

MZ-X500

MZ-X300

GUIA DO USUÁRIO (Tutorial)

- Antes de usar este Teclado Digital pela primeira vez, certifique-se de ler o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) separado para familiarizar-se com as operações básicas.

PT

Sumário

Guia geral PT-2

Edição de um som (Sons do usuário) PT-5

Edição de um som	PT-5
Para mudar o nome de um som	PT-5
Apagamento de um som	PT-6
Tela de edição de som e parâmetros editáveis	PT-6

Uso do sequenciador de padrões PT-26

Criação e edição de um ritmo do usuário	PT-27
Armazenamento de um ritmo do usuário	PT-34
Apagamento de um ritmo do usuário	PT-35

Predefinições do usuário PT-36

Criação de uma predefinição de música original (Predefinições do usuário)	PT-36
Apagamento de uma predefinição do usuário	PT-41

Edição de um arpejo PT-42

Edição de um arpejo	PT-42
Para armazenar um arpejo editado	PT-45
Para mudar o nome de um arpejo	PT-45
Para apagar um arpejo editado	PT-45

Chamada sequencial das configurações registradas (Sequência de registro) PT-46

Especificação de uma sequência de chamada	PT-46
Uso de uma sequência de registro durante uma execução	PT-47

Uso dos pads (Tutorial) PT-48

Alteração das definições de reprodução	PT-48
Alteração das definições de gravação	PT-49
Gravação com dobragem de frases	PT-50
Alteração do ponto inicial dos dados amostrados	PT-51
Armazenamento de dados de pads	PT-51
Apagamento de dados de pads	PT-51
Mudança do nome de dados de pads	PT-52
Armazenamento de um banco do usuário . . .	PT-52
Apagamento de um banco do usuário	PT-52
Cópia de dados de pads	PT-52
Mudança do nome de um banco do usuário . .	PT-53

Gravador MIDI (Tutorial) PT-54

Gravação de uma parte específica da execução de uma canção (Gravação de pista)	PT-54
Regravação de uma parte de uma canção do gravador (Gravação punch-in)	PT-55
Especificação da localização da gravação punch-in (gravação punch-in automática) . .	PT-56
Dobragem de uma pista gravada	PT-57
Edição de dados MIDI	PT-58
Edição de uma pista	PT-58

Edição de eventos PT-62

Exibição da tela EVENT EDIT	PT-62
Uso da tela EVENT EDIT	PT-63
Edição de um evento existente	PT-74
Apagamento de um evento	PT-78
Introdução direta de eventos de nota (Introdução de passo)	PT-78

Configuração das definições (Tutorial) PT-80

Configuração das definições avançadas do Teclado Digital	PT-80
Definições do efeito de reverberação na tela EFFECT	PT-81
Configuração da função executada pelos controladores	PT-83

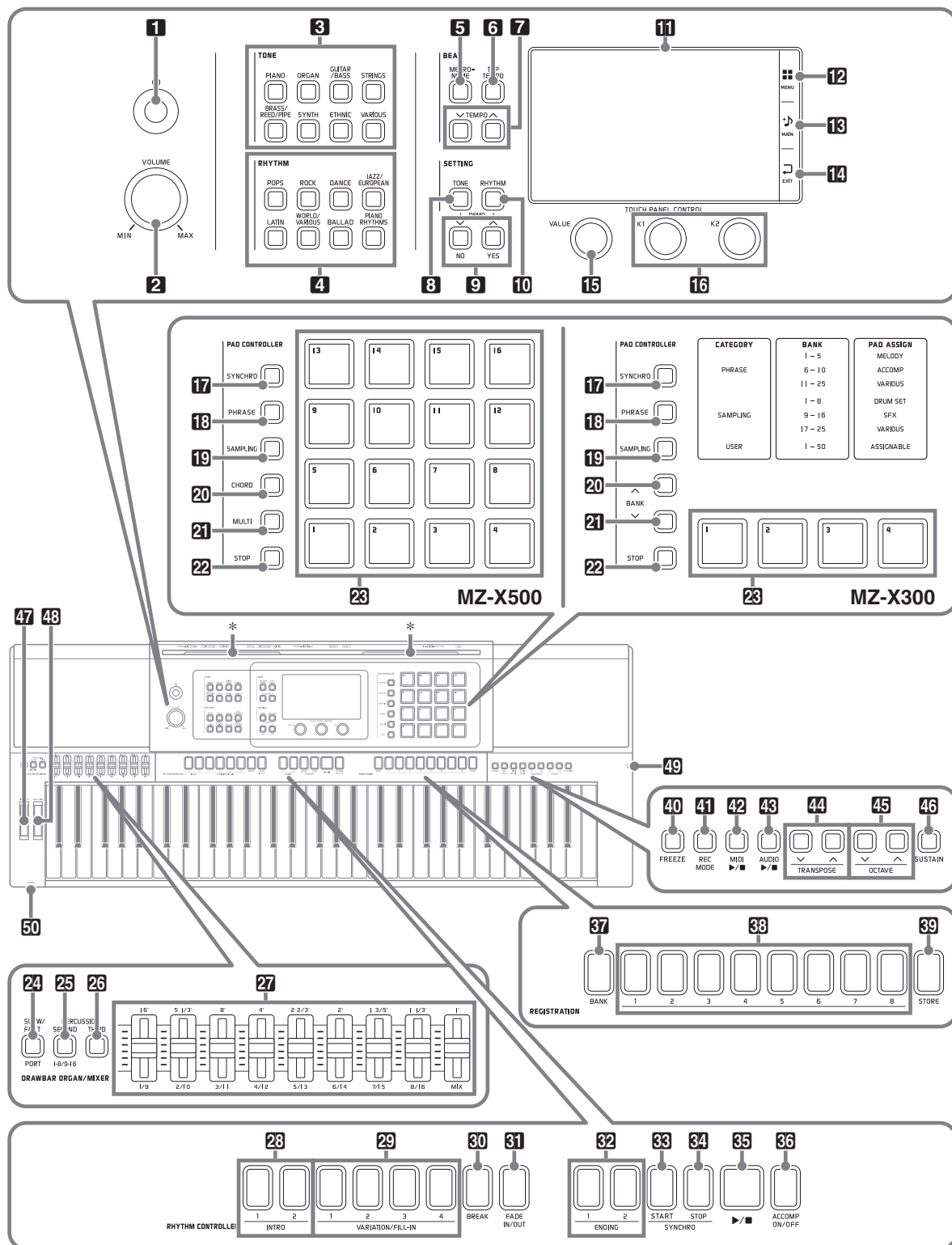
Informações A-1

Diagrama e atribuições de partes e canais MIDI	A-1
Diagrama de blocos	A-2


MIDI Implementation Chart

Os nomes das empresas e dos produtos usados neste manual podem ser as marcas registradas de terceiros.

Guia geral



- Este manual emprega os números e nomes abaixo para referir-se aos botões e controladores.

1 Botão  (Alimentação)

2 Controlador **VOLUME** (Volume)

3 Área **TONE** (Som)

Botão **PIANO** (Piano)

Botão **ORGAN** (Órgão)

Botão **GUITAR/BASS** (Guitarra/Baixo)

Botão **STRINGS** (Cordas)

Botão **BRASS/REED/PIPE**
(Metais/Harmônio/Órgão de tubos)

Botão **SYNTH** (Sintetizador)

Botão **ETHNIC** (Étnico)

Botão **VARIOUS** (Vários)

4 Área **RHYTHM** (Ritmo)

Botão **POPS** (Pop)

Botão **ROCK** (Rock)

Botão **DANCE** (Dança)

Botão **JAZZ/EUROPEAN** (Jazz/Música europeia)

Botão **LATIN** (Música latina)

Botão **WORLD/VARIOUS** (Mundo/Vários)

Botão **BALLAD** (Balada)

Botão **PIANO RHYTHMS** (Ritmos de piano)

Área **BEAT** (Batida)



5 Botão **METRONOME** (Metrônomo)

6 Botões **TAP TEMPO** (Bater andamento)

7 Botões **TEMPO** ,  (Andamento)

Área **SETTING** (Definição)

8 Botão **TONE** (Som)

9 Botões , **NO**, , **YES** (Não, Sim)

10 Botão **RHYTHM** (Ritmo)

11 Mostrador

12 **MENU** (Menu)

13 **MAIN** (Principal)

14 **EXIT** (Sair)

15 Disco seletor **VALUE** (Valor)

16 Botões **K1**, **K2**

Área **PAD CONTROLLER** (Controlador de pads)
(MZ-X500)

17 Botão **SYNCHRO** (Encadeamento)

18 Botão **PHRASE** (Frase)

19 Botão **SAMPLING** (Amostragem)

20 Botão **CHORD** (Acorde)

21 Botão **MULTI** (Múltiplo)

22 Botão **STOP** (Parar)

23 Pads **1 a 16**

Área **PAD CONTROLLER** (Controlador de pads)
(MZ-X300)

17 Botão **SYNCHRO** (Encadeamento)

18 Botão **PHRASE** (Frase)

19 Botão **SAMPLING** (Amostragem)

20 Botão **BANK**  (Banco)

21 Botão **BANK**  (Banco)

22 Botão **STOP** (Parar)

23 Pads **1 a 4**

Área **DRAWBAR ORGAN/MIXER**
(Órgão com barras de harmônicos/Mixer)

24 Botões **SLOW/FAST**, **PORT**
(Lento/Rápido, Porta)

25 Botão **PERCUSSION SECOND**, **1-8/9-16**
(Segunda percussão)

26 Botão **PERCUSSION THIRD**
(Terceira percussão)

27 Controles deslizantes

Área **RHYTHM CONTROLLER** (Controlador de ritmo)

28 Botões **INTRO1**, **2** (Introdução)

29 Botões **VARIATION/FILL-IN 1 a 4**
(Variação/Virada)

30 Botão **BREAK** (Intervalo de silêncio)

31 Botão **FADE IN/OUT** (Fade In/Out)

32 Botões **ENDING1**, **2** (Finalização)

33 Botão **SYNCHRO START**
(Início por encadeamento)

34 Botão **SYNCHRO STOP**
(Parada por encadeamento)

35 Botão   (Iniciar/Parar)

36 Botão **ACCOMP ON/OFF**
(Ativação/Desativação do acompanhamento)

Área **REGISTRATION** (Registro)

37 Botão **BANK** (Banco)

38 Botões **REGISTRATION 1 a 8** (Registro)

39 Botão **STORE** (Armazenar)

40 Botão **FREEZE** (Congelar)

41 Botão **REC MODE** (Modo de gravação)

42 Botão **MIDI** 

43 Botão **AUDIO**  (Áudio)

44 Botões **TRANSPOSE** ,  (Transposição)

45 Botões **OCTAVE** ,  (Oitava)

46 Botão **SUSTAIN** (Sustain)

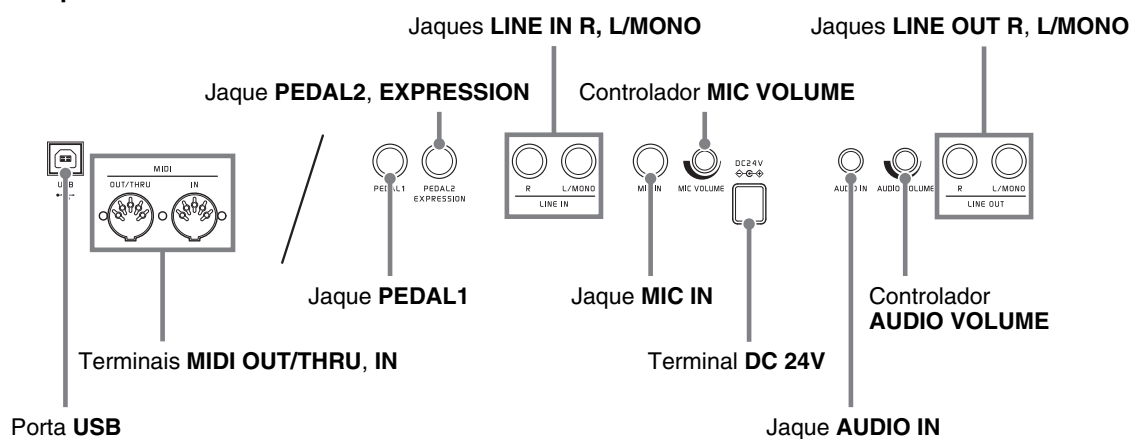
47 Roda **PITCH BEND** (Inflexão da altura tonal)

48 Roda **MODULATION** (Modulação)

49 Porta de memória flash **USB**

50 Jaque **PHONES** (Fones de ouvido)

Parte posterior



Edição de um som (Sons do usuário)

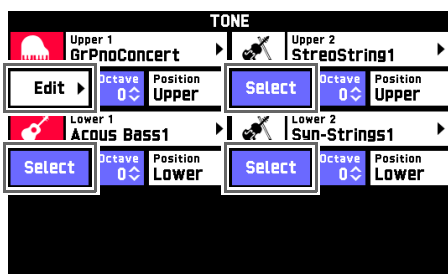
Use os procedimentos descritos nesta seção para editar os sons de cada parte (Upper1-2, Lower1-2), e para adicionar efeitos que se adaptam às suas necessidades.

Edição de um som

1. Na tela MENU, toque em “TONE”.
2. Atribua o som que você deseja editar a uma das partes do Teclado Digital.
 - Para as informações sobre como alterar o som atribuído para cada parte, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
3. Toque no botão “Edit” da parte que está atribuída com o som que você deseja editar.

Isso exibe a tela de edição para o som atribuído à parte.

 - Se “Edit” não for exibido para a parte cujo som você deseja editar, toque em “Select”. Isso fará que o botão mude para “Edit”.



4. Toque no item cuja definição você deseja alterar.
 - Para configurar mais definições avançadas, toque em “Advanced”.
 - Os itens de definição que aparecem na tela de edição dependem do som que você estiver editando.
 - Para as informações sobre os parâmetros editáveis, consulte as explicações na tabela de categoria de som aplicável em “Tela de edição de som e parâmetros editáveis” (página PT-6).
5. Altere as definições dos parâmetros como quiser.
 - Use os botões **9** √/NO, **^**/YES para alterar os valores da definição.
6. Depois de fazer todas as edições desejadas, toque em “Write” na tela TONE EDIT MENU.
7. Toque em “Rename”.
8. Toque nas teclas do teclado virtual na tela para introduzir o nome do som.

9. Depois de introduzir o nome do som, toque em “Enter”.

10. Toque no número do som de destino.

- Se o número do som já tiver dados atribuídos a ele, haverá um asterisco (*) próximo a ele.

11. Toque em “Execute”.

Se o número selecionado da predefinição não tiver dados atribuídos a ele, aparecerá a mensagem “Sure?”. Se houver dados atribuídos a ele, aparecerá a mensagem “Replace?”.

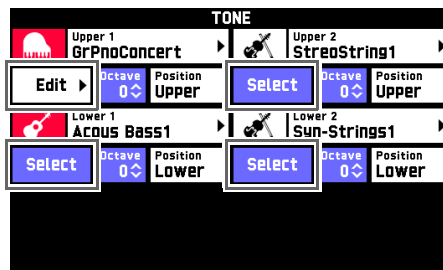
12. Toque em “Yes”.

Isso armazenará os dados.

- Para retornar à tela no passo 10 sem armazenar nada, toque em “No”.

Para mudar o nome de um som

1. Na tela MENU, toque em “TONE”.
2. Atribua o som que você deseja mudar de nome a uma das partes do Teclado Digital.
 - Para as informações sobre como alterar o som atribuído para cada parte, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
3. Toque no botão “Edit” da parte que está atribuída com o som que você deseja mudar de nome.
 - Se “Edit” não for exibido para a parte cujo som você deseja mudar de nome, toque em “Select”. Isso fará que o botão mude para “Edit”.



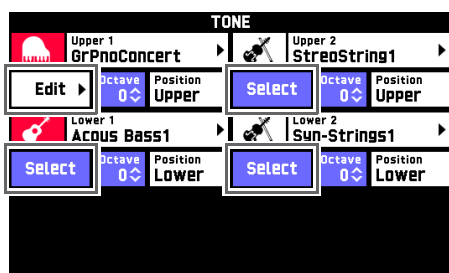
4. Toque em “Rename”.
5. Introduza o novo nome.
6. Depois de introduzir o nome, toque em “Enter”.

Isso exibe a tela TONE EDIT MENU.
7. Toque em “Write”.

8. Toque no número do som de destino.
 - Se o número do som já tiver dados atribuídos a ele, haverá um asterisco (*) próximo a ele.
9. Toque em “Execute”.
10. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação, toque em “No”.

Apagamento de um som

1. Na tela MENU, toque em “TONE”.
2. Atribua o som que você deseja apagar a uma das partes do Teclado Digital.
 - Para as informações sobre como alterar o som atribuído para cada parte, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
3. Toque no botão “Edit” da parte que está atribuída com o som que você deseja apagar.
 - Se “Edit” não for exibido para a parte cujo som você deseja editar, toque em “Select”. Isso fará que o botão mude para “Edit”.



4. Toque em “Clear”.
5. Toque no nome do som que você deseja apagar.
6. Toque em “Execute”.
7. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação, toque em “No”.

Tela de edição de som e parâmetros editáveis

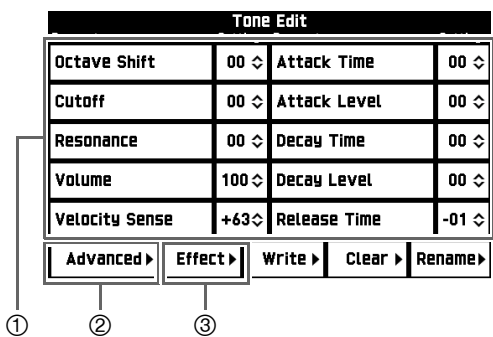
- As células sombreadas na tabela nas páginas PT-7 a PT-25 indicam um grupo formado por múltiplos itens de definição. Toque em “Enter” exibe os itens de definição de um grupo.

Parâmetros editáveis de sons de melodia

Há três tipos de som de melodia, cada um dos quais é descrito a seguir. Com este Teclado Digital, os parâmetros editáveis são os mesmos, independentemente do tipo do som.

- Normal Tone: Este tipo de som é melhor para reproduzir sons de instrumentos de melodia com escalas normais.
- Piano Tone: Este tipo de som é melhor para a reprodução realística de ligeiras mudanças no som devido à pressão de toque na tecla, como em um piano.
- Versatile Tone: Som que incorpora vários tipos de sons. Um som desse tipo permite que você exerça um controle preciso sobre várias expressões musicais para um único instrumento de acordo com as notas que você tocar, ou com a pressão que você aplicar nas teclas.








■ Tela de edição do som de melodia



- ① Parâmetros frequentemente usados para edição de som
② Definições avançadas
③ Definições dos efeitos. Para mais informações, consulte “Parâmetros editáveis dos efeitos” (página PT-18).

Texto exibido	Descrição	Definições
Pitch	Envolvente do tom. Os parâmetros editáveis neste grupo afetam o tom das notas.	
Octave Shift	Alteração da oitava. Muda o tom das notas em unidades de oitava.	-2 a 0 a +2
Envelope	<div><ul style="list-style-type: none">• A figura a seguir também é aplicável ao filtro, amplificador e outras envolventes. Com a envolvente do tom, o tom do som corresponde ao eixo vertical (Level).• Com uma envolvente de som de hexaestratificação, o Tempo de delay pode ser dividido em três partes e o Tempo de relaxamento pode ser dividido em duas partes e editado.• Quando Decay Level 3 é atingido durante a ativação de relaxamento de tecla, uma transição imediata é feita para Release Level 1 sem sustain.• Os intervalos de definição dos parâmetros abaixo são mudanças relativas (relativas às predefinições do som) no caso de sons de melodia e sons de bateria. Quando editar um som de hexaestratificação, eles são mudanças absolutas que não têm relação com as predefinições do som.<ul style="list-style-type: none">– Tempo e nível de cada envolvente– Taxa, profundidade, delay, elevação, profundidade de modulação de LFO (página PT-9)</div> <div></div> <div><div>IL : Initial Level</div><div>AT : Attack Time</div><div>AL : Attack Level</div><div>DT : Decay Time</div><div>(DT1: Decay Time 1)</div><div>(DT2: Decay Time 2)</div><div>(DT3: Decay Time 3)</div><div>DL : Decay Level</div><div>(DL1: Decay Level 1)</div><div>(DL2: Decay Level 2)</div><div>(DL3: Decay Level 3)</div><div>RT : Release Time</div><div>(RT1: Release Time 1)</div><div>(RT2: Release Time 2)</div><div>RL : Release Level</div><div>(RL1: Release Level 1)</div><div>(RL2: Release Level 2)</div></div>	
Initial Level	Nível inicial. Tom do som na ativação inicial da nota.	-64 a 0 a +63
Attack Time	Tempo de ataque. O tempo que leva até que o nível de ataque seja alcançado desde o nível inicial.	-64 a 0 a +63

Texto exibido	Descrição	Definições
Release Time	Tempo de relaxamento. O tempo que leva para alcançar o nível de relaxamento após a soltura de uma tecla.	-64 a 0 a +63
Release Level	Nível de relaxamento. O nível alvo alcançado logo após a soltura de uma tecla.	-64 a 0 a +63
Stretch Tune	Afinação stretch. Aumenta as frequências das notas mais agudas e diminui as frequências das notas mais graves para obter a afinação stretch característica de um piano. Desative esta definição para tocar com a afinação normal (sem alargar).	Off, Piano1, Piano2, Piano3, Piano4, Piano5, E.Piano1, E.Piano2
Filter	Filtro. Este é um grupo de parâmetros editáveis associados com filtros (sons). <ul style="list-style-type: none"> Com este grupo, o eixo vertical (Level) no diagrama da envolvente do tom corresponde a como o filtro é aplicado. 	
Cutoff	Frequência de corte. Especifica a frequência de corte do filtro.	-64 a 0 a +63
Resonance	Ressonância. Especifica a ressonância do som nas vizinhanças da frequência de corte.	-64 a 0 a +63
Velocity Sense	Sensibilidade à velocidade. Especifica o grau de mudança no filtro de acordo com a mudança no toque de execução do teclado.	-64 a 0 a +63
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os parâmetros abaixo, consulte “Envolvente do tom”. Initial Level, Attack Time, Release Time, Release Level 	
Envelope Depth	Profundidade da envolvente. Especifica como a envolvente é aplicada.	0 a 127
Attack Level	Nível de ataque. O nível alvo alcançado logo após a ativação da nota.	-64 a 0 a +63
Decay Time	Tempo de decaimento. O tempo que leva para que o som alcance o nível de decaimento desde o nível de ataque.	-64 a 0 a +63
Decay Level	Nível de decaimento. O nível que o som é sustentado enquanto uma tecla ou pedal é mantido pressionado.	-64 a 0 a +63
Amp	Amplificador. Este é um grupo de parâmetros editáveis associados com o amplificador (volume).	
Volume	Volume. Especifica o volume do amplificador.	0 a 127
Velocity Sense	Sensibilidade à velocidade. Especifica o grau de mudança no volume de acordo com a mudança no toque de execução do teclado.	-64 a 0 a +63
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> O eixo vertical (Level) no diagrama da envolvente do tom corresponde ao volume no caso deste grupo. Para os detalhes sobre os parâmetros abaixo, consulte “Envolvente do tom”. Initial Level, Attack Time, Release Time Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” acima. Attack Level, Decay Time, Decay Level 	

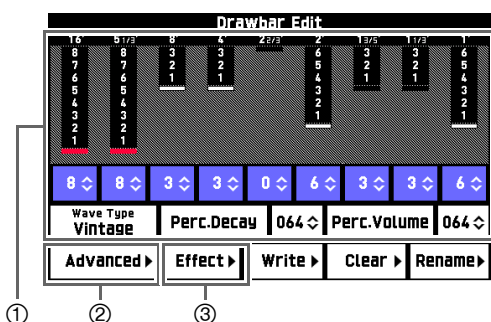
Texto exibido	Descrição	Definições
LFO	Oscilador de baixa frequência. Este é um grupo de parâmetros LFO editáveis que são aplicados ao tom, filtro e amplificador.	
Pitch Wave FilterAmpWave	<div><div>Tipo de onda. Especifica um dos seguintes tipos de onda a ser usado para LFO. O parâmetro FilterAmpWave é compartilhado com o filtro e amplificador.</div><div><div><div>Sin (onda sinusoidal)</div><div></div></div><div><div>Puls 1:3 (onda quadrada 1:3)</div><div></div></div></div><div><div><div>Tri (onda triangular)</div><div></div></div><div><div>Puls 2:2 (onda quadrada 2:2)</div><div></div></div></div><div><div><div>Saw up (onda em dentes de serra para cima)</div><div></div></div><div><div>Puls 3:1 (onda quadrada 3:1)</div><div></div></div></div><div><div><div>Saw down (onda em dentes de serra para baixo)</div><div></div></div></div></div>	Consulte a célula à esquerda.
Pitch Rate FilterAmpRate	Taxa. Velocidade de LFO (frequência). O parâmetro FilterAmpRate é compartilhado com o filtro e amplificador.	-64 a 0 a +63
Pitch Depth Filter Depth Amp Depth	Profundidade. Especifica como o LFO é aplicado.	-64 a 0 a +63
Pitch Delay Filter Delay Amp Delay	Delay. Especifica o grau de delay no tempo para aplicar o LFO.	-64 a 0 a +63
Pitch Rise Filter Rise Amp Rise	Elevação. Especifica o tempo que leva desde o início da aplicação do LFO até que o efeito alcance o nível especificado pela profundidade, acima.	-64 a 0 a +63
Pitch Mod.Depth Filter Mod.Depth Amp Mod.Depth	Profundidade de modulação. Especifica como a modulação é aplicada ao LFO.	-64 a 0 a +63
Portamento	Portamento. Este é um grupo de parâmetros editáveis de portamento.	
Portamento On/Off	Ativação/desativação do portamento. Selecione “On” para um deslize suave de um som para o próximo, ou “Off” quando um deslize suave não for necessário.	Off, On
Portamento Time	Tempo. Especifique a duração de tempo para a mudança do som.	0 a 127
Pan	Panoramização. Este é um grupo de parâmetros editáveis associados com a operação de panoramização (posição estéreo do som).	
Dynamic Panning	Panoramização dinâmica. Para refletir as mudanças na panoramização de parte no som que estiver sendo produzido, selecione “On” para esta definição. Selecione “Off” se você não quiser que as mudanças sejam refletidas.	Off, On
Pan Position	Posição de panoramização. Selecione “PreDSP” para aplicar a panoramização antes do DSP, ou “PostDSP” para aplicar a panoramização depois do DSP.	PreDSP, PostDSP

Parâmetros editáveis de sons de órgão com barras de harmônicos

Estes são os sons de um órgão com barras de harmônicos antigo com nove barras de harmônicos e um alto-falante rotativo. Com estes sons, os controles deslizantes **27** do Teclado Digital funcionam como barras de harmônicos.

