



# PSR-S670

Estação de Trabalho Digital

Manual de Referência

Este Manual de Referência explica os recursos avançados do PSR-S670.  
Leia este Manual do Proprietário primeiro, antes de ler este Manual de Referência.



Manual Development Department  
© 2015 Yamaha Corporation

Published 05/2015 LB-A0

PT

# Sumário

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

<b>1 Vozes</b>	<b>3</b>	<b>6 Localizador de músicas</b>	<b>60</b>
Tipos de voz (características)..... 3		Criação de um conjunto de gravações favoritas..... 60	
Seleção das vozes GM, XG e GM2..... 4		Edição de registros..... 61	
Criação de configurações detalhadas para Harmony/Arpeggio..... 5		Gravação dos os registros como um único arquivo..... 63	
Configurações relacionadas à afinação..... 6		<b>7 Memória de registro</b>	<b>64</b>
Edição dos parâmetros atribuídos aos botões giratórios LIVE CONTROL..... 9		Edição da memória de registro..... 64	
Edição de vozes (Voice Set)..... 12		Desativação da chamada de itens específicos (Freeze) ... 65	
Desativação da seleção automática das definições de voz (efeitos etc.)..... 16		Acesso aos números da Memória de registro na ordem (Registration Sequence)..... 66	
Alteração das configurações detalhadas de Voice (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)..... 17		<b>8 Mixing Console</b>	<b>69</b>
Adição de novo conteúdo — pacotes de expansão..... 18		Edição dos parâmetros de VOL/VOICE..... 69	
<b>2 Estilos</b>	<b>20</b>	Edição dos parâmetros de FILTER..... 70	
Tipos de dedilhado de acordes..... 21		Edição dos parâmetros de TUNE..... 71	
Configurações relacionadas à reprodução de estilo..... 23		Edição dos parâmetros de EFFECT..... 72	
Memorização das configurações originais para a Configuração de um toque..... 25		Edição dos parâmetros de MEQ (Equalizador principal)..... 75	
Criação/edição de estilos (Style Creator)..... 26		Edição dos parâmetros de Master Compressor (CMP) ... 76	
<b>3 Músicas</b>	<b>43</b>	Diagrama de blocos..... 78	
Edição das configurações de notação musical (Score) ... 43		<b>9 Conexões</b>	<b>79</b>
Edição das configurações do visor Lyrics/Text..... 45		Configurações do pedal/controlador de pedal..... 79	
Uso dos recursos de acompanhamento automático com a reprodução de músicas..... 46		Configurações de MIDI..... 82	
Parâmetros relacionados à reprodução de música (modos Guide, Channel Setting, Repeat Setting)..... 47		Conexão com um iPhone/iPad por uma rede local sem fio..... 88	
Criação/edição de músicas (Song Creator)..... 50		<b>10 Função</b>	<b>90</b>
<b>4 Gravador/reprodutor de áudio USB</b>	<b>56</b>	UTILITY (Utilitário)..... 90	
Edição de Multi Pads..... 58		SYSTEM (Sistema)..... 94	
<b>5 Multi Pads</b>	<b>56</b>	<b>Índice</b>	<b>97</b>

## Uso do manual em PDF

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

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

- As ilustrações e os visores LCD mostrados nesse manual foram criados apenas para fins de instrução e podem apresentar diferenças em relação aos exibidos no instrumento.
- Os documentos da "Lista de dados" e do "Manual de conexão do iPhone/iPad" podem ser baixados no site da Yamaha: <http://download.yamaha.com/>
- Os nomes de empresas e produtos contidos neste Manual são marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.

## Conteúdo

Tipos de voz (características) .....	3
Seleção das vozes GM, XG e GM2 .....	4
Criação de configurações detalhadas para Harmony/Arpeggio .....	5
Configurações relacionadas à afinação .....	6
• Ajuste de afinação do instrumento inteiro .....	6
• Afinação de escala .....	7
• Alteração da atribuição de parte dos botões TRANSPOSE .....	8
Edição dos parâmetros atribuídos aos botões giratórios LIVE CONTROL .....	9
Edição de vozes (Voice Set) .....	12
• Parâmetros editáveis no visor VOICE SET .....	13
Desativação da seleção automática das definições de voz (efeitos etc.) .....	16
Alteração das configurações detalhadas de Voice (Touch Response, Sustain, Mono/Poly) ...	17
Adição de novo conteúdo — pacotes de expansão .....	18
• Instalação de dados do pacote de expansão da unidade flash USB .....	18
• Desinstalação dos dados do pacote de expansão .....	18
• Gravação do arquivo de informações sobre o instrumento na unidade flash USB .....	19

## Tipos de voz (características)

O tipo específico de voz é indicado no canto superior esquerdo do nome da voz, no visor Voice Selection (Seleção de voz). As características definidas dessas vozes e as vantagens na apresentação são descritas a seguir.



Live!	Esses sons do instrumento acústico foram testados em estéreo para produzir um som rico e verdadeiramente autêntico, cheio de atmosfera e ambiente.
Cool!	Essas vozes usam uma programação sofisticada para captar as texturas dinâmicas e as nuances sutis dos instrumentos elétricos.
Sweet!	Esses sons de instrumento acústico também tiram proveito da sofisticada tecnologia da Yamaha e produzem um som perfeitamente natural e detalhado.
MegaVoice	Essas vozes usam de forma especial a alteração de velocidade. Cada faixa de velocidade (conforme a intensidade do seu toque) tem um som completamente diferente. Por exemplo, uma MegaVoice de violão inclui sons de diversas técnicas de apresentação. Em instrumentos comuns, diferentes Vozes têm sons que poderiam ser acessados via MIDI e reproduzidos em conjunto para alcançar o efeito desejado. Porém, agora com as MegaVoices, uma parte de violão convincente pode ser reproduzida com uma única voz, usando valores de velocidade específicos para tocar os sons desejados. Em função da complexidade natural dessas vozes e das velocidades exatas necessárias para reproduzir os sons, elas não foram projetadas para serem tocadas a partir do teclado. Porém, elas são muito úteis e práticas na criação de dados MIDI — especialmente quando se deseja evitar o uso de várias vozes diferentes para um único instrumento. Os mapas de sons reais para as MegaVoices são fornecidos no "Mapa de Mega Voices" na Lista de dados no site.

Drums	Diversos sons de percussão e bateria são atribuídos a teclas individuais, permitindo que você reproduza os sons a partir do teclado. Para obter informações sobre os sons atribuídos às teclas, consulte "Drum/SFX Kit List" (Lista de conjunto de bateria/SFK) na Lista de dados no site.
SFX	Diversos sons de efeitos especiais e percussão são atribuídos a teclas individuais, permitindo que você reproduza os sons a partir do teclado. Para obter informações sobre os sons atribuídos às teclas, consulte "Drum/SFX Kit List" (Lista de conjunto de bateria/SFK) na Lista de dados no site.

**OBSERVAÇÃO** As MegaVoices não são compatíveis com outros modelos do instrumento. Por isso, os dados de música ou estilo que você criar neste instrumento com essas vozes não serão reproduzidos corretamente quando usados em instrumentos que não contêm esses tipos de voz.

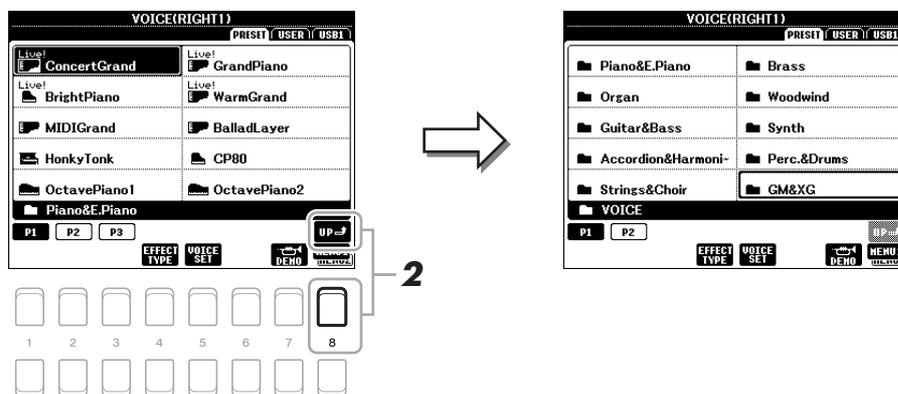
**OBSERVAÇÃO** As MegaVoices apresentam sons diferentes dependendo do intervalo, da velocidade, do toque do teclado e de outros fatores. Dessa forma, se você ligar o botão [HARMONY/ARPEGGIO] (Harmonia/Arpejo), alterar a configuração de transposição ou modificar os parâmetros de Voice Set (Conjunto de vozes), poderá gerar sons inesperados ou indesejados.

Para obter uma lista de vozes predefinidas deste instrumento, consulte a "Lista de vozes" na Lista de dados no site.

## Seleção das vozes GM, XG e GM2

Este instrumento contém vozes fornecidas especificamente para compatibilidade com o XG/GM. Essas vozes não podem ser acessadas diretamente pelos botões de seleção de categoria VOICE (Voz). Para acessá-las, siga a descrição abaixo.

- 1 Pressione um dos botões de seleção de categoria VOICE — exceto o botão [EXPANSION/USER] (Expansão/Usuário) — para acessar o visor Voice Selection (Seleção de voz).
- 2 Pressione o botão [8 ▲] (UP) (Para cima) para acessar as categorias de voz.



- 3 Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar a pasta "GM&XG" (P1) ou "GM2" (P2) e pressione o botão [ENTER].
- 4 Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar a pasta da categoria Voice (Voz) desejada e pressione o botão [ENTER].
- 5 Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar a voz desejada e pressione o botão [ENTER].

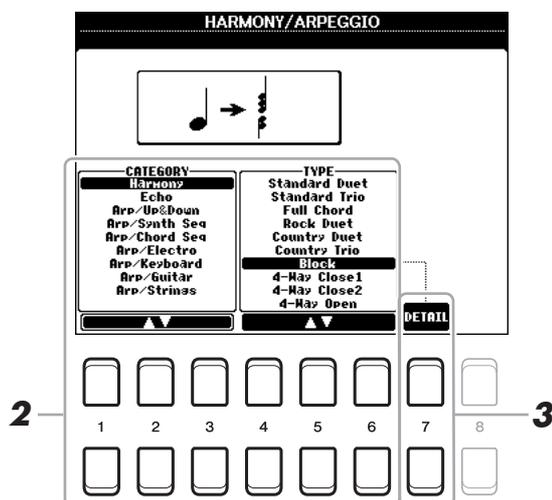
## Criação de configurações detalhadas para Harmony/Arpeggio

Permite que você crie configurações detalhadas, inclusive nível de volume.

### 1 Acesse o visor de operações.

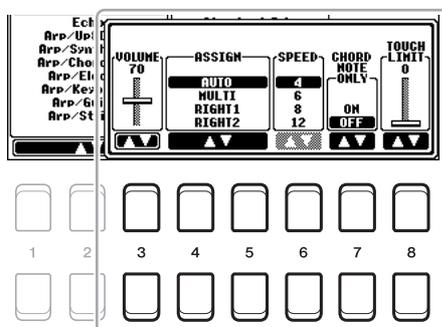
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER]

### 2 Selecione a categoria e o tipo Harmony/Arpeggio (Harmonia/Arpejo) desejados usando os botões [1 ▲▼]–[6 ▲▼].



### 3 Use os botões [7 ▲▼] (DETAIL) (Detalhe) para acessar a janela de configuração detalhada.

### 4 Use os botões [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para criar diversas configurações de Harmony/Arpeggio (Harmonia/Arpejo).



PRÓXIMA PÁGINA

1

Voices

Se você selecionar um tipo de arpejo, apenas os parâmetros indicados por "\*" na lista abaixo poderão ser definidos. Nenhum dos parâmetros da lista abaixo estarão disponíveis se o tipo "Multi Assign" (Várias atribuições) da categoria Harmony for selecionado.

[3 ▲▼]	VOLUME*	Determina o nível de volume das notas de harmonia/arpejo geradas pela função Harmony/Arpeggio.  <b>OBSERVAÇÃO</b> Quando se usa algumas vozes, como Organ Voices (Vozes de órgão), nas quais TOUCH SENSE DEPTH (Nível de sensibilidade ao toque) é definido como 0 no visor VOICE SET (página 16), o volume não se altera.
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	ASSIGN*	Determina a parte do teclado na qual o efeito foi atribuído.  <b>AUTO:</b> aplica o efeito à parte (RIGHT 1/2) para a qual PART ON/OFF está ligada. Se a categoria Harmony/Echo for selecionada, a parte RIGHT 1 terá prioridade sobre a parte RIGHT 2 quando as duas estiverem ligadas.  <b>MULTI:</b> esse parâmetro fica disponível quando a categoria Harmony/Echo (Harmonia/Eco) é selecionada. Quando as duas partes são ligadas, a nota tocada no teclado é emitida pela parte RIGHT 1 e as harmonias (efeito) são divididas entre as partes RIGHT 1 e RIGHT 2. Quando apenas uma parte é ligada, a nota tocada no teclado e o efeito são emitidos por essa parte.  <b>RIGHT1, RIGHT2:</b> aplica o efeito à parte selecionada (RIGHT1 ou RIGHT 2).
[6 ▲▼]	SPEED	Esse parâmetro só está disponível quando a categoria "Echo" (Echo, Tremolo ou Trill) é selecionada. Ele determina a velocidade dos efeitos de eco, tremolo e trinado.
[7 ▲▼]	CHORD NOTE ONLY	Esse parâmetro só fica disponível quando a categoria "Harmony" é selecionada. Quando está definido como "ON" (Ligado), o efeito Harmony (Harmonia) é aplicado somente à nota (tocada na seção da mão direita do teclado) que pertence a um acorde tocado na seção de acordes do teclado.
[8 ▲▼]	TOUCH LIMIT	Determina o valor mais baixo da velocidade em que a harmonia, o eco, o tremolo ou o trinado serão tocados. Isso permite que você aplique seletivamente a harmonia conforme a intensidade do seu toque, permitindo a criação de timbres de harmonia na melodia. O efeito de harmonia, eco, tremolo ou trinado é aplicado quando você toca a tecla com força (acima do valor definido).

**OBSERVAÇÃO** As configurações para a função Arpeggio Quantize (Quantização de arpejo) e Arpeggio Hold (Manter arpejo) podem ser feitas no visor acessado em [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER] → TAB [◀][▶] CONFIG 2 (página 92).

## Configurações relacionadas à afinação

### Ajuste de afinação do instrumento inteiro

Você pode ajustar a afinação do instrumento inteiro, como o teclado, partes Style (Estilo) e Song (música), exceto a parte do teclado tocada pelo Drum Kit (Conjunto de percussão) ou SFX Kit Voices (Vozes do conjunto SFX) e reprodução de áudio. É um recurso útil quando se toca o PSR-S670 junto com outros instrumentos ou músicas de CD.

#### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [◀] MASTER TUNE

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

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

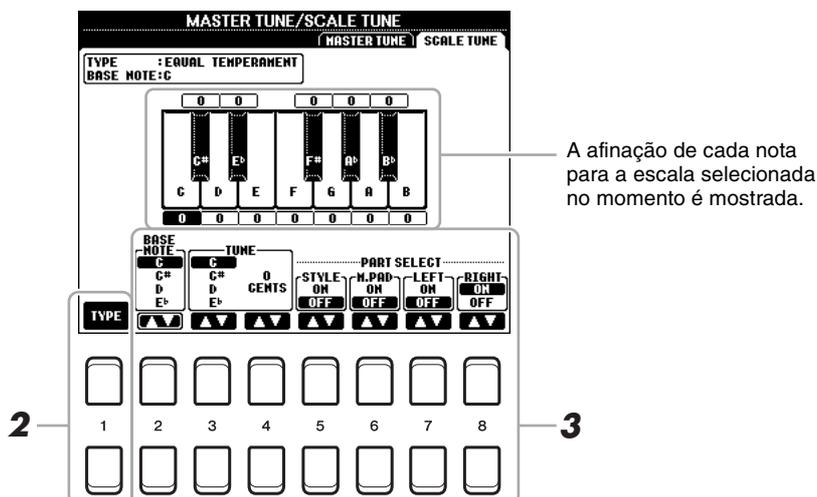
## Afinação de escala

Você pode selecionar diversas escalas a serem tocadas em sintonias personalizadas para períodos históricos ou gêneros musicais especificados.

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] MASTER TUNE/SCALE TUNE → [ENTER] → TAB [▶] SCALE TUNE

### 2 Use os botões [1 ▲▼] para selecionar a escala desejada, pressione o botão [ENTER].



### ■ Tipos de escalas predefinidas

EQUAL	A faixa de afinação de cada oitava é dividida igualmente em doze partes, com cada meio passo com espaço igual na afinação. Atualmente, essa é a afinação usada com mais frequência na música.
PURE MAJOR, PURE MINOR	Essas sintonias preservam os intervalos matemáticos de cada escala, especialmente para acordes tríades (tônica, terceiro, quinto). Você pode ouvi-las melhor em harmonias vocais reais, como canto a capela e em coro.
PYTHAGOREAN	Essa escala foi desenvolvida pelo famoso filósofo grego Pitágoras e criada a partir de uma série de quintas perfeitas, que são colocadas em uma única oitava. As 3ª nesta sintonia são ligeiramente instáveis, mas as 4ª e 5ª são belas e apropriadas para algumas introduções.
MEAN-TONE	Essa escala foi criada como aprimoramento da escala pitagórica, tornando o terceiro intervalo maior em "sintonia". Foi bastante popular do século XVI ao XVIII. Handel, entre outros, usou essa escala.
WERCKMEISTER, KIRNBERGER	Essa escala composta combina os sistemas Werckmeister e Kirnberger, que são aprimoramentos das escalas de tom médio e pitagórica. A característica principal dessa escala é que cada tecla apresenta seu próprio caráter exclusivo. A escala foi muito usada durante o tempo de Bach e Beethoven e mesmo agora é usada com frequência quando se realiza um período musical na espineta.
ARABIC1, ARABIC2	Use essas sintonias quando tocar música árabe.

### 3 Altere as configurações a seguir, conforme a necessidade.

[2 ▲▼]	BASE NOTE	Determina a nota principal para cada escala. Quando a nota principal é alterada, a afinação do teclado é transposta, mantendo a relação de afinação original entre as notas.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TUNE	Selecione a nota desejada a ser afinada usando os botões [3 ▲▼] e afine-a em centésimos usando os botões [4 ▲▼]. <b>OBSERVAÇÃO</b> Em termos musicais, "centésimo" equivale a 1/100º de um semitom (100 centésimos é igual a um semitom).
[5 ▲▼]- [8 ▲▼]	PART SELECT	Determina se a configuração Scale Tune (Sintonia de escala) deve ou não ser aplicada a cada parte.

**OBSERVAÇÃO** Para registrar as configurações Scale Tune na Memória de registro, marque o item SCALE (Escala) no visor REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Conteúdo da memória de registro) acessado com o botão [MEMORY] (Memória).

## Alteração da atribuição de parte dos botões TRANSPOSE

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

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL

### 2 Use o botão de cursor [▼] para selecionar "3 TRANSPOSE ASSIGN" (Atribuição de transposição).

### 3 Pressione os botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] para selecionar a atribuição da parte desejada.

KEYBOARD	Os botões TRANSPOSE [-]/[+] afetam a afinação das vozes, da reprodução de estilos (controlada pela apresentação na seção de acordes do teclado) e da reprodução de Multi Pad (quando Chord Match está ligado e os acordes para a mão esquerda são indicados) tocadas no teclado, mas não afetam a reprodução de músicas.
SONG	Os botões TRANSPOSE [-]/[+] afetam apenas a afinação da reprodução de músicas.
MASTER	Os botões TRANSPOSE [-]/[+] afetam a afinação geral do instrumento, exceto a reprodução de áudio.

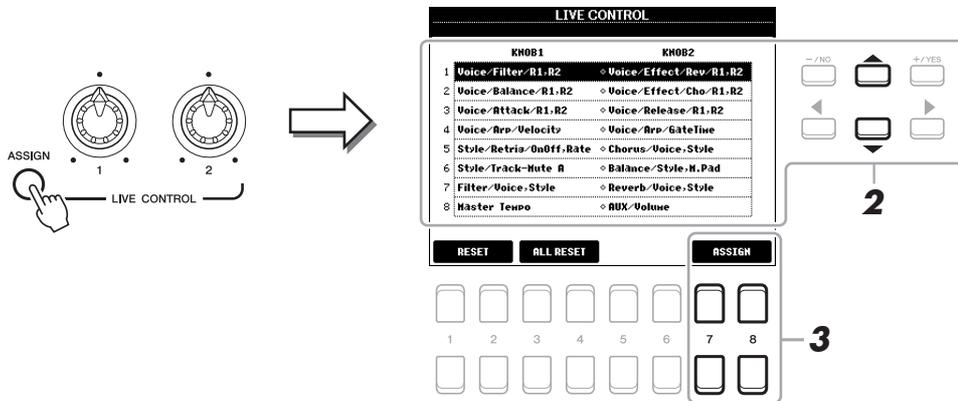
A atribuição pode ser confirmada pela tela pop-up acessada pelos botões TRANSPOSE [-]/[+].



# Edição dos parâmetros atribuídos aos botões giratórios LIVE CONTROL

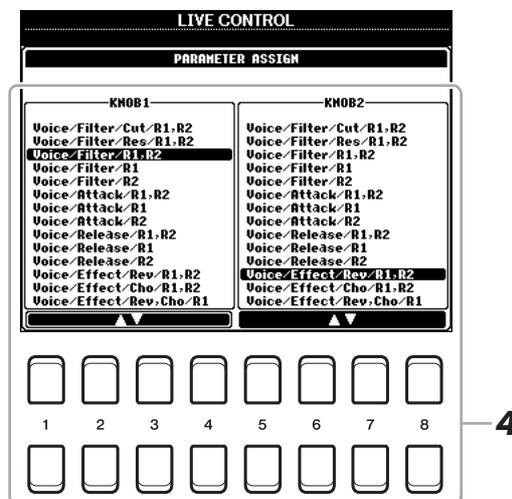
As oito combinações de funções atribuídas aos botões giratórios LIVE CONTROL são fornecidas por padrão, porém, você pode alterá-las se desejar, tendo diversas opções.

## 1 Pressione o botão [ASSIGN] (Atribuir) para acessar o visor LIVE CONTROL.



## 2 Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar o número (linha) das funções que você deseja alterar.

## 3 Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (ASSIGN) para acessar a janela PARAMETER ASSIGN (Atribuição de parâmetro).



## 4 Use os botões [1 ▲▼]–[4 ▲▼] (para o botão giratório 1) e os botões [5 ▲▼]–[8 ▲▼] (para o botão giratório 2) para selecionar as funções a serem atribuídas.

Para obter informações sobre as funções disponíveis, consulte as [páginas 10–11](#).

## 5 Pressione o botão [EXIT] (Sair) para fechar a janela PARAMETER ASSIGN.

## 6 Se necessário, repita as etapas de 2 a 5 para alterar as funções para outros números.

**OBSERVAÇÃO** Essas configurações são mantidas mesmo quando a alimentação é desligada.

**OBSERVAÇÃO** Dependendo das configurações do painel ou de como você mover o botão giratório, talvez não haja nenhuma mudança no valor do parâmetro ou o botão giratório não funcione corretamente, mesmo ao girá-lo.

## ■ Funções do botão giratório atribuível

Voice/Filter/Cut/R1,R2	Ajusta a frequência de corte do filtro para as partes RIGHT 1 e 2. O som fica mais forte rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Filter/Res/R1,R2	Ajusta a ressonância de corte do filtro para as partes RIGHT 1 e 2. O som fica mais pronunciado rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Filter/R1,R2	Ajusta a frequência de corte do filtro e da ressonância das partes RIGHT 1 e/ou 2 para alterar o timbre ou tom do som.
Voice/Filter/R1	
Voice/Filter/R2	
Voice/Attack/R1,R2	Ajusta o tempo até que as partes RIGHT 1 e/ou 2 atinjam o nível máximo depois que a tecla é tocada. Aumenta rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Attack/R1	
Voice/Attack/R2	
Voice/Release/R1,R2	Ajusta o tempo até que as partes RIGHT 1 e/ou 2 atinjam o silêncio depois que a tecla é liberada. Aumenta rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Release/R1	
Voice/Release/R2	
Voice/Effect/Rev/R1,R2	Ajusta a profundidade de reverberação das partes RIGHT 1 e 2. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Effect/Cho/R1,R2	Ajusta a profundidade de coro das partes RIGHT 1 e 2. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Effect/Rev,Cho/R1	Ajusta a profundidade de reverberação e de coro das partes RIGHT 1 ou 2. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Effect/Rev,Cho/R2	
Voice/Balance/R1,R2	Ajusta o equilíbrio do volume entre as partes RIGHT 1 e 2. Aumenta o volume de RIGHT 1 rodando o botão giratório para a esquerda e de RIGHT 2, rodando para a direita.
Voice/Arp/Velocity	Ajusta o volume do arpejo. Aumenta rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Arp/GateTime	Ajusta a duração de cada nota do arpejo. Aumenta rodando o botão giratório para a direita.
Voice/Arp/UnitMultiply	Ajusta a velocidade do arpejo. Fica mais rápida rodando o botão giratório para a direita.
Style/Filter/Cutoff	Ajusta a frequência de corte do filtro para o estilo. O som fica mais forte rodando o botão giratório para a direita.
Style/Filter/Resonance	Ajusta a ressonância do filtro para o estilo. O som fica mais pronunciado rodando o botão giratório para a direita.
Style/Filter/Res,Cutoff	Ajusta a frequência de corte do filtro e a ressonância do estilo para alterar o timbre ou o tom do som.
Style/Effect/Reverb	Ajusta a profundidade de reverberação para o estilo. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Style/Effect/Chorus	Ajusta a profundidade de coro para o estilo. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Style/Effect/Rev,Cho	Ajusta a profundidade de reverberação e de coro para o estilo. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Style/Retrig/Rate	Ajusta a duração de Style Retrigger (Reinício do estilo). A primeira parte do estilo atual é repetida na duração especificada. Diminui rodando o botão giratório para a direita.
Style/Retrig/OnOff	Liga e desliga a função Style Retrigger (Reinício do estilo). Liga rodando o botão giratório para a direita e desliga rodando para a esquerda.

Style/Retrig/OnOff,Rate	Liga/desliga a função Style Retrigger e ajusta sua duração. Desliga rodando o botão giratório totalmente para a esquerda; liga e diminui a duração rodando para a direita.
Style/Track-Mute A	Liga/desliga a reprodução dos canais de estilo. Rodar o botão giratório para a esquerda até o fim liga apenas o canal de Ritmo 2, e os outros canais são desligados. Ao rodar o botão giratório no sentido horário dessa posição, os canais são ligados na ordem de Ritmo 1, Baixo, Acorde 1, Acorde 2, Pad (Bloco), Frase 1, Frase 2, e todos os canais são ligados quando o botão é girado totalmente para a direita. Ligar/desligar os canais permite que você altere facilmente a sensação rítmica.
Style/Track-Mute B	Liga/desliga a reprodução dos canais de estilo. Rodar o botão giratório para a esquerda até o fim liga apenas o canal de Acorde 1, e os outros canais são desligados. Ao rodar o botão giratório no sentido horário dessa posição, os canais são ligados na ordem de Acorde 2, Bloco, Baixo, Frase 1, Frase 2, Ritmo 1, Ritmo 2 e todos os canais são ligados quando o botão é girado totalmente para a direita. Ligar/desligar os canais, permite que você altere facilmente a sensação rítmica.
Audio/Volume	Controla o volume de reprodução de áudio. Aumenta à medida que você gira o botão para a direita.
AUX/Volume	Controla o volume de entrada do conector [AUX IN]. Aumenta rodando o botão giratório para a direita.
Balance/Voice,Style	Ajusta o equilíbrio do volume entre a reprodução de voz e estilo. Rodar o botão giratório para a esquerda aumenta o volume do estilo, enquanto rodá-lo para a direita aumenta o volume da voz.
Balance/Style,M.Pad	Ajusta o equilíbrio do volume entre a reprodução do estilo e do Multi Pad. Rodar o botão giratório para a esquerda aumenta o volume do estilo, enquanto rodá-lo para a direita aumenta o volume do Multi Pad.
Balance/Audio,AUX	Ajusta o equilíbrio de volume entre a reprodução de áudio e a entrada de som do conector [AUX IN]. Rodar o botão giratório para a esquerda aumenta o volume da reprodução de áudio, enquanto rodá-lo para a direita aumenta o volume de entrada do conector [AUX IN].
Balance/Song,Audio	Ajusta o equilíbrio de volume entre a música e a reprodução de áudio. Rodar o botão giratório para a esquerda aumenta o volume da música, enquanto rodá-lo para a direita aumenta o volume do áudio (Player de áudio USB).
Balance/Song,AUX	Ajusta o equilíbrio de volume entre a reprodução de música e a entrada de som do conector [AUX IN]. Rodar o botão giratório para a esquerda aumenta o volume da reprodução de música, enquanto rodá-lo para a direita aumenta o volume de entrada do conector [AUX IN].
Balance/MIDI,AudioAUX	Ajusta o equilíbrio de volume entre a reprodução de dados MIDI (música, estilo, Multi Pad) e áudio (player de áudio USB e entrada de som do conector [AUX IN]). Rodar o botão giratório para a esquerda aumenta o volume do MIDI, enquanto rodá-lo para a direita aumenta o volume do áudio.
Filter/Voice,Style	Ajusta a frequência de corte do filtro e da ressonância de todas as partes do teclado e do estilo para alterar o timbre ou o tom do som.
Reverb/Voice,Style	Ajusta a profundidade de reverberação de todas as partes do teclado e do estilo. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Chorus/Voice,Style	Ajusta a profundidade de coro de todas as partes do teclado e do estilo. Fica maior rodando o botão giratório para a direita.
Master Tempo	Altera o tempo do estilo ou da música selecionada no momento. Fica mais devagar rodando o botão giratório para a esquerda e mais rápido girando para a direita. A faixa de configuração é de 50% do valor do tempo padrão a 150%.
<No Assign>	Nenhuma função é atribuída.

