

S30

Sintetizador Musical

Manual do Proprietário

YAMAHA

(página 2)

PRECAUÇÕES

Leia Cuidadosamente Antes de Iniciar a Operação.

* Guarde este manual em um lugar seguro para consultas futuras.

<símbolo> AVISO

Sempre siga as precauções básicas listadas abaixo a fim de evitar a possibilidade danos ou até mesmo morte devido a choque elétrico, curto circuito, avarias, incêndio ou outros riscos. Estas precauções incluem o seguinte:

- Este instrumento não contém partes internas que usuário deve alterar. Não tente desmontar ou modificar os componentes internos de forma alguma.
- Não exponha o instrumento à chuva, não utilize-o próximo de água ou em condições onde exista umidade ou coloque nele recipientes com líquidos que podem cair nos orifícios do equipamento.
- Se o cabo de força for danificado ou se houver perda repentina do som durante a utilização do instrumento, ou se surgir cheiro forte ou fumaça, causados por ele, desligue imediatamente a tecla power, retire o cabo de força da tomada e leve o instrumento para ser revisado em uma assistência técnica autorizada Yamaha.
- Utilize apenas a tensão especificada para o instrumento. A tensão necessária está impressa no instrumento.
- Sempre conecte o plugue de três pinos à uma tomada adequadamente aterrada. (Para maiores informações sobre a fonte, consultar página 12).
- Antes de limpar o instrumento, sempre retire o plugue da tomada. Nunca colocar ou retirar o cabo de força com as mãos molhadas.
- Verifique periodicamente o cabo de força e retire qualquer sujeira ou poeira que pode ter se acumulado nele.

<símbolo> CUIDADO

Sempre siga as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de danos físicos a qualquer pessoa ou danificar o instrumento. Estas precauções são as seguintes:

- Não coloque o cabo de força próximo de fontes de calor tais como aquecedores ou radiadores e não estique excessivamente o cabo de força, pois isto pode danificá-lo, não colocar objetos pesados sobre ele ou ainda posicioná-lo onde alguém possa pisar ou tropeçar nele.
- Quando retirar o plugue da tomada, sempre segure no plugue em si e não no fio. Puxar pelo fio pode danificar o cabo.
- Não conectar o instrumento a uma tomada elétrica utilizando um adaptador. Fazer isto pode resultar em perda da qualidade do som ou ocasionar o aquecimento da tomada.
- Retirar o plugue da tomada quando o instrumento não for utilizado por longos períodos de tempo ou durante tempestades.
- Antes de conectar o instrumento a outro componente eletrônico, desligar todos os componentes. Antes de ligar ou desligar todos os componentes, coloque o nível de volume de todos eles no mínimo. Também certifique-se de ajustar o volume de todos os componentes no nível mínimo e gradualmente aumente o volume enquanto toca o instrumento para ajustar o nível de audição desejado.
- Não exponha o instrumento à poeira ou vibrações excessivas, ou ao frio ou calor extremos (tal como sol, aquecedor, ou em um carro durante o dia) para evitar a possibilidade de desconfiguração ou danificar os componentes internos.

- Não utilizar o instrumento próximo de outros equipamentos elétricos tais como televisores, rádios ou alto falantes, pois ele pode causar interferências que podem afetar a operação adequada de outros produtos.
- Não colocar o instrumento em uma posição instável onde ele possa cair acidentalmente.
- Antes de remover o instrumento, retirar todos os cabos conectados.
- Quando for limpar o instrumento, utilizar um pano macio e seco. Não utilizar solventes, thinner, fluidos de limpeza ou tecidos impregnados com produtos químicos. Não coloque objetos plásticos ou de vinil sobre o instrumento, pois eles podem descolorir o painel ou o teclado.
- Não se apoie ou coloque objetos pesados sobre o instrumento, e não utilizar força excessiva nos botões, teclas ou conectores.
- Utilizar apenas o suporte especificado para o instrumento. Quando colocar o instrumento em um suporte ou rack, utilizar apenas os parafusos fornecidos. Ignorar este detalhe pode ocasionar danos aos componentes internos ou ocasionar a queda do instrumento.
- Não opere o instrumento por um longo período de tempo a um nível de volume alto ou desconfortável, pois isto pode lhe causar perdas auditivas permanentes. Se você estiver sentindo alguma perda auditiva ou apito nos ouvidos, consultar um médico.