- O som de órgão de barras de harmônicos pode ser atribuído apenas à Parte 1 (Upper 1).
- Os sons de órgão de barras de harmônicos não são afetados pelas operações que mudam o tom de uma nota sobre o tempo (como as operações da roda de inflexão da altura tonal), nem pelas definições do temperamento.
- Enquanto um som de órgão de barras de harmônicos estiver selecionado, o ruído característico das barras de harmônicos soa continuamente, independentemente se uma tecla do teclado for pressionada ou não.
- Um som de órgão de barras de harmônicos pode ser usado apenas para uma única parte.

Tela de edição dos parâmetros do som de órgão com barras de harmônicos



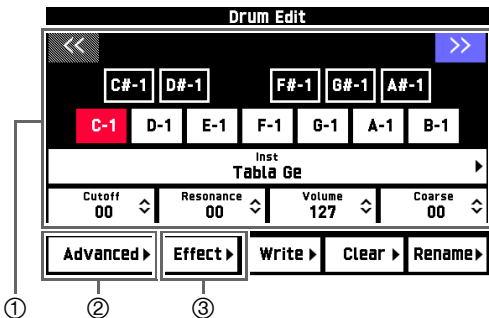
- ① Parâmetros frequentemente usados para edição de som
- ② Definições avançadas
- ③ Definições dos efeitos. Para mais informações, consulte “Parâmetros editáveis dos efeitos” (página PT-18).

Nome exibido	Descrição	Definições
16'	16 pés (16'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 16 pés.	0 a 8
5 1/3'	5 e 1/3 pé (5 1/3'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 5 1/3 pés.	0 a 8
8'	8 pés (8'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 8 pés.	0 a 8
4'	4 pés (4'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 4 pés.	0 a 8
2 2/3'	2 e 2/3 pé (2 2/3'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 2 2/3 pés.	0 a 8
2'	2 pés (2'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 2 pés.	0 a 8
1 3/5'	1 e 3/5 pé (1 3/5'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 1 3/5 pé.	0 a 8
1 1/3'	1 e 1/3 pé (1 1/3'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 1 1/3 pé.	0 a 8
1'	1 pé (1'). Especifica a quantidade para puxar a barra de harmônicos de 1 pé.	0 a 8
Sound Type	Muda o tipo do som das barras de harmônicos.	Sin, Synthesis, Vintage
Leakage Level	Ajusta o volume de ruído distintivo das barras de harmônicos.	0 a 15
Percussion 2nd	Percussão do 2º sobretom. Ativar esta definição aplica um som de percussão do segundo sobretom.	Off, On
Percussion 3rd	Percussão do 3º sobretom. Ativar esta definição aplica um som de percussão do terceiro sobretom.	Off, On
Percussion Decay Time	Tempo de decaimento da percussão. Especifica o tempo de decaimento do som de percussão.	0 a 127
Percussion Volume	Ajusta o volume de sons de percussão.	0 a 127

Nome exibido	Descrição	Definições
On Click	Clique ativado. Ativa ou desativada o som de clique quando uma tecla é pressionada.	Off, On
Off Click	Clique desativado. Ativa ou desativada o som de clique quando uma tecla é solta.	Off, On

Parâmetros editáveis de sons de bateria

■ Parâmetros editáveis de sons de bateria



- ① Para alterar as definições dos parâmetros de cada tecla do teclado. Toque na tecla do teclado desejada e, em seguida, altere seus parâmetros. Toque no botão esquerdo (◀) ou direito (▶) para rolar o teclado na tela. Os parâmetros também podem ser acessados a partir da tela Advanced ② como mostrado abaixo.

Inst: Inst → Inst Select

Cutoff: Inst → Filter → Cutoff

Resonance: Inst → Filter → Resonance

Volume: Inst → Amp → Volume

Coarse: Inst → Pitch → Coarse Tune

- ② Definições avançadas

- ③ Definições dos efeitos. Para mais informações, consulte “Parâmetros editáveis dos efeitos” (página PT-18).

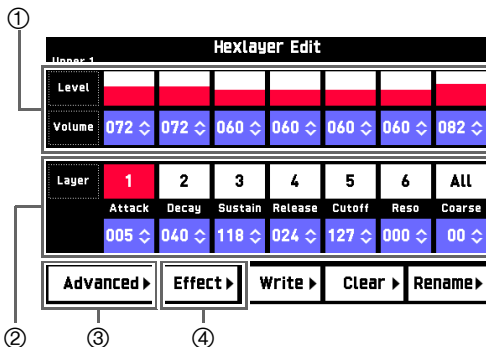
Texto exibido	Descrição	Definições
Inst	Edição de instrumento. Este é um grupo de instrumentos editáveis atribuídos a cada tecla do teclado. <ul style="list-style-type: none"> Toque numa tecla do teclado na tela para especificar a tecla a ser editada. 	C-1 - G9
Inst Select	Seleção do número de instrumento. Especifica o número do som de bateria atribuído a cada tecla.	Consulte a “Lista de instrumentos” no Apêndice separado.
Note Off Mode	Modo de desativação de nota. Ativar esta definição faz que a desativação de nota seja realizada quando uma tecla é solta.	Off, On
Assign Group	Atribuir grupo. Especifica, como um valor de 1 a 15, o grupo no qual a tecla selecionada atualmente deve ser colocada. Somente um teclado em um grupo soa a qualquer momento (não polifônico).	Off, 1 a 15
Pitch	Envoltório do tom. <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes e informações sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envoltório do tom do som de melodia (Pitch)” (página PT-7). Initial Level, Attack Time	
Coarse Tune	Afinação grosseira. Muda o tom das notas em unidades de semitom.	-24 a 0 a +24
Fine Tune	Afinação fina. Afina o tom do som com precisão. Baixa o valor até -256 ou eleva o valor até +255 em passos de semitom.	-256 a 0 a +255

Texto exibido	Descrição	Definições
Filter	<p>Filtro.</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes e informações sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” do som de melodia (página PT-8). Cutoff, Resonance, Envelope Depth, Attack Level, Decay Time, Decay Level Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envolvente do tom” do som de melodia (página PT-7). Initial Level, Attack Time 	
Amp	<p>Amplificador.</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes e informações sobre os itens de definição abaixo, consulte “Amplificador” do som de melodia (página PT-8). Volume Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envolvente do tom” do som de melodia (página PT-7). Initial Level, Attack Time Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” do som de melodia (página PT-8). Attack Level, Decay Time, Decay Level 	
Pan	Panoramização. Controla se o som da parte pode ser ouvido do lado esquerdo ou do lado direito.	-64 a +63
Effect	Efeito. Este é o grupo de parâmetros de funções de efeito editáveis.	
Reverb Send	Envio de reverberação. Especifica quanta reverberação (página PT-81) é aplicada a um som.	0 a 127
Chorus Send	Envio de coro. Especifica quanto coro (página PT-81) é aplicado a um som.	0 a 127
Delay Send	Envio de delay. Especifica como o delay (página PT-82) é aplicado a um som.	0 a 127
DSP On/Off	Ativação/desativação do DSP. Especifica se o DSP deve ou não ser aplicado aos sons.	Off, On
Pan	<p>Panoramização. Este é um grupo de parâmetros editáveis associados com a operação de panoramização (posição estéreo do som).</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Panoramização” do som de melodia (página PT-9). Dynamic Panning, Pan Position 	

Parâmetros editáveis de sons de hexaestratificação (apenas MZ-X500)

Até seis sons são estratificados para formar conjuntos de sons com muita profundidade. Cada um dos sons estratificados pode ser editado individualmente.

■ Parâmetros editáveis de sons de hexaestratificação

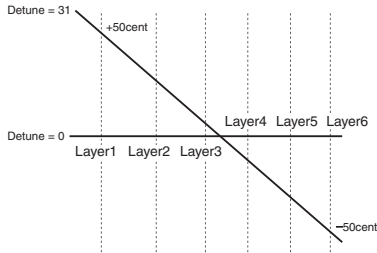


- ① Ajusta o volume de cada estratificação. A definição do volume também podem ser acessada a partir da tela Advanced ③ como mostrado abaixo.
Volume: Layer → Amp → Volume
- ② Altera os parâmetros para cada estratificação. Toque na estratificação desejada e, em seguida, altere seus parâmetros. Os parâmetros também podem ser acessados a partir da tela Advanced ③ como mostrado abaixo.
Attack: Layer → Amp → Envelope → Attack1 Time
Decay: Layer → Amp → Envelope → Decay1 Time
Sustain: Layer → Amp → Envelope → Decay 1/2/3 Level
Release: Layer → Amp → Envelope → Release1 Time
Cutoff: Layer → Filter → Cutoff
Reso: Layer → Filter → Resonance
Coarse: Layer → Pitch → Coarse Tune
- ③ Definições avançadas
- ④ Definições dos efeitos. Para mais informações, consulte “Parâmetros editáveis dos efeitos” (página PT-18).

Nome exibido	Descrição	Definições
Mode	Modo. Especifica o modo de hexaestratificação.	Normal, Mono, Bass Synth
Volume	Volume. Volume global da hexaestratificação.	0 a 127
Keyoff Velocity Mode	Modo de velocidade desativada de teclas. Selecione “KeyOff” para usar a velocidade desativada de teclas como a velocidade desativada de teclas, ou “KeyOn” para selecionar a velocidade ativada de teclas. Selecione “Both” para refletir ambas as velocidades (ativada e desativada de teclas).	KeyOff, KeyOn, Both
Legato	Legato. Quando “On”, as notas podem ser tocadas de uma maneira mais suave no modo Mono. (Sem disparo da envolvente)	Off, On
Layer	Estratificação. Este é o grupo de parâmetros editáveis para cada estratificação. Toque na estratificação que você deseja editar e, em seguida, altere os itens de definição conforme necessário. • Quando “ALL” (todas as estratificações) é selecionado como o número de estratificações, uma marca x pode ser exibida no lado esquerdo da tela mostrando a parte que está sendo editada. Isso indica que todas as estratificações não têm a mesma definição para o parâmetro selecionado atualmente.	
Layer On/Off	Ativação/desativação da estratificação. Selecionar “Off” desativa a estratificação.	Off, On
Wave Number	Número de onda. Seleciona um tipo de onda.	Consulte a “Lista das ondas” no Apêndice separado.

Nome exibido	Descrição	Definições
Key Range Low	Limite inferior da gama do teclado. Especifica o limite inferior da gama ativada do teclado. Não soa nada quando qualquer tecla do teclado abaixo desta gama é pressionada. <ul style="list-style-type: none"> • Toque em uma definição e, em seguida, use as teclas do teclado para alterá-la. 	C-1 - G9
Key Range High	Limite superior da gama do teclado. Especifica o limite superior da gama ativada do teclado. Não soa nada quando qualquer tecla do teclado acima desta gama é pressionada. <ul style="list-style-type: none"> • Toque em uma definição e, em seguida, use as teclas do teclado para alterá-la. 	C-1 - G9
Velocity Range Low	Limite inferior do intervalo de velocidade. Especifica o valor mínimo da velocidade efetiva. Nenhum som é produzido ao tocar a uma velocidade inferior a esta definição.	0 a 127
Velocity Range High	Limite superior do intervalo da velocidade. Especifica o valor máximo da velocidade efetiva. Nenhum som é produzido ao tocar a uma velocidade superior a esta definição.	0 a 127
Start Trigger	Disparo de início. Especifica se uma nota soa quando uma tecla do teclado é pressionada (KeyOn) ou quando uma tecla do teclado é solta (KeyOff).	KeyOn, KeyOff
Pitch	Envolvente do tom. <ul style="list-style-type: none"> • Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envolvente do tom” do som de melodia (página PT-7). Octave Shift • Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envolvente do tom” do som de bateria (página PT-11). Coarse Tune, Fine Tune 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envolvente do tom” do som de melodia (página PT-7). Você pode introduzir os valores para “Initial Level”, “Attack Level” e “Release Level” no intervalo de -256 a 0 a +255. Você pode introduzir os valores para “Attack Time”, “Decay Time” e “Release Time” no intervalo de 0 a 127. Initial Level, Attack Time, Release Time, Release Level • Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” do som de melodia (página PT-8). Você pode introduzir os valores para “Attack Level” e “Decay Level” no intervalo de -256 a 0 a +255. Você pode introduzir um “Decay Time” no intervalo de 0 a 127. Attack Level, Decay Time, Decay Level 	
Key Follow	Seguidor de tecla. Ajusta a quantidade de mudança do tom entre as teclas vizinhas no teclado. Um valor mais alto representa uma mudança maior.	-128 a 0 a +127
Key Follow Base	Base do seguidor de tecla. A tecla do teclado que está no centro do seguidor de tecla.	C-1 - G9
Split Shift	Deslocamento de divisão. Contando a partir da tecla do teclado que é pressionada, a forma de onda que soa é a forma atribuída à tecla do teclado que é a quantidade especificada de deslocamento da divisão acima ou abaixo da tecla pressionada. O tom usado é o tom que corresponde à tecla do teclado pressionada.	-12 a 0 a +12
LFO Layer Depth	Profundidade da estratificação de LFO. Ajusta como o LFO é aplicado a cada estratificação.	0 a 127

Nome exibido	Descrição	Definições
Filter	Filtro. <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes e informações sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” do som de melodia (página PT-8). Você pode introduzir um valor no intervalo de 0 a 127. Cutoff, Resonance 	
Filter Type	Tipo do filtro. Especifica o intervalo cortado pelo filtro. LPF1: Filtro 6dB/oct para componentes da banda de frequências baixas. Sem efeito de ressonância. Adequado para instrumentos acústicos. LPF2: Filtro 12dB/oct para componentes da banda de frequências baixas. Sem efeito de ressonância. Adequado para instrumentos acústicos. LPF3: Filtro 12dB/oct para componentes da banda de frequências baixas. Com efeito de ressonância. Adequado para sons sintetizados. BPF: Filtro 6dB/oct para componentes da banda nas vizinhanças da frequência de corte. Com efeito de ressonância. HPF: Filtro 12dB/oct para componentes da banda de frequências altas. Com efeito de ressonância.	Consulte a célula à esquerda.
Velocity Sense	Sensibilidade à velocidade. Especifica o grau de mudança no filtro de acordo com a velocidade de pressão no teclado.	-64 a 0 a +63
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” do som de melodia (página PT-8). Você pode introduzir um valor no intervalo de 0 a 127. Attack Level, Envelope Depth Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envolvente do tom” do som de melodia (página PT-7). Você pode introduzir um valor no intervalo de 0 a 127. Initial Level, Attack Time 	
Decay 1 Time	Tempo de decaimento 1. O tempo que leva para que o som alcance o nível de decaimento 1 desde o nível de ataque.	0 a 127
Decay 1 Level	Nível de decaimento 1. Nível alvo para mudança desde o nível de ataque até o nível de decaimento 1.	0 a 127
Decay 2 Time	Tempo de decaimento 2. O tempo que leva para que o som alcance o nível de decaimento 2 desde o nível de decaimento 1.	0 a 127
Decay 2 Level	Nível de decaimento 2. Segundo nível alvo para mudança desde o nível de decaimento 1 até o nível de decaimento 2.	0 a 127
Decay 3 Time	Tempo de decaimento 3. O tempo que leva para que o som alcance o nível de decaimento 3 desde o nível de decaimento 2.	0 a 127
Decay 3 Level	Nível de decaimento 3. Terceiro nível alvo para mudança desde o nível de decaimento 2 até o nível de decaimento 3.	0 a 127
Release 1 Time	Tempo de relaxamento 1. O tempo que leva para alcançar o nível de relaxamento 1 após a soltura de uma tecla.	0 a 127
Release 1 Level	Nível de relaxamento 1. O nível alvo alcançado logo após a soltura de uma tecla.	0 a 127
Release 2 Time	Tempo de relaxamento 2. O tempo que leva para alcançar o nível de relaxamento 2 desde o nível de relaxamento 1.	0 a 127
Release 2 Level	Nível de relaxamento 2. O segundo nível alvo alcançado após a soltura de uma tecla.	0 a 127
Low Key Follow	Seguidor de tecla baixa. Ajusta a quantidade de mudança do filtro entre as teclas vizinhas no teclado. Um valor maior representa uma mudança maior. Um valor positivo (+) especifica uma frequência de corte mais baixa para o teclado da gama baixa.	-128 a 0 a +127
Low Key	Tecla baixa. Aplica um efeito de seguidor de tecla baixa às teclas na gama baixa (lado esquerdo) da tecla especificada por esta definição.	C-1 - G9 (Low Key ≤ High Key)

Nome exibido	Descrição	Definições
High Key Follow	Seguidor de tecla alta. Ajusta a quantidade de mudança do filtro entre as teclas vizinhas no teclado. Um valor maior representa uma mudança maior. Um valor positivo (+) especifica uma frequência de corte mais alta para o teclado da gama alta.	-128 a 0 a +127
High Key	Tecla alta. Aplica um efeito de seguidor de tecla alta às teclas na gama alta (lado direito) da tecla especificada por esta definição.	C-1 - G9 (Low Key \leq High Key)
LFO Layer Depth	Profundidade da estratificação de LFO. Ajusta como o LFO é aplicado a cada estratificação.	0 a 127
Amp	Amplificador. Para os detalhes, consulte “Amplificador” do som de melodia (página PT-8). <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Amplificador” do som de melodia (página PT-8). Volume, Velocity Sense Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Amplificador” do som de bateria (página PT-12). Pan 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Envoltório do tom” do som de melodia (página PT-8). Você pode introduzir um valor no intervalo de 0 a 127. Initial Level, Attack Time Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” do som de melodia (página PT-8). Você pode introduzir um valor no intervalo de 0 a 127. Attack Level Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Filtro” da hexaestratificação (página PT-15). Decay 1 Time, Decay 1 Level, Decay 2 Time, Decay 2 Level, Decay 3 Time, Decay 3 Level, Release 1 Time, Release 1 Level, Release 2 Time 	
Low Key Follow	Seguidor de tecla baixa. Ajusta a quantidade de mudança do volume entre as teclas vizinhas no teclado. Um valor maior representa uma mudança maior. Um valor positivo (+) especifica um volume mais baixo para o teclado da gama baixa.	-128 a 0 a +127
Low Key	Tecla baixa. Aplica um efeito de seguidor de tecla baixa às teclas na gama baixa (lado esquerdo) da tecla especificada por esta definição.	C-1 - G9 (Low Key \leq High Key)
High Key Follow	Seguidor de tecla alta. Ajusta a quantidade de mudança do volume entre as teclas vizinhas no teclado. Um valor maior representa uma mudança maior. Um valor positivo (+) especifica um volume mais alto para o teclado da gama alta.	-128 a 0 a +127
High Key	Tecla alta. Aplica um efeito de seguidor de tecla alta às teclas na gama alta (lado direito) da tecla especificada por esta definição.	C-1 - G9 (Low Key \leq High Key)
LFO Layer Depth	Profundidade da estratificação de LFO. Ajusta como o LFO é aplicado a cada estratificação.	0 a 127
Pitch	Tom. Os parâmetros editáveis neste grupo afetam o tom das notas.	
Detune	<p>Desafinador. Faz que a afinação das camadas 1 a 6 fiquem ligeiramente diferentes uma da outra. Um valor de definição maior aumenta a quantidade de desafinação. O valor máximo (31) resulta numa diferença de 100 cents (semitons) entre a camada 1 e a camada 6.</p> 	0 a 31

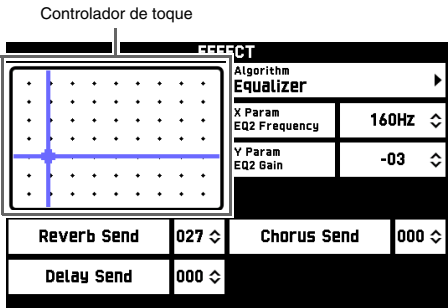
Nome exibido	Descrição	Definições
Pitch Lock Layer 1&2 Pitch Lock Layer 3&4 Pitch Lock Layer 5&6	Bloqueio do tom. Quando esta definição é ativada para as estratificações 1 e 2, o tom da estratificação 2 é mudado para o mesmo tom da estratificação 1, de forma que ambos os tons fiquem iguais. O mesmo se aplica às estratificações 3 e 4, e às estratificações 5 e 6.	Off, On
Stretch Tune	Para os detalhes, consulte “Afinação stretch” do som de melodia (página PT-8).	
LFO	<p>Oscilador de baixa frequência. Este é um grupo de parâmetros de LFO editáveis aplicados ao tom de um som estratificado. Para os detalhes, consulte “LFO” do som de melodia (página PT-9).</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “LFO” do som de melodia (página PT-9). Você pode introduzir um valor no intervalo de 0 a 127. Pitch Rate, Pitch Delay, Pitch Rise, Pitch Mod.Depth, Filter Amp Rate, Filter Delay, Filter Rise, Filter Mod.Depth, Amp Delay, Amp Rise, Amp Mod.Depth Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “LFO” do som de melodia (página PT-9). O intervalo de definição de cada “Profundidade” é de -128 a 0 a +127. Pitch Wave, FilterAmpWave, Pitch Depth, Filter Depth, Amp Depth 	
Portamento	<p>Portamento. Este é um grupo de parâmetros editáveis de portamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Portamento” do som de melodia (página PT-9). Portamento On/Off, Portamento Time 	
Chromatic	Cromático. Quando “On”, a passagem de um som para outro é realizada em passos de meio tom ao usar o Portamento.	Off, On
Pan	<p>Panoramização. Este é um grupo de parâmetros editáveis associados com a operação de panoramização (posição estéreo do som). Para os detalhes, consulte “Panoramização” do som de melodia (página PT-9).</p> <ul style="list-style-type: none"> Para os detalhes sobre os itens de definição abaixo, consulte “Panoramização” do som de melodia (página PT-9). Dynamic Panning, Pan Position 	

Parâmetros editáveis dos efeitos

Estes parâmetros configuram as definições dos efeitos de cada som.

■ Tela de edição dos efeitos

Tocar em “Effect” em uma tela de edição de som (páginas PT-6, 10, 11 e 13) exibe uma tela para definições avançadas dos efeitos.