## Edição de vozes (Voice Set)

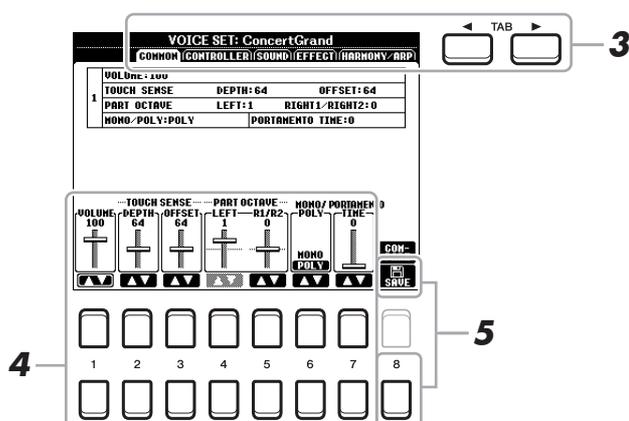
A função Voice Set (Definição de vozes) permite a criação de suas próprias vozes, editando os mesmos parâmetros das vozes existentes. Quando criar um voz, você poderá salvá-la como um arquivo na memória interna (unidade USER (Usuário)) ou em uma unidade flash USB para recuperação futura.

**1** Selecione a voz desejada.

**2** No visor Voice Selection (Seleção de voz), pressione o botão [5 ▼] (VOICE SET) do MENU 1 para acessar o visor VOICE SET (Definição de voz).

**3** Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página de configuração relevante.

Para obter informações sobre os parâmetros disponíveis em cada página, consulte "Parâmetros editáveis no visor VOICE SET" na [página 13](#).



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

Pressionando o botão [8 ▲] (COMPARE) (Comparar), para comparar o som da voz editada com a (não editada) original.

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

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

### **AVISO**

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

## Parâmetros editáveis no visor VOICE SET

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

**OBSERVAÇÃO** Os parâmetros disponíveis diferem dependendo da voz.

### ■ Página COMMON (Comum)

[1 ▲▼]	VOLUME	Ajusta o volume da voz editada no momento.
[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]	TOUCH SENSE	<p>Ajusta a sensibilidade ao toque (sensibilidade a velocidade) ou a alteração do volume de acordo com a intensidade do seu toque.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p><b>TOUCH SENSE DEPTH</b> Altera a curva da velocidade de acordo com o VelDepth (com Offset definido como 64)</p> <p>Velocidade real para o gerador de tom</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p><b>TOUCH SENSE OFFSET</b> Altera a curva da velocidade de acordo com o VelOffset (com Depth definido como 64)</p> <p>Velocidade real para o gerador de tom</p> </div> </div> <p><b>DEPTH:</b> Determina a sensibilidade a velocidade ou a alteração do nível de voz de acordo com a intensidade (velocidade) do seu toque.</p> <p><b>OFFSET:</b> Determina o valor de ajuste das velocidades recebidas para o efeito de velocidade real.</p>
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	PART OCTAVE	Altera a faixa da oitava da voz editada para cima ou para baixo nas oitavas. Quando a voz editada é usada como qualquer uma das partes RIGHT 1–2, o parâmetro R1/R2 fica disponível; quando a voz editada é usada como parte LEFT, o parâmetro LEFT fica disponível.
[6 ▲▼]	MONO/POLY	Determina se a voz editada é tocada monofônica (MONO) ou polifonicamente (POLY).
[7 ▲▼]	PORTAMENTO TIME	<p>Determina o tempo de transição de afinação quando a voz editada é definida como MONO acima.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b> Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.</p>

## ■ Página CONTROLLER (Controlador)

### MODULATION

A roda [MODULATION] (Modulação) pode ser usada para modular os parâmetros e a afinação (vibrato). Aqui, você pode definir o grau em que a roda [MODULATION] modulará cada parâmetro a seguir.

[2 ▲▼]	FILTER	Determina o grau em que a roda [MODULATION] modulará Filter Cutoff Frequency (Frequência de corte do filtro). Para obter detalhes sobre o filtro, consulte abaixo.
[3 ▲▼]	AMPLITUDE	Determina o grau em que a roda [MODULATION] modula a amplitude (volume).
[5 ▲▼]	LFO PMOD	Determina o grau em que a roda [MODULATION] modula a afinação ou o efeito vibrato.
[6 ▲▼]	LFO FMOD	Determina o grau em que a roda [MODULATION] modula o filtro ou o efeito wah.
[7 ▲▼]	LFO AMOD	Determina o grau em que a roda [MODULATION] modula a amplitude ou o efeito tremolo.

## ■ Página SOUND (Som)

### 1 FILTER/EG

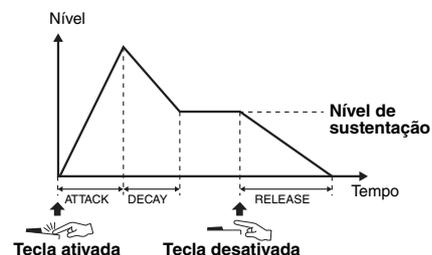
#### • FILTER

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

[2 ▲▼]	BRIGHT. (Brightness)	Determina a frequência de corte ou a faixa de frequência efetiva do filtro (veja o diagrama). Quanto maior for o valor, mais claro será o som.	
[3 ▲▼]	HARMO. (Harmonic Content)	Determina a ênfase dada à frequência de corte (ressonância), definida em BRIGHT. acima (veja o diagrama). Quanto maior for o valor, mais acentuado será o efeito.	

#### • EG

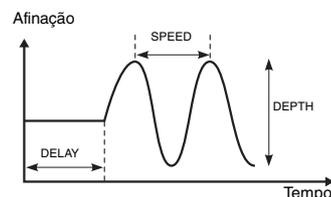
As configurações do EG (Gerador de envelope) determinam como o nível de som é alterado no tempo. Permite a reprodução de diversas características do som de instrumentos acústicos naturais, como o ataque rápido e o enfraquecimento dos sons de percussão ou a liberação longa de um tom de piano sustentado.



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

## 2 VIBRATO

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



[3 ▲▼]	DEPTH	Determina a intensidade do efeito Vibrato. Quanto maiores as configurações, mais pronunciado fica o Vibrato.
[4 ▲▼]	SPEED	Determina a velocidade do efeito Vibrato.
[5 ▲▼]	DELAY	Determina o tempo decorrido entre a reprodução de uma tecla e o início do efeito Vibrato. Quanto maiores as configurações, maior será o atraso do início do Vibrato.

### ■ Página EFFECT (Efeito)

#### 1 REVERB DEPTH/CHORUS DEPTH/DSP DEPTH/PANEL SUSTAIN

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REVERB DEPTH	Ajusta a profundidade de reverberação.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	CHORUS DEPTH	Ajusta a profundidade do coro.
[5 ▲▼]	DSP ON/OFF	Determina se o efeito DSP está ligado ou desligado. Essa configuração também pode ser feita usando o botão VOICE EFFECT [DSP] (Controle de voz (DSP)) no painel.
[6 ▲▼]	DSP DEPTH	Ajusta a profundidade de DSP. Para selecionar novamente o tipo de DSP, use o menu "2 DSP" descrito a seguir.
[7 ▲▼]	PANEL SUSTAIN	Determina o nível de sustentação aplicado à voz editada quando o efeito de sustentação está ligado. O efeito de sustentação é ligado/desligado no visor a seguir. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

#### 2 DSP

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CATEGORY (Categoria)	Seleciona o tipo e a categoria do efeito DSP. Selecione um tipo depois de selecionar uma categoria.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	TYPE	
[6 ▲▼]	VARI. ON/OFF	Liga ou desliga DSP Variation (Variação DSP) para a voz selecionada. Essa configuração também pode ser feita usando o botão VOICE EFFECT [DSP VARI.] (Efeito voz (Variação DSP)) no painel.
[5 ▲▼]/ [7 ▲▼]	DETAIL	Acessa um visor de configuração detalhada. Pressione o botão [5 ▲▼] para editar o valor de parâmetro padrão e [7 ▲▼] para editar o valor do parâmetro Variation (Variação).
[2 ▲▼] -[4 ▲▼]	PARAMETER	Seleciona o parâmetro de variação do DSP a ser definido.
[5 ▲▼] /[6 ▲▼]	VALUE	Ajusta o valor do parâmetro da variação do DSP.

### ■ Página HARMONY/ARP (Harmonia/Arpejo)

Igual ao visor acessado em [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] HARMONY/ARPEGGIO → [ENTER], exceto pelos seguintes pontos:

- Os parâmetros definidos pelos botões [7 ▲▼] (DETAIL) (Detalhe) são mostrados na parte superior do visor.
- Os botões [8 ▲] (COMPARE) (Comparar) e [8 ▼] (SAVE) (Salvar) estão disponíveis (consulte as etapas 4 e 5 na [página 12](#)).

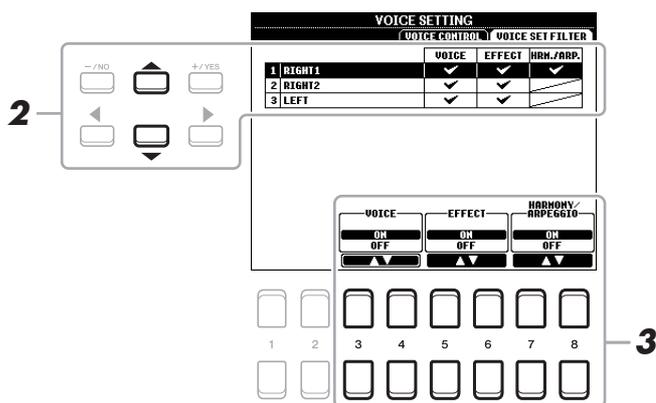
## Desativação da seleção automática das definições de voz (efeitos etc.)

Toda voz está vinculada às configurações de parâmetro padrão de VOICE SET. Em geral, essas configurações são acessadas automaticamente quando uma voz é selecionada. Porém, você também pode desativar esse recurso usando o visor relevante, como explicado a seguir. Por exemplo, para alterar a voz, mas manter o mesmo efeito, defina o parâmetro EFFECT como OFF (Desligado) no visor explicado a seguir.

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [▶] VOICE SET FILTER

### 2 Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar uma parte do teclado.



### 3 Use os botões [3 ▲▼]–[8 ▲▼] para ligar ou desligar cada item da parte.

Quando o botão é definido como ON, as configurações do parâmetro correspondente são acessadas automaticamente junto com a seleção de Voice (Voz). Para obter informações sobre os parâmetros vinculados a cada item, veja a seguir.

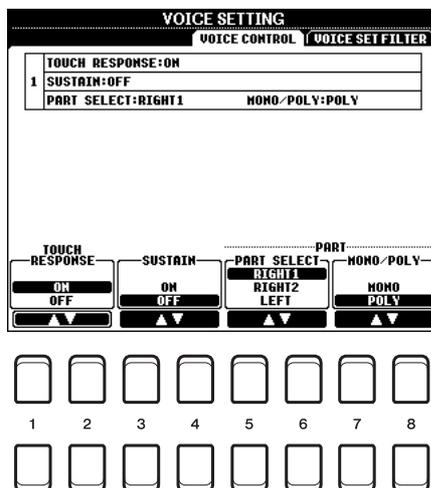
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	VOICE	Corresponde às configurações de parâmetro das páginas COMMON, CONTROLLER e SOUND.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	EFFECT	Corresponde às configurações de parâmetro de 1 e 2 na página EFFECT.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	HARMONY/ ARPEGGIO	Corresponde à página HARMONY/ARP.

## Alteração das configurações detalhadas de Voice (Touch Response, Sustain, Mono/Poly)

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] VOICE SETTING → [ENTER] → TAB [◀] VOICE CONTROL

### 2 Use os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para criar diversas configurações para cada parâmetro.



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	TOUCH RESPONSE	Liga ou desliga Touch Response (Resposta ao toque) do teclado. Quando desligada, o mesmo volume é produzido independentemente da força com que você toca o teclado. No visor acessado com as operações a seguir, você pode alterar o tipo de resposta ao toque. Para obter detalhes, consulte o Manual do Proprietário. [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [▶] KEYBOARD/PANEL
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SUSTAIN	Liga/desliga a função Sustain (Sustentação). Quando ligada, todas as notas tocadas no teclado com a parte da mão direita (RIGHT 1 e 2) têm uma sustentação mais longa.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PART SELECT	Seleciona a parte do teclado à qual é aplicada a configuração MONO/POLY (abaixo).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MONO/POLY	Determina se a voz da parte do teclado selecionada acima é reproduzida de forma monofônica ou polifônica. Quando MONO é selecionada, a voz da parte é tocada de forma monofônica (somente uma nota por vez), com prioridade para a última nota, permitindo que você toque sons únicos principais, como instrumentos de metal, de maneira mais realista. Dependendo da voz, o Portamento pode ser reproduzido quando as notas são tocadas com legato. Quando POLY é selecionada, a voz da parte é tocada polifonicamente.  <b>OBSERVAÇÃO</b> Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte.

## Adição de novo conteúdo — pacotes de expansão

A instalação de pacotes de expansão permite que você adicione várias vozes e estilos opcionais à pasta "Expansion" (Expansão) da unidade USER (Usuário).

### Instalação de dados do pacote de expansão da unidade flash USB

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

**OBSERVAÇÃO** Para obter o software Yamaha Expansion Manager e seus manuais, acesse o site Yamaha Downloads: <http://download.yamaha.com/>

#### **AVISO**

Será necessário reiniciar o instrumento quando a instalação for concluída. Primeiro, salve todos os dados atualmente em edição, senão eles serão perdidos.

- 1** Conecte ao terminal [USB TO DEVICE] (USB para dispositivo) a unidade flash USB na qual você salvou o arquivo Pack Installation ("\*\*\*.ppi" ou "\*\*\*.cpi") desejado.
- 2** Acesse o visor de operações.  
[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] PACK INSTALLATION → [ENTER]
- 3** Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o arquivo Pack Installation desejado.
- 4** Pressione o botão [6 ▼] (INSTALL) (Instalar).
- 5** Siga as instruções exibidas no visor.

Os dados do pacote selecionado serão instalados na pasta "Expansion" da unidade USER.

**OBSERVAÇÃO** Se aparecer uma mensagem dizendo que a memória do usuário não tem espaço disponível, mova o arquivo da guia USER para a guia USB e instale-o novamente. Para obter instruções sobre como mover arquivos, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

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

Música, estilo ou memória de registro contendo todas as vozes e estilos de expansão não serão reproduzidos corretamente ou não poderão ser acessados se os dados do pacote de expansão não existir no instrumento.

Recomendamos anotar o nome do pacote de expansão quando você criar os dados (música, estilo ou memória de registro) usando vozes ou estilos de expansão para que possa encontrá-lo e instalá-lo facilmente quando necessário.

### Desinstalação dos dados do pacote de expansão

Você pode desinstalar os dados do pacote de expansão realizando a operação Reset (Redefinir) para FILES & FOLDERS (Arquivos e pastas) (consulte [página 96](#)).

#### **AVISO**

Quando você redefinir FILES & FOLDERS, todos os outros arquivos e pastas da unidade USER, além dos dados do pacote de expansão, serão excluídos.

# Gravação do arquivo de informações sobre o instrumento na unidade flash USB

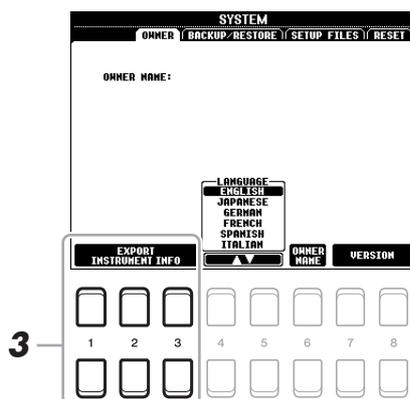
Se você usar o software "Yamaha Expansion Manager" para gerenciar os dados do pacote, talvez seja necessário recuperar o arquivo de informações sobre o instrumento conforme descrito a seguir. Para obter informações sobre como usar o software, consulte o manual fornecido.

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

**OBSERVAÇÃO** Antes de usar uma unidade flash USB, lembre-se de ler "Conexão com dispositivos USB" no capítulo 10 do Manual do Proprietário.

## 2 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER] → TAB [◀] OWNER



## 3 Pressione um dos botões [1 ▲▼]–[3 ▲▼] (EXPORT INSTRUMENT INFO) (Exportar informações do instrumento).

## 4 Siga as instruções exibidas no visor.

O arquivo de informações sobre o instrumento será salvo no diretório raiz da unidade flash USB. O nome do arquivo salvo é "PSR-S670\_InstrumentInfo.n27".

## Conteúdo

<b>Tipos de dedilhado de acordes</b> .....	<b>21</b>
• Tipos de acorde reconhecidos no modo dedilhado .....	22
<b>Configurações relacionadas à reprodução de estilo</b> .....	<b>23</b>
<b>Memorização das configurações originais para a Configuração de um toque</b> .....	<b>25</b>
<b>Criação/edição de estilos (Style Creator)</b> .....	<b>26</b>
• Procedimento básico para a criação de um estilo .....	26
• Gravação em tempo real .....	27
• Conjunto de estilos (ASSEMBLY) .....	31
• Edição da sensação rítmica (GROOVE) .....	33
• Edição de dados para cada canal (CHANNEL) .....	34
• Configuração do formato do arquivo de estilo (PARAMETER) .....	36
• Edição da parte de ritmo de um estilo (Drum Setup) .....	40

### Tipos de estilo (características)

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

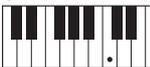
STYLE		PRESET	USER	USB1
Pro	LatinSamba	J= 96	Session	J=177
Pro	BossaNova	J=124	Session	J=190
Pro	FastBossa	J=175	Pro	J=124
			Merengue	

- **Pro:** Esses estilos oferecem arranjos profissionais fantásticos combinados com uma perfeita reprodução. O acompanhamento resultante segue exatamente os acordes do músico. Com ele, as mudanças de acorde e as harmonias coloridas são transformadas instantaneamente em um acompanhamento musical natural.
- **Session:** Esses estilos oferecem um realismo excelente e um suporte autêntico misturando as mudanças e os tipos de acordes originais, bem como riffs especiais com mudanças de acorde com as Seções principais. Eles foram programados para acrescentar um "tempero" e dar um toque profissional às apresentações de determinadas músicas e em alguns gêneros. No entanto, talvez os estilos não sejam necessariamente adequados, ou mesmo harmonicamente corretos, para todas as músicas e acordes tocados. Por exemplo, em alguns casos, tocar uma simples tríade maior para uma música country pode resultar no acorde em sétima de "jazz" ou tocar um acorde de baixo pode resultar em um acompanhamento inesperado ou inadequado.
- **DJ:** Esses estilos podem ser selecionados na categoria que é acessada pelo botão [DANCE & R&B]. Ele contém as próprias progressões de acordes especiais. Assim, você pode adicionar mudanças de acordes à sua apresentação simplesmente mudando a tecla de tônica. No entanto, não é possível especificar o tipo de acorde, como maior e menor, usando os estilos DJ.

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

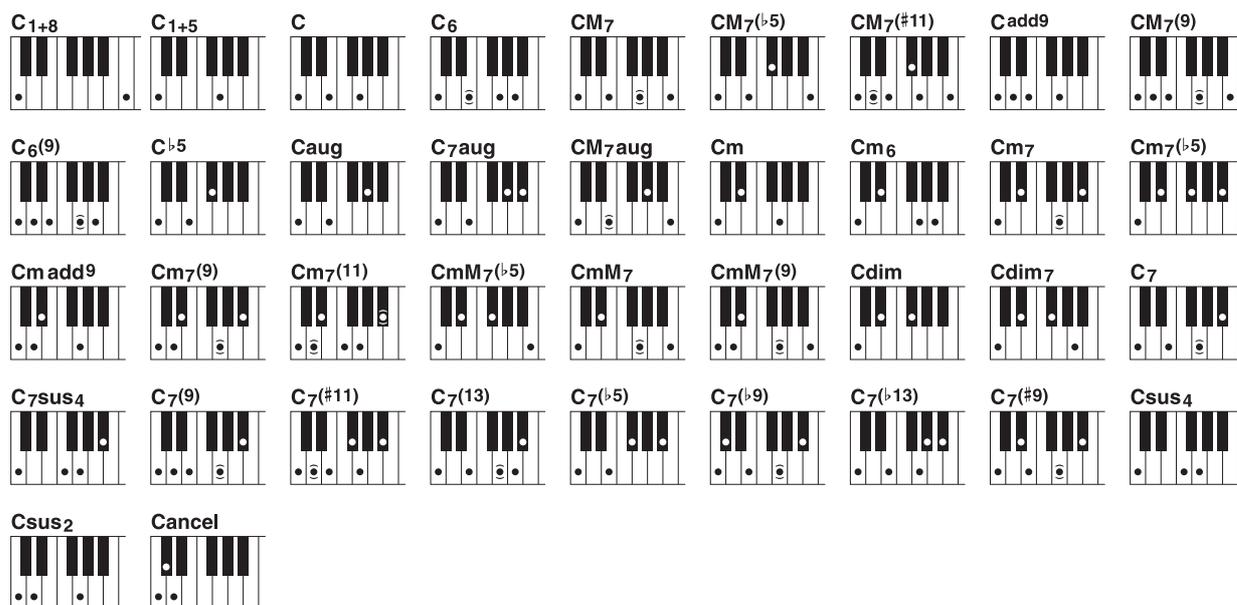
## Tipos de dedilhado de acordes

O tipo Chord Fingering (Dedilhado de acorde) determina como os acordes são especificados para a reprodução do estilo. O tipo pode ser alterado em: [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SPLIT POINT/CHORD FINGERING → [ENTER] → TAB [▶] CHORD FINGERING.

<p>SINGLE FINGER</p>	<p>Simplifica a produção de um acompanhamento com orquestra usando acordes maiores, em sétima, em sétima maior e menor, pressionando apenas um, duas ou três teclas na seção de acordes do teclado.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>C</b></p>  <p>Para um acorde maior, pressione somente a tecla de tônica.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>C7</b></p>  <p>Para um acorde em sétima, pressione simultaneamente a tecla de tônica e uma tecla branca à esquerda dela.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm</b></p>  <p>Para um acorde menor, pressione simultaneamente a tecla de tônica e uma tecla preta à esquerda dela.</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Cm7</b></p>  <p>Para um acorde em sétima menor, pressione simultaneamente a tecla de tônica e uma tecla branca e outra preta à esquerda dela.</p> </div> </div>
<p>MULTI FINGER</p>	<p>Detecta automaticamente os dedilhados do acorde Single Finger (Dedilhado único) ou Fingered (Dedilhado), para que você possa usar um desses dedilhados sem ter que alterar o tipo.</p>
<p>FINGERED</p>	<p>Permite especificar o acorde pressionando as notas que compõem um acorde na seção da mão esquerda do teclado quando o botão [ACMP] (Acompanhamento) for ligado ou a parte Left (Esquerda) for ligada. Para obter informações sobre quais notas pressionar para cada acorde, consulte a <a href="#">página 22</a> ou use a função Chord Tutor (Tutor de acordes) no lado direito desse visor.</p>
<p>FINGERED ON BASS</p>	<p>Aceita os mesmos dedilhados que Fingered, mas a nota mais grave tocada na seção de acordes do teclado é usada como a nota do baixo, permitindo que você toque os acordes com o "baixo ativado". (No tipo Fingered, a tônica do acorde sempre é usada como a nota do baixo.)</p>
<p>FULL KEYBOARD</p>	<p>Detecta os acordes em todo o intervalo de teclas. Os acordes são detectados de modo parecido do Fingered, mesmo quando as notas são divididas entre as mãos direita e esquerda — por exemplo, tocar uma nota de baixo com sua mão esquerda e um acorde com a direita ou tocar um acorde com sua mão esquerda e uma melodia com a direita.</p>
<p>AI FINGERED</p>	<p>Basicamente igual ao Fingered, com a diferença de que é possível tocar menos de três notas para indicar os acordes (com base no acorde tocado anteriormente etc.).</p>
<p>AI FULL KEYBOARD</p>	<p>Esse tipo é parecido com o Full Keyboard (Teclado completo), com a diferença de que é possível tocar menos de três notas indicar os acordes (com base no acorde tocado anteriormente etc.). Os acordes em 9ª, 11ª e 13ª não podem ser tocados.</p>

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

## Tipos de acorde reconhecidos no modo dedilhado



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

\* As notas entre parênteses podem ser omitidas.

## Configurações relacionadas à reprodução de estilo

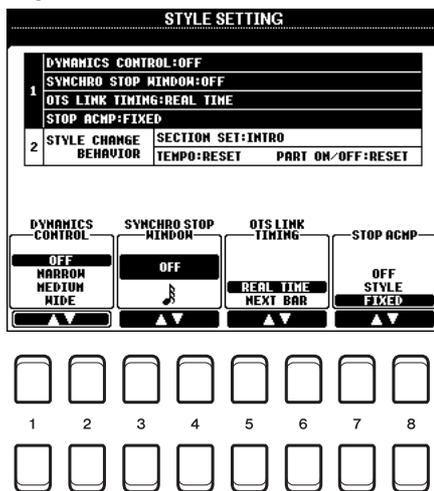
O instrumento contém diversas configurações de reprodução de estilo que podem ser acessadas o visor abaixo.

### 1 Acesse o visor de operações.

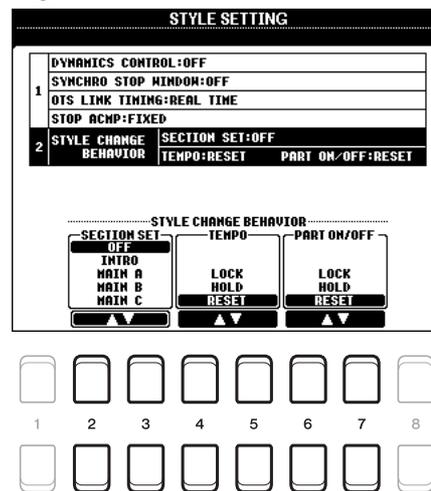
[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] STYLE SETTING → [ENTER]

### 2 Use os botões de cursor [▲][▼] pra alternar entre as páginas e use os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼] correspondentes para cada configuração.

Página 1



Página 2



Página 1

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	DYNAMICS CONTROL	Determina como o volume de reprodução de estilo é alterado dependendo da força do toque.  <b>OFF:</b> O volume é mantido independentemente da força do toque. <b>NARROW:</b> O volume altera em um curto intervalo. <b>MEDIUM:</b> O volume altera em um intervalo médio. <b>WIDE:</b> O volume altera em um longo intervalo.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	SYNCHRO STOP WINDOW	Determina por quanto tempo é possível pressionar um acorde antes que a função Synchro Stop (Interrupção sincronizada) seja automaticamente cancelada. Quando o botão [SYNC STOP] é ligado e definido com um valor diferente de "OFF", a função Synchro Stop será cancelada automaticamente se você pressionar um acorde por um tempo mais longo que o definido aqui. Esse recurso redefine facilmente o controle da reprodução de estilo como normal, permitindo que o estilo continue sendo reproduzido depois que você solta as teclas. Em outras palavras, se você soltar as teclas mais rápido que o tempo definido aqui, a função Synchro Stop começará a funcionar.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	OTS LINK TIMING	Aplica-se à função OTS Link. Esse parâmetro determina o momento em que One Touch Setting muda com a alteração de MAIN VARIATION [A]–[D] (Variação principal). (O botão [OTS LINK] deve estar ligado.)  <b>REAL TIME:</b> O One Touch Setting é imediatamente acessado quando você pressiona os botões MAIN VARIATION [A]–[D]. <b>NEXT BAR:</b> O One Touch Setting é acessado no próximo compasso, quando você pressiona o botão MAIN VARIATION [A]–[D].

<p>[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]</p>	<p>STOP ACMP</p>	<p>Quando [ACMP] (Acompanhamento) é ligado e [SYNC START] (Início sincronizado) é desligado, é possível tocar acordes na seção de acordes do teclado com o estilo interrompido e continuar ouvindo o acorde de acompanhamento. Nessa condição, conhecida como "Interromper acompanhamento", qualquer dedilhado de acorde válida é reconhecida e o tipo/tônica do acorde é exibido no visor. Aqui, você pode determinar se o acorde tocado na seção de acordes será tocado ou não no status Stop Accompaniment (Interromper acompanhamento).</p> <p><b>OFF:</b> O acorde tocado na seção de acordes não será reproduzido.</p> <p><b>STYLE:</b> O acorde tocado na seção de acordes será reproduzido por meio das vozes para o canal Pad (Bloco) e o canal Bass (Baixo) do estilo selecionado.</p> <p><b>FIXED:</b> O acorde tocado na seção de acordes será reproduzido por meio da voz especificada, independente do estilo selecionado.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b> Se estilo selecionado tiver MegaVoices, poderão ocorrer sons inesperados caso esteja definido como "STYLE" (Estilo).</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b> Quando você grava uma música, o acorde detectado usando Interromper acompanhamento pode ser gravado independentemente da configuração feita aqui. Observe que a voz emitida e os dados do acorde são gravados quando definido como "STYLE" e somente os dados do acorde são gravados quando definido como "OFF" (Desligado) ou "FIXED" (Fixo).</p>
---------------------------	------------------	--

## Página 2

<p>[2 ▲▼]/ [3 ▲▼]</p>	<p>SECTION SET</p>	<p>Determina a seção padrão que é acessada automaticamente ao selecionar estilos diferentes (quando a reprodução de estilo é interrompida). Quando definido como "OFF" e a reprodução de estilo é interrompida, a seção ativa é mantida, mesmo que um estilo diferente seja selecionado. Quando qualquer uma das seções MAIN A-D (Principal A-D) não está incluída nos dados do estilo, a seção mais próxima é selecionada automaticamente. Por exemplo, se MAIN D não estiver no estilo selecionado, MAIN C será acessado.</p>
<p>[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]</p>	<p>TEMPO</p>	<p>Determina se a configuração do tempo do estilo é alterada ou não quando os estilos são alterados.</p> <p><b>LOCK: HOLD</b> A configuração de tempo anterior é sempre mantida.</p> <p><b>HOLD:</b> Durante a reprodução do estilo, a configuração de tempo é mantida. Quando a reprodução de estilo é interrompida, o tempo é alterado para o tempo padrão inicial do estilo selecionado.</p> <p><b>RESET:</b> O tempo é sempre alterado para o tempo padrão inicial do estilo selecionado.</p>
<p>[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]</p>	<p>PART ON/OFF</p>	<p>Determina se o status On/Off (Ligado/Desligado) do canal de estilo é alterado ou não quando os estilos são alterados.</p> <p><b>LOCK:</b> O status On/Off do canal de estilo anterior é sempre mantido.</p> <p><b>HOLD:</b> Durante a reprodução de estilo, o status de On/Off do canal de estilo anterior é mantido. Quando a reprodução do estilo é interrompida, todos os canais de estilo são definidos como On (Ligado).</p> <p><b>RESET:</b> Todos os canais de estilo são definidos como On.</p>

## Memorização das configurações originais para a Configuração de um toque

Você pode memorizar suas configurações do painel originais com uma Configuração de um toque. A Configuração de um toque recém-criada será salva na unidade USER ou em uma unidade flash USB como um estilo e você poderá acessá-la como parte do estilo.

