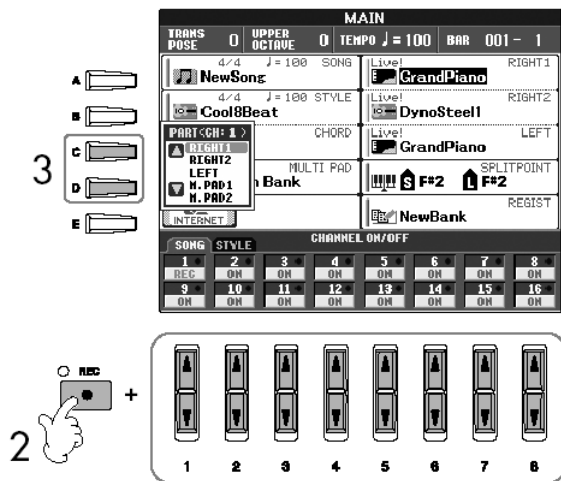
Usando, criando e editando canções

Gravando sua performance

2. Enquanto segurando o botão SONG [REC], aperte os botões [1▲ ▼]–[8▲ ▼] para fixar os canais desejados para “REC.”

Normalmente, as partes de teclado deveriam ser gravadas nos canais 1–4, os Multi Pads deveriam ser gravados nos canais 5–8, e os Estilos deveriam ser gravados nos canais 9–16. Para cancelar a seleção de canal, aperte o botão SONG [REC] novamente.

Enquanto segurando o botão SONG [REC], aperte o botão [2▲] para fixar o canal 2 para “REC.”



NOTA
Fixando todos os canais 5–16 para “REC” simultaneamente Enquanto segurando o botão SONG [REC], aperte o botão SONG [EXTRA TRACKS].

3. Use os botões [C]/[D] para selecionar a parte desejada para o canal a ser gravado. Isto determina qual parte — teclado ou Estilo (Ritmo 1/2, Baixo, etc.) ou Multi Pads — será gravada em cada um dos canais selecionados no passo 2. São mostradas tarefas de canal/parte na seção “Sobre canais de Canção” (página 145).

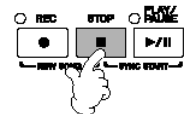
Aperte o botão [D] para selecionar o “RIGHT2.”

4. Começar a gravação.
O método por começar é igual ao passo 4 de Gravação Rápida (página 143).

5. Aperte o botão SONG [STOP] para parar a gravação.

NOTA
Quando selecionando partes MIDI
• Ajustando um único canal MIDI
Todo o dados que entram recebido por qualquer canal MIDI 1-16 é gravado. Quando usando um teclado MIDI externo ou controlador para gravar, isto lhe deixa gravar sem ter que fixar o canal MIDI de transmissão no dispositivo externo.
• Ajustando vários canais MIDI
Quando usando um teclado MIDI externo ou controlador para gravar, isto só grava dados em cima do canal MIDI fixo — significa que o dispositivo externo também devem ser ajustados ao mesmo canal.

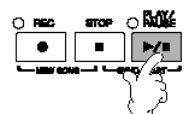
NOTA
Gravando cada canal com o mesmo tempo
Use a função de Metrônomo (página 33) para gravar cada canal com o mesmo tempo. Lembre-se de que o som do metrônomo não é gravado.



Quando a gravação acabar, uma mensagem aparece o incitando a salvar o desempenho gravado. Para fechar a mensagem, aperte o botão [EXIT]. Para instruções de salvar dados de Canção, veja passo 8.

NOTA
Pausando e reiniciando sua gravação
Veja página 143.

6. Escute o seu desempenho recentemente gravado.
Aperte o botão SONG [PLAY/PAUSE] para reproduzir o desempenho você acabou de gravar.



7. Para gravar outro canal, repita os passos de 2 a 6.

8. pressione o botão [SONG SELECT] para EXIBIR de Seleção de Canção para salvar seus dados, então salve os dados no display de Seleção de Canção (página 67).

Sobre canais da Canção

Canais padrão são exibidos abaixo.

Channels	Default Parts	Keyboard Parts	Channels	Keyboard parts	Style parts
1			9	RHYTHM1	
2			10	RHYTHM2	
3			11	BASS	
4	RIGHT1		12	CHORD1	
5	M.Pad1		13	CHORD2	
6	M.Pad2		14	PAD	
7	M.Pad3		15	PHRASE1	
8	M.Pad4	16	PHRASE2		



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você seleciona outra Canção ou desliga o instrumento sem salvar (página 67).

Sobre partes do teclado

Há três partes do teclado, DIREITO 1, DIREITO 2 e ESQUERDO. Como padrão, a parte DIREITO 1 é determinada para cada um dos canais 1–4. Normalmente, as partes de teclado são gravadas nos canais 1–4.

Sobre partes de Estilo

Como padrão as partes de Estilo são determinadas nos canais 9–16, respectivamente como mostrado acima. Normalmente, as partes de Estilo são gravadas nos canais 9–16.

RITMO Esta é a parte básica do Estilo e contém os padrões de bateria e percussão. Normalmente um do kits de bateria é usado.

BAIXO A parte do baixo usa vários sons de instrumento de acordo com cada estilo.

ACORDE Este é a base de acorde ritmico, comumente usado com piano ou timbres de violão.

PAD Esta parte é usada para sustentar instrumentos como cordas, órgão, vozes, etc.

FRASE Esta parte é usada para metais, arpejo de cordas e outros suplementares que fazem o acompanhamento se tornar mais interessante.

Sobre partes Multi Pads

Como padrão, cada um dos Mult Pads é determinado nos canais 5–8, respectivamente como mostrado acima.

Gravação de passo

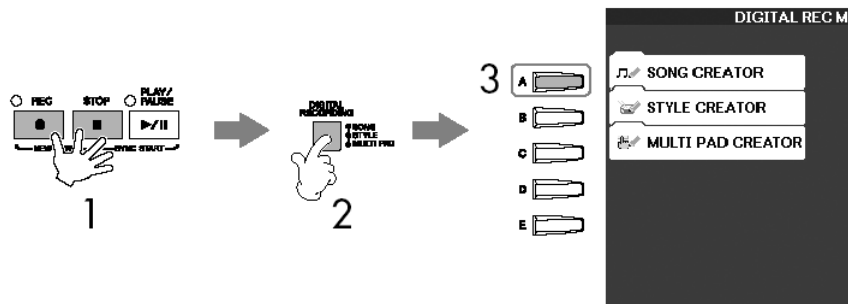
Este método permite gravar dados de música como melodias e acordes.

Usando, criando e editando canções

Gravando sua performance

Operações básicas para Gravação de Passo

1. pressione os botões CANÇÃO [REC] e CANÇÃO [STOP] simultaneamente. Uma Canção em branco (New Song) é chamada para gravação.



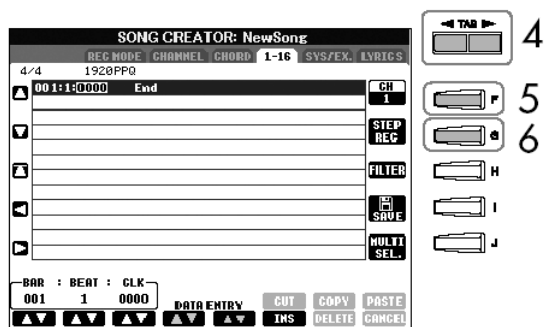
2. pressione o botão [DIGITAL RECORDING].

3. pressione o botão [A] para exibir Criador de Canção para gravação / edição de uma Canção.

4. selecione o TAB apropriado usando os botões TAB [◀||▶].

Para gravar melodias Selecione o TAB [1-16].

Para gravar acordes Selecione o TAB [CHORD].



5. se você seleciona R a 1-16 aba no passo 4, aperte o botão [F] para selecionar o canal para gravação.

6. pressione o botão [G] para exibir de GRAVAÇÃO DE PASSO.

7. Início de Gravação de Passo.

Para gravar melodias Veja página 147.

Para gravar acordes Veja página 154.

Gravando Melodias

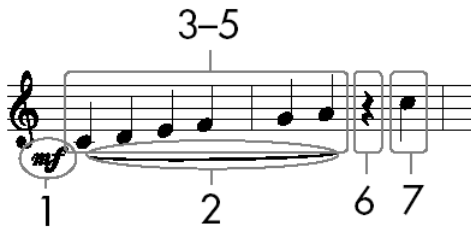
Esta seção explica como gravar notas utilizando três exemplos de pontuação musical.

NOTA

Considerando que a pontuação de música exibida no instrumento é gerado por dados MIDI gravados, elas pode não aparecer exatamente igual como mostrado abaixo.

Exemplo 1

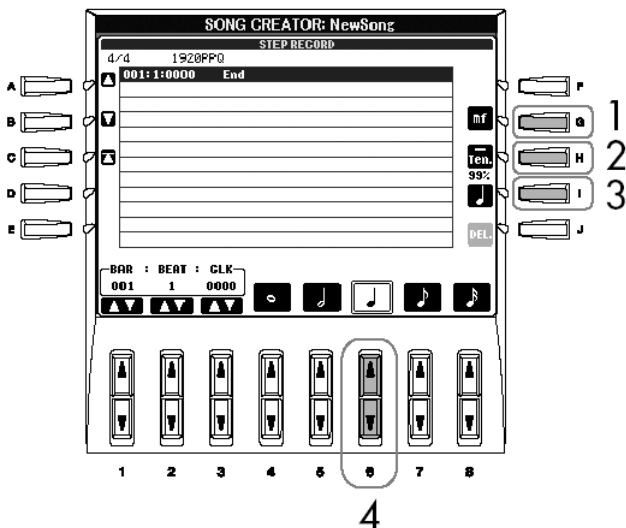
As explicações aqui se aplicam para o passo 7 da seção “Operações Básicas para Gravação de Passo” da página 146.



* Os números mostrados na anotação correspondem à operação seguinte dos números de passo.

Selecione a Voz que será gravada depois de chamar Gravação de Passo.

1. pressione o botão [G] para selecionar “*mf*”.



2. pressione o botão [H] para selecionar “Tenuto.”

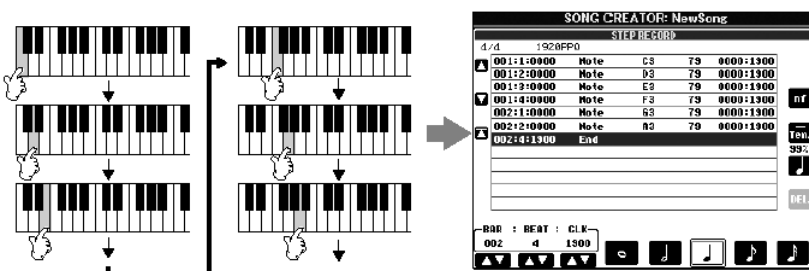
3. pressione o botão [I] para selecionar “normal” tipo de nota.

4. pressione o botão [6▲ ▼] para selecionar a duração do quarter

5. toque as teclas C3, D3, E3, F3, G3, e A3 em ordem, de acordo com o exemplo de anotação.

NOTA

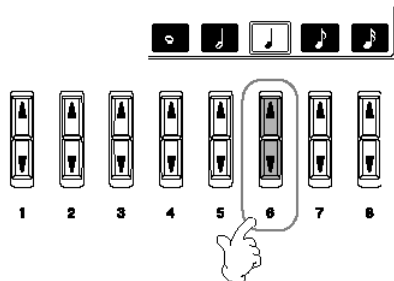
Sobre os itens que podem ser selecionados com os botões [G] [H] [I] veja a página 149.



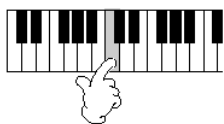
Gravando sua performance

6. pressione o botão [6▲ ▼] para registrar a pausa de um quarto de nota

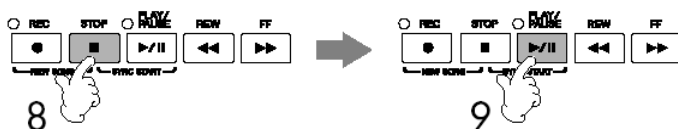
Para registrar a pausa, use os botões [4▲ ▼]–[8▲ ▼]. (Pressione o botão uma vez para selecionar o valor da pausa, e uma vez mais entrar para atualizar.) Uma pausa de uma nota específica será registrada



7. toque a tecla C4



8. pressione o botão SONG [STOP] para mover o cursor para o início da Canção.



9. pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para ouvir as notas mais recentes.

10. pressione o botão [EXIT] para sair do display de Gravação de Passo.

Se desejar, você também pode editar Canções já gravadas da mesma maneira (página 156).

11. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

Apagando Dados

Notas registradas de forma errada podem ser apagadas.

1. use os botões [A]/[B] no display GRAVAÇÃO de PASSO (página 146) para selecionar os dados que você quer apagar.

2. pressione o botão [J] (DELETE) para apagar os dados selecionados.

Sobre itens que podem ser selecionados pelos botões [G] [H] [I] no display Gravação de Passo





[G] botão Determina a velocidade (loudness) da nota registrada

Items	Velocity to be recorded
Kbd.Vel	Actual velocity you play the keyboard with
fff	127
ff	111
f	95
mf	79
mp	63
p	47
pp	31
ppp	15

NOTA

Sobre velocidade
A velocidade é determinada por quão fortemente você toca o teclado. Quanto mais fortemente você tocar o teclado, mais alto será o valor de velocidade e o som. O valor de velocidade pode ser especificado dentro de um alcance de 1 a 127. Quanto mais alto o valor de velocidade, mais alto o som se torna.

[H] botão Determina o tempo de entrada (duração da nota) da nota registrada.

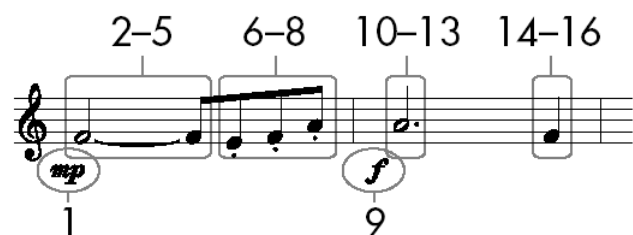
Items	Gate time to be recorded
Normal	 80%
Tenuto	 99%
Staccato	 40%
Staccatissimo	 20%
Manual	O tempo de entrada (duração de nota) pode ser configurada a qualquer porcentagem desejada usando o [DATA ENTRY]

[I] botão Determina o tipo de nota a ser registrada. Apertando as chaves dos botões de nota alternadamente (no fundo do display) entre três valores de nota:

Gravando sua performance

Exemplo 2

As explicações aqui aplicam-se para o passo 7 de “Operações Básicas para Gravação de Passo” na página 146.



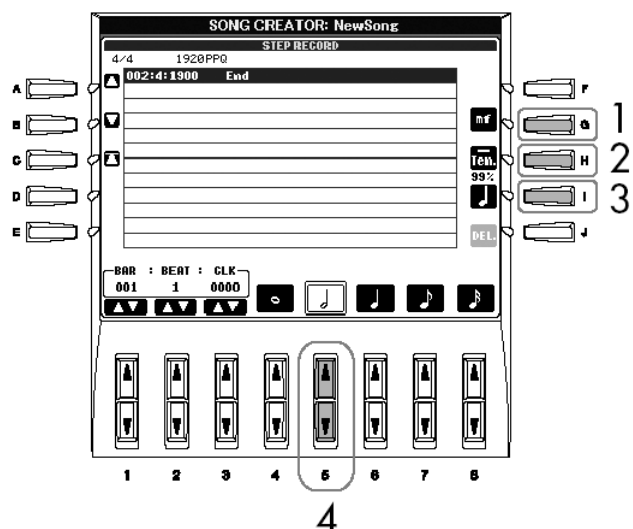
* Os números mostrados na folha correspondem à operação seguinte dos números de passo.

Neste exemplo, tenha em mente que um dos passos envolve manter pressionado uma tecla

no teclado enquanto você executa a operação.

Selecione a Voz para gravação depois de exibir Gravação de Passo.

1. pressione o botão [G] para selecionar “mp”.



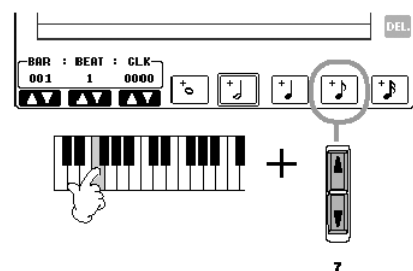
NOTA
Sobre os artigos que podem ser selecionados com os [G] [H] [I] veja página 149.

2. pressione o botão [H] para selecionar “Tenuto.”

3. pressione o botão [I] para selecionar tipo de nota “normal” .

4. pressione o botão [5▲ ▼] para selecionar a duração de meia-nota.

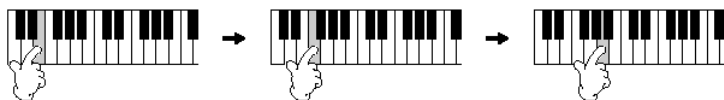
5. enquanto você pressiona F3 no teclado, pressione o botão [7▲ ▼].



6. depois de soltar F3 no teclado, pressione o botão [H] para selecionar “Staccato.”

7. pressione o botão [7▲ ▼] para selecionar a duração de um oitavo de nota.

8. toque as teclas E3, F3, e A3 em ordem, de acordo com o exemplo de anotação.



9. pressione o botão [G] para selecionar “*f*”.

10. pressione o botão [H] para selecionar “Tenuto.”

11. pressione o botão [I] para selecionar “pontuado.”

12. pressione o botão [5▲ ▼] para selecionar a duração de meio-nota pontuada.

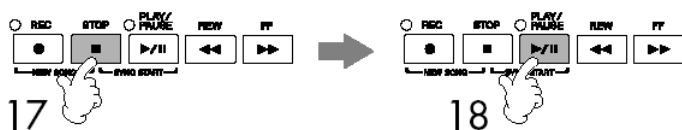
13. toque a tecla A3 no teclado, como especificado no exemplo.

14. pressione o botão [I] para selecionar o tipo de nota “normal”.

15. pressione o botão [6▲ ▼] para selecionar a duração de um quarto de nota.

16. toque a tecla F3 no teclado, como especificado no exemplo.

17. pressione o botão CANÇÃO [STOP] para mover o cursor para o início da Canção.



18. pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para ouvir as notas que foram registradas recentemente

19. pressione o botão [EXIT] para sair do display de Gravação de Passo.

Você também pode editar as Canções que você gravou se for necessário (página 156).

20. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

Gravando sua performance

Exemplo 3

As explicações aqui aplicam-se para o passo 7 de “Operações Básicas para Gravação de Passo” na página 146.

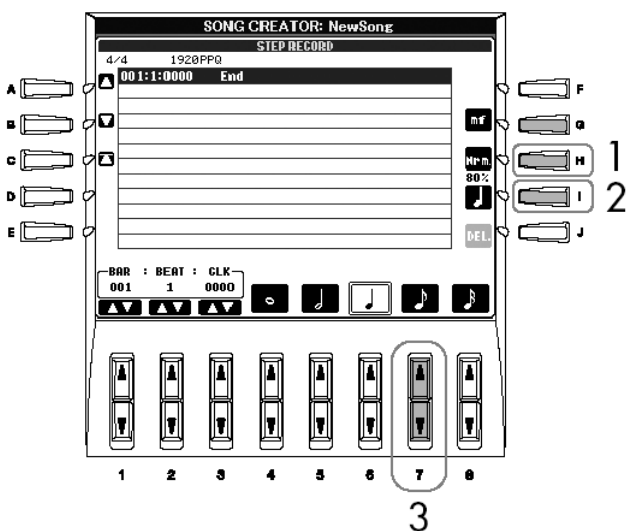


* Os números mostrados na folha correspondem aos seguintes números de passos de operação.

Neste exemplo, tenha em mente que um dos passos envolve manter apertada uma tecla do teclado enquanto executa as operações.

Selecione a Voz para gravar depois de exibir Gravação de Passo.

1. pressione o botão [H] para selecionar “Normal.”

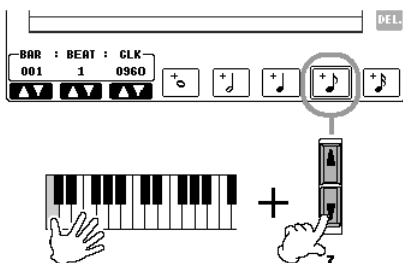


NOTA
Sobre os itens que podem ser selecionados com os botões [G] [H] [I]
Veja página 149.

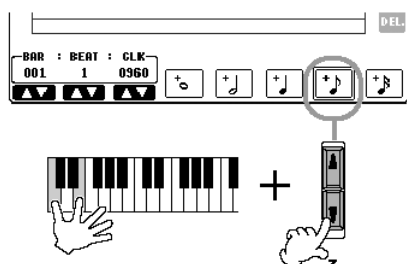
2. pressione o botão [I] para selecionar tipo de nota “normal” .

3. pressione o botão [7▲ ▼] para selecionar um oitava de nota.

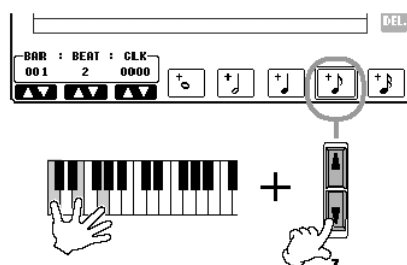
4. enquanto você pressiona a tecla C3 chave no teclado, aperte o botão [7▲ ▼]
Ainda não solte a tecla C3. Continue segurando enquanto você executa os seguintes passos.



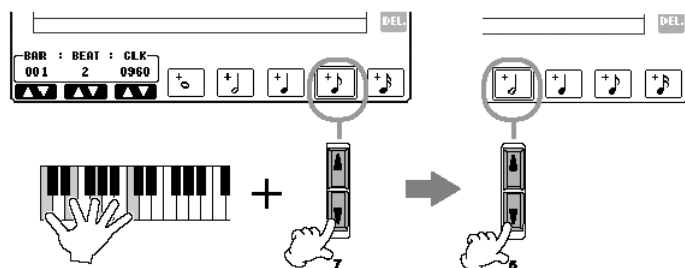
5. enquanto você pressione as teclas C3 e E3 no teclado, aperte o botão [7▲ ▼]. Ainda não solte as teclas C3 e E3. Continue pressionando enquanto executa o seguinte passo.



6. enquanto você pressiona as teclas C3, E3 e G3 no teclado, aperte o botão [7▲ ▼]. Não solte as teclas C3, E3 e G3 ainda. Continue pressionando enquanto executa o seguinte passo.



7. enquanto você pressiona as teclas C3, E3, G3 e C4 no teclado, apertam o botão [7▲ ▼], e sucessivamente aperte o botão [5▲ ▼]. Depois que você pressionar o botão [5▲ ▼], solte as teclas.



8. pressione o botão CANÇÃO [STOP] para mover o cursor para o início da Canção.

9. pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para ouvir as notas registradas recentemente.

10. pressione o botão [EXIT] para sair do display Gravação de Passo. Se desejar, você também pode editar Canções já gravadas da mesma maneira (página 156).

11. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

Gravando sua performance

Gravando Acordes

Você pode gravar Acordes e Seções (Intro, Principal, Final, e assim por diante) um por vez com precisão de tempo. Estas instruções mostram como gravar o acorde usando a função de Gravação de Passo.

As explicações aqui se aplicam para o passo 7 do “Operações Básicas para Gravação de Passo” da página 146.

1 4 7
MAIN A BREAK MAIN B
C F G F G7 C
2,3 5,6 8,9

* Os números mostrados na anotação correspondem seguintes números de configuração de passo MAIN A BREAK MAIN B

1. certifique-se que o botão CONTROLE de ESTILO [AUTO FILL IN] esteja desligado, então aperte o botão CONTROLE de ESTILO [MAIN VARIATION A].

1
MAIN VARIATION A B C D
2
3
C
F
G

2. pressione o botão [5▲ ▼] para selecionar a duração de meio-nota.

3. toque os acordes C, F e G na seção de acorde do teclado.

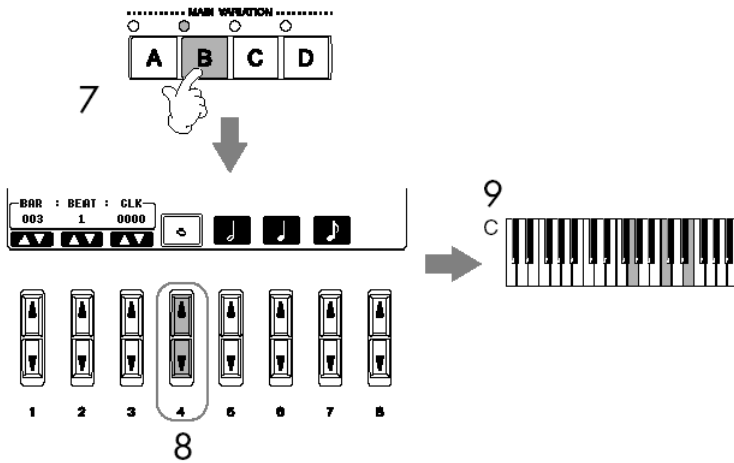
4. pressione o botão CONTROLE de ESTILO [BREAK].

4
BREAK
5
6
6
F
G7

5. pressione o botão [6▲ ▼] para selecionar a duração de um quarto de nota.

6. toque os acordes F, e G7 na seção de acorde do teclado

7. pressione o botão CONTROLE de ESTILO [MAIN VARIATION B].



8. pressione o botão [4▲ ▼] para selecionar a duração de uma nota inteira.