Nome exibido	Descrição	Definições
Algorithm	Para selecionar o tipo de DSP e configurar as definições dos parâmetros. Os parâmetros cujas definições podem ser configuradas dependem do tipo de DSP selecionado.	Consulte “Parâmetros de DSP editáveis” abaixo.
X Param, Y Param	Mostram os parâmetros atribuídos ao eixo X e ao eixo Y. Para as informações sobre os parâmetros que podem ser atribuídos, consulte “Parâmetros de DSP editáveis” abaixo. X: Parâmetros atribuídos ao eixo X Y: Parâmetros atribuídos ao eixo Y	–
Controlador de toque	As definições “X Param” e “Y Param” podem ser alteradas simultaneamente tocando na tela.	
Reverb Send	Especifica quanta reverberação é aplicada a um som.	0 a 127
Chorus Send	Especifica quanto coro é aplicado a um som.	0 a 127
Delay Send	Especifica quanto delay é aplicado a um som.	0 a 127

■ Parâmetros de DSP editáveis

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Through	Selecione esta opção se você não quiser aplicar um efeito de DSP. Não há parâmetros que podem ser definidos enquanto esta opção estiver selecionada.	
Equalizer	Este é um equalizador de três bandas.	
EQ1 Frequency	Ajusta a frequência central do Equalizador 1.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Hz]
EQ1 Gain	Ajusta o ganho do Equalizador 1. O valor de Gain não é um valor de dB.	-12 a 0 a +12
EQ2 Frequency (X)	Ajusta a frequência central do Equalizador 2.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Hz]
EQ2 Gain (Y)	Ajusta o ganho do Equalizador 2. O valor de Gain não é um valor de dB.	-12 a 0 a +12
EQ3 Frequency	Ajusta a frequência central do Equalizador 3.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Hz]
EQ3 Gain	Ajusta o ganho do Equalizador 3. O valor de Gain não é um valor de dB.	-12 a 0 a +12
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Compressor	Comprime o sinal de entrada, que pode ter o efeito de suprimir a variação do nível, permitindo a sustentação mais longa de sons abafados.	
Attack	Ajusta a quantidade de ataque do sinal de entrada. Um valor menor causa uma operação imediata do compressor, que suprime o ataque do sinal de entrada. Um valor maior retarda a operação do compressor, que faz que o ataque do sinal de entrada seja emitido como é.	0 a 127
Release	Ajusta o tempo desde o ponto em que o sinal de entrada cai abaixo de um certo nível até que a operação de compressão seja parada. Quando desejar uma sensação de ataque (sem compressão no começo do som), defina este parâmetro para um valor o mais baixo possível. Para ter uma compressão aplicada todas as vezes, defina um valor alto.	0 a 127
Depth (X)	Ajusta a compressão do sinal de áudio.	0 a 127
Wet Level (Y)	Ajusta o nível do som do efeito. O volume de saída muda de acordo com a definição Depth e as características do som de entrada.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Limiter	Limita o nível do sinal de entrada de forma que não suba além de um nível predeterminado.	
Limit (X)	Ajusta o nível do volume do limite no qual a limitação é aplicada.	0 a 127
Attack	Ajusta a quantidade de ataque do sinal de entrada.	0 a 127
Release	Ajusta o tempo desde o ponto em que o sinal de entrada cai abaixo de um certo nível até que a operação de limite seja parada.	0 a 127
Wet Level (Y)	Ajusta o nível do som do efeito. O volume de saída muda de acordo com a definição Limit e as características do som de entrada. Use este parâmetro para corrigir tais mudanças.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Enhancer	Realça os perfis da gama baixa e da gama alta do sinal de entrada.	
Low Frequency	Ajusta a frequência do realçador da gama baixa.	0 a 127
Low Gain	Ajusta o ganho do realçador da gama baixa.	0 a 127
High Frequency (X)	Ajusta a frequência do realçador da gama alta.	0 a 127
High Gain (Y)	Ajusta o ganho do realçador da gama alta.	0 a 127
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Early Reflection	Um efeito que extrai reflexões adiantadas da reverberação. Aplica presença acústica às notas.	
Wet Level (Y)	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Feedback (X)	Ajusta a repetição do som refletido.	0 a 127
Tone	Ajusta a tonalidade do som refletido.	0 a 127
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Phaser	Produz uma pulsação distintiva e um som amplo usando uma onda LFO para alterar a fase do sinal de entrada, e misturando-o com o sinal de entrada original.	
Resonance	Ajusta a intensidade da realimentação.	0 a 127
Manual	Ajusta a quantidade de deslocamento do phaser de referência.	-64 a 0 a +63
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.	Sin, Tri, Random
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Chorus	Adiciona profundidade e amplitude às notas.	
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.	Sin, Tri
Feedback	Ajusta a intensidade da realimentação.	-64 a 0 a +63
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Polarity	Inverte o LFO de um canal.	-, +
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Flanger	Aplica uma pulsação impetuosa e reverberação metálica às notas. Seleciona a forma de onda LFO.	
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.	Sin, Tri, Random
Feedback	Ajusta a intensidade da realimentação.	-64 a 0 a +63
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Tremolo	Desloca o volume do sinal de entrada usando um LFO.	
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.	Sin, Tri, Tra
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Auto Pan	Desloca a panoramização contínua esquerda-direita do sinal de entrada usando um LFO.	
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.	Sin, Tri, Tra
Manual	Ajusta a panoramização (posição estéreo). -64 é esquerda total, 0 é o centro, e +63 é direita total.	-64 a 0 a +63
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Rotary	Este efeito é um simulador de alto-falante rotativo.	
Speed (X)	Muda o modo de velocidade entre rápido e lento.	Slow, Fast
Brake	Interrompe a rotação do alto-falante.	Rotate, Stop
Fall Accel	Ajusta a aceleração quando o modo de velocidade é mudado de rápido para lento.	0 a 127
Rise Accel	Ajusta a aceleração quando o modo de velocidade é mudado de lento para rápido.	0 a 127
Slow Rate	Ajusta a velocidade de rotação do alto-falante no modo de velocidade lenta.	0 a 127
Fast Rate (Y)	Ajusta a velocidade de rotação do alto-falante no modo de velocidade rápida.	0 a 127
Vibrato/Chorus	Seleciona o tipo de vibrato (V) e de coro (C).	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Drive Rotary	Este é um simulador de alto-falante rotativo que torna o overdrive possível.	
Overdrive Gain (Y)	Ajusta o ganho de overdrive.	0 a 127
Overdrive Level	Ajusta o nível de saída da overdrive.	0 a 127
Speed (X)	Muda o modo de velocidade entre rápido e lento.	Slow, Fast
Brake	Interrompe a rotação do alto-falante.	Rotate, Stop
Fall Accel	Ajusta a aceleração quando o modo de velocidade é mudado de rápido para lento.	0 a 127
Rise Accel	Ajusta a aceleração quando o modo de velocidade é mudado de lento para rápido.	0 a 127
Slow Rate	Ajusta a velocidade de rotação do alto-falante no modo de velocidade lenta.	0 a 127
Fast Rate	Ajusta a velocidade de rotação do alto-falante no modo de velocidade rápida.	0 a 127
Vibrato/Chorus	Seleciona o tipo de vibrato (V) e de coro (C).	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
LFO Wah	Este é um efeito “wah” que pode afetar automaticamente a frequência usando um LFO.	
Input Level	Ajusta o nível de entrada. O sinal de entrada pode ficar distorcido quando o nível do som de entrada, o número de acordes, ou o valor de Resonance é grande. Ajuste este parâmetro para eliminar tal distorção.	0 a 127
Resonance	Ajusta a intensidade da realimentação.	0 a 127
Manual	Ajusta a frequência de referência do filtro de wah.	0 a 127
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.	Sin, Tri, Random
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Auto Wah	Este é um efeito de “wah” que pode deslocar a frequência automaticamente de acordo com o nível do sinal de entrada.	
Input Level	Ajusta o nível de entrada. O sinal de entrada pode ficar distorcido quando o nível do som de entrada, o número de acordes, ou o valor de Resonance é grande. Ajuste este parâmetro para eliminar tal distorção.	0 a 127
Resonance	Ajusta a intensidade da realimentação.	0 a 127
Manual (X)	Ajusta a frequência de referência do filtro de wah.	0 a 127
Depth (Y)	Ajusta a profundidade do wah de acordo com o nível do sinal de entrada. Definir um valor positivo faz que o filtro de wah abra em proporção direta com o tamanho do sinal de entrada, produzindo um som brilhante. Definir um valor negativo faz que o filtro de wah feche em proporção direta com o tamanho do sinal de entrada, produzindo um som escuro.	-64 a 0 a +63
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Distortion	Distortion + Wah + Amp Simulator	
Dist Gain (Y)	Ajusta o ganho do sinal de entrada de distorção.	0 a 127
Dist Level	Ajusta o nível de saída de distorção.	0 a 127
Dist Low	Ajusta o ganho da gama baixa de distorção.	0 a 127
Dist High	Ajusta o ganho da gama alta de distorção.	0 a 127
Wah Type	Especifica o tipo de wah.	LPF, C-Wah, V-Wah, Fat Wah, Light Wah, Heavy Wah
Wah Depth	Ajusta a profundidade do wah de acordo com o nível do sinal de entrada.	-64 a 0 a +63
Wah Manual (X)	Ajusta a frequência de referência do filtro de wah.	0 a 127
Routing	Especifica a conexão de distorção e wah.	Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah
Amp	Especifica o tipo de simulação de amplificador.	Bypass, PR Combo, RV Combo, JC Combo, TW Combo, DX Combo, AC Combo, MT Combo, BG Combo, MS Stack, TR Stack, SL Stack, RF Stack, EV Stack, Bass Combo1, Bass Combo2, Bass Stack
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Pitch Shifter	Este efeito transforma o tom do sinal de entrada.	
Pitch (X)	Ajusta a quantidade de deslocamento do tom em passos de quarto de tom.	-24 a 0 a +24
High Damp	Ajusta o abafamento da gama alta. Um número menor aumenta o abafamento.	0 a 127
Feedback	Ajusta a quantidade de realimentação.	0 a 127
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Wet Level (Y)	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Fine	Ajusta a quantidade de deslocamento do tom. -50 é a redução de uma semínima, enquanto +50 é o aumento de uma semínima.	-50 a 0 a +50
Multi Chorus	Este é um efeito de coro com seis fases de LFO diferentes.	
LFO Rate (X)	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Ring Modulator	Multiplica o sinal de entrada com um sinal de oscilador interno para criar um som metálico.	
OSC frequency (X)	Ajusta a frequência de referência do oscilador interno.	0 a 127
LFO Rate	Ajusta a taxa de LFO.	0 a 127
LFO Depth (Y)	Ajusta a profundidade de LFO.	0 a 127
Tone	Ajusta o timbre do som de entrada do modulador anular.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Delay	Retarda o sinal de entrada e alimenta-o de volta para criar um efeito repetitivo.	
Delay Time (X)	Ajusta o tempo total do delay.	0 a 127
Delay Ratio L	Ajusta a razão do canal esquerdo relativa ao tempo total do delay.	0 a 127
Delay Ratio R	Ajusta a razão do canal direito relativa ao tempo total do delay.	0 a 127
Delay Level L	Ajusta o nível do canal esquerdo.	0 a 127
Delay Level R	Ajusta o nível do canal direito.	0 a 127
Feedback Type	Seleciona o tipo de realimentação. Stereo: Realimentação estéreo Cross: Realimentação cruzada	Stereo, Cross
Feedback (Y)	Ajusta a quantidade de realimentação.	0 a 127
High Damp	Ajusta o abafamento da gama alta. Um número menor aumenta o abafamento.	0 a 127
Delay Tempo Sync	Especifica como o tempo total de delay real é sincronizado com o andamento. • Off: Usa o valor do tempo de delay. • 1/4 a 3/4: Usa o valor de acordo com o número de batidas.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127

Tipo de DSP/Parâmetro	Descrição	Definições
Piano Effect	Este efeito é adequado para a execução de um piano acústico.	
Lid Type (Y)	Ajusta como o som ressoará de acordo com o estado de abertura da tampa harmônica de um piano.	Closed, Semi Opened, Full Opened
Reflection Level (X)	Ajusta o nível da reflexão inicial.	0 a 127
Input Level	Ajusta o nível de entrada.	0 a 127
Wet Level	Ajusta o nível do som do efeito.	0 a 127
Dry Level	Ajusta o nível do som direto.	0 a 127

Uso do sequenciador de padrões

Você pode usar o sequenciador de padrões para criar padrões de acompanhamento, que soam durante o uso da função do acompanhamento automático do Teclado Digital, e armazená-los como ritmos do usuário.

Ritmos, padrões de acompanhamento e partes de instrumentos

Cada um dos ritmos do Teclado Digital oferece 12 padrões de acompanhamento diferentes denominados INTRO 1 e 2, VARIATION 1 a 4, FILL-IN 1 a 4, e ENDING 1 e 2. Cada padrão de acompanhamento pode ser composto por oito partes de instrumentos (bateria, percussão, baixo e acordes de 1 a 5). A configuração global de um único ritmo é mostrada a seguir.

Ritmos	
Introdução 1, 2	Variação 1 a 4
Bateria	Bateria
Percussão	Percussão
Baixo	Baixo
Acorde 1 a Acorde 5	Acorde 1 a Acorde 5
Virada 1 a 4	Finalização 1, 2
Bateria	Bateria
Percussão	Percussão
Baixo	Baixo
Acorde 1 a Acorde 5	Acorde 1 a Acorde 5

Dados que podem ser gravados

Os dados listados abaixo podem ser gravados para cada parte do acompanhamento.

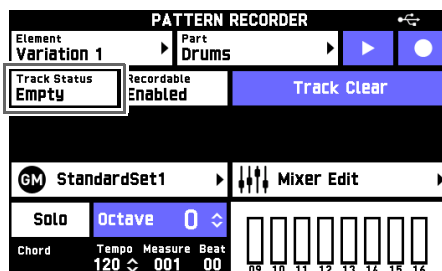
- Execução do teclado (dados de nota)
- Operações da roda **47** PITCH BEND (dados de inflexão da altura tonal)
- Operações da roda **48** MODULATION (dados de modulação)

Edição da parte de um instrumento e áreas do usuário

Como uma regra geral, as operações de edição do sequenciador de padrões são realizadas com base nas partes dos instrumentos. O sequenciador de padrões mantém áreas de memória especiais denominadas “áreas do usuário” para cada parte de instrumento para a finalidade de edição de um ritmo. Essas áreas são usadas ao gravar uma execução do teclado. Repare, entretanto, que a área do usuário não é usada ao usar um ritmo existente retendo a parte de seus dados existentes (Dados fixos).

Você pode verificar o estado de uma parte de instrumento selecionada na tela PATTERN RECORDER.

1. Na tela MENU, toque em “RHYTHM”.
2. Selecione o ritmo a ser editado.
3. Na tela RHYTHM, toque em “Edit”.
4. Toque em “Pattern Sequencer”.
5. Toque em “Recorder”.



Nome exibido	Significa isto:
Fixed (Dados fixos)	Os dados da parte de um instrumento chamados de um ritmo predefinido ou ritmo do usuário. As únicas definições que podem ser editadas para uma parte de instrumento com este estado são as definições do mixer. A gravação em tempo real das notas do teclado e edição dos eventos não são permitidas.
Recorded (Dados gravados)	A parte do instrumento está sendo editada usando uma área do usuário, e os dados gravados estão contidos na área do usuário. As definições do mixer, gravação em tempo real das notas do teclado e edição de eventos são permitidas para uma parte de instrumento com este estado.

Nome exibido	Significa isto:
Empty (Sem dados)	Esta parte de instrumento está sendo editada usando uma área do usuário, mas não há dados gravados na área do usuário (área do usuário vazia). As definições do mixer, gravação em tempo real das notas do teclado e edição de eventos são permitidas para uma parte de instrumento com este estado.

Armazenamento dos ritmos do usuário

Você pode armazenar até 100 ritmos do usuário na memória do Teclado Digital. Para chamar um ritmo do usuário armazenado, pressione um dos botões seletores de ritmo na área **4 RHYTHM** para exibir a tela RHYTHM SELECT. Logo, toque em “User” para exibir uma tela para chamar um ritmo do usuário.

Criação e edição de um ritmo do usuário

Você também pode usar o sequenciador de padrões para editar parcialmente um ritmo existente (editando, por exemplo, somente uma das partes de um padrão de acompanhamento) ou simplesmente modificar suas definições do mixer, se quiser. Você também pode gravar cada parte de todos os padrões de acompanhamento do nada para criar um ritmo original completamente novo.

1. Na tela MENU, toque em “RHYTHM”.
2. Toque no nome do ritmo.
3. Toque no ritmo que você deseja editar.
4. Toque em **14 EXIT**.
Isso retorna à tela RHYTHM.
5. Toque em “Edit”.
6. Toque em “Pattern Sequencer”.
Isso exibe a tela PATTERN SEQUENCER.
7. Crie ou edite o ritmo como quiser.

- Para as informações sobre os parâmetros editáveis e sobre como realizar as edições, consulte a seção deste manual da página PT-27 (Para gravar um ritmo para cada parte) até a página PT-33 (Para importar dados MIDI para a memória do Teclado Digital desde uma memória flash USB).

Para gravar um ritmo para cada parte

1. Na tela PATTERN SEQUENCER, toque em “Recorder”.

Isso exibe a tela PATTERN RECORDER.

2. Toque em “Element” ou em “Part”.



3. Selecione o elemento (na tela ELEMENT) ou a parte (na tela PART) que você deseja gravar.

- Se a gravação pode ser realizada ou não, e o tipo de gravação que é possível depende do estado das partes (Track Status) do elemento selecionado.

Estado da pista	Gravável	Descrição
Fixed	Disabled	A gravação não é possível. Para gravar nesta parte, realize os passos a seguir para apagar seus dados. 1. Toque em “Track Clear”. 2. Toque em “Yes”. Isso apaga os dados da parte e muda seu “Track Status” para “Empty”, o que significa que ela pode ser gravada.
Recorded	Enabled	A dobragem dos dados gravados é possível.
Empty	Enabled	A parte está vazia. Uma nova gravação é possível.



- “Recordable” não se torna “Enabled” se uma parte de introdução ou de finalização estiver definida para “Fixed”. Para editar uma introdução ou finalização, apague todos os dados da parte.
- Os elementos também podem ser selecionados pressionando-se os botões abaixo. Para selecionar um Fill-In (1 a 4), pressione um dos botões **29 VARIATION/FILL-IN** (1 a 4) duas vezes.
 - Botões **28 INTRO** 1, 2
 - Botões **29 VARIATION/FILL-IN** 1 a 4
 - Botões **32 ENDING** 1, 2

4. Configure as definições abaixo conforme seja necessário.

Item	Descrição	Definição
Nome do som	Muda o som. Os sons que podem ser selecionados dependem do tipo da parte.	Consulte a "Lista dos sons" no Apêndice separado.
Mixer Edit	Ajusta o balanço entre os instrumentos.	Consulte "Para ajustar o balanço entre as partes" (página PT-33).
Solo	Reproduz apenas a parte selecionada atualmente.	Off (Desativado), On (Ativado)
Octave	Altera o tom do teclado em unidades de oitava durante a gravação.	-3 a +3
Tempo	Muda o andamento.	20 a 255

5. Toque em "●".

- O instrumento entra no modo de espera de gravação, indicado por "►" intermitente na tela.
- As definições abaixo podem ser configuradas durante a espera de gravação.

Exibição: Nome do item	Descrição	Definição
Chord: Acorde de reprodução	Iniciar a gravação de um padrão de acompanhamento inicia a reprodução repetida de todas as partes do padrão, com exceção da parte que está sendo gravada. Durante tal reprodução repetida, você pode usar esta definição para especificar o tipo de acorde a ser usado para a reprodução das partes do baixo e dos acordes. As definições disponíveis são "C" (C maior), "C7" (C de sétima) e "Cm" (C menor). Selecionar "Off" desativa as notas das partes do baixo e dos acordes.	Off, C, C7, Cm
Quantize: Quantizar	Especifique se é para gravar as notas no tempo em que elas são tocadas no teclado (Off) ou se é para usar o alinhamento automático de notas com uma nota base (definição diferente de Off).	Off, ♩,  , 

Exibição: Nome do item	Descrição	Definição
Precount: Pré-contagem	Especifica se uma pré-contagem deve soar antes que a gravação comece após o toque de "►" no modo de espera de gravação. Selecionar "1" soa uma pré-contagem de um compasso, enquanto "2" soa uma pré-contagem de dois compassos. Selecionar "Off" desativa a pré-contagem e, portanto, a gravação irá começar assim que "►" for tocado.	Off, 1, 2
Metronome: Metrônomo	Especifica se o metrônomo deve soar (On) ou não (Off) durante a gravação.	Off, On

6. Toque em "►" para iniciar a gravação.

Isso faz que "►" na tela mude para "■".

- Somente as operações abaixo podem ser realizadas enquanto uma gravação estiver em progresso.
 - Ativação/desativação do metrônomo
 - Alteração do andamento
 - Ativação/desativação de Solo
 - Alteração da oitava

7. Depois de terminar a gravação, toque em "■".

8. Repita os passos de 2 a 7 conforme seja necessário para gravar outras partes e/ou as partes de outros elementos.

9. Toque em **14 EXIT** para retornar à tela RHYTHM EDIT MENU.

10. Armazene o ritmo editado usando o procedimento descrito em "Armazenamento de um ritmo do usuário" (página PT-34).

Para editar um elemento

1. Na tela PATTERN SEQUENCER, toque em “Element Edit”.

Isso exibe a tela ELEMENT EDIT.

ELEMENT EDIT	
Parameter	Setting
Element	Variation 1 ▶
Element Copy	Enter ▶
Measure	02
Beat	4/4
Element Clear	Execute

2. Configure as definições dos parâmetros conforme seja necessário.

- Toque num item exibido e, em seguida, selecione da lista que aparece. Use os botões **9** ▼/NO, ▲/YES para alterar os valores da definição.

Item	Descrição	Definição
Element	Seleciona um elemento para editar.	Intro 1, Intro 2, Variation 1, Variation 2, Variation 3, Variation 4, Fill-in 1, Fill-in 2, Fill-in 3, Fill-in 4, Ending 1, Ending 2
Element Copy	Copia um elemento para um outro ritmo. Toque em “Enter” para exibir a tela ELEMENT COPY. Na coluna “Source”, especifique o elemento do ritmo que você deseja copiar. Na coluna “Destination”, especifique o elemento de destino da operação de cópia. Depois de configurar as definições da fonte de cópia e do destino da cópia, toque em “Execute”. • O elemento da fonte e o elemento de destino devem ser do mesmo tipo.	
Measure	Especifica o número de compassos. • Se você estiver editando um ritmo incorporado do Teclado Digital, você não poderá alterar o número de compassos. Para alterar o número de compassos, primeiro use “Element Clear” para apagar os dados do elemento atual.	Intro, Variation, Ending: 01 a 16 Fill-in: 01 a 02
Beat	Especifica a definição da batida. • Se você estiver editando um ritmo incorporado do Teclado Digital, você não poderá alterar a definição das batidas. Para alterar a definição das batidas, primeiro use “Element Clear” para apagar os dados do elemento atual.	2/4, 3/4, 4/4, 2/8, 3/8, etc.
Element Clear	Tocar em “Execute” e, em seguida, em “Yes” apaga os dados do elemento selecionado.	

3. Toque em **14** EXIT para retornar à tela RHYTHM EDIT MENU.

4. Armazene o ritmo editado usando o procedimento descrito em “Armazenamento de um ritmo do usuário” (página PT-34).

Para editar os dados de cada parte

1. Na tela PATTERN SEQUENCER, toque em “Part Edit”.

Isso exibe a tela PART EDIT.

PART EDIT	
Parameter	Setting
Element Select	Variation 1 ▶
Part Select	Drums ▶
Part Copy	Enter ▶
Parameter Edit	Enter ▶
Event Edit	Enter ▶
Part Clear	Execute

2. Configure as definições dos parâmetros conforme seja necessário.

- Toque num item exibido e, em seguida, selecione da lista que aparece. Use os botões **9** ▼/NO, ▲/YES para alterar os valores da definição.

Item	Descrição	Definição
Element Select	Seleciona um elemento para editar.	Intro 1, 2 Variation 1 a 4 Fill-in 1 a 4 Ending 1, 2
Part Select	Seleciona uma parte para editar.	Drums, Bass, Chord 1 a 5, Percussion
Part Copy	<p>Copia uma parte para um outro ritmo. As introduções e finalizações não podem ser copiadas.</p> <ol style="list-style-type: none"> Na coluna “Source”, especifique o ritmo, elemento e parte da fonte de cópia. <ul style="list-style-type: none"> Para copiar apenas um evento, toque em “Event Only” de forma que mude para “On”. Na coluna “Destination”, especifique o elemento de destino e a parte da operação de cópia. Toque em “Execute”. Toque em “Yes”. <p>Isso copia a parte selecionada.</p> <ul style="list-style-type: none"> O elemento da fonte e o elemento de destino devem ser do mesmo tipo. As partes que podem ser copiadas dependem do tipo da parte de destino da cópia. 	
Parameter Edit	<p>Você pode configurar as definições dos parâmetros de parte abaixo.</p> <p>A edição de parâmetro só pode ser realizada quando uma parte estiver no estado gravável (Track Status: Empty ou Recorded). Para mais informações, consulte “Edição da parte de um instrumento e áreas do usuário” (página PT-26).</p>	
Element Select	Seleciona um elemento.	Intro 1, 2 Variation 1 a 4 Fill-in 1 a 4 Ending 1, 2
Part Select	Seleciona uma parte.	Drums, Bass, Chord 1 a 5, Percussion
Table	<p>Consulte “Table (Tabela de conversão de acordes)” (página PT-32).</p> <ul style="list-style-type: none"> As partes de bateria e percussão não podem ser editadas. 	
Break Point	<p>Este parâmetro especifica uma tecla de nota, de C a B, que é o ponto no qual o baixo do acompanhamento automático e as notas de acorde baixam uma oitava.</p> <p>Por exemplo, ao especificar F como o ponto de parada, um acorde C maior gravado como C3E3G3 (CEG) torna-se D3F#3A3 (DF#A elevado uma nota cada) ao dedilhar D no teclado de acordes, E3G#3B3 (EG#B elevado uma nota cada) quando E é dedilhado, e F2A2C3 (FAC baixado uma oitava) ao dedilhar F.</p> <ul style="list-style-type: none"> As partes de bateria e percussão não podem ser editadas. 	C a B

Item	Descrição	Definição
Inversion	<p>Especifica se, durante a reprodução do acompanhamento automático, os acordes devem ou não usar suas formas invertidas do acorde original (EGC e GCE para CEG).</p> <p>Por exemplo, digamos que o acorde C maior gravado originalmente seja CEG e um acorde F seja dedilhado no teclado de acordes. Se "Off" for selecionado para esta definição, o acorde será convertido diretamente para FAC. Se "On" (ou "7th") for selecionado, o acorde será convertido para CFA, que é a forma invertida mais próxima de CEG. A transição das notas dos acordes durante a reprodução quando "On" (ou "7th") está selecionado é menor e, portanto, o acompanhamento soa com mais naturalidade. Repare que você deve selecionar "7th" em vez de "On" somente se C7 foi especificado para a definição "Chord"* durante a gravação do padrão de acompanhamento, e se você selecionou "Chord 7th" para a tabela de conversão de acordes.</p> <p>Ao selecionar "On" (ou "7th") para esta definição, certifique-se de selecionar "C" para a definição "Break Point".</p> <ul style="list-style-type: none"> • As partes de bateria e percussão não podem ser editadas. <p>* "Chord" é um item de definição da tela PATTERN RECORDER. Para os detalhes, consulte "Para gravar um ritmo para cada parte" (página PT-27).</p>	Off, On, 7th
Retrigger	<p>Especifica como o padrão de acompanhamento é afetado pela mudança de um acorde que ocorre no meio de um padrão.</p> <p>Ao selecionar "On", o padrão "redispara", o que faz que a nota que estiver sendo tocada atualmente mude para a nota correspondente do acorde novamente dedilhado. Ao selecionar "Off", uma mudança de acorde faz que a nota que está soando atualmente seja cortada, e que a próxima nota do padrão do acorde novamente dedilhado seja tocada.</p> <p>O redisparo é realizado quando "On", não sendo realizado quando "Off".</p> <ul style="list-style-type: none"> • As partes de bateria e percussão não podem ser editadas. 	Off, On
Bend Range	Especifica o intervalo de inflexão da altura tonal para a operação de inflexão da altura tonal em passos de semitom.	0 a 24
Event Edit	<p>Proporciona a edição em unidades de evento. Para os detalhes sobre a edição de eventos, consulte "Edição de eventos" (página PT-62).</p> <p>A edição de evento só pode ser realizada quando uma parte estiver no estado gravável (Track Status: Empty ou Recorded). Para mais informações, consulte "Edição da parte de um instrumento e áreas do usuário" (página PT-26).</p>	
Part Clear	Tocar em "Execute" apaga a parte selecionada.	