■ SUBSTITUINDO A BATERIA DE BACKUP

- Este instrumento contém uma bateria de backup interna não recarregável que permite que os dados internos sejam armazenados mesmo quando a unidade é desligada. Quando a bateria precisa ser substituída, a mensagem “Change internal battery” (Troque a bateria interna) será exibida no display. Quando isto acontecer, faça back up de seus dados, então leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha para substituir a bateria de backup.
- Não tente substituir a bateria de backup, desta forma evita-se a possibilidade de sérios riscos. Sempre leve o instrumento à uma assistência técnica autorizada Yamaha para substituir a bateria de backup. Nunca coloque a bateria de backup em um local onde crianças possam alcançar, pois elas podem engolir a bateria. Se isto acontecer, consulte um médico imediatamente.

■ SALVANDO OS DADOS DE USUÁRIO

Sempre salve os dados em uma Placa de Memória (Smart Media) freqüentemente, para ajudar a evitar a perda de dados importantes devido ao mal funcionamento ou erros de operação do usuário.

A Yamaha não se responsabiliza por danos causados pela utilização inadequada ou modificações no instrumento, ou dados que seja perdidos ou destruídos.
--

Sempre desligue o instrumento quando não estiver sendo utilizado.

(página 04)

Introdução

Obrigado por adquirir o Sintetizador Musical S30 da Yamaha.

O seu novo sintetizador S30 incorpora o motor de síntese altamente conceituado AWM2, permitindo a criação de sons super realistas. É possível tocar estes sons em um teclado de 88 notas completo. Ele também suporta Placa de Plug-ins opcionais que fornecem outros motores de síntese à sua escolha, habilitando a produção de sons de sintetizadores com borda de corte.

É possível tocar todos estes sons utilizando as instalações de reprodução automática do sintetizador tal como o Arpeggiator e Sequenciador internos. A característica de Quick Access permite acessar diversos tipos de sons rapidamente e diretamente pelo painel frontal.

Outras características incluem os Ajustes Effects e Control (para controlar vários tipos de parâmetros em tempo real utilizando diferentes controladores). Estas características tornam este sintetizador ideal para todos os tipos de performances ao vivo ou em estúdio.

Quando editando um som, é possível utilizar o botão [PAGE] para mudar as telas e outros cinco botões mais o botão [DATA] para mudar os valores dos parâmetros. Isto torna o processo de edição de sons muito mais fácil e suave. Para utilizar totalmente o seu sintetizador, recomendamos que este manual seja lido integralmente. Depois de ler este manual, conserve-o em um lugar conveniente e seguro para futuras consultas.

Sobre Este Manual

Este manual está dividido basicamente em duas seções:

■ Seção Básica (Página 6)

Explica como iniciar a utilização do sintetizador, sua estrutura geral e como utilizar suas características e funções principais.

■ Seção de Referência (Página 64)

Explica os parâmetros nos diversos Modos do sintetizador.

Conteúdo da Embalagem

- Manual do Proprietário (este livro)
- Lista de Dados
- Lista de Performance
- Cabo de força
- Guia de instalação
- CD-ROM (TOOLS para o S30 & CS6x / CS6R)

O CD-ROM Incluso

O software de aplicação do seu sintetizador está incluso neste CD-ROM. A aplicação Voice Editor permite editar os sons do seu sintetizador através de interface gráfica de usuário. A aplicação Card Filer permite trocar dados entre o seu sintetizador e o computador. Detalhes são fornecidos em separado no Guia de Instalação ou nos manuais on-line inclusos ao software.