9. toque o acorde C na seção de acorde do teclado.

10. pressione o botão CANÇÃO [STOP] para mover o cursor para o início da Canção.

11. pressione o botão CANÇÃO [PLAY/PAUSE] para ouvir as notas registradas recentemente.

12. pressione o botão [EXIT] para sair do display Gravação de Passo. Se desejar, você também pode editar Canções já gravadas da mesma maneira (página 156).

13. pressione o botão [F] (EXPAND) para converter os dados da mudança de introdução da Canção

14. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir de Seleção de Canção salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

NOTA

Apagando dados
Notas erradas podem ser apagadas (página 148).

NOTA

Colocando preenchimentos
Ligue o botão STYLE CONTROL [AUTO FILL IN], e simplesmente aperte um dos botões STYLE CONTROL [MAIN VARIATION (A, B, C, D)]. (O preenchimento apropriado tocará e irá automaticamente para o modelo de reprodução [MAIN VARIATION (A, B, C, D)].)

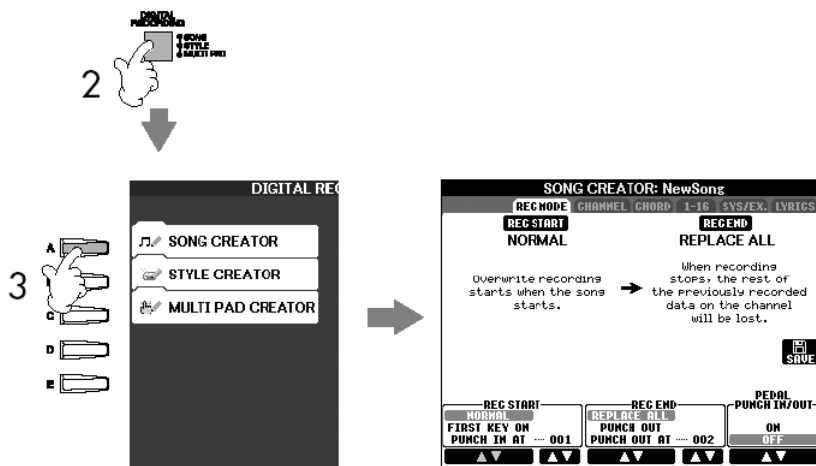
Gravando sua performance

Editar uma canção gravada

Você pode editar as Canções que você já tenha gravado com qualquer modo de gravação: Gravação Rápida, Gravação Multi Pista ou Gravação de Passo.

Edição Básica

1. seleciona uma Canção para editar.
2. pressione o botão [DIGITAL RECORDING].



3. pressione o botão [A] para exibir CRIADOR de CANÇÃO para gravar ou editar Canções.

4. selecionam o TAB apropriado usando o botão TAB [◀|▶] e edite a Canção.

- Regravando uma Seção Específica
Punch In/Out (REC MODE) página 157
Isto permite regravar uma seção específica de uma Canção.
- Editando Eventos de Canal (CANAL) página 158
Isto permite ditar os eventos do canal. Por exemplo, você pode apagar dados ou transpor notas através do canal.
- Editing de Nota ou Eventos de Acorde (CHORD, 1-16) página 161
Isto permite mudar ou apaga as notas ou acordes gravados.
- Edição de Evento de Sistema (SYS/EX.) página 163
Isto permite mudar o tempo
- Editando as Letras (LYRICS) página 164
Isto permite mudar o nome de Canção ou eventos da letra.

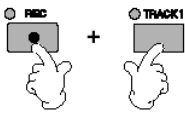
Regravando um Seção Específica (REC MODE)

Quando regravar uma seção específica de uma Canção já gravada, use a função **Punch IN/OUT**. Neste modo, só os dados entre o **Punch In** e o **Punch Out** são registrados elaboradamente com os dados recentemente gravados. Lembre-se de que as notas antes e depois do **Punch In/Out** não são registrados por cima, embora você ouvirá tocar normalmente para guiar no **Punch In/Out**.

Você pode especificar os pontos de **Punch In/Out** como números de medida anteriormente para operação automática, ou manualmente execute a gravação do **Punch In/Out** usando um Pedal ou simplesmente tocando o teclado.

As explicações aqui se aplicam ao display **REC MODE** em passo 4 de Edição Básica de Operação da página 156.

1. use os botões [1▲ ▼]-[6▲ ▼] para determinar as configurações para regravação (veja abaixo).
2. enquanto você segura o botão **CANÇÃO [REC]**, aperte o botão de pista desejado.



3. pressione o botão **CANÇÃO [PLAY/PAUSE]** para começar a reprodução. Toque o teclado para o ponto **Punch In** para a gravação no ponto do **Punch Out**
4. pressione o botão [I] (**SAVE**) para exibir **Seleção de Canção** salvando seus dados, então salve os dados no display **Seleção de Canção** (página 67).

Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

• configurações **PUNCH IN**

NORMAL	Grava por cima quando pressionar o botão CANÇÃO [PLAY / PAUSE] ou quando você toca o teclado em Sync, Modo auxiliar.
FIRST KEY ON	A canção reproduz normalmente, então inicia a gravação por cima uma canção que você toca no teclado.
PUNCH IN AT	A canção reproduz normalmente até onde indicado o Punch In , então a gravação se inicia neste ponto. Você pode fixar a parte do Punch In apertando o botão [3▲ ▼].

• configurações **PUNCH OUT**

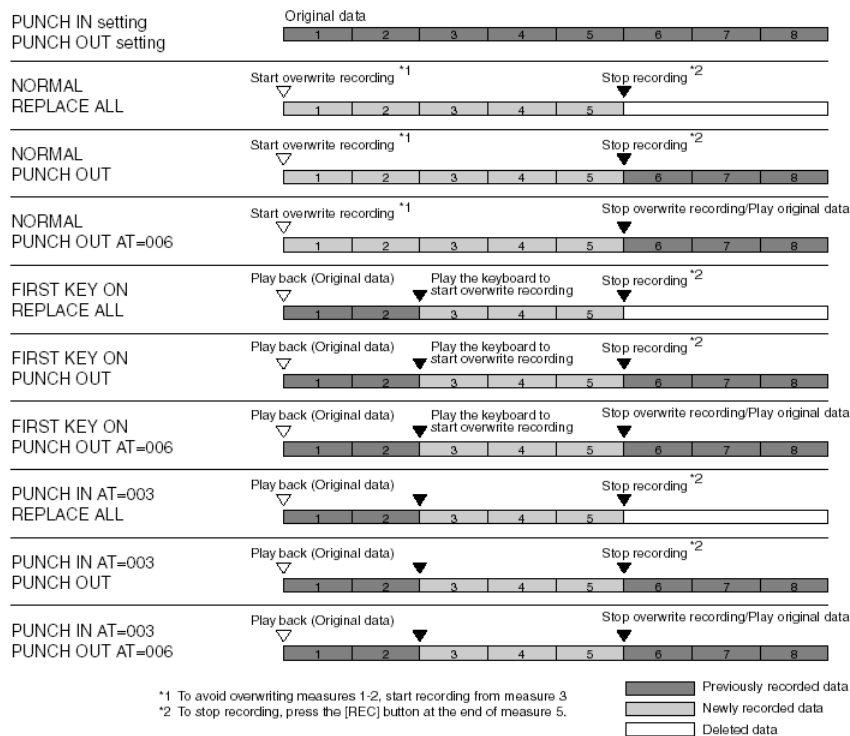
REPLACE ALL	Os dados são apagado depois do ponto onde a gravação é interrompida.
PUNCH OUT	A posição da Canção gravada é interrompida, é considerado o ponto do Punch Out . Esta configuração mantém todos os dados depois do ponto onde a gravação é interrompida.
PUNCH OUT AT	A gravação atual prossegue até o início de uma parte específica do Punch Out (configure com o correspondente display) cujo ponto de gravação é interrompida e a reprodução prossegue normalmente. Esta configuração mantém todos os dados depois do ponto em que a gravação é interrompida. Você pode configurar a medida do Punch Out apertando os botões [6▲ ▼].

Gravando sua performance

Exemplos de gravação com várias configurações de Punch In/Out

Este instrumento possibilita vários modos diferentes de você usar a função Punch In/Out.

As ilustrações abaixo indicam uma série de situações nas medidas selecionadas em que uma frase de oitava é gravada.



• Configurações de Pedal Punch In/Out

Quando isto é configurado em ON, você pode usar o Pedal 2 para controlar os pontos Punch In/Out.. Enquanto uma Canção está sendo reproduzida, apertando (e segurando) o Pedal 2 imediatamente aciona a gravação de Punch, enquanto for soltando o pedal a gravação pára.(Punch Out) .Você pode apertar e soltar o Pedal 2 o quanto quiser durante a reprodução, gravando o punch in/out por cima. Observe que a função do Pedal 2 é cancelada quando a função Punch In/Out estiver no ON.

Editando Eventos de Canal (CHANNEL)

As explicações aqui se aplicam ao display CANAL no passo 4 da Edição Básica de Operação da página 156.

1. use os botões [A]/[B] para selecionar o menu Edite (página 159).

2. use os botões [1▲ ▼]-[8▲ ▼] para editar os dados.

Para informação sobre os parâmetros disponíveis, veja página 159.

3 pressione o botão [D] (EXECUTE) para executar a operação para o display

Depois da operação (com exceção da exibição do menu SETUP) é completa,

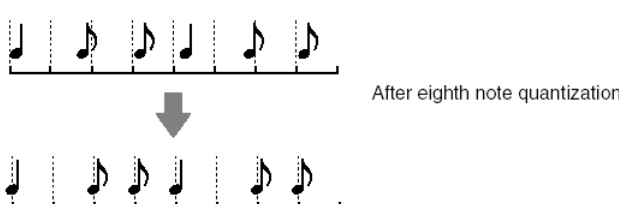
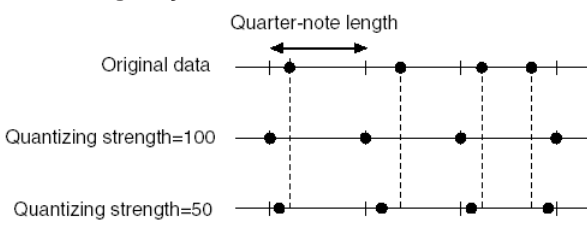
Se você não está satisfeito com os resultados, este botão muda UNDO deixando restabelecer os dados originais. A função UNDO só tem um nível; só a operação imediata pode ser desfeita.

4. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).

• menu QUANTIZE

A função de Quantize permite alinhar o tempo de todas as notas em um canal. Por exemplo, se você grava a frase musical mostrada à direita, você pode não tocar com precisão absoluta, e seu desempenho pode ocorrer ligeiramente à frente de ou atrás do tempo preciso. Quantize é um conveniente modo de corrigir isto.



CHANNEL	Determina o canal na canção a ser quantizado										
SIZE	<p>Seleciona o tamanho (resolução) do quantiza. Para melhores resultados, você deve configurar o tamanho do quantiza para o valor da menor nota no canal. Por exemplo, se a oitava for a menor nora no canal, você deve usar uma oitava para o tamanho do quantize.</p>  <p>After eighth note quantization</p> <p>Settings</p> <table border="0"> <tr> <td> quarter note</td> <td> eighth note</td> <td> sixteenth note</td> <td> thirty-second note</td> <td> sixteenth note + eighth note triplet*</td> </tr> <tr> <td> quarter note triplet</td> <td> eighth note triplet</td> <td> sixteenth note triplet</td> <td> eighth note + eighth note triplet*</td> <td> sixteenth note + sixteenth note triplet*</td> </tr> </table> <p>As três colocações de Quantize marcadas com asteriscos (*) são excepcionalmente convenientes, desde que elas permitam fazer o quantize de dois valores de notas diferentes ao mesmo tempo. Por exemplo, quando a reta de oito notas e oito notas triplicadas estão no mesmo canal, se você usar o quantize pela reta de oito notas, todas as notas no canal são quantizadas. Porém, se você usa a configuração de oitava nota + oitava nota triplicada a reta e notas triplicadas serão corretamente quantizadas.</p>	quarter note	eighth note	sixteenth note	thirty-second note	sixteenth note + eighth note triplet*	quarter note triplet	eighth note triplet	sixteenth note triplet	eighth note + eighth note triplet*	sixteenth note + sixteenth note triplet*
quarter note	eighth note	sixteenth note	thirty-second note	sixteenth note + eighth note triplet*							
quarter note triplet	eighth note triplet	sixteenth note triplet	eighth note + eighth note triplet*	sixteenth note + sixteenth note triplet*							
STRENGTH	<p>Determina como fortemente as notas serão quantizadas. Uma configuração de 100% produz o tempo exato. Se um valor menor que 100% é selecionado, serão movidas notas para as batidas de quantization especificadas de acordo com a porcentagem especificada. Aplicando quantize menor que 100% permite preservar algum sentimento humano na gravação</p>  <p>Quarter-note length</p> <p>Original data</p> <p>Quantizing strength=100</p> <p>Quantizing strength=50</p>										

! Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

NOTA Sobre tamanho Quantize (resolução) O tamanho ou resolução

• Apagando os dados do canal especificado (menu DELETE)

Você pode apagar os dados do canal especificado na Canção. Selecione o canal em que os dados serão apagados usando os botoões [1▲ ▼]-[8▲ ▼], então aperte o botão [D] (EXECUTE) para executar a operação.

Gravando sua performance

• Mixando os dados de dois canais específicos (menu MIX)

Esta função permite misturar os dados dos dois canais e coloca os resultados em um canal diferente. Também permite copiar os dados de um canal para outro.

SOURCE 1	Seleciona o canal (1-16) a ser misturado. Todos os eventos de MIDI no canal selecionado são copiados no canal de destino.
SOURCE 2	Seleciona o canal (1-16) a ser misturado. Só eventos de nota no canal selecionados são copiados ao canal de destino. Acrescentando aos valores 1-16, há um COPY que fixa isso e permite copiar os dados de Fonte 1 para o canal de destino. Se COPY é selecionado aqui, o dados de Fonte 1 são copiados ao canal de destino. (Os dados de canal original são mantidos.)
DESTINATION	Seleciona o canal em qual a mistura ou resultados de cópia serão colocados.

• menu CHANNEL TRANSPOSE

Isto permite transpor os dados gravados de canais individuais para cima ou para baixo por um máximo de duas oitavas em semitons.

Exibir os canais 9-16

Aperte o botão [F] para exibir os displays dos Canais 1-8, e Canais 9-16.

Transpondo simultaneamente o mesmo valor para todos os canais

Enquanto estiver pressionando o botão [G] (TODO o CH), aperte um dos botões [1▲▼]-[8▲▼]

menu SETUP

As configurações atuais do display Mixing Console (página 86) e outras configurações do painel podem ser gravadas no topo da Canção como os dados de Setup. O Mixing Console e configurações do painel gravadas aqui são automaticamente chamadas quando a Canção inicia.

• procedimento de Gravação do Setup

1. chame o display de operação.

[DIGITAL RECORDING] - [I] SONG CRETATO - TAB [◀|▶] CHANNEL - [B] SET UP

2. use os botões [1▲▼]-[7▲▼] para determinar as configurações para serem automaticamente chamadas quando a Canção iniciar.

SONG	Grava a configuração do tempo e todas as configurações feitas a partir do Mixing Console.
KEYBOARD VOICE	Grava as configurações do painel inclusive a seleção de Voz do partes do teclado (RIGHT1, 2, e LEFT) e a posição on/off. Configurações do painel gravadas aqui são mesmas como as memorizadas na Configuração de Um Toque. Isto pode ser gravado em qualquer ponto numa Canção (os outros itens neste quadro só podem ser gravados para a posição de topo da Canção).
SCORE SETTING	Grava as configurações no display Score.
GUIDE SETTING	Grava as configurações das funções do Guia, incluindo a configuração do Guia ON/OFF
LYRICS SETTING	Grava as configurações no display de Lyrics
MIC SETTING (PSR-3000)	Grava o microfone e as configurações de Harmonia Vocal no display Mixing Console (página 86).

3. marque o item selecionado apertando botão [8▲].

4. pressione o botão [D] (EXECUTE) para executar SETUP gravação de operação.

5. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção para salvar seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).

Editando Notas ou Acordes (ACORDE, 1–16)

As explicações aqui se aplicam à CHORD e o display 1–16 em passo 4 de Edição Básica de Operação da página 156.

1. quando o display 1–16 é escolhido, aperte o botão [F] para selecionar o canal a ser editado.

2. movimente o cursor para os dados desejados.

Para mover o cursor para cima ou para baixo Use o botão [A]/[B].

Para mover o cursor para os dados de topo pressione o botão [C].

Para mover o cursor através de unidades de

Measure/Beat/Clock Use os botões [1▲ ▼]– [3▲ ▼].

3. edite os dados.

Editando os dados linha por linha

Use os bptões [6▲ ▼]–[8▲ ▼] para cut/copy/paste/insert/delete

Editando cada parâmetro dos dados

1. use os botões [D]/[E] para selecionar o parâmetro a ser editado.

2. use os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼] para editar o valor de parâmetro. O mostrador [DATA ENTRY] também pode ser usado. Para registrar ou editar, simplesmente mova o cursor longe do parâmetro.

Para restabelecer o valor original, aperte o botão [8▼] (CANCEL) antes de movimentar o cursor.

4. quando o display CHORD é selecionado, aperte o botão [F] (EXPAND) converta os dados em dados de Canção.

5. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

NOTA

Selecionado linhas múltiplas de dados
Enquanto segura o botão [J] (MULTI SELECT), aperte os botões [A]/[B].

NOTA

Exibindo tipos específicos de evento (FILTRO)
Você pode selecionar o tipo de evento para ser exibido nas abas das telas [CHORD] e [1-16]. Por exemplo, isto é conveniente quando você deseja ter só os eventos de nota mostrado (página 163).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

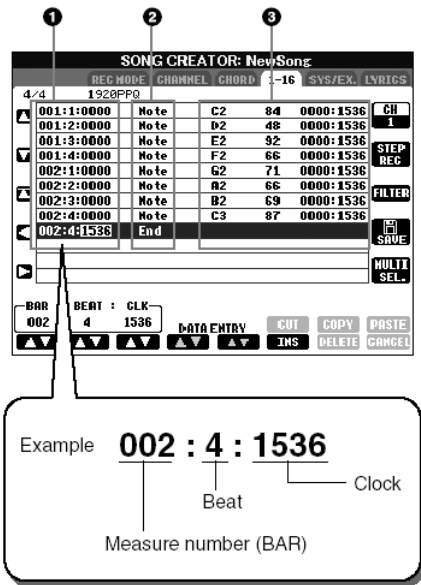
Usando, criando e editando canções

Gravando sua performance

Sobre os eventos mostrados no display

NOTA

Sobre Clock
 Uma unidade de resolução de nota. O tamanho de Quantize é o número de Clocks por quarto de nota. Nos PSR-3000/1500, um Clock é igual a 1/1920 de um quarto de nota.



1. indica a localização (posição) do evento correspondente. Mesma indicação inferior à esquerda do display.

2. indica o tipo de evento (veja abaixo).

3. indicam os valores de evento.

Tipo de evento mostrado no display 1–16

Note	A nota individual de uma Canção. Inclui o número da nota que corresponde à tecla que foi tocada, mais um valor de velocidade baseado em quão pesada é a tecla tocada, e o valor de tempo de entrada (a duração de uma nota).
Ctrl (Control Change)	Configurações para controlar a Voz, como volume, pan, filtro e efeito de profundidade (editado pelo Mixing Console descrito na página 86), etc.
Prog (Program Change)	MIDI programa o número da mudança para selecionar uma Voz.
P.Bnd (Pitch Bend)	Dados para mudar a afinação de uma Voz continuamente.
A.T. (After Touch)	Este evento é gerado quando é aplicada pressão a uma tecla depois que a nota é tocada.

Tipo de evento mostrado no display CHORD

Style	Estilo
Tempo	Tempo
Chord	Acorde principal, tipo de acorde, acorde base
Sect	Seção de acompanhamento de estilo (Intro, Main, Fill In, Break, Ending)
OnOff	Status de cada parte (canal) do estilo de acompanhamento ligado/desligado
CH.Vol	Volume de cada parte (canal) do estilo de acompanhamento
S.Vol	Volume geral do estilo de acompanhamento

Exibindo Tipos Específicos de Eventos (FILTER)

Nos displays de edição são mostrados vários tipos de eventos. Às vezes pode ser difícil definir qual você quer editar. Aqui é onde a função de Filtro entra. Permite determinar quais tipos de evento serão mostrados nos displays de edição.

1. pressione o botão [H] (FILTRO) no display de edição.

2. selecione o tipo de evento usando os botões [2▲ ▼]–[5▲ ▼].

3. marque ou remova para o item selecionado usando os botões [6▲ ▼]/[7▲ ▼].

[H](ALL ON) para todos os tipos de evento.

[I] (NOTE/CHORD) Seleciona só dados de NOTE/CHORD.

[J] (INVERT) Reverte as colocações marcadas para todas as caixas. Em outras palavras, isto vai para todas as caixas que eram previamente desmarcadas e vice-versa.

4. pressione o botão [EXIT] para executar as configurações.

Apertando os botões [C]–[E] serão exibidos os displays de Filtro como mostrado abaixo.

MAIN Chama o display de Filtro Principal.

CTRL CHG Chama o display Controle Mudança Filtro.

STYLE Chama o display Filtro de Acompanhamento de Estilo Filtro.

Editando Eventos Exclusivos de sistemas (SYS/EX.)

As explicações aqui se aplicam ao display [SYS/EX] em passo 4 do Operações Básicas de Edição da página 156.

A partir deste display, você pode editar eventos exclusivos de sistemas gravados que não pertencem a um canal específico, como tempo e batida. As operações aqui são basicamente as mesmas da seção “Editando Nota ou Eventos de Acorde” da página 161.

Eventos de sistemas

ScBar (Score Start Bar)	Determina o topo da medida de uma Canção.
Tempo	Determina o valor de tempo.
Time (Time Signature)	Determina a marcação de tempo.
Key (Key Signature)	Determina a marcação da tecla, como também o a configuração maior/menor, para a pontuação de música mostrada no display.
XGPrm (XG Parameters)	Permite fazer várias mudanças detalhadas aos parâmetros de XG. Se refere ao “Dados Formato MIDI” na Lista de Dados separada para detalhes.
SysEx (System Exclusive)	Exibe os dados Exclusivos De sistemas na Canção. Lembre-se de que você não pode criar dados novos ou mudar os conteúdos do dados aqui; porém, você pode apagar, cortar, copiar, e colar os dados.
Meta (Meta Event)	Exibe os SMF meta eventos na Canção. Lembre-se de que você não pode criar dados novos ou mudar os conteúdos dos dados aqui; porém, você pode apagar, cortar, copiar e colar os dados.

Aperte o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção para salvar seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

Gravando sua performance

Editando Letras editando (LYRICS)

As explicações aqui se aplicam ao display LETRA em passo 4 do Operações Básicas de Edição da página 156. A partir deste display, você pode editar os eventos de Letra gravados.

As operações aqui são basicamente as mesmas da seção “Editando Nota ou Eventos de Acorde” da página 161.

Eventos de letra

Name	Permite registrar o nome da Canção.
Lyrics	Permite registrar letras.
Codes	CR
	Registra uma quebra de linha no texto.
	LF
	Indisponível nos PSR-3000/1500. Em alguns dispositivos de MIDI, este evento pode apagar as letras exibidas e exibe o próximo set de letras.

Introduzindo e Editando Letras

1. use os botões [4▲ ▼]/[5▲ ▼](DATA ENTRADA) para exibir as letras
Estas operações são as mesmas da seção “Registrando Carácteres” (página 71).

2. pressione o botão [I] (SAVE) para exibir Seleção de Canção
salvando seus dados, então salve os dados no display Seleção de Canção (página 67).



Os dados de Canção gravados serão perdidos se você selecionar outra Canção ou desligar o instrumento sem salvar (página 67).

Conectando o PSR-3000/1500 diretamente à Internet

Conectando o instrumento à Internet

Você pode comprar e pode carregar dados de Música e outros tipos de dados do website conectando diretamente à Internet. Esta seção contém termos relacionadas a computadores e comunicações online. Se há alguns termos que você não conhece, se refira ao Glossário da Internet (página 179).

NOTA

O website pode ser aberto quando estiver conectado diretamente a internet

Conectando o Instrumento na Internet

Você pode conectar o instrumento para uma conexão online de tempo integral (ADSL, fibra óptica, internet a cabo, etc.) por um servidor ou um modem equipada com um roteador. Para instruções de como conectar (como também informação sobre a compatibilidade com LAN, servidores, etc.), se refira ao website da Yamaha (<http://www.yamahapclub.com/>).

Use um computador para conectar à Internet, nenhuma configuração do modem ou do roteador pode ser feito do próprio instrumento.

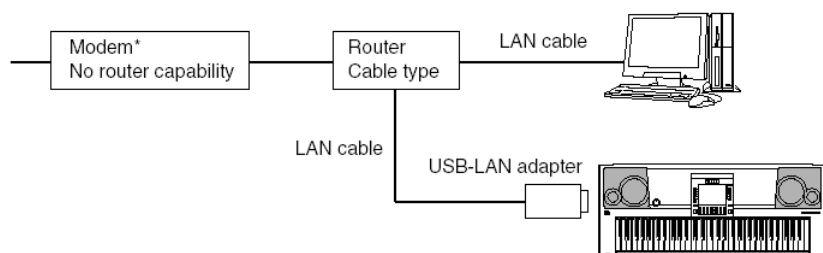
Para usar a conexão de Internet, você precisará adquirir um servidor ou provedor.