3. Toque em **14 EXIT** para retornar à tela RHYTHM EDIT MENU.

4. Armazene o ritmo editado usando o procedimento descrito em "Armazenamento de um ritmo do usuário" (página PT-34).

■ Table (Tabela de conversão de acordes)

A gravação de cada padrão de acompanhamento é realizada normalmente em C maior (nota fundamental C, tipo maior). Durante a reprodução de um acompanhamento automático, você pode usar uma nota fundamental diferente de C e um tipo de acorde diferente de maior. Para fazer isso, o Teclado Digital converte os dados gravados em C maior para outra nota fundamental e/ou tipo de acorde. A Tabela de conversão de acordes é usada durante a conversão para fazer correções baseadas nas partes dos instrumentos e gênero de música para garantir uma musicalidade natural, independentemente da nota fundamental e/ou tipo do acorde especificado.

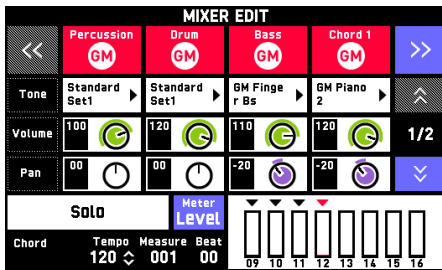
Com este parâmetro, você pode selecionar entre os seguintes 19 tipos de tabelas de conversão de acordes.

Nome da tabela	Padrão de acompanhamento	Partes de instrumentos	Descrição
Bass Basic	Variation 1 a 4, Fill-in 1 a 4	Baixo	Usa-se normalmente para uma parte de baixo.
Bass f-root		Baixo	Variação de "Bass Basic". Sempre faz a primeira nota a nota fundamental ao alterar acordes.
Bass 7th		Baixo	Usa-se para uma parte de baixo gravada com um acorde 7th.
Bass 7th f-root		Baixo	Variação de "Bass 7th". Sempre faz a primeira nota a nota fundamental ao alterar acordes.
Chord Basic		Acorde	Usa-se normalmente para uma parte de acorde.
Chord Var2		Acorde	Usa-se para uma parte de acorde que tem um acorde de tensão.
Chord Var3		Acorde	Ao especificar um acorde 7th durante a execução, a nota de 5ª é convertida para uma nota de 7ª. No caso de C7, por exemplo, G torna-se Bb.
Chord Var4		Acorde	Variação de "Chord Basic".
Chord 7th		Acorde	Usa-se para uma parte de acorde gravada com um acorde 7th.
Chord Minor		Acorde	Usa-se para uma parte de acorde gravada com um acorde menor.
Phrase		Acorde	Usa-se para a parte de acorde para a qual uma frase (tal como uma escala maior) foi gravada.
Bass Minor		Baixo	Usa-se para uma parte de baixo gravada com um acorde menor.
Bass Minor f-root		Baixo	Variação de "Bass Minor". Sempre faz a primeira nota a nota fundamental ao alterar acordes.
Penta Phrase		Acorde	Usa-se para uma parte de acorde gravada com uma frase em escala pentatônica.
Intro n-minor	Intro 1, 2, Fill-in 1, 2	Baixo/ Acorde	Quando um acorde menor é especificado durante a execução, converte para um menor natural.
Intro m-minor		Baixo/ Acorde	Quando um acorde menor é especificado durante a execução, converte para um menor natural (ascendente).
Intro h-minor		Baixo/ Acorde	Quando um acorde menor é especificado durante a execução, converte para um menor harmônico.
Intro no Change		Baixo/ Acorde	Gravação do original como é, sem conversão menor/maior de acordo com o acorde especificado durante a execução.
Intro dorian		Baixo/ Acorde	Ao especificar um acorde menor durante a execução, converte para uma escala dórica.

Para ajustar o balanço entre as partes

1. Na tela PATTERN SEQUENCER, toque em “Mixer Edit”.

Isso exibe a tela MIXER EDIT.



2. Configure as definições dos parâmetros conforme seja necessário.

- Toque num item exibido e, em seguida, selecione da lista que aparece. Use os botões **9** \vee /NO, \wedge /YES para alterar os valores da definição.

Item	Descrição
Parte	Ativa ou desativa uma parte.
Tone	Especifica o som de cada parte. Os sons que podem ser selecionados dependem do tipo da parte.
Volume	Ajusta o nível do volume de cada parte.
Pan	Ajusta a posição de panoramização de cada parte.
Reverb Send	Especifica a quantidade de reverberação que é aplicada a cada parte.
Chorus Send	Especifica a quantidade de coro que é aplicada a cada parte.
Delay Send	Especifica a quantidade de delay que é aplicada a cada parte.
Solo	Soa apenas as partes selecionadas atualmente. As partes selecionadas atualmente são indicadas no medidor de nível no canto inferior direito da tela. Para selecionar uma parte diferente, toque em “Volume” ou em outro parâmetro editável da parte pretendida.
Interruptor Level/Param	Alterna a exibição do medidor de nível entre os níveis do volume e as definições dos parâmetros.

3. Toque em **14** EXIT para retornar à tela RHYTHM EDIT MENU.
4. Armazene o ritmo editado usando o procedimento descrito em “Armazenamento de um ritmo do usuário” (página PT-34).

Para importar dados MIDI para a memória do Teclado Digital desde uma memória flash USB

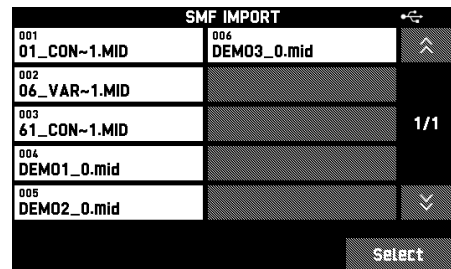
NOTA

- O seguinte procedimento importa dados MIDI no formato SMF armazenados em uma memória flash USB para a memória do Teclado Digital como um Ritmo do usuário.

1. Na tela PATTERN SEQUENCER, toque em “SMF Import”.

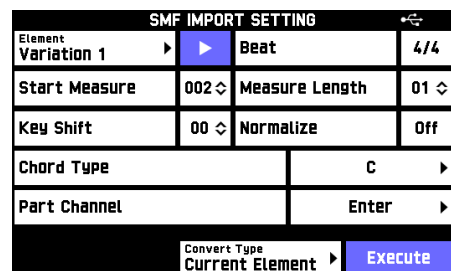
Isso exibe a tela SMF IMPORT.

- Se não houver nenhum arquivo com dados MIDI, a mensagem “No File!” aparecerá no mostrador.



2. Selecione os dados que você deseja importar e, em seguida, toque em “Select”.

Isso exibe a tela SMF IMPORT SETTING.



3. Configure as definições avançadas para os dados a serem importados.

- Tocar em “▶” reproduz os dados especificados por “Start Measure” e “Measure Length”. Desta maneira, você pode verificar os compassos a serem importados.

Item	Descrição	Definição
Element	Seleciona um elemento.	Intro 1, 2 Variation 1 a 4 Fill-in 1 a 4 Ending 1, 2
Beat	Mostra a definições das batidas dos dados MIDI.	–
Start Measure	Especifica o compasso inicial.	–
Measure Length	Especifica o comprimento do ritmo.	Intro, Variation, Ending: 01 a 16 Fill-in: 01, 02
Key Shift	Altera o tom.	–12 a +12
Normalize	Quando “On”, chama forçosamente apenas as notas de acorde e as notas base. Esta opção só fica disponível para Variação e Virada.	Off, On
Chord Type	Seleciona um acorde para um compasso especificado. C ou Cm só podem ser selecionados para uma introdução ou finalização.	C, Cm, C7, CM7
Part Channel	Especifica o canal MIDI de cada parte.	Cada parte: 1 a 16
Convert Type	Seleciona o elemento a ser convertido. Current Element: Converte o elemento selecionado atualmente. All Elements: Converte todos os elementos.	Current Element All Elements

4. Toque em “Execute”.

5. Toque em “Yes”.

- Para cancelar a operação, toque em “No”.

Para inicializar os dados que estiverem sendo editados

1. Na tela RHYTHM EDIT MENU, toque em “Pattern Sequencer”.

2. Toque em “All Clear”.

3. Toque em “Yes”.

Isso inicializa o ritmo que estiver sendo editado.

- Para cancelar a operação, toque em “No”.

4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela RHYTHM EDIT MENU.

5. Armazene o ritmo editado usando o procedimento descrito em “Armazenamento de um ritmo do usuário” (página PT-34).

Armazenamento de um ritmo do usuário

Use o procedimento abaixo para armazenar um ritmo do usuário após editá-lo. O andamento inicial de um ritmo armazenado é o andamento que é definido ao armazená-lo.

1. Na tela RHYTHM EDIT MENU, toque em “Write”.

2. Toque em “Rename”.

3. Introduza um nome para o ritmo do usuário.

4. Depois de introduzir o que quiser, toque em “Enter”.

Isso retorna à tela RHYTHM EDIT MENU.

5. Toque no número do ritmo do usuário de destino.

Se o número do ritmo já tiver dados atribuídos a ele, haverá um asterisco (*) próximo a ele.

6. Toque em “Execute”.

7. Toque em “Yes”.

Isso armazena o ritmo do usuário.

- Para cancelar a operação, toque em “No”.

Apagamento de um ritmo do usuário

1. Na tela MENU, toque em “RHYTHM”.
2. Toque em “Edit”.
3. Toque em “Clear”.
4. Toque no ritmo do usuário que você deseja apagar.
5. Toque em “Execute”.
6. Toque em “Yes”.

Isso apaga o ritmo do usuário selecionado.

- Para cancelar a operação, toque em “No”.

Predefinições do usuário

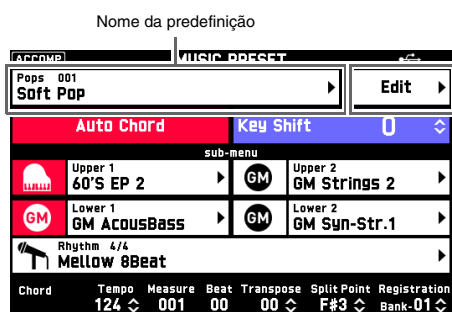
Criação de uma predefinição de música original (Predefinições do usuário)

Além das predefinições de música incorporadas do Teclado Digital, você também pode criar suas próprias predefinições de música originais (predefinições do usuário). Você pode armazenar até 100 predefinições no grupo do usuário.

1. Na tela MENU, toque em “MUSIC PRESET”.

Isso exibe a tela MUSIC PRESET.

2. Toque no nome da predefinição.



3. Na tela MUSIC PRESET SELECT, toque no nome da predefinição que você deseja editar.

Isso retorna à tela MUSIC PRESET.

4. Toque em “Edit”.

5. Edite os parâmetros da predefinição de música.

5-1. Para editar uma progressão de acordes

Toque em “Chord Edit”.

Logo, realize a operação de edição descrita em “Para editar uma progressão de acordes” (página PT-37). Quando terminar, toque em **14 EXIT** para retornar à tela MUSIC PRESET EDIT.

5-2. Para mudar a maneira em que um acompanhamento automático é executado

Toque em “Parameter Edit”.

Logo, realize a operação de edição descrita em “Para mudar a maneira em que um acompanhamento automático é executado” (página PT-39). Toque na tela **14 EXIT** para retornar à tela MUSIC PRESET EDIT.



6. Depois de fazer todas as edições desejadas, toque em “Write”.

7. Toque em “Rename”.

8. Introduza um nome para a predefinição.

9. Depois de introduzir o nome da predefinição, toque em “Enter”.

10. Toque no número da predefinição de destino.

- Se o número da predefinição já tiver dados atribuídos a ele, haverá um asterisco (*) próximo a ele.

11. Toque em “Execute”.

Se o número de predefinição selecionado não tiver dados atribuídos a ele, aparecerá a mensagem “Sure?”. Se houver dados atribuídos a ele, aparecerá a mensagem “Replace?”.

12. Toque em “Yes”.

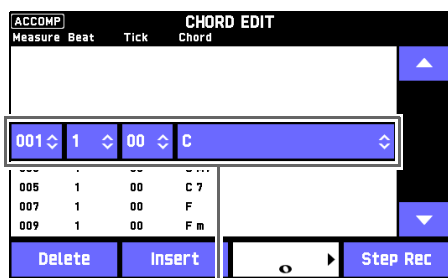
Isso armazenará os dados.

- Para retornar à tela no passo 10 sem armazenar nada, toque em “No”.

Para editar uma progressão de acordes

1. Na tela MUSIC PRESET EDIT, toque em “Chord Edit”.

Isso exibe a tela CHORD EDIT.



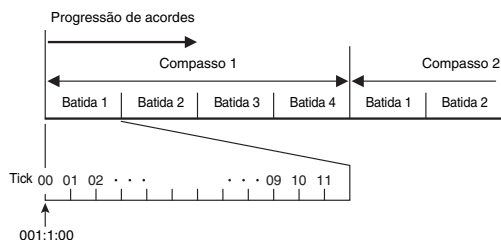
Passo (tempo e acorde)

Passo (tempo e acorde)

O tempo de uma progressão de acordes é expresso como uma série de três valores (tais como 001:1:00) indicando o compasso*¹ (001), batida (1) e tick (00)*². Esta série de três valores é referida coletivamente como um “passo”.

*1 Até 999 compassos

*2 Há 12 ticks (divisões) por batida, como mostrado abaixo.



2. Edite o passo como quiser.

- Você pode reproduzir e verificar a progressão editada pressionando o botão **35** ►/■. A edição de progressão de acordes não pode ser realizada enquanto uma reprodução de progressão de acordes estiver em andamento.

3. Depois de terminar a edição, toque em **14** EXIT para retornar à tela MUSIC PRESET EDIT.



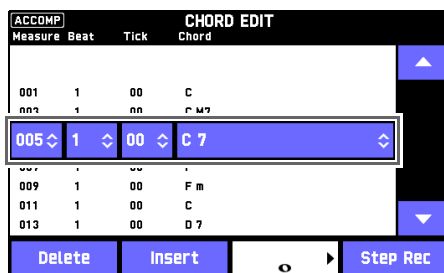
NOTA

- Até aproximadamente 999 compassos podem ser contidos em uma única predefinição. Se suas edições excederem este limite, a mensagem “Measure Limit” aparecerá na tela e será impossível realizar qualquer outra edição.

Para editar a informação dos acordes de uma predefinição

1. Na tela CHORD EDIT, toque nos ícones “▲” e “▼” para exibir o passo que você deseja editar.
2. Introduza a informação do tempo ou um acorde.

- Para mudar o tempo, toque no valor atual de “Measure”, “Beat” ou “Tick” e, em seguida, use os botões **9** ▼, ▲ para alterar o valor do tempo.
- Para mudar um acorde, toque nele e, em seguida, toque o acorde desejado no teclado.



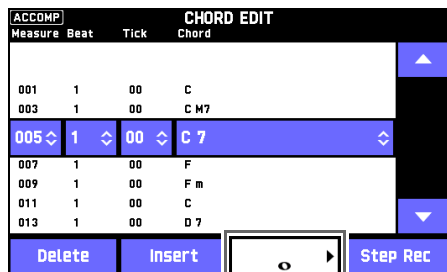
- O tempo do primeiro passo (001:1:00) é fixo e não pode ser alterado. Da mesma forma, o passo final é sempre um compasso, independentemente da resolução.

Para inserir um novo acorde

1. Use os ícones “▲” e “▼” na tela para selecionar o passo que vem imediatamente antes da localização em que você deseja inserir um novo acorde.
2. Toque em “Insert” e, em seguida, toque o acorde desejado no teclado.

■ Para inserir uma série sequencial de passos

1. Na tela CHORD EDIT, toque nos ícones “▲” e “▼” para selecionar o passo que vem imediatamente antes da localização onde você deseja inserir o passo.
2. Toque em “Step Rec”.
3. Toque no ícone de nota.



4. Toque a nota que você deseja usar.

5. Toque um acorde no teclado.

Isso introduz um passo com a duração de nota especificada no passo 4 acima e, em seguida, avança para a introdução do próximo passo.

- Tocar em “Tie” sem introduzir um acorde especifica uma ligadura.
- Tocar em “Rest” sem introduzir um acorde resultará na não execução de um acorde durante tal passo.

6. Depois de terminar de inserir passos, toque em “Step Rec” novamente para sair da edição de dados.

■ Para apagar um passo

1. Na tela CHORD EDIT, toque nos ícones “▲” e “▼” para exibir o passo que você deseja apagar.
2. Toque em “Delete”.
 - Não é possível apagar o primeiro passo ou o último passo.

Para mudar a maneira em que um acompanhamento automático é executado

1. Na tela MUSIC PRESET EDIT (página PT-36), toque em “Parameter Edit”.

Isso exibe a tela PARAMETER EDIT.

PARAMETER EDIT	
Synchro Type	Variation 1 ▶
Intro Chord	C ▶
Ending Chord	C ▶
Auto Fill-In	On
Timing Set	Normal ▶

Parâmetro Definição

2. Toque no parâmetro cuja definição você deseja alterar e, em seguida, use os botões **9** ▼, ▲ para alterar o valor da definição.

Parâmetro	Descrição	Definição
Synchro Type: Tipo de encadeamento	Seleciona o estado e o tipo do modo de espera de encadeamento quando a predefinição de música é selecionada.	Off (sem espera) Variation 1 a 4: Modo de espera de encadeamento com Variation 1 a 4 Intro 1, 2: Modo de espera de encadeamento com Intro 1 ou 2
Intro Chord: Acorde de introdução	Seleciona entre acordes maiores (12 tons) e acordes menores (12 tons) para os acordes de introdução.	C a B: Maior (C a B) Cm a Bm: Menor (Cm a Bm)
Ending Chord: Acorde de finalização	Seleciona entre acordes maiores (12 tons) e acordes menores (12 tons) para os acordes de finalização.	C a B: Maior (C a B) Cm a Bm: Menor (Cm a Bm)
Auto Fill-In: Ativação/desativação de virada automática	Especifica se uma virada deve ou não ser inserida no compasso final de uma progressão de acordes.	Off: A virada não é inserida On: A virada é inserida
Timing Set: Variação da progressão de acordes	Este parâmetro lhe permite adicionar diferentes variações ao tempo da progressão de acordes que está sendo editada. Você pode usá-lo para ajustar a progressão de acordes com a batida de um ritmo específico. Para as informações sobre as diferenças na reprodução de cada valor de definição, consulte “Definição do tempo e reprodução de uma progressão de acordes” (página PT-40).	Normal, Half, Double, 3/4, 3/2

3. Depois de terminar a edição, toque em **14** EXIT para retornar à tela MUSIC PRESET EDIT.

■ Definição do tempo e reprodução de uma progressão de acordes

Esta seção explica como as progressões de acordes são executadas de acordo com as definições “Timing Set” feitas no passo 2 em “Para mudar a maneira em que um acompanhamento automático é executado” (página PT-39). Repare que esta definição afeta somente a reprodução. Ela não altera os dados da progressão de acordes.

● Normal

Reproduz os acordes no mesmo tempo que a gravação.

● Half

Reproduz os acordes compasso a compasso num tempo que é a metade do tempo da gravação.

Exemplo:

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

Mostra-se a seguir o que acontece quando a definição “Half” é usada para reproduzir uma predefinição do usuário que foi criada baseada numa predefinição de música cujo ritmo está num compasso 4/4.

Reprodução Half quando um ritmo no compasso 4/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

Reprodução Half quando um ritmo no compasso 2/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2	1 2	1 2	1 2
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

● Double

Reproduz os acordes compasso a compasso num tempo que é o dobro do tempo da gravação.

Reproduzir uma progressão de acordes como a mostrada para “Half” acima enquanto “Double” estiver especificado resultará na progressão mostrada abaixo.

Reprodução Double quando um ritmo no compasso 4/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Progressão de acordes	Dm	Dm	C	Am

Reprodução Double quando um ritmo no compasso 8/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3
Batida	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C

● 3/4

Reproduz os acordes compasso a compasso num tempo que é 3/4 do tempo da gravação. Esta definição é melhor para uso com um ritmo no tempo 6/8.

Reproduzir uma progressão de acordes como a mostrada para “Half” acima enquanto “3/4” estiver especificado resultará na progressão mostrada abaixo.

Reprodução 3/4 quando um ritmo no compasso 4/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

Reprodução 3/4 quando um ritmo no compasso 6/8 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am

● 3/2

Reproduz os acordes compasso a compasso num tempo que é 3/2 do tempo da gravação. Esta definição é melhor para uso com um ritmo no tempo 6/4.

Reproduzir uma progressão de acordes como a mostrada para “Half” acima enquanto “3/2” estiver especificado resultará na progressão mostrada abaixo.

Reprodução 3/2 quando um ritmo no compasso 4/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

Reprodução 3/2 quando um ritmo no compasso 6/4 é atribuído à predefinição do usuário

Compasso	1	2	3	4
Batida	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
Progressão de acordes	Dm A7	Dm G7	C Em	Am

● **NOTA**

- Ao selecionar “Double” ou “3/2”, o tempo dos acordes será deslocado para um tempo posterior. Quaisquer acordes que não se ajustem dentro de um compasso não serão reproduzidos.

Apagamento de uma predefinição do usuário

1. Na tela MENU, toque em “MUSIC PRESET”.
2. Toque em “Edit”.
3. Toque em “Clear”.
4. Toque na predefinição do usuário que você deseja apagar e, em seguida, toque em “Execute”.
5. Toque em “Yes”.

Isso apaga a predefinição do usuário selecionada.

- Para cancelar a operação de apagamento, toque em “No”.

Edição de um arpejo

Edição de um arpejo

Você pode editar um arpejo incorporado do Teclado Digital para criar um arpejo original.

Há dois tipos de arpejos: tipo de passo e tipo de variação. Os parâmetros editáveis dependem do tipo de arpejo que você estiver usando. Para determinar o tipo de um arpejo que você selecionou, consulte o “Lista dos tipos de arpejo” no Apêndice separado.

■ Arpejo do tipo de passo

Com um arpejo do tipo de passo, você pode editar os seus passos e os seus parâmetros. Um arpejo do tipo de passo pode conter até 16 passos. Consulte a tabela no passo 7 do procedimento a seguir para a informação sobre as definições que podem ser configuradas.

■ Arpejo do tipo de variação

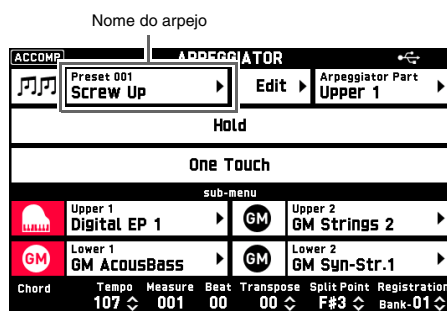
Com um arpejo do tipo de variação, você pode editar somente os seus parâmetros.

Para editar cada passo

NOTA

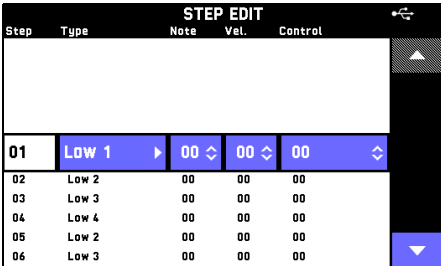
- Esta operação de edição pode ser realizada apenas em um arpejo do tipo de passo.

1. Na tela MENU, toque em “ARPEGGIATOR”.
2. Toque no nome do arpejo.



3. Toque no arpejo que você deseja editar.
4. Toque em **14 EXIT**.
Isso retorna à tela ARPEGGIATOR.
5. Toque em “Edit”.
Isso exibe a tela ARPEGGIATOR EDIT.
6. Toque em “Step Edit”.

7. Você pode alterar as definições abaixo.



Step	Type	Note	Vel.	Control
01	Low 1	00	00	00
02	Low 2	00	00	00
03	Low 3	00	00	00
04	Low 4	00	00	00
05	Low 2	00	00	00
06	Low 3	00	00	00

- Toque num item exibido e, em seguida, selecione da lista que aparece. Use os botões **9** ▼/NO, ▲/YES para alterar os valores da definição.

Item	Descrição	Definição
Type	A partir da nota mais baixa das teclas do teclado que estiverem pressionadas (Low 1) como a base, especifica qual a nota (1 a 8) que deve soar. <ul style="list-style-type: none"> • Se o valor especificado for maior do que o número de teclas do teclado pressionadas, a nota correspondente irá soar uma oitava mais alta. Por exemplo, se você especificar Low 4 e pressionar apenas três teclas do teclado, a nota que é uma oitava acima de Low 1 soará. • Após uma oitava, a nota correspondente retornará à oitava original. 	Low 1 a Low 8
	A partir da nota mais alta das teclas do teclado que estiverem pressionadas (High 1) como a base, especifica qual a nota (1 a 8) que deve soar. <ul style="list-style-type: none"> • Se o valor especificado for maior do que o número de teclas do teclado pressionadas, a nota correspondente irá soar uma oitava mais baixa. Por exemplo, se você especificar High 4 e pressionar apenas três teclas do teclado, a nota que é uma oitava abaixo de High 1 soará. • Após uma oitava, a nota correspondente retornará à oitava original. 	High 1 a High 8
	Com o número de teclas do teclado pressionadas sendo a polifonia máxima, especifica quantas notas podem soar simultaneamente. <ul style="list-style-type: none"> • Se o número de teclas pressionadas for inferior ao valor especificado aqui, o arpejo é reproduzido somente até as teclas pressionadas. 	Poly 2 a Poly 5
	O passo não soará se "Off" for especificado.	Off
	Especificar "Tie" estende a duração do passo anterior em um passo. Isso pode ser usado para estender a duração de notas. <ul style="list-style-type: none"> • "Tie" não pode ser selecionado para o primeiro passo (Step 01). 	Tie
Note	Especifica um deslocamento da nota soada, em passos de semitom, a partir das notas das teclas tocadas no teclado.	-24 a +24
Vel.	Muda a velocidade (nível do volume) das teclas do teclado que estiverem pressionadas.	-64 a +63
Control	Especifica o valor de panoramização ou de filtro selecionado por "Control Type" no passo 4 em "Para alterar a definição dos parâmetros de arpejo" (página PT-44).	Pan: -64 a 63 Filter: 000 a 127

8. Depois que as definições de um passo particular estiverem como quiser, toque em "▼" no canto inferior direito da tela para avançar para o próximo passo.