<símbolo> Nunca tente reproduzir a pista 1, na qual o software de aplicação está localizado, em um CD player. Caso isto ocorra pode-se danificar seus ouvidos bem como ao CD player/ alto falantes.

A cópia dos dados/ e ou arquivos digitais de seqüência de música disponível comercialmente é estritamente proibida exceto para seu uso pessoal.

As ilustrações e telas do display que são apresentadas neste manual do proprietário têm a finalidade apenas de instruir e podem ser um pouco diferentes do seu instrumento.

Os nomes de empresas e nomes de produtos presentes neste Manual do Proprietário são marcas registradas de suas respectivas empresas.

(página 05)

Tabela de Conteúdo

Seção Básica

Os Controles & Conectores

Antes de Utilizar

Fonte de Alimentação

Conexões

Alimentação

Operações Básicas

Selecionando um Modo

Selecionando uma Tela

Inserindo Dados

Reprodução da Demo

Sons e Performances

Tocando um Som

Tocando uma Performance

Um Resumo do S30

Seção Controlador

Seção Sequenciador

Seção Efeitos

Sobre os Modos

Voices

Um Resumo de Voices/Ondas

Ondas

Performances

Ideal para Tocar ao Vivo

1 Arpeggiator

2 Utilizando Controladores

Edição de Voice

Efeitos

Utilizando como um Teclado Master

(Modo Performance)

Utilizando como um Gerador de Tom Multitimbral

(Modo Performance)

Seção de Referência

Modo Voice

Voice Play

Voice Edit

Modo Voice Job

Voice Store

Modo Performance

- Performance Play
- Performance Edit
- Modo Performance Job
- Performance Store

Modo Sequence Play

Modo Utility

- Modo Utility Job

Modo Card

Apêndice

Sobre as Placas de Plug-ins (Opcional)

Mensagens do Display

Solucionando Problemas

Especificações

Índice

(página 06)

Seção Básica

Os Controles & Conectores

Painel Frontal

(Ilustração - página 06)

(1) Roda da curva de PITCH (Página 38)

Controla o feito da curva de pitch. Também é possível designar outras funções para este controlador.

(2) Roda de Modulação (Página 38)

Controla o efeito de modulação. Também é possível designar outras funções de parâmetros para este controlador.

(3) Botão Deslizante [VOLUME] (página 15)

Ajusta o volume master. Mova o botão deslizante para cima para aumentar o nível de saída a partir dos jacks OUTPUT L/R e do jack PHONES.

(4) Botões Deslizantes de Controle (Página 56)

No Modo Master Keyboard, os botões deslizantes podem ser utilizados para controlar várias funções designadas a eles (como mensagens de Mudança de Controle). Cada botão deslizante controla uma das quatro Zonas.

(5) Tecla [SHIFT] (Página 18)

No Modo Voice e Performance Play, uma tela para visualização ou ajuste do parâmetro Octave e do canal MIDI Transmit (Página 23) é apresentada quando se pressiona a tecla [SHIFT]. Em qualquer um dos Modos Edit, quando se pressiona esta tecla enquanto se gira o botão [PAGE], uma tela de menu é apresentada e pode-se mudar rapidamente entre as telas Edit Mode ((Página 23). Se enquanto esta tecla está sendo pressionada ativa-se um dos Botões [A] - [D], [1]-[2],[DATA] ou se pressiona a tecla [INC/YES] ou [DEC/NO], é possível mover o cursor sem alterar um valor de parâmetro. (Página 24)

(6) Botão [PAGE] (Página 18)

Mudam as telas em cada Modo. Cada Modo inclui muitas telas.

(7) LCD (Display de Cristal Líquido)

Este é um display com backlit de 2 linhas.

(8) Botões [A], [B], [C] [1] e [2] (Página 19)

Em cada Modo Play, estes botões controlam as funções designadas respectivamente a eles. Em cada modo Edit, cada botão é utilizado para inserir um valor para o parâmetro associado apresentado no display. Dependendo da operação ou tela que se está trabalhando, estes botões funcionarão de forma diferente.