NOTA

Dependendo da conexão da internet, você pode não poder conectar a dois ou mais dispositivos (por exemplo, um computador e o instrumento), dependendo do contrato com o provedor. Isto significa que você não pode conectar com os PSR-3000/1500. Se em dúvida, confira seu contrato ou contate seu provedor.

Conexão exemplo 1:

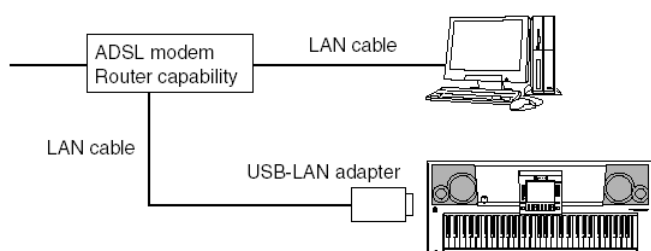
Conectando através de cabo (usando um modem sem roteador)



*Aqui, "modem" se refere a um modem de ADSL, unidade de cadeia óptica (ONU) ou modem de cabo.

Conexão exemplo 2:

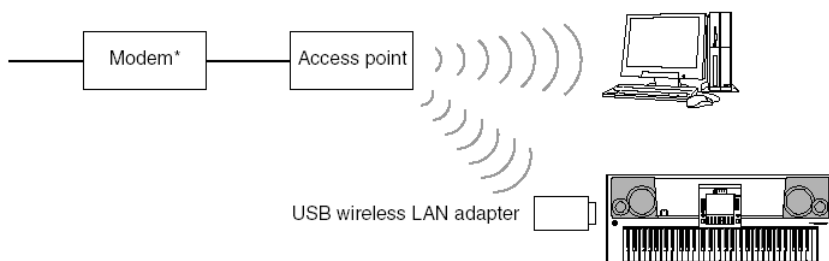
Conectando através de cabo (usando um modem com roteador)



NOTA

Alguns tipos de modem requerem uma cadeia de cubo opcional por conectar simultaneamente a vários dispositivos (como computador, instrumento musical, etc.).

Conexão exemplo 3: Conexão sem fios



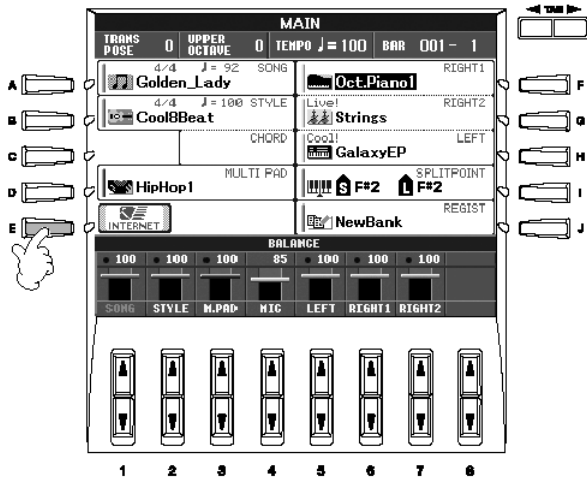
*Aqui, "modem" se refere a um modem de ADSL, unidade de cadeia óptica (ONU) ou modem de cabo.

Conectando o PSR-3000/1500 diretamente à Internet

Acessando o site especial

Acessando o Website

Do website você pode ouvir e carregar dados de Músicas, entre outras coisas. Para acessar o site, aperte o botão [E] (a INTERNET) na exibição Principal, enquanto o instrumento é conectado à Internet.



NOTA
Voltando a tela principal. Você pode voltar a tela principal simplesmente apertando o botão [DIRECT ACCESS], então o botão [EXIT]

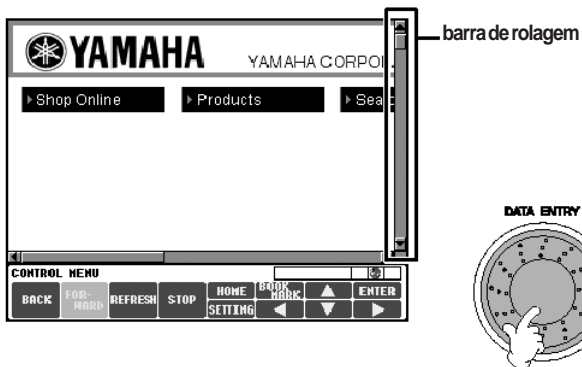
NOTA
Digitando caracteres. Para como digitar caracteres no website, veja página 167.

Para fechar o website e voltar a tela de operação do instrumento, aperte o botão [SAÍDA].

Trabalhando no site especial

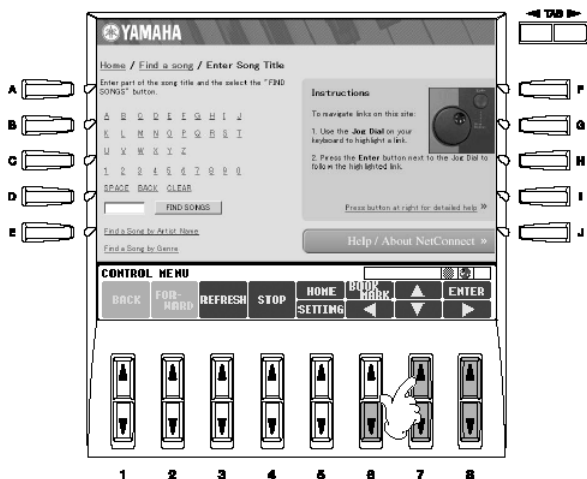
Visualizando a tela

Quando o tamanho da página de rede é muito grande para ser mostrado uma vez na tela do browser do instrumento, uma barra de rolagem aparece ao lado direito da tela. Use o dial [DATA ENTRY] para visualizar a tela e ver essas partes da página que não é mostrada.



Links

Quando há um link na página, p isto é mostrado como um botão ou em texto colorido, etc. Para selecionar o link, aperte os botões [6▼]/[7▲ ▼]/[8▼]. Aperte o botão [8▼] (ENTER) para entra no link.

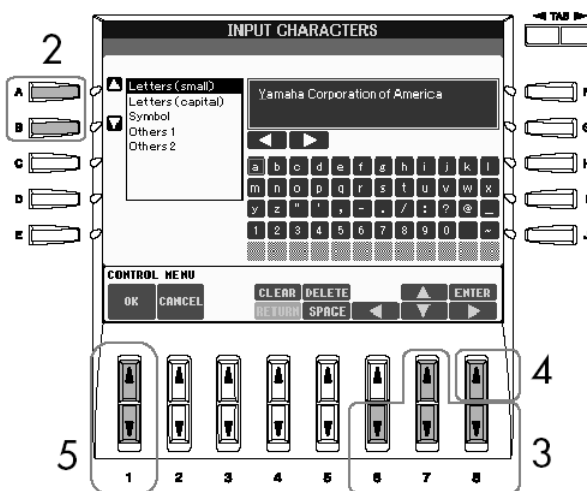


Você também pode selecionar e entrar nos links usando o dial [DATA ENTRY] e apertando o botão [ENTER].

Digitando caracteres

Esta seção explica como digitar um caractere dentro do website, para digitar uma senha ou procurar dados, etc.

1. Com o cursor a um campo para digitação de caracteres (como uma caixa de senha, ou outro campo; veja “Following Links”), aperte o botão [ENTER] botão para chamar o caractere na tela.



2. Selecione o tipo de caractere desejado apertando os botões [A]/[B].

Trabalhando no site especial

3. Use os botões [6▼]/[7▲▼]/[8▼] para mover o pisca vermelho para o caractere desejado. Você também pode usar o dial [DATA ENTRY] para mover o pisca vermelho para a posição desejada.

4. Aperte o botão [8▲] (ENTER) para digitar o caractere. Você também pode apertar o botão [ENTRE] para digitar o caractere.

Apagando Caracteres

- Apagar o caractere anterior, aperte o botão [5▲] (DELETE) .

- Apagar um caractere específico:

1. Mova o cursor para o caractere que você deseja apagar.

- 1-1 Use os botões [6▼]/[7▲▼]/[8▼] para mover o cursor “◀▶” debaixo da caixa do caractere.

Para apagar todos os caracteres imediatamente, aperte o botão [4▲] (CLEAR)

- 1-2. Aperte o botão [8▲] (ENTER) para mover o cursor.

2. Aperte o botão [5▲] (DELETE) para apagar o caractere.

Inserindo um Caractere

1. Mova o cursor para a posição desejada. Use a mesma operação como no passo 1 de “Apagando um Caractere”.

2. Use os botões [6▼]/[7▲▼]/[8▼] para mover o pisca vermelho para o caractere desejado.

3. Aperte o botão [8] (ENTER) para inserir o caractere.

Inserindo um Espaço

1. Mova o cursor para a posição desejada. Use a mesma operação como no passo 1 de “Apagando um Caractere”

2. Aperte o botão [5▼] (ESPAÇO) para inserir um espaço.

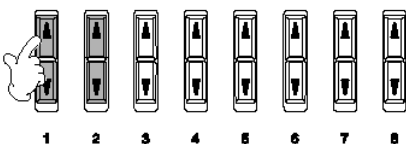
Inserindo uma Quebra de Linha (Retorno)

Quando selecionando uma caixa de texto que permite várias linhas, aperte o botão [4▼] (RETURN) inserir uma quebra de linha.

5. Aperte o botão [1] (OK) para digitar o caracteres de fato. Para cancelar a operação, aperte o botão [2] (CANCEL).

Voltando à página anterior

Para voltar a página anterior do website, aperte o botão [1▲▼] (BACK) . Para voltar a página anterior aperte o botão [1▲▼] (BACK) , aperte o botão [2▲▼] (FORWARD) .

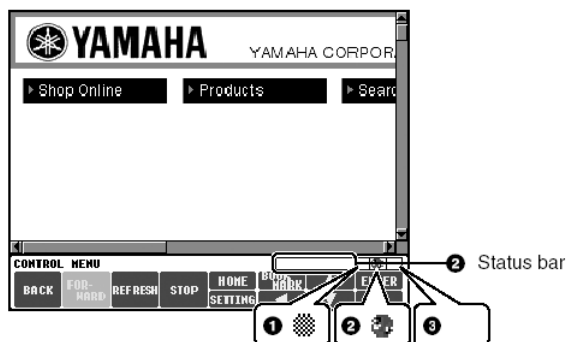


Atualizando uma página de Internet/cancelando o carregamento de uma página de Internet

Atualizar uma página de internet (ter certeza que você tem a mais recente versão da página, ou tentar reabrir), aperte o botão [3▲ ▼] (REFRESH) . Cancelar o carregamento de uma página (se a página está levando muito tempo para abrir), aperte o botão [4▲ ▼] (STOP) .

Monitorando o a conexão da Internet

Os três ícones a direita da tela de Internet indicam o estado da conexão.



1. Indicador de Offline

Isto é mostrado quando o instrumento não é conectado à Internet. Quando isto aparece, você não pode ver nenhuma página de internet.

2. Indicador do estado da Comunicação

Este indica aquela comunicação com o site a medida que ele é aberto.

3. Indicador de SSL

Isto é mostrado quando o website aberto usa SSL, e indica aqueles dados que são codificados antes da transmissão.

NOTA

SSL:
SSL (Secure Sockets Layer) é um método da indústria para proteger comunicações de Internet usando codificação de dados e outras ferramentas.

NOTA

Quando carregar dados para o cartão SmartMedia, use o Smart-Media como ID.

Comprando e carregando dados

Você pode comprar e carregar dados de Música (para a reprodução neste instrumento) e outros tipos de dados do PSR-3000/1500 no website. Para detalhes em como comprar e carregar dados, se refira às instruções no próprio site.

Operação depois de comprar e carregar Dados

Quando o download é completado, uma mensagem aparece lhe perguntando se você quer abrir ou não a tela de File Selection (Seleção de Arquivo). Selecione "YES" para entrar na tela de File Selections na qual você pode selecionar os dados carregados. Para voltar a tela da Internet, selecione "NO." Quando a tela de File Selections está aberta, aperte o botão [8▲] (UP) para ir a próxima pasta de nível mais alta.



Os dados Comprados serão perdidos se você desliga o instrumento durante o download.

Trabalhando no site especial

Destino do Download

O destino do download depende do uso da mídia de armazenamento, como descrito abaixo.

Quando um cartão de SmartMedia é inserido ao instrumento durante a compra: Os dados carregados são salvos na pasta “MyDownloads” do Cartão que aparece na tela de File Selection. Para fechar a pasta e ir a próxima pasta de nível mais alto, aperte o botão [8▲] (UP) na tela de File Selection.

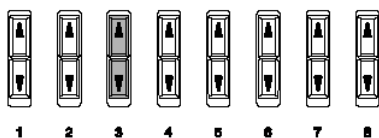
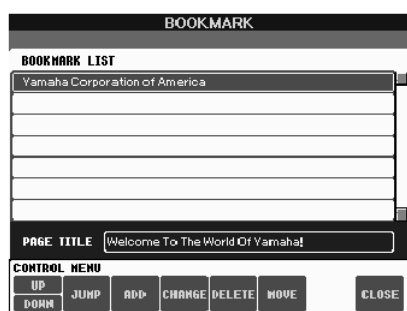
Quando um cartão de SmartMedia não é inserido ao instrumento durante a compra: Os dados carregados são salvos na pasta “MyDownloads” do User na tela de File Selection. Para fechar a pasta e ir a próxima pasta de nível mais alto, aperte o botão [8▲] (UP) na tela de File Selection.

Salvando o endereço das suas páginas favoritas

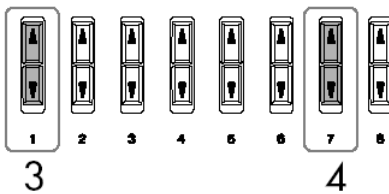
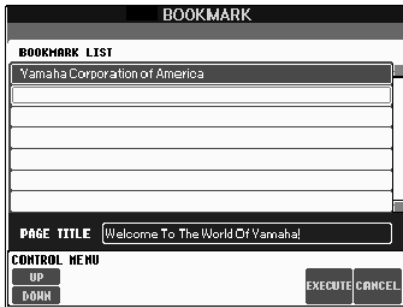
Você pode “anotar” a página que você está vendo, e montar um link e assim a página pode ser vista imediatamente no futuro.

1. Com a página desejada atualmente selecionada, aperte o botão [6▲] (BOOK-MARK) . A tela de Bookmark aparece e mostra uma lista dos links atualmente salvos. O título da página de rede atualmente selecionada registrado no bookmark selecionado é mostrado debaixo da lista.

2. Para ir a tela de registrar links aperte o botão o [3 ▲ ▼](ADD) .



3. Selecione a posição do novo link apertando o botão [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) .



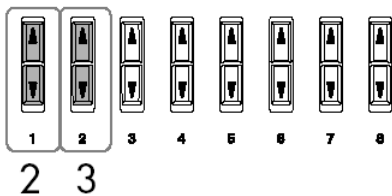
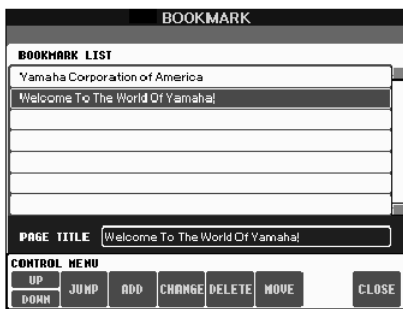
4. Para salvar o link, aperte o botão [7▲ ▼] (EXECUTE) , ou aperte o botão [8▲ ▼] (CANCEL) para cancelar.

5. Para voltar ao browser, aperte o botão [8▲ ▼] (CLOSE) .

Abrindo uma página favorita

1. Aperte o botão [6▲] (BOOKMARK) para ir a tela de Bookmark (favoritos).

2. Aperte o botão [1 ▲ ▼] (UP/DOWN) para selecionar o link desejado.



3. Aperte o botão [2▲ ▼] (JUMP) para abrir a página do link selecionado.

Trabalhando no site especial

Editando Bookmarks (favoritos)

Da tela do Bookmark, você pode mudar os nomes e pode reorganizar a ordem dos seus links, como também apagar links desnecessários da lista.



1. Cursor pra cima/prá baixo

Movimenta a posição de seleção na lista do Bookmark

2. Abrir

Abre a página de internet do bookmark.

3. Adicionando

Usado quando você salva um link (página 170).

4. Mudando os Nomes

Muda o nome do marcador de páginas selecionado. Apertando o botão [4▲ ▼] (CHANGE) ele vai a uma tela de digitação de caracteres. Para detalhes de como digitar um caractere, veja página 167.

5. Apague

Apaga o link selecionado do Bookmark.

6. Mova

Pode mudar a ordem dos links.

1. Selecione o marcador de páginas que você deseja mover, então aperte o botão [6 ▲ ▼] (MOVE)

A mais baixa parte da tela muda e o de deixa selecionar a posição nova para o link.

2. Seleciona a posição apertando o botão [1 ▲ ▼] (UP / DOWN).

3. Mova o link para a posição selecionada apertando o botão [7 ▲ ▼] (EXECUTE).

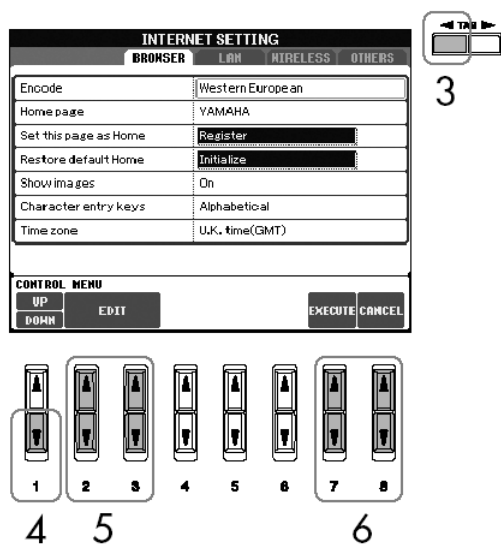
7. Fecha

Fecha a tela do bookmark e volta para a tela do browser.

Mudando a página inicial

Na condição de inicial, a página de topo do website é fixada para ser a página a Home Page do browser. Porém, você pode escolher qualquer página para ser a inicial.

1. Abre a página que você deseja fixar como sua página inicial.
2. Aperte o botão [5▼] (SETTING) para ir a tela de configuração de Internet.
3. Aperte o botão TAB [◀] para selecionar a o menu de BROWSER.



4. Aperte o botão[1 ▼] (DOWN) para selecionar a configuração “Set this page as Home.”(fazer dessa página a inicial)
5. Use os botões [2 ▲ ▼]/[3 ▲ ▼] (EDIT) para fixar a página selecionada de fato como sua página inicial.
6. Para voltar ao browser, aperte o botão [7 ▲ ▼] (EXECUTE) . Para cancelar, aperte o botão [8 ▲ ▼] (CANCEL) .

Conectando o PSR-3000/1500 diretamente à Internet

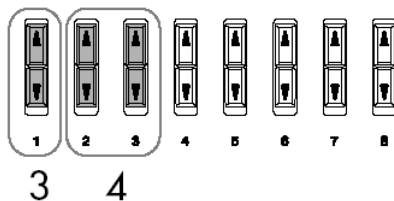
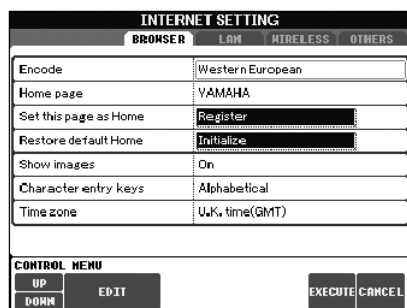
Trabalhando no site especial

Sobre a tela de configurações de Internet.

Na tela de configurações da Internet, você pode fazer várias configurações relacionadas à conexão de Internet, inclusive preferências para os menus e telas. A tela de configurações de Internet tem quatro sub-telas: Browser, LAN, Wireless LAN, e Outros.

Operação básica

1. Aperte o botão [5▼] (SETTING) para ir a tela de configurações da Internet.
2. Aperte os botões TAB [◀||▶] para selecionar a tela desejada.
3. Selecione o item desejado apertando o botão [1▲▼] (UP/DOWN).



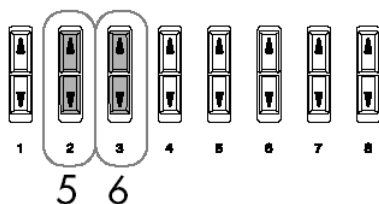
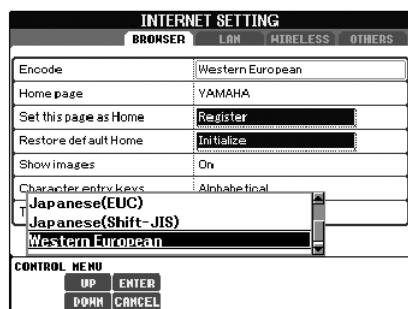
4. Para ir a tela de Edição, aperte o botão [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT). Para alguns itens, a tela de Edição pode não ser mostrada, mas a configuração ou mudança pode ser executada.

5. Aperte o botão [2 ▲ ▼] (UP/DOWN) para selecionar a configuração ou a mudança de valor.

Isto também pode ser feito usando o dial [DATA ENTRY].

NOTA

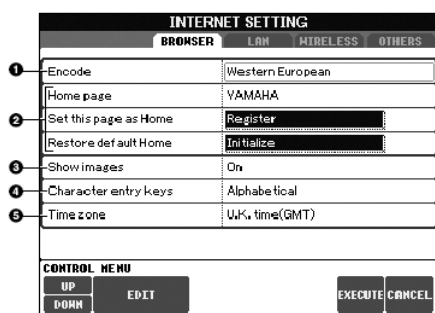
Digitando caracteres. Quando a tela de digitação de caracteres é aberta, você pode digitar caracteres. (Se refira “Digitando Caracteres” na página 167.)



6. Para executar a configuração, aperte o botão [3 ▲] (ENTER) . Para cancelar, aperte o botão [3 ▼] (CANCEL) .

7. Para aplicar todas as configurações mudadas na tela de configuração da Internet , aperte o botão [7 ▲ ▼] (EXECUTE) . Para cancelar, aperte o botão [8 ▲ ▼] (CANCEL) .

Browser



1. Códigos

Seleciona o código de caractere que codifica o browser.

2. Configuração da página inicial.. Para detalhes, se refira “Mudando a página Inicial” na página 173.

3. Mostrando Imagens

São mostrados dados de imagem e quadros na página de internet no browser quando isto é configurado para ser ligado. Dados de imagem não são mostrados quando isto está configurado para ser desligado

4. Teclas que digitam caracteres

Esta configuração lhe deixa selecionar a ordem do caractere de acordo com o teclado.

Quando isto é configurado “Alphabetical,” as teclas estarão em ordem alfabética.

Quando isto é fixado “o ASCII,” as teclas são organizadas como um teclado convencional “QWERTY”

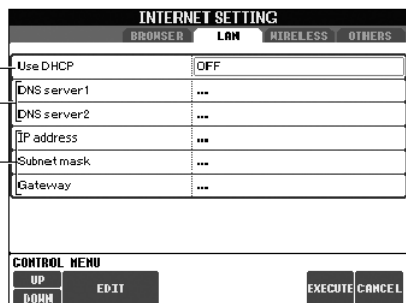
5. Relógio

Isto determina o o relógio do browser.

Conectando o PSR-3000/1500 diretamente à Internet

Trabalhando no site especial

LAN



Anote aqui suas configurações para o caso de ter que digitá-las novamente.

Use DHCP	
DNS server1	
DNS server2	
IP address	
Subnet mask	
Gateway	

1. Usando DHCP

Determina se ou não se o DHCP é usado.

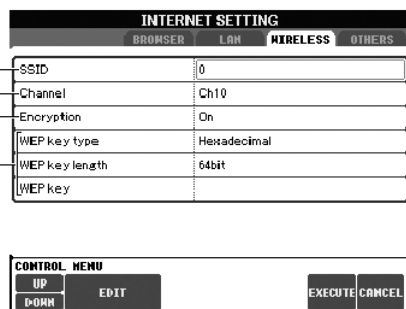
2. Servidor 1 DNS / Servidor 2 DNS servidor

Estes determinam os endereços dos servidores de DNS primários e secundários. Estas configurações devem ser feitas quando “Use DHCP” esteja ligado (a configuração manual de DNS)” ou desligado.

3. Endereço do IP/máscara subnet/Portal

Estas configurações só estão disponíveis quando o DHCP não é usado. As colocações aqui são: endereço de OIP, máscara subnet, e endereço do portal do servidor. Estas configurações devem ser feitas quando “Use DHCP” estiver desligado.

LAN sem fio



Anote aqui suas configurações para o caso de ter que digitá-las novamente.

SSID	
Channel	
Encryption	
WEP key type	
WEP key length	
WEP key	

1. SSID

Determina a configuração do SSID.

2. Canal

Determina o canal.

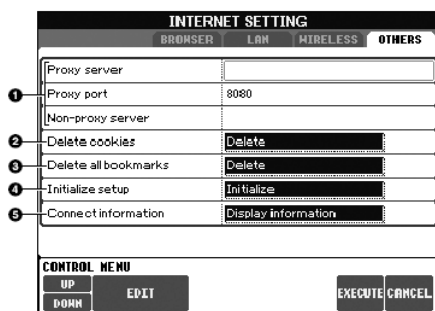
3. Codificação

Determina se ou não os dados são codificados.