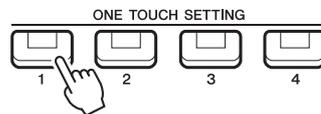
- 1** Selecione o estilo desejado para memorizar sua Configuração de um toque.
- 2** Defina as configurações de painel desejadas, como vozes e efeitos.
- 3** Pressione o botão [MEMORY] (Memória) na seção REGISTRATION MEMORY (Memória de registro).

O visor REGISTRATION MEMORY CONTENTS (Conteúdo da memória de registro) é exibido. Entretanto, você não precisa fazer nenhuma configuração aqui, já que as configurações On/Off desse visor não afetam a função Configuração de um toque.



- 4** Pressione o botão ONE TOUCH SETTING [1]–[4] (Configuração de um toque) para o qual você deseja memorizar as configurações do painel.

Será exibida uma mensagem. Se você quiser memorizar as configurações atuais para o botão selecionado pressione o botão [F] (YES) (Sim). Se quiser alterar as configurações, pressione o botão [G] (NO) (Não) e repita as etapas 2 a 4 conforme necessário.



**OBSERVAÇÃO** Para os botões ONE TOUCH SETTING que não foram usados para memorizar suas configurações do painel originais, serão mantidas as configurações OTS do estilo original.

- 5** Pressione o botão [7 ▲▼] (YES) para acessar o visor de seleção de estilo e salve a Configurações de um toque como um estilo.

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

### **AVISO**

As configurações do painel memorizadas (Configuração de um toque) serão perdidas se você alterar o estilo ou desligar a alimentação sem realizar a operação de salvar.

## Criação/edição de estilos (Style Creator)

Um estilo é composto por diferentes seções (Introdução, Principal, Finalização etc.) e cada seção tem canais separados (padrão rítmico, linha de baixo, acordes rítmicos, multi pad ou frase) conhecidos como "Padrão de origem". Com a função Style Creator (Criador de estilo), é possível criar um estilo original gravando separadamente os canais ou copiando os dados padrão de outros estilos existentes.

### Procedimento básico para a criação de um estilo

**1** Selecione o estilo desejado a ser usado como base para o novo estilo.

**2** Acesse o visor Style Creator.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER]

Será exibida uma mensagem perguntando se você deseja editar o estilo selecionado ou criar um novo.

**3** Pressione um dos botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (CURRENT STYLE) (Estilo atual) para editar o estilo selecionado ou um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (NEW STYLE) (Novo estilo) para criar um novo estilo.

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

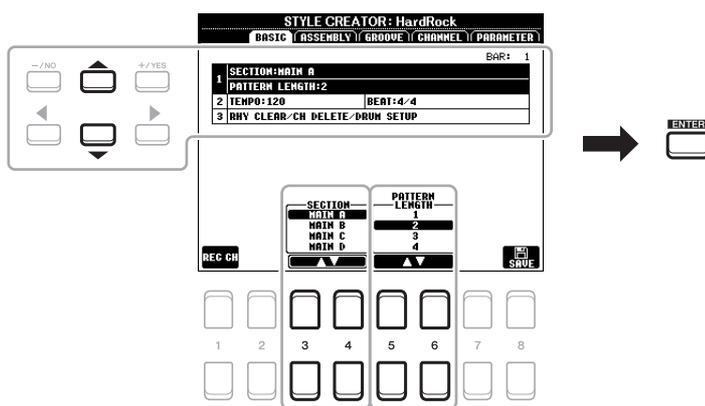
**4** Na página BASIC (Básico), selecione seção.

Se o visor REC CHANNEL (Gravar canal) for mostrado na parte inferior da tela, pressione o botão [EXIT] (Sair). Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar "1 SECTION" (1 Seção) e os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para selecionar uma seção.

Realize as operações a seguir, conforme necessário.

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

**OBSERVAÇÃO** Durante a edição de um estilo existente, a alteração de Time Signature (BEAT) apagará os dados de todas as seções e você terá de criar o estilo desde o início.



**5** Crie o Source Pattern (Padrão de origem) para cada canal.

- **Gravação em tempo real na página BASIC (Básico) (página 27)**  
Permite a gravação do estilo apenas tocando o teclado.
- **Conjunto de estilos na página ASSEMBLY (Montagem) (página 31)**  
Permite copiar vários padrões de outros estilos predefinidos ou que você já criou.

## 6 Edite os dados de canal já gravados.

- Edição dos dados de canal nas páginas GROOVE (página 33) e CHANNEL (página 34)  
Permite alterar a sensação rítmica, quantização e velocidade etc.
- Edição dos parâmetros de SFF na página PARAMETER (página 36)  
Permite editar os parâmetros relacionados a SFF (Style File Format) dos canais já gravados.
- Edição da parte de ritmo na página BASIC usando a função Drum Setup (página 40)  
Permite editar a parte de ritmo do estilo, como alterar os sons de instrumentos individuais.

## 7 Repita as etapas de 4 a 6 conforme desejado.

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

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

### AVISO

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

## Gravação em tempo real

Na página BASIC, você pode gravar seu padrão rítmico original no teclado.

### Características da gravação em tempo real no Style Creator

#### • Loop Recording (Gravação em loop)

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

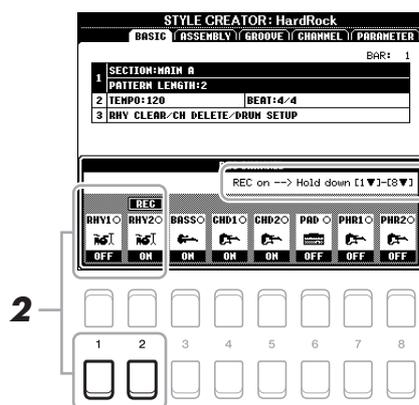
#### • Overdub Recording (Gravação superposta)

Esse método grava o novo material em um canal que já contém dados gravados, sem excluir os dados originais. Na gravação de estilo, os dados gravados não são excluídos, exceto quando se usa funções como Rhythm Clear (Limpeza do ritmo) (página 28) e Delete (Excluir) (páginas 28, 30). Por exemplo, se iniciar a gravação com uma seção MAIN (Principal) de dois compassos, eles serão repetidos várias vezes. Observe que a gravação será reproduzida a partir da próxima repetição, permitindo sobrepor o novo material no loop enquanto se ouve o material gravado anteriormente. Ao criar um estilo com base em um estilo interno existente, a gravação superposta é aplicada somente aos canais de ritmo. Para todos os demais canais (exceto ritmo), você precisa excluir os dados originais antes da gravação.

## ■ Gravação dos canais de ritmo 1–2

O procedimento a seguir aplica-se à etapa 5 do Procedimento básico na página 26.

### 1 Na página BASIC (Básico), pressione o botão [1 ▲▼] (REC CH) para acessar o visor REC CHANNEL (Gravar canal) na parte inferior da tela.



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

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

### 3 Se necessário, selecione uma voz e pratique o padrão rítmico a ser gravado.

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

- **Vozes disponíveis para gravação**

Para o canal RHY1, todas as vozes podem ser usadas para gravação.

Para o canal RHY2, apenas os conjuntos de bateria/SFX podem ser usados para gravação.

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

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

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

Se necessário, você pode excluir os dados do canal. Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar "3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP" (Limpeza de ritmo/Exclusão de canal/Configuração de bateria) e pressione um dos botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE) para acessar o visor de operações. No visor CHANNEL DELETE (Exclusão de canal), pressione os botões [1 ▲]–[8 ▲] correspondentes ao canal que deseja excluir e pressione o botão [ENTER] para excluir os dados do canal. Para fechar o visor CHANNEL DELETE, pressione o botão [EXIT].

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

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

O diagrama ilustra a construção de um padrão rítmico em três etapas, cada uma em um quadro separado, conectados por setas descendentes:

- 1ª volta do loop:** Mostra apenas o Bumbo tocando um padrão rítmico consistente em dois compassos.
- 2ª volta do loop:** Adiciona a Caixa clara tocando um padrão rítmico consistente em dois compassos, enquanto o Bumbo continua com o mesmo padrão.
- 3ª volta do loop:** Adiciona o Chimbal tocando um padrão rítmico consistente em dois compassos, enquanto a Caixa clara e o Bumbo continuam com seus respectivos padrões.

#### Exclusão de notas gravadas por engano (limpeza de ritmo)

Se você cometer um erro ou quiser tocar uma nota errada, poderá excluir essas notas específicas. Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar "3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP". Mantendo pressionado um dos botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (RHYTHM CLEAR), pressione a tecla correspondente no teclado.

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

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

## 7 Pressione o botão [1 ▼] ou [2 ▼] apropriado no visor REC CHANNEL para desligar a gravação.

Se o visor REC CHANNEL não for mostrado, pressione o botão [1 ▲▼] (REC CH).

## 8 Salve o estilo gravado (consulte a etapa 8 na página 27).

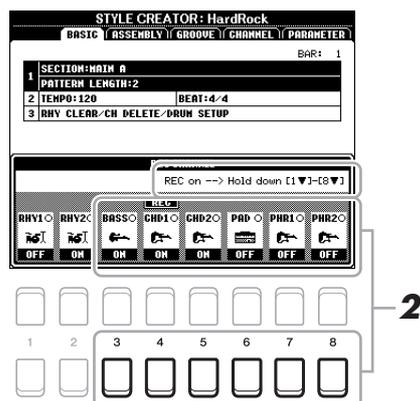
### AVISO

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

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

O procedimento a seguir aplica-se à etapa 5 do Procedimento básico na página 26.

## 1 Na página BASIC, pressione o botão [1 ▲▼] (REC CH) para acessar o visor REC CHANNEL na parte inferior da tela.



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

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

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

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

### • Vozes disponíveis para gravação

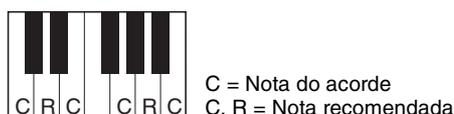
Qualquer voz, exceto para o conjunto de bateria/SFX, podem ser usada para gravação.

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

Regras para gravar uma Main (Principal) ou Fill (inserção)

Com as configurações padrão iniciais, Source Root/Chord (Tônica/Acorde de origem) (página 37) é definido como CM7. Isso significa que você deve gravar um Padrão de origem usando uma escala CM7, que mudará de acordo com os acordes que você especificar durante a apresentação normal. Grave a linha de baixo, a frase ou os acordes rítmicos que deseja ouvir quando CM7 for especificado. Veja mais detalhes a seguir.

- Use somente os tons da escala CM7 quando gravar os canais BASS e PHRASE (por exemplo, C, D, E, G, A e B).
- Use somente os tons do acorde quando gravar os canais CHORD e PAD (por exemplo, C, E, G e B).



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

### Regras para gravar uma introdução ou finalização

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

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

- **Se necessário, defina Source Root/Chord.**

Embora Source Root/Chord esteja definido como CM7 conforme descrito acima, você pode alterar isso para qualquer tecla ou acorde. Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página PARAMETER e definir PLAY ROOT e CHORD com a tônica e o tipo de acorde favoritos ou desejados. Lembre-se de que, se você mudar Source Chord (Acorde de origem) do padrão CM7 para outro acorde, as notas do acorde e as recomendadas também serão alteradas. Para obter detalhes, consulte a [página 37](#).

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

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

Se necessário, você pode excluir os dados do canal. Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar "3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP" (Limpeza de ritmo/Exclusão de canal/Configuração de bateria) e pressione um dos botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (CHANNEL DELETE) para acessar o visor de operações. No visor CHANNEL DELETE (Exclusão de canal), pressione os botões [1 ▲]–[8 ▲] correspondentes ao canal a ser excluído e pressione o botão [ENTER] para excluir os dados do canal. Para fechar o visor CHANNEL DELETE, pressione o botão [EXIT].

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

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

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

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

- 1) Use os botões TAB [◀][▶] para acessar a página PARAMETER.
- 2) Pressione o botão [1 ▲▼] (REC CH) para acessar o visor REC CHANNEL e usar os botões [1 ▼]–[8 ▼] para definir o canal desejado como ON/OFF.
- 3) Pressione o botão [EXIT] para fechar o visor REC CHANNEL.
- 4) Pressione o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para iniciar a reprodução.
- 5) Na página PARAMETER, defina PLAY ROOT e CHORD com a tônica de acorde e o tipo de acorde desejados.

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

## **7 Salve o estilo gravado (consulte a etapa 8 na [página 27](#)).**

### **AVISO**

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

## Conjunto de estilos (ASSEMBLY)

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

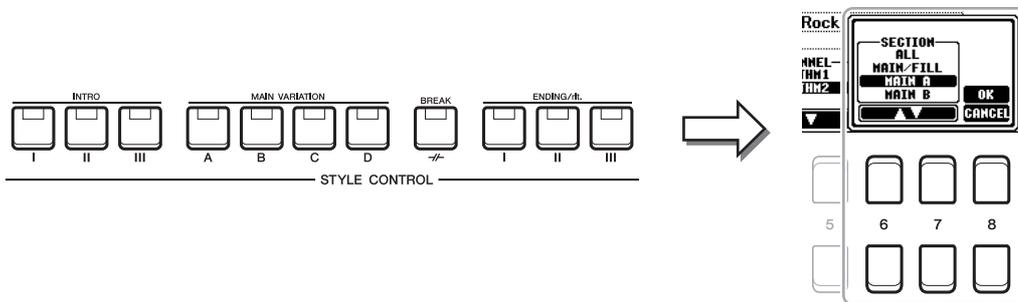
As instruções a seguir aplicam-se à etapa 5 do Procedimento básico na [página 26](#). Depois de selecionar uma seção e fazer outras configurações na página BASIC, execute as instruções abaixo.

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] STYLE CREATOR → [ENTER] → TAB [◀][▶] ASSEMBLY

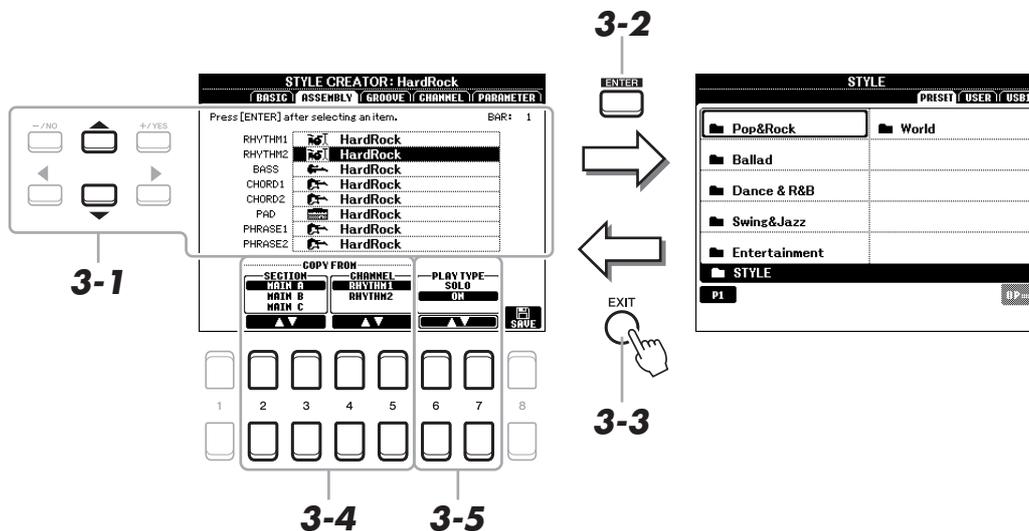
### 2 Se necessário, selecione a seção a ser editada.

Mesmo que a seção a ser editada já tenha sido selecionada na página BASIC, você poderá alterá-la também nessa página. Pressione o botão da seção desejada no painel para acessar a janela SECTION e pressione o botão [8 ▲] (OK) para inserir a seleção. Se quiser selecionar uma seção de inserção (que não tenha botões do painel), pressione qualquer um dos botões de Section, use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para selecionar uma inserção e pressione o botão [8 ▲] (OK).



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

### 3 Substitua o Padrão de origem do canal específico por outro estilo.



**3-1** Selecione o canal desejado a ser substituído com os botões de cursor [▲][▼].

**3-2** Pressione o botão [ENTER] para acessar o visor Style Selection.

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

**3-4** Selecione a seção e o canal do estilo selecionado com os botões [2 ▲▼]–[5 ▲▼].

**3-5** Confirme o som com o Padrão de origem atribuído pressionando o botão STYLE CONTROL [START/STOP] para reproduzir o estilo.

**Reprodução de estilo durante o conjunto de estilos**

Você pode reproduzir o estilo quando estiver montando um estilo e o método de reprodução a ser selecionado. Na página ASSEMBLY, use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (PLAY TYPE) (Reproduzir estilo) para selecionar o tipo.

- **SOLO:** Reproduz o canal selecionado na página ASSEMBLY (Conjunto). Todos os canais definidos como REC no visor RECORD (Gravar) da página BASIC são reproduzidos simultaneamente.
- **ON:** Reproduz o canal selecionado na página ASSEMBLY (Conjunto). Todos os canais definidos com uma opção diferente de OFF (Desligado) no visor RECORD da página BASIC são reproduzidos simultaneamente.
- **OFF:** Deixa mudo o canal selecionado na página ASSEMBLY.

**4** Conforme desejado, repita a etapa 3 para outro canal.

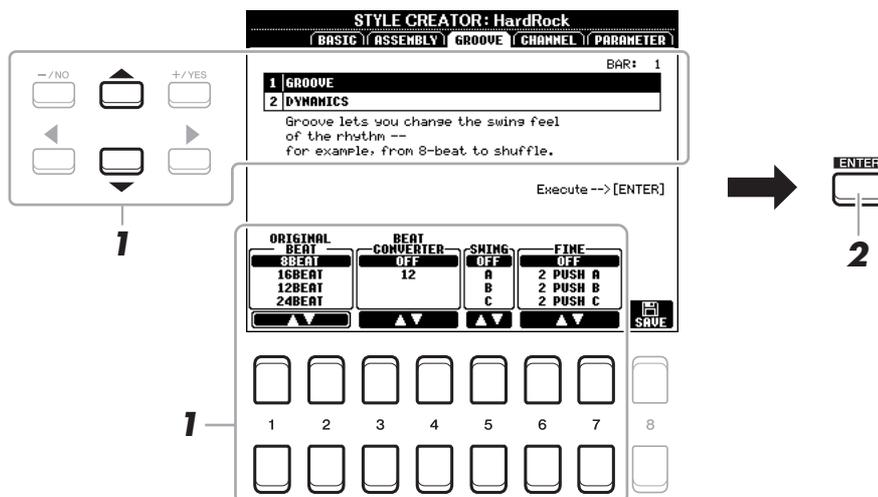
**5** Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na [página 27](#)).

**AVISO**

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

## Edição da sensação rítmica (GROOVE)

Se alterar a duração e a duração de todas as notas e velocidades, você poderá editar a sensação rítmica para cada canal da seção selecionada no momento na página BASIC ou no botão do painel. As instruções a seguir aplicam-se à etapa 6 do Procedimento básico na [página 27](#).



**1** Na página GROOVE (Ritmo), use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar o menu de edição e edite os dados usando os botões [1 ▲▼]–[7 ▲▼].

### 1 GROOVE

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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	ORIGINAL BEAT	Especifica as batidas às quais o tempo do Ritmo será aplicado. Em outras palavras, se "8 BEAT" (8 batidas) for selecionado, o tempo do Ritmo será aplicado às colcheias; se "12 BEAT" (12 batidas) for selecionado, o tempo do Ritmo será aplicado aos tercetos de colcheia.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	BEAT CONVERTER	Altera o tempo das batidas (especificada no parâmetro ORIGINAL BEAT anterior) para o valor selecionado. Por exemplo, quando ORIGINAL BEAT for definido como "8 BEAT" e o BEAT CONVERTER for definido como "12", todas as colcheias na seção serão alteradas com o tempo de tercina de colcheia. O Beat Converter de "16A" e "16B" que aparece quando ORIGINAL BEAT é definido como "12 BEAT" é uma variação de uma configuração básica de semicolcheia.
[5 ▲▼]	SWING	Produz uma sensação de "swing" alterando a duração das batidas constantes, dependendo do parâmetro ORIGINAL BEAT acima. Por exemplo, se o valor do parâmetro ORIGINAL BEAT for "8 BEAT", o parâmetro Swing atrasará seletivamente a 2ª, 4ª, 6ª e 8ª batida de cada compasso para criar uma sensação de swing. As configurações de "A" a "E" produzem graus diferentes de swing, sendo que "A" é o mais sutil e "E" é o mais pronunciado.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	FINE	Seleciona uma variedade de "modelos" de ritmo a serem aplicados à seção escolhida. As configurações "PUSH" (Forçar) produzem algumas batidas a serem aplicadas primeiro, enquanto as configurações "HEAVY" (Pesadas) atrasam o tempo de algumas batidas. As configurações numeradas (2, 3, 4, 5) determinam quais batidas serão afetadas. Todas as batidas até a batida especificada (exceto a primeira) serão tocadas primeiro ou atrasadas (por exemplo, a 2ª e 3ª batidas, se "3" for selecionado). Em todos os casos, os tipos "A" produzem efeito mínimo, os tipos "B" produzem efeito médio e os tipos "C" produzem efeito máximo.

## 2 DYNAMICS

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

[2 ▲▼]	CHANNEL	Seleciona o canal desejado (parte) em que o parâmetro dinâmico será aplicado. O canal selecionado é mostrado no lado superior esquerdo do visor.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	ACCENT TYPE	Determina o tipo de timbre aplicado, ou seja, quais notas nas partes serão enfatizadas com as configurações de Dynamics.
[5 ▲▼]	STRENGTH	Determina a potência aplicada ao tipo de timbre selecionado (acima). Quanto maior o valor, mais forte será o efeito.
[6 ▲▼]	EXPAND/ COMP.	Amplia ou reduz a faixa de valores da velocidade. Valores maiores que 100% ampliam a faixa dinâmica e valores menores que 100% reduzem.
[7 ▲▼]	BOOST/CUT	Reforça ou atenua todos os valores de velocidade no canal/seção selecionada. Valores acima de 100% reforçam a velocidade geral e valores abaixo de 100% atenuam.

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

Os valores que são mostrados nos parâmetros STRENGTH (Intensidade), EXPAND/COMP. (Compressor/Expansor) e BOOST/CUT (Reforçar/Recortar) são expressos como uma porcentagem do último valor definido. Quando a operação for concluída, "UNDO -> [ENTER]" será exibido. Você pode restaurar os dados originais se não ficar satisfeito com os resultados de ritmo e dinâmica, pressionando o botão [ENTER]. A função Undo (Desfazer) só possui um nível; apenas a operação anterior será desfeita.

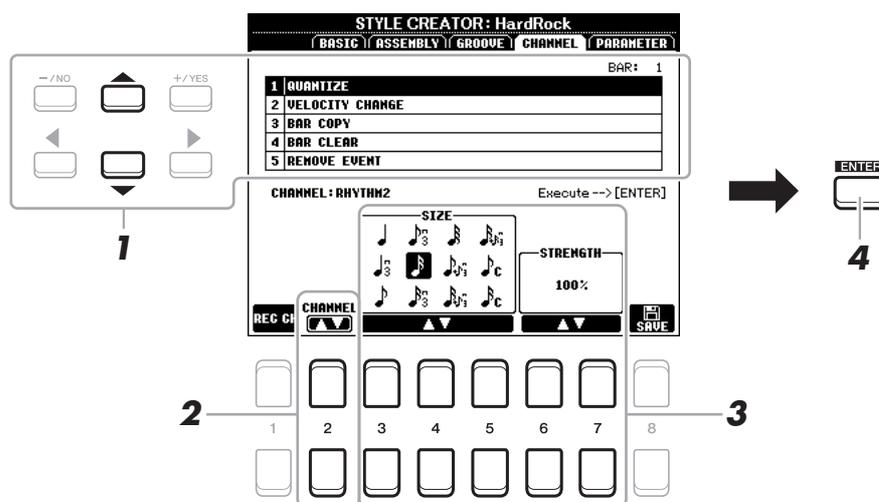
## 3 Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na página 27).

### AVISO

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

## Edição de dados para cada canal (CHANNEL)

Você pode editar os dados gravados para cada canal da seção selecionada no momento na página BASIC ou com os botões do painel. As instruções a seguir aplicam-se à etapa 6 do Procedimento básico na página 27.



PRÓXIMA PÁGINA

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

### 1 QUANTIZE

Igual ao Song Creator ([página 54](#)), exceto pelos dois parâmetros adicionais disponíveis a seguir.

 Colcheias com swing

 Semicolcheias com swing

### 2 VELOCITY CHANGE

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

### 3 BAR COPY

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

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

### 4 BAR CLEAR

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

### 5 REMOVE EVENT

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

## 2 Use os botões [2 ▲▼] (CHANNEL) para selecionar o canal a ser editado.

O canal selecionado é mostrado no lado superior esquerdo do visor.

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

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

Quando a operação for concluída, "UNDO -> [ENTER]" será exibido. Você pode restaurar os dados originais se não ficar satisfeito com os resultados da edição, pressionando o botão [ENTER]. A função Undo (Desfazer) só possui um nível; apenas a operação anterior será desfeita.

## 5 Salve o estilo editado (etapa 8 na [página 27](#)).

### **AVISO**

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

## Configuração do formato do arquivo de estilo (PARAMETER)

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

### Configurações do padrão de origem

- Source Root (Tônica de origem)
  - Source Chord (Acorde de origem)
- Determina qual tecla e qual tipo de acorde serão usados para tocar.

Defina estes parâmetros antes da gravação.

### Mudanças de acorde durante a apresentação normal

### Conversão das notas do padrão de origem

- NTR (conversão pela alteração de Chord Root) ... [página 37](#)
- NTT (conversão pela alteração de Chord Type) ... [página 37](#)

### Configuração da oitava das notas convertidas

- High Key (Tecla alta) – limite da oitava acima da transposição de nota
- Note Limit (Limite de nota) – faixa de notas entre a nota mais aguda e a mais grave

Defina estes parâmetros depois da gravação.

### Outros

- RTR – como a afinação da nota muda conforme as mudanças de acorde

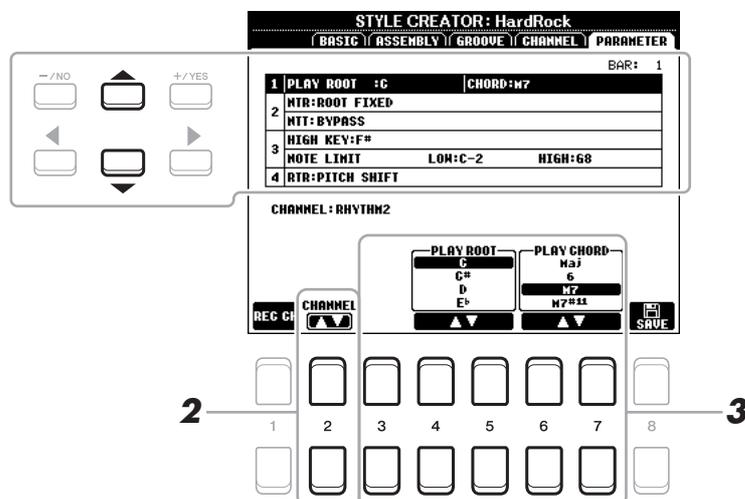
### Notas reproduzidas

As instruções a seguir aplicam-se à etapa 6 do Procedimento básico na [página 27](#).

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

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

Para obter detalhes sobre o menu de edição, consulte [página 37](#).



## 2 Pressione o botão [2 ▲▼] (CHANNEL) para selecionar o canal a ser editado.

O canal selecionado é mostrado no lado superior esquerdo do visor.

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

Para obter detalhes sobre os parâmetros editáveis, consulte as páginas 37–39.