- Para retornar ao passo anterior, toque em "▲".

9. Depois de terminar a edição do arpejo, toque em **14** EXIT para retornar à tela ARPEGGIATOR EDIT.

10. Armazene o arpejo editado usando o procedimento descrito em "Para armazenar um arpejo editado" (página PT-45).


Para alterar a definição dos parâmetros de arpejo

1. Na tela MENU, toque em “ARPEGGIATOR”.

2. Na tela ARPEGGIATOR, toque em “Edit”.







Isso exibe a tela ARPEGGIATOR EDIT.

3. Toque em “Parameter Edit”.

ARPEGGIATOR PARAMETER EDIT		
Parameter	Setting	
Max Step	16	⬇ ⬆
Step Size		▶
Note Length	50 %	⬇
Groove	50 %	⬇
Groove Type	Normal	▶
Velocity	Key On	⬇

4. Configure as definições dos parâmetros conforme seja necessário.

- Toque num item exibido e, em seguida, selecione da lista que aparece. Use os botões **9** ✓/NO, **8** /YES para alterar os valores da definição.

Item	Descrição	Definição
Max Step	Número máximo de passos.*	1 a 16
Step Size	Tamanho do passo. Especifica a duração da nota entre os passos.	 ,  ,  ,  ,  , 
Note Length	Duração da nota. Especifica a duração da nota a ser soada, como uma porcentagem do tamanho do passo. 100% especifica o mesmo tamanho que o tamanho do passo, enquanto 50% especifica a metade do tamanho do passo.	1 a 100%
Groove	Groove. Especifica o tempo de ativação da nota do passo da batida fraca. 50% especifica igual, enquanto um valor maior aumenta a duração da primeira metade da nota.	10 a 90%
Groove Type	Tipo de groove. Especifica o tipo de duração da nota quando um valor diferente de 50% for especificado para Groove. Normal: A reprodução é realizada com a duração de passo baseada na porcentagem real. Curta: Quando a duração do passo é mudada, ajusta o passo para a duração mais curta.	Normal, Short
Velocity	Velocidade. Especifica o valor da velocidade do arpejo a ser introduzido. Especificar “Key On” introduz um valor de velocidade de acordo com a pressão aplicada na tecla.	Key On, 1 a 127
Hold Pedal	Pedal de retenção. Ativa ou desativa o efeito do pedal de retenção. Quando ativado, o efeito do pedal de retenção é aplicado ao arpejo.*	Off, On
Control Track	Pista de controle. Ativa ou desativa o uso dos dados de controle.*	Off, On
Control Type	Tipo de controle. Especifica o tipo dos dados de controle.*	Pan, Filter
Smooth	Suave. Selecionar “On” faz que os dados de controle sejam acrescentados para a reprodução.*	Off, On

* Esta operação de edição pode ser realizada apenas em um arpejo do tipo de passo.

5. Depois de terminar a edição do arpejo, toque em **14** EXIT para retornar à tela ARPEGGIATOR EDIT.

6. Armazene o arpejo editado usando o procedimento descrito em “Para armazenar um arpejo editado” (página PT-45).

Para armazenar um arpejo editado

1. Na tela ARPEGGIATOR EDIT, toque em "Write".
2. Na tela ARPEGGIATOR WRITE, toque em "Rename".
Isso exibe uma tela de introdução.
3. Toque no nome de um arpejo e, em seguida, toque em "Enter".
 - Isso retorna à tela ARPEGGIATOR WRITE.
4. Toque no número do arpejo de destino.
 - Se o número do arpejo já tiver dados atribuídos a ele, haverá um asterisco (*) próximo a ele.
5. Toque em "Execute".
Se o número do arpejo selecionado não tiver dados atribuídos a ele, aparecerá a mensagem "Sure?". Se houver dados atribuídos a ele, aparecerá a mensagem "Replace?".
6. Toque em "Yes".
 - Para cancelar a operação, toque em "No".

Para mudar o nome de um arpejo

1. Na tela MENU, toque em "ARPEGGIATOR".
2. Na tela ARPEGGIATOR, toque em "Edit".
Isso exibe a tela ARPEGGIATOR EDIT.
3. Toque em "Rename".
Isso exibe uma tela de introdução.
4. Introduza um novo nome para o arpejo e, em seguida, toque em "Enter".
Isso retorna à tela ARPEGGIATOR EDIT.
5. Toque em "Write".
6. Toque na Write Area de destino do armazenamento.
7. Toque em "Execute".
8. Toque em "Yes".
 - Para cancelar a operação, toque em "No".

Para apagar um arpejo editado

1. Na tela MENU, toque em "ARPEGGIATOR".
Isso exibe a tela ARPEGGIATOR.
2. Toque em "Edit".
3. Toque em "Clear".
4. Toque no número do arpejo que você deseja apagar.
5. Toque em "Execute".
6. Toque em "Yes".
Isso apaga o arpejo selecionado.
 - Para cancelar a operação, toque em "No".

Chamada sequencial das configurações registradas (Sequência de registro)

Você pode configurar o Teclado Digital de forma que sua configuração mude em uma sequência predefinida cada vez que um pedal especificado for pressionado. As configurações são aquelas registradas nas áreas dentro de um banco de registro particular.

- Para as informações sobre como configurar as configurações registradas das funções, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
- Para os detalhes sobre as definições, consulte a "Lista dos parâmetros" no Apêndice separado.

Especificação de uma sequência de chamada

Use o procedimento descrito nesta seção para especificar uma sequência na qual as áreas irão ser chamadas (sequência de registro) quando o pedal for pressionado. Você pode ter até 12 sequências configuradas.

1. Na tela MENU, toque em "REGISTRATION".
2. Toque em "Sequence Edit".
Isso exibe a tela REGISTRATION SEQUENCE EDIT.
3. Toque no número "Sequence Data No." e, em seguida, use os botões **9** ∇ /NO, \wedge /YES para especificar o número da sequência que você deseja editar.
4. Toque no número "Bank" e, em seguida, use os botões **9** ∇ /NO, \wedge /YES para especificar o banco onde estão localizadas as configurações que você deseja usar.
5. Toque no passo 01 da sequência e, em seguida, use os botões **9** ∇ /NO, \wedge /YES para especificar o número da área que contém a primeira configuração que você deseja chamar.

Sequência

REGISTRATION SEQUENCE EDIT											
Sequence Data No. 01						Bank 01					
01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
01	03	05	End	End	End						
Sequence End Type						None					
Pedal 1 Type : Increment						Pedal 2 Type : Decrement					
Pedal 1 Assign : CC64:Hold 1						Pedal 2 Assign : CC67:Soft Pedal					

6. Repita o passo 5 conforme seja necessário para especificar áreas para os outros passos da sequência.

- Selecione "End" para especificar o passo final da sequência.

7. Toque no nome Sequence End Type.

8. Na tela SEQUENCE END SELECT que aparece, selecione a operação a ser realizada quando a sequência atingir "End".

None: Não faz nada.

Repeat:

Retorna ao Passo 01 da sequência selecionada atualmente.

Next Seq Data:

Salta para o Passo 01 da próxima sequência.

Sequence Data 1 a 12:

Salta para o Passo 01 da sequência especificada.

9. Toque em "Pedal 1 Type" ou "Pedal 2 Type" para especificar a operação do pedal.

Increment:

Avança para o próximo passo da sequência. Pressionar o pedal enquanto o passo atual da sequência for "Top*" saltará para o Passo 1 da sequência. Pressionar o pedal quando o destino da operação for "End" realizará uma operação de acordo com a definição "Sequence End Type". Configurar esta definição desativa a definição de pedal configurada na tela CONTROLLER.

Decrement:

Retorna ao passo anterior da sequência. O decremento não pode ser realizado enquanto o passo atual da sequência for "Top*" ou o Passo 01. Configurar esta definição desativa a definição de pedal configurada na tela CONTROLLER.

Off:

Desativa a mudança do passo de sequência pelo pedal. Selecionar "Off" para esta definição desativa a definição de pedal configurada na tela CONTROLLER.

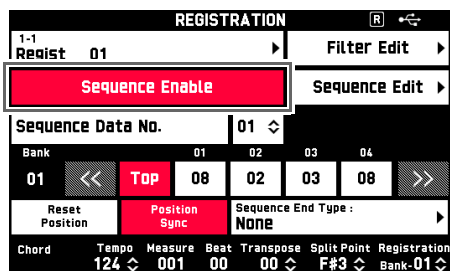
* Top indica o começo dos dados da sequência. O incremento chama o Passo 01. Mover para Top a partir de uma outra posição não chama nada.

Uso de uma sequência de registro durante uma execução

1. Na tela MENU, toque em “REGISTRATION”.

Isso exibe a tela REGISTRATION.

2. Toque em “Sequence Enable” para ativar.



3. Toque no número “Sequence Data No.” e, em seguida, use os botões **9** \vee /NO, \wedge /YES para especificar o número da sequência que você deseja usar.
4. A qualquer momento durante a execução, pressione o pedal para mudar a configuração do Teclado Digital de acordo com a sequência que você configurou.
 - Você pode mover um passo particular para o centro da tela tocando no número do passo.

NOTA

- Os botões “Reset Position” e “Position Sync” na tela REGISTRATION funcionam como descrito a seguir.

Reset Position:

Move o passo atual da sequência para “Top”.

Mesmo que o passo atual da sequência mude para “Top”, as definições do som e do ritmo permanecem inalteradas.

Position Sync:

Exibe o número selecionado atualmente no centro da tela.

Uso dos pads (Tutorial)

Use os procedimentos descritos nesta seção para alterar as definições avançadas dos pads e para gravar dobragem de frases. Você também pode editar os dados dos pads para cada evento (edição de evento). Para as informações sobre a edição de eventos, consulte “Edição de eventos” (página PT-62).

Alteração das definições de reprodução

Use o procedimento a seguir para ajustar o tom, nível do volume e outras definições a serem aplicadas ao som produzido ao tocar num pad. Os parâmetros editáveis dependem do tipo de dados atribuídos ao pad.

1. Na tela MENU, toque em “PAD”.

Isso exibe a tela PAD.

2. Na tela PAD, toque no pad cuja definição você deseja configurar.

3. Toque em “Setting”.

Isso exibe a tela de edição.

4. Toque no item cuja definição você deseja configurar e, em seguida, altere o parâmetro.

- Para os detalhes sobre os parâmetros editáveis, consulte a “Lista dos itens de definição” (página PT-48).

5. Toque em **14** EXIT.

Isso retorna à tela PAD.

NOTA


- As definições de reprodução de pad são armazenadas nos bancos de pads. Para armazenar as definições, armazene o banco de pads onde elas estão localizadas. Para as informações sobre o armazenamento de um banco de pads, consulte “Armazenamento de um banco do usuário” (página PT-52).

Lista dos itens de definição

■ Itens de definição de frase

Item	Descrição	Item de definição
Part	Seleciona a parte para reproduzir a frase. Você pode selecionar múltiplas partes para esta definição.	Part 1 a Part 16
Key Shift	Muda o tom durante a reprodução. Um valor de definição mais baixo abaixa o tom da reprodução, enquanto uma definição mais alta eleva o tom.	-24 a 24
Timing Sync	Sincroniza a reprodução de frase iniciada pelo toque de um pad para o gravador MIDI e/ou tempo da reprodução de acompanhamento automático. Off: Sem sincronismo Beat: Corrige o desvio forçosamente em unidades de batida. Measure: Corrige o desvio forçosamente em unidades de compasso.	Off, Beat, Measure
Chord Sync	Corrige o tom da frase de acordo com o acorde do acompanhamento automático. Todas as frases na subcategoria “Accomp” predefinida são sincronizadas com acordes. Chord Sync não funcionará corretamente se os dados de frase forem assumidos como algo diferente de dados de acorde C. Importante! <ul style="list-style-type: none">• A sincronização de acordes pode não funcionar corretamente para dados que não sejam da subcategoria de acompanhamento predefinida.• Para fazer dados de frase compatíveis com a sincronização de acordes, crie dados que sejam assumidos como dados de acorde C ao gravar ou editá-los.	Off, On
Break Point	Este parâmetro especifica uma tecla de nota, de C a B, que é o ponto no qual o baixo do acompanhamento automático e as notas de acorde baixam uma oitava.	C a B
Velocity Control (Apenas MZ-X500)	Quando “On”, a velocidade muda de acordo com a força de toque aplicada no pad. Quando “Off”, a velocidade é fixa.	Off, On

■ Itens de definição de amostragem

Item	Descrição	Item de definição
Key Shift	Muda o tom durante a reprodução. Um valor de definição mais baixo abaixa o tom, enquanto uma definição mais alta eleva o tom.	-24 a 24
Volume	Especifica o nível do volume da reprodução. Um valor maior especifica um volume mais alto.	0 a 127
Loop Timing Unit	Especifica a unidade de tempo quando um som amostrado é enlaçado.	
Loop Timing	Especifica o tempo quando um som amostrado é enlaçado como um múltiplo da unidade especificada por Loop Timing Unit.	Unit × 1 a Unit × 9
Touch Sense (apenas MZ-X500)	Quando "On", o volume do som produzido é variado de acordo com a força de toque aplicada no pad. Quando "Off", o volume é fixo.	Off, On

NOTA

- As definições de reprodução, e/ou definições de laço e de retenção não podem ser configuradas logo após a gravação de uma amostra. Essas definições podem ser configuradas após armazenar a amostra como dados do usuário.

■ Itens de definição de progressão de acordes (apenas MZ-X500)

Item	Descrição	Item de definição
Root	Especifica a nota fundamental do acorde durante a reprodução.	C a B
Timing Sync	Sincroniza a reprodução de acordes iniciada pelo toque de um pad para o gravador MIDI e/ou tempo da reprodução de acompanhamento automático. Off: Sem sincronismo Beat: Corrige o desvio forçosamente em unidades de batida. Measure: Corrige o desvio forçosamente em unidades de compasso.	Off, Beat, Measure

Precauções ao gravar

- Se você mudar o número de um pad, ou se realizar uma operação que saia da tela de pad ou tela de definição de pad antes de armazenar os dados gravados no pad como dados do usuário, os dados gravados serão descartados e os dados do pad retornarão ao que estavam antes de novos dados gravados.
- Se uma operação de gravação do gravador MIDI ou do gravador áudio estiver em progresso, interrompa-a antes de realizar a operação de gravação de pad.
- Uma operação que saia da tela de pad não pode ser realizada durante o modo de espera de gravação de pad ou enquanto uma gravação de pad estiver em progresso.
- Se você gravar em um pad e, em seguida, armazenar o banco de pads armazenando os dados gravados como dados do usuário, os dados gravados serão descartados e o pad não armazenado retornará aos dados atribuídos a ele antes da gravação.

Alteração das definições de gravação

Use o procedimento a seguir para configurar as definições avançadas ao gravar em um pad. Os parâmetros editáveis dependem do tipo de dados atribuídos ao pad.

- Na tela MENU, toque em "PAD".
- Selecione o pad cujas definições você deseja configurar.
- Toque em "●".
Isso exibe a tela PAD RECORD SELECT.
- Selecione o tipo do pad que você deseja gravar.
Isso exibe a tela PAD RECORD WAIT.
- Toque em "Rec Setting".
Isso exibe a tela PAD REC SETTING.
- Toque no item cuja definição você deseja configurar e, em seguida, altere o parâmetro.
 - Para os detalhes sobre os parâmetros editáveis, consulte "Lista dos itens de definição" (página PT-50).
- Toque em **14** EXIT.
Isso retorna à tela PAD RECORD WAIT.

Lista dos itens de definição

■ Itens de definição de frase e de progressão de acordes

Item	Descrição	Item de definição
Length	Especifica o comprimento da frase a ser gravada. Quando "Auto", a gravação irá continuar até o compasso em que você tocar "■" para interrompê-la.	Auto, 1 Measure a 16 Measures
Precount	Especifica se é para soar ou não uma pré-contagem ao gravar.	Off, 1 Measure, 2 Measures
Beat	Especifica a definição de batidas para gravação.	2/4 a 8/4, 2/8 a 16/8
Metronome	Especifica se o metrônomo deve ou não soar durante a gravação.	Off, On

NOTA

- As definições "Length" e "Beat" não podem ser alteradas durante a dobragem de frases. As definições da primeira frase gravada são usadas.

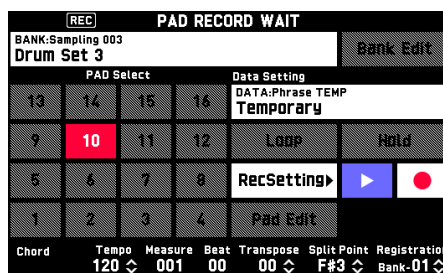
■ Itens de definição de amostragem

Item	Descrição	Item de definição
Length	Especifica o comprimento da amostra. Número permissível de amostras: 4 (Long), 32 (Short)	Short (aproximadamente 3 segundos), Long (aproximadamente 9 segundos)
Auto Start	Especifica se a gravação deve ou não começar automaticamente ao introduzir um som. Quando "Off", você precisa tocar em "►" para iniciar a gravação.	Off, On
Threshold	Ao selecionar "On" para "Auto Start", a gravação começará automaticamente quando o som da fonte do som externo que estiver sendo amostrado for igual ou maior que a definição do limiar. Um valor de definição menor faz que a gravação comece com um som de entrada menor. <ul style="list-style-type: none"> O valor "Threshold" predefinido inicial para cada sessão de gravação é "20". 	0 a 120

Gravação com dobragem de frases

Use o procedimento a seguir para gravar uma frase em uma outra frase existente e criar uma frase que é uma combinação de ambas.

- Na tela MENU, toque em "PAD".
Isso exibe a tela PAD.
- Toque no número do pad no qual a frase que você deseja dobrar está gravada (frase original).
Os dados atribuídos a um pad que não sejam uma frase não podem ser dobrados.
- Toque no ícone "●".
Isso exibe a tela PAD RECORD SELECT.
- Toque em "Phrase Overdub".
Isso exibe a tela PAD RECORD WAIT.



- Reproduza a frase dobrada usando o teclado, pads, roda, etc.
 - Isso inicia a gravação da frase dobrada junto com a reprodução da frase original que você selecionou para dobragem. A reprodução da frase é repetida, soando tanto a frase original como qualquer coisa que você gravou durante a sessão de dobragem atual. Você pode dobrar quantas vezes quiser durante a repetição da reprodução.
- Depois de terminar a gravação, toque em "■".
- Armazene a gravação de dobragem usando o procedimento descrito em "Armazenamento de dados de pads" (página PT-51).

NOTA

- A definição do comprimento de frase e de batidas de uma gravação com dobragem são as definições da frase original.
- Se a frase original for menor que uma batida, a gravação fará que a frase se estenda ao comprimento de uma batida.

Alteração do ponto inicial dos dados amostrados

Use o procedimento a seguir para alterar o ponto inicial da reprodução de uma amostra.

1. Na tela PAD, grave a amostra em um dos pads.
 - Para as informações sobre como gravar uma amostra, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
2. Toque em “Pad Edit”.
3. Na tela PAD DATA EDIT, toque em “Sample Edit”.
4. Toque em “Start Position” e, em seguida, use os botões **9** **▼/NO**, **^/YES** para alterar a posição inicial.
 - Tocar no pad gravado ou tocar em “▶” na tela inicia a reprodução a partir do ponto especificado.
5. Armazene a amostra usando o procedimento descrito em “Armazenamento de dados de pads” (página PT-51).

NOTA

- O ponto inicial da reprodução de amostra só pode ser alterado durante o período a partir do ponto em que a amostra é gravada até o ponto em que ela é armazenada como dados do usuário. O ponto inicial da reprodução de uma amostra predefinida ou armazenada não pode ser alterado.
- Definir um valor de 44100 para o ponto inicial da reprodução faz que a reprodução comece após um segundo (frequência de amostragem de 44.100 Hz).

Armazenamento de dados de pads

Use o procedimento a seguir para armazenar dados e/ou definições gravados em um pad.

1. Enquanto os dados que você deseja armazenar estiverem gravados em um pad, toque em “Pad Edit” na tela PAD. Isso exibe a tela PAD DATA EDIT.
2. Na tela PAD DATA EDIT, toque em “Write”.
3. Depois de introduzir o nome dos dados, toque em “Enter”.
4. Toque nos dados do usuário do destino de armazenamento e, em seguida, toque em “Execute”.
5. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de armazenamento, toque em “No”.

Apagamento de dados de pads

Use o procedimento a seguir para apagar dados de um pad criado anteriormente.

1. Na tela PAD, toque em “Pad Edit”.
2. Na tela PAD DATA EDIT, toque em “Clear”.
3. Toque nos dados que você deseja apagar.
4. Toque em “Execute”.
5. Toque em “Yes”.

Isso apaga os dados selecionados.

- Para cancelar a operação de apagamento, toque em “No”.

Mudança do nome de dados de pads

Use o procedimento a seguir para mudar o nome dos dados de um pad gravado ou editado.

1. Enquanto houver um gravação e/ou dados dentro de um pad, toque em “Pad Edit” na tela PAD.
2. Toque em “Rename”.
Isso muda para uma tela de introdução.
3. Introduza o novo nome para os novos dados do pad.
4. Depois de introduzir o que quiser, toque em “Enter”.

NOTA

- Você pode continuar a editar os dados do pad mesmo depois de mudar o nome dos dados. Para armazenar o nome dos dados alterados, armazene os dados do pad. Consulte “Armazenamento de dados de pads” (página PT-51).

Armazenamento de um banco do usuário

Um banco cujas funções de pad tenham sido alteradas pode ser armazenado como um banco do usuário.

1. Na tela MENU, toque em “PAD”.
2. Toque em “Bank Edit”.
Isso exibe a tela PAD BANK EDIT.
3. Toque em “Write”.
4. Na tela PAD BANK WRITE, toque em “Rename”.
Isso exibe uma tela de introdução.
5. Introduza o nome do banco e, em seguida, toque em “Enter”.
Isso retorna à tela PAD BANK WRITE.
6. Toque no banco do usuário de destino.
Se o banco do usuário tiver dados armazenados, haverá um asterisco (*) próximo a ele.
7. Toque em “Execute”.
Se o banco selecionado não tiver dados armazenados nele, aparecerá a mensagem “Sure?”. Se houver dados armazenados nele, aparecerá a mensagem “Replace?”.

8. Toque em “Yes”.

Se o banco selecionado tiver dados armazenados nele, os dados existentes serão substituídos pelos novos dados.

Apagamento de um banco do usuário

Use o procedimento a seguir para apagar um banco do usuário que você tenha criado anteriormente.

1. Na tela MENU, toque em “PAD”.
2. Toque em “Bank Edit”.
3. Toque em “Clear”.
4. Toque no número do banco que você deseja apagar.
5. Toque em “Execute”.
6. Toque em “Yes”.
Isso apaga os dados selecionados.
 - Para cancelar a operação de apagamento, toque em “No”.

Cópia de dados de pads

Enquanto estiver editando um banco, você pode usar o procedimento a seguir para copiar dados de um pad para um outro pad dentro do mesmo banco.

1. Na tela MENU, toque em “PAD”.
2. Toque em “Bank Edit”.
3. Toque em “Pad Copy”.
4. Toque no número do pad de origem da cópia (Source) e no número do pad de destino (Destination).
5. Toque em “Execute”.
6. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de cópia, toque em “No”.

Mudança do nome de um banco do usuário

Use o procedimento a seguir para mudar o nome de um banco do usuário que você tenha editado.

1. Na tela MENU, toque em “PAD”.
2. Selecione o banco que você deseja mudar de nome.
 - Para as informações sobre como selecionar um banco, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
3. Toque em “Bank Edit”.
4. Toque em “Rename”.

Isso muda para uma tela de introdução.
5. Introduza o nome para o novo banco.
6. Depois de introduzir o que quiser, toque em “Enter”.

NOTA

- Você pode continuar a editar os dados do pad mesmo depois de mudar o nome do banco. Para armazenar o banco com o nome mudado, armazene o banco do usuário. Consulte “Armazenamento de um banco do usuário” (página PT-52).

Gravador MIDI (Tutorial)

Gravação de uma parte específica da execução de uma canção (Gravação de pista)

Você pode gravar instrumentos específicos, a mão esquerda e mão direita, ou outras partes de um canção individualmente e, em seguida, combiná-los em uma canção final.

■ O que é uma pista?

Uma “pista” é uma parte gravada separadamente de uma canção. O gravador MIDI deste Teclado Digital tem um total de 17 pistas, uma das quais é uma pista do sistema conforme descrito a seguir.

● Pista do sistema

Além das notas tocadas no teclado e outros dados de operações de execução, a pista do sistema também inclui uma grande variedade de informações de configuração para a canção, incluindo a ativação/desativação da estratificação, ativação/desativação da divisão, andamento, definições do acompanhamento automático, tipo de reverberação, etc. A gravação na pista do sistema é realizada usando o método de gravação descrito no GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.

● Pistas 01 a 16

Estas pistas podem ser usadas para gravar notas, bem como para gravar as operações da roda de inflexão da altura tonal e dos pedais, e a definição do som do teclado. Estas pistas podem ser combinadas com a pista do sistema e com as outras pistas para criar a canção final.