4. Tipo de tecla WEP / Duração da tecla WEP / Tecla WEP

Estas colocações só estão disponíveis quando a codificação estiver disponível. Estes configuram o tipo e duração da tela de codificação.

Outros



1. Servidor Proxy/Porta

Determina o nome de servidor proxy, número da porta e o host name. As configurações aqui só são necessárias quando usar um servidor proxy.

2. Apagar cookies

Apaga os conteúdos de todos os cookies salvos.

3. Apaga todos os links

Apaga todos os links salvos.

4. Inicializando o setup

Restabelece todas as configurações nas telas de configuração da internet para as iniciais. Veja “Inicializando as Configurações de Internet” na página 178.

5. Informação da conexão

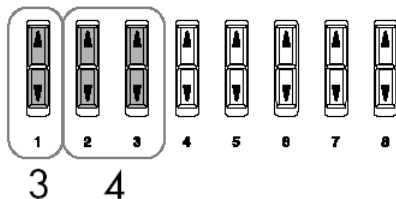
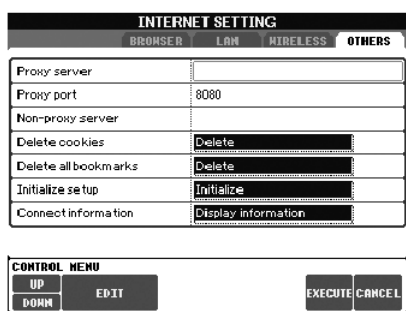
Mostra a informação detalhada sobre a conexão atual.

Trabalhando no site especial

Inicializando as configurações de Internet

Não são inicializadas as configurações da internet quando é usado a operação de inicializar dos PSR-3000/1500; devem ser inicializadas as configurações de internet separadamente, como visto aqui. Inicializando não só reajustarão ao valores de iniciais e as configurações do browser, mas também todas as configurações que você fez nas telas de configuração de Internet (com exceção dos cookies e dos links), incluindo esses relacionados a conexão de Internet.

1. Aperte o botão [5▼] (SETTING) para ir a tela de configurações de Internet.
2. Aperte o botão TAB [▶] para selecionar os outros menus.
3. Aperte o botão [1▲▼] (UP/DOWN) para selecionar “Initialize.”



4. Use os botões [2▲▼]/[3▲▼] (EDIT) para inicializar as configurações de Internet.

Apague cookies/links

Cookies e links de páginas ainda permanecem depois de executar a operação de inicialização acima. Para apagar os cookies ou links, use as operações apropriadas nos outros menus de outras telas. (página 177).

NOTA

Cookies contêm informações pessoais.

Conectando o PSR-3000/1500 diretamente à Internet

Glossário dos termos de Internet

Broadband	Uma tecnologia/serviço de conexão a Internet (como ADSL e fibra óptica) isso permite alta velocidade, comunicação de dados de alto-volume.
Browser	O software usado para buscar, acessar, e ver páginas web. Para este instrumento, isto se refere à tela que mostra os conteúdos das páginas web.
Cookie	Um sistema que grava uma certa informação transferida do usuário quando visitando um website e usando a Internet. A função é semelhante a um arquivo de preferência em um programa de computador convencional, aqui isto “lembra-se” de certa informação como seu nome de usuário e contra-senha, assim você não tem que redigitar a informação toda vez que você visitar o local.
DHCP	Estes é um padrão ou protocolo pelos quais endereços IP e outra informação de configuração de rede de baixo nível pode ser dinamicamente e automaticamente nomeado a cada conexão que é feita à Internet.
DNS	Um sistema que traduz nomes de computadores conectados a uma rede aos endereços de IP correspondentes.
Download	Transferencia de dados através da rede, de um disco rígido de um servidor para um cliente ou outro equipamento de armazenamento - o mesmo que quando copiando arquivos do seu disco rígido para o disquete. Para este instrumento, isto se refere ao processo de transferir Canção e outros dados de um website para o instrumento.
Gateway	Um sistema que une diferentes redes ou sistemas, e torna possível a transferência de dados e a conversão apesar dos diferentes padrões de comunicações.
Home page	A primeira página mostrada quando se abre o browser e se conecta a Internet. Esta frase também é usada para “tela dianteira” ou página principal de um website.
Internet	Uma rede enorme composta de várias redes, a Internet permite transferência de dados de alta velocidade entre computadores, telefones móveis e outros dispositivos.
IP address	Uma linha de números dão nome a cada computador conectado a rede, e indicando a localização do dispositivo nesta.
LAN	Iniciais de Local Area Network (Rede de Área Local), esta é uma rede de transferência de dados que conecta um grupo de computadores a uma única localização (como um escritório ou casa) por meio de um cabo especial.
Link	Uma palavra destacada, botão ou ícone dentro de uma página web que, quando clicada, abre outra página web.
Modem	Um dispositivo que conecta e permite transferência de dados entre uma linha de telefone convencional e um computador. Converte os sinais digitais do computador para áudio analógico para enviar pela telefônica linha, e vice-versa.
NTP	Iniciais de Network Time Protocol (Protocolo de tempo de rede), um padrão para fixar o relógio interno do computador na rede. Para este instrumento, o relógio do computador é usado para especificar o tempo/data válido para cookies e SSL.
Provider	Um negócio de comunicações que oferece serviços de conexão a Internet. Para se conectar à Internet, é necessário contratar um provedor.
Proxy	Um servidor proxy é um servidor que todos os computadores em uma rede local têm que ir antes de ter acesso a informação na Internet. Ele intercepta tudo ou designa pedidos para o servidor ver se podem ser cumpridos. Se não, remete o pedido para o servidor. São usados servidores de procuração para melhorar o desempenho, acelerar e filtrar pedidos, normalmente para segurança e prevenir acesso sem autorização para uma rede interna.
Router	Um dispositivo para conectar vários computadores em rede. Por exemplo, um router é necessário quando conectando vários computadores em uma casa ou escritório, e permitir a todos o acesso a Internet e compartilhar dados. Um router normalmente é conectado entre um modem e um computador, embora alguns modems tenham um router embutido.
Server	Um sistema de hardware ou computador usado como um ponto central em uma rede proporcionando acesso a arquivos e serviços.
Site	Diminutivo de “website,” isto se refere ao grupo de páginas web que são abertas junto. Por exemplo, a coleção de páginas web cujos endereços começam “ http://www.yamaha.com/ ” é chamado site da Yamaha.
SSID	Este é um nome de identificação para especificar uma rede particular através de uma conexão LAN sem fios. A comunicação só é possível entre terminais que combinam nomes SSID.
SSL	Iniciais de Secure Sockets Layer, um padrão para transmitir dados confidenciais como números de cartão de crédito via Internet.
Subnet mask	Uma configuração usada para dividir uma rede em larga escala em partes bem menores.
URL	Iniciais de Uniform Resource Locator, uma linha de caracteres que identifica e une a websites específicos e páginas na Internet. Uma URL completo normalmente começa com os caracteres “ http:// .”
Web page	Refere-se a cada página individual que compõe um website.
Wireless LAN	Uma conexão LAN que permite transferência de dados através de uma conexão sem fio.

Editando parâmetros de harmonia vocal

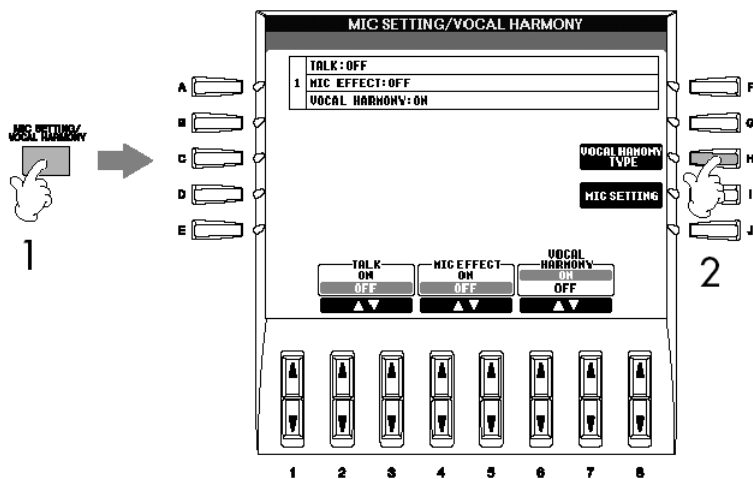
Referência para páginas de Guias Rápidos

Cantando junto com a reprodução da música (Karaoke) ou do seu Próprio Desempenho	página 54
Conectando um Microfone	página 54
Cantando com a Exibição de Letra	página 55
Funções convenientes para Karaoke	página 55
Ajustando o tempo	página 34
Transponha	página 55
Aplicando efeitos para Sua Voz	página 56
Somando Harmonia para Sua Voz	página 56
Praticando Cantando com sua Própria Afinação (CueTIME Vocal)	página 139

Funções convenientes para Cantar Junto com Seu Próprio Desempenho	página 58
Mudando a Tecla (Transponha)	página 58
Exibindo a Pontuação de Música no Instrumento e a letra na TV	página 58
Fazendo Anúncio Entre as Músicas	página 59
Controlando o tempo da reprodução pela sua voz (Karao-key)	página 139

Esta seção explica como criar seus próprios tipos de Harmonia Vocal brevemente (página 56), e lista os parâmetros detalhados para editar. Até dez tipos podem ser criados e podem salvados.

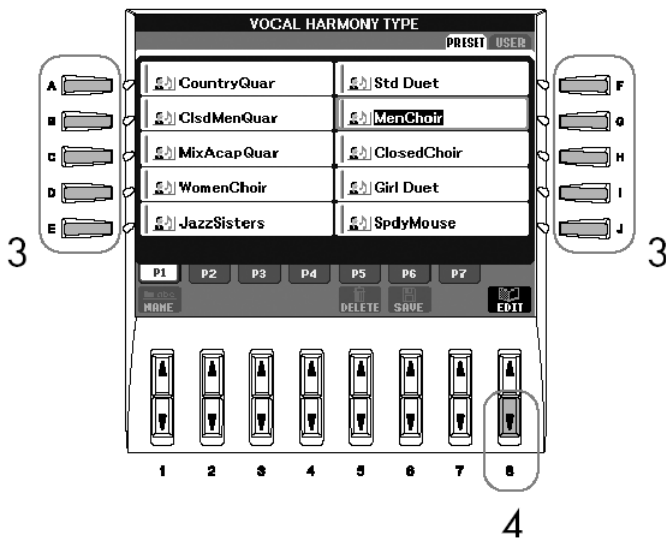
1. Aperte o botão [MIC SETTING/VOCAL HARMONY]



2. Aperte o botão [H] (VOCAL HARMONY TYPE) para ir a tela de VOCAL HARMONY TYPE (tipo de harmonia).

Editando parâmetros de harmonia vocal

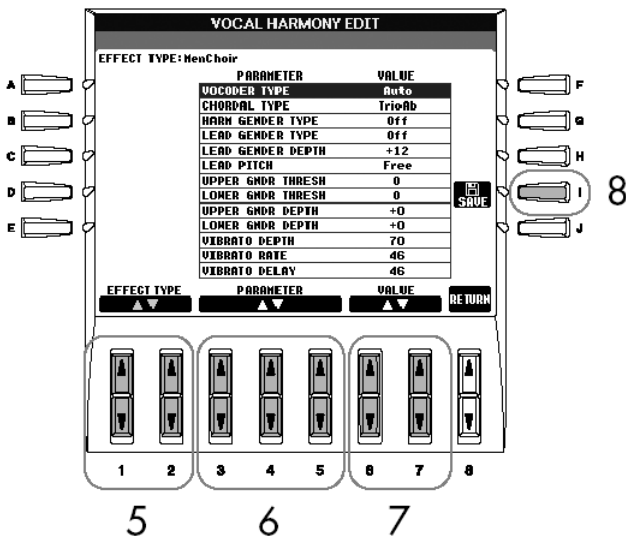
3. Aperte um dos botões [A]–[J] para selecionar um tipo de Harmonia Vocal a ser editado.



4. Aperte o botão [8 ▼] (EDIT) para chamar a ir a tela de VOCAL HARMONY EDIT (editar a harmonia).

5. Se você quer re-selecionar o tipo de Harmonia Vocal, use os botões [1 ▲ ▼]/[2 ▲ ▼].

Ou você pode re-selecionar o tipo de Harmonia Vocal apertando o botão [8 ▲ ▼] (RETURN) para voltar a tela de seleção de Harmonia Vocal.



6. Use os botões [3 ▲ ▼]–[5 ▲ ▼] para selecionar o parâmetro (página 182) que você quer editar.

Editando parâmetros de harmonia vocal

7. Configure o valor do parâmetro que você selecionou.

8. Aperte o botão [I] (SAVE) para salvar sua Harmonia editada (página 67).



Serão perdidas as configurações aqui se você muda a outro tipo de Harmonia Vocal ou você desliga o instrumento sem salvar os dados.

Parâmetros de Edição na tela VOCAL HARMONY EDIT (editar a harmonia).

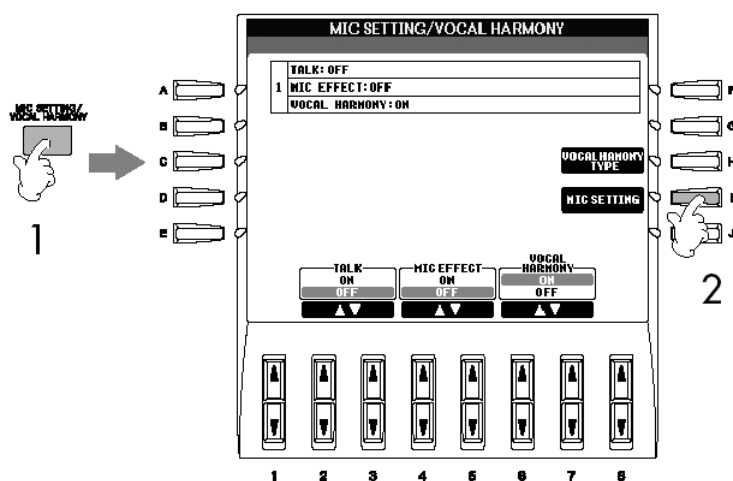
Tipo de VOCODER	Determina como as notas de harmonia são aplicadas ao som do microfone quando o modo de Harmonia (página 186) está configurado "VOCODER."
Tipo de CHORDAL	Determina como as notas de harmonia são aplicadas ao som do microfone quando o modo de Harmonia (página 186) está configurado "CHORDAL."
TIPO de GÊNERO de HARMONIA	Determina se o gênero do som de harmonia é mudado ou não. Ligado O gênero do som de harmonia não é mudado. Auto O gênero do som de harmonia é mudado automaticamente.
Tipo de Gênero da Voz Principal	Determina se e como o gênero da voz principal (o som de microfone) será mudado. Por favor note que o número de notas de harmonia difere dependendo do tipo selecionado. Quando estiver desligado, três notas de harmonia serão produzidas. Outras configurações produzem duas notas de harmonia. Desligado Nenhuma mudança de gênero acontece. Unísono Nenhuma mudança de gênero acontece. Você pode ajustar o Gênero de Profundidade da Voz Principal Homem A mudança de gênero correspondente é se aplicada a voz principal Mulher A mudança de gênero correspondente é se aplicada a voz principal.
Gênero de Profundidade da Voz Principal	Ajusta o grau da mudança de gênero da voz principal. Isto está disponível quando o Tipo de Gênero da Voz Principal está configurado para qualquer coisa menos desligado. Quanto mais alto o valor, mais "feminina" a voz de harmonia se torna. Quanto mais baixo o valor, mais "masculina" a voz.
Correção da Afinação da Voz Principal	Quando "Correct" é selecionado, o a afinação da voz principal é ajustada em passos de semitom precisos. Este parâmetro só é efetivo quando o Tipo de Gênero da Voz Principal está configurado diferente de desligado.
Gênero de correção de Excesso de Semi-tons	A mudança de gênero acontecerá quando a afinação de harmonia alcança ou excede o número especificado de semitons sobre a afinação da voz principal.
Gênero de correção de Falta de Semi-tons	A mudança de gênero acontecerá quando a afinação de harmonia alcança ou excede o número especificado de semitons abaixo da afinação da voz principal.
Gênero de Excesso de Profundidade	Ajusta o grau de mudança de gênero aplicado as notas mais altas da harmonia. Quanto mais alto o valor, mais "feminina" a voz de harmonia se torna. Quanto mais baixo o valor, o mais "masculina" a voz.
Gênero de Falta de Profundidade	Ajusta o grau de mudança de gênero aplicado as notas mais baixas da harmonia. Quanto mais alto o valor, mais "feminina" a voz de harmonia se torna. Quanto mais baixo o valor, o mais "masculina" a voz.
Profundidade de Vibrato	Configura a profundidade de vibrato aplicada ao som de harmonia. Também afeta o som da voz principal quando o TIPO DE GÊNERO DA VOZ PRINCIPAL está diferente de desligado.

Ajustando o microfone e a harmonia do som

Taxa de Vibrato	Configura a velocidade do efeito de vibrato. Também afeta a voz principal quando o Tipo de Gênero da Voz Principal está diferente de desligado.
Delay do Vibrato	Especifica a duração do delay antes do efeito de vibrato começar quando uma nota é produzida. Valores mais altos resultam em um delay (demora) mais longa.
Volume 1/2/3 da Harmonia	Configura o volume da primeira (mais baixa), segunda, e terça (mais alta) notas de harmonia.
Distribuição 1/2/3 da Harmonia	Especifica a posição do estéreo (pan) da primeira (mais baixa), segunda, e terça (mais alta) notas de harmonia. Normal A posição de estéreo do som mudará normalmente quando o teclado é tocado. Isto é efetivo quando o modo de Harmonia (página 186) está desligado "VOCODER" ou "CHORDAL." L63>R-c-L>R63 Uma configuração de L63>R pans a esquerda , enquanto 0 estão no centro, e L <R63 estão na direita.
Ajuste 1/2/3 da Harmonia	Ajusta o primeira (mais baixa), segunda, e terça (mais alta) notas de harmonia pelo número especificado de centésimos.
Afinando a Nota	Quando isto é configurado "ON,"(ligado) você pode tocar as vozes dos PSR-3000 / 1500 com sua voz. (Os PSR-3000/1500 rastreia a afinação da sua voz e converte isto para converter os dados para o gerador de tons.Porém, se lembre que mudanças dinâmicas em sua voz não afetarão o volume do gerador de tom.)
Afinando uma Parte da Nota	Determina qual das partes do PSR-3000/1500 será controlado pela voz principal quando a Afinação por Nota estiver ligada.

Ajustando o Microfone e o Som da Harmonia

1. Aperte o botão [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] .

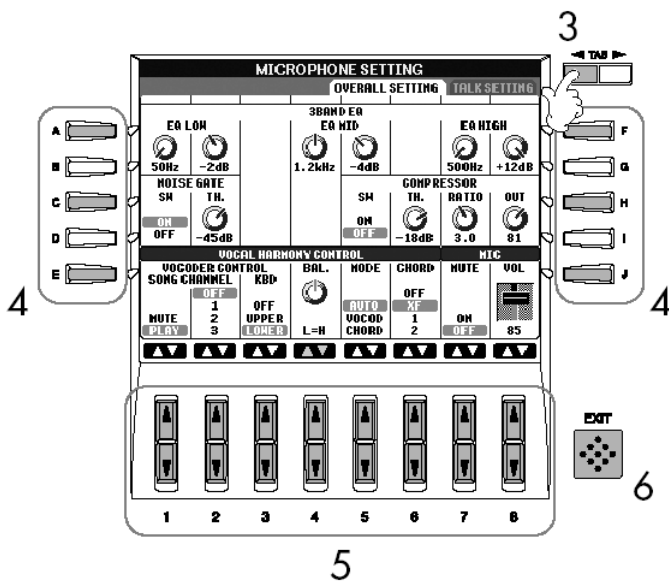


2. Aperte o botão [I] (MIC SETTING) para ir a tela de MICROPHONE SETTING (configuração de Microfone)

Usando o microfone (PSR-3000)

Ajustando o microfone e a harmonia do som

3. Aperte o botão TAB [◀] para selecionar a tela de OVERALL SETTING (configuração global).



⚠ Configurações feitas na tela de OVERALL SETTING (configuração global) é automaticamente salvo no instrumento quando você sai da tela. Porém, se você desliga o instrumento sem sair dessa tela, as configurações serão perdidas.

4. Use os botões [A]–[J] para selecionar o artigo (parâmetro) (veja abaixo) a ser ajustado.

5. Use os botões [1 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] para fixar o valor.

6. Aperte o botão [EXIT] para sair da tela de MICROPHONE SETTING (configuração de microfone).

Artigos ajustáveis (Parâmetros) na tela de OVERALL SETTING (configuração global).

EQ de 3 Bandas

EQ (equalizador) é um processador que divide a frequência em faixas que podem ser impulsionadas ou podem ser cortadas para uma melhor resposta de frequência global. O PSR-3000/1500 possui três bandas de alto-grau (BAIXO, MEIO e ALTO) para equalizar o som do microfone.

Hz

Ajusta a frequência de centro da faixa correspondente.

dB

Aumenta ou corta o nível da faixa correspondente por até 12 dB.

PORTÃO de RUÍDO

Este efeito desliga o sinal quando a entrada de sinal do microfone fica abaixo do especificado. Isto efetivamente corta fora o ruído estranho, permitindo o sinal desejado (vocal, etc.) passar.

SW (Interruptor)

Isto liga ou desliga o Portão de Ruído.

TH. (Ajuste)

Isto ajusta o nível do sinal ao qual o portão deve começar a funcionar

Ajustando o microfone e a harmonia do som

COMPRESSOR

Estes efeitos abaixará os sinal quando o sinal do microfone excede um nível especificado. Isto é especialmente útil para alisar vocais que tem dinâmica extensamente variada. Isto efetivamente “comprime” o sinal, fazendo partes suaves soarem mais altas e partes altas mais suaves.

SW (Interruptor)

Isto liga ou desliga o Compressor.

TH. (Ajuste)

Isto ajusta o nível do sinal ao qual a compressão deve ser aplicada.

RATIO (taxa)

Isto ajusta a taxa de compressão.

OUT (Saída)

Isto ajusta o nível de sinal que sai.

CONTROLE da HARMONIA VOCAL

Os parâmetros seguintes determinam como a harmonia é controlada.

Controle do VOCODER

O efeito de Harmonia Vocal em modo de Vocoder (página 186) é controlado através da nota que você toca no teclado ou das as notas dos dados da música. Este parâmetro lhe deixa determinar quais notas são usadas para controlar a harmonia.

CANAL da MÚSICA	MUTE/PLAY Quando você seleciona “MUTE,” o canal selecionado abaixo (controlar a Harmonia) é desligado durante a reprodução da música.. OFF/Canais 1–16 Quando você seleciona “OFF,” o controle dos dados da música da harmonia é desligado. Quando você fixa a um dos valores de 1–16, é encontrado um canal (tocando uma música no PSR-3000/1500 ou em um seqüenciador de MIDI externo) correspondente para ser usado para controlar a harmonia. Esta configuração é unida à HARMONIA CH que configura na tela de SONG SETTING (configuração da música) (página 139).
TECLADO	OFF O controle do teclado em cima da harmonia é desligado. UPPER Notas tocadas à direita do split point controlam a harmonia. LOWER Notas tocadas à esquerda do split point controlam a harmonia.

BAL.

Isto lhe deixa fixar o equilíbrio entre o a voz principal (sua própria voz) e Harmonia Vocal. Elevando este valor aumentará o volume da Harmonia Vocal e diminuirá da voz principal. Quando isto é configurado L <H63 (L: voz principal, H,: Harmonia vocal), só a Harmonia Vocal será produzida; quando é configurado L63 >H, só a voz principal será produzida.

Ajustando o microfone e a harmonia do som

MODO

Todos os tipos de Harmonia Vocais entram em um de três modos, podendo ser produzida de diferentes caminhos. O efeito de harmonia é dependente do modo de Harmonia Vocal selecionado, e este parâmetro determina como a harmonia é aplicada a sua voz. Os três modos são descritos abaixo.

AUTO	Quando o [ACMP ON/OFF] ou [LEFT] está ligado e se dados de acorde existem na música, o modo é fixado automaticamente a CHORDAL. Em todos os outros casos, o modo é fixado a VOCODER.
VOCODER	As notas de harmonia são determinadas pelas notas que você toca nos teclado e/ou dos dados da música. Você pode especificar se o efeito de Vocoder é controlado pelo seu desempenho de teclado ou pelos dados da música. (página 185).
CHORDAL	As notas de harmonia são determinadas pelo seguinte três tipos de acorde: acordes tocados na seção de acorde do teclado (com o [ACMP] ligado), acorde tocados na seção de Voz ESQUERDA do teclado (com o [ACMP] desligado e o [LEFT] ligado), e acordes contidos nos dados da música para controlar a harmonia. (Não disponível se a música não contém nenhum dado de acorde.)

ACORDE

Os parâmetros seguintes determinam quais dados em uma música gravada é usado para a detecção de acorde.

OFF	Não são detectados acordes dos dados da música.
XF	Acordes no formato XF são usados para a Harmonia Vocal.
1-16	São detectados acordes nos dados de nota no canal da música especificado.

MIC

Os parâmetros seguintes determinam como o som de microfone é controlado.