Botões [A] a [C] podem ser designados para funções de controle de sistema (Páginas 46, 136). Os botões [1] e [2] podem ser designados para funções de controle que afetam os Sons (Páginas 47, 74).

(9) Botão [DATA] (Página 20)

Utilize-o para aumentar ou diminuir o valor do parâmetro no qual o cursor está posicionado.

(página 07)

(Ilustração - página 08)

(10) Tecla [EF BYPASS] (Página 51)

Habilita/desabilita o Efeito Bypass. Pressione a tecla (o LED acenderá) para colocar em bypass os efeitos utilizados com Voice ou Performance.

Os efeitos em bypass (Reverb, Chorus ou Insertion) são especificados no Modo Utility (Página 135).

(11) Tecla [MASTER KEYBOARD] (páginas 52, 106)

O teclado do S30 pode funcionar como um teclado MIDI master no modo Performance. Quando a tecla é pressionada e ativada (o LED piscará), o teclado pode tocar e controlar múltiplos módulos de som MIDI conectados ao S30.

(12) Tecla [EXIT] (Página 18)

Os menus e telas do S30 têm uma estrutura hierárquica. Pressione esta tecla para sair da tela atual e voltar para o nível anterior na hierarquia.

(13) Tecla [ENTER] (Páginas 19,20)

Enquanto se seleciona uma Memória ou Banco ou Som ou Performance, pressione esta tecla para determinar uma localização de memória. Utilize também esta tecla para executar uma operação Job ou Store.

(14) Tecla [DEC/NO] (Página 19)

Utilize esta tecla para diminuir o valor do parâmetro no qual o cursor está posicionado. Utilize também para cancelar uma operação Job ou Store.

(15) Tecla [INC/YES] (Página 19)

Utilize esta tecla para aumentar o valor do parâmetro no qual o cursor está posicionado. Utilize também para executar uma operação Job ou Store.

(16) Teclas Mode (Página 16)

Pressione estas teclas para selecionar Voice, Performance, Utility ou outros Modos.

(17) Controles SEQ (Páginas 21, 125)

Pressione a tecla [SEQ] para entrar no modo Sequence Play. Aqui, é possível tocar um arquivo MIDI a partir de uma Placa de Memória. Utilize a tecla [PLAY/STOP] para iniciar ou interromper a reprodução do arquivo selecionado atualmente.

(página 09)

(18) Teclas MEMORY (Páginas 22, 24, 60, 104)

Utilizando uma destas teclas, é possível selecionar um Som ou Memória de Performance. Pressione a tecla [ENTER] para selecionar a Memória. No Modo Performance, as teclas [EXT], [PLG1] e [PLG2] podem ser utilizadas para selecionar A/D Part, Plug-in 1 Part e Plug-in 2 Part. As teclas [PRE1] e [PRE2] selecionam "Common" (Comum) (para todas as Partes).

(19) Tecla [QUICK ACCESS] (Página 63)

Quando se pressiona a tecla [QUICK ACCESS] (seu LED acende), é possível utilizar as teclas BANK [A] a [H] para selecionar diretamente Categorias e as teclas PROGRAM [1] à [16] para selecionar rapidamente Sons.

(20) Teclas BANK [A] à [H] (Páginas 60, 104)

Cada tecla seleciona um Banco de Voice ou Performance. Cada Banco contém dezesseis Voices ou Performances. No Modo Voice Edit, cada tecla Bank [A] à [D] seleciona um Elemento da Voice (ELEMENT SELECT) enquanto cada tecla BANK [E] à [H] ativa ou desativa o Elemento da Voice associado (ELEMENT ON/OFF) (Página 51). Quando se ativa o Modo Master Keyboard pressionando-se a tecla [MASTER KEYBOARD], estas teclas ([A] à [D]) podem selecionar respectivamente as Zonas 1 à 4 se o Modo Master Keyboard está ajustado na zona 4 no Modo Performance Edit.