## 4 Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na página 27).

### AVISO

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

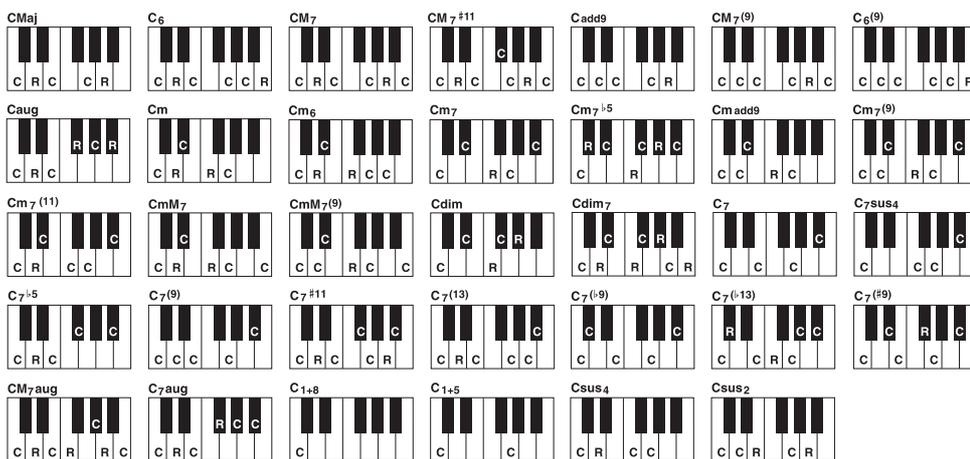
## 1 SOURCE (PLAY) ROOT/CHORD

### IMPORTANTE

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

Antes de gravar, você deve definir esses parâmetros que determinam qual tecla é usada para tocar quando você gravar o Padrão de origem no canal Bass (Baixo), Chord (Acorde), Pad (Bloco) ou Phrase (Frase). Se você definir esta opção como "Fm7", sua frase original gravada (Source Pattern) será acionada especificando Fm7 durante a apresentação normal. CM7 (Source Chord Root = C e Source Chord Type = M7) é definido por padrão. Conforme as configurações feitas aqui, as notas que podem ser tocadas (notas de acorde e notas de escala recomendadas) serão diferentes. Para obter detalhes, veja abaixo.

### Quando Source Root é C:



C = Notas do acorde  
C, R = Notas recomendadas

**OBSERVAÇÃO** Quando os parâmetros para o canal selecionado forem definidos como NTR: ROOT FIXED, NTT: BYPASS e NTT BASS: OFF, os parâmetros aqui são alterados para "PLAY ROOT", em vez de "SOURCE ROOT". Nesse caso, você poderá ouvir o som resultante quando alterar Chord Root/Type durante a reprodução.

**OBSERVAÇÃO** As configurações feitas aqui não são aplicadas quando NTR é definido como GUITAR.

## 2 NTR/NTT

As configurações feitas aqui determinam como as notas originais do Padrão de origem são convertidas em resposta à mudança do acorde durante a apresentação normal.

[3 ▲▼]	NTR (Regra de transposição de nota)	Determina a posição relativa da nota tônica do acorde, quando convertida do Padrão de origem em resposta às mudanças de acorde. Consulte a lista a seguir.
[4 ▲▼]– [6 ▲▼]	NTT (Tabela de transposição de nota)	Define a tabela de transposição de nota para o padrão de origem. Consulte a lista a seguir.
[7 ▲▼]	NTT BASS ON/OFF	O canal para o qual essa opção está definida como ON será reproduzido pela nota tônica do baixo quando o acorde no baixo for reconhecido pelo instrumento. Quando NTR é definido como GUITAR e esse parâmetro é definido como ON, apenas a nota que foi atribuída ao baixo será reproduzida pela nota tônica do baixo.

**OBSERVAÇÃO** Como os canais de ritmo não devem ser afetados pelas mudanças de acorde, certifique-se de que os parâmetros sejam definidos como NTR: ROOT FIXED, NTT: BYPASS e NTT BASS: OFF. Nesse caso, "SOURCE ROOT" é alterado para "PLAY ROOT".

## NTR (Regra de transposição de nota)

ROOT TRANS (Transposição de tônica)	Quando a nota tônica do acorde é transposta, o intervalo entre as notas é mantido. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na tecla C tornam-se F3, A3 e C4 quando são transpostas para F. Use essa configuração para canais com linhas de melodia.	
ROOT FIXED	A nota é mantida o mais próximo possível da faixa de notas anterior. Por exemplo, as notas C3, E3 e G3 na tecla C tornam-se C3, F3 e A3 quando são transpostas para F. Use essa configuração para canais com partes do acorde.	
GUITAR	Exclusivo para transpor o acompanhamento de violão. As notas são transpostas para se aproximar dos acordes tocados com dedilhado de violão.	

## NTT (Tabela de transposição de nota)

Quando NTR for definido como ROOT TRANS (Transp. de tônica) ou ROOT FIXED (Base fixa)

BYPASS	Quando NTR for definido como ROOT FIXED, a tabela de transposição usada não fará nenhuma conversão de nota. Quando NTR for definida como ROOT TRANS, a tabela usada apenas converterá as notas mantendo a relação da afinação entre as notas.
MELODY	Adequado para a transposição de linha da melodia. Use para os canais de melodia como Phrase 1 e Phrase 2.
CHORD	Adequado para a transposição de partes de acorde. Use para os canais Chord 1 e Chord 2, especialmente quando eles tiverem partes de acorde como violão ou piano.
MELODIC MINOR	Quando o acorde tocado mudar de maior para menor, essa tabela abaixa um semitom do intervalo da terceira na escala. Quando o acorde muda de menor para maior, o intervalo da terceira menor é elevado em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use para os canais de melodia de Sections que respondem somente aos acordes maior/menor, como Intro e Ending.
MELODIC MINOR 5th	Além da transposição da menor melódica acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a 5ª nota do Padrão de origem.
HARMONIC MINOR	Quando o acorde tocado muda de maior para menor, essa tabela abaixa um semitom dos intervalos da terceira e da sexta na escala. Quando o acorde muda de menor para maior, os intervalos da terceira menor e da sexta com bemol são elevados em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use para os canais de acorde das seções que respondem somente aos acordes maior/menor, como Intros e Endings.
HARMONIC MINOR 5th	Além da transposição da menor harmônica acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a 5ª nota do Padrão de origem.
NATURAL MINOR	Quando o acorde tocado muda de maior para menor, essa tabela abaixa um semitom do intervalo da terceira, sexta e sétima na escala. Quando o acorde muda de acorde menor para maior, o intervalo da terceira menor, sexta com bemol e sétima com bemol são elevados em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use para os canais de acorde das seções que respondem somente aos acordes maior/menor, como Intro e Ending.
NATURAL MINOR 5th	Além da transposição da menor natural acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a 5ª nota do Padrão de origem.
DORIAN	Quando o acorde tocado muda de maior para menor, essa tabela abaixa um semitom do intervalo da terceira e da sétima na escala. Quando o acorde muda de menor para maior, o intervalo da terceira menor e da sétima com bemol são elevados em um semitom. As demais notas não são alteradas. Use para os canais de acorde das seções que respondem somente aos acordes maior/menor, como Intro e Ending.
DORIAN 5th	Além da transposição da dórica acima, os acordes aumentados e diminuídos afetam a 5ª nota do Padrão de origem.

Quando NTR é definido como GUITAR

ALL-PURPOSE	Esta tabela apresenta os sons do tipo batida e arpejo.
STROKE	Apropriado para sons de dedilhado do violão. Algumas notas podem parecer surdas. É uma condição normal quando os acordes são dedilhados no violão.
ARPEGGIO	Adequado para o som do tipo arpejo do violão, produzindo belos arpejos tétrades.

### 3 HIGH KEY / NOTE LIMIT

As configurações aqui ajustam a oitava das notas convertidas das originais com NTT e NTR.

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	HIGH KEY	<p>Define a tecla mais aguda (limite da oitava acima) da transposição de nota para a mudança de tônica do acorde. Qualquer nota calculada como mais alta que a tecla mais aguda é transposta para a próxima oitava mais grave. Essa configuração está disponível somente quando o parâmetro NTR (página 37) é definido como "Root Trans".</p> <p><b>Exemplo: quando a tecla mais aguda é F.</b></p> <p>Alterações de tônica → CM      C#M      . . .      FM      F#M      . . .</p> <p>Notas tocadas → C3-E3-G3      C#3-E#3-G#3      F3-A3-C4      F#2-A#2-C#3</p>
[6 ▲▼]	NOTE LIMIT LOW	<p>Define a faixa de notas (notas mais agudas e mais graves) para as vozes gravadas nos canais Style. De acordo com a configuração criteriosa dessa faixa, você pode garantir que as vozes emitam os sons mais realistas possíveis, ou seja, nenhuma nota fora da faixa natural será tocada (por exemplo, sons de baixo agudos ou sons de flautim graves).</p> <p><b>Exemplo: quando a nota mais grave é C3 e a mais aguda é D4.</b></p> <p>Alterações de tônica → CM      C#M      . . .      FM      . . .</p> <p>Notas tocadas → E3-G3-C4      E#3-G#3-C#4      F3-A3-C4</p>
[7 ▲▼]	NOTE LIMIT HIGH	

### 4 RTR (Regra de reinício)

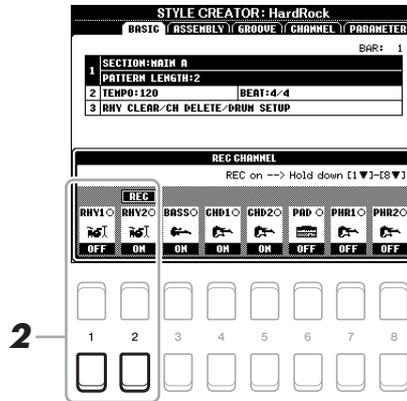
Essas configurações determinam se as notas param ou não de serem tocadas e como elas alteram a afinação em resposta às mudanças do acorde. Use os botões de cursor [4 ▲▼]-[7 ▲▼] para selecionar um dos tipos a seguir.

STOP	As notas param de ser tocadas.
PITCH SHIFT	A afinação da nota será alterada sem um novo ataque de acordo com o tipo do novo acorde.
PITCH SHIFT TO ROOT	A afinação da nota será alterada sem um novo ataque de acordo com a tônica do novo acorde. No entanto, a oitava da nova nota continua igual.
RETRIGGER	A nota é reiniciada com um novo ataque em uma nova afinação de acordo com o próximo acorde.
RETRIGGER TO ROOT	A nota é reiniciada com um novo ataque na nota tônica do próximo acorde. No entanto, a oitava da nova nota continua igual.

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

A função Drum Setup (Configuração de bateria) permite editar a parte de ritmo do estilo atual, como alterar os instrumentos de percussão e fazer várias configurações. O procedimento a seguir aplica-se à etapa 6 do Procedimento básico na [página 27](#).

- 1 Na página BASIC, pressione o botão [1 ▲▼] (REC CH) para acessar o visor REC CHANNEL na parte inferior da tela.

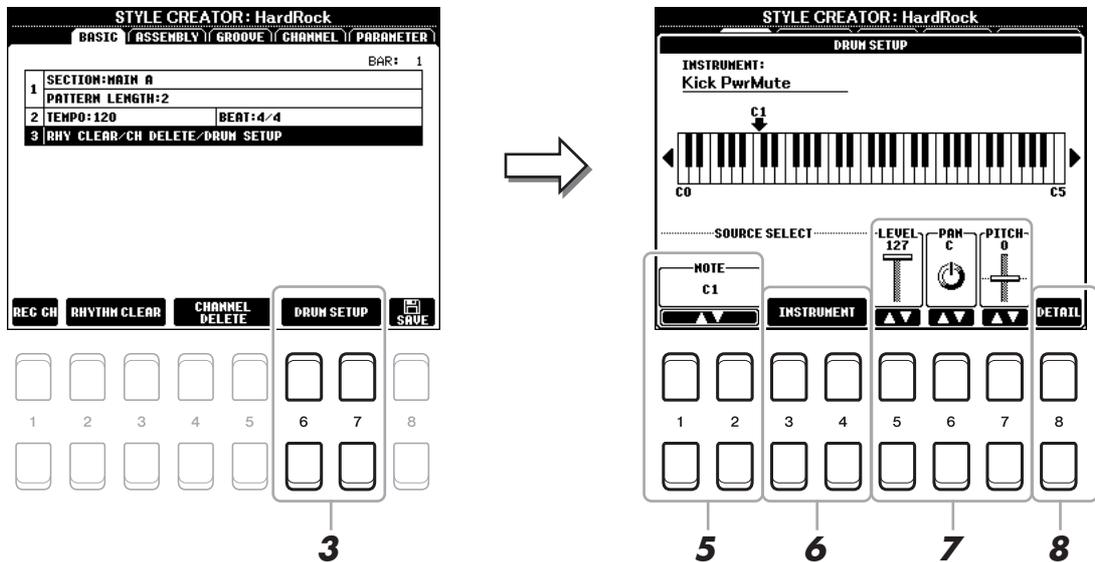


- 2 Mantenha pressionado o botão [1 ▼] ou [2 ▼] correspondente ao canal a ser editado.

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

- 3 Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar "3 RHY CLEAR/CH DELETE/DRUM SETUP" (Limpeza de ritmo/Exclusão de canal/Configuração de bateria) e pressione um dos botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DRUM SETUP) para acessar o visor Drum Setup.

A janela DRUM SETUP é exibida.



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

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

- 5 Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (NOTE) para selecionar a nota a ser editada.

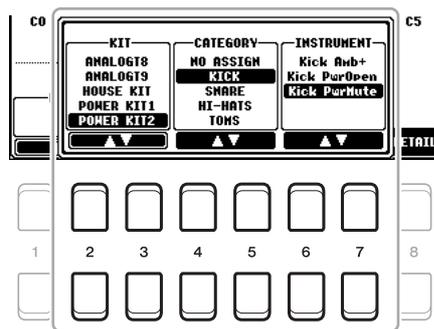
**OBSERVAÇÃO** Você também pode selecionar a nota pressionando-a no teclado.



PRÓXIMA PÁGINA

## 6 Seleccione o instrumento desejado que será usado.

**6-1** Use um dos botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (INSTRUMENT) para acessar a janela de seleção de instrumento.



### 6-2

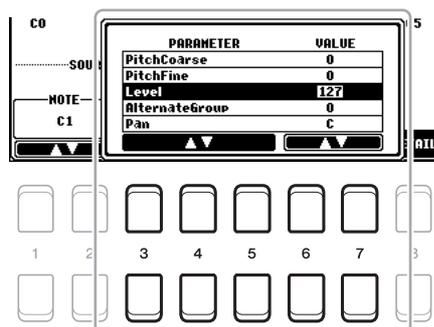
**6-2** Use os botões [2 ▲▼]–[7 ▲▼] para selecionar Kit (Conjunto), Category (Categoria) e o instrumento nessa ordem.

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

## 7 Se necessário, defina o nível de volume, a panorâmica ou a afinação usando os botões [5 ▲▼]–[7 ▲▼].

## 8 Se necessário, faça configurações mais detalhadas.

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



### 8-2

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

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

Pitch Coarse*	Para fazer a afinação bruta em incrementos de semitons.
Pitch Fine*	Para fazer o ajuste de afinação em incrementos de um centésimo. <b>OBSERVAÇÃO</b> Em termos musicais, "centésimo" equivale a 1/100º de um semitom (100 centésimos é igual a um semitom).
Level*	Para fazer ajuste do nível de volume.
Alternate Group	Determina o Alternate Group (Grupo alternativo). Os instrumentos com o mesmo número de grupo não soarão ao mesmo tempo. O toque de um instrumento dentro de um grupo numerado interromperá imediatamente o som de qualquer outro instrumento desse grupo com o mesmo número. Se for definido como 0, os instrumentos desse grupo poderão soar ao mesmo tempo.
Pan*	Determina a posição estéreo.
Reverb Send	Para ajustar a profundidade de reverberação.

Chorus Send	Para ajustar a profundidade de coro.
Variation Send	Para ajustar a profundidade do efeito de variação (DSP1). Quando o parâmetro "Connection" (Conexão) for definido como "Insertion" (Inserção) no visor Mixing Console (Console de mixagem) e esse canal de ritmo for selecionado como a parte de atribuição, esse parâmetro afetará o seguinte. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Quando Variation Send (Envio de variação) é definido como 0:</b> nenhum efeito é aplicado ao instrumento (Insertion Off) (Inserção desligada).</li> <li>• <b>Quando Variation Send é definido como 1–127:</b> Os efeitos são aplicado ao instrumento (Insertion On) (Inserção ligada).</li> </ul>
Key Assign	Determina o modo Key Assign (Atribuição de tecla). Esse parâmetro é ativado apenas quando o parâmetro XG do conjunto "SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN" (Mesma tecla do número de nota na atribuição) (consulte a Lista de dados no site) é definido como "INST". <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Single:</b> Cada reprodução sucessiva do mesmo som faz com que o som anterior seja cortado ou removido.</li> <li>• <b>Multi:</b> Cada som continua em queda completa, mesmo quando tocado várias vezes, sucessivamente.</li> </ul>
Rcv Note Off	Determina se as mensagens de note-off (notas desligadas) serão recebidas ou não.
Rcv Note On	Determina se as mensagens de note-on (notas ligadas) serão recebidas ou não.
Filter Cutoff	Determina a frequência de corte ou a faixa de frequência efetiva do filtro. Quanto maior for o valor, mais claro será o som.
Filter Resonance	Determina a ênfase dada à frequência de corte (ressonância), definida em Filter Cutoff (Corte do filtro) acima. Quanto maior for o valor, mais acentuado será o efeito.
EG Attack	Determina a rapidez com que o som atinge o nível máximo depois que a tecla é pressionada. Quanto maior o valor, mais rápido o ataque.
EG Decay 1	Determina a rapidez com que o som atinge o nível de sustentação (um nível um pouco inferior ao máximo). Quanto maior o valor, mais rápida a queda.
EG Decay 2	Determina a rapidez com que o som cai para o silêncio depois que a tecla é liberada. Quanto maior o valor, mais rápida a queda.

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

**9** Pressione o botão [EXIT] para fechar a janela DRUM SETUP e retornar à página BASIC.

**10** Salve o estilo editado (consulte a etapa 8 na [página 27](#)).

**AVISO**

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

## Conteúdo

Edição das configurações de notação musical (Score) .....	43
Edição das configurações do visor Lyrics/Text .....	45
Uso dos recursos de acompanhamento automático com a reprodução de músicas .....	46
Parâmetros relacionados à reprodução de música (modos Guide, Channel Setting, Repeat Setting) .....	47
• Prática vocal e de teclado com a função Guide (Orientação) .....	48
Criação/edição de músicas (Song Creator) .....	50
• Seleção dos dados de configuração a serem gravados na posição inicial da música (página SETUP) .....	50
• Regravação de uma seção específica — Punch In/Out (página REC MODE) .....	51
• Edição dos eventos de canal dos dados de música existentes (visor CHANNEL) .....	53

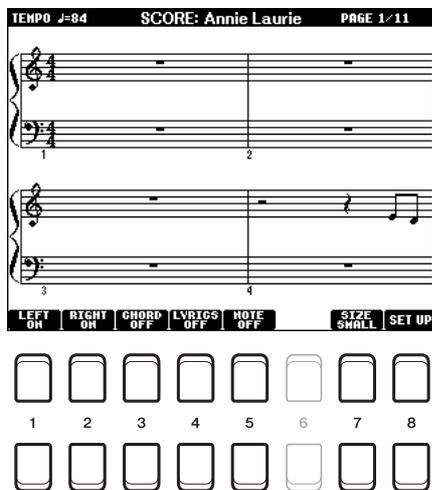
## Edição das configurações de notação musical (Score)

Para visualizar a notação musical da música selecionada, pressione o botão [SONG FUNCTION] (Função da música), seguido de um dos botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE) (Partitura). Você pode alterar configurações como o tamanho da fonte do texto. Você pode alterar a exibição de Score conforme desejado para adaptá-lo às suas preferências pessoais. As configurações aqui são mantidas mesmo quando a alimentação é desligada.

**OBSERVAÇÃO** Você pode salvar as configurações aqui como parte de uma música acessando [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → TAB [◀][▶] SETUP. Consulte a [página 50](#).

**OBSERVAÇÃO** Dependendo do música particular disponível comercialmente, talvez não seja possível acessar o visor Score (Partitura).

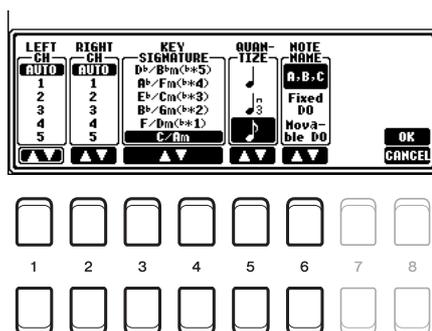
**OBSERVAÇÃO** A partitura de um arquivo de áudio não pode ser mostrada porque foi criada com base apenas em eventos MIDI.



[1 ▲▼]	LEFT ON/ OFF	Ativa/desativa a exibição de notação da mão esquerda. Dependendo de outras configurações, este parâmetro pode não estar disponível e aparecer cinza. Nesse caso, vá até o visor de configuração detalhada (veja abaixo) e defina o parâmetro LEFT CH com qualquer canal, exceto "AUTO" (Automático). Ou, vá até o visor [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Botão de cursor [▲] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT e defina o parâmetro LEFT com qualquer canal, exceto "OFF" ( <a href="#">página 47</a> ). RIGHT (parâmetro seguinte) e LEFT não podem ser desativados ao mesmo tempo.
[2 ▲▼]	RIGHT ON/ OFF	Ativa/desativa a exibição de notação da mão direita. RIGHT e LEFT (acima) não podem ser desativados ao mesmo tempo.
[3 ▲▼]	CHORD ON/ OFF	Ativa/desativa a exibição dos acordes. Se a música selecionada não possuir dados de acorde, os acordes não serão exibidos.

[4 ▲▼]	LYRICS ON/ OFF	Ativa/desativa a exibição de letras. Se a música selecionada não possuir dados da letra, as letras não serão exibidas. Se a música tiver eventos Pedal, ao pressionar esses botões serão exibidos os eventos de pedal, e não as letras.
[5 ▲▼]	NOTE ON/ OFF	Ativa/desativa a exibição de nome da nota (afinação). O nome da nota é indicado à esquerda da nota. Quando o espaço entre as notas é muito pequeno, a indicação pode ser movida para a parte superior esquerda da nota. Se a música tiver eventos Fingering (Dedilhado), ao pressionar esses botões serão exibidos os eventos de dedilhado, e não os nomes das notas.
[7 ▲▼]	SIZE	Determina o nível de zoom da notação no visor.
[8 ▲▼]	SET UP	Acessa o visor de configuração detalhada. Veja abaixo.

Pressione o botão [8 ▲▼] (SET UP) (Configurar) para acessar o visor de configuração detalhada. Para exibir o tipo, use os botões [1 ▲▼]–[6 ▲▼] e pressione o botão [8 ▲] (OK).



[1 ▲▼]	LEFT CH	Determina o canal MIDI nos dados da música que será usado para a parte da mão esquerda/direita. Essa configuração volta para AUTO quando uma música diferente é selecionada. <b>AUTO:</b> Os canais MIDI nos dados da música para as partes da mão direita e da mão esquerda são atribuídos automaticamente, configurando as partes para o mesmo canal que aquele especificado em [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → TAB [◀] GUIDE/CHANNEL (página 47). <b>1–16:</b> Atribui o canal MIDI especificado (1–16) para cada uma das partes das mãos esquerda e direita. <b>OFF (configuração disponível apenas para LEFT CH):</b> Não atribui nenhum canal à parte da mão esquerda. Desativa a exibição do intervalo de teclas da mão esquerda.
[2 ▲▼]	RIGHT CH	
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	KEY SIGNATURE	Permite que você faça alterações em uma assinatura de tecla no meio de uma música, na posição em que ela foi interrompida. Esse menu é útil quando a música selecionada não tem configurações de assinatura de tecla para a notação exibida.
[5 ▲▼]	QUANTIZE	Fornece o controle sobre a resolução da nota na notação, permitindo que você alterne ou corrija a duração de todas as notas exibidas, para que se alinhem a um determinado valor de nota. Selecione o menor valor de nota usado na música.
[6 ▲▼]	NOTE NAME	Seleciona o tipo de nome da nota indicado à esquerda dela na notação, entre os três tipos a seguir. Essas configurações estão disponíveis quando o parâmetro NOTE ON/OFF acima é definido como ON. <b>A, B, C:</b> Os nomes das notas são indicados por letras (C, D, E, F, G, A, B) (dó, ré, mi, fá, sol, lá, si). <b>Fixed DO (dó fixo):</b> Os nomes das notas são indicados em solfejo, com a nota C fixa como DO. As notas "C, D, E, F, G, A, B" são sempre indicadas como "Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti" (dó, ré, mi, fá, sol, lá, si) quando o idioma é definido como English (inglês). Observe que a indicação do nome da nota muda conforme o idioma atual (página 48). <b>Movable DO (dó móvel):</b> Os nomes das notas são indicados em solfejo, de acordo com a tecla da música atual. Quando uma música na tecla D Major (dó maior) é selecionada, por exemplo, as notas "D, E, F#, G, A, B, C#" são indicadas como "Do, Re, Mi, Fa, So, La, Ti" quando o idioma é definido como English (inglês). Observe que a indicação do nome da nota muda conforme o idioma atual (página 48).

## Edição das configurações do visor Lyrics/Text

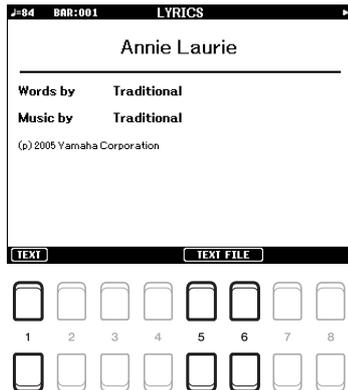
Para visualizar a letra da música selecionada ou o texto, pressione o botão [SONG FUNCTION], seguido de um dos botões [4 ▲▼]/[5 ▲▼] (LYRICS/TEXT (Letra/Texto)). Você pode alterar configurações como o tamanho da fonte do texto.

**OBSERVAÇÃO** Se a letra estiver truncada ou ilegível, pode ser necessário alterar a configuração Lyrics Language (Idioma da letra) em [FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Botões de cursor [▲][▼] 2 LYRICS LANGUAGE (página 48).

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

### Exibição da letra

A letra nos dados da música é mostrada.



Pressione os botões [1 ▲▼]



### Exibição do texto

O texto criado em um computador é mostrado.



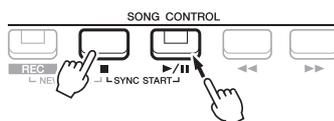
Pressione o botão [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para acessar o arquivo de texto desejado.

[1 ▲▼]	TEXT/LYRICS	Altera a tela entre a exibição de Lyrics (dados da letra da música são mostrados) e de Text (um arquivo de texto selecionado usando os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼]).
[2 ▲▼]	CLEAR (somente quando um arquivo de texto é selecionado)	Apaga o texto do visor. Essa operação não exclui o arquivo de texto em si, mas sim o texto selecionado. Para restaurar a indicação de texto, selecione o arquivo de texto novamente com os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼].
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	F11-20pt, P9-16pt (somente quando um arquivo de texto é selecionado)	<b>Quando o idioma do visor não é definido como JAPANESE (japonês)</b> Determina o tipo e o tamanho da fonte. "F" (Fixo) é adequado para exibir a letra com os nomes dos acordes, já que as posições dos nomes dos acordes são "fixas" para as letras correspondentes. "P" (Proporcional) é adequado para exibir a letra sem nomes de acorde ou notas explicativas. Os números indicam o tamanho da fonte.
	ゴシック9 - ゴシック16 (somente quando um arquivo de texto é selecionado)	<b>Quando o idioma do visor é definido como JAPANESE</b> Determina o tamanho da fonte.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	TEXT FILE	Acessa o visor de seleção de Text File (Arquivo de texto). Depois de selecionar, pressione o botão [EXIT] (Sair) para retornar ao visor Lyrics/Text.

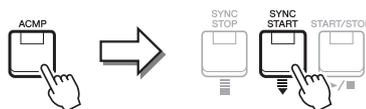
## Uso dos recursos de acompanhamento automático com a reprodução de músicas

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

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



- 4** Pressione o botão **STYLE CONTROL [ACMP] (Controle de estilo (Acompanhamento))** para ativar a função de acompanhamento automático e pressione o botão [SYNC START] (Iniciar sincronização) para ativar o início sincronizado do acompanhamento.



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

A música e o estilo começarão a tocar juntos. Você pode ver as informações de acorde no visor de partitura (página 43) enquanto toca.

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

**OBSERVAÇÃO** A função Style Retrigger (Reinício do estilo) (página 10) não pode ser usada durante a reprodução da música.

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

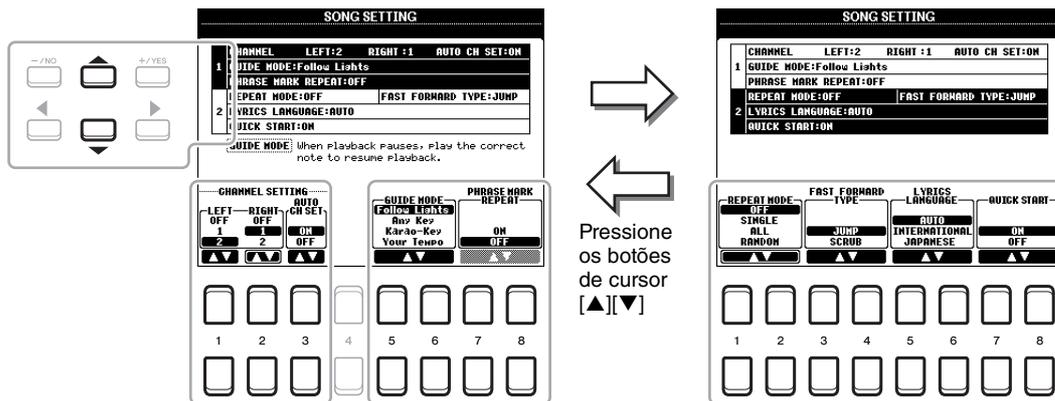
## Parâmetros relacionados à reprodução de música (modos Guide, Channel Setting, Repeat Setting)

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

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER]

### 2 Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar a página de configuração conforme descrito abaixo.



#### 1 Página CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT

[1 ▲▼]	LEFT	Esses parâmetros determinam qual canal MIDI nos dados da música é atribuído à parte da mão esquerda ou direita da função Guide (Orientação) e da função Song Score (Partitura).
[2 ▲▼]	RIGHT	
[3 ▲▼]	AUTO CH SET	Quando definido como "ON", define automaticamente os canais MIDI apropriados para as partes da mão direita e esquerda pré-programadas nos dados da música comercialmente disponível. Normalmente, é definido como "ON".
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	GUIDE MODE	Consulte a <a href="#">página 48</a> .
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	PHRASE MARK REPEAT	Este parâmetro está disponível apenas quando a música atual contém marcas de frase, que especificam determinados locais (de vários compassos cada) na música. Quando é definido como ON (Ativado), a seção correspondente à marca de frase, especificada com os botões SONG CONTROL (Controle de música) [◀◀] (REW) (Retrocesso) e [▶▶] (FF) (Avanço rápido), é reproduzida repetidamente. Observe que esse parâmetro só pode ser definido quando a reprodução de música é interrompida.