MUDO

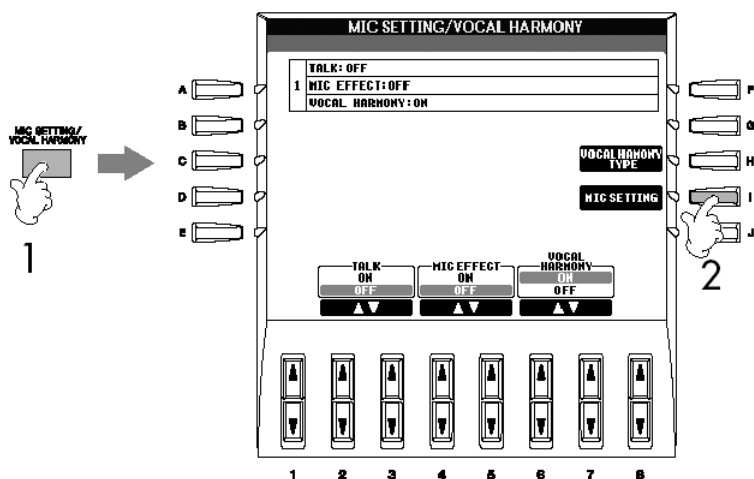
Quando ligado, o som de microfone desligado

VOLUME

Ajusta o volume de produção do som do microfone.

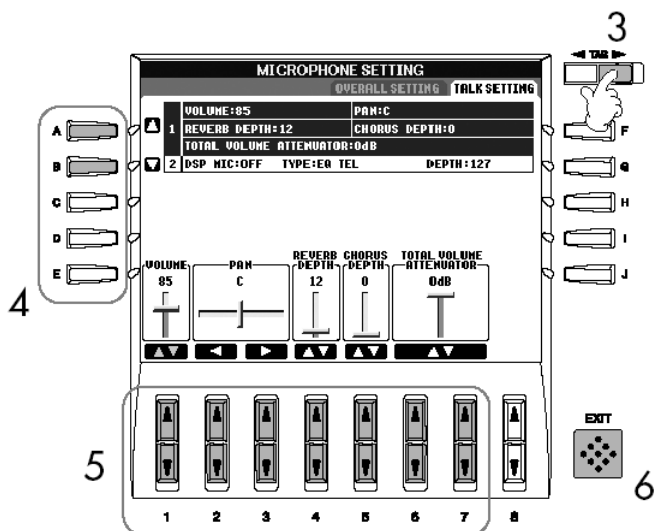
Esta função lhe deixa ter configurações especiais para fazer anúncios entre as músicas, use estas configurações para melhorar seu desempenho cantando.

1. Aperte o botão [MIC SETTING/VOCAL HARMONY] para ir a tela MIC SETTING/VOCAL HARMONIA (configuração da harmonia do vocal).



2. Aperte o botão [I] (MIC SETTING) para ir a tela de MICROPHONE SETTING (configuração do microfone).

3. Aperte o botão TAB [▶] para selecionar a tela TALK SETTING (configuração de fala)



4. Use os botões [A]/[B] para selecionar o artigo (parâmetro) (página 188) a ser configurado.

5. Use os botões [1▲▼]–[7▲▼] para fixar o valor.

6. Aperte o botão [EXIT] para sair da tela MICROPHONE SETTING (configuração do microfone).



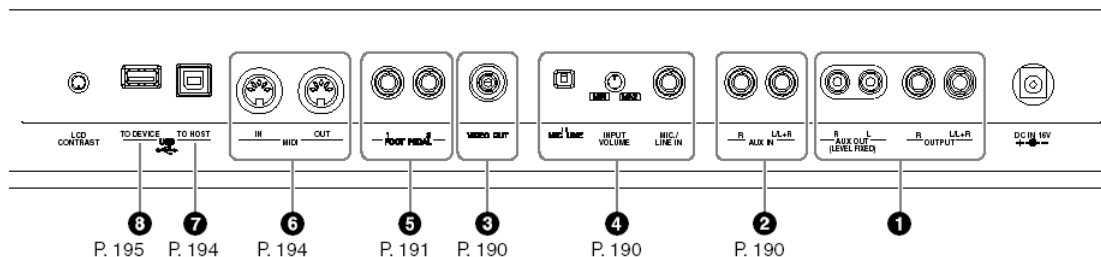
São salvas as configurações na tela de TALK SETTING automaticamente ao instrumento quando você sai da tela. Porém, se você desligar o instrumento sem sair desta tela, as configurações serão perdidas.

Usando o microfone (PSR-3000)

Configurações de fala

Artigos ajustáveis (Parâmetros) na tela de TALK SETTING (configuração de fala).

VOLUME	Isto determina o volume do som de microfone.
PAN	Isto fixa a posição de pan do estéreo do som do microfone.
PROFUNDIDADE DO REVERB	Isto fixa a profundidade dos efeitos de reverb aplicada ao som do microfone
PROFUNDIDADE DO CHORUS	Isto fixa a profundidade dos efeitos de chorus aplicada ao som do microfone.
DINÂMICA DO VOLUME	Isto determina a quantia de atenuação ser aplicado ao som (com exceção do sinal do microfone)—Ihe permitindo ajustar o equilíbrio entre sua voz e o som do instrumento.
DSP MIC LIGADO/DESLIGADO	Isto liga o efeito de DSP aplicado ao som do microfone Ligado ou desligado.
TIPO DE DSP MIC	Isto seleciona o tipo de efeito de DSP a ser aplicado ao som de microfone.
PROFUNDIDADE DO DSP MIC	Isto fixa a profundidade do efeito de DSP aplicado ao som do microfone.



Saídas de gravação [OUTPUT] [AUX OUT (nível fixo)] [OPTICAL OUT]

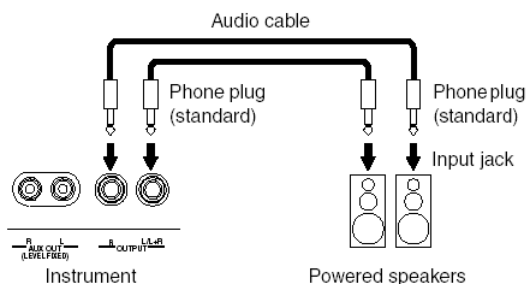
1. Usando Dispositivos de Áudio externos para Reprodução e Gravação (saídas [OUTPUT], [AUX OUT (NÍVEL FIXOU)], [OPTICAL OUT])

Você pode conectar estas saídas a um sistema de estéreo para amplificar o som do instrumento ou para um gravador de fita de cassete ou um dispositivo auditivo para gravar sua performance. O microfone ou o som de violão conectado ao instrumento [MIC./LINE IN] entrada) sairá do mesmo jeito. Se refira aos diagramas abaixo e use cabos de áudio para conexão. Estas saídas estão localizadas no lado inferior do painel do instrumento.

saídas [OUTPUT]

(saídas phone padrão [L/L+R] e [R])

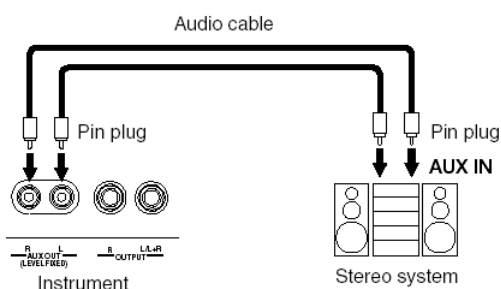
Quando estes são conectados, você pode usar o controle[MASTER VOLUME]do instrumento para ajustar o volume da produção para o dispositivo externo. Conecte a saída do instrumento [L/L+R]/[R saídas] e o introduza a saída um par de alto-falantes usando cabos de áudio apropriados. Use só a saída [L/L+R] para conexão com um dispositivo mono.



saídas [AUX OUT (LEVEL FIXED)]

(saídas RCA [L]e [R])

Quando estes são conectados (com plug RCA ; NÍVEL FIXO), o som será produzido ao dispositivo externo em um nível fixo, quaisquer seja a configuração do controle do [MASTER VOLUME]. Use estes quando controlar o volume com um sistema auditivo externo, ou quando gravar o som do instrumento para um sistema auditivo externo. Conecte o saída AUX OUT [L]/[R] (NÍVEL FIXO) do instrumento e a entrada AUX IN de um sistema auditivo externo que use cabos de áudio apropriados.



! Antes de conectar o instrumento com outros componentes eletrônicos, ligue todos os componentes. Também, antes de ligar ou desligar qualquer componente, tenha certeza que todos os níveis de volume estão no mínimo (0). Caso contrário, choques elétricos podem acontecer danificando os componentes.

NOTA Use cabos de áudio e plugs apropriados.

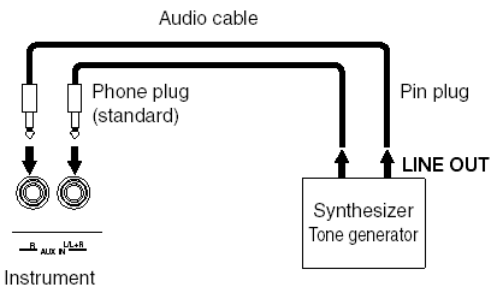
! Quando o som do instrumento é produzido a um dispositivo externo, primeiro ligue o instrumento, então o dispositivo externo. Inverta esta ordem quando você quiser desconectar. Quando o som do instrumento é produzido a um dispositivo externo, primeiro ligue o instrumento, então depois o dispositivo externo. Inverta esta ordem quando você quiser desligar. Não dirija a produção da saída [OUTPUT] [AUX OUT (NÍVEL FIXO)] para a entrada[AUX IN]. Se você faz esta conexão, o sinal introduz a entrada [AUX IN] a produção da saída [OUTPUT] [AUX OUT (NÍVEL FIXO)]. Estas conexões poderiam resultar em uma realimentação isso fará que desempenho normal seja impossível, e pode danificar ambos as peças e o próprio instrumento.

Usando seu instrumento com outros equipamentos

Conectando recursos de áudio e vídeo

Tocando dispositivos externos de áudio nos auto falantes

2. Tocando dispositivos externos de áudio com os alto-falantes do teclado.
As produções de estéreo de outro instrumento podem ser conectadas a estas entradas permitindo reproduzir o som de um instrumento externo pelos alto-falantes do teclado.. Conecte a entrada (LINE OUT etc.) de um sintetizador externo ou um módulo de gerador de tom e a entrada AUX IN [L/L+R]/[R] usando cabos de áudio apropriados.



Quando o som de um dispositivo externo é produzido no instrumento, primeiro ligue o dispositivo externo, então o instrumento. Inverta esta ordem quando você quiser desligar.

NOTA

- Use só a saída [L/L+R] para conexão com um dispositivo mono.
- A configuração de [MASTER VOLUME] do teclado afeta o sinal de entrada da entrada [AUX IN].

Exibindo a tela do instrumento em um monitor separado

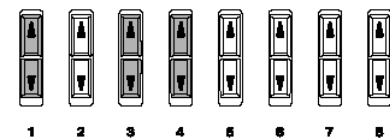
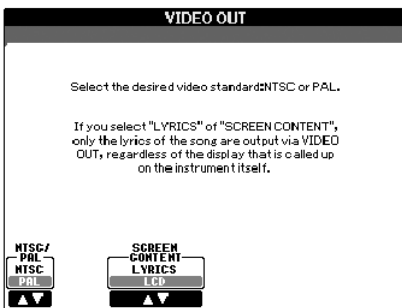
3. Mostrando o Conteúdo da Tela do Instrumento em um monitor de TELEVISÃO Separado (PSR-3000)

Conecte o instrumento para um monitor de TELEVISÃO externo, e você pode ter os conteúdos da tela ou letras (para cantar em grupo) exibidas na TELEVISÃO. Para instruções de como conectar, veja página 55.

Configurações da Saída de Vídeo

1. Vá a tela de operação. [FUNCTION] [G] VIDEO OUT

2. Selecione o padrão do equipamento de vídeo “NTSC” ou “o PAL” usando o botão [1 ▲ ▼] botão. Selecione os conteúdos da saída de vídeo contidos na tela (LCD) ou letras (LYRICS)—usando os botões [3 ▲ ▼]/[4 ▲ ▼].



NOTA

- Fixe o NTSC ou PAL para corresponder ao padrão usado pelo seu equipamento de vídeo.
- Quando LYRICS é selecionado como os conteúdos da saída de vídeo, só as letras da música serão mostradas, embora a tela que é mostrada no instrumento.
- Evite olhar a televisão ou o monitor de vídeo por períodos a longos isso pode danificar sua vista. Dê intervalos frequentes e enfoque seus olhos em objetos distantes assim evitando danos para sua vista.

Conectando um microfone ou guitarra ([MIC./LINE IN]) (PSR 3000)

4. Conecte um Microfone ou Guitarra (entrada [MIC. /LINE IN]) (PSR-3000)

Conectando um microfone na entrada [MIC. /LINE IN] (padrão 1/4 “ entrada) localizada no lado inferior esquerdo do instrumento, você pode cantar junto com a reprodução da música (KARAOKE) ou com a sua própria performance. As produções do instrumento e do seu vocal ou guitarra soa pelos alto-falantes embutidos. Para instruções de como conectar, veja página 54. Por favor note que quando você conectar dispositivos de nível de produção alta, tenha certeza o que o interruptor [MIC. LINE] está fixado “LINE.”

Usando a chave ou controlador de pé ([FOOT PEDAL])

5. Usando um Footswitch ou Controlador de Pé (entrada [FOOT PEDAL])

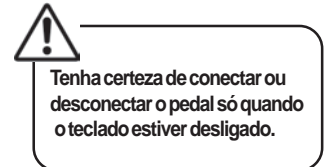
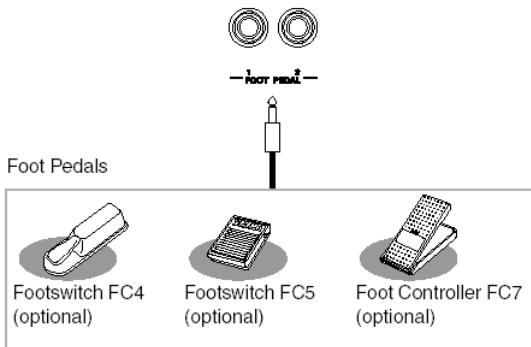
Duas entradas de footswitchs podem ser usadas pelas funções seguintes as configurações iniciais. (configurações de fábrica).

Saída 1 FOOT SWITCH

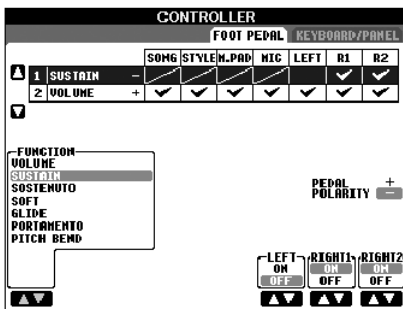
Plug um footswitch Yamaha opcional FC4 ou FC5 para trocar a sustentação de tempo em tempo. As funções do footswitch são como do pedal mais de um piano—aperte para sustentar, não aperte para um som normal.

Saída 2 FOOT SWITCH

Plug um controlador de pé Yamaha opcional FC7 para mudar o volume como você toca o PSR-3000/1500 (função de expressão).



Nomeando funções específicas para cada pedal



As funções nomeadas para um footswitch conectado ou a um controlador de pé podem ser mudadas—por exemplo, lhe deixando usar o footswitch para começar/parar a reprodução de um estilo, ou usar o controlador de pé para produzir variações de afinação.

1. Indo a tela de operação

[FUNCTION] [D] CONTROLLER TAB [◀] FOOT PEDAL

2. Use os botões [A]/[B] para selecionar um dos dois pedais de pé para os quais a função será nomeada.

3. Use o botão [1 ▲ ▼] para selecionar as funções a serem nomeado ao pedal especificada no passo 2. Detalhes nas funções de pedal são listados abaixo.

4. Use os botões [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼] para configurar os detalhes das funções selecionadas. Os parâmetros disponíveis diferem dependendo da função selecionada no passo 3. Detalhes dos parâmetros é mostrado abaixo.

5. Confira se a função desejada é controlável com o pedal apertando o pedal .

Fixe a polaridade do pedal

A operação de ligado/desligado do pedal pode diferir dependendo do jeito que você conectou ao instrumento. Por exemplo, apertando pra baixo o pedal pode ligar a função selecionada, enquanto apertando um diferente pode desligar a função. Se necessário, use esta configuração para inverter o controle. Aperte o botão [I] (PEDAL POLARITY) para trocar a polaridade.

São listados detalhes nas funções do pedal aqui. Para funções indicado com “*”, use só o controlador de pé; operações formais não podem ser feitas com um footswitch.

Usando seu instrumento com outros equipamentos

Usando a chave ou controlador de pé ([FOOT PEDAL])

Funções de designáveis aos pedais

VOLUME*	Permite-lhe usar um controlador de pé para controlar o volume.
SUSTAIN	Permite-lhe usar um pedal para controlar a sustentação. Quando você aperta e segura o pedal, todas as notas tocadas no teclado têm uma sustentação mais longa. Soltando o pedal imediatamente qualquer nota continua.
SOSTENUTO	Permite-lhe usar um pedal para controlar o efeito de Sostenuto. Se você toca uma nota ou acorde no teclado e aperta o pedal enquanto segura a nota(s), as notas sustentarão contanto que o pedal seja segurado. Porém, notas subseqüentes não sustentarão. Isto torna possível sustentar um acorde, por exemplo, enquanto são tocadas outras notas staccato.
SOFT	Permite-lhe usar um pedal para controlar o efeito Suave. Apertando este pedal ele reduz o volume ,mudando o timbre das notas que você toca. Isto efetivo com as Vozes apropriadas.
GLIDE	Quando o pedal é apertado, a afinação muda, e então volta para a afinação normal quando o pedal é solto.
PORTAMENTO	O efeito portamento (um deslizamento entre as notas) pode ser produzido enquanto o pedal é apertado. O portamento é produzido quando são tocadas notas legato (uma nota é tocada enquanto a nota anterior ainda é segurada). O tempo de Portamento também pode ser ajustado do Console de Mixagem (página 88). Esta função não afeta certas Vozes Naturais que não soariam adequadamente com esta função.
PITCH BEND*	Permite-lhe dobrar a afinação das notas para cima ou para baixo usando o pedal.
MODULATION*	Aplica um efeito de vibrato para as notas tocadas no teclado. A profundidade do efeito aumenta enquanto o pedal é apertado.
DSP VARIATION	Liga e desliga a VARIAÇÃO de DSP.
HARMONY/ECHO	Liga e desliga o efeito de Harmonia/eco
VOCAL HARMONY (PSR-3000)	Liga e desliga a função de Vocal de harmonia.
TALK (PSR-3000)	Liga e desliga a função de MIC SETTING (configuração de microfone).
SCORE PAGE+	Enquanto a música está parada, você pode virar à próxima página de partitura.
SCORE PAGE-	Enquanto a música está parada, você pode virar à página de partitura anterior.
SONG PLAY/PAUSE	Funciona como o botão SONG [PLAY/PAUSE] .
STYLE START/STOP	Funciona como o botão STYLE CONTROL [START/STOP].
TAP TEMPO	Funciona como o botão [TAP].
SYNCHRO START	Funciona como o botão [SYNC START].
SYNCHRO STOP	Funciona como o botão [SYNC STOP].
INTRO1-3	Funciona como os botões [INTRO I-III] .
MAIN A-D	Funciona como os botões [VMAIN VARIATION A-D] .
FILL DOWN	Toca um fill-in no qual é seguido automaticamente pela seção Principal do botão da esquerda.
FILL SELF	Toca um fill-in.
FILL BREAK	Dá uma pausa.
FILL UP	Toca um fill-in no qual é seguido automaticamente pela seção Principal do botão da direita.
ENDING1-3	Funciona como os botões [ENDING/rit. I-III] .
FADE IN/OUT	Funciona como o botão [FADE IN/OUT] .
FINGERED/FING ON BASS	O pedal alterna entre os modos dedilhados e baixo (página 102).
BASS HOLD	Enquanto o pedal é apertado, o Estilo de Acompanhamento do baixo nota será segurada até mesmo se o acorde é mudada durante a reprodução do estilo. Se a digitação é fixada "AI FULL KEYBOARD" a função não funciona.
PERCUSSION	O pedal toca um instrumento de percussão selecionado pelos botões [4 ▲ ▼]-[8 ▲ ▼] . Você pode usar o teclado para selecionar o instrumento de percussão desejado.
RIGHT1 ON/OFF	Funciona como o botão PART ON/OFF [RIGHT 1].

Usando seu instrumento com outros equipamentos

Usando a chave ou controlador de pé ([FOOT PEDAL])

RIGHT2 ON/OFF	Funciona como o botão PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Funciona como o botão PART ON/OFF [LEFT].
OTS+	Vai para a próxima configuração de Toque.
OTS-	Volta para a configuração anterior de Toque.

NOTA

As funções Sostenuato e Portamento não afetarão as vozes Organ Flute, até mesmo se eles foram nomeados aos

Parâmetros ajustáveis para Cada Função

Os parâmetros abaixo correspondem aos botões [2 ▲ ▼]–[8 ▲ ▼], e a disponibilidade deles/delas depende do tipo de controle selecionado. Por exemplo, se SUSTAIN é selecionado como o tipo, os parâmetros ““HALF PEDAL POINT” RIGHT 1,” “RIGHT 2”” e “LEFT” automaticamente aparece na tela.

SONG, STYLE, MIC*, M.PAD, LEFT, RIGHT1, RIGHT2	Estas partes especificadas serão afetadas pelo pedal. * Disponível só nos PSR-3000.
UP/DOWN	Quando GLIDE ou PITCH BEND é selecionada, isto determina se a mudança de afinação é elevada ou é abaixada.
RANGE	Quando GLIDE ou PITCH BEND é selecionada, isto determina o alcance da mudança de afinação, em semitons. Unido ao Console de Mixagem, configuração do Alcance da Afinação (página 88).
ON SPEED	Quando GLIDE é selecionado, determina a velocidade da mudança de afinação, quando o pedal é apertado.
OFF SPEED	Quando GLIDE é selecionado, determina a velocidade da mudança de afinação, quando o pedal é solto.
KIT	Quando PERCUSSION é nomeada ao pedal, são mostrados kits de percussão disponíveis aqui, lhe deixando selecionar o kit de percussão usado para o pedal.
PERCUSSION	Quando PERCUSSION é nomeada ao pedal, todos os sons do kit de percussão selecionados são mostrados aqui. Isto determina o som de instrumento nomeado ao pedal.

Usando seu instrumento com outros equipamentos

Conectando recursos externos MIDI (terminais [MIDI])

6 Conectando Dispositivos de MIDI Externos (Terminais [MIDI])

Use os terminais embutidos[MIDI] cabos de MIDI para conectar dispositivos de MIDI externos.

MIDI IN	Recebe mensagens de MIDI de um dispositivo de MIDI externo.
MIDI OUT	Transmite mensagens de MIDI geradas pelo instrumento.

Para uma avaliação geral de MIDI e como você pode usa-lo , veja:

O que é MIDI? página 197

O que Você pode Fazer Com MIDI página 200

Configurações de MIDI página 201

Conectando um computador ou recurso USB

conectando um computador [USB TO HOST] ou terminais [MIDI]

6 7 Conectando a um Computador ([USB] e Terminais [MIDI])

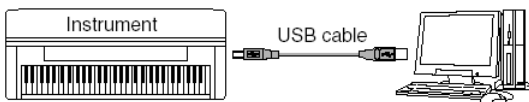
Conectando um computador com [USB] ou terminais [MIDI] , você pode transferir dados entre o instrumento e o computador por MIDI, assim usando programas de música do computador . Se lembre de que você também precisa instalar um USB apropriado para o driver MIDI.

As instruções abaixo explicam como conectar e usar os terminais.

(Esta explicação é dividida em duas partes e cobre as duas conexões: conexão para o terminal [USB] e conexão para o terminal [MIDI].)

Conectando o terminal [USB] .

Quando conectar o instrumento para o computador por USB, use um cabo de USB apropriado (tendo o logotipo de USB) para conectar ao terminal [USB] do instrumento para o terminal USB do computador. Então, instale o driver USB MIDI



NOTA

Se você está usando um computador que tem uma interface USB, nós recomendamos que você conecte o computador e o instrumento por USB, em lugar de MIDI.

NOTA

Driver
Um driver é um software que provê uma interface de dados de transferência entre o sistema operacional do computador e um dispositivo de hardware conectado. Você precisa instalar um driver USB MIDI para conectar o computador ao instrumento.

NOTA

Sobre os terminais [USB HOST] e [USB PARA DISPOSITIVO]
Há dois tipos diferentes de terminais de USB no instrumento: [USB HOST] e [USB PARA DISPOSITIVO]. Tome cuidado para não confundir os dois terminais e os conectores de cabo correspondentes. Tenha cuidado para conectar a tomada certa na direção certa. Explicações sobre o terminal [USB PARA DISPOSITIVO] segue na próxima seção.

NOTA

- O instrumento começará a transmissão pouco tempo depois da conexão de USB ser feita.
- Quando usar um cabo de USB para conectar o instrumento para seu computador, faça a conexão diretamente sem passar por um cubo de USB.
- Para informação sobre montar seu software de sequenciador, se refira ao manual do dono do software.



Precauções quando usar o terminal [USB]. Quando conectar o computador para o terminal [USB] , tenha certeza para observar os pontos seguintes. Não fazendo isso o computador pode ser afetado perdendo dados. Se o computador ou o instrumento trava, desligue o instrumento e reinicie o computador.

• Antes de conectar o computador para o terminal [USB] , saia de qualquer modo de espera do computador (como modo de espera, standby e etc.), e saia de qualquer software aberto, também desligue o instrumento.