■ Dados de pista suportados

O seguinte descreve os dados que podem ser gravados em cada tipo de pista.

Pista do sistema, pistas de 01 a 16

Execução no teclado*¹, definição do som do teclado*¹, operações de pedal e da roda de inflexão da altura tonal, definições do mixer (exceto a ativação/desativação de parte), manipulação de parte por um controlador, operação do DSP*²

Pista do sistema apenas

Ritmo, definição do balanço, definição de efeito (reverberação, coro, delay, bypass), andamento, definição/execução do acompanhamento automático, predefinição de um toque, execução da predefinição de música*³, registro*^{3,4}, manipulação do sistema por um controlador*⁵, execução dos pads

*¹ Somente Upper 1 para as pistas de 1 a 16

*² Somente DSP Line 1 ou DSP Line 2 pode ser gravado para a operação do DSP. No caso de uma nova gravação (“New” selecionado para a definição “Rec Type”), a operação de DSP Line 1 é gravada. Em outros tipos de gravação, a operação de DSP Line 2 é gravada.

*³ Somente chamada

*⁴ A definição de transposição dos dados chamados não pode ser incluída na gravação.

*⁵ Contudo, as definições de funções como Master Comp e Master EQ não são gravadas.

NOTA

- Uma reprodução que usa dados de som e outros dados não armazenados na memória do Teclado Digital (indicado por um ponto de exclamação próximo ao nome dos dados) pode não ser gravada pelo gravador MIDI. Armazene os dados antes de usar o gravador MIDI.

1. Use o gravador MIDI para gravar a primeira parte da execução na pista do sistema.

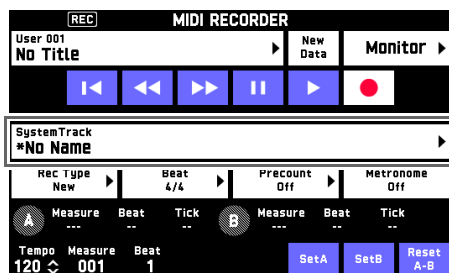
Para as informações sobre como gravar, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.

2. Em seguida, selecione o som da parte que você deseja reproduzir e gravar.

3. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.

4. Toque em “●” no modo de gravação.

5. Toque no nome da pista.



6. Toque na pista (Solo Track 1 a Solo Track 16) que você deseja gravar.

7. Comece a tocar algo no teclado.

Isso inicia a gravação junto com a reprodução do que você gravou na pista do sistema e, portanto, você pode tocar junto com a pista do sistema.

8. Quando terminar de tocar, toque em “■”.

Isso seleciona o modo de reprodução. Toque em “▶” para reproduzir o que você gravou até este ponto. Para parar a reprodução, toque em “■”.

- Você pode usar o seguinte procedimento para ativar (reprodução é ativada) e desativar (reprodução é desativada) pistas específicas. Isso lhe permite escutar somente a(s) pista(s) desejada(s) ao gravar uma nova pista.

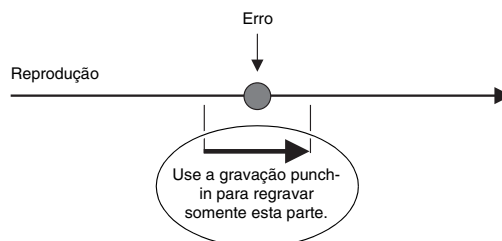
- Toque em “Monitor”.
Isso exibe a tela de propriedades de reprodução do gravador MIDI.
- Você pode selecionar “Mute” ou “Solo” para cada uma das pistas.
Mute: A pista não é reproduzida.
Solo: A pista selecionada é reproduzida individualmente.

Você pode silenciar pistas gravadas específicas, de forma que elas não sejam reproduzidas ao gravar uma nova pista.

9. Repita os passos de 2 a 8 acima conforme seja necessário para gravar todas as partes que precisa para completar a sua canção.

Regravação de uma parte de uma canção do gravador (Gravação punch-in)

Você pode usar a gravação punch-in para regravar uma parte específica de uma canção do gravador que você deseja melhorar ou emendar.



1. Entre no modo de gravação do gravador MIDI e, em seguida, selecione a pista em que você deseja realizar a gravação punch-in.

- Para as informações sobre a seleção de uma pista, consulte os passos 4 e 5 descritos em “Gravação de uma parte específica da execução de uma canção (Gravação de pista)” (página PT-54).

2. Toque em “Rec Type”.

3. Toque em “Punch In Sync”.

- Se você quiser apagar todos os dados na pista após a seção gravada com gravação punch-in, toque em “Punch Out Erase”.

4. Toque em “▶”.

Isso iniciará a reprodução da pista selecionada.

5. Quando a reprodução chegar no ponto que você deseja regravar, toque a(s) nota(s) desejada(s) no teclado.

Isso inicia a gravação punch-in e, portanto, continue a tocar.

- Realizar uma operação de pedal ou da roda de inflexão da altura tonal também inicia a gravação punch-in.
- Além da execução no teclado, você também pode iniciar uma gravação punch-in realizando a operação abaixo.
Toque em “Punch In”^{*1}, mude o som, mude o ritmo^{*2}, mude o andamento^{*2}.

^{*1} Use quando quiser iniciar a gravação punch-in sem modificar a execução ou definições.

^{*2} Apenas a pista do sistema

- Durante a reprodução punch-in, você pode tocar em “◀◀” para saltar para trás ou em “▶▶” para saltar para a frente. Isso lhe permite saltar mais rapidamente para a localização que você deseja gravar. Você também pode pausar a reprodução tocando em “■”.

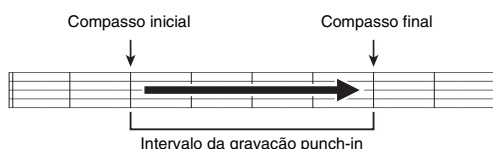
6. Quando terminar a gravação punch-in, toque em “■”.

Qualquer coisa na pista após o ponto onde você tocou em “■” será retida como está.

- Se você quiser cancelar a parte da gravação punch-in no meio e reter os dados originais da pista, toque em “Cancel Punch”.

Especificação da localização da gravação punch-in (gravação punch-in automática)

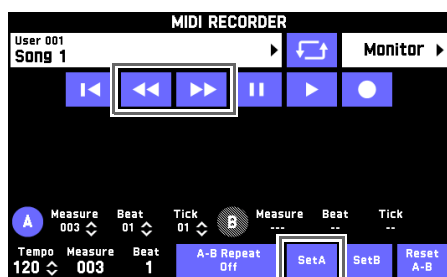
Você pode usar o seguinte procedimento para especificar um intervalo particular para a gravação punch-in.



1. Entre no modo de gravação do gravador MIDI e, em seguida, selecione a pista em que você deseja realizar a gravação punch-in.

- Para as informações sobre a seleção de uma pista, consulte os passos 4 e 5 descritos em “Gravação de uma parte específica da execução de uma canção (Gravação de pista)” (página PT-54).

2. Use “◀◀” e “▶▶” para exibir o primeiro compasso da seção que você deseja gravar e, em seguida, toque em “Set A”.



3. Use “◀◀” e “▶▶” para exibir o último compasso e, em seguida, toque em “Set B”.

4. Toque em “◀” para retornar ao começo da canção, ou use “◀◀” e “▶▶” para ajustar a posição para iniciar a reprodução.

5. Toque em “Rec Type”.

6. Toque em “Punch In A-B”.

7. Toque em “▶”.

- A gravação punch-in começa automaticamente quando a reprodução atinge o ponto inicial e termina quando atinge o ponto final especificado no passo 3.

Para regravar uma área menor que um compasso

Use o procedimento abaixo para especificar uma área de gravação punch-in que inclua uma parte de um compasso.

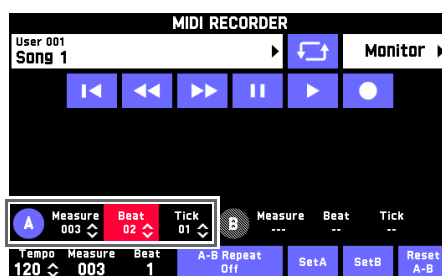
Exemplo: Para regravar da batida 3 do compasso 2 até a batida 1 do compasso 4





1. Use o gravador MIDI para iniciar a reprodução da canção que contém a seção que você deseja regravar.

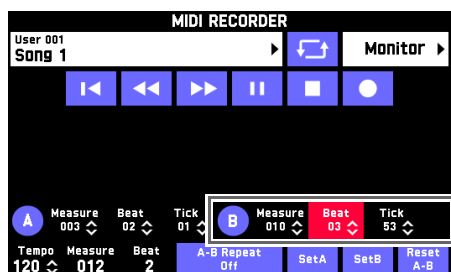
2. Quando a reprodução atingir o ponto em que você deseja iniciar a gravação punch-in, toque em “Set A”.

- Após tocar em “Measure”, “Beat”, ou em “Tick” para o Ponto A, você pode usar os botões [9] ▼, ▲ para fazer ajustes finos para o ponto inicial.



3. Quando a reprodução atingir o ponto em que você deseja finalizar a gravação punch-in, toque em “Set B”.

- Após tocar em “Measure”, “Beat”, ou em “Tick” para o Ponto B, você pode usar os botões **9** ,  para fazer ajustes finos para o ponto final.



4. Toque em “■” para parar a reprodução.
5. Toque em “◀” para retornar ao começo da canção, ou use “◀◀” e “▶▶” para ajustar a posição para iniciar a reprodução.
6. Toque em “●” para entrar no modo de gravação e, em seguida, selecione a pista em que você deseja realizar a gravação punch-in.
 - Para as informações sobre a seleção de uma pista, consulte os passos 4 e 5 descritos em “Gravação de uma parte específica da execução de uma canção (Gravação de pista)” (página PT-54).
7. Toque em “Rec Type”.
8. Toque em “Punch In A-B”.
9. Toque em “▶”.
 - A gravação punch-in começa automaticamente quando a reprodução atinge o ponto inicial e termina quando atinge o ponto final especificado no passo 3.

Dobragem de uma pista gravada

Use o procedimento a seguir para gravar uma nova execução em uma pista que já contenha dados gravados e combine os novos e antigos dados.

1. Entre no modo de gravação do gravador MIDI e, em seguida, selecione a pista gravada que você deseja realizar a dobragem.
 - Para as informações sobre a seleção de uma pista, consulte os passos 4 e 5 descritos em “Gravação de uma parte específica da execução de uma canção (Gravação de pista)” (página PT-54).
2. Toque em “Rec Type”.
3. Toque em “Over Dubbing”.
4. Toque em “▶”.

Isso inicia a gravação junto com a reprodução do que estiver gravado na pista e, portanto, você pode tocar junto.

 - Pressionar as teclas do teclado ou um pedal sem tocar em “▶” também iniciará a gravação automaticamente.
 - Para interromper a operação de dobragem, toque em “Cancel OVDB”.
5. Quando terminar de tocar, toque em “■”.

Edição de dados MIDI

Use os procedimentos descritos nesta seção para mudar o nome, copiar e apagar dados MIDI gravados.

Para mudar o nome de dados MIDI gravados

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque no nome dos dados.
3. Toque em “User Data Edit”.
4. Toque em “Rename”.
5. Toque nos dados que você deseja mudar de nome.
6. Introduza o novo nome.
7. Depois de introduzir o nome, toque em “Enter”.
8. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de mudança de nome, toque em “No”.

Para copiar dados MIDI gravados

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque no nome dos dados.
3. Toque em “User Data Edit”.
4. Toque em “Copy”.
5. Toque nos dados que você deseja copiar.
6. Toque em “Execute”.
7. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de cópia, toque em “No”.

Para apagar dados MIDI gravados

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque no nome dos dados.
3. Toque em “User Data Edit”.
4. Toque em “Delete”.
5. Toque nos dados que você deseja apagar.
6. Toque em “Execute”.
7. Toque em “Yes”.

Isso apaga os dados MIDI selecionados.

- Para cancelar a operação de apagamento, toque em “No”.

Edição de uma pista

Use os procedimentos descritos nesta seção para mudar o nome e copiar pistas gravadas, e para realizar uma grande variedade de operações de edição.

Para mudar o nome de uma pista

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Rename”.
6. Toque na pista que você deseja mudar de nome.
7. Introduza o novo nome.
8. Depois de introduzir o nome, toque em “Enter”.
9. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de mudança de nome, toque em “No”.

Para copiar uma pista para outra

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Copy”.
6. Na lista “Source”, toque na pista que você deseja copiar.
7. Na lista “Destination”, toque na pista de destino.
8. Toque em “Execute”.
9. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de cópia, toque em “No”.

Para combinar duas pistas em uma única pista

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Merge”.
6. Selecione as pistas que você deseja combinar.




Source A: Toque na pista que você deseja que venha primeiro.

Source B: Toque na pista que você deseja que venha depois da pista Source A.
7. Em “Destination”, toque na pista de destino.
8. Toque em “Execute”.
9. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de fusão, toque em “No”.

Para limpar uma pista

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Clear”.
6. Toque na pista que você deseja limpar.
7. Toque em “Execute”.
8. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de apagamento, toque em “No”.

Para inserir um compasso em branco em uma posição específica em uma pista específica

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Insert Measure”.
6. Toque na pista na qual deseja inserir um compasso em branco.
7. Toque no item cuja definição você deseja alterar e, em seguida, use os botões  ,  para alterá-la.

Measure: Especifica o número do compasso a partir do qual a inserção começa.

Size: Especifica o número de compassos a serem inseridos.
8. Depois de configurar as definições, toque em “Execute”.
9. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de inserção, toque em “No”.

NOTA

- Se um Ponto A e um Ponto B forem especificados usando o procedimento descrito em “Especificação da localização da gravação punch-in (gravação punch-in automática)” (página PT-56) antes de realizar esta operação, as definições “Measure” e “Size” serão configuradas automaticamente.

Para apagar um compasso específico de uma pista específica

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Delete Measure”.
6. Toque na pista que contém o compasso que você deseja apagar.
7. Toque no item cuja definição você deseja alterar e, em seguida, use os botões **9** ▼, ▲ para alterá-la.
 Measure: Especifica o número do compasso a partir do qual o apagamento começa.
 Size: Especifica o número de compassos a serem apagados.
8. Depois de configurar as definições, toque em “Execute”.
9. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de apagamento, toque em “No”.

NOTA

- Se um Ponto A e um Ponto B forem especificados usando o procedimento descrito em “Especificação da localização da gravação punch-in (gravação punch-in automática)” (página PT-56) antes de realizar esta operação, as definições “Measure” e “Size” serão configuradas automaticamente.

Para quantizar um passo específico*



* A quantização é uma operação que ajusta automaticamente o tempo da operação de ativação da nota de cada passo para igualar uma nota de referência.

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Quantize”.
6. Toque na pista que você deseja quantizar.
7. Toque no ícone de nota.
8. Toque a nota que você deseja usar como a nota de referência de quantização.
9. Toque no item cuja definição você deseja alterar e, em seguida, use os botões **9** ▼, ▲ para alterá-la.
 Measure: Especifica o número do compasso a partir do qual a quantização começa.
 Size: Especifica o número de compassos a serem quantizados.
10. Toque em “Execute”.
11. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de quantização, toque em “No”.

NOTA

- Se um Ponto A e um Ponto B forem especificados usando o procedimento descrito em “Especificação da localização da gravação punch-in (gravação punch-in automática)” (página PT-56) antes de realizar esta operação, as definições “Measure” e “Size” serão configuradas automaticamente.

Para deslocar o tom de um compasso específico de uma pista específica

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Track Edit”.
5. Toque em “Key Shift”.
6. Toque na pista que você deseja deslocar o tom.
7. Toque no item cuja definição você deseja alterar e, em seguida, use os botões **9** ,  para alterá-la.

Measure: Especifica o número do compasso a partir do qual o deslocamento do tom começa.

Size: Especifica o número de compassos a serem deslocados com o tom.

Shift: Especifica o número de semitons para deslocar o tom. Você pode especificar um valor no intervalo de -24 a +24.
8. Depois de configurar as definições, toque em “Execute”.
9. Toque em “Yes”.
 - Para cancelar a operação de deslocamento do tom, toque em “No”.

NOTA

- Se um Ponto A e um Ponto B forem especificados usando o procedimento descrito em “Especificação da localização da gravação punch-in (gravação punch-in automática)” (página PT-56) antes de realizar esta operação, as definições “Measure” e “Size” serão configuradas automaticamente.

Edição de eventos

Os dados do sequenciador de padrões, as frases de pads e as progressões de acordes, e os dados do gravador MIDI são gravados como séries de “eventos”. Um evento é a menor unidade componente de dados. Por exemplo, os valores para as seguintes operações de execução são gravados como eventos quando você pressionar uma tecla do teclado: compasso da nota inicial, batida, pista, tom da nota, comprimento da nota e intensidade da nota.

Os eventos gravados podem ser editados, e novos eventos podem ser inseridos nas séries de eventos.

Exibição da tela EVENT EDIT

O método que você precisa realizar para exibir a tela EVENT EDIT depende da função do Teclado Digital que você estiver usando atualmente.

Exemplo: Tela EVENT EDIT do gravador MIDI

SYSTEM TRACK EVENT EDIT									
Measure	Beat	Tick	Event						
1			Beat		4/4				
1	1	0	Tempo		120	Measure		001	
1	1	0	S.Rev Type		Hall 3				
1	1	0	S.Rev Time		082				
1	1	0	S.Rev Early Reflection		056				
1	1	0	S.Rev High Damp		080				
Select		Delete	Insert		Quantize	Copy	Detail	Step Rec	Set-ting

Para exibir a tela EVENT EDIT do sequenciador de padrões

1. Na tela MENU, toque em “RHYTHM”.
2. Selecione o ritmo que você deseja editar.
 - Para as informações sobre como selecionar um ritmo, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
3. Toque em “Edit”.
4. Toque em “Pattern Sequencer”.
5. Toque em “Part Edit”.
6. Toque em “Event Edit”.

Isso exibe a tela EVENT EDIT do sequenciador de padrões selecionado atualmente.

IMPORTANTE!

- A edição de eventos do sequenciador de padrões pode ser realizada enquanto o estado do instrumento (página PT-26) for “Recorded” ou “Empty”. Não é possível realizar a edição de eventos do sequenciador de padrões se o estado do instrumento for “Fixed”.
- Embora você não possa realizar a edição de eventos diretamente em uma parte de instrumento cujo estado seja “Fixed”, você pode copiar tal parte de instrumento para uma área de gravação e editar os dados copiados. Para os detalhes sobre a operação de cópia, consulte “Para editar os dados de cada parte” (página PT-30).

Para exibir a tela EVENT EDIT de pad

1. Na tela MENU, toque em “PAD”.
2. Atribua ou grave novamente os dados a serem editados em qualquer pad.
 - Para as informações sobre as operações de pad, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.
3. Toque em “Pad Edit”.
Isso exibe a tela PAD DATA EDIT.
4. Toque em “Event Edit”.
Isso exibe a tela EVENT EDIT dos dados atribuídos à parte selecionada.

NOTA

- A edição de evento só pode ser realizada se os dados da pad forem uma frase ou progressão de acordes.
- Os pads não incluem dados de batida. Por esta razão, as posições (tempos) dos eventos são exibidas com base na batida de 4/4.
- Até 32 compassos podem ser editados.

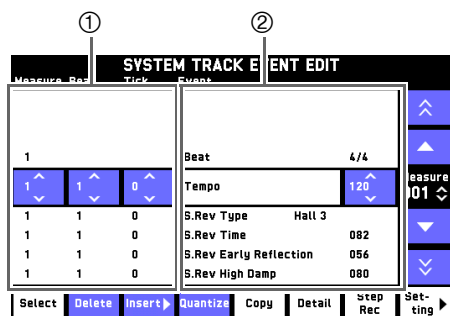
Para exibir a tela EVENT EDIT do gravador MIDI

1. Na tela MENU, toque em “MIDI RECORDER”.
2. Toque em “Monitor”.
3. Toque na pista que você deseja editar e, em seguida, toque em “Edit”.
4. Toque em “Event Edit”.
Isso exibe a tela EVENT EDIT da pista selecionada.

Uso da tela EVENT EDIT

Tela EVENT EDIT

A tela EVENT EDIT mostra os eventos individuais que formam os dados.



- ① As localizações (tempos) dos eventos são exibidas como compassos, batidas e ticks. Um “tick” é uma unidade de tempo que é mais curta que uma batida.
Há 96 ticks por batida no caso de 2/4 a 8/4, e 48 ticks por batida no caso de 2/8 a 16/8.
- ② Mostra o tipo de evento e seus valores de definição dos parâmetros. O parâmetro exibido depende do tipo de evento.

Lista de eventos

A tabela abaixo mostra os parâmetros de edição de evento e os valores de definição.

- Uma seta para a esquerda (←) na coluna “Nome do parâmetro” indica que o nome do parâmetro é igual ao nome do evento.
- Um círculo (○) em uma coluna de função (Gravador MIDI, etc.) indica que um evento pode ser editado usando tal função.
- Os parâmetros que são exibidos para um evento de nota de um evento de parte podem ser ocultados, se você quiser. Para mais detalhes, consulte “Para alterar os parâmetros exibidos para um evento de nota” (página PT-72).

■ Eventos de parte

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
Note (Exemplo de exibição: C4)	Velocity	V 000 a V 127	○	○	○	○	
	Beat	B 000 a B 999					
	Tick	T 00 a 95 A unidade depende dos dados que estiverem sendo editados. 4/4: 1 batida = 95 ticks 2/2: 1 batida = 47 ticks					
	Off Velocity	Off V 000 a Off V 127	○	○		○	
Pitch Bend	←	−8192 a 0000 a +8191	○	○	○	○	
Modulation	←	000 a 127	○	○	○	○	
Damper	←	000 a 127	○	○		○	
Soft	←	000 a 127	○	○		○	
Sostenuto	←	000 a 127	○	○		○	

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequenciador de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
Expression	←	000 a 127	○	○		○	
Channel Pressure	←	000 a 127	○	○		○	
Tone	←	Consulte a “Lista dos sons” no Apêndice separado.	○	○		○	
Part Volume	←	000 a 127	○	○		○	
Pan	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Part Coarse Tune	←	–24 a 0 a +24	○	○		○	
Part Fine Tune	←	–99 a 0 a +99	○	○		○	
Bend Range	←	00 a 24	○	○		○	
Reverb Send	←	000 a 127	○	○		○	
Chorus Send	←	000 a 127	○	○		○	
Delay Send	←	000 a 127	○	○		○	
DSP Line	←	Off, 1, 2	○	○		○	
Portamento Time	←	000 a 127	○	○		○	
Portamento	←	Off, On	○	○		○	
Resonance	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Release Time	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Attack Time	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Cutoff	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Vibrate Rate	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Vibrate Depth	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Vibrate Delay	←	–64 a 0 a +63	○	○		○	
Portamento Control	←	000 a 127	○	○		○	
Mod Depth Range	Modulation Depth Range	000 a 127	○	○		○	
Sampled Pitch Form (O método de mudança do tom do instrumento que estiver sendo reproduzido.)	←	Consulte a “Lista das formas de tons amostrados” no Apêndice separado.	○	○		○	
Sampled Pitch Depth (A profundidade de mudança do tom do instrumento que estiver sendo reproduzido.)	←	000 a 127	○	○		○	
HL Detune (apenas MZ-X500)	Hex Layer Detune	00 a 31	○	○		○	
HL All Volume (apenas MZ-X500)	Hex Layer All Volume	000 a 127	○	○		○	
HL On Off (apenas MZ-X500)	Hex Layer On Off Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer On/Off	Off, On					
HL Volume (apenas MZ-X500)	Hex Layer Volume Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Volume	000 a 127					
HL Pan (apenas MZ-X500)	Hex Layer Pan Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Pan	–64 a 0 a +63					
HL Oct Shift (apenas MZ-X500)	Hex Layer Octave Shift Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Octave Shift	–2 a 0 a +2					
HL DSP On Off (apenas MZ-X500)	Hex Layer DSP On Off Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer DSP On/Off	Off, On					

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
HL P.L. Depth (apenas MZ-X500)	Hex Layer Pitch LFO Depth Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Pitch LFO Depth	000 a 127					
HL F.L. Depth (apenas MZ-X500)	Hex Layer Filter LFO Depth Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Filter LFO Depth	000 a 127					
HL A.L. Depth (apenas MZ-X500)	Hex Layer Amp LFO Depth Layer	Layer1 a Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Amp LFO Depth	000 a 127					
VTW Org Pos	Virtual Wheel Organ Position Feet	16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1'	○	○		○	
	Virtual Wheel Organ Position	0 a 8					
VTW Org Perc	Virtual Wheel Organ Percussion Type	2nd, 3rd	○	○		○	
	Virtual Wheel Organ Percussion On/Off	Off, On					
D.EQ Eq1 Frequency	DSP Equalizer EQ1 Frequency	100Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz	○	○		○	
D.EQ Eq1 Gain	DSP Equalizer EQ1 Gain	-12 a +12	○	○		○	
D.EQ Eq2 Frequency	DSP Equalizer EQ2 Frequency	100Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz	○	○		○	
D.EQ Eq2 Gain	DSP Equalizer EQ2 Gain	-12 a +12	○	○		○	
D.EQ Eq3 Frequency	DSP Equalizer EQ3 Frequency	100Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz	○	○		○	
D.EQ Eq3 Gain	DSP Equalizer EQ3 Gain	-12 a +12	○	○		○	
D.EQ Input Level	DSP Equalizer Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.EQ Wet Level	DSP Equalizer Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.EQ Dry LEVEL	DSP Equalizer Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Cmp Attack	DSP Compressor Attack	000 a 127	○	○		○	
D.Cmp Release	DSP Compressor Release	000 a 127	○	○		○	
D.Cmp Depth	DSP Compressor Depth	000 a 127	○	○		○	
D.Cmp Wet Level	DSP Compressor Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Cmp Dry Level	DSP Compressor Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Lmt Limit	DSP Limiter Limit	000 a 127	○	○		○	
D.Lmt Attack	DSP Limiter Attack	000 a 127	○	○		○	
D.Lmt Release	DSP Limiter Release	000 a 127	○	○		○	