(21) Teclas PROGRAM/PART [1] à 16 (Páginas 60, 104)

Cada tecla seleciona uma Voice ou Performance do Banco atual. No Modo Voice Edit, cada tecla PROGRAM/PART seleciona um menu de edição associado (Página 70). No Modo Performance, estas teclas selecionam as Partes [1] à [16] respectivamente.

(página 08)

Painel Traseiro

(Ilustração - página 10)

(1) Slot CARD (Página 135)

Insira a Placa de Memória aqui para transferir os diversos dados de/para o instrumento. Leia cuidadosamente as precauções de utilização de uma Placa de Memória (Página 142) antes de utilizar uma placa.

(2) Conectores MIDI IN, OUT e THRU (Página 11)

O MIDI IN recebe mensagens MIDI de um dispositivo MIDI externo. Utilize este conector para controlar o sintetizador de um dispositivo MIDI externo. O MIDI OUT envia as mensagens MIDI geradas pelo sintetizador, tal como notas tocadas no teclado ou controle do painel/variações de botões para um módulo de som MIDI externo ou dispositivo. O MIDI THRU apenas reflete as mensagens MIDI recebidas no MIDI IN. Conecte outro dispositivo MIDI aqui.

(3) Tecla HOST SELECT (Página 12)

Selecione o tipo de computador conectado ao sintetizador por meio do conector TO HOST.

(4) Terminal TO HOST

Conecte um computador aqui utilizando um cabo de computador serial opcional (Página 16).

(5) Jack FOOT SWITCH (Páginas 13, 39)

Conecte um pedal opcional (FC4 ou FC5) aqui. Utilizando o pedal, é possível controlar uma faixa ativa ou não de uma função específica pelo pedal, como designado no instrumento. (Páginas 53, 165).

(6) Jack FOOT CONTROLLER (Páginas 13, 39)

Um controlador de pedal opcional (FC7, etc) pode ser conectado aqui. Utilizando o controlador de pedal, é possível controlar tons, pitches, volumes ou o que se desejar com os pés.

(7) Jack OUTPUT L/MONO e R (Página 10)

Os sinais de áudio de nível de linha saem pelos jacks de fone. Para saída monofônica, utilize apenas o jack L/MONO.

(8) Jack PHONES (Página 10)

Conecte um par de fones de ouvido aqui.

(10) Tecla POWER (Página 14)

Utilize esta tecla para ligar ou desligar o sintetizador.

(página 09)

Antes de Utilizar

Esta seção explica como conectar uma fonte de AC, dispositivos MIDI e de áudio e um sistema de computador. Apenas ligue o sintetizador depois que forem feitas todas as conexões necessárias. Recomenda-se que esta seção seja lida antes da utilização do sintetizador.

Fonte de Alimentação

(Ilustração - página 09)

(A) Painel traseiro

(B) Terminal AA INLET

(C) Cabo de força (Incluso)

☞ Certifique-se que a tecla POWER do instrumento esteja na posição OFF.

✂ Conecte o cabo de força fornecido ao terminal AC INLET no painel traseiro do instrumento.

☒ Conecte a outra ponta do cabo de força a uma tomada de rede elétrica. Certifique-se de que o sintetizador esteja ajustado para receber a tensão fornecida no país ou região em que está sendo utilizado.

Conexões

Conectando a um Equipamento de Áudio Externo

Como o sintetizador não possui alto falantes internos, será necessário monitorar o som da saída por meio de um equipamento de áudio externo. Alternativamente, poderia-se utilizar um par de fones de ouvido. Existem muitos métodos de conexão a um equipamento de áudio externo, como descrito nas ilustrações a seguir.

Conectando Altos Falantes de Potência Estéreo

Um par de altos falantes de potência pode produzir os sons ricos do instrumento com seus próprios ajustes de efeito e pan. Conecte os seus altos falantes de potência aos jacks OUTPUT L/MONO e R no painel traseiro.

(Ilustração - página 10)

(A) Altos falantes de potência (Esquerda)

(B) Altos Falantes de potência (Direita)

(C) Fones de Ouvido

Observação:

Quando se utiliza apenas um alto falante de potência, conecte-o ao jack OUTPUT L/MONO no painel traseiro.