PRÓXIMA PÁGINA

3

Músicas

## 2 Página REPEAT MODE/FAST FORWARD TYPE/LYRICS LANGUAGE/QUICK START

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	REPEAT MODE	<p>Determina o método para repetir reprodução.</p> <p><b>OFF:</b> Reproduz a música selecionada e depois para.</p> <p><b>SINGLE:</b> Reproduz a música selecionada repetidamente.</p> <p><b>ALL:</b> Reproduz repetidamente todas as músicas da pasta especificada.</p> <p><b>RANDOM:</b> Reproduz repetidamente, de modo aleatório, todas as músicas da pasta especificada.</p>
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	FAST FORWARD TYPE	<p>Determina o tipo de avanço rápido de quando se pressiona o botão [▶▶] (FF) durante a reprodução de música.</p> <p><b>JUMP:</b> Pressionando o botão [▶▶], você define instantaneamente a posição de reprodução para o compasso seguinte sem emitir som. Para avançar rápido continuamente, mantenha pressionado o botão [▶▶].</p> <p><b>SCRUB:</b> Mantenha pressionado [▶▶] para tocar e reproduzir a música em alta velocidade.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	LYRICS LANGUAGE	<p>Determina o idioma mostrado na exibição de letras de música.</p> <p><b>AUTO:</b> Quando o idioma é especificado nos dados da música, a letra é exibida de acordo.</p> <p><b>INTERNATIONAL:</b> Trata a letra exibida como um idioma ocidental.</p> <p><b>JAPANESE:</b> Trata a letra exibida como japonês.</p>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	QUICK START	<p>Em alguns dados de músicas disponíveis comercialmente, determinadas configurações relacionadas à música (como seleção de voz, volume etc.) são gravadas no primeiro compasso, antes dos dados de nota. Se a função Quick Start (Início rápido) for definida como "ON", o instrumento lerá todos os dados sem notas iniciais da música na maior velocidade possível e, em seguida, reduzirá automaticamente para o tempo adequado na primeira nota. Isso permite iniciar a reprodução o mais rápido possível, com uma pausa mínima para leitura de dados.</p>

## Prática vocal e de teclado com a função Guide (Orientação)

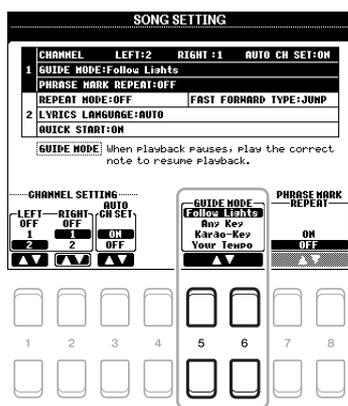
Com a função Guide (Orientação), o instrumento indica a duração necessária para tocar as notas no visor Score (Partitura), para facilitar a aprendizagem. Este instrumento também apresenta ferramentas úteis de prática vocal para ajustar a duração da reprodução da música de acordo com a sua apresentação vocal.

**1** Selecione a música desejada para praticar o toque do teclado ou o canto.

**2** Acesse o visor de configuração.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG SETTING → [ENTER] → Botões de cursor [▲][▼] 1 CHANNEL/GUIDE MODE/PHRASE MARK REPEAT

### 3 Use os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para selecionar o modo Guide desejado.



#### Modos Guide para praticar o teclado

##### • Follow lights (Luzes de acompanhamento)

Quando selecionada, a reprodução da música pausa e aguarda até que você toque as notas corretamente. Quando você toca as notas corretas, a reprodução da música continua. A função Follow Lights foi desenvolvida para as séries do Yamaha Clavinova. Essa função é usada para fins de prática, com lâmpadas internas no teclado que indicam as notas que devem ser reproduzidas. Embora o PSR-S670 não possua essas lâmpadas, você pode usar a mesma função, seguindo as indicações na notação exibida com a função Song Score.

##### • Any Key (Qualquer tecla)

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

##### • Your Tempo (Seu tempo)

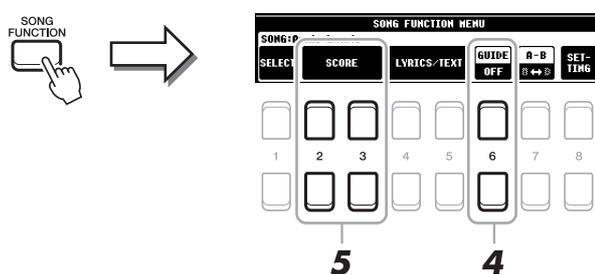
O mesmo que Follow Lights, exceto que a reprodução da música acompanha a velocidade que você toca.

#### Modo Guide para cantar

##### • Karao-Key (Karaoke)

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

### 4 Pressione o botão [SONG FUNCTION] para acessar o visor SONG FUNCTION MENU (Menu de funções de música) e ative a função Guide pressionando o botão [6 ▲▼] (GUIDE).



### 5 Acesse o visor Score pressionando um dos botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] (SCORE).

### 6 Pressione o botão SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE) (Reproduzir/Pausar) para iniciar a reprodução.

Pratique tocar o teclado ou cantar junto com o modo Guide selecionado na etapa 3.

### 7 Pressione o botão [■] (STOP) para interromper a reprodução.

**OBSERVAÇÃO** Você pode salvar as configurações de Guide como parte dos dados da música (página 53). A função Guide será automaticamente ativada e as configurações relacionadas serão chamadas quando a música com as configurações de Guide salvas for selecionada.

## Criação/edição de músicas (Song Creator)

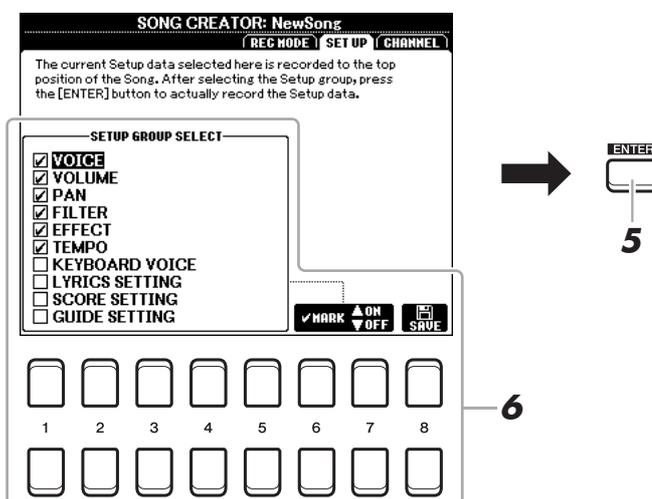
O Manual do Proprietário descreve como criar uma música original gravando sua apresentação no teclado, chamada "Realtime Recording" (Gravação em tempo real). Este Manual de Referência mostra como editar uma música gravada.

### Seleção dos dados de configuração a serem gravados na posição inicial da música (página SETUP)

As configurações atuais do visor Mixing Console (Console de mixagens) e outras configurações do painel que você fez podem ser gravadas na posição inicial da música como dados de configuração. As configurações do painel gravadas aqui são chamadas automaticamente quando a música inicia.

- 1 **Selecione a música para a qual você deseja gravar os dados de configuração.**
- 2 **Acesse o visor de operações.**

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB[◀][▶] SETUP



- 3 **Pressione o botão SONG CONTROL [■] (STOP) para ir para a posição de início da música.**
- 4 **Identifique os dados de configuração a serem gravados.**

[1 ▲▼]- [5 ▲▼]	SETUP GROUP SELECT	Determina quais recursos e funções de reprodução serão acessados automaticamente com a música selecionada. Os itens selecionados aqui podem ser gravadas apenas na posição inicial da música, exceto para KEYBOARD VOICE (Voz de teclado). <b>VOICE, VOLUME, PAN, FILTER, EFFECT, TEMPO:</b> Grava a configuração de tempo e todas as configurações feitas no Console de mixagens. <b>KEYBOARD VOICE:</b> Grava as configurações do painel, inclusive a seleção de voz das partes do teclado (RIGHT 1, 2 e LEFT) e seu status ligado/desligado. As configurações do painel gravadas aqui são as memorizadas em Configuração de um toque. Elas podem ser gravadas em qualquer ponto da música, permitindo que você altere as vozes no meio de uma música. <b>LYRICS SETTING:</b> Grava as configurações de exibição de letras de música. <b>SCORE SETTING:</b> Grava as configurações no visor Score. <b>GUIDE SETTING:</b> Grava as configurações das funções Guide, inclusive a configuração Guide ON/OFF.
-------------------	-----------------------	--

[6 ▲]/ [7 ▲]	MARK ON	Adiciona ou remove uma marca de seleção no item selecionado. Os itens marcados são gravados na música.
[6 ▼]/ [7 ▼]	MARK OFF	

**5** Pressione o botão [ENTER] para gravar os dados.

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

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

**AVISO**

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

## Regravação de uma seção específica — Punch In/Out (página REC MODE)

Ao regravar uma seção específica de uma música já gravada, use a função Punch IN/OUT (Ponto de entrada/saída). Com esse método, somente os dados entre Punch In (Ponto de entrada) e Punch Out (Ponto de saída) são substituídos pelos novos dados gravados. Lembre-se de que, antes e depois dos pontos de entrada e saída, as notas não são gravadas, mas você ouvirá reprodução delas normalmente para poder fazer a marcação de tempo dos pontos.

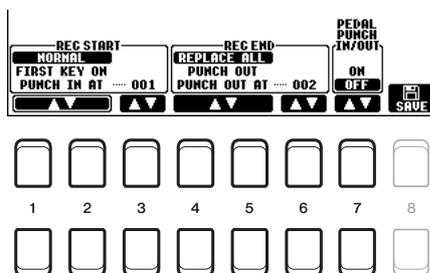
**OBSERVAÇÃO** A função Style Retrigger (página 10) não pode ser usada para gravar sobre os dados existentes (gravação superposta).

**1** Selecione a música desejada para a regravação.

**2** Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [◀] REC MODE

**3** Determine as configurações para gravação.

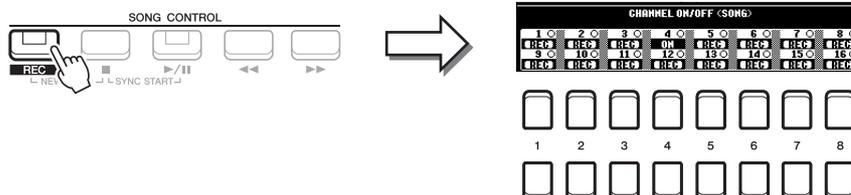


[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	REC START (Punch In)	<p>Determina a duração do ponto de entrada.</p> <p><b>NORMAL:</b> A gravação de substituição começa quando a reprodução da música é iniciada com o botão SONG CONTROL [▶/■] (PLAY/PAUSE) ou quando você toca o teclado no modo Synchro Standby (Espera sincronizada).</p> <p><b>FIRST KEY ON:</b> A música é reproduzida normalmente e, assim que você começa a tocar o teclado, a gravação de substituição é iniciada.</p> <p><b>PUNCH IN AT:</b> A música é reproduzida normalmente até o início do compasso indicado no ponto de entrada, quando então se inicia a gravação de substituição. Você pode definir o compasso do ponto de entrada pressionando o botão [3 ▲▼].</p>
-------------------	-------------------------	---

<p>[4 ▲▼]- [6 ▲▼]</p>	<p>REC END (Punch Out)</p>	<p>Determina a duração do ponto de saída.</p> <p><b>REPLACE ALL:</b> Exclui todos os dados depois do ponto no qual a gravação foi interrompida.</p> <p><b>PUNCH OUT:</b> A posição da música na qual a gravação parou é considerada o ponto de saída. Essa configuração mantém todos os dados após o ponto no qual a gravação parou.</p> <p><b>PUNCH OUT AT:</b> A gravação de substituição segue até o início do compasso do ponto de saída especificado (definido com o botão do visor correspondente), no qual a gravação para e a reprodução normal continua. Essa configuração mantém todos os dados após o ponto no qual a gravação parou. Você pode definir o compasso do ponto de saída pressionando os botões [6 ▲▼].</p>
<p>[7 ▲▼]</p>	<p>PEDAL PUNCH IN/OUT</p>	<p>Quando é definido como ON, você pode usar o pedal 2 para controlar os pontos de entrada e de saída. Durante a reprodução de uma música, pressionar (e manter pressionado) o pedal 2 ativa instantaneamente a gravação no ponto de entrada e liberar o pedal interrompe a gravação (ponto de saída). Você pressiona e solta o pedal 2 quantas vezes desejar durante a reprodução, para marcar o ponto de entrada/saída da gravação de substituição. Observe que a atribuição existente da função do pedal 2 é cancelada quando a função Pedal Punch In/Out é definida como ON.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b> A operação de ponto de entrada/saída com pedal pode ser invertida de acordo com o pedal conectado ao instrumento. Se necessário, altere a polaridade do pedal para reverter o controle (página 80).</p>

#### 4 Pressione o botão SONG CONTROL [REC] (Controle de música (Gravar)).

O visor CHANNEL ON/OFF (SONG) (Ativação/desativação de canal (Música)) é exibida. Mantendo o botão [REC] pressionado, pressione os botões [1 ▲▼]-[8 ▲▼] para definir o canal desejado como "REC".



#### 5 Pressione o botão SONG CONTROL [▶/||] (PLAY/PAUSE) para iniciar a gravação do ponto de entrada/saída.

Conforme as configurações da etapa 3, toque o teclado entre o ponto de entrada e o ponto de saída. Consulte os exemplos das diversas configurações ilustrados abaixo.

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

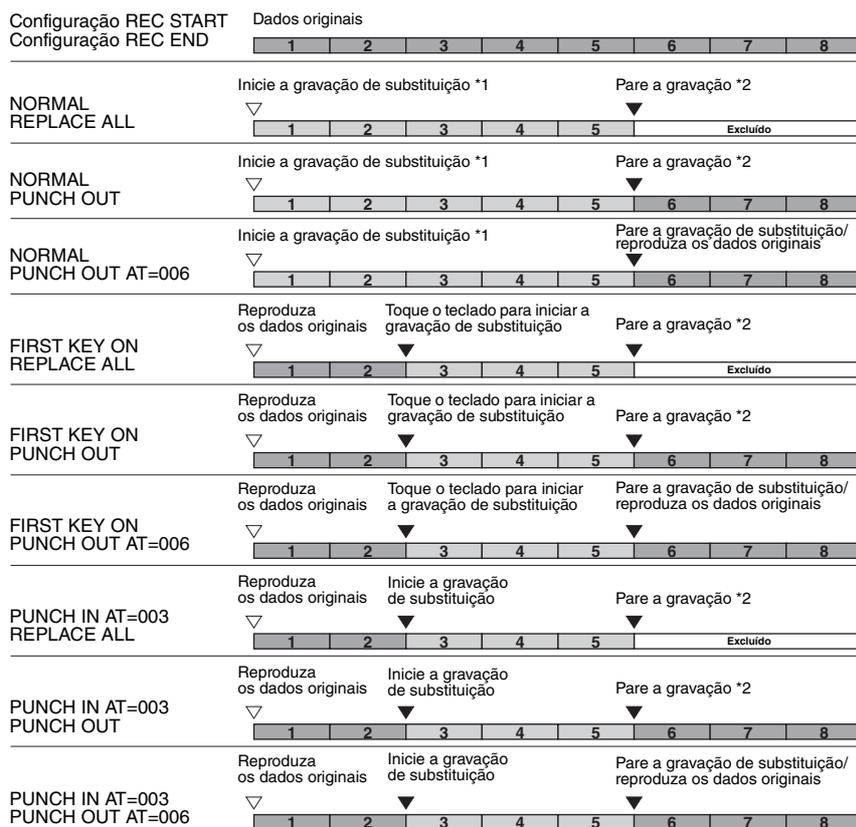
Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

##### **AVISO**

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

## Exemplos de regravação com várias configurações de ponto de entrada e saída

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



\*1 Para regravar do 3º compasso nesta configuração, mova a posição de Song para o 3º compasso e inicie a gravação para evitar a substituição dos compassos 1 e 2.

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

Dados previamente gravados  
 Dados recém-gravados  
 Dados excluídos

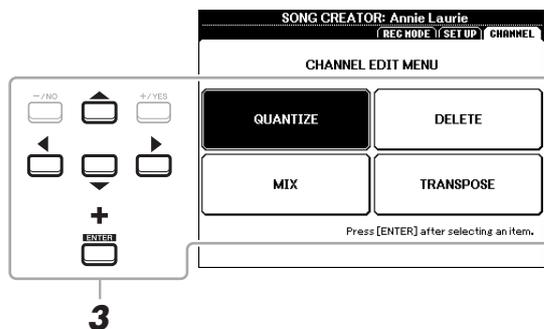
## Edição dos eventos de canal dos dados de música existentes (visor CHANNEL)

Você pode aplicar várias funções úteis aos dados já gravados, como Quantize (Quantização) e Transpose (Transposição), na página CHANNEL (Canal).

**1** Selecione uma música a ser editada.

**2** Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SONG CREATOR → [ENTER] → TAB [▶] CHANNEL



**3** Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o item a ser editado e pressione o botão [ENTER].

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

Para obter detalhes do menu de edição e das configurações disponíveis, consulte as [páginas 54–55](#).

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

Após a operação ser concluída, a indicação "Execute --> [ENTER]" no visor muda para "Undo --> [ENTER]", permitindo que você restaure os dados originais se não estiver satisfeito com os resultados da operação. A função Undo (Desfazer) só possui um nível; apenas a operação anterior será desfeita.

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

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

##### **AVISO**

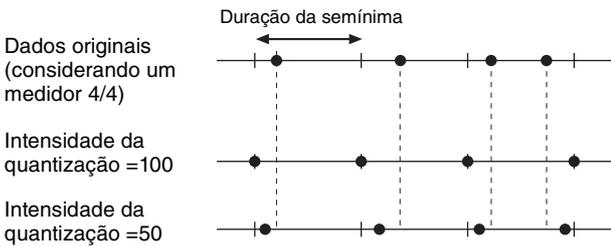
Os dados de música editados serão perdidos se você selecionar outra música ou desligar o instrumento sem realizar a operação de salvar.

### QUANTIZE

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



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	CHANNEL	Determina o canal MIDI dos dados da música a ser quantizado.
[3 ▲▼]– [5 ▲▼]	SIZE	<p>Seleciona o valor da quantização (resolução). Para obter os melhores resultados, você deve definir Quantize com o menor valor de nota no canal. Por exemplo, se as colcheias são as mais curtas no canal, você deve usar colcheias no valor de Quantize.</p> <p>Configurações:</p> <p>As três configurações de Quantize (Quantizar) marcadas com asterisco (*) são bastante convenientes porque quantizam dois valores de notas diferentes ao mesmo tempo. Por exemplo, quando as colcheias puras e as tercinas de colcheias estão no mesmo canal, se você quantizar pelas colcheias puras, todas as notas no canal serão quantizadas com colcheias puras, eliminando completamente qualquer sensação de tercina. Entretanto, se usar a configuração de colcheia + tercina de colcheia, tanto as notas puras quanto as tercinas serão quantizadas corretamente.</p>

[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	STRENGTH	<p>Determina a intensidade com que as notas serão quantizadas. Uma configuração de 100% produz uma duração exata. Se um valor menor que 100% for selecionado, as notas serão movidas na direção das batidas de quantização especificadas de acordo com a porcentagem definida. A aplicação de uma quantização menor que 100% permite preservar parte da sensação "humana" na gravação.</p> 
-------------------	----------	---

## DELETE

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

**OBSERVAÇÃO** Você pode inserir ou remover as marcas de seleção de todos os canais usando os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (ALL CHANNEL DELETE) (Excluir todos os canais).

## MIX

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

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

## CHANNEL TRANSPOSE

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

**OBSERVAÇÃO** Você pode selecionar todos os canais pressionando os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (ALL CHANNEL) e transpor todos os canais ao mesmo tempo.  
**OBSERVAÇÃO** Não faça a transposição dos canais 9 e 10. Em geral, os conjuntos de bateria são atribuídos a esses canais. Se você fizer transposição dos canais dos conjuntos de bateria, os instrumentos atribuídos a cada tecla serão alterados.

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

## Multi Pads

### Conteúdo

Criação de Multi Pads (Multi Pad Creator) .....	56
Edição de Multi Pads .....	58

### *Criação de Multi Pads (Multi Pad Creator)*

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

Antes de iniciar a operação, observe o seguinte:

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

#### **1 Para criar um novo Multi Pad no banco existente, selecione o Banco de Multi Pad desejado com o botão MULTI PAD CONTROL [SELECT] (Controle de Multi Pad (Seleção)).**

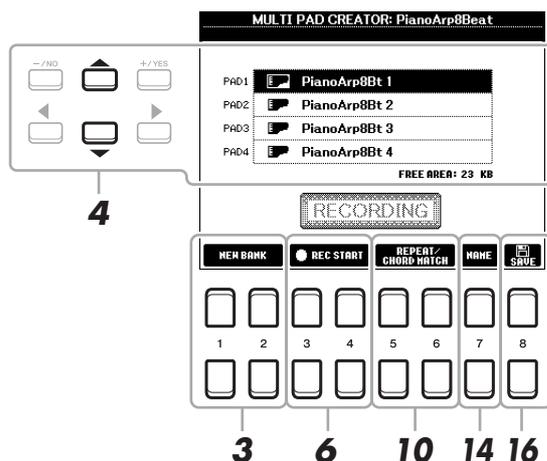
Se você quiser criar um novo Multi Pad em um novo banco vazio, esta etapa é desnecessária.



PRÓXIMA PÁGINA

## 2 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] MULTI PAD CREATOR → [ENTER]



## 3 Para criar um novo Multi Pad em um novo banco, pressione um dos botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (NEW BANK) (Novo banco).

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

## 5 Se necessário, selecione a voz desejada com os botões de seleção de categoria VOICE (Voz).

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

## 6 Pressione um dos botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (REC START) (Iniciar gravação) para inserir o status do modo standby da gravação para o Multi Pad selecionado na etapa 4.

## 7 Toque o teclado para iniciar a gravação.

Para garantir que sua gravação esteja sincronizada com o tempo, pressione o botão [METRONOME] (Metrônomo) para ativar o metrônomo.

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

### Notas recomendadas para a frase Chord Match

Se você pensa em criar uma frase Chord Match (Correspondência de acordes), use as notas em C, D, E, G, A e B (dó, ré, mi, fá, sol, lá e si), ou seja, toque a frase em Dó maior. Com isso, a frase permanecerá harmonicamente constante e corresponderá ao acorde que você tocar na seção da mão esquerda do teclado.



C = Nota do acorde  
C, R = Nota recomendada

## 8 Pare a gravação.

Pressione um dos botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (REC STOP) (Parar gravação), o botão do painel MULTI PAD CONTROL [STOP] (Controle de Multi Pad (Parar)) ou o botão STYLE CONTROL [START/STOP] (Controle de estilo (Iniciar/Parar)) para interromper a gravação quando terminar de tocar a frase.

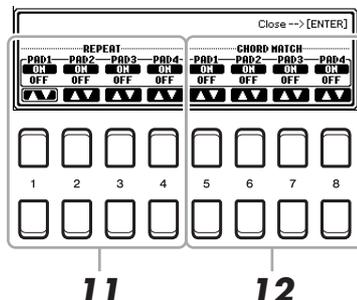
## 9 Ouça sua frase recém-gravada, pressionando o botão MULTI PAD apropriado, [1]–[4]. Para gravar novamente a frase, repita as etapas 6–8.

## 10 Pressione o botão [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (REPEAT/CHORD MATCH) para acessar a janela de configuração Repeat/Chord Match (Repetir/Correspondência de acordes).

## 11 Ative ou desative o parâmetro Repeat (Repetir) de cada bloco usando os botões [1 ▲▼]–[4 ▲▼].

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

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



## 12 Ative ou desative Chord Match (Correspondência de acordes) de cada bloco usando os botões [5 ▲▼]–[8 ▲▼].

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

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

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

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

## 16 Pressione o botão [8 ▲▼] para salvar o Multi Pad e salve os dados do Multi Pad como um banco com um banco contendo um conjunto de quatro blocos.

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

### **AVISO**

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

## Edição de Multi Pads

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

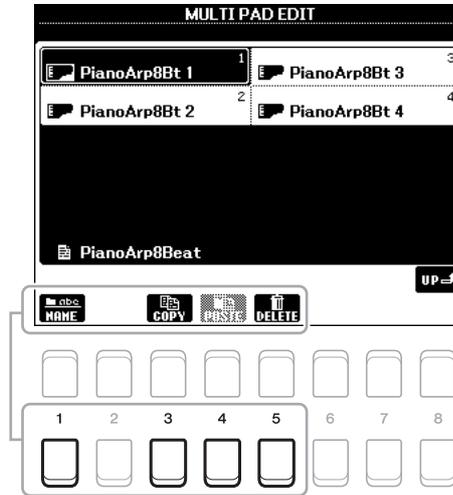
### 1 Selecione o banco de Multi Pads contendo o Multi Pad a ser editado.

**1-1** Pressione o botão MULTI PAD CONTROL [SELECT] para acessar o visor Multi Pad Bank Selection (Seleção do Banco de Multi Pads).

**1-2** Use os botões TAB [◀][▶] para selecionar a guia "PRESET" (Predefinição), "USER" ou "USB" (quando uma unidade flash USB é conectada) na qual o Multi Pad desejado foi salvo.

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

- 2** Pressione o botão [7 ▼] (EDIT) do MENU 1 para acessar o visor MULTI PAD EDIT (Edição de Multi Pad).
- 3** Selecione um Multi Pad específico a ser editado usando os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].
- 4** Edite o bloco selecionado.



[1 ▼]	NAME	Altera o nome de cada Multi Pad.
[3 ▼]	COPY	Copia os Multi Pads. Veja abaixo.
[4 ▼]	PASTE	Cola os Multi Pads copiados com o botão [3 ▼].
[5 ▼]	DELETE	Exclui os Multi Pads selecionados.

#### Cópia do Multi Pad

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

#### **5** Salve o banco atual contendo os Multi Pads editados.

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

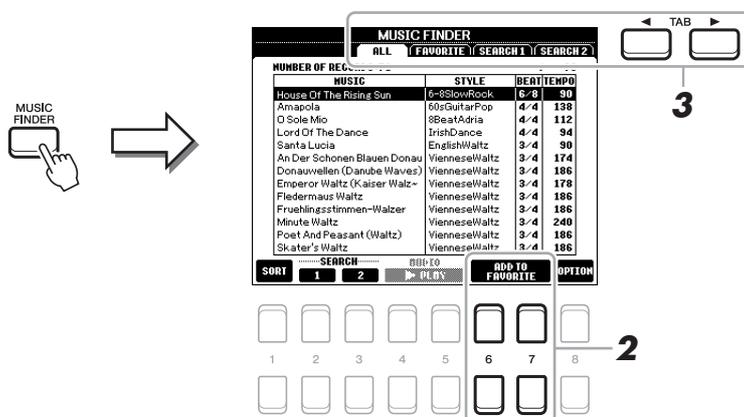
## Conteúdo

Criação de um conjunto de gravações favoritas .....	60
Edição de registros .....	61
• Exclusão do registro .....	62
Gravação dos os registros como um único arquivo .....	63
• Acesso a registros de um arquivo do Music Finder .....	63

## Criação de um conjunto de gravações favoritas

Mesmo que a função Search (Pesquisar) permita procurar com eficiência os registros do Music Finder (Localizador de músicas), talvez você queira criar uma "pasta" com suas gravações favoritas para poder acessar rapidamente as configurações do painel, os dados de música e de estilo que usa com frequência.

- 1 **Selecione a gravação desejada no visor MUSIC FINDER.**
- 2 **Pressione um dos botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (ADD TO FAVORITE) (Adicionar a favoritos) e pressione o botão [7 ▲▼] (YES) para adicionar o registro selecionado à página FAVORITE (Favoritos).**



- 3 **Selecione a página FAVORITE usando os botões TAB [◀][▶] e verifique se o registro foi adicionado.**

Da mesma forma que a página ALL (Tudo), você pode selecionar o registro na página FAVORITE e iniciar sua apresentação.

### Exclusão de registros da página FAVORITE

- 1 **Selecione o registro que deseja excluir na página FAVORITE.**
- 2 **Pressione um dos botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (DELETE FROM TO FAVORITE) (Excluir de favoritos) e pressione o botão [7 ▲▼] (YES) para excluir o registro.**

## Edição de registros

Você pode criar um registro original editando o registro existente. Suas edições podem ser substituídas pelas do registro atual ou podem ser salvas como um registro diferente.

- 1** Selecione o registro desejado a ser editado no visor MUSIC FINDER.
- 2** Pressione o botão [8 ▲▼] (OPTION) (Opção) para acessar o visor OPTION MENU (Menu de opções).
- 3** Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) (Edição de registro) para acessar o visor Edit (Editar).
- 4** Edite o registro.

Selecione a operação de edição desejada usando os botões de cursor [▲][▼] e pressione o botão [ENTER].