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
D.Lmt Wet Level	DSP Limiter Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Lmt Dry Level	DSP Limiter Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Enh Low Frequency	DSP Enhancer Low Frequency	000 a 127	○	○		○	
D.Enh Low Gain	DSP Enhancer Low Gain	000 a 127	○	○		○	
D.Enh High Frequency	DSP Enhancer High Frequency	000 a 127	○	○		○	
D.Enh High Gain	DSP Enhancer High Gain	000 a 127	○	○		○	
D.Enh Input Level	DSP Enhancer Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.Enh Wet Level	DSP Enhancer Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Enh Dry Level	DSP Enhancer Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Ref Wet Level	Early Reflection Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Ref Feedback	Early Reflection Feedback	000 a 127	○	○		○	
D.Ref Tone	Early Reflection Tone	000 a 127	○	○		○	
D.Ref Input Level	Early Reflection Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.Ref Dry Level	Early Reflection Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Phr Resonance	DSP Phaser Resonance	000 a 127	○	○		○	
D.Phr Manual	DSP Phaser Manual	-64 a +63	○	○		○	
D.Phr LFO Rate	DSP Phaser LFO Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Phr LFO Depth	DSP Phaser LFO Depth	000 a 127	○	○		○	
D.Phr LFO Wave Form	DSP Phaser LFO Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.Phr Input Level	DSP Phaser Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.Phr Wet Level	DSP Phaser Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Phr Dry Level	DSP Phaser Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Cho LFO Rate	DSP Chorus LFO Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Cho LFO Depth	DSP Chorus LFO Depth	000 a 127	○	○		○	
D.Cho LFO Wave Form	DSP Chorus Wave Form	Sin, Tri	○	○		○	
D.Cho Feedback	DSP Chorus Feedback	-64 a +63	○	○		○	
D.Cho Wet LEVEL	DSP Chorus Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Cho Polarity	DSP Chorus Polarity	-, +	○	○		○	
D.Cho Input LEVEL	DSP Chorus Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.Cho Dry LEVEL	DSP Chorus Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Fln LFO Rate	DSP Flanger LFO Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Fln LFO Depth	DSP Flanger LFO Depth	000 a 127	○	○		○	
D.Fln LFO Wave Form	DSP Flanger Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.Fln Feedback	DSP Flanger Feedback	000 a 127	○	○		○	
D.Fln Wet Level	DSP Flanger Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Fln Input Level	DSP Flanger Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.Fln Dry Level	DSP Flanger Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Tre Rate	DSP Tremolo Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Tre Depth	DSP Tremolo Depth	000 a 127	○	○		○	
D.Tre LFO Wave Form	DSP Tremolo LFO Wave Form	Sin, Tri, Tra	○	○		○	
D.Tre Wet Level	DSP Tremolo Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Tre Dry Level	DSP Tremolo Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Pan Rate	DSP Auto Pan Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Pan Depth	DSP Auto Pan Depth	000 a 127	○	○		○	
D.Pan LFO Wave Form	DSP Auto Pan LFO Wave Form	Sin, Tri, Tra	○	○		○	
D.Pan Manual	DSP Auto Pan Manual	-64 a +63	○	○		○	

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
D.Pan Wet Level	DSP Auto Pan Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Pan Dry Level	DSP Auto Pan Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Rot Speed	DSP Rotary Speed	Slow, Fast	○	○		○	
D.Rot Brake	DSP Rotary Brake	Rotate, Stop	○	○		○	
D.Rot Fall Accel	DSP Rotary Fall Accel	000 a 127	○	○		○	
D.Rot Rise Accel	DSP Rotary Rise Accel	000 a 127	○	○		○	
D.Rot Slow Rate	DSP Rotary Slow Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Rot Fast Rate	DSP Rotary Fast Rate	000 a 127	○	○		○	
D.Rot Vib Cho	DSP Rotary Vibrato/Chorus	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3	○	○		○	
D.Rot Wet Level	DSP Rotary Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Rot Dry Level	DSP Rotary Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Over Drive Gain	DSP Drive Rotary Over Drive Gain	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Over Drive Level	DSP Drive Rotary Over Drive Level	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Speed	DSP Drive Rotary Speed	Slow, Fast	○	○		○	
D.DRt Brake	DSP Drive Rotary Brake	Rotate, Stop	○	○		○	
D.DRt Fall ACCEL	DSP Drive Rotary Fall Accel	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Rise Accel	DSP Drive Rotary Rise Accel	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Slow Rate	DSP Drive Rotary Slow Rate	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Fast Rate	DSP Drive Rotary Fast Rate	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Vib Cho	DSP Drive Rotary Vibrato/Chorus	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3	○	○		○	
D.DRt Wet Level	DSP Drive Rotary Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.DRt Dry Level	DSP Drive Rotary Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.LWh Input Level	DSP LFO Wah Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.LWh Resonance	DSP LFO Wah Resonance	000 a 127	○	○		○	
D.LWh Manual	DSP LFO Wah Manual	000 a 127	○	○		○	
D.LWh LFO Rate	DSP LFO Wah LFO Rate	000 a 127	○	○		○	
D.LWh LFO Depth	DSP LFO Wah LFO Depth	000 a 127	○	○		○	
D.LWh LFO Wave Form	DSP LFO Wah LFO Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.LWh Wet Level	DSP LFO Wah Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.LWh Dry Level	DSP LFO Wah Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.AWh Input Level	DSP Auto Wah Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.AWh Resonance	DSP Auto Wah Resonance	000 a 127	○	○		○	
D.AWh Manual	DSP Auto Wah Manual	000 a 127	○	○		○	
D.AWh Depth	DSP Auto Wah Depth	-64 a +63	○	○		○	
D.AWh Wet Level	DSP Auto Wah Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.AWh Dry Level	DSP Auto Wah Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Dst Gain	DSP Distortion Gain	000 a 127	○	○		○	
D.Dst Level	DSP Distortion Level	000 a 127	○	○		○	
D.Dst Low	DSP Distortion Low	000 a 127	○	○		○	
D.Dst High	DSP Distortion High	000 a 127	○	○		○	
D.Dst Wah Type	DSP Distortion Wah Type	StdWh (LPF), C-Wah, V-Wah, FatWh, L.Wh (Light Wah), H.Wh (Heavy Wah)	○	○		○	

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
D.Dst Wah Depth	DSP Distortion Wah Depth	-64 a +63	○	○		○	
D.Dst Wah Manual	DSP Distortion Wah Manual	000 a 127	○	○		○	
D.Dst Routing	DSP Distortion Routing	Dist, Wah, Wh-Dst (Wah-Dist), Dst-Wh (Dist-Wah)	○	○		○	
D.Dst Speaker	DSP Distortion Speaker	Bypass, PR Cmb (PR Combo), RV Cmb (RV Combo), JC Cmb (JC Combo), TW Cmb (TW Combo), DX Cmb (DX Combo), AC Cmb (AC Combo), MT Cmb (MT Combo), BG Cmb (BG Combo), MS Stc (MS Stack), TR Stc (TR Stack), SL Stc (SL Stack), RF Stc (RF Stack), EV Stc (EV Stack), B Cmb1 (Bass Combo1), B Cmb2 (Bass Combo2) B Stc (Bass Stack)	○	○		○	
D.Dst Wet Level	DSP Distortion Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.Dst Dry Level	DSP Distortion Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.PSh Pitch	DSP Pitch Shifter Pitch	-24 a +24	○	○		○	
D.PSh High Damp	DSP Pitch Shifter High Damp	000 a 127	○	○		○	
D.PSh Feedback	DSP Pitch Shifter Feedback	000 a 127	○	○		○	
D.PSh Input Level	DSP Pitch Shifter Input Level	000 a 127	○	○		○	
D.PSh Wet Level	DSP Pitch Shifter Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.PSh Dry Level	DSP Pitch Shifter Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.PSh Fine	DSP Pitch Shifter Fine	-50 a +50	○	○		○	
D.MCh LFO Rate	DSP Multi Chorus LFO Rate	000 a 127	○	○		○	
D.MCh LFO Depth	DSP Multi Chorus LFO Depth	000 a 127	○	○		○	
D.MCh Wet Level	DSP Multi Chorus Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.MCh Dry Level	DSP Multi Chorus Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.RMd Osc Frequency	DSP Ring Modulator Osc Frequency	000 a 127	○	○		○	
D.RMd LFO Rate	DSP Ring Modulator LFO Rate	000 a 127	○	○		○	
D.RMd LFO Depth	DSP Ring Modulator LFO Depth	000 a 127	○	○		○	
D.RMd Tone	DSP Ring Modulator Tone	000 a 127	○	○		○	
D.RMd Wet Level	DSP Ring Modulator Wet Level	000 a 127	○	○		○	
D.RMd Dry Level	DSP Ring Modulator Dry Level	000 a 127	○	○		○	
D.Dly Delay Time	DSP Delay Delay Time	000 a 127	○	○		○	
D.Dly Delay Ratio L	DSP Delay Delay Ratio L	000 a 127	○	○		○	
D.Dly Delay Ratio R	DSP Delay Delay Ratio R	000 a 127	○	○		○	
D.Dly Delay Level L	DSP Delay Delay Level L	000 a 127	○	○		○	

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definições	Gravador MIDI		Sequenciador de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
D.Dly Delay Level R	DSP Delay Delay Level R	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Feedback Type	DSP Delay Feedback Type	Streo (Stereo Feedback), Cross (Cross Feedback)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Feedback	DSP Delay Feedback	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly High Damp	DSP Delay High Damp	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Tempo Sync	DSP Delay Tempo Sync	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Input Level	DSP Delay Input Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Dry Level	DSP Delay Dry Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Wet Level	DSP Delay Wet Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Lid Type	DSP Piano Effect Lid Type	Closed, SemiOp (Semi Opened), FullOp (Full Opened)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Reflection Level	DSP Piano Effect Reflection Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Input Level	DSP Piano Effect Input Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Wet Level	DSP Piano Effect Wet Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Dry Level	DSP Piano Effect Dry Level	000 a 127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

NOTA

- Depois de importar dados MIDI no formato SMF, pode haver eventos exibidos cujas definições Master Volume, Master Fine Tune, Master Coarse Tune, ou outras definições não possam ser alteradas.

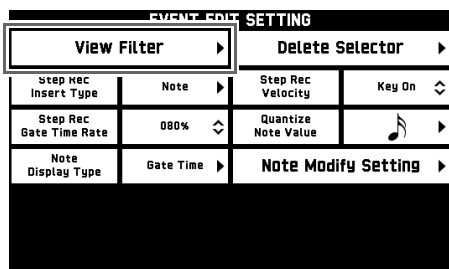
■ Eventos do sistema

Nome do evento	Nome do parâmetro	Definição	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
Keyboard Volume	←	000 a 127	○				
Accomp Volume	←	000 a 127	○				
Pad Bank	←	Consulte a “Lista dos bancos de pads” no Apêndice separado.	○				
Pad	Pad Number	MZ-X500 : 01 a 16 MZ-X300 : 01 a 04	○				
	Pad Velocity	000 (Off) a 127					
Pad Hold	Pad Hold Number	MZ-X500 : 01 a 16 MZ-X300 : 01 a 04	○				
	Pad Hold On Off	Off, On					
Pad Loop	Pad Loop Number	MZ-X500 : 01 a 16 MZ-X300 : 01 a 04	○				
	Pad Loop On Off	Off, On					
Beat	←	2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8, 16/8	○				
Tempo	←	020 a 255	○				
Chord (Exemplo de exibição: C)	←	Consulte a “Lista de exemplos de acordes” no GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) separado.	○				○
Rhythm	←	Consulte a “Lista dos ritmos” no Apêndice separado.	○				
Rhythm Ctrl	←	Intro1/2, Variation1/2/3/4, Fill1/2/3/4, Ending1/2, Break, Stop	○				
Accomp Part	←	P: Percussion, D: Drum, B: Bass, C: Chord (12345) • Mostra a parte ativada.	○				
Accomp Fade Volume	←	000 a 127	○				
Master Fx Bypass	←	Off, On	○				
S.Rev Type	System Reverb Type	Consulte a “Lista dos parâmetros” no Apêndice separado.	○				
S.Rev Time	System Reverb Time	000 a 127	○				
S.Rev Early Reflection	System Reverb Early Reflection	000 a 127	○				
S.Rev High Damp	System Reverb High Damp	000 a 127	○				
S.Rev Tone	System Reverb Tone	000 a 127	○				
S.Rev Return	System Reverb Return	000 a 127	○				
S.Cho Type	System Chorus Type	Consulte a “Lista dos parâmetros” no Apêndice separado.	○				
S.Cho Rate	System Chorus Rate	000 a 127	○				
S.Cho Depth	System Chorus Depth	000 a 127	○				
S.Cho Feedback	System Chorus Feedback	000 a 127	○				

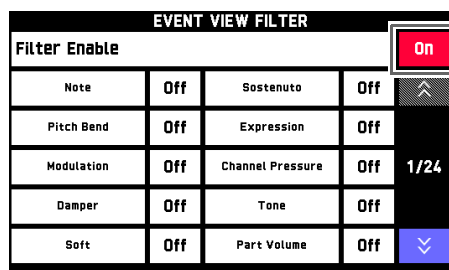
Nome do evento	Nome do parâmetro	Definição	Gravador MIDI		Sequencia- dor de padrões	Pads	
			Pista do sistema	Pistas 01 a 16		Frase	Acorde
S.Cho Send To Reverb	System Chorus Send To Reverb	000 a 127	○				
S.Cho Tone	System Chorus Tone	000 a 127	○				
S.Cho Delay Time	System Chorus Delay Time	000 a 127	○				
S.Cho Delay Send	System Chorus Delay Send	000 a 127	○				
S.Cho Return	System Chorus Return	000 a 127	○				
S.Dly Type	System Delay Type	Consulte a “Lista dos parâmetros” no Apêndice separado.	○				
S.Dly Time	System Delay Time	000 a 127	○				
S.Dly Feedback	System Delay Feedback	000 a 127	○				
S.Dly High Damp	System Delay High Damp	000 a 127	○				
S.Dly Ratio L	System Delay Ratio L	000 a 127	○				
S.Dly Ratio C	System Delay Ratio C	000 a 127	○				
S.Dly Ratio R	System Delay Ratio R	000 a 127	○				
S.Dly Level L	System Delay Level L	000 a 127	○				
S.Dly Level C	System Delay Level C	000 a 127	○				
S.Dly Level R	System Delay Level R	000 a 127	○				
S.Dly Tempo Sync	System Delay Tempo Sync	000 a 127	○				
S.Dly Reverb Send	System Delay Reverb Send	000 a 127	○				
S.Dly Return	System Delay Return	000 a 127	○				
Sys Fx Bypass	System Effect Bypass	Off, On	○				
DSP Bypass	DSP Bypass Line	1, 2	○				
	DSP Bypass On Off	Off, On					

Para ocultar um tipo de evento particular

1. Exiba a tela EVENT EDIT.
2. Toque em "Setting".
3. Toque em "View Filter".



4. Toque em "Filter Enable" de forma que mude para "On".



5. Toque no tipo de evento que você deseja ocultar na tela EVENT EDIT, de forma que mude para "On".

On: Não exibido na tela EVENT EDIT.

Off: Exibido na tela EVENT EDIT.

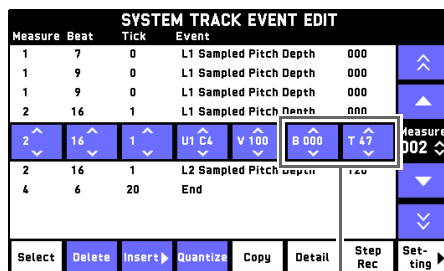
6. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.

Isso oculta os tipos de evento cuja definição você alterou para "On" no passo 5.

Para alterar os parâmetros exibidos para um evento de nota

NOTA

- Use o procedimento a seguir para alterar o valor do tempo de duração de um evento de nota exibido na tela EVENT EDIT do pad ou do gravador MIDI para um valor de velocidade desativada.

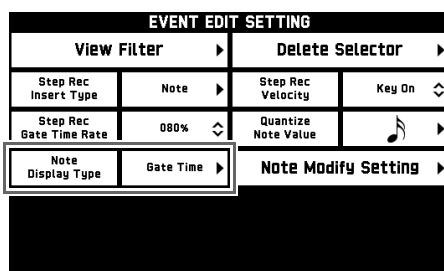


Tempo de duração

B: Batida, T: Tick

Off V: Velocidade de desativação

1. Na tela EVENT EDIT, toque em "Setting".
2. Toque em "Note Display Type".



3. Na tela EVENT EDIT, toque no parâmetro que você deseja exibir.

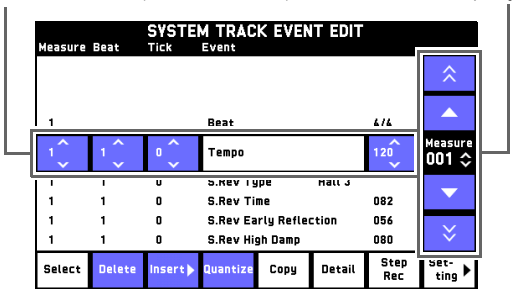
4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.

Os valores dos parâmetros selecionados serão exibidos.








- ## 1. Exiba a tela EVENT EDIT.

Evento sendo editado (evento selecionado)

Botão de operação

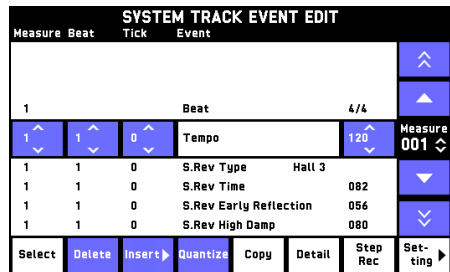


- 2.** Toque em um botão de operação para selecionar um evento.

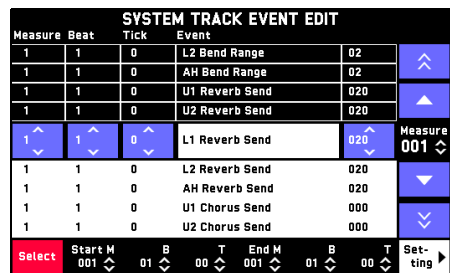
Botão de operação	Descrição
 	Rolam os eventos, um a um.
 	Rolam os eventos, página a página.
	Toque neste botão e, em seguida, use os botões 9  /NO,  /YES para rolar através dos eventos, compasso a compasso.

Para seleccionar múltiples eventos

1. Exiba a tela EVENT EDIT.
2. Use os botões de operação para selecionar o primeiro evento.



3. Toque em “Select”.
4. Use os botões de operação para realçar os outros eventos que você deseja selecionar.



- ## 5. Toque em “Select”.

Isso seleciona os eventos.

- Toque novamente em “Select” para desfazer a seleção.

NOTA

- Depois de selecionar os eventos, você pode copiá-los, alterar as definições de seus parâmetros, etc.

Edição de um evento existente

Use os procedimentos descritos nesta seção para alterar o valor de um parâmetro ou para copiar um parâmetro.

Para alterar as definições de um evento

1. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento cujas definições você deseja alterar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73).
2. Toque no parâmetro que você deseja alterar.
 - As setas para cima e para baixo (↕) indicam que um parâmetro pode ser configurado.
3. Use os botões **9** ▼/NO, ▲/YES para alterar os valores dos parâmetros como quiser.
 - Para alterar o valor de uma definição em incrementos de 10, mantenha pressionado o botão **9** ▼/NO ou ▲/YES à medida que gira o disco **15** VALUE.
 - Durante a edição de eventos de nota, você pode alterar o tom de uma nota pressionando uma tecla do teclado.
 - Se a velocidade for selecionada, o valor da velocidade irá mudar junto com o tom da nota.



- Com o sequenciador de padrões, o evento final (End) não pode ser alterado.

Para inserir um evento

1. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento imediatamente depois da localização onde você deseja inserir um evento.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73).
2. Toque em “Insert”.
 - Toque em “Insert” durante a edição de um evento de um pad que esteja atribuído com acordes faz que um evento de acorde seja inserido. Prossiga para o passo 4.
3. Toque no tipo de evento que você deseja inserir.

Isso insere o evento selecionado.
4. Toque em um parâmetro e, em seguida, use os botões **9** ▼/NO, ▲/YES para alterar seu valor.

Para copiar um evento

1. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento que você deseja copiar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73) ou “Para selecionar múltiplos eventos” (página PT-73).
2. Toque em “Copy”.
 - Para cancelar a operação de cópia, toque em “Copy” novamente.
3. Use os botões de operação para selecionar o evento que vem imediatamente depois da posição onde você deseja inserir o evento copiado.
 - Você também pode tocar em “Measure”, “Beat” ou em “Tick” na parte inferior da tela e, em seguida, usar os botões **9** ▼/NO, ▲/YES para especificar a posição de inserção.

SYSTEM TRACK EVENT EDIT									
Measure	Beat	Tick	Event						
1	7	0	L1 Sampled Pitch Depth		000				
1	9	0	L1 Sampled Pitch Depth		000				
1	9	0	L1 Sampled Pitch Depth		000				
2	16	1	U1 C4	V 100	B 000	T 38			
2	16	1	L2 Sampled Pitch Depth		120	Measure 002			
2	16	1	L1 Sampled Pitch Depth		000				
4	6	20	End						
Select	Measure 001	Beat 03	Tick 01	Copy	Paste	Set-ting			

4. Toque em “Paste”.

Isso cola uma cópia do evento.

Para quantizar um evento*

* A quantização é uma operação que ajusta automaticamente o tempo do sinal de um evento de nota para igualar uma nota de referência.

1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque na nota à direita de “Quantize”.
3. Toque a nota que você deseja usar como a nota de referência de quantização.
4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.
5. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento que você deseja quantizar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73) ou “Para selecionar múltiplos eventos” (página PT-73).
6. Toque em “Quantize”.
Isso realiza a quantização no evento selecionado.

Para ajustar o tom de um evento

NOTA

- Você pode ajustar o tom dos eventos abaixo.
Note, Portamento Control

1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque em “Note Modify Setting”.
3. Toque no valor de “Key Shift” e, em seguida, use os botões **9** \vee /NO, \wedge /YES para especificar quantos semitons você deseja deslocar o tom.

NOTE MODIFY SETTING			
Key Shift	0	Velocity Modify Fix	Off
Velocity Modify Rate	100%	Velocity Modify Offset	000
Gate Time Modify Fix	Off	Gate Time Modify Rate	100%
Gate Time Modify Offset	000	00	

4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.
5. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento cujo tom você deseja ajustar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73) ou “Para selecionar múltiplos eventos” (página PT-73).
6. Toque em “Detail”.
7. Toque em “Key Shift”.
Cada vez que você tocar em “Key Shift”, o tom do evento selecionado será deslocado pela quantidade especificada no passo 3.

Para ajustar o valor da velocidade de um evento de nota

1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque em “Note Modify Setting”.
3. Toque em um dos itens abaixo e, em seguida, use os botões **9** ∇ /NO, \wedge /YES para alterar a definição.
 - Para alterar o valor de uma definição em incrementos de 10, mantenha pressionado o botão **9** ∇ /NO ou \wedge /YES à medida que gira o disco **15** VALUE.

NOTE MODIFY SETTING			
Key Shift	0	Velocity Modify Fix	Off
Velocity Modify Rate	100%	Velocity Modify Offset	000
Gate Time Modify Fix	Off	Gate Time Modify Rate	100%
Gate Time Modify Offset	000		00

Item	Descrição	Definição
Velocity Modify Fix (Valor fixo)	Especifica um valor fixo como o valor da velocidade. Selecione “Off” para esta definição para fazer o ajuste com base no valor de velocidade atual de cada evento de nota.	Off, 0 a 127
Velocity Modify Rate (Taxa de velocidade)	Estas definições só são ativadas se “Off” for selecionado para o item de definição “Velocity Modify Fix”. Elas mudam o valor da velocidade de cada evento de nota de acordo com a expressão matemática mostrada abaixo. (Velocidade atual) × (Definição Rate) + (Definição Offset)	000% a 100% a 200%
Velocity Modify Offset (Deslocamento de velocidade)		-126 a 000 a +126

4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.
5. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento cuja velocidade você deseja ajustar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73) ou “Para selecionar múltiplos eventos” (página PT-73).
6. Toque em “Detail”.
7. Toque em “Velocity Modify”.

Isso ajusta o valor da velocidade do evento de nota selecionado no passo 5.

Para ajustar o valor do tempo de duração de um evento de nota

1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque em “Note Modify Setting”.
3. Toque em um dos itens abaixo e, em seguida, use os botões **9** ∇ /NO, \wedge /YES para alterar a definição.
 - Para alterar o valor de uma definição em incrementos de 10, mantenha pressionado o botão **9** ∇ /NO ou \wedge /YES à medida que gira o disco **15** VALUE.

NOTE MODIFY SETTING			
Key Shift	0	Velocity Modify Fix	Off
Velocity Modify Rate	100%	Velocity Modify Offset	000
Gate Time Modify Fix	Off	Gate Time Modify Rate	100%
Gate Time Modify Offset	000	00	

Item	Descrição	Definição
Gate Time Modify Fix (Valor fixo)	Especifica um valor fixo como o valor do tempo de duração. B99T95 significa uma semínima, 99 batidas, 95 ticks. Selecione “Off” para esta definição para fazer o ajuste com base no valor do tempo de duração atual de cada evento de nota.	Off, B000T000 a B999T999
Gate Time Modify Rate (Taxa do tempo de duração)	Estas definições só são ativadas se “Off” for selecionado para o item de definição “Gate Time Modify Fix”. Elas mudam o valor do tempo de duração de cada evento de nota de acordo com a expressão matemática mostrada abaixo. $(\text{Tempo de duração atual}) \times (\text{Definição Rate}) + (\text{Definição Offset})$	000% a 100% a 200%
Gate Time Modify Offset (Deslocamento do tempo de duração)		-126 a 000 a +126

4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.
5. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento cujo tempo de duração você deseja ajustar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73) ou “Para selecionar múltiplos eventos” (página PT-73).
6. Toque em “Detail”.
7. Toque em “Gate Time Modify”.