• Execute o seguinte antes de desligar o instrumento ou desplugar o cabo USB do instrumento / computador.

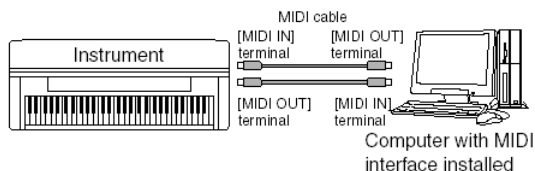
- Saia de qualquer software de aberto no computador.

- Tenha certeza aquele dados não estão sendo transmitidos do instrumento. (Dados só são transmitidos tocando as notas no teclado ou reproduzindo uma música.)

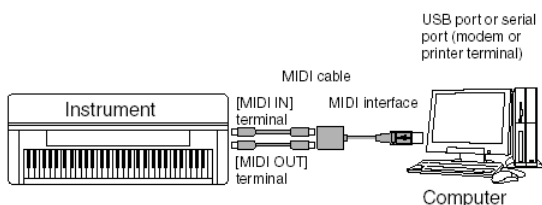
• Enquanto um dispositivo de USB é conectado ao instrumento, você deve esperar por seis segundos ou mais entre estas operações: Quando ligar ou desligar o instrumento, ou quando conectar/desconectar o cabo de USB alternadamente.

Conexão por terminais [MIDI]

Há dois modos para conectar o instrumento por MIDI para um computador. Se você tem uma interface de MIDI instalada no seu computador, conecte o terminal MIDI OUT da interface de computador para o terminal [MIDI IN] do instrumento, e conecte o terminal [MIDI OUT] do instrumento no terminal MIDI IN da interface.



A segunda possibilidade de conexão envolve uma separação, interface de MIDI externa conecta ao computador por um porta de USB ou uma porta consecutivo (terminal do modem ou impressora). Usando cabos de MIDI apropriados, conecte o terminal MIDI OUT da interface externa no terminal [MIDI IN] do instrumento, e conecte o terminal [MIDI OUT] do instrumento no terminal MIDI IN da interface.



NOTA

Tenha certeza para usar o MIDI apropriado conectado ao seu computador.

NOTA

Sobre os terminais [USB HOST] e [USB PARA DISPOSITIVO]
Há dois tipos diferentes de terminais de USB no instrumento: [USB HOST] e [USB PARA DISPOSITIVO]. Tome cuidado para não confundir os dois terminais e os conectores de cabo correspondentes. Tenha cuidado para conectar a tomada certa na direção certa. Explicações do terminal [USB HOST] pode ser visto na seção anterior.

Conectando a um adaptador LAN USB e dispositivo de armazenagem USB (terminal [USB TO DEVICE])

8. Conectando um USB-tipo LAN e USB para Dispositivo (pelo terminal [USB PARA DISPOSITIVO])

Há dois modos de usar o terminal [USB PARA DISPOSITIVO] no painel de fundo do instrumento. (Os PSR-3000 / 1500 têm dois terminais.)

Conectando o USB-tipo LAN, você pode ter acesso a websites de Internet diretamente podendo fazer downloads de dados de música (página 165)

Conectando o instrumento para um USB para dispositivo com um cabo de USB apropriado, você pode salvar dados que você criou ao dispositivo conectado, como também ler dados do dispositivo conectado.

Este tipo é usado para conectar o instrumento para um terminal USB para dispositivo, e lhe permite salvar dados que você tem criado ao dispositivo conectado, como também ler dados do dispositivo conectado. A descrição seguinte explica aproximadamente como conectar e os usar.

Compatibilidade do terminal USB para dispositivos

Você pode usar dois terminais USB para dispositivos, como um drive de disquete, drive de disco rígido, drive de CD-ROM, , etc., pode ser conectado ao terminal [USB PARA DISPOSITIVO]. (Se necessário, use um cubo de USB.) Outros dispositivos de USB como um teclado de computador ou mouse não pode ser usado. O instrumento não aceita necessariamente todos os dispositivos USB do mercado. A Yamaha não pode garantir a operação de USB para dispositivos que você compra. Antes de prosseguir com o USB para dispositivos, por favor consulte seu negociante de Yamaha, ou distribuidor de Yamaha autorizado (veja lista no fim do Manual do Dono) para conselho, ou veja a página de internet seguinte: <http://www.yamahapkclub.com/>

1. Conecte o USB para dispositivo no terminal [USB PARA DISPOSITIVO] com um cabo de USB apropriado.

2. Depois disso, saia uma vez então da tela de seleção e volte para a tela (ou aperte os botões de [◀] e [▶] simultaneamente da tela de seleção). As telas de USB (USB 1, USB, 2, etc.) é chamado automaticamente e lhe permite salvar arquivos e tocar dados de música do dispositivo.

NOTA

Drive de CD-ROM
Embora os drives CD-R/RW podem ser usados para ler dados para o instrumento, eles não podem ser usados para salvar dados..

NOTA

Cubo de USB
Se você está conectando dois ou três dispositivos ao mesmo tempo (como dois USB para dispositivos e um adaptador de LAN), use um cubo de USB. O cubo de USB deve ter energia própria (com sua própria fonte) e o deve estar ligado. Só um cubo de USB pode ser usado. Se uma mensagem de erro aparece enquanto usa o cubo de USB, desconecte o cubo do instrumento, então desligue o instrumento e re-conecte o cubo de USB.

NOTA

Sobre as Telas de USB
As telas que indicam os dispositivos de USB conectados (USB 1, USB 2, etc.) pode ser exibidos até 20 USB para cada dispositivo. Os números não são fixos e podem mudar de acordo com a ordem em qual os dispositivos são conectados e são desconectados.

Usando seu instrumento com outros equipamentos

Conectando um computador ou recurso USB

Formatando uma mídia USB

Quando um USB para dispositivo é conectado ou são inseridas mídias, uma mensagem pode aparecer o pedindo para formatar o dispositivos/mídia. nesse caso, execute a operação de Formatação (página 66).

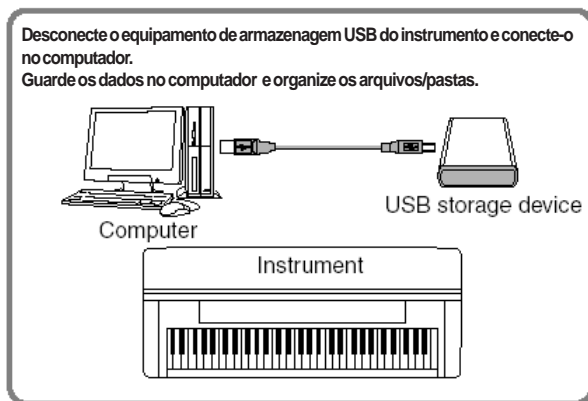
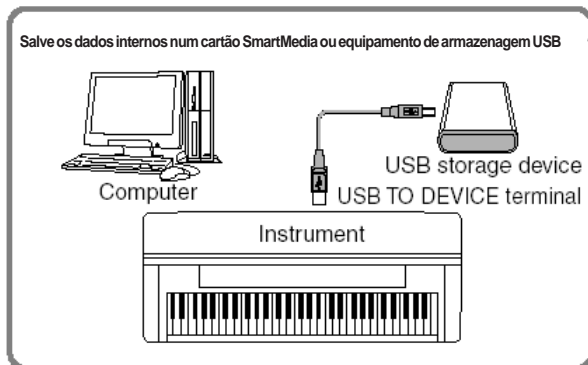
Para proteger seus dados:

Para salvar dados importantes de serem apagados acidentalmente, aplique o a operação de “write-protect” para cada dispositivo de armazenamento ou mídia. Se você está salvando dados para o USB para dispositivo, desfaça a operação “write-protect”

Fazendo backup dos seus dados num computador.

Fazendo backup de dados do instrumento para um computador

Uma vez que você salvou dados para um cartão de SmartMedia ou USB para dispositivo, você pode copiar os dados para o disco rígido do seu computador, então arquivar e organizar os arquivos como deseja. Simplesmente reconecte o dispositivo como mostrado abaixo.



NOTA

Conferindo a memória restante do USB para dispositivo Você pode conferir isto na tela pela operação seguinte [FUNCTION] [I] UTILITY TAB [I] MEDIA Seleccione o dispositivo usando os botões [A]/[B] nesta tela e aperte [F] (PROPERTY).



A operação de formatação apaga qualquer dado existente. Proceda com precaução.



Evite freqüentemente ligar e desligar o dispositivo USB, ou conectar e desconectar o cabo muito freqüentemente. Isso pode resultar danos ao instrumento Enquanto o instrumento está tendo acesso a dados (como operações de Salvar, Copiar e Apagar), não desplugue o cabo de USB, não remova as mídia do dispositivo, e não desligue nenhum dispositivo. Isso pode corromper os dados em qualquer um ou ambos os dispositivos.

NOTA

Até mesmo com um computador conectado ao terminal [USB HOST] e um USB para dispositivo conectado ao terminal [USB PARA DISPOSITIVO], você não pode ter acesso ao USB para dispositivo do computador pelo instrumento.

NOTA

Embora o instrumento suporte o USB 1.1 padrão, você pode conectar e pode usar um dispositivo USB 2.0 de armazenagem com o instrumento. Porém, note que a velocidade de transferência é maior do que o USB 1.1.

NOTA

Embora o exemplo aqui mostra o uso de um USB para dispositivo conectado, você também pode salvar seus dados criados que você salvou num cartão de SmartMedia inserindo à abertura do CARTÃO.

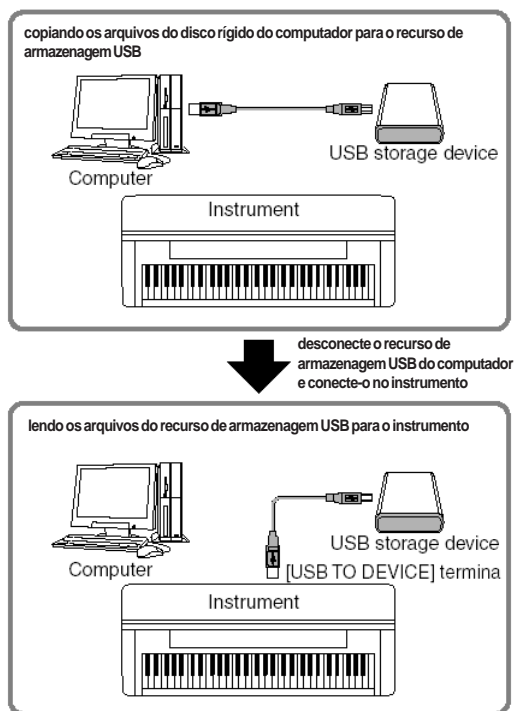
Usando seu instrumento com outros equipamentos

Conectando um computador ou recurso USB

Copiando Arquivos de um disco rígido de computador para um dispositivo USB

Podem ser transferidos arquivos contidos no disco rígido de um computador para um instrumento copiando primeiro para as mídias de armazenamento, então conectando/inserindo a mídia no instrumento.

Não só arquivos criados no próprio instrumento mas também arquivos MIDI e Arquivos de Estilo criados em outros dispositivos podem ser copiados num cartão de SmartMedia ou num dispositivo USB para o disco rígido do computador. Uma vez você copiou os dados, inseriu o cartão na abertura do Cartão ou conectou o dispositivo para o terminal [USB PARA DISPOSITIVO] do instrumento, reproduz os dados no instrumento.

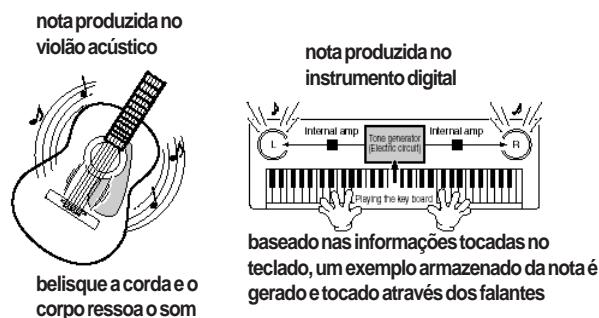


O que é MIDI?

O que é MIDI?

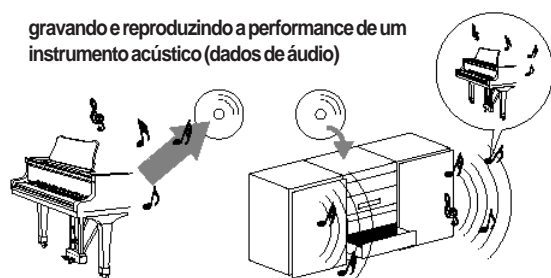
Simplemente, MIDI é um padrão de transferência de dados que permite o controle fácil e exclusivo entre a música de eletrônica, instrumentos e outros dispositivos. Para ter uma idéia melhor do que MIDI faz, primeiro consideremos instrumentos acústicos, como um piano de cauda e um violão. Com o piano, você toca uma tecla, e um martelo dentro toca algumas cordas e toca uma nota. Com o violão, você toca uma corda e sai o som da nota diretamente. Mas como um instrumento digital continua a tocar uma nota?

Como mostrado na ilustração ao lado, num instrumento eletrônico a nota tocada (previamente gravada) é armazenada na seção de gerador de tom (circuito eletrônico) e é tocada baseado na informação recebida do teclado.



Agora, examinemos o que acontece quando nós reproduzimos uma gravação. Quando você toca um CD de uma música (por exemplo, um solo de piano), você está ouvindo o som atual (vibração do ar) do instrumento acústico. Isto é chamado dado auditivo, é o que distingui os dados de MIDI.

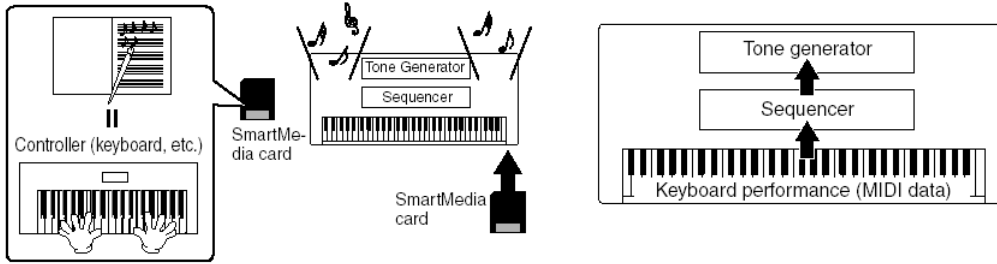
No exemplo ao lado, são capturados os sons acústicos atuais do desempenho do pianista na gravação como dados auditivos, e isto é registrado no CD. Quando você toca aquele CD no seu aparelho de som, você pode ouvir o desempenho do piano. O próprio piano não é necessário, desde que a gravação contém os sons atuais do piano, e seus alto-falantes.



Usando seu instrumento com outros equipamentos

O que é MIDI?

Gravando e reproduzindo a performance de um instrumento digital (dados MIDI)



NOTA

No caso de instrumentos digitais, os sinais auditivos são enviados por saídas (como [AUX OUT]) para o instrumento.

O “controlador” e o “gerador de tom” na ilustração acima é equivalente ao piano em nosso exemplo acústico. Aqui, o desempenho do músico no teclado é capturado como dados de música MIDI (veja ilustração abaixo). para gravar o desempenho auditivo em um piano acústico, é necessário um equipamento gravador especial. Como sempre, o PSR-3000/1500 tem como característica um seqüenciador que o deixa gravar dados de desempenho, este equipamento de gravação é desnecessário. Seu instrumento digital—os PSR-3000/1500— permite que a gravação seja reproduzida.

Porém, nós também precisamos de uma fonte para produzir o áudio, que vem eventualmente de seus alto-falantes. O gerador de tom dos PSR-3000/1500 faz esta função. O desempenho gravado é reproduzido pelo seqüenciador e reproduz os dados da música, usando um gerador de tom capaz de produzir vários sons de instrumentos com precisão—incluindo um piano. Olhado a de outro modo, a relação do seqüenciador e o gerador de tom é semelhante do pianista e o piano—a um toca o outro. Desde que instrumentos reproduzem dados digitais e os sons atuais independentemente, nós podemos ouvir nosso desempenho de piano tocado por outro instrumento, como violão ou violino. Finalmente, nós daremos uma olhada nos dados atuais que são gravados e isso serve como a base por tocar os sons. Por exemplo, digamos você toca uma nota “C” que usa o som de piano de cauda nos PSR-3000 / 1500 o. Ao contrário de um instrumento acústico que publica uma nota ressonada, o instrumento eletrônico põe informação do teclado como “com que voz,” “com que tecla,” “quantidade de força,” “quando foi apertado” e “quando foi solto.” Então cada pedaço de informação é mudado em um valor de número e é enviado ao gerador de tom. Usando estes números como uma base para geração de som, o gerador de tom toca a nota armazenada.

NOTA

Embora seja um único instrumento musical, o PSR-3000/1500 podem ser visto como um que contém vários componentes eletrônicos: controlador, um gerador de tom, e um seqüenciador

Exemplo de Dados do Teclado

Número de voz (com que voz)	01 (piano de cauda)
Número de nota (com que tecla)	60 (C3)
Nota ligada (quando foi apertada) e Nota desligada (quando foi solta)	Tempo expressado automaticamente.
Velocidade (força à qual foi tocado)	120 (forte)

Operações no painel do PSR-3000/1500, tocando o teclado e selecionando vozes, isto é processado e é armazenado como dados de MIDI. O acompanhamento automático de Estilo e as Músicas também consistem em dados de MIDI.

MIDI é um dispositivo pelo que representa uma interface digital de instrumentos que permite instrumentos musicais eletrônicos de comunicar entre si enviando e recebendo Notas compatíveis, Mudança de Controle, Mudança de Programa e vários outros tipos de dados de MIDI, ou mensagens. O PSR-3000/1500 pode controlar um dispositivo de MIDI por transmissão de nota e dados relacionados e vários tipos de dados do controlador. O PSR-3000/1500 pode ser controlado através de mensagens de MIDI que automaticamente determinam o modo do gerador de tom, seleção de canal MIDI, vozes e efeitos, parâmetros de mudanças e claro que toca as vozes especificadas para as várias partes.

Mensagens de MIDI podem ser divididas em dois grupos: Mensagens do Canal e mensagens do Sistema.

Mensagens do Canal.

O PSR-3000/1500 é um instrumento eletrônico que pode dirigir 16 canais MIDI (ou recepção de 32 canais para MIDI quando usando o terminal [USB] t). Isto normalmente é expressado como “pode tocar 16 instrumentos ao mesmo tempo.” Mensagens de Canal transmitem informação como Nota Ligada/Desligada, Mudança de Programa, para um cada dos 16 canais.

NOTA

Dados de MIDI tem as vantagens seguintes sobre os dados auditivos: A quantidade de dados é muito menor. Os dados podem ser efetivamente e facilmente editados, até mesmo para o ponto de vozes variáveis assim transformando os dados..

Nome da mensagem	Configuração do Painel PSR-3000/1500
Nota Ligada/Desligada	Mensagens que são geradas quando o teclado é tocado. Cada mensagem inclui um número da nota específica que corresponde à tecla que é apertada, mais um valor de velocidade baseado em como a tecla é tocada.
Mudança do programa	Para selecionar Vozes (com as configurações do banco de mudança de controle MSB/LSB)
Mudança do Controle	Volume, (pan Console de Mixagem), operação de MODULAÇÃO etc.
Variação da Afinação	Controle giratório da Variação de Afinação

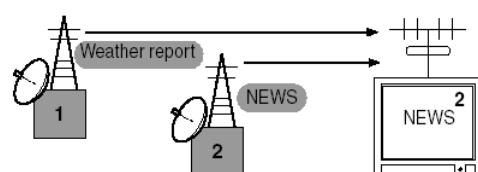
Canais MIDI

Os dados de desempenho MIDI são nomeados de a um de dezesseis canais de MIDI. Usando estes canais, 1–16, os dados da performance podem ser enviados para 16 partes do instrumento diferentes simultaneamente de um cabo de MIDI.

Pense nos canais de MIDI como canais de TELEVISÃO. Cada estação da TELEVISÃO transmite suas ondas em cima de um canal específico. Sua casa tem um TELEVISÃO que recebe muitos programas diferentes simultaneamente de várias estações de TELEVISÃO e você seleciona o canal apropriado para assistir o programa desejado.

NOTA

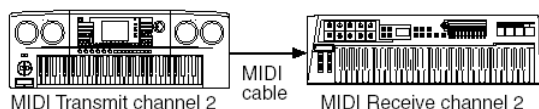
Os dados de desempenho de todas as Músicas e Estilos são dirigidos como dados de MIDI.



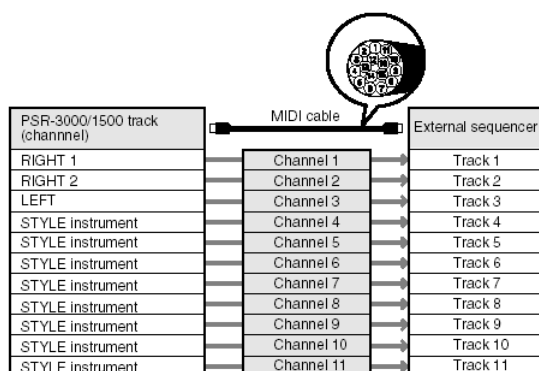
O MIDI opera no mesmo princípio básico. O instrumento envia dados de MIDI em um canal específico (Canal de Transmissão), por um único cabo de MIDI para o instrumento receptor. Se o instrumento receptor 'canal MIDI (Canal de Recepção) transmite o canal, o instrumento receptor soará de acordo com os dados enviados pelo instrumento transmissor.

NOTA

O teclado do instrumento e o gerador de tom interno também são conectados por MIDI. CONTROLE LOCAL (página 203)



Por exemplo, várias partes ou canais podem ser transmitidos simultaneamente, inclusive os dados de Estilo (como mostrado abaixo).



Como você pode ver, é essencial determinar quais dados serão enviados em cima de qual canal MIDI quando transmitir dados de MIDI (página 203). O PSR-3000/1500 também lhe permite determinar como os dados serão recebidos e reproduzidos (página 204).

Mensagens do sistema

Este são os dados que normalmente é usado pelo sistema de MIDI. Estes incluem mensagens Exclusivas Do sistema por transferir dados sem igual do instrumento e mensagens de Tempo Real por controlar o dispositivo de MIDI.

Nome da mensagem	Operações / Painel de configurações PSR-3000/1500
System Exclusive Message	Configurações de tipo de efeito (Mixing Console), etc.
Realtime Messages	Configuração de clock, operações start/stop

A transmissão/recepção de mensagens pelo PSR-3000/1500 são mostrados no Dados de Formato MIDI e Quadro de Implementação MIDI na Lista de Dados separada.

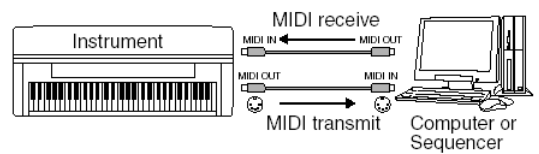
Usando seu instrumento com outros equipamentos

O que é MIDI?

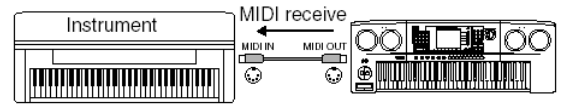
O que Você pode Fazer Com MIDI

Grave seus dados de desempenho (1–16 canais) usando o acompanhamento automático em um seqüenciador externo (ou computador com software de seqüenciador). Depois de gravar, edite os dados com o seqüenciador, então reproduza no PSR-3000/1500.

Quando você quer usar o PSR-3000/1500 como um multi-timbre XG-compatível configure os canais de recepção MIDI 1-16 para “SONG” em MIDI/USB 1 em MIDI Receive (página 204).



Controlar um teclado MIDI externo



Compatibilidade de dados MIDI

Esta seção fala sobre a informação básica sobre compatibilidade de dados: se ou não outros dispositivos de poder reproduzir MIDI gravados pelo PSR-3000/1500, e se ou não o PSR-3000/1500 reproduz os dados de música comercialmente disponíveis ou dados de música criados para outros instrumentos ou em um computador. Dependendo do dispositivo de MIDI ou das características dos dados, você pode reproduzir os dados sem qualquer problema, ou você pode ter que executar algumas operações especiais antes da reprodução. Se você tem problemas na reprodução de dados, por favor se refira à informação abaixo.

Formatos de Sequência

Dados de música são registrados e armazenados em uma variedade de sistemas diferentes, chamado “Formatos de Sequência.” A reprodução só é possível quando o formato de sequência dos dados da Música o do dispositivo de MIDI. O PSR-3000/1500 são compatíveis com os seguintes formatos.

SMF (Arquivo padrão MIDI)

Este é o formato de sequência mais comum. Arquivos padrão MIDI estão geralmente disponíveis em um dos dois tipos: Format 0 ou Format 1. Muitos dispositivos de MIDI são compatíveis com Format 0, e softwares comercialmente disponíveis são registrados com o Format 0. Os PSR-3000/1500 são compatíveis com Format 0 e Format 1.

Dados de Música gravados no PSR-3000/1500 são automaticamente salvos como SMF Format 0.

ESEQ

Este formato de sequência é compatível com muitos dos dispositivos de MIDI da Yamaha, inclusive os PSR-3000/1500. Este é um formato comum usado com vários softwares da Yamaha. Os PSR-3000/1500 são compatíveis com ESEQ.