MUSIC	Para inserir o título da música. Insira o título da música na janela de entrada de caracteres.
KEYWORD	Para inserir a palavra-chave a ser usada para executar a operação de pesquisa. Insira a palavra-chave na janela de entrada de caracteres.
STYLE/SONG/AUDIO	Altera o estilo. Selecione o estilo desejado usando os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] no visor Style Selection e pressione o botão [ENTER]. Pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor EDIT. Para registros de SONG (Música) ou AUDIO (Áudio), este campo não pode ser editado.
GENRE	Seleciona o gênero desejado. No visor GENRE, selecione o gênero desejado usando os botões [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Para adicionar um novo gênero, pressione o botão [6 ▲▼] (GENRE NAME) (Nome do gênero) e insira um novo nome de gênero. Depois de selecionar o gênero, pressione o botão [EXIT].
BEAT	Altera a batida (fórmula de compasso) do registro para fins de pesquisa. Pressione os botões de cursor [◀][▶] para selecionar a batida e pressione o botão [ENTER]. Para registros de SONG (Música) ou AUDIO (Áudio), este campo não pode ser editado. <b>OBSERVAÇÃO</b> Lembre-se de que a configuração de batida feita aqui é empregada somente para a função de pesquisa do Music Finder e não interfere na configuração de batida do estilo em si.
SECTION	Seleciona as seções de estilo que são acessadas em conjunto quando o registro é selecionado. No visor SECTION (Seção), selecione a seção desejada a ser reproduzida primeiro usando os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] e selecione a seção a ser reproduzida usando os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼]. Pressione o botão [ENTER] depois de selecionar as seções. Para registros de SONG (Música) ou AUDIO (Áudio), este campo não pode ser editado.
TEMPO	Altera o Tempo. No visor TEMPO, use os botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] para alterar o tempo e pressione o botão [EXIT]. Para registros de SONG (Música) ou AUDIO (Áudio), este campo não pode ser editado.
FAVORITE	Quando definido como ON, o registro editado é adicionado ao visor FAVORITE. Use os botões de cursor [◀][▶] para selecionar ON/OFF e pressione o botão [ENTER].

Para cancelar e sair da operação de edição, pressione os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (CANCEL).

## **5 Salve o registro editado.**

### **Ao criar um novo registro**

Pressione um dos botões [3 ▲▼]/[4 ▲▼] (NEW RECORD) (Novo registro). O registro é adicionado à página ALL (Tudo). O registro também é adicionado à página FAVORITE se essa função for ativada na etapa 4.

### **Substituição de um registro existente**

Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (OK). O registro também é adicionado à página FAVORITE se essa função for ativada na etapa 4.

## **Exclusão do registro**

---

Ao realizar a operação de excluir, o registro será excluído de todas as páginas (ALL, FAVORITE e SEARCH 1/2).

- 1 Selecione o registro a ser excluído no visor MUSIC FINDER.**
- 2 Pressione o botão [8 ▲▼] (OPTION) (Opção) para acessar o visor OPTION MENU (Menu de opções).**
- 3 Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (RECORD EDIT) para acessar o visor Edit.**
- 4 Pressione um dos botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (DELETE RECORD) (Excluir registro).**

Para cancelar a operação de exclusão e retornar ao visor MUSIC FINDER na etapa 1, pressione o botão [6 ▲▼] (NO); para retornar ao visor EDIT na etapa 3, pressione o botão [5 ▲▼] (CANCEL).
- 5 Pressione o botão [7 ▲▼] (OK) para excluir o registro atual.**

## Gravação dos registros como um único arquivo

O recurso Music Finder controla todos os registros inclusive os predefinidos e os criados adicionalmente como um único arquivo. Lembre-se de que os registros individuais (configurações do painel, música, áudio e arquivos de estilo) não podem ser controlados como arquivos separados.

### 1 Acesse o visor de seleção de arquivos do Music Finder.

[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)

### 2 Pressione os botões TAB [◀][▶] para selecionar o local de salvar (USER/USB).

### 3 Pressione o botão [6 ▼] (SAVE).

A janela de entrada de caracteres é acessada. Se necessário, renomeie o arquivo. Para obter instruções sobre como inserir caracteres, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

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

Todos os registros são salvos juntos em um único arquivo do Music Finder.

## Acesso a registros de um arquivo do Music Finder

Ao selecionar um arquivo do Music Finder, você pode chamar como um arquivo os registros salvos na unidade USER ou USB.

### 1 Acesse o visor de seleção de arquivos do Music Finder.

[MUSIC FINDER] → [8 ▲▼] (OPTION) → [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (FILES)

### 2 Use os botões TAB [◀][▶] para selecionar o local (USER/USB) no qual o arquivo é salvo.

### 3 Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o arquivo do Music Finder desejado.

Será exibida uma mensagem solicitando que você selecione uma das seguintes opções.

[5 ▲▼]	CANCEL	Cancela a operação de seleção de arquivo. <b>OBSERVAÇÃO</b> O arquivo selecionado não é acessado.
[6 ▲▼]	APPEND	Os registros acessados são adicionados aos registros atuais do instrumento.
[7 ▲▼]	REPLACE	Todos os registros do Music Finder no instrumento são excluídos e substituídos pelos registros do arquivo selecionado. <b>AVISO</b> Se selecionar "REPLACE" (SUBSTITUIR), você excluirá automaticamente todos os registros originais da memória interna. Certifique-se de que todos os dados importantes sejam previamente arquivados em outro local.

## Conteúdo

Edição da memória de registro.....	64
Desativação da chamada de itens específicos (Freeze).....	65
Acesso aos números da Memória de registro na ordem (Registration Sequence).....	66
• Gravação das configurações de Registration Sequence.....	68
• Uso das configurações de Registration Sequence.....	68

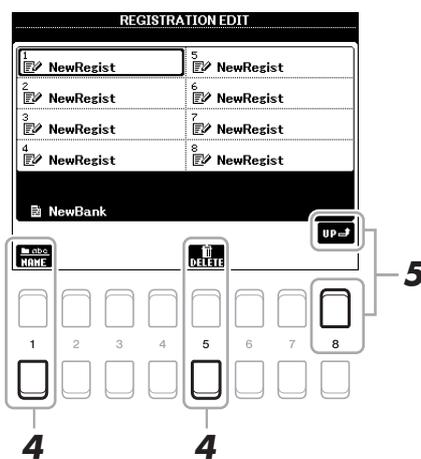
## Edição da memória de registro

Você pode editar (renomear e excluir) cada Memória de registro contida no Banco.

### 1 Selecione o Banco de memória do registro com aquela que você deseja editar.

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

### 2 Pressione o botão [7 ▲▼] (EDIT) (Editar) do MENU 1 para acessar o visor REGISTRATION EDIT (Edição de registro).



### 3 Selecione uma Memória de registro específica a ser editada usando os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] e pressione o botão [ENTER].

### 4 Pressione o botão [1 ▼] para renomear ou [5 ▼] para excluir a Memória de registro selecionada.

### 5 Salve o banco atual contendo as memórias do registro editadas.

Pressione o botão [8 ▲] (UP) (Para cima) para acessar o visor Registration Memory Selection e pressione o botão [6 ▼] (SAVE) do MENU 2 para realizar a operação de salvar.

## Desativação da chamada de itens específicos (Freeze)

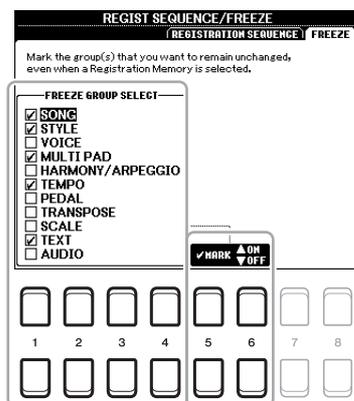
A Memória de registro permite que você chame todas as configurações do painel pressionando um único botão. Entretanto, pode ser que você deseje que determinados itens permaneçam, até mesmo ao ativar as configurações da Memória de registro. Quando quiser ativar as configurações de voz e manter as de estilo,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

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/  
FREEZE → [ENTER] → TAB [▶] FREEZE

### 2 Use os botões [1 ▲▼]–[4 ▲▼] para selecionar o item desejado e os botões [5 ▲▼]/ [6 ▲▼] para inserir ou remover a marca de seleção.

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



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

#### **AVISO**

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

### 4 Pressione o botão [FREEZE] no painel para ativar a função de congelar.

Com essa operação, você pode "congelar" ou manter os itens com marca de seleção, mesmo que selecione outro número na Memória de registro. Para desativar a função de congelar, pressione o botão [FREEZE] novamente.

## Acesso aos números da Memória de registro na ordem (Registration Sequence)

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

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

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

### 2 Pressione simultaneamente os botões REGIST BANK [+] e [-] para acessar o visor REGISTRATION BANK e selecione o banco ser programado.

### 3 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] REGIST SEQUENCE/  
FREEZE → [ENTER] → TAB [◀] REGISTRATION SEQUENCE

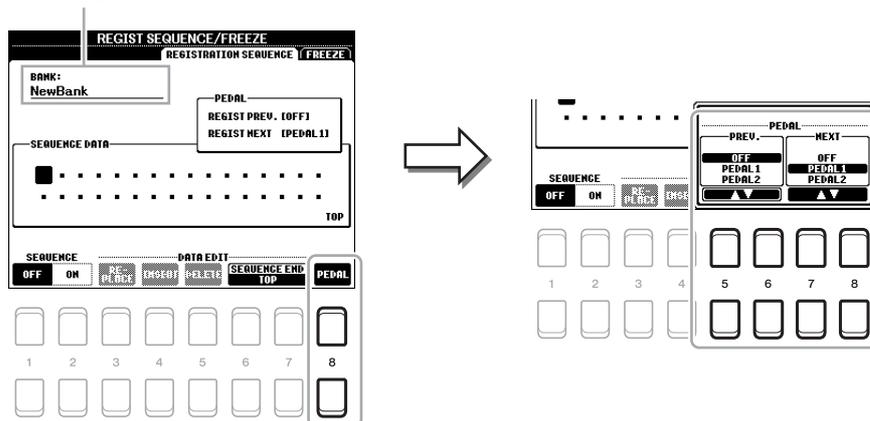
### 4 Se você usar um pedal, especifique aqui como o ele será usado (para avançar ou retornar a seqüência).

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

- [5 ▲▼]/[6 ▲▼] (PREV.) (Anterior): Seleciona o pedal que será usado para inverter a Sequência de registro.
- [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (NEXT) (Seguinte): Seleciona o pedal que será usado para avançar a Sequência de registro.

Observe que as configurações de pedal aqui (exceto OFF) terão prioridade sobre o visor FOOT PEDAL (página 79). Para usar o pedal para uma função que não seja Registration Sequence, defina esta configuração como OFF.

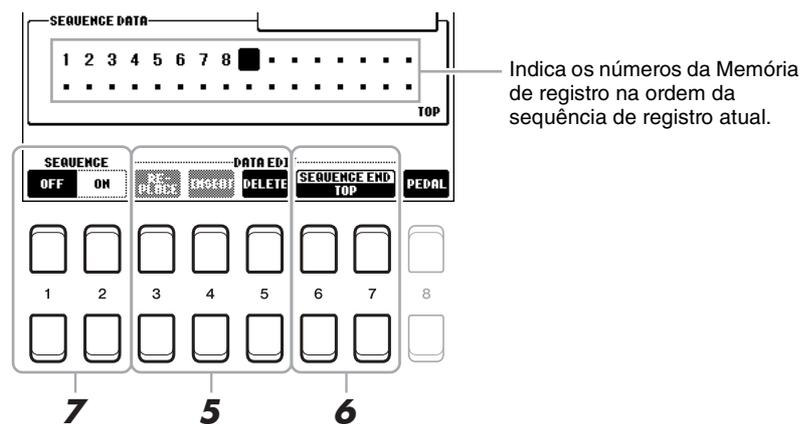
Indica o nome do Banco de memória do registro selecionado no momento.



PRÓXIMA PÁGINA

## 5 Programe a ordem da seqüência da esquerda para a direita.

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



[3 ▲▼]	REPLACE	Substitui o número na posição do cursor pelo número da Memória de registro selecionado atualmente.
[4 ▲▼]	INSERT	Inserir na posição do cursor o número da Memória de registro selecionado atualmente.
[5 ▲▼]	DELETE	Exclui o número na posição do cursor.

## 6 Use os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] (SEQUENCE END) (Final da seqüência) para determinar como a seqüência de registro se comportará quando chegar ao final.

- **STOP** ..... Usado para anular o efeito do botão TAB [▶] ou do pedal de "avançar". A seqüência é "interrompida".
- **TOP** ..... A seqüência inicia novamente desde o início.
- **NEXT BANK** .... A seqüência é movida automaticamente para o começo do próximo Banco de memória do registro na mesma pasta.

## 7 Pressione o botão [2 ▲▼] (SEQUENCE ON) (Seqüência ativada) para ativar a função Registration Sequence.

Para desativar a função Registration Sequence, pressione o botão [1 ▲▼] (SEQUENCE OFF) (Desativação da seqüência).

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

Quando a mensagem de confirmação aparecer, pressione o botão [7 ▲▼] (YES) para armazenar o programa Seqüência de registro temporariamente.

### **AVISO**

Lembre-se de que os dados da seqüência de registro serão perdidos quando os bancos de memória do registro forem alterados, a menos que você os salve com o arquivo do Banco de memória do registro. Para obter instruções detalhadas, consulte a seção abaixo.

## Gravação das configurações de Registration Sequence

---

As configurações da ordem de sequência e de como a sequência de registro se comportará quando chegar ao final (SEQUENCE END) estão incluídas no arquivo de Banco de memória do registro. Para armazenar a sequência de registro recém-programada, salve o arquivo atual do Banco de memória do registro.

- 1 Pressione simultaneamente os botões REGIST BANK [+] e [-] para acessar o visor de seleção REGISTRATION BANK (Banco de registros).**
- 2 Pressione o botão [6 ▼] de MENU 2 para salvar o arquivo de banco.**  
Para obter detalhes, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

## Uso das configurações de Registration Sequence

---

- 1 Selecione o banco de registro desejado.**
- 2 Na parte superior direita do Visor principal, confirme a sequência de registro.**



- 3 Pressione o botão TAB [◀] ou [▶] ou o pedal para selecionar o primeiro número de memória de registro.**  
Aparece uma caixa em volta do número à esquerda, indicando que esse é o número da Memória de registro selecionado atualmente.
- 4 Use os botões TAB ou o pedal durante sua apresentação no teclado.**  
Para voltar ao status no qual o número da Memória de registro foi selecionado, pressione os botões TAB [◀] e [▶] simultaneamente quando o Visor principal for acessado.

**OBSERVAÇÃO** É possível usar o pedal para a sequência de registro, independentemente do visor acessado (exceto para REGIST SEQUENCE).

## Conteúdo

Edição dos parâmetros de VOL/VOICE .....	69
Edição dos parâmetros de FILTER .....	70
Edição dos parâmetros de TUNE .....	71
Edição dos parâmetros de EFFECT .....	72
• Ajuste da intensidade do efeito para cada parte .....	72
• Seleção de um tipo de efeito para cada bloco .....	73
• Edição e gravação de seu tipo de efeito original .....	74
Edição dos parâmetros de MEQ (Equalizador principal) .....	75
Edição dos parâmetros de Master Compressor (CMP) .....	76
Diagrama de blocos .....	78

Em relação ao Mixing Console (Console de mixagens), o Manual de Referência contém descrições detalhadas de cada parâmetro e o Manual do Proprietário apresenta as instruções básicas, como a operação de salvar. Você pode editar vários parâmetros para as partes acessadas com o botão [MIXER] e salvar as edições para recuperação futura.

Para obter uma indicação visual do fluxo de sinal e da configuração do Mixing Console, consulte o Diagrama de blocos na [página 78](#).

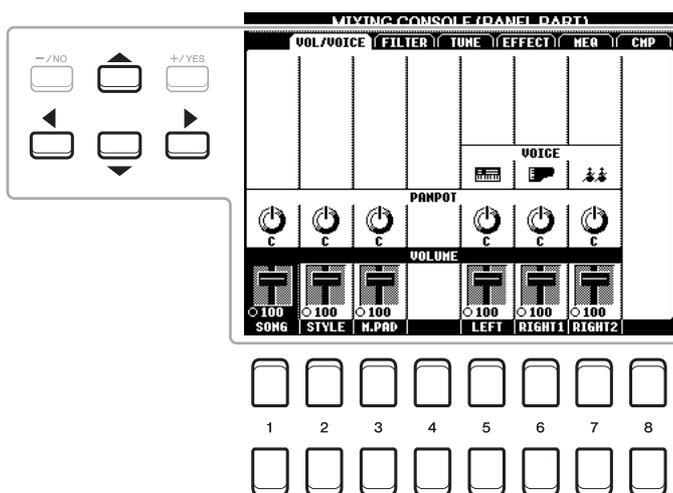
Use os botões TAB [◀][▶] para selecionar as diversas páginas a seguir.



Pressione o botão [MIXER] repetidamente para acessar o visor MIXING CONSOLE referente às partes relevantes.

PANEL PART → STYLE PSRT → SONG CH 1-8 → SONG CH9-16

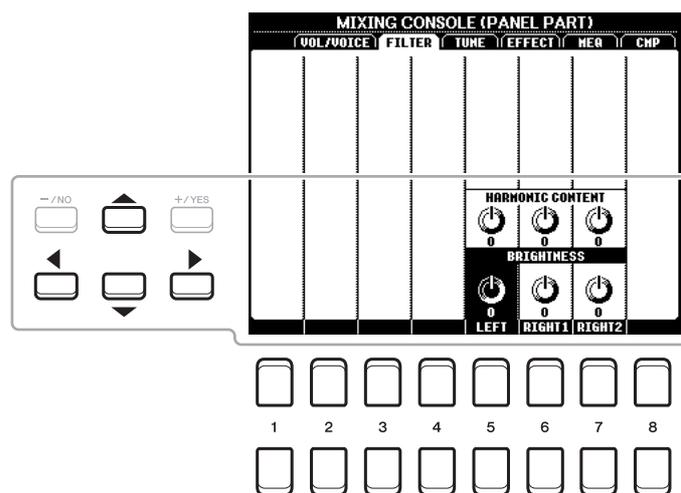
## Edição dos parâmetros de VOL/VOICE



Mova a posição do cursor no visor usando os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar os parâmetros.

VOICE	<p>Permite redefinir as vozes para cada parte. Pressione os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para acessar a página de seleção Voice (Voz) para o canal (parte). Depois de selecionar a voz desejada, pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor Mixing Console.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b> Observe as seguintes limitações de operação.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Para cada canal de estilo, você pode selecionar as vozes para gravação nas páginas 28 e 29.</li> <li>• Para cada canal de estilo ou música, você não pode selecionar vozes na unidade USER.</li> <li>• Para cada Multi Pad, você não pode alterar a voz.</li> <li>• Ao selecionar uma música GM, apenas uma voz do conjunto de bateria pode ser selecionada para o canal 10 (na página SONG CH9–16).</li> </ul> <p><b>OBSERVAÇÃO</b> Para um canal de estilo ou música, acessar um ritmo/percussão (conjunto de bateria etc.) substituirá as configurações de canal pelas configurações da nova voz. Nesse caso, as configurações originais não poderão ser restauradas mesmo que você selecione a voz original. Para restaurar o som original, selecione o mesmo estilo ou a mesma música novamente sem realizar a operação de salvar.</p>
PANPOT	Determina a posição estéreo da parte selecionada (canal).
VOLUME	Determina o volume de cada parte ou canal, oferecendo um excelente controle sobre o equilíbrio de todas as partes.

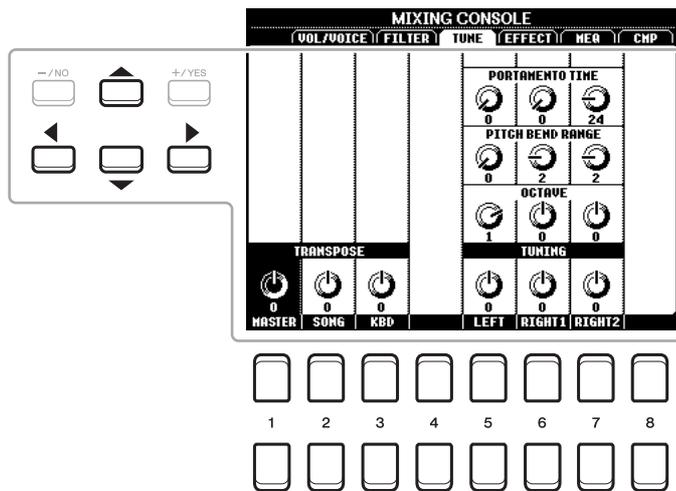
## Edição dos parâmetros de FILTER



Mova a posição do cursor no visor usando os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para editar os parâmetros.

HARMONIC CONTENT	Permite ajustar a ressonância (página 14) para cada parte.
BRIGHTNESS	Determina a clareza de cada parte ajustando a frequência de corte (página 14).

## Edição dos parâmetros de TUNE



Mova a posição do cursor no visor usando os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] e use os botões [1 ▲▼]– [8 ▲▼] para editar os parâmetros.

PORTAMENTO TIME	Portamento é uma função que cria uma transição suave na afinação, da primeira nota tocada no teclado até a seguinte. O tempo de Portamento determina o tempo de transição da afinação. Quanto maiores os valores, maior o tempo de alteração de uma afinação. Se defini-lo como "0", nenhum efeito será aplicado. Esse parâmetro está disponível quando a parte selecionada do teclado é definida como MONO (página 13).
PITCH BEND RANGE	Determina a faixa da roda [PITCH BEND] (Curva de afinação) para cada parte do teclado. A faixa vai de "0" a "12" sendo que cada etapa corresponde a um semitom.
OCTAVE	Determina a faixa de alteração da afinação em oitavas, em duas oitavas para cima ou para baixo para cada parte do teclado. O valor definido aqui é adicionado à configuração feita com os botões UPPER OCTAVE [-]/[+] (Oitava acima).
TUNING	Determina a afinação de cada parte do teclado em centésimos. <b>OBSERVAÇÃO</b> Em termos musicais, "centésimo" equivale a 1/100º de um semitom (100 centésimos é igual a um semitom).
TRANSDPOSE	Permite definir a transposição para o som geral do instrumento (MASTER), reprodução de música (SONG) ou a afinação do teclado (KBD) respectivamente. Observe que a configuração "KBD" também transpõe a afinação da reprodução de estilo e os Multi Pads (já que também são afetados quando se toca o teclado na seção da mão esquerda).

## Edição dos parâmetros de EFFECT

Este instrumento contém seis Blocos de efeito, fornece ferramentas poderosas para enriquecer ou transformar completamente os sons que ele produz. Os efeitos são categorizados nos seguintes grupos:

### ■ Reverb, Chorus:

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

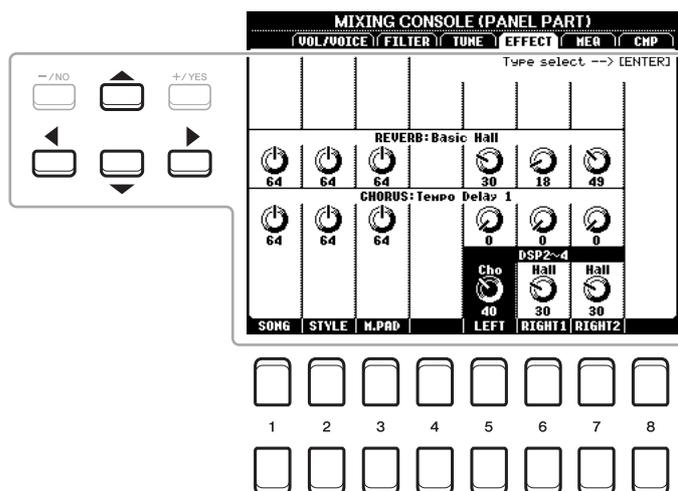
### ■ DSP1:

Quando o parâmetro "Connection" (Conexão) é definido como "System" (Sistema) na etapa 2 da [página 74](#), os efeitos desse bloco são aplicados apenas aos sons de estilo e de música. Nesse status, você pode selecionar apenas um tipo de efeito por vez e ajustar Send Level (Depth) para cada parte, bem como Return Level para todas as partes. Quando o parâmetro "Connection" é definido como "Insertion" (Inserção), o efeito desse bloco é aplicado a um canal específico de estilo e de música.

### ■ DSP2-4:

Os efeitos desses blocos são aplicados a uma parte ou a um canal específicos, à exceção dos Multi Pads. É possível selecionar diferentes tipos de efeito para cada uma das partes ou dos canais disponíveis.

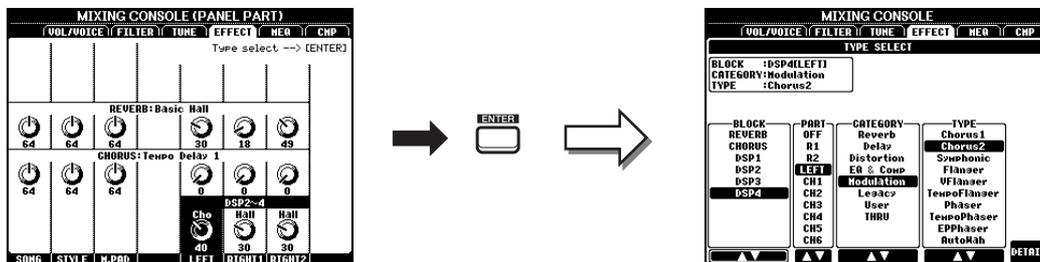
## Ajuste da intensidade do efeito para cada parte



Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para selecionar o bloco de efeitos desejado e use os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para ajustar a intensidade do efeito para cada parte.

## Seleção de um tipo de efeito para cada bloco

- 1** Acesse a página desejada em **PANEL (Painel)**, **STYLE (Estilo)** ou **SONG (Música)** pressionando o botão **[MIXER]** repetidamente, se necessário.
- 2** Na página **EFFECT (Efeito)**, pressione o botão **[ENTER]** para acessar o visor de seleção de tipo de efeito.



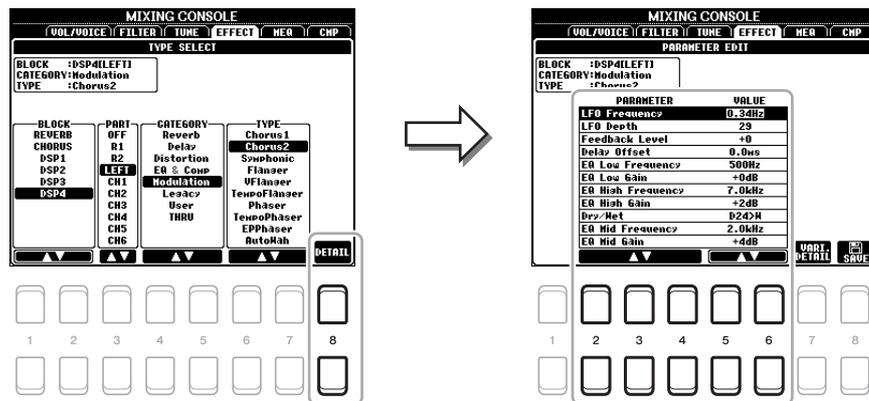
- 3** Use os botões **[1 ▲▼]/[2 ▲▼]** para selecionar o bloco de efeitos.

Bloco de efeitos	Partes para aplicar efeitos	Características do efeito
REVERB	Todas as partes	Recria o ambiente acolhedor de uma apresentação em sala de concertos ou clube de jazz.
CHORUS	Todas as partes	Produz um som encorpado e rico como se várias partes estivessem sendo tocadas ao mesmo tempo. Além disso, outros efeitos do tipo (como reverberação, atraso etc.) também podem ser selecionados nesse bloco de efeitos.
DSP1	Parte de estilo, Canais de música 1–16	Além de Reverb (Reverberação) e Chorus (Coro), é fornecida uma ampla variedade de tipos de efeito, como Distortion (Distorção) e Wah.
DSP2, DSP3, DSP4	RIGHT 1 (R1), RIGHT 2 (R2), LEFT, Canais de música 1–16	Além de Reverb (Reverberação) e Chorus (Coro), é fornecida uma ampla variedade de tipos de efeito, como Distortion (Distorção) e Wah. Para cada DSP 2–4, é possível selecionar uma das partes ou dos canais que aparecem à esquerda. Por exemplo, com a seleção de "R2" para DSP2, o efeito DSP2 é aplicado apenas à parte Right 2 (Direita 2). Observe que, se você selecionar uma música ou estilo que precisa dos blocos DSP2–4, a atribuição da parte desses três blocos será alterada automaticamente com a última prioridade de acordo com os dados.

- 4** Use os botões **[3 ▲▼]** para selecionar a parte à qual você deseja aplicar o efeito.  
Observe que não é possível selecionar uma parte quando "REVERB", "CHORUS" ou "DSP1" é selecionado (quando o parâmetro "Connection" é definido como "System"; consulte [página 74](#) para obter detalhes). Isso porque é possível selecionar apenas um tipo de efeito para ser aplicado normalmente a todas as partes.
- 5** Use os botões **[4 ▲▼]/[5 ▲▼]** para selecionar a categoria e os botões **[6 ▲▼]/[7 ▲▼]** para selecionar o tipo de efeito.  
Observe que o bloco de reverberação não possui nenhuma categoria. Para editar os detalhes dos parâmetros do tipo de efeito selecionado, pressione o botão **[8 ▲▼]** (DETAIL) (Detalhe). Para obter detalhes, consulte a próxima seção.
- 6** **Salve as configurações de efeitos em uma memória de registro, música ou estilo.**  
Para obter instruções, consulte o Manual do Proprietário.

## Edição e gravação de seu tipo de efeito original

- 1 Depois de selecionar um bloco de efeitos e um tipo de efeito na seção anterior, pressione o botão [8 ▲▼] (DETAIL) para acessar o visor para editar os parâmetros de efeito.