Isso ajusta o valor do tempo de duração do evento de nota selecionado no passo 5.

Apagamento de um evento

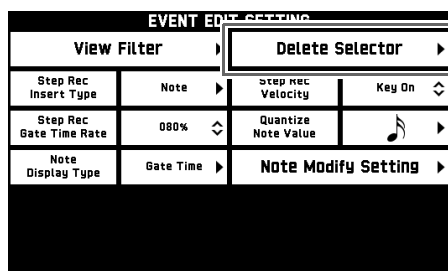
Use os procedimentos descritos nesta seção para apagar um evento ou eventos apenas de tipos específicos.

Para apagar um evento

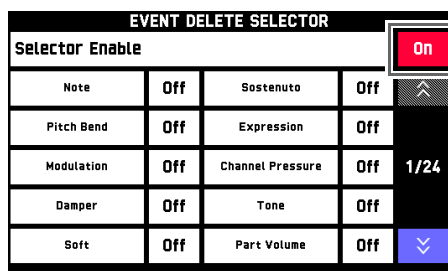
1. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento que você deseja apagar.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73) ou “Para selecionar múltiplos eventos” (página PT-73).
 2. Toque em “Delete”.
- Isso apaga o evento selecionado.

Para apagar eventos de tipos específicos

1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque em “Delete Selector”.



3. Toque em “Selector Enable” de forma que mude para “On”.



4. Toque nos tipos de eventos que você deseja apagar e, em seguida, toque em “On”.
5. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.

6. Realize o procedimento descrito em “Para apagar um evento” (página PT-78) para apagar os eventos.

Isso apaga apenas os eventos para os quais você selecionou “On” no passo 4.

Introdução direta de eventos de nota (Introdução de passo)

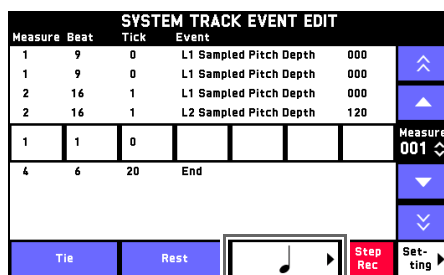
A introdução de passo é uma função do editor de eventos. Você pode usar a introdução de passo para especificar a duração e o tom de cada nota individual (evento de nota). Você também pode introduzir passos de acorde do acompanhamento automático (eventos de acordes) na pista do sistema do gravador MIDI. No caso do MZ-X500, você também pode introduzir passos de evento de acorde em um pad que está atribuído com uma progressão de acordes.

NOTA

- Realizar a introdução de passo em uma pista que já contém dados gravados não apagará os dados existentes. Isso significa que você pode usar a introdução de passo para adicionar novos dados aos dados gravados existentes.

Para realizar a introdução de passo

1. Na tela EVENT EDIT, selecione o evento que inclui o compasso onde você deseja iniciar a introdução.
 - Para as informações sobre como selecionar um evento, consulte “Para selecionar um evento para edição” (página PT-73).
 2. Toque em “Step Rec”.
- Isso inicia a introdução de passo desde o começo do compasso do evento selecionado.
3. Toque no ícone de nota.



4. Toque a nota que você deseja usar.

5. Toque a nota que você deseja introduzir no teclado.

Os eventos de nota são introduzidos durante o intertravamento de notas selecionados no passo 4.

- Tocar em “Tie” sem pressionar uma tecla do teclado introduz uma ligadura.
- Tocar em “Rest” sem pressionar uma tecla do teclado introduz uma pausa.

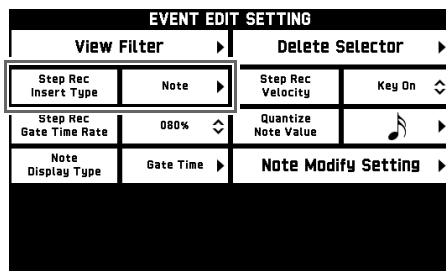
6. Depois de terminar de inserir as notas, toque em “Step Rec” novamente para sair da operação de edição.

Para inserir um evento de acorde

NOTA

- Os eventos de acorde podem ser introduzidos apenas na pista do sistema do gravador MIDI.
- No caso do MZ-X500, você também pode introduzir passos de evento de acorde em um pad que está atribuído com uma progressão de acordes.

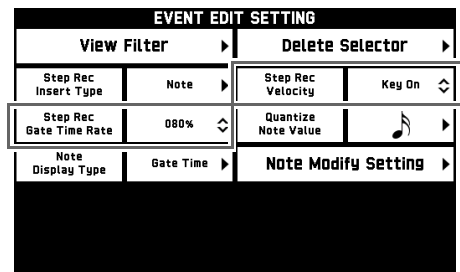
1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque em “Step Rec Insert Type”.



3. Toque em “Chord”.
4. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.
5. Introduza acordes usando o procedimento descrito em “Introdução direta de eventos de nota (Introdução de passo)” (página PT-78).

Para ajustar os parâmetros de um evento introduzido

1. Na tela EVENT EDIT, toque em “Setting”.
2. Toque em um dos itens abaixo e, em seguida, use os botões **9** ∇ /NO, \wedge /YES para alterar a definição.
 - Para alterar o valor de uma definição em incrementos de 10, mantenha pressionado o botão **9** ∇ /NO ou \wedge /YES à medida que gira o disco **15** VALUE.




Item	Descrição	Definição
Step Rec Velocity (Velocidade)	Especifica o valor de velocidade de um evento de nota ou evento de acorde introduzido. Especificar “KeyOn” introduz um valor de velocidade de acordo com a pressão aplicada na tecla.	KeyOn, 0 a 127
Step Rec Gate Time Rate (Taxa do tempo de duração)	Especifica, como um valor percentual, o comprimento que uma nota soa realmente (tempo de duração) para um evento de nota, com base em uma nota especificada.	1% a 100%





3. Toque em **14** EXIT para retornar à tela EVENT EDIT.

Configuração das definições (Tutorial)

Configuração das definições avançadas do Teclado Digital

Esta seção explica as definições avançadas gerais do Teclado Digital. Para as informações sobre as outras definições, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.

1. Na tela MENU, toque em “SYSTEM SETTING”.
2. Use o botão “” no lado direito da tela para exibir a página 3/3.
3. Toque em “Advanced”.
4. As definições avançadas são descritas a seguir.

Item	Descrição	Definição
Octave Button Target	Use os botões 45 OCTAVE  ,  para selecionar a parte cuja oitava você deseja alterar.	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Sustain Button Target	Use o botão 46 SUSTAIN para selecionar a estratificação que você deseja alterar.	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Sustain Button Upper1	Especifica como o efeito de sustain é aplicado em Upper 1 ao pressionar o botão 46 SUSTAIN.	0 a 127
Sustain Button Upper2	Especifica como o efeito de sustain é aplicado em Upper 2 ao pressionar o botão 46 SUSTAIN.	0 a 127
Sustain Button Lower1	Especifica como o efeito de sustain é aplicado em Lower 1 ao pressionar o botão 46 SUSTAIN.	0 a 127
Sustain Button Lower2	Especifica como o efeito de sustain é aplicado em Lower 2 ao pressionar o botão 46 SUSTAIN.	0 a 127
N. Gate Thresh	Especifica o valor do limiar do portão de ruído. Corta os sons da entrada de volume baixo, o que diminui o ruído. Permite que um sinal emitido pelo terminal LINE IN passe através se o mesmo estiver acima do limiar definido (portão aberto). Não permite que o sinal passe se o mesmo estiver abaixo do limiar (portão fechado).	0 a 127
Init By Wave (Apenas MZ-X500)	Inicialização de parâmetro por seleção de onda. Selecione “On” para ligar a envolvente e outros parâmetros quando uma onda for selecionada ou quando selecionar “Off” para não ligar.	Off, On
Exp. Pedal Calibration	Realiza uma operação de calibração do pedal de expressão. Antes de realizar esta operação, selecione “Exp. Pedal” (pedal de expressão) para a definição “Pedal 2 Type” na tela CONTROLLER. 1. Quando a mensagem “Move the expression pedal to the highest position and Press “OK”” aparecer, mantenha o pedal pressionado e toque em “OK”. 2. Quando a mensagem “Move the expression pedal to the lowest position and Press “OK”” aparecer, mantenha o pedal solto (pedal aberto) e toque em “OK”. A mensagem “Complete!” aparecerá no mostrador quando a operação terminar. • Toque em 14 EXIT para sair da operação de calibração.	
Menu Setting	Muda o arranjo dos ícones na tela MENU. Na tela Menu Setting, use os botões “  ” e “  ” para mover cada item para cima ou para baixo. Isso irá mudar a ordem dos ícones na tela MENU.	

Definições do efeito de reverberação na tela EFFECT

Esta seção explica as definições do tipo de reverberação, tipo de coro e tempo de delay. Para as informações sobre as definições de outros efeitos, consulte o GUIA DO USUÁRIO (Fundamentos) do Teclado Digital.

1. Na tela MENU, toque em “EFFECT”.

Isso exibe a tela EFFECT.

EFFECT		
Parameter	Setting	
Reverb Edit	Enter ▶	1/2
Chorus Edit	Enter ▶	
Delay Edit	Enter ▶	
Master Comp Edit	Enter ▶	
Master EQ Edit	Enter ▶	
SysFX Bypass	Off	⌵

2. Toque em um item de definição e, em seguida, configure as definições conforme descrito a seguir.

Item	Descrição	Definição
Reverb Edit		
Reverb Type	Seleciona o tipo de reverberação.	Small Room, Room 1, Room 2, Room 3, Large Room 1, Large Room 2, Hall 1, Hall 2, Hall 3, Stadium 1, Stadium 2, Plate 1, Plate 2, Plate 3, Short Delay, Delay, Long Delay 1, Long Delay 2, Pan Delay, Long Pan Delay
Time	Ajusta o tempo de reverberação.	0 a 127
Early Reflection	Ajusta o nível da reflexão inicial.	0 a 127
High Damp	Ajusta o abafamento da gama alta. Um número menor aumenta o abafamento.	0 a 127
Tone	Ajusta o som.	0 a 127
Return	Ajusta o nível de retorno.	0 a 127
Chorus Edit		
Chorus Type	Seleciona o tipo de coro. Os parâmetros cujas definições podem ser configuradas dependem do tipo de coro selecionado.	Tipos de coro Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, FB Chorus, Flanger 1, Flanger 2, Flanger 3, Flanger 4, Short Delay 1, Short Delay 2, Short Delay 3, Short Delay 4, Soft Chorus, Bright Chorus, Deep Chorus Tipos de frase Phaser 1, Phaser 2, Slight Phaser, Deep Phaser, Slow Phaser, Fast Phaser, Reso Phaser, Random Phaser 1, Random Phaser 2
LFO Rate	Ajusta a taxa de LFO.* ¹	0 a 127
LFO Depth	Ajusta a profundidade de LFO.* ¹	0 a 127
Feedback	Ajusta a quantidade de realimentação.* ¹	0 a 127
Tone	Ajusta o som.* ¹	0 a 127
Delay Time	Ajuste o tempo do delay.* ¹	0 a 127
Resonance	Ajusta a intensidade da ressonância.* ²	0 a 127

Item	Descrição	Definição
Manual	Ajusta a quantidade de deslocamento do phaser de referência.*2	-64 a +63
LFO Rate	Ajusta a taxa de LFO.*2	0 a 127
LFO Depth	Ajusta a profundidade de LFO.*2	0 a 127
LFO Waveform	Seleciona a forma de onda LFO.*2	Sin, Tri, Random
Delay Send	Ajusta o nível de envio para o delay do sistema.	0 a 127
Reverb Send	Ajusta o nível de envio para a reverberação do sistema.	0 a 127
Return	Ajusta o nível de retorno.	0 a 127
Delay Edit		
Delay Type	Seleciona o tipo de delay.	Ambience, Short 1, Short 2, Echo, Mid 1, Mid 2, Long 1, Long 2, Short Single, Mid Single, Long Single, Long Double, Long Triple, Mid Pan, Long Pan 1, Long Pan 2, Long Pan 3, Short Tempo, Mid Tempo, Long Tempo
Time	Ajusta o tempo total do delay.	0 a 127
Feedback	Ajusta a quantidade de realimentação do canal central.	0 a 127
High Damp	Ajusta o abafamento da gama alta. Um número menor aumenta o abafamento.	0 a 127
Ratio L	Ajusta a razão do canal esquerdo relativa ao tempo total do delay.	0 a 127
Ratio C	Ajusta a razão do canal central relativa ao tempo total do delay.	0 a 127
Ratio R	Ajusta a razão do canal direito relativa ao tempo total do delay.	0 a 127
Level L	Ajusta o nível do canal esquerdo.	0 a 127
Level C	Ajusta o nível do canal central.	0 a 127
Level R	Ajusta o nível do canal direito.	0 a 127
Tempo Sync	Especifica como o tempo total de delay real é sincronizado com o andamento. Off: Usa o valor de Delay Time. 1/4 a 2: Usa o valor de acordo com o número de batidas.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2
Reverb Send	Ajusta o nível de envio para a reverberação do sistema.	0 a 127
Return	Ajusta o nível de retorno.	0 a 127
DSP1 Select/DSP2 Select	Seleciona o tipo do DSP DSP Line 1/DSP Line 2. • Para aplicar o efeito do algoritmo selecionado, selecione DSP1 ou DSP2 para a definição MIXER Line Select.	Consulte as páginas PT-19 a PT-25.

*1 Esta definição pode ser configurada quando um tipo de coro é especificado pela definição "Chorus Type".

*2 Esta definição pode ser configurada quando um tipo de phaser é especificado pela definição "Chorus Type".

Configuração da função executada pelos controladores

Você pode atribuir diferentes funções aos botões **16** K1, K2, roda MODULATION, Pedal1, e Pedal2.

1. Na tela MENU, toque em “CONTROLLER”.

Isso exibe a tela CONTROLLER.

2. Toque em “Enter” para o controlador cuja definição você deseja configurar.

Isso exibe a tela Edit do controlador selecionado.

3. Na coluna “Parameter”, toque em “1” ou em “2”.

- Você pode atribuir duas funções a um único controlador.

4. Toque em “Target”.

Isso exibe a tela Target.

5. Toque na função que você deseja atribuir ao controlador selecionado.

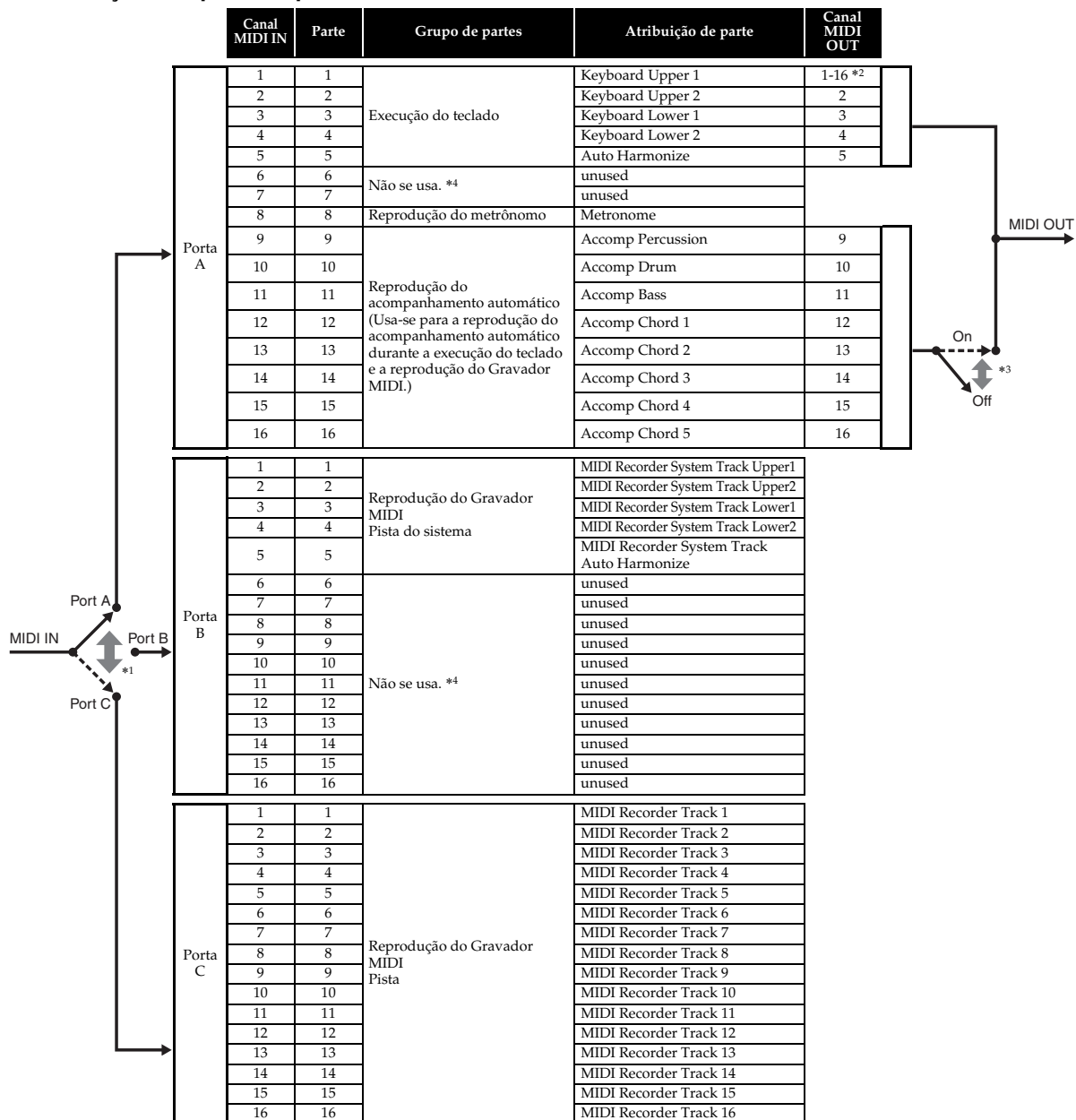
Definição	Descrição
No Assign	Nenhuma função atribuída.
CC00 a CC97	Mudança de controle MIDI*
NRPN, RPN	Parâmetros MIDI NRPN e RPN* Depois de selecionar estes parâmetros, ajuste as definições a seguir. MSB: CC99 para NRPN, CC101 para RPN (Intervalo de definição: 000 a 127) LSB: CC98 para NRPN, CC100 para RPN (Intervalo de definição: 000 a 127) Data Entry MSB/LSB: Especifica qual Data Entry (MSB (CC06) ou LSB (CC38)) é controlado por uma operação do controlador. (Definições: MSB, LSB)
Ch.Pressure	Pressão do canal MIDI*
Tempo	Definição do andamento
EQ Low Gain - EQ High Gain	Master EQ > Low Gain - High Gain
Upper 1 On/Off a Lower 2 On/Off	Ativação/desativação de parte
Upper 1 Volume a Metronome Volume	Ajuste do balanço do teclado, acompanhamento automático e outros níveis de volume.
Layer Detune	Desafinação de estratificação
Layer 1 a Layer 6	Definições dos parâmetros do som de cada estratificação <ul style="list-style-type: none"> • O seguinte pode ser atribuído: On/Off, Volume (Volume), Pan (panoramização), OctShift (alteração da oitava), DspOnOff (Ativação/desativação do DSP1, 2), LfoPitch (tom LFO), LfoFiltr (filtro LFO), LfoAmp (amplificador LFO). Para os detalhes sobre cada definição, consulte a lista dos parâmetros editáveis em “Edição de um som (Sons do usuário)” (página PT-5).
DSP 1 Bypass, DSP 2 Bypass	Desvia temporariamente o DSP.
DSP 1 Param, DSP 2 Param	Parâmetros do DSP
SysFX Bypass	Desvia temporariamente os efeitos do sistema.
MasFX Bypass	Desvia temporariamente os efeitos mestres.
<Apenas pedal> Rhythm S/S	Inicia/para o acompanhamento automático.
<Apenas pedal> Pad 1 a Pad 16 (MZ-X500) Pad 1 a Pad 4 (MZ-X300)	Reproduz o pad atribuído.

* Para os detalhes sobre cada definição, consulte o Quadro de Implementação MIDI “MIDI Implementation Chart” no final deste manual e/ou a documentação MIDI no website <http://world.casio.com/>.

Diagrama e atribuições de partes e canais MIDI

Embora este Teclado Digital tenha uma fonte sonora que suporte a execução simultânea de 48 partes, o padrão MIDI suporta o manuseio de informações para um máximo de 16 partes. Em consequência, as 48 partes do Teclado Digital são divididas entre três portas de 16 partes, resultando no equivalente de três fontes sonoras MIDI de 16 partes incorporadas. A fonte sonora MIDI para a qual são enviados os dados MIDI que são introduzidos na entrada MIDI IN do Teclado Digital é especificada pelo ajuste (Porta A, B ou C) da definição MIDI In Port.

■ Atribuições de portas e partes dos canais MIDI



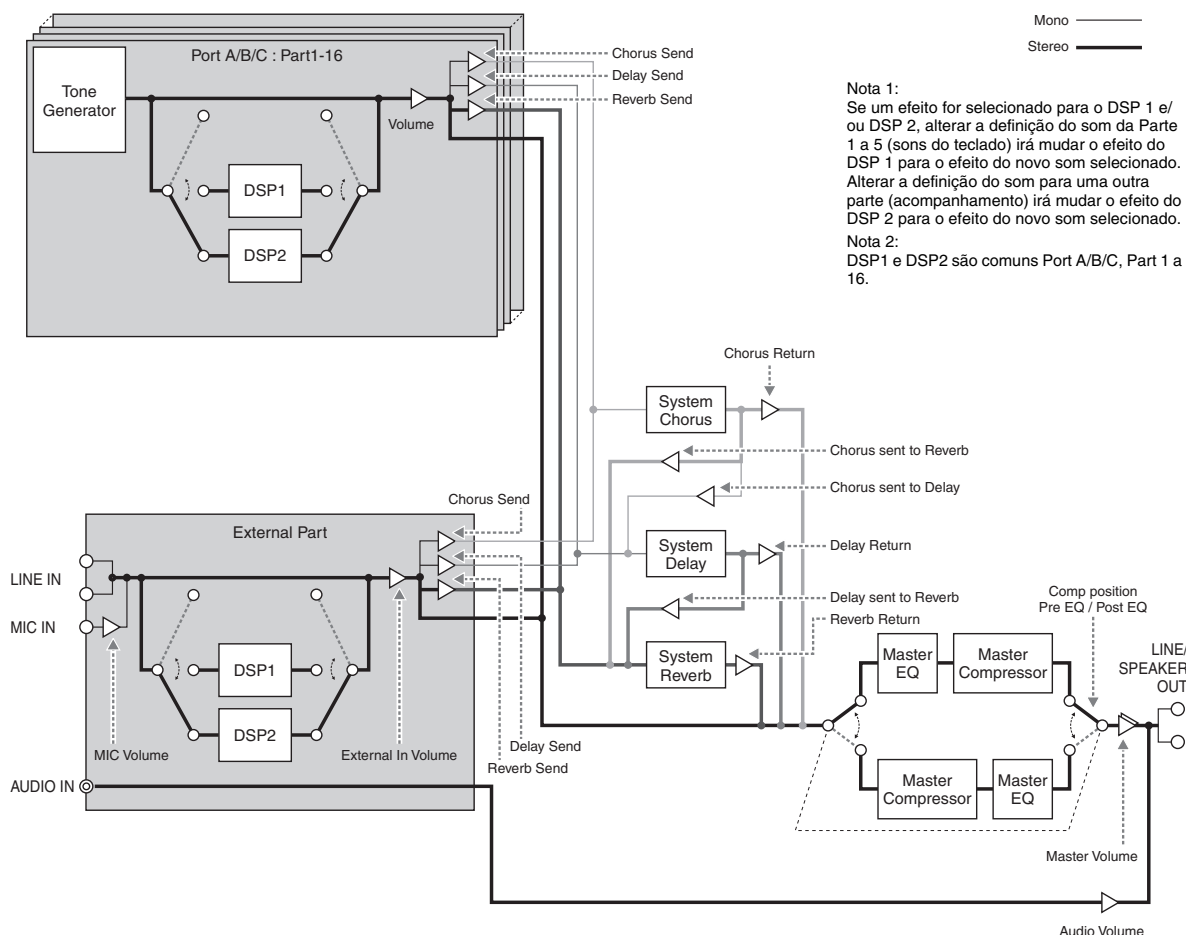
*1 A porta que aceita as mensagens MIDI In é especificada pela definição "MIDI In Port" da tela MIDI.

*2 O canal MIDI Out é especificado pela definição "Keyboard Channel" da tela MIDI.

*3 As definições dos dados MIDI do acompanhamento automático são configuradas pela definição "Accomp Out" da tela MIDI.

*4 Use partes "Não se usa." quando introduzir informações de execução de uma fonte externa via MIDI In.

Diagrama de blocos



STLport

Copyright 1994 Hewlett-Packard Company

Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.

Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

MIDI Implementation Chart

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number True voice	0 - 127 * * * * * * * * * *	0 - 127 0 - 127*1	
Velocity*4 Note ON Note OFF	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127, 9nH v = 0	
After Touch*4 Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender*4	O	O	
Control Change*2*4	0 1 5 6, 38 7 10 11 16, 46 17 64 65 66 67 71	O O X O*3 O O O O X X X O O O O X	Bank select Modulation Portamento Time Data entry LSB, MSB Volume Pan Expression Sampled pitch form LSB, LSB*3 Sampled pitch depth*3 Hold1 Portamento Switch Sostenuto Soft pedal Filter resonance

CASIO®

MA1601-A

CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan



MZX500/300-P-2A

© 2016 CASIO COMPUTER CO., LTD.