(página 10)

Conectando a uma Mesa de Som

Existem saídas de áudio extra além dos jacks OUTPUT (L/MONO e R). Estas quatro saídas podem ser conectadas à uma mesa de som para controle separado das saídas de até quatro Partes no Modo Performance. É possível especificar o caminho da saída de cada Parte no Modo Performance Edit.

(página 11)

Conectando Equipamento MIDI Externo

É possível conectar um dispositivo MIDI externo utilizando um cabo MIDI (disponível separadamente) e controlá-lo a partir deste sintetizador. Também é possível utilizar um teclado MIDI externo ou sequenciador para controlar os sons internos do sintetizador. Esta seção introduz à muitas aplicações MIDI diferentes.

Observação

A chave HOST SELECT no painel traseiro deve ser ajustada em "MIDI". Do contrário, a informação MIDI não será transmitida a partir do conector MIDI OUT do sintetizador.

Controlando a partir do Teclado MIDI Externo

(Ilustração - página 15)

(A) Teclado MIDI externo ou sintetizador

Controlando um Teclado MIDI Externo

(Ilustração - página 15)

(A) Teclado MIDI externo ou sintetizador

Gravação e Reprodução utilizando um Sequenciador MIDI Externo

(Ilustração - página 15)

(B) Sequenciador MIDI externo

(página 16)

Controlando um Outro Dispositivo MIDI por meio do MIDI THRU

(Ilustração - página 16)

(A) Sequenciador MIDI externo

(B) Sintetizador MIDI externo

(C) Sintetizador MIDI Externo

Com as conexões MIDI acima, é possível enviar dados MIDI a partir do conector MIDI OUT enquanto os dados MIDI a partir do sequenciador externo possam a ser enviados a um sintetizador MIDI externo por meio do jack MIDI THRU.

Observação

O cabo MIDI não deve ter mais do que 15 metros de comprimento, e não devem existir mais do que três dispositivos em uma cadeia MIDI (conectados em série pelo MIDI THRU da unidade). Para conectar mais unidades, utilize um MIDI Thru Box para conexões em paralelo. É possível encontrar erros se os cabos MIDI forem muito longos ou se dispositivos demais estiverem conectados por meio dos seus conectores MIDI THRU.

Conectando a um PC

Quando um computador está conectado, ele pode ser utilizado para controlar o sintetizador e para transferir os dados do sintetizador de/para o computador por MIDI. Com o programa Voice Editor incluso, por exemplo, é possível editar os Sons do sintetizador. Utilizando um outro programa - Card Filer- é possível transferir arquivos entre o computador e a Placa de Memória inserida no slot CARD do sintetizador.

Existem duas maneiras de conectar o seu sintetizador a um computador:

1: Conexão serial (porta serial do computador no terminal TO HOST do sintetizador)

2: Conexão MIDI (interface MIDI do computador ou interface MIDI externa ao MIDI IN e OUT do sintetizador)

Computadores diferentes requerem conexões diferentes, como a seguir.

1: Porta Serial ao TO HOST

IBM PC/AT

(Ilustração - página 16)

Macintosh

(Ilustração - página 16)

(página 17)

2: Interface MIDI à MIDI IN e OUT

Utilizando a interface MIDI do computador

(Ilustração - página 17)

Utilizando uma interface MIDI externa

(Ilustração - página 17)

Observação:

Será necessário um aplicativo MIDI adequado (sequenciador, editor, etc) para a plataforma do seu computador.

Conectando Vários Controladores

O S30 tem vários jacks controladores no painel traseiro, incluindo FOOT SWITCH, SUSTAIN, FOOT CONTROLLER, FOOT VOLUME e BREATH. É possível conectar controladores opcionais como um Pedal (o FC4 ou FC5), Pedal Controlador (o FC7) e Controlador de Sopro (BC3, etc) para controlar tom, volume, pitch e outros parâmetros.