XF

O formato Yamaha XF aumenta o formato SMF (Arquivo padrão MIDI) com maior funcionalidade. Os PSR-3000/1500 são capazes de exibir letras quando um arquivo de XF que contém dados líricos é tocado. (SMF é o formato mais comum usado para MIDI. Os PSR-3000/1500 são compatíveis com os Formatos SMF 0 e 1, e gravações de música que usam SMF Format 0.)

Arquivo de estilo

O Formato de Arquivo de Estilo combina tudo de acompanhamento automático da Yamaha em um único formato unificado.

Formato de Distribuição de Vozes

Com MIDI, são nomeadas Vozes a números específicos, chamadas “program numbers” O padrão da numeração (ordem da distribuição de voz) é chamado de “formato de distribuição de voz.”

Vozes podem não ser tocadas como o esperado a menos que o formato de distribuição de vozes dos dados da música o do dispositivo de MIDI seja compatível com o usado para a reprodução. Os PSR-3000 / 1500 são compatíveis com os formatos seguintes.

Sistema de GM Nível 1

Este é um dos formatos mais comuns de distribuição de vozes. Muitos dispositivos de MIDI são compatíveis com Sistema de GM Nível 1, como os softwares comercialmente disponíveis

Sistema de GM Nível 2

“Sistema de GM Nível 2” é uma especificação padrão que aumenta o original “Sistema de GM Nível 1” e melhora compatibilidade de dados de Música. Provê para polifonia aumentada, maior seleção de voz, parâmetros de voz expandidos, e processador de efeitos integrado.

XG

XG é um aperfeiçoamento do formato Sistema GM Nível 1, e especificamente foi desenvolvido pela Yamaha para prover mais Vozes e variações, como também maior controle expressivo em cima das Vozes e dos efeitos, e assegurar maior compatibilidade de dados no futuro. Dados de música gravada nos PSR-3000/1500 usando Vozes na categoria de XG é compatível com o formato XG.

DOC (Coleção de Disco de Orquestra)

Este formato de distribuição de voz é compatível com muitos dos dispositivos de MIDI da Yamaha, inclusive os PSR-3000/1500.

NOTA

Até mesmo se os dispositivos e dados usados satisfaçam todas as condições acima, os dados ainda podem não ser completamente compatíveis e podem depender das especificações dos dispositivos e dados particulares dos métodos de gravação.

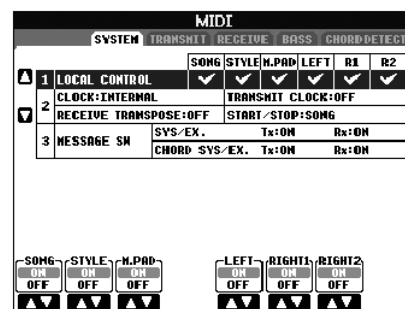
GS
 GS foi desenvolvido pela Corporação Roland. Da mesma maneira como Yamaha XG, GS é uma evolução do GM especificamente para prover mais Vozes e kits de percussão e variações como também maior controle sobre expressão em cima das Vozes e efeitos.

Configurações MIDI

Nesta seção, você pode fazer configurações MIDI relacionadas para ao instrumento. Os PSR-3000/1500 lhe dão uma configuração de dez modelos pré-programados que o deixam re-configurar imediatamente e facilmente o instrumento para emparelhar sua aplicação de MIDI ou dispositivo externo. Também, você pode editar os modelos pré-programados e pode salvar dez de seus modelos originais à tela do USER. Você pode salvar todos estes modelos originais como um único arquivo para o cartão de SmartMedia ou para outros dispositivos USB de armazenamento, na MIDI SETUP selecione a tela (vá apertando [FUNCTION] [I] UTILITY TAB [F] SYSTEM RESET).

Operações básicas

- Vá para a tela de operação (MIDI modelo de seleção).
 Função [H] MIDI
- Para usar os modelos pre-programados ou os editar
 Aperte o botão TAB [◀] para selecionar a tela PRESET. Aperte um dos botões[A]-[J] para selecionar um modelo de MIDI.
 Para usar ou editar os modelos salvos na tela de USER.
 Aperte o botão TAB [▶] para selecionar a tela de USER. Aperte um dos botões [A]-[J] para selecionar um tipo de MIDI.
- Para editar um modelo, aperte o botão [8▼] (EDIT) para ir a tela de MIDI para editar.
 As configurações de parâmetros individuais são mostradas para a modelo selecionado. Aqui você pode editar cada parâmetro.



- Use os botões TAB [◀] [▶] para ir a tela de configuração.

Tela do SISTEMA	Configurações do Sistema MIDI (página 203)
Tela da TRANSMISSÃO	Transmissão de Configurações MIDI (página 203)
Tela da RECEPÇÃO	Recepção de Configurações MIDI (página 204)
Tela dos BAIXOS	Configurações das notas Graves da reprodução do Estilo via recepção de MIDI (página 204)
Tela do DETECTOR DE ACORDES	Configurações dos acordes da reprodução do Estilo via recepção de MIDI (página 205)

- Quando você terminar a edição, aperte o botão [EXIT] para voltar à tela do modelo MIDI de seleção ((PRESET ou USER).
- Selecione a tela USER para salvar os dados usando os botões TAB [◀] [▶] (página 67).

Padrões MIDI pré-programados



Usando seu instrumento com outros equipamentos

Configurações MIDI

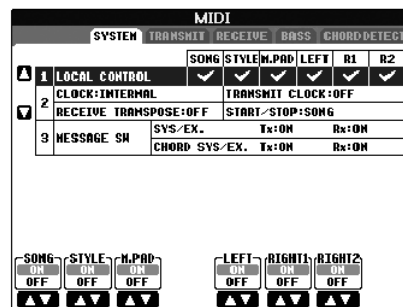
Nome do Template	Descrição
All Parts	Transmite todas as partes inclusive as partes do teclado (DIREITO 1, 2, e ESQUERDA), com a exceção de partes da Música.
KBD & STYLE	Basicamente igual a "Todas as Partes" com a exceção de como são administradas as partes do teclado. As partes da mão direita são dirigidas como "SUPERIOR" em vez de DIREITO 1 e 2 e a parte à esquerda é dirigida como "INFERIOR."
Master KBD	Nesta configuração, o instrumento funciona como um teclado mestre, tocando e controlando um ou mais geradores de tom conectados ou outros dispositivos (como um computador / seqüenciador)
Song	Todas as transmissões de canais são configuradas para corresponder ao canal da Música 1–16. Isto é usado para tocar dados de Música com um gerador de tom externo e para gravar dados de Música para um seqüenciador externo.
Clock Ext	A reprodução (Música ou Estilo) sincroniza com um relógio de MIDI externo em vez do relógio interno do instrumento. Este modelo deve ser usado quando você deseja fixar o tempo no dispositivo de MIDI conectado ao instrumento.
MIDI Accord 1	Acordeões de MIDI lhe permitem transmitir dados de MIDI e tocar geradores conectados de tom do teclado Este modelo lhe deixa tocar melodias do teclado e reproduzir Estilo de controle no instrumento com os botões à esquerda.
MIDI Accord 2	Basicamente igual a "MIDI Accord 1" , com a exceção que a nota do Acorde/ baixo tocado com sua mão esquerda no Acordeão de MIDI também é reconhecido como uma nota MIDI.
MIDI Pedal 1	Pedal MIDI permitem tocar geradores de tom com seus pés (especialmente conveniente por tocar partes graves para única nota). Este modelo o deixa toca/ controlar a raiz do acorde e a reprodução do estilo com o pedal MIDI
MIDI Pedal 2	Este modelo lhe deixa tocar a parte grave para a reprodução de Estilo usando um pedal MIDI.
MIDI OFF	Nenhum sinal de MIDI é enviado ou é recebido.

Configurações de sistema MIDI

As explicações aqui aplicam a tela SYSTEM que deve ser usada como no passo 4 de “Operação Básica” na página 201.

CONTROLE LOCAL

Determina se os PSR-3000/1500 são controlados pelo seu próprio relógio interno ou um relógio MIDI de um dispositivo externo. INTERNO é o relógio normal quando os PSR-3000/1500 estão sendo usados só como um teclado ou para controlar dispositivos externos. Se você está usando os PSR-3000/1500 com um seqüenciador externo, computador de MIDI, ou outro dispositivo MIDI, e você quer sincronizar isto para aquele dispositivo, fixe este parâmetro para a configuração apropriada: MIDI, USB 1, ou USB 2. Neste caso, tenha certeza que o dispositivo externo é conectado corretamente (por exemplo, para os PSR-3000 / 1500 entrada MIDI IN), e que é corretamente transmitido um sinal do relógio MIDI. Quando isto é configurado ser controlado por um dispositivo externo (MIDI, USB 1 ou USB 2), o Tempo é indicado como “Ext.” na tela Principal



Configuração do relógio, etc.

RELÓGIO

Determina se os PSR-3000/1500 são controlados pelo seu próprio relógio interno ou um relógio MIDI de um dispositivo externo. INTERNO é o relógio normal quando os PSR-3000/1500 estão sendo usados só como um teclado ou para controlar dispositivos externos. Se você está usando os PSR-3000/1500 com um seqüenciador externo, computador de MIDI, ou outro dispositivo MIDI, e você quer sincronizar isto para aquele dispositivo, fixe este parâmetro para a configuração apropriada: MIDI, USB 1, ou USB 2. Neste caso, tenha certeza que o dispositivo externo é conectado corretamente (por exemplo, para os PSR-3000 / 1500 entrada MIDI IN), e que é corretamente transmitido um sinal do relógio MIDI. Quando isto é configurado ser controlado por um dispositivo externo (MIDI, USB 1 ou USB 2), o Tempo é indicado como “Ext.” na tela Principal

TRANSMISSÃO DO RELÓGIO

Ligue ou desligue a transmissão do relógio de MIDI (F8). Quando estiver desligado, nenhum relógio de MIDI ou dados de Start/Stop serão transmitidos até mesmo se uma Música ou Estilo é reproduzido.

RECEBA A TRANSPOSIÇÃO

Determina se ou não o instrumento aplica a configuração de transposição (página 58) de nota recebidos pelo instrumento por MIDI.

START/STOP

Determina se as mensagens FA (começo) e FC (parada) afetam a Música ou a reprodução do Estilo.

MENSAGEM SW

SYS/EX.

A configuração “Tx” liga ou desliga a transmissão de mensagens Exclusivas MIDI do Sistema MIDI. A configuração “Rx” liga ou desliga a recepção e o reconhecimento de mensagens MIDI do Sistema MIDI gerado através do equipamento externo

ACORDE SYS/EX.

A configuração “Tx” liga ou desliga a transmissão MIDI de dados de acorde MIDI (detector de acorde raiz e tipo). A configuração “Rx” liga ou desliga a recepção e o reconhecimento de dados de acordes de MIDI gerados através do equipamento externo

Configurações de transmissão MIDI

As explicações aqui aplicam a tela de TRANSMISSÃO que deve ser usado como no passo 4 do “Operação Básica” na página 201. Isto determina quais partes serão enviadas como dados de MIDI e em cima de qual canal MIDI os dados serão enviados.

Operação

Seleção a parte a ser transmitida e o canal pelo qual a parte selecionada será transmitida.

Você também pode determinar os tipos de dados a serem enviados.

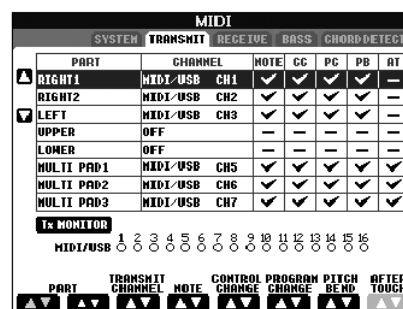
Com a exceção das duas partes abaixo, a configuração das partes já está igual a esses explicados em outro lugar neste manual.

SUPERIOR

A parte do teclado tocado é à direita do Split Point para as Vozes (RIGHT1 e / ou 2).

INFERIOR

A parte de teclado tocado é à esquerda do Split Point para as Vozes. Isto não é afetado pelo estado de Ligado/Desligado do botão [ACMP ON/OFF].



Usando seu instrumento com outros equipamentos

Configurações MIDI

TxMONITOR

Os pontos que correspondem a cada canal (1-16) piscam brevemente sempre que qualquer dado é transmitido no canal(s).

Mensagens de MIDI que podem ser transmitidas ou podem ser recebidas. As mensagens de MIDI seguintes podem ser configuradas na tela TRANSMIT/RECEIVE.

- Note (eventos de Nota) página 162
- CC (MUDANÇA DE CONTROLE) página 162
- PC (MUDANÇA de PROGRAMA) página 162
- PB (VARIAÇÃO DA AFINAÇÃO) página 162
- A (TOQUE) página 162

NOTA
Quando partes diferentes são nomeadas ao mesmo canal. Se o mesmo canal é nomeado a várias partes diferentes, as mensagens de MIDI transmitidas são fundidas a um único canal—resultando em sons inesperados.

NOTA
Sobre as Músicas protegidas. Não podem ser transmitidas. Músicas protegidas e músicas de GS nem sequer se a música estiver fixada em um dos 16 canais.

Configurações de recepção MIDI

As explicações aqui aplicam a tela RECEIVE que deve ser usada como no passo 4 do “Operação Básica” na página 201. Isto determina quais partes receberão dados de MIDI e em cima de qual canal MIDI os dados serão recebidos.

Operação

Selecione o canal a ser recebido e a parte pela qual o canal selecionado será recebido. Você também pode determinar os tipos de dados a serem recebidos.

Os PSR-3000/1500 podem receber mensagens de MIDI com 32 canais (16 canais x 2 portas) por conexão USB.

Com a exceção das duas partes abaixo, a configuração das partes já está igual a esses explicados em outro lugar neste manual.

TECLADO

As mensagens de nota recebidas controlam o desempenho dos teclados PSR-3000/1500 PARTES EXTRAS 1-5

Há cinco partes reservadas para receber e tocar dados de MIDI.. Normalmente, estas partes não são usadas pelo próprio instrumento. Os PSR-3000/1500 podem ser usados como um multi-timbre de 32 canais usando estas cinco partes além das partes gerais (com exceção do som do microfone).

RxMONITOR

Os pontos que correspondem a cada canal (1–16) piscam brevemente sempre que qualquer dado é recebido no canal(s).

Transmissão/recepção de MIDI pelo terminal de USB e terminais de MIDI

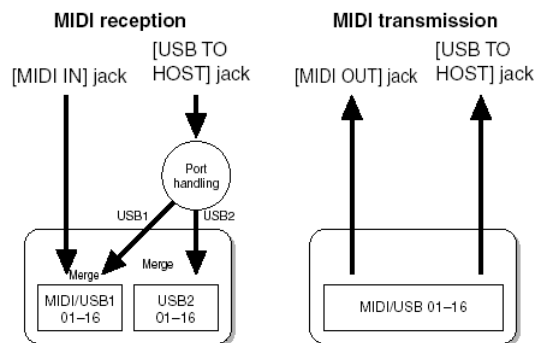
A relação entre os terminais [MIDI] e o terminal [USB] pode ser usado para transmitir / receber 32 canais (16 canais x 2 portas) das mensagens de MIDI é como segue:

MIDI										
SYSTEM	TRANSMIT	RECEIVE	BASS	CHORD DETECT						
CHANNEL	PART	NOTE	CC	PC	PB	AT				
MIDI/USB 1 CH1	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH2	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH3	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH4	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH5	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH6	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH7	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				
MIDI/USB 1 CH8	SONG	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>				

Rx MONITOR																
MIDI/USB1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
USB2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CHANNEL	PART	NOTE	CONTROL	PROGRAM	PITCH	AFTER
			CHANGE	CHANGE	BEND	TOUCH
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOTA
Travar os parâmetros. Você pode “travar” parâmetros específicos (por exemplo, efeito, split point, etc.) só os fazer selecionáveis pelos controles do painel (página 131).

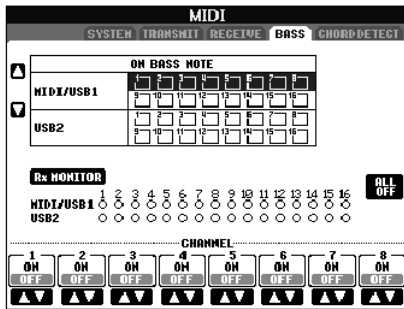


Configure a nota base do estilo de reprodução via MIDI

Configurando a Nota Grave para a Reprodução do Estilo via MIDI

As explicações aqui aplicam a tela BASS que deve ser usado como no passo 4 do “Operação Básica” na página 201.

Estas configurações lhe deixam determinar a nota grave para a reprodução do Estilo, baseado nas mensagens de nota recebidas via MIDI. As mensagens de Ligado/Desligado da nota recebidas no canal (s) configurada “ON” é reconhecido como a nota grave do acorde da reprodução do Estilo. A nota grave será usada qualquer que seja a configuração do [ACMP ON/OFF] e do split point. Quando vários canais são configurados simultaneamente para “ON,” a nota grave é usada dos dados de MIDI recebidos dos canais.



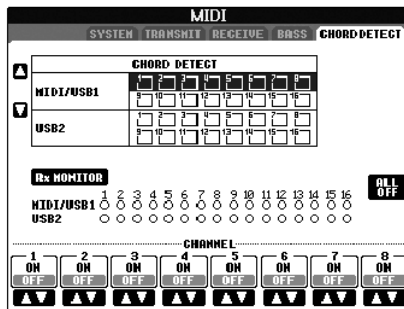
Operação

Selecione o canal e fixe o “ON/OFF” para aquele canal. Use o item All OFF para desligar todos os canais.

Configure o tipo de acorde para o estilo de reprodução via MIDI

As explicações aqui aplicam à tela CHORD DETECT e que deve ser usada como no passo 4 do “Operação Básica” na página 201.

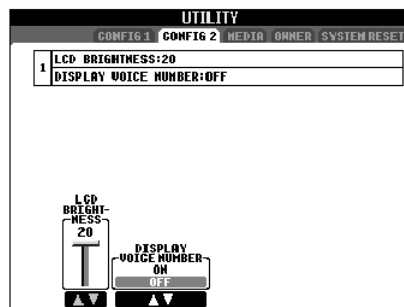
Estas configurações lhe deixam determinar o tipo de acorde para a reprodução do Estilo, baseado nas mensagens de nota recebidas via MIDI. As mensagens de on/off da nota recebidas no canal (s) configurado “ON” é reconhecido como as notas para os acordes da reprodução do Estilo. Os acordes a serem usados dependem do tipo de digitação. O tipo de acorde será usado qualquer seja a configuração do [ACMP ON/OFF] ou do split point. Quando vários canais são configurados simultaneamente para “ON,” o tipo de acorde é usado de dados de MIDI fundidos e recebidos em cima dos canais. O procedimento de operação está basicamente igual da tela BASS.



Exibindo o Programa de Mudança de Número da Voz

Determina se ou não o banco de Voz e número é mostrado na tela de seleção de Voz. Isto é útil quando você quer conferir qual banco MSB/LSB e número de mudança de programa você precisa especificar quando selecionar a Voz de um dispositivo de MIDI externo.

Você pode configurar isto na tela chamada pela seguinte operação : [FUNCTION] [I] UTILITY TAB [◀|▶] CONFIG 2. Alterne o menu DISPLAY VOICE NUMBER Ligado e desligado.



NOTA

- Os números exibidos aqui começam a partir de “1.” Adequadamente o programa atual de MIDI muda os números para um abaixo, desde que aquele número comece do “0.”
- Para as Vozes de GS, esta característica não está disponível (os números de mudança de programa não são mostrados).

Problemas e soluções

Global

O PSR-3000/1500 não liga.

- Certifique-se de ter colocado o cabo no PSR-3000/1500 e na tomada.

Um click ou estalo é ouvido quando o equipamento é ligado.

- Uma corrente elétrica está sendo aplicada ao instrumento. Isto é normal.

Um ruído é ouvido dos falantes do PSR-3000/1500.

- Um ruído pode ser ouvido se um telefone móvel é usado perto do PSR-3000/1500 ou se o telefone está tocando. Desligue o telefone móvel, ou use-o distante do PSR-3000/1500.

A tela não pode ser lida, porque está muito luminosa (ou escura).

- Use o botão [LCD CONTRAST] para ajustar para visibilidade.
- Ajuste o brilho da tela (página 20).

O volume global está muito baixo, ou, nenhum som é ouvido.

- O volume principal pode estar ajustado muito baixo. Ajuste-o a um nível apropriado com o dial [MASTER VOLUME].
- Todas as partes de teclado estão desligadas. Use o botão PART ON/OFF [RIGHT 1]/[RIGHT 2]/[LEFT] para ligá-las.
- O volume das partes individuais pode estar ajustado muito baixo. Eleve o volume na tela BALANCE (p. 40).
- Certifique-se de que o canal desejado esteja ligado (p. 104).
- Fones de ouvido estão conectados, desabilitando a saída dos falantes. (Isto acontece quando o alto-falante esrã ajustando para “FONE SW”; página 18.) Desconecte os fones.
- Certifique-se que os falantes estejam ligados (p.18).
- O botão [FADE IN/OUT] está ativo e emudece o som. Aperte o botão [FADE IN/OUT] para desativar a função.
- Certifique-se de que a função Controle Local está ativa (página 203).

Nem todas as notas tocadas simultaneamente soam.

- Você está, provavelmente, excedendo a polifonia máxima (página 211) do PSR-3000/1500. Quando a polifonia máximo é excedida, as primeira notas tocadas irão parar de tocar, deixando as últimas soarem.

O volume de teclado está mais baixo que o volume da reprodução Song/Style.

- O volume das partes de teclado pode estar ajustado muito baixo. Eleve o volume na tela BALANCE (p. 40). Teclas não estão na afinação apropriada.
- Certifique-se de que o botão [PERFORMANCE ASSISTANT] está ativo.

Certas notas soam com uma afinação errada.

O parâmetro Scale provavelmente foi ajustado para diferente de “Equal,” mudando o sistema de afinação do teclado. Tenha certeza de que a opção “Equal” está selecionada como Scale na tela Scale Tune (p.81).

– Há uma pequena diferença na qualidade do som entre notas diferentes tocadas no teclado.

– Algumas Vozes têm um looping no som.

– Pode haver algum ruído ou vibrato em afinações mais altas e dependendo da voz.

- Isto é normal e é um resultado do sistema de amostras do PSR-3000/1500.

Algumas Vozes sobem uma oitava na afinação quando tocados nos registros superiores ou inferiores.

- Isto é normal. Algumas vozes têm um limite de afinação que, quando alcançado, causam este tipo de troca de afinação.

A tela Principal não aparece nem sequer quando o equipamento é ligado.

- Isto pode acontecer se um dispositivo de armazenamento USB foi instalado no instrumento. A instalação deste tipo de dispositivo pode resultar num intervalo maior entre ligar o equipamento e o aparecimento da tela Principal. Para evitar isto, ligue o equipamento depois de desconectar o dispositivo.

Arquivos/Pastas

Alguns caracteres do nome dos arquivos/pastas são adulterados.

- As configurações de idioma foram mudadas. Fixe o idioma apropriado para os nomes dos arquivos/pastas (página 19).

Um arquivo existente não é mostrado.

- A extensão de arquivo (.MID, etc.) pode ter sido mudada ou pode ter sido apagada. Manualmente, em um computador, renomeie o arquivo acrescentando a extensão apropriada.

Os dados contidos nas mídia externas (cartão SmartMedia, etc.) não são mostrados no próprio instrumento.

- Dados de arquivos com nomes com mais de 50 caracteres não podem ser manuseados pelo instrumento. Renomeie o arquivo e reduza o número de caracteres para 50 ou menos.

O arquivo/pasta copiado ou apagado de uma mídia (como um cartão SmartMedia, etc.) não pode ser copiado diretamente ou pode ser colado a outras mídias.

- Isto é normal. Como não é possível copiar dados diretamente, copie ou cole os dados uma vez para a tela de Usuário, então copie ou cole-os novamente para a tela Card/USB depois de mudar as mídia.

Demonstração

Como eu posso parar a demonstração?

- Pressione o botão [EXIT].

Ajuda

Como eu posso deixar o recurso Ajuda?

- Pressione o botão [EXIT].

Voz

A Voz selecionada da tela de Seleção de Voz não soa.

- Verifique se a parte selecionada está ativa (p. 77).
- Para selecionar a Voz para a área da mão direita do teclado, aperte o botão PART SELECT [RIGHT 1]. Para a Voz ser mascarada na área da mão direita, aperte o botão PART SELECT [RIGHT 2]. Para selecionar a Voz para a área da mão esquerda, aperte o botão PART SELECT [LEFT].

O som parece estranho ou diferente que o esperado quando mudando uma Voz de ritmo (kit de bateria, etc.) do Estilo ou Canção Mixer.

- Quando muda a voz do ritmo/percussão (kits de bateria, etc.) do Estilo e Canção do parâmetro de VOZ, são reajustadas as configurações detalhadas relacionadas à voz de bateria, e em alguns casos você pode ser impossibilitado de restabelecer o som original. No caso de reprodução de Canção, você pode restabelecer o som original reiniciando a Canção e tocando a partir daquele ponto. No caso de tocar o Estilo, você pode restabelecer o som original selecionando o mesmo Estilo novamente.

Tremolo/Trill não pode ser aplicado à voz Organ Flute.

- Isto é normal; Tremolo/Trill são configurações na tela Harmony/Echo que não são possíveis para a voz Organ Flute.

A função de Harmonia não funciona.

- A harmonia não pode ser usada nos modos Full Keyboard ou AI Full Keyboard fingering. Selecione um modo de dedilhado apropriado (página 102).