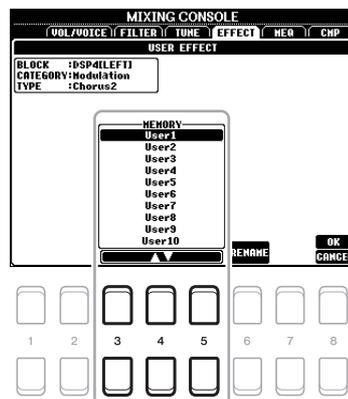
- 2 Use os botões [2 ▲▼]–[4 ▲▼] para selecionar um parâmetro e os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para editar o valor.

Quando Reverb, Chorus ou DSP1 é selecionado como bloco de efeitos, você pode ajustar o nível de retorno com o botão [7 ▲▼] (EFFECT RETURN LEVEL) (Nível de retorno do efeito).

- 3 SE DSP2, 3 ou 4 for selecionado como bloco de efeitos, edite o parâmetro Variation (Variação) conforme desejado.

Pressione o botão [7 ▲▼] (VARI. DETAIL) (Detalhe de variação) para acessar o parâmetro Variation, selecione um parâmetro com os botões [2 ▲▼]–[4 ▲▼] e use os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para editar o valor. Esse parâmetro só estará ativo quando a lâmpada do botão [DSP VARI.] acender no painel. Para fechar esse visor, pressione o botão [EXIT].

- 4 Pressione o botão [8 ▲▼] (SAVE) para acessar o visor para a operação de salvar.



- 5 Use os botões [3 ▲▼]–[5 ▲▼] para selecionar o destino para salvar as configurações como um efeito do usuário.

Se necessário, altere o nome do efeito do usuário. Pressione o botão [6 ▲▼] (RENAME) (Renomear) para acessar a janela de entrada de caracteres, insira o nome e pressione o botão [8 ▲] (OK).

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

- 7 Pressione o botão [EXIT] para retornar ao visor anterior.

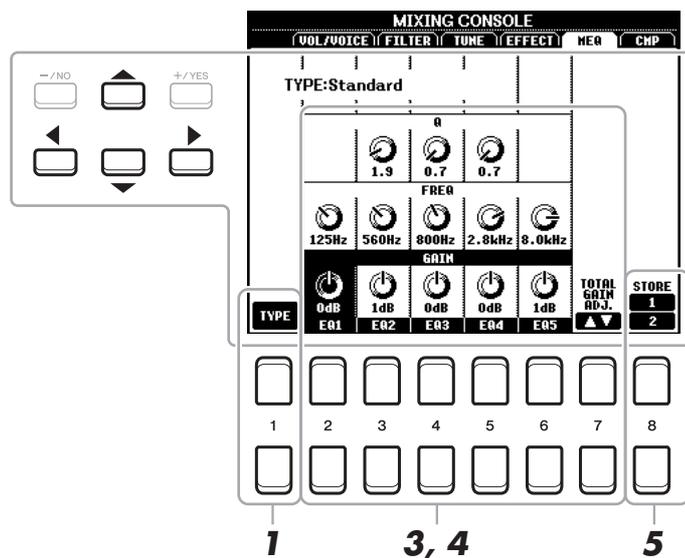
O efeito do usuário salvo pode ser selecionado na categoria "User" (Usuário) do bloco de efeitos correspondente (página 73).

## Edição dos parâmetros de MEQ (Equalizador principal)

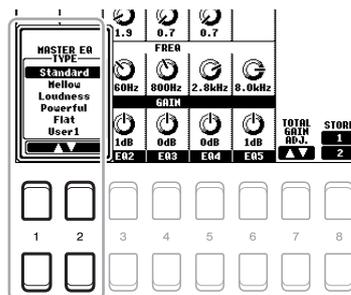
O equalizador (também denominado "EQ") é um processador de som que divide o espectro da frequência em diversas bandas que podem ser reforçadas ou cortadas, conforme necessário, para adaptar a resposta de frequência geral.

Esse instrumento é equipado com um equalizador digital de cinco bandas de alta qualidade. Você pode selecionar um dos cinco tipos de equalizador predefinidos ou pode até mesmo criar suas próprias configurações personalizadas de equalizador, ajustando as bandas de frequência e salvar as configurações como um dos dois tipos de equalizador principais do usuário.

**OBSERVAÇÃO** O equalizador principal não pode ser aplicado à reprodução de áudio ou ao som do metrônomo.



- 1 Pressione o botão [1 ▲▼] (TYPE) (Tipo) para acessar a janela MASTER EQ TYPE (Tipo de equalizador principal).
- 2 Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] para selecionar o tipo de equalizador principal desejado e pressione o botão [ENTER].



**Standard:** As configurações padrão do equalizador nas quais as características do instrumento são aplicadas da melhor forma.

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

**Loudness:** Configurações límpidas do equalizador nas quais os sons de alta e de baixa frequência são enfatizados. Combina bem com música com ritmo acelerado.

**Powerful:** Configurações poderosas do equalizador nas quais todos os sons de frequência são enfatizados. Pode ser usada para encorpar a música em festas etc.

**Flat:** Configurações uniformes do equalizador. O ganho de cada frequência é definido como 0 dB.

**User**

**1/2:** Suas próprias configurações personalizadas do equalizador armazenadas na etapa 5.

**3 Use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para mover o cursor até a linha GAIN (Ganho) e ajustar o nível de ganho para reforçar ou cortar cada uma das oito bandas.**

Use os botões [2 ▲▼]–[6 ▲▼] para ajustar o nível. O uso do botão [7 ▲▼] (TOTAL GAIN ADJ.) (Ajuste de ganho total) para reforçar ou cortar todas as oito bandas ao mesmo tempo.

**4 Se desejar, ajuste Q (Largura de banda) e FREQ (Frequência central) de cada banda.**

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

Para ajustar FREQ (frequência central), use os botões de cursor [▲][▼][◀][▶] para mover o cursor até a linha FREQ e use os botões [2 ▲▼]–[6 ▲▼]. A faixa FREQ disponível é diferente para cada banda.

**5 Pressione o botão [8 ▲▼] (STORE 1/2) para realizar a operação de armazenar.**

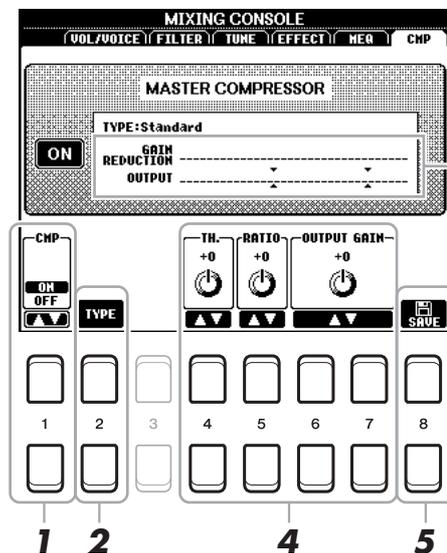
Na janela de entrada de caracteres acessada nessa operação, insira o nome e pressione o botão [8 ▲] (OK) para armazenar suas configurações como um tipo de equalizador principal do usuário, que pode ser acessado no visor Type (Tipo) conforme a etapa 1.

## Edição dos parâmetros de Master Compressor (CMP)

O compressor é um efeito geralmente usado para limitar e reduzir a dinâmica (suavidade/intensidade) de um sinal de áudio. Para sinais que variam amplamente em dinâmica, como vocais e partes de violão, ele "comprime" a faixa dinâmica, deixando efetivamente os sons suaves mais altos e os sons altos mais suaves. Quando usado com o ganho para reforçar o nível geral, ele cria um som de alto nível, mais consistente e potente.

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

**OBSERVAÇÃO** O compressor principal não pode ser aplicado à reprodução de áudio ou ao som do metrônomo.



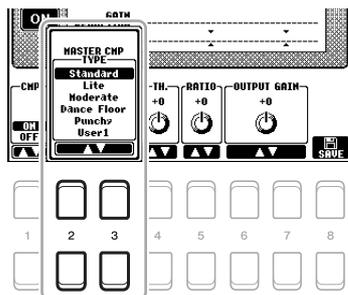
Exibe a redução de ganho (nível comprimido) e o nível de saída.

**1 Pressione o botão [1 ▲▼] (CMP ON/OFF) (Compressor ativado/desativado) para ativar o compressor principal.**

**2 Pressione o botão [2 ▲▼] (TYPE) (Tipo) para acessar a janela MASTER COMP TYPE (Tipo de compressor principal).**

PRÓXIMA PÁGINA

- 3** Use os botões [2 ▲▼]/[3 ▲▼] para selecionar o tipo de compressor principal e pressione o botão [ENTER].



**Standard:** Configurações padrão do compressor.

**Lite:** Configurações leves do compressor nas quais o efeito é leve.

**Moderate:** Configurações moderadas do compressor nas quais o efeito é moderadamente pronunciado.

**Dance Floor:** Configurações relativamente fortes para enfatizar afinações inferiores.

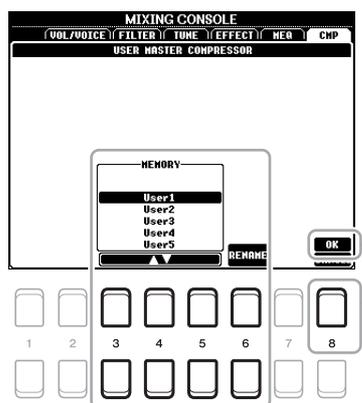
**Punchy:** Configurações extremamente exageradas do compressor.

#### 4 Edite Master Compressor.

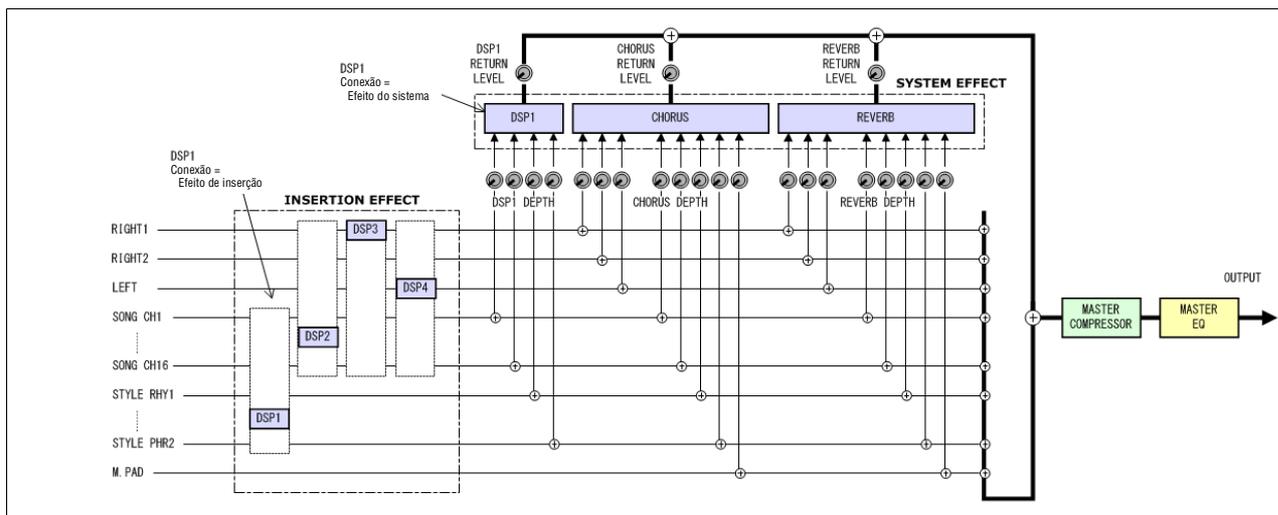
[4 ▲▼]	TH. (Threshold)	Determina o limiar (nível mínimo em que a compressão é iniciada).
[5 ▲▼]	RATIO	Determina a taxa de compressão (o quanto a faixa dinâmica é comprimida).
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	OUTPUT GAIN	Determina o nível de saída.

#### 5 Pressione o botão [8 ▲▼] (SAVE) para salvar as configurações como um tipo de compressor principal.

Selecione o destino no qual o compressor principal deve ser salvo, usando os botões [3 ▲▼]–[5 ▲▼]. Se necessário, altere o nome do compressor principal. Pressione o botão [6 ▲▼] (RENAME) (Renomear) para acessar a janela de entrada de caracteres, insira o nome e pressione o botão [8 ▲] (OK). A configuração de compressor principal salva é mostrada no visor, conforme descrito na etapa 2.



# Diagrama de blocos



## Conteúdo

<b>Configurações do pedal/controlador de pedal</b> .....	<b>79</b>
• Atribuição de uma função específica a cada pedal .....	79
<b>Configurações de MIDI</b> .....	<b>82</b>
• Configurações do sistema MIDI .....	84
• Configuração da transmissão MIDI .....	85
• Configurações de recepção MIDI .....	86
• Configurações da nota do baixo para a reprodução de estilo por meio da recepção MIDI .....	87
• Configurações do tipo de acorde para reprodução do estilo por meio da recepção MIDI .....	87
<b>Conexão com um iPhone/iPad por uma rede local sem fio</b> .....	<b>88</b>
• Modo de infraestrutura .....	88
• Modo de ponto de acesso .....	89

## Configurações do pedal/controlador de pedal

### Atribuição de uma função específica a cada pedal

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

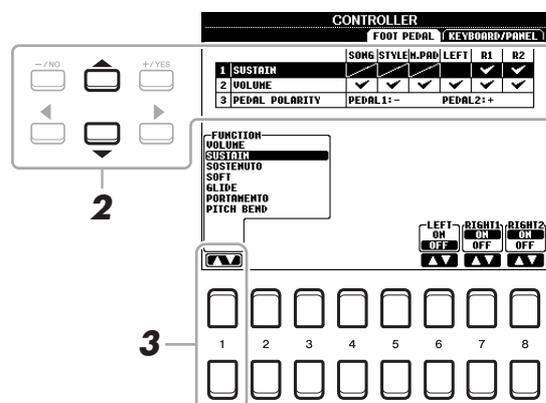
**OBSERVAÇÃO** Para obter informações sobre como conectar um pedal ou os tipos de pedais que podem ser conectados, consulte o Manual do Proprietário, capítulo 9.

#### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] CONTROLLER → [ENTER] → TAB [◀] FOOT PEDAL

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

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



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

Para obter informações sobre as funções disponíveis, consulte as páginas 80–82.

**OBSERVAÇÃO** Você também pode atribuir outras funções ao pedal — ponto de entrada/saída de música (página 51) e sequência de registro (página 66). Se você atribuir várias funções ao pedal, a prioridade será: pontos de entrada/saída de Song → Registration Sequence → Functions (Música - Sequência de registro - Funções) atribuídos aqui.

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

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

### 5 Se necessário, selecione "3 PEDAL POLARITY" (Polaridade do pedal) pressionando botão de cursor [▼] e defina a polaridade do pedal.

A operação de ativação/desativação do pedal difere dependendo do pedal conectado ao instrumento. Por exemplo, pressionando um pedal pode-se ativar a função selecionada, enquanto pressionando um modelo/marca diferente de pedal pode-se desativar a função. Se necessário, utilize essa configuração para inverter a operação.

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

#### ■ Funções atribuíveis aos pedais

Para as funções indicadas por "\*", use somente o controlador de pedal; a operação correta não pode ser realizada com um pedal.

VOLUME*	Permite o uso do controlador de pedal para controlar o volume. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
SUSTAIN	Permite usar um pedal para controlar a sustentação. Ao manter pressionado o pedal, todas as notas tocadas no teclado terão uma sustentação maior. A liberação do pedal interrompe (amortece) imediatamente as notas sustentadas. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
SOSTENUTO	Permite o uso de um pedal para controlar o efeito Sostenuto. Se você tocar uma nota ou um acorde no teclado e pressionar o pedal enquanto mantém uma ou mais notas pressionadas, as notas serão sustentadas enquanto o pedal estiver pressionado. Porém, todas as notas subsequentes não serão sustentadas. Isso possibilita sustentar um acorde, por exemplo, enquanto outras notas são tocadas em staccato. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
SOFT	Permite o uso de um pedal para controlar o efeito Soft (Una corda). Pressione esse pedal para reduzir o volume e alterar o timbre das notas tocadas. Isso só se aplica a determinadas vozes apropriadas. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
GLIDE	Quando o pedal é pressionado, a afinação muda e volta ao normal quando o pedal é liberado. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. <b>UP/DOWN:</b> Determina se a alteração de afinação aumenta (superior) ou diminui (inferior). <b>RANGE:</b> Determina a faixa de alteração da afinação, em semitons. <b>ON SPEED:</b> Determina a velocidade de alteração da afinação quando o pedal é pressionado. <b>OFF SPEED:</b> Determina a velocidade de alteração da afinação quando o pedal é liberado.
PORTAMENTO	O efeito portamento (um leve deslize entre as notas) pode ser produzido enquanto o pedal é pressionado. O portamento é produzido quando as notas são tocadas em estilo legato (por exemplo, uma nota é tocada enquanto a nota antecedente ainda está pressionada). O tempo de portamento também pode ser ajustado no visor Mixing Console (página 71). Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.

PITCH BEND*	Permite dobrar a afinação de notas para cima ou para baixo usando o pedal. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor. <b>UP/DOWN:</b> Determina se a alteração de afinação aumenta (superior) ou diminui (inferior). <b>RANGE:</b> Determina a faixa de alteração da afinação, em semitons.
MODULATION*	Aplica os efeitos de modulação, como vibrato, às notas tocadas no teclado. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
DSP VARIATION	Igual ao botão [DSP VARI.] no painel. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
PEDAL CONTROL (WAH)	Aplica o efeito wah às notas tocadas no teclado quando o botão [DSP] é ativado. Você pode ativar/desativar a função do pedal para cada parte do teclado nesse visor.
HARMONY/ARPEGGIO	O mesmo que o botão [HARMONY/ARPEGGIO].
PEDAL (ARP. HOLD)	Quando o pedal é pressionado, a reprodução do arpejo continua mesmo que você pare de tocar o teclado; quando o pedal é liberado, o arpejo para. Certifique-se de selecionar um tipo de arpejo e de ativar o botão [HARMONY/ARPEGGIO] (Harmonia/Arpejo).
SCORE PAGE +/-	Com a música interrompida, você pode avançar/voltar a página de partitura (uma por vez).
LYRICS PAGE +/-	Com a música interrompida, você pode avançar/voltar a página de letra (uma por vez).
TEXT PAGE +/-	Você pode avançar/voltar a página de texto (uma por vez).
SONG PLAY/PAUSE	Igual ao botão SONG CONTROL [▶/⏸] (PLAY/PAUSE).
STYLE START/STOP	Igual ao botão STYLE CONTROL [START/STOP] (Controle de estilo (Iniciar/Parar)).
TAP TEMPO	Igual ao botão [TAP TEMPO] (Tempo da batida).
SYNCHRO START	Igual ao botão [SYNC START] (Início sincronizado).
SYNCHRO STOP	Igual ao botão [SYNC STOP] (Interrupção sincronizada).
INTRO 1–3	Igual aos botões INTRO [I]–[III].
MAIN A–D	Igual aos botões MAIN VARIATION [A]–[D] (Variação principal).
FILL DOWN	Reproduz uma inserção, que é automaticamente seguida pela seção principal anterior (do próximo botão à esquerda).
FILL SELF	Reproduz uma inserção.
FILL BREAK	Reproduz uma pausa.
FILL UP	Reproduz uma inserção, seguida pela próxima seção principal (do próximo botão à direita).
ENDING1–3	Igual aos botões ENDING/rit. [I] a [III] (Finalização/ritardando).
FADE IN/OUT	Igual ao botão [FADE IN/OUT] (aumento/redução gradual)
FING/ON BASS	O pedal muda de forma alternada entre os modos FINGERED (Dedilhado) e FINGERED ON BASS (Baixo dedilhado) (página 21).

BASS HOLD	Com o pedal pressionado, a nota de baixo do estilo de acompanhamento é mantida mesmo quando o acorde é alterado durante a reprodução de estilo. Se o dedilhado for definido como "AI FULL KEYBOARD" (Teclado no modo de inteligência artificial), a função não funcionará.
PERCUSSION	O pedal toca um instrumento de percussão selecionado com botões [4 ▲▼]–[8 ▲▼]. É possível usar o teclado para selecionar o instrumento de percussão desejado. <b>OBSERVAÇÃO</b> Quando você seleciona o instrumento de percussão pressionando uma tecla no teclado, a velocidade com a qual você pressiona a tecla determina o volume da percussão.
RIGHT 1 ON/OFF	Igual ao botão PART ON/OFF [RIGHT 1] (Parte ligada/desligada (direita 1)).
RIGHT 2 ON/OFF	Igual ao botão PART ON/OFF [RIGHT 2].
LEFT ON/OFF	Igual ao botão PART ON/OFF [LEFT] (Parte ligada/desligada (esquerda 1)).
OTS +/-	Acessa a próxima One Touch Setting (Configuração de um toque) ou a anterior.

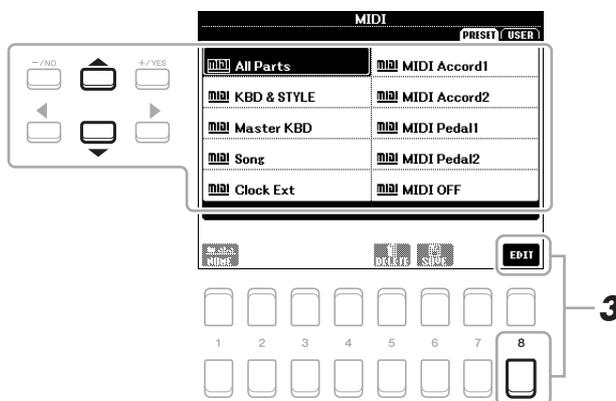
## Configurações de MIDI

Nesta seção, você pode encontrar as configurações relacionadas ao MIDI para o instrumento. O PSR-S670 oferece um conjunto de dez modelos pré-programados que permitem reconfigurar o instrumento de modo fácil e instantâneo para corresponder à sua aplicação MIDI específica ou ao dispositivo externo. Além disso, você pode editar os modelos pré-programados e salvar até dez de seus modelos originais na memória USER.

**OBSERVAÇÃO** Você pode salvar todos os seus modelos originais como um único arquivo na memória interna (unidade USER) ou em uma unidade flash USB. Consulte a [página 95](#).

### 1 Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] MIDI → [ENTER]



### 2 Selecione um modelo pré-programado na página PRESET (Predefinição) ([página 83](#)).

Se você já tiver criado e salvo seu modelo original na página USER, ele também poderá ser selecionado nessa página.

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

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

- **SYSTEM** ..... Configurações do sistema MIDI ([página 84](#))
- **TRANSMIT** ..... Configuração da transmissão MIDI ([página 85](#))
- **RECEIVE** ..... Configurações de recepção MIDI ([página 86](#))
- **BASS** ..... Configurações da nota do baixo para a reprodução de estilo por meio da recepção MIDI ([página 87](#))
- **CHORD DETECT** ..... Configurações do tipo de acorde para reprodução do estilo por meio da recepção MIDI ([página 87](#))



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

**6** Selecione a guia USER pressionando o botão TAB [▶] e pressione o botão [6 ▼] (SAVE) para salvar o modelo editado.

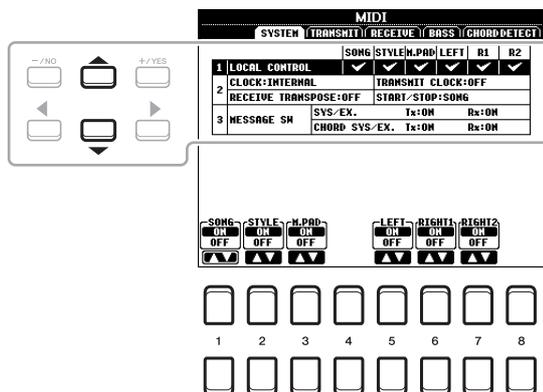
■ Modelos MIDI pré-programados

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

# Configurações do sistema MIDI

Estas explicações aplicam-se à página SYSTEM (Sistema) na etapa 4 da [página 82](#).

Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar os parâmetros (abaixo) e definir o status ON/OFF usando os botões [1 ▲▼]–[8 ▲▼].



## 1 Local Control

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

## 2 Configuração do relógio etc.

### ■ CLOCK

Determina se o instrumento será controlado pelo seu próprio relógio interno ou por um sinal de relógio MIDI recebido de um dispositivo externo. INTERNAL é a configuração de relógio normal quando o instrumento é utilizado sozinho ou como um teclado principal para controlar dispositivos externos. Se você estiver usando o instrumento com um sequenciador externo, computador MIDI ou outro dispositivo MIDI e quiser sincronizá-lo com esse dispositivo, defina este parâmetro com a configuração adequada: MIDI, USB 1 ou USB 2. Nesse caso, verifique se o dispositivo externo está conectado corretamente (por exemplo, ao terminal MIDI IN do instrumento) e se está transmitindo adequadamente um sinal de relógio MIDI.

**OBSERVAÇÃO** Quando CLOCK é definido com um valor diferente de INTERNAL, o tempo é indicado como "EXT." no Visor principal. Isso significa que a reprodução deste instrumento é controlada apenas de um dispositivo ou computador MIDI. Nessa condição, estilos, músicas, Multi Pads ou o Metrônomo não poderão ser reproduzidos mesmo que você realize a operação inicial.

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

### ■ TRANSMIT CLOCK

Ativa e desativa a transmissão do relógio MIDI (F8). Quando definido como OFF, nenhum relógio MIDI ou dados de Iniciar/Interromper são transmitidos, mesmo que um estilo ou música seja reproduzida.

### ■ RECEIVE TRANPOSE

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

### ■ START/STOP

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

## 3 MESSAGE SW (Message Switch)

### ■ SYS/EX.

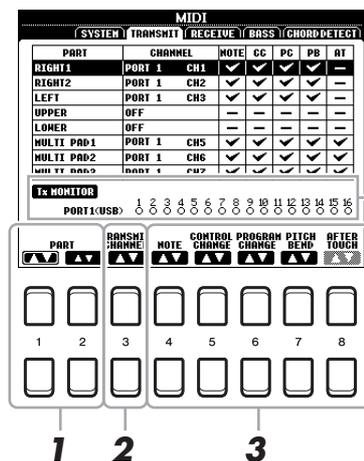
A configuração "Tx" ativa ou desativa a transmissão MIDI de mensagens exclusivas do sistema MIDI. A configuração "Rx" ativa ou desativa a recepção MIDI e o reconhecimento de mensagens exclusivas do sistema MIDI geradas pelo equipamento externo.

## ■ CHORD SYS/EX.

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

## Configuração da transmissão MIDI

Estas explicações aplicam-se à página TRANSMIT (Transmissão) na etapa 4 da [página 82](#). Determina quais partes serão enviadas como dados MIDI e para qual canal MIDI os dados serão enviados.



Os pontos correspondentes para cada canal (1–16) piscam levemente sempre que um dado é transmitido no(s) canal(ais).

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

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

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

Com exceção das duas partes a seguir, as partes mostradas nesse visor são as mesmas do visor MIXING CONSOLE e CHANNEL ON/OFF.

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

**LOWER:** Uma parte do teclado tocada no lado esquerdo do teclado a partir do ponto de divisão para as vozes. Não é afetado pelo status ligado/desligado do botão [ACMP].

### 2 Use os botões [3 ▲▼] (TRANSMIT CHANNEL) (Canal de transmissão) para selecionar um canal por meio do qual a parte selecionada será transmitida.

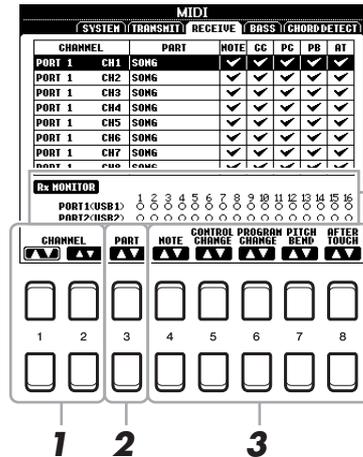
**OBSERVAÇÃO** Se o mesmo canal de transmissão for atribuído a diversas partes diferentes, as mensagens MIDI transmitidas serão fundidas em um único canal — produzindo sons inesperados e possíveis falhas no dispositivo MIDI conectado.

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

### 3 Use o botão [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para determinar os tipos de dados a serem enviados.

## Configurações de recepção MIDI

Estas explicações aplicam-se à página RECEIVE (Recepção) na etapa 4 da [página 82](#). Determina quais partes receberão dados MIDI e em quais canais MIDI os dados serão recebidos.



Os pontos correspondentes para cada canal (1–16) piscam levemente sempre que qualquer dado é recebido no(s) canal(ais).

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

### 1 Use os botões [1 ▲▼]/[2 ▲▼] (CHANNEL) para selecionar o canal a ser recebido.

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

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

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

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

Com exceção das partes a seguir, as partes mostradas nesse visor são as mesmas do visor MIXING CONSOLE e CHANNEL ON/OFF.