Quando uma Voz é alterada, o efeito previamente selecionado também é.

- Cada Voz tem suas próprias configurações prefixadas apropriadas que são chamadas automaticamente quando o parâmetro correspondente de configuração de voz é ativado (página 101).

A Voz produz ruído excessivo.

- Certas Vozes podem produzir ruído e podem depender das configurações de Brilho de e/ou Conteúdo de Harmonia na página de FILTRO da tela Mixing Console (página 88).

O som é distorcido ou ruidoso.

- O volume pode estar muito alto. Certifique-se de que todas as configurações relevantes de volume estão apropriadas.
- Isto pode ser causado por certos efeitos. Tente cancelar os efeitos desnecessários, especialmente efeitos tipo distorção (página 90).
- Algumas configurações de ressonância de filtro na tela Sound Creator (página 97) podem resultar em som distorcido. Ajuste estas configurações se necessário.
- Um ruído pode acontecer e pode depender das configurações feitas na tela Filtro do Mixing Console. Ajuste os controles Harmonic Content ou Brightness na tela Filtro (página 88).

O som não muda quando substituindo Vozes com o recurso Song Auto Revoice.

- Dependendo dos dados de Canção particulares, há algumas instâncias onde Song Auto Revoice não tem nenhum efeito, até mesmo quando substituindo Vozes. O som da Voz não muda, até mesmo quando editando a Voz.
- Tenha em mente que alguns ajustes efeitos nos parâmetros podem não provocar muita alteração no som atual, depende das configurações originais da Voz. Vozes diferente das presentes na tela Preset não podem ser selecionados para gravação Step.
- Isto é normal.

Estilo

A reprodução de estilo não começa.

- Certifique-se de apertar o botão STYLE CONTROL [START/STOP].
- O clock MIDI pode estar ajustado para “EXTERNAL.” Tenha certeza de ajustá-lo para “INTERNAL” (página 203).

Só os canais de ritmo tocam.

- Certifique-se de que a função Auto Accompaniment está ativa; aperte o botão [ACMP ON/OFF].
- Você pode estar tocando as teclas na área da mão direita do teclado. Tenha certeza de tocar as teclas na área de acorde do teclado.

Não podem ser selecionados estilos.

- Se o tamanho dos dados de Estilo for grande (120 KB ou maior), o Estilo não pode ser selecionado porque o dados são muito grande para serem lidos pelo instrumento.

O acorde desejado não é reconhecido ou reprodutido pelo auto acompanhamento.

- Você pode não estar tocando nas teclas corretas por indicar o acorde. Veja “Tipos de acordes reconhecidos no modo dedilhado” da Lista de Dados anexa.
- Você pode estar tocando as teclas de acordo com um modo de dedilhado diferente, e não o atualmente selecionado. Confira o modo de acompanhamento, e toque as teclas de acordo com o modo selecionado (página 103).

A função Synchro Stop não pode ser ativada.

- Synchro Stop não pode ser ativada quando o modo de dedilhado é ajustado para “Full Keyboard” ou “AI Full Keyboard,” ou quando Style On/Off está ativado. Tenha certeza de que o modo de dedilhado está ajustado a algo diferente de “Full Keyboard” ou “AI Full Keyboard” e Style On/Off está desativado.

São reconhecidos acordes de auto acompanhamento apesar do split point ou onde são tocados os acordes no teclado.

- Isto é normal se o modo de dedilhado está ajustado para “Full Keyboard” or “AI Full Keyboard.” Se qualquer um destes modos está selecionado, são reconhecidos acordes em toda a área do teclado, independente da configuração do split point. Se desejar, selecione um modo de dedilhado diferente (página 103).

Quando reproduzindo um Estilo e selecionando outro, o Estilo recentemente selecionado não toca no Tempo apropriado.

- Isto é normal; a configuração Tempo contém resíduos quando mudamos o Estilo.

Começar uma Canção enquanto reproduz um Estilo pára a reprodução do Estilo.

Isto é porque a reprodução da Canção tem prioridade. Os dois modos mostrados abaixo permitem reproduzir simultaneamente um Estilo e uma Canção.

- Ajuste as funções Song para Synchro Start standby, então comece o Estilo.
- Comece a reprodução do Estilo depois de tocar uma Canção.

O nível de balanço das várias Partes retorna sons errados ou inesperados quando selecionando um Estilo ou uma Voz depois de selecionar uma Canção.

- O nível de balanço das Partes pode mudar e podem ser produzidos sons inesperados por causa dos efeitos aplicados a cada Parte.

A configuração "Off" não é exibida no parâmetro Play Type no recurso Assembly (Style Creator).

- A seção selecionada é ajustada para habilitar gravação. Libere a atribuição de gravar pressionando os botões apropriados [1 ▼] - [8 ▼] na tela de gravar canal (ABA [◀] botão - aba BÁSICA - [F] REC CH). Os canais BASS-PHR2 não podem ser editados em Channel Edit.

- Isto é normal; não podem ser editados canais BASS-PHR2 dos Estilos Prefixados.

Registro de memória

A canção / estilo registrado no registro de memória não pode ser chamado.

- Se a canção / estilo registrado estiver contido em mídia externas como cartãomartMedia e as mídia não estiverem inseridas ou conectadas ao instrumento, a canção / estilo não pode ser chamada. Insira ou conecte as mídia apropriadas que contêm os dados de canção / estilo.

A ordem para chamar as configurações de registro de memória não é mostrada na tela de configuração Registration Sequence.

- O banco que contém o registro não foi selecionado. Selecione o banco apropriado (página 130).

Quando usando a função Freeze da Registration Memory, os ajustes On/Off da Parte Esquerda não mudam nem sequer quando mudando a configuração Registration Memory.

- A configuração Parte Esquerda On/Off está incluída no grupo de Estilo. Remova o sinal de "ESTILO" na tela de configuração FREEZE (página 132).

Embora a configuração Registration Memory contenha uma voz User/Card selecionada, a tela Arquivo Seleção exibe uma Voz Prefixada.

- Isto é normal; até mesmo com a Voz Prefixada mostrada, a Voz que toca atualmente é a Voz User/Card selecionada. Quando uma Voz User/Card é salva no drive User/Card, os dados atuais são dividido em dois tipos separados: 1) a fonte Preset Voice propriamente dita, e 2) as configurações de parâmetro como configurado em Sound Creator. Quando você chama uma configuração Registration Memory contendo uma Voz User/Card, o PSR-3000/1500 selecionam a voz Prefixada (na qual a Voz User/Card está baseada), então aplica as configurações de parâmetro pertinentes para estas — assim que sua Voz User/Card original é tocada.

Canção

Não podem ser selecionadas canções.

- Isto pode ser porque as configurações de idioma foram mudadas. Ajuste o idioma apropriado para o nome de arquivo de Canção.

- Se o tamanho dos dados de Canção for grande (300 KB ou maior), a Canção não pode ser selecionada porque o dados também é grande para ser lido pelo instrumento.

A reprodução de canção não começa.

- "New Song" (uma Canção em branco) foi selecionado. Tenha certeza de selecionar uma Canção apropriada na tela Seleção de Canção (página 35).

- Certifique-se de apertar o botão SONG [PLAY/PAUSE].

- A Canção foi parada no final dos dados de Canção. Retorne ao começo da Canção apertando o botão SONG [STOP].

- No caso uma Canção para a qual a função escrever-protetor foi aplicada ("Prot. 2 Edit" é mostrado no canto esquerdo superior do nome de Canção), o arquivo original pode não estar na mesma pasta de arquivos. Não pode ser reproduzido a menos que o arquivo original (mostrando como "Prot.2 Orig" no canto esquerdo superior do nome de Canção) está na mesma pasta de arquivos.

- no caso de uma Canção para qual escrever-protetor foi aplicado ("Prot. 2 Edit" é mostrado no canto esquerdo superior do nome de Canção), o nome de arquivo original pode ter sido mudado. Renomeie o arquivo com o nome do arquivo original (de forma que "Prot.2 Orig" seja mostrado no canto esquerdo superior do nome de Canção).

- no caso de uma Canção para qual escrever-protetor foi aplicado ("Prot. 2 Edit" é mostrado no canto esquerdo superior do nome de Canção), o ícone de arquivo pode ter sido mudado. Canções para qual escrever-protetor foi aplicado não pode ser reproduzido quando o ícone de arquivo do original foi mudado.

- O clock MIDI pode estar ajustado "EXTERNAL." Ajuste-o para "INTERNAL" (página 203).

A reprodução de canção para antes da Canção ter acabado.

- A função Guia está ativa. (Neste caso, a reprodução está "esperando" que a tecla correta seja tocada.) Pressione o botão [GUIDE] para desativar a função guia.

A última Canção selecionada antes de desligar o equipamento não está mais disponível.

- Se a última Canção selecionada antes de desligar o equipamento estiver contida em uma mídia externa como um cartão SmartMedia, você precisará a recolocar a mesma mídia para chamar a Canção novamente.

O número de compassos é diferente da partitura na tela Song Position, mostrado apertando os botões [REW]/[FF].

- Isto acontece quando tocando dados de música para os quais um tempo específico é ajustado.

Na função AB Repeat, o ponto B não pode ser ajustado.

- O ponto A não foi ajustado. Ajuste o ponto B só depois de ajustar o ponto A.

Quando tocando uma Canção, alguns canais não tocam.

- A reprodução destes canais pode estar ajustada "OFF". Ative a reprodução destes canais (página 140).

Uma Canção para qual escrever-protoger foi aplicado ("Prot. 2 Edit" é mostrado no canto superior esquerda do nome de Canção) não pode ser movida para um cartão ID SmartMedia.

- Se você está usando um leitor de cartão externo, não podem ser movidas Canções escrever-protoger para um cartão ID SmartMedia. Use a abertura de cartão neste instrumento.

Guia

A melodia ainda toca, até mesmo quando especificando Track 1 como a parte a ser emudecida para praticar com uma mão.

- A parte diferente da melodia foi nomeada para Track 1. Designe novamente o canal que contém a melodia para Track 1 (página 139).

Partitura

Quando exibindo a partitura de música, notas dedilhadas muito longas, como conjuntos de notas e ligaduras, não são exibidas corretamente.

- Notas longas, como notas inteiras e ligaduras, podem não ser mostradas exatamente na tela de partitura de música como neles foram entrados. Ter uma tela mais precisa destas notas, selecione "Tenuto" apertando o botão [H] antes de entrar cada nota na tela de Gravação de Passo (página 145).

O tempo, batida, métrica e anotação de música não são exibidos corretamente.

- Alguns dados de Canção no PSR-3000/1500 foram gravados com o recurso especial "free tempo". Para tais dados de Canção, o tempo, batida, métrica e anotação de música não serão exibidos corretamente.

O nome da nota obscurece parcialmente a nota na tela.

- Quando várias notas aparecem perto umas das outras, o nome da nota pode encobrir a nota a esquerda.

A partitura da música da parte mão direita/mão esquerda não é exibida.

- Os canais apropriados não foram nomeados às partes da mão direita e esquerda. Ajuste os canais Track 1 e Track 2 para "AUTO" (página 139).

A anotação na tela está apagado, com o meio de um compasso começando na próxima linha.

- Quando todas as notas de um compasso não cabem uma linha, as notas restantes do compasso são levadas para a próxima linha.

São indicadas notas pontilhadas como pausa.

- Isto é normal; são indicadas notas às vezes pontilhadas como pausa.

Não são exibidos acordes.

- Se a Canção selecionada não contém dados de acorde, não são exibidos acordes.

Letras (Karaoke)

Não são exibidas letras.

- Se a Canção selecionada não contém dados líricos, não são exibidas letras.

Algumas das letras se sobrepõem.

- Isto acontece para Canções que contém muitas letras. Os configurações Lyrics Background não podem ser mudadas.

- Quando a cor de fundo é especificada nos dados de canção, as configurações Lyrics Background não podem ser mudadas.

Problemas e soluções

Tecnologia assistente de performance

A tecnologia assistente de performance não funciona adequadamente.

- Pressione o botão SONG [STOP] para parar a reprodução da Canção, então desative as configurações [ACMP ON/OFF] e PART ON/OFF [LEFT]. Finalmente, reinicie a Canção.

Saída de vídeo (PSR-3000)

O conteúdo da tela do PSR-3000 não podem ser enviados para o vídeo e não são mostrados em um monitor externo.

- Certifique-se de que o ajuste NTSC ou PAL corresponde ao padrão de seu equipamento de vídeo (página 190).

Aparecem algumas linhas paralelas piscando na televisão ou monitor de vídeo.

- Ocasionalmente algumas linhas paralelas podem aparecer na televisão ou monitor de vídeo. Isto necessariamente não indica que o monitor está quebrado. Para melhores resultados, tente ajustar as configurações de cor do próprio monitor.

O monitor que você está usando pode não mostrar o conteúdo de tela do instrumento como esperado.

- Tenha em mente que até mesmo depois de ajustar todas as configurações como recomendado, o monitor que você está usando pode não mostrar o conteúdo de tela do instrumento como esperado (por exemplo, os conteúdos de tela podem não se ajustar à tela, os caracteres podem não estar completamente claros, ou as cores podem estar incorretas).

Microfone / Harmonia vocal (PSR-3000)

O sinal de entrada do microfone não pode ser gravado.

- O sinal de entrada do microfone não pode ser gravado no instrumento. Porém, você pode conectar um gravador nos terminais de saída [AUX OUT, AUX OUT (LEVEL FIXED)] e grava o sinal do microfone. Pode ser ouvida harmonia além do som de microfone.
- A Harmonia Vocal está ativada. Desative a Harmonia Vocal (página 57).

Os sons de efeito de Harmonia Vocal distorceram ou desafinaram.

Seu microfone de voz pode estar detectando sons estranhos, como o som de Estilo do instrumento. Em particular, sons graves podem causar perda de sincronia da Harmonia Vocal. Para melhorar isto:

- Cante o mais perto possível do microfone.
- Use um microfone direcional.
- Abaixar o volume principal, o volume de Estilo, ou controle de volume de Canção (página 40).
- Separe o máximo possível, o microfone dos falantes externos.
- Corte a banda Low via função 3 Band EQ na tela de configuração do microfone (página 188).
- Abaixar o nível de entrada de microfone (TH) via função Compressor na tela de configuração do microfone (página 185).

Notas de harmonia apropriadas não são produzidas pela característica de Harmonia Vocal.

- Certifique-se de que você está usando o método apropriado para especificar as notas de harmonia para o modo de Harmonia Vocal atual (página 186).

		PSR-3000	PSR-1500	
Origem do som		AWM Stereo Sampling		
Teclado		61 keys (C1–C6 with Initial Touch)		
Visor		320 X 240 dots QVGA Color LCD	320 x 240 dots QVGA B/W LCD	
	Music Score, Lyrics	YES		
Voz	Polyphony (max)	128	96	
	Voice Selection	332 voices + 480 XG Voices 17 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice for GS Song playback	297 voices + 480 XG Voices 14 Drum/SFX Kits + GM2 + GS Voice for GS Song playback	
		Mega Voice	10	—
		Regular Voice	261	273
		Sweet! Voice	14	8
		Cool! Voice	18	5
		Live! Voice	19	1
Organ Flutes!	10			
Sound Creator	YES			
Efeitos	Effect Blocks	Reverb/Chorus/DSP	6	
		Microphone	1	—
	Effect Types	Reverb/Chorus/DSP	Reverb : 35 Preset + 3 User Chorus : 30 Preset + 3 User DSP 1 : 183 Preset + 3 User DSP 2–4 : 106 Preset + 10 User	Reverb : 35 Preset + 3 User Chorus : 30 Preset + 3 User DSP 1 : 183 Preset + 3 User DSP 2–4 : 106 Preset + 10 User
		Master EQ	5 Preset + 2 User	5 Preset + 2 User
		Part EQ	28 Parts	
Vocal Harmony	61 Preset + 10 User	—		
Estilo de acompanhamento	Accompaniment Styles	240	190	
		Pro Styles	217	176
		Session Styles	23	14
	Mega Voice/Style	YES	—	
	Fingering	Single Finger, Fingered, Fingered On Bass, Multi Finger, All Fingered, Full Keyboard, All Full Keyboard		
	Style Creator	YES		
	OTS (One Touch Setting)	4 for each Style		
	OTS Link	YES		
	Music Finder	Preset	YES	
		Edit	YES	
RAM Capacity	120 KB			
Canção	Preset Songs	5 samples		
	Guide	Follow Lights, Any Key, Karao-Key, Vocal CueTIME	Follow Lights, Any Key, Karao-Key	
	Performance assistant technology	YES		
	Recording	Quick Recording, Multi Recording, Step Recording, Song Editing		
		Record Channels	16	
	RAM Capacity	300 KB		
Multi Pad	Preset	4 Pads X 80 Banks	4 Pads X 54 Banks	
Conexões direta para internet		External Adapter (via USB to DEVICE)		
Recursos de memória	Floppy Disk (2HD, 2DD)	External Adapter (via USB to DEVICE)		
	Hard Disk	External Adapter (via USB to DEVICE)		
	Flash Memory (Internal)	1.5 MB	650 KB	
	SmartMedia Slot	1 (Compatible with SmartMedia FAT12 or 16 format)		

Especificações

		PSR-3000	PSR-1500
Tempo	Tempo Range	5 - 500, Tap Tempo	
	Metronome	Yes	
		Sound	Bell on/off
Registro de memória	Buttons	8	
	Regist. Sequence / Freeze	YES	
Outros	Demo / Help	YES	
	Language for Display	6 Languages (English, Japanese, German, French, Spanish, Italian)	
	Direct Access	YES	
	Transpose	Keyboard/Song/Master	
	Scale Type	9	
Conexões de computador	USB to HOST	YES	
	USB to DEVICE	YES	
Outras conexões	PHONES, MIDI (IN, OUT), FOOT PEDAL (1, 2), AUX IN (R, L/L+R), OUTPUT (R, L/L+R), AUX OUT (LEVEL FIXED) (R, L/L+R)		
	MIC (INPUT VOLUME, MIC/LINE IN), VIDEO OUT	—	
Funções do pedal	VOLUME, SUSTAIN, SOSTENUTO, SOFT, GLIDE, PORTAMENTO, PITCHBEND, MODULATION, DSP VARIATION, SONG START/STOP, STYLE START/STOP, etc.		
Amplificadores/ alto falantes	Amplifiers Amplificadores	12 W X 2	
	Speakers Auto falantes	(12 cm + 4 cm(dome)) X 2	(12 cm + 5 cm) X 2
Dimensões (W x D x H)	937 mm X 399 mm X 167 mm (38-5/16" X 15-11/16" X 6-9/16")		
Peso	11 kg (24 lbs., 4 oz)	10 kg (22 lbs., 1 oz)	
Acessórios opcionais	Fones de ouvido	HPE-3/HPE-150	
	Alavancas de pé	FC4/FC5	
	Controle de pé	FC7	
	Estante do teclado	L-6/L-7	

Numerics

1–16 146, 156

A

A-B Repeat41
 AI103
 AI FINGERED103
 AI FULL KEYBOARD103
 Any key140
 ARABIC82
 ASSEMBLY117
 Auto Accompaniment Feature45
 AUTO REVOICE SETUP89

B

Back Ground (Lyrics)55
 BALANCE40
 BASIC113
 BASS204
 BOOKMARK170
 Brightness20
 Browser175

C

CARD27
 Chain Playback136
 CHANNEL 121, 156
 CHANNEL ON/OFF104
 Characters71
 CHORD 146, 156
 CHORD DETECT205
 CHORD FINGERING102
 Chord Tutor function49
 COMMON96
 CONFIG 134, 47, 104
 CONFIG 2 20, 205
 Contrast19
 CONTROLLER96
 Cool!76
 COPY68
 CUT69

D

DELETE69
 Demo24
 Demo (Voice)31
 [DEMO] button12
 [DIGITAL RECORDING] button13
 Direct Access61
 DOC (Disk Orchestra Collection)200
 Drums76
 DSP83
 DSP/DSP VARIATION83

E

EDIT116
 Edit (Bookmarks)172
 Edit (Effect)91
 Edit (EQ)93
 Edit (Lyrics)156

Edit (Music Finder)109
 Edit (OTS)50
 Edit (Song)156
 Edit (Style)118
 Edit (Vocal Harmony)180
 Edit (Voice)95
 EFFECT88
 Effect (microphone)56
 Effect (Voice)83
 Effect Return Level92
 Effect Type90
 EFFECT/EQ98
 Entering characters71
 Entering Characters (Internet Direct Connection)167
 EQ (Equalizer)89
 EQUAL TEMPERAMENT82
 ESEQ200
 EXIT65

F

Factory Reset73
 Factory-programmed Settings73
 FADE IN/OUT (Song)135
 FADE IN/OUT (Style)47
 Fade In/Out time135
 FADE IN/OUT/HOLD TIME104
 Fast forward136
 Favorite108
 File64
 File Selection Display 26, 66
 File Selection Display Basic Operation65
 File Selection Display Configuration64
 File/Folder Operations66
 FILTER 88, 163
 FINGERED103
 FINGERED ON BASS103
 FOLDER71
 Folder64
 Follow lights140
 FOOT PEDAL191
 FOOTAGE 99, 100
 Footage100
 Format66
 FREEZE132
 FULL KEYBOARD103
 Function display27

G

GM System Level 1200
 GM System Level 2200
 GROOVE119
 GS200
 Guide139

H

HARMONY98
 HARMONY/ECHO83
 Headphones18
 HELP60
 Home Page173
 Hz81

I	
ICON	70
Initializing Internet Settings	178
Internet Direct Connection	165
Internet Settings	174
K	
Karaoke	54
Karao-key	140
Keyboard Parts	77
KEYBOARD/PANEL	32, 58
KIRNBERGER	82
L	
LAN	176
Language	19
LCD	12
Left	77
Left Hold	49
Live!	76
LYRICS	156
Lyrics	55
M	
Main Display	26, 62
MASTER TUNE	81
[MASTER VOLUME] dial	17
MEAN-TONE	82
MEDIA	66, 138, 196
Mega Voice	76
MELODIC MINOR	124
Messages	60
MIC SETTING	183
microphone	54
MICROPHONE SETTING	183
MIDI	197
MIDI Settings	201
MIDI Templates	201
MIXING CONSOLE	86
MONO/POLY	83
MULTI FINGER	103
Multi Pads	12
Multi track recording	141
[MUSIC FINDER] button	13
Music Finder	52
Music Rest	18
N	
NAME	70
Notation	38
O	
One Touch Setting	50
One-Handed Practice	39
Organ Flutes	13, 99
Organ Flutes!	76
Others	177
OTS Link	50
OTS Link Timing	106
OVERALL SETTING	184
OWNER	19, 21
Owner Name	21
P	
PANEL PART	87
PARAMETER	122
Part	77
PASTE	68, 69
Pause	136
Pedal polarity	191
percussion sounds	31
performance assistant technology	43
Phrase Mark	136
PHRASE MARK REPEAT	136
Portamento	83
Portamento Time	96
Practice Function	139
PRESET	27
Pro	102
PROPERTY	196
Prot. 1	68
Prot. 2 Edit	68
Prot. 2 Orig	68
PURE MAJOR	82
PURE MINOR	82
PYTHAGOREAN	82
Q	
QUANTIZE	121
Quick Recording	141
QUICK START	137
R	
RANDOM	136
Realtime Recording	112
REC MODE	156
RECEIVE	204
Record	42
Record (Song)	141
Record (Style)	112
REGISTRATION MEMORY	129
REGISTRATION SEQUENCE	132
REPEAT MODE	36, 136
Repeat Playback	136
Repeat Playback Function	41
Rewind	136
Right 1	77
Right 2	77
S	
SAVE	67
Save (Music Finder)	110
SCALE TUNE	81
Score	38
Search (Music Finder Records)	107
Section Set	106
Session	102
Set the polarity of the pedal	191
SFX	76
SINGLE FINGER	103

SMF (Standard MIDI file)	200
Song	12, 35
SONG CH 1-8/9-16	87
Song channels	145
SOUND	97
Sound Creator	95
sound effects	31
SPLIT POINT	105
[STANDBY/ON] switch	12, 17
Step Recording	112, 141
Stop ACMP	106
Style	12, 45
Style Assembly	112
Style Creator	112
Style File	200
STYLE PART	87
Style parts	145
STYLE SETTING/SPLIT POINT	105
Style Structure	112
Style Touch	106
Sweet!	76
Synchro Start (Song)	135
Synchro Start (Style)	47
Synchro Stop	48
Synchro Stop Window	106
SYS/EX.	156
SYSTEM	203
SYSTEM RESET	73

T

TALK	59
TALK SETTING	187
Tap function	135
Top	136
TRANSMIT	203
Transpose	55, 58, 81
TUNE	88

U

UP	65
[USB TO HOST] terminal	13
USER	27

V

Vibrato	98
VIDEO OUT	55
Vocal CueTIME	140
VOCAL HARMONY	180
Vocal Harmony	12, 56
VOCAL HARMONY EDIT	181, 182
VOCAL HARMONY TYPE	180
Voice	29, 76
VOICE buttons	13
VOICE EFFECT	83
Voice Program Change Number	205
VOICE SET	101
VOL/VOICE	88
VOLUME/ATTACK	100

W

WERCKMEISTER	82
--------------------	----

Wireless LAN	176
--------------------	-----

X

XF	200
XG	200



Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Av. Rebouças, 2636 - São Paulo- SP
[11] 3085-1377
www.yamahamusical.com.br
todos os direitos reservados