**KEYBOARD:** As mensagens de notas recebidas controlam a apresentação no teclado do instrumento.

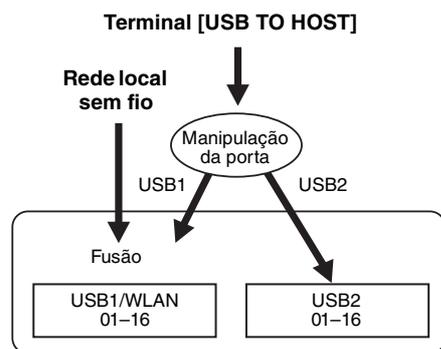
**EXTRA PART 1–5:** Há cinco partes especialmente reservadas para o recebimento e a reprodução de dados MIDI. Geralmente, essas partes não são usadas pelo próprio instrumento. O instrumento pode ser usado como gerador de tons multitimbre de 32 canais usando essas cinco partes além das outras partes do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

### 3 Use o botão [4 ▲▼]–[8 ▲▼] para determinar os tipos de dados a serem recebidos.

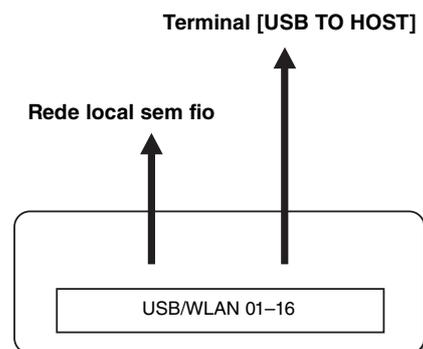
#### Recepção/transmissão MIDI por meio dos terminais USB

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

##### ● Recepção MIDI

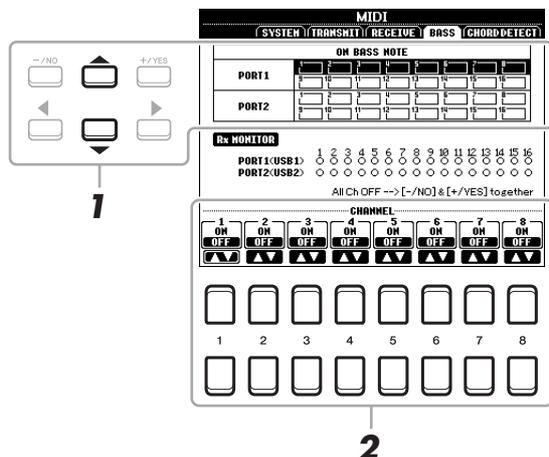


##### ● Transmissão MIDI



## Configurações da nota do baixo para a reprodução de estilo por meio da recepção MIDI

Estas explicações aplicam-se à página BASS (Baixo) na etapa 4 da [página 82](#). Essas configurações permitem que você determine a nota do baixo para a reprodução do estilo, com base nas mensagens de notas recebidas via MIDI. As mensagens de nota ligada/desligada recebidas no(s) canal(ais) definidas como "ON" são reconhecidas como nota de baixo do acorde de reprodução de estilo. A nota do baixo é detectada independentemente das configurações de [ACMP] ou do ponto de divisão. Quando diversos canais são definidos ao mesmo tempo como "ON", a nota de baixo é detectada a partir dos dados MIDI intercalados recebidos dos canais.



Os pontos correspondentes para cada canal (1–16) piscam levemente sempre que qualquer dado é recebido no(s) canal(ais).

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

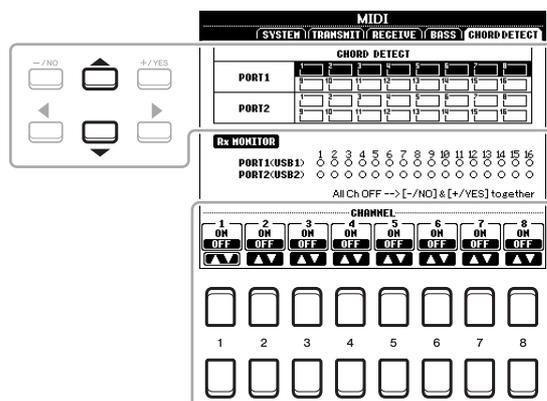
**1** Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar o canal.

**2** Use o botão [1 ▲▼]–[8 ▲▼] para definir o canal desejado como ON ou OFF.

Você também pode definir todos os canais como OFF, pressionando os botões [-/NO] e [+ /YES] simultaneamente.

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

Estas explicações aplicam-se à página CHORD DETECT (Detecção do acorde) na etapa 4 da [página 82](#). Esta página permite selecionar os canais MIDI pelos quais os dados MIDI do dispositivo externo serão usados para detectar o tipo de acorde para a reprodução de estilo. As mensagens de nota ligada/desligada recebidas no(s) canal(ais) definidas como "ON" são reconhecidas como notas para detectar os acordes na reprodução do estilo. Os acordes a serem detectados dependem do tipo de dedilhado. Os tipos de acorde serão detectados independentemente das configurações de [ACMP] ou do ponto de divisão. Quando diversos canais são definidos ao mesmo tempo como "ON", o tipo de acorde é detectado a partir dos dados MIDI intercalados recebidos dos canais.



O procedimento de operação é basicamente o mesmo do visor BASS anterior.

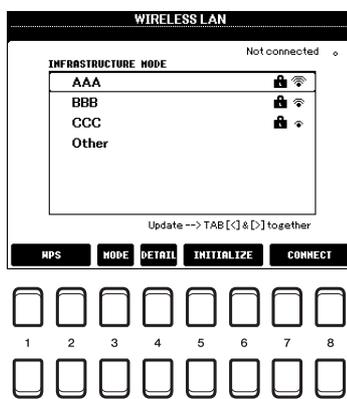
## Conexão com um iPhone/iPad por uma rede local sem fio

Usando um adaptador de rede local sem fio USB (vendido separadamente), você pode conectar o PSR-S670 a um iPhone/iPad por meio de uma rede sem fio. Para obter instruções de operação gerais, consulte "iPhone/iPad Connection Manual" (Manual de conexão de iPhone/iPad) no site. Esta seção descreve apenas as operações específicas do PSR-S670.

Antes de iniciar as operações, certifique-se de conectar o adaptador de rede local sem fio USB ao terminal [USB TO DEVICE] e acessar o visor de configuração em [FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] WIRELESS LAN → [ENTER].

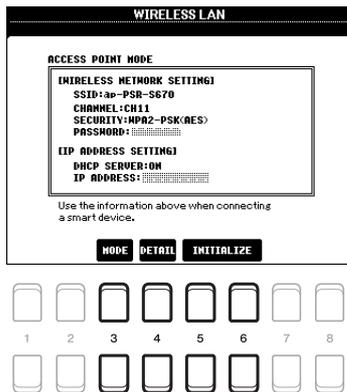
**OBSERVAÇÃO** Se o adaptador de rede local sem fio USB não for reconhecido pelo instrumento, "WIRELESS LAN" não será mostrado. Se "WIRELESS LAN" não for mostrado mesmo conectando um adaptador de rede local sem fio USB, desligue e ligue o instrumento novamente.

## Modo de infraestrutura



[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	WPS	Conecta o instrumento à rede por meio de um WPS. Pressione esse botão seguido pelo botão [7 ▲▼] (YES) e pressione o botão WPS no seu ponto de acesso em dois minutos.
[3 ▲▼]	MODE	Alterna para Access Point Mode (Modo de ponto de acesso).
[4 ▲▼]	DETAIL	Para configurar os parâmetros detalhados. Depois de fazer essas configurações, pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (SAVE) para salvá-los.  <b>IP ADDRESS:</b> Define o endereço IP e outros parâmetros relacionados. <b>OTHERS:</b> Define Host name (Nome do host), Time Zone (Fuso horário) e Daylight Saving Time (Horário de verão). Quando o instrumento é conectado à rede com o modo de infraestrutura, a hora atual é mostrada no Visor principal.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE	Inicializa a configuração de conexão com o status padrão de fábrica.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	CONNECT	Use os botões de cursor [▲][▼] para selecionar a rede e pressione o botão [ENTER]. Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] para se conectar à rede selecionada. Se você selecionar "Others", isso acessará o visor Manual Setup (Configuração manual) no qual se define o SSID, o método de segurança e a senha. Depois de inserir tudo isso, pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] no visor Manual Setup para se conectar à rede.  <b>OBSERVAÇÃO</b> Pressione os botões TAB [◀] e [▶] para atualizar simultaneamente a lista de redes no visor.

## Modo de ponto de acesso



[3 ▲▼]	MODE	Alterna para Infrastructure Mode (Modo de infraestrutura).
[4 ▲▼]	DETAIL	<p>Para configurar os parâmetros detalhados nas páginas abaixo. Depois de fazer essas configurações, pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (SAVE) para salvá-los.</p> <p><b>WIRELESS NETWORK:</b> Para configurar o SSID, a segurança, a senha e o canal.</p> <p><b>IP ADDRESS:</b> Para configurar o endereço IP e outros parâmetros relacionados.</p> <p><b>OTHERS:</b> Para inserir o nome do host ou mostrar o endereço MAC etc.</p>
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	INITIALIZE	Inicializa a configuração de conexão com o status padrão de fábrica.

## Conteúdo

<b>UTILITY (Utilitário)</b> .....	<b>90</b>
• CONFIG 1 .....	90
• CONFIG 2 .....	91
• PARAMETER LOCK .....	93
• USB .....	93
<b>SYSTEM (Sistema)</b> .....	<b>94</b>
• OWNER .....	94
• BACKUP/RESTORE .....	94
• SETUP FILES .....	95
• RESET .....	96

Esta seção aborda apenas os visores UTILITY (Utilitário) e SYSTEM (Sistema) no menu FUNCTION (Função). Para outros visores, consulte a "Lista de funções" no Manual do Proprietário para saber onde obter instruções.

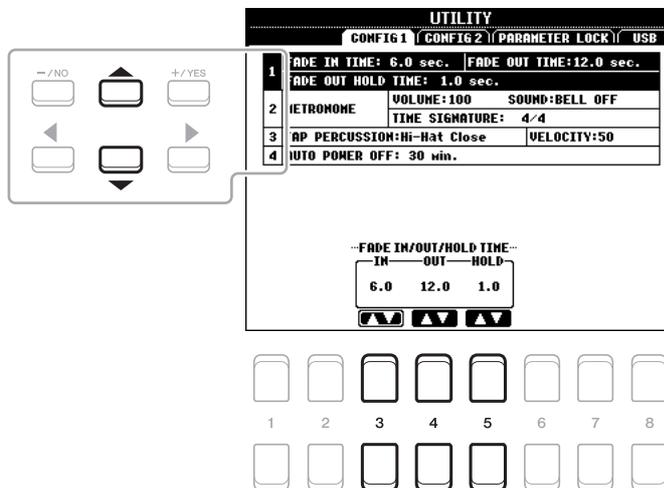
## UTILITY (Utilitário)

### Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [◀] MENU 1 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] UTILITY → [ENTER]

### CONFIG 1

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



#### 1 Fade In/Out

Esses parâmetros determinam como a reprodução de estilo ou música sofrerá um aumento/redução gradual ao usar o botão [FADE IN/OUT] (Aumento/Redução gradual).

[3 ▲▼]	FADE IN TIME	Determina o tempo que o volume leva para aumentar gradualmente ou ir do mínimo para o máximo (intervalo de 0–20 segundos).
[4 ▲▼]	FADE OUT TIME	Determina o tempo que o volume leva para reduzir gradualmente ou ir do máximo para o mínimo (intervalo de 0–20 segundos).
[5 ▲▼]	FADE OUT HOLD TIME	Determina o tempo que o volume é mantido no ponto 0 e depois diminui (intervalo de 0–5 segundos).

## 2 Metronome

[2 ▲▼]	VOLUME	Determina o volume de som do metrônomo.
[3 ▲▼]- [5 ▲▼]	SOUND	Determina se o timbre de uma campainha será emitido ou não na primeira batida de cada compasso.
[6 ▲▼]/ [7 ▲▼]	TIME SIGNATURE	Determina a fórmula de compasso do som do metrônomo.

## 3 Tap

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

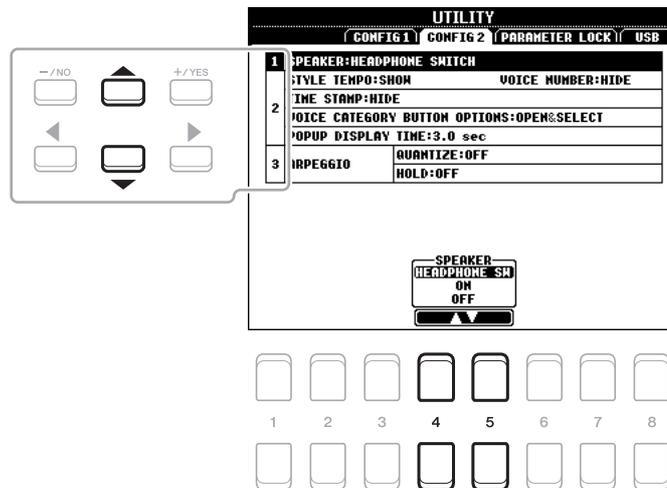
[2 ▲▼]- [4 ▲▼]	PERCUSSION	Seleciona o som de percussão.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VELOCITY	Define a velocidade.

## 4 Auto Power Off

Determina o tempo que deve transcorrer antes que ocorra o desligamento automático. Para obter detalhes, consulte "Instalação" no Manual do Proprietário.

## CONFIG 2

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



### 1 Speaker setting

[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	SPEAKER	<p>Determina se o som será ou não emitido pelo alto-falante do instrumento.</p> <p><b>HEADPHONE SW:</b> O alto-falante emite o som normalmente, mas é cortado quando os fones de ouvido são ligados ao conector [PHONES].</p> <p><b>ON:</b> O som do alto-falante fica sempre ligado, mesmo quando fones de ouvido são conectados.</p> <p><b>OFF:</b> O som do alto-falante é desligado. Você só poderá ouvir o som do instrumento pelos fones de ouvido ou por um dispositivo ligado aos conectores AUX OUT.</p>
-------------------	---------	---

## 2 Configurações relacionadas ao visor/opções do botão Voice Category

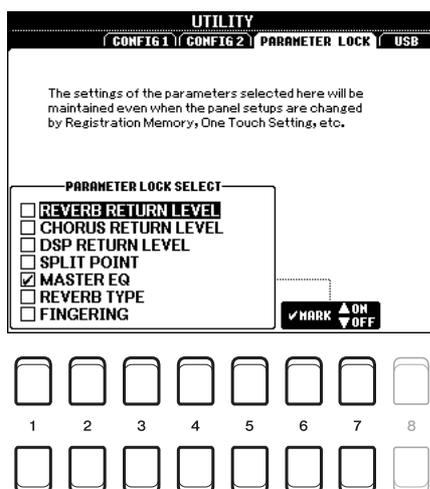
[1 ▲▼]	STYLE TEMPO	Determina se o tempo padrão de cada estilo predefinido é exibido ou não acima do nome do estilo no visor Style Selection (Seleção de estilo).
[2 ▲▼]	VOICE NUMBER	Determina se o número e o banco de vozes é exibido ou não no visor de Voice Selection. A exibição dessa opções é útil para verificar quais valores de MSB/LSB da seleção de banco e número da alteração de programa serão necessários ao selecionar a voz em um dispositivo MIDI externo.  <b>OBSERVAÇÃO</b> Os números exibidos aqui começam a partir de "1". Assim, os número da alteração de programa MIDI são inferiores, já que o sistema de números começa a partir de "0". <b>OBSERVAÇÃO</b> Para as vozes GS, os números de mudança de programa não ficam disponíveis mesmo quando esse parâmetro é definido como ON.
[3 ▲▼]	TIME STAMP	Determina se a data e a hora atualizadas são exibidas ou não no visor File Selection. Quando você conecta o instrumento à rede com o modo de infraestrutura (página 88) usando o adaptador sem fio USB (UD-WL01), o instrumento obtém as informações do "relógio" e o carimbo de data e hora é gravado nos arquivos que são salvos nele. Quando o instrumento é desligado, o relógio é definido com os padrões de fábrica e não será atualizado a menos que o instrumento seja conectado à rede.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	VOICE CATEGORY BUTTON OPTIONS	Determina como o visor Voice Selection será aberto quando um dos botões VOICE for pressionado.  <b>OPEN &amp; SELECT:</b> Abre o visor Voice Selection com a voz usada anteriormente na categoria Voice automaticamente selecionada (quando um dos botões VOICE é pressionado).  <b>OPEN ONLY:</b> Abre o visor Voice Selection com a voz selecionada atualmente (quando um dos botões VOICE é pressionado).
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	POPUP DISPLAY TIME	Determina o tempo para fechar as telas pop-up. (As telas pop-up são mostradas quando você pressiona botões como TEMPO, TRANSPOSE ou UPPER OCTAVE etc.)

## 3 Arpeggio settings

[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	QUANTIZE	Determina a duração da função Quantize (Quantizar) de arpejo. A reprodução do arpejo é sincronizada com a reprodução de música ou de estilo, e qualquer pequena imperfeição é corrigida nessa duração.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	HOLD	Ativa ou desativa a função Arpeggio Hold (Manter arpejo). Quando é definido como ON, ativar o botão [HARMONY/ARPEGGIO] torna faz a reprodução do arpejo continuar mesmo depois que a nota é liberada. Para interromper a reprodução, pressione o botão [HARMONY/ARPEGGIO] novamente.

## PARAMETER LOCK

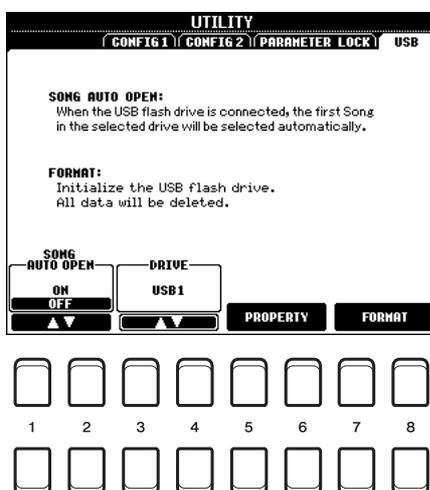
Permite bloquear ou manter as configurações de parâmetros específicos (como efeito e ponto de divisão), mesmo quando as configurações do painel são alteradas com a memória de registro, configuração de um toque etc.



Para definir essa função, use os botões [1 ▲▼]–[5 ▲▼] para selecionar o parâmetro desejado e os botões [6 ▲▼]/[7 ▲▼] para inserir ou remover as marcas de seleção. Repita esta etapa conforme desejado. Os itens com marcas de seleção serão bloqueados.

## USB

Você pode definir ou realizar operações importantes relacionadas à unidade flash USB para o instrumento. Antes de usar uma unidade flash USB, leia "Conexão com dispositivos USB" no capítulo 10 do Manual do Proprietário.



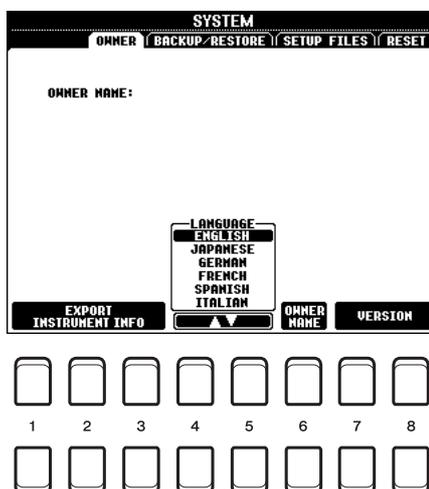
[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SONG AUTO OPEN	Ativa ou desativa a função Song Auto Open (Abertura automática de música). Quando definido como "ON", a simples conexão da unidade flash USB acessa a primeira música dentro dela.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	DRIVE	Seleciona a unidade desejada a ser formatada ou verificada quanto à memória restante.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	PROPERTY	Abre o visor Property (Propriedade) do dispositivo selecionado acima. Você pode verificar a quantidade de memória restante no dispositivo. <b>OBSERVAÇÃO</b> A memória restante exibido é um valor aproximado.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	FORMAT	Formata a unidade selecionada acima. Para obter instruções, consulte Manual do Proprietário, capítulo 9.

## SYSTEM (Sistema)

Acesse o visor de operações.

[FUNCTION] → TAB [▶] MENU 2 → Botões de cursor [▲][▼][◀][▶] SYSTEM → [ENTER]

### OWNER



[1 ▲▼]– [3 ▲▼]	EXPORT INSTRUMENT INFO	Para exportar informações de identificação do instrumento, que podem ser necessárias para usar o software "Yamaha Expansion Manager", para o diretório raiz da unidade flash USB ( <a href="#">página 18</a> ).
[4 ▲▼]/ [5 ▲▼]	LANGUAGE	Determina o idioma usado nas mensagens no visor. Se você alterar esta configuração, todas as mensagens serão exibidas no idioma selecionado.
[6 ▲▼]	OWNER NAME	Permite inserir o nome do proprietário. O nome do proprietário é indicado no visor de abertura quando se liga o instrumento. Para obter instruções sobre como inserir caracteres, consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	VERSION	Exibe a versão do programa e a identificação do hardware do instrumento.

### BACKUP/RESTORE

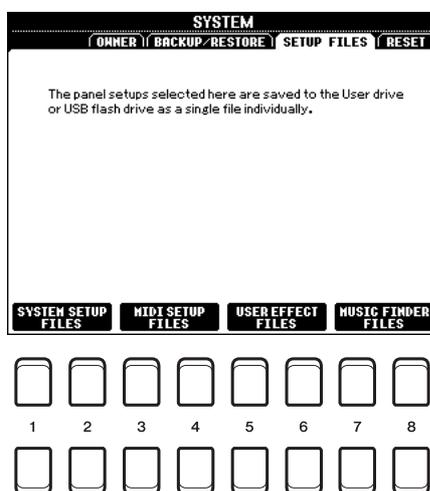
Consulte "Operações básicas" no Manual do Proprietário.

## SETUP FILES

Para obter os itens a seguir, você pode salvar suas configurações originais na unidade USER ou USB como um único arquivo para recuperação futura.

**1** Faça todas as configurações desejadas no instrumento.

**2** Acesse o visor de operações.



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

[1 ▲▼]/ [2 ▲▼]	SYSTEM SETUP FILES	Conjunto de parâmetros em diversos visores, como o visor UTILITY (UTILITÁRIO) acessados com o botão [FUNCTION], são tratados como um único arquivo de configuração do sistema. Consulte o "Gráfico de parâmetros" na Lista de dados do site para obter os detalhes sobre quais parâmetros pertencem à configuração do sistema.
[3 ▲▼]/ [4 ▲▼]	MIDI SETUP FILES	As configurações de MIDI, incluindo as exibidas no visor da guia USER, são controladas como um arquivo único.
[5 ▲▼]/ [6 ▲▼]	USER EFFECT FILES	Os dados a seguir podem ser tratados como um único arquivo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de efeito do usuário .....<a href="#">página 74</a></li> <li>• Tipos de equalizador principal do usuário .....<a href="#">página 75</a></li> <li>• Tipos de compressor principal do usuário.....<a href="#">página 76</a></li> </ul>
[7 ▲▼]/ [8 ▲▼]	MUSIC FINDER FILES	Todos os registros criados e predefinidos do Localizador de músicas são controlados como um arquivo único.

**4** Use os botões TAB [◀][▶] para selecionar uma das guias (USER ou USB) nas quais suas configurações serão salvas.

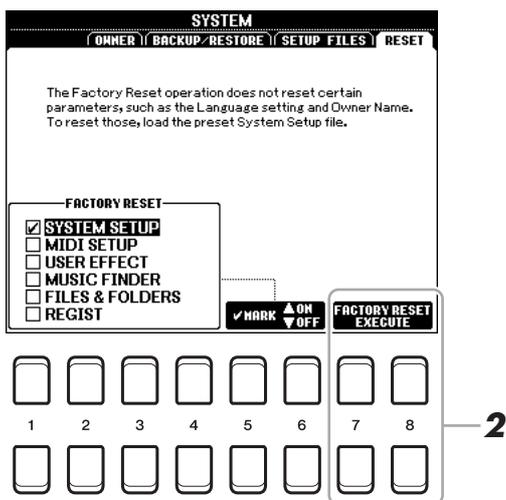
**5** Pressione o botão [6 ▼] (SAVE) para salvar seu arquivo.

**6** Para chamar seu arquivo, pressione o botão [F]–[I] desejado no visor SETUP FILES (Arquivos de configuração) e selecione o arquivo desejado.

Para acessar os arquivos de padrão de fábrica, selecione o arquivo na guia PRESET (Predefinição). Quando o arquivo for selecionado, uma mensagem será exibida de acordo com o conteúdo do arquivo. Pressione o botão desejado.

# RESET

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



## 1 Use os botões [1 ▲▼]–[4 ▲▼] para selecionar o item desejado e os botões [5 ▲▼]/[6 ▲▼] para inserir ou remover a marca de seleção.

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

SYSTEM SETUP	Redefine os parâmetros de System Setup (Configuração do sistema) com as configurações originais de fábrica. Consulte o "Gráfico de parâmetros" na Lista de dados do site para obter os detalhes sobre quais parâmetros pertencem a System Setup.
MIDI SETUP	Redefine as configurações de MIDI, inclusive as exibidas no visor da guia USER com o status original de fábrica.
EFEITO DO USUÁRIO	Redefine as configurações atuais de Effect (Efeito) e os seguintes dados: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipos de efeito do usuário ..... <a href="#">página 74</a></li> <li>• Tipos de equalizador principal do usuário ..... <a href="#">página 75</a></li> <li>• Tipos de compressor principal do usuário..... <a href="#">página 76</a></li> </ul>
MUSIC FINDER	Redefine os dados do Music Finder (Localizador de músicas) com as configurações originais de fábrica.
FILES & FOLDERS	Exclui todos os arquivos e pastas, inclusive a pasta Expansion (Expansão) armazenada no visor da guia USER.
REGISTRO	Desliga todas as lâmpadas de Registration Memory [1]–[8] (Memória de registro), indicando que nenhum banco de memória do registro foi selecionado, embora todos os arquivos do banco sejam mantidos. Nesse status, você pode criar configurações de memória de registro usando as configurações de painel atuais. <p><b>OBSERVAÇÃO</b> A mesma operação pode ser feita ligando o instrumento com a tecla B5 pressionada (a última tecla B à direita). Nesse caso, você pode criar configurações de memória de registro usando as configurações de painel padrão.</p>

## 2 Pressione um dos botões [7 ▲▼]/[8 ▲▼] (FACTORY RESET EXECUTE) (Executar redefinição de fábrica) para realizar a operação de redefinição de fábrica para todos os itens selecionados.

# Índice

<b>A</b>		<b>F</b>		MONO/POLY .....	13
Access Point Mode (Modo de ponto de acesso) .....	89	Fade In/Out .....	90	Multi Pad Creator .....	56
Afinação de escala .....	7	Filter (Filtro) .....	14, 70	Multi Pads .....	56
Ajuste de afinação .....	6	Follow Lights (Luzes de acompanhamento) .....	49	<b>N</b>	
Any Key (Qualquer tecla) .....	49	Format (USB) .....	93	Notação musical .....	43
Arpeggio (Arpejo) .....	5, 15	Freeze (Congelar) .....	65	NTR (Regra de transposição de nota) .....	37
Arpejo .....	92	Função .....	90	NTT (Tabela de transposição de nota) .....	37
Auto Power Off (Desligamento automático) .....	91	<b>G</b>		<b>O</b>	
<b>B</b>		GM/GM2 .....	4	Octave (Oitava) .....	13
Backup .....	94	Gravação em tempo real (Style Creator) .....	27	Owner (Proprietário) .....	94
Botão giratório .....	9	Groove (Style Creator) .....	33	<b>P</b>	
<b>C</b>		Guide (Orientação), função .....	47	Pacote de expansão .....	18
Channel (Song) .....	47	<b>H</b>		Panpot .....	70
Chorus (Coro) .....	15	Harmony (Harmonia) .....	5, 15	Parameter Lock (Bloqueio de parâmetro) .....	93
Compressor .....	76	Hold (Arpeggio) (Manter (arpejo)) .....	92	Pedal .....	79
Compressor principal (CMP) .....	76	<b>I</b>		Poly (Polifônico) .....	17
Conexões .....	79	Infrastructure Mode (Modo de infraestrutura) .....	88	Portamento .....	13
CONFIG 1 .....	90	iPhone/iPad .....	88	Punch In/Out (Song Creator) .....	51
CONFIG 2 .....	91	<b>K</b>		<b>Q</b>	
Configuração de MIDI .....	82	Karao-Key (Karaokê) .....	49	Quantizar .....	35
Configuração de um toque (OTS) .....	25	<b>L</b>		Quantize (Quantizar) .....	54, 92
Configuração do alto-falante .....	91	Live Control .....	9	<b>R</b>	
Configuração, arquivo .....	95	Localizador de músicas .....	60	Rede local sem fio .....	88
Conjunto de estilos .....	31	Lyrics (Letra) .....	45	Registration Sequence (Sequência de registro) .....	66
<b>D</b>		<b>M</b>		Repeat (Song) .....	47
Diagrama de blocos .....	78	Marca de frase .....	47	Reset (Redefinir) .....	96
Drum Setup (Configuração de bateria) .....	40	Mega Voice .....	3	Restore (Restaurar) .....	94
DSP .....	15	Memória de registro .....	64	Reverb (Reverberação) .....	15
<b>E</b>		MEQ (Equalizador principal) .....	75	RTR (Regra de reinício) .....	39
Effect .....	72	Metronome .....	91		
Effect (Efeito) .....	15	Mixer .....	69		
EG (Gerador de envelope) .....	14	Mixing Console (Console de mixagens) .....	69		
EQ (Equalizador) .....	75	Modulation (Modulação) .....	14		
Estilo, configuração .....	23	Mono (Monofônico) .....	17		
Estilo, tipo de .....	20				

## S

Score (Partitura) .....	43
Sensibilidade ao toque .....	13
SFX .....	4
Song Creator .....	50
Style Creator .....	26
Style Retrigger (Reinício do estilo) ....	10
Sustain (Sustentação) .....	17
Sustain (Sustentação), painel .....	15
System (Function) .....	94

## T

Tap (Batida) .....	91
Text (Texto) .....	45
Time Stamp (Carimbo de data e hora) .....	92
Tipo de dedilhado de acorde .....	21
Tipo de escala .....	7
Tipo de voz .....	3
Touch Response (Resposta ao toque) .....	17
Transpose (Transposição) .....	8
Tune (Melodia) .....	71

## U

USB, unidade flash .....	93
Utility (Function) .....	90

## V

Vibrato .....	15
Visor .....	92
Voice set (Definição de vozes) .....	12
Volume (Mixer) .....	69
Volume (Voice Set) .....	13
Voz (Mixer) .....	69

## X

XG .....	4
----------	---

## Y

Yamaha Expansion Manager .....	18
Your Tempo (Seu tempo) .....	49