Observação

Detalhes sobre como estes controladores são fornecidos na Página 44.

(Ilustração - página 18)

(página 19)

Alimentação

Procedimento de Alimentação

Quando todas as conexões necessárias forem feitas entre o seu sintetizador e os outros dispositivos, certifique-se que todos os ajustes de volume estejam em zero. Então, ligue cada dispositivo do seu setup nesta ordem MIDI masters (mandadas), MIDI slaves (receptores), então o equipamento de áudio (mixadores, amplificadores, alto falantes, etc). Isto assegurará a suavidade do fluxo dos sinais do primeiro dispositivo ao último (primeiro MIDI, então áudio).

Quando se desliga o setup, primeiro abaixe o volume de cada dispositivo de áudio, então desligue o dispositivo em ordem inversa (primeiro dispositivos de áudio, então MIDI).

Quando o S30 é usado como receptor MIDI:

(Ilustração - página 19)

(A) receptor MIDI

(B) Equipamento de áudio (primeiro mesa de mixagem, então amplificador)

Ligando o S30

Observação

Antes de ligar ou desligar o seu sintetizador, primeiro abaixe o volume dos equipamentos de áudio conectados a ele.

☞ Pressione a tecla POWER.

(Ilustração - página 19)

✂ Uma tela é apresentada rapidamente.

✂ A tela do Modo Voice ou Performance Play aparece em seguida.

(Ilustração - página 19)

(página 20)

Se existir uma Placa de Memória inserida no slot CARD do instrumento ou uma Placa de Plug-in opcional instalada, pode-se visualizar outras telas antes que a tela de Modo Voice ou Performance Play sejam exibidas.

Se uma Placa de Memória utilizada anteriormente é inserida no slot CARD, será vista uma tela enquanto os arquivos na Memória EXT estão sendo carregados.

Se uma nova Placa de Memória (uma placa que nunca foi utilizada no instrumento) é inserida no slot CARD, será visualizada uma tela enquanto um arquivo básico estiver sendo criado na Memória EXT.

Se existir uma Placa de Plug-in instalada, será visualizada uma tela que confirma a presença da Placa de Plug-in.

Observação

A tela final depois da seqüência de alimentação pode ser alterada dependendo do ajuste do Modo de Power On disponível no Modo Utility (Página 135).

☞ Aumente o volume do amplificador como necessário.

☞ Ajuste o botão [VOLUME] do sintetizador para ajustar um nível de volume apropriado.

Sobre Placas de Memória

É possível salvar diversos tipos de dados - Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain e assim por diante- na Placa de Memória. O slot interno CARD pode aceitar Placas de Memória de 3,3 Volts (SmartMedia).

Observação

Antes de utilizar uma Placa de Memória, leia estas observações sobre como manuseá-las (Página 142).

- **Formatando uma Placa de Memória**

Não é possível utilizar uma nova Placa de Memória para salvar arquivos imediatamente. A placa deve ser formatada no Modo Card (Página 147) antes.

- **Salvando e Carregando Dados**

É possível salvar diversos tipos de dados como arquivos em uma Placa de Memória formatada. Cada arquivo na placa pode ser carregado quando necessário.

É possível salvar e carregar dados tais como Sistema, Performance, Plug-in, Sequence Chain e assim por diante. Como os dados da Sequence Chain são mantidos temporariamente na memória do buffer do sintetizador e serão perdidos quando a unidade for desligada, será necessário salvar tais dados primeiro em uma Placa de Memória. Detalhes sobre formatação de Placas de Memória, salvar, carregar dados e reconhecer os tipos de arquivos são fornecidos na Página 143.

(página 21)

Operações Básicas

Esta seção fornece algumas explicações básicas sobre a operação do sintetizador.

Selecionando um Modo

Existem diversos Modos de operação - Modo Voice Play, Modo Performance Play, etc - cada um habilita se trabalhar de forma eficiente com as diversas funções do sintetizador.

Observação

Um resumo de cada Modo é fornecido na Página 35.

Existem Modos Play separados para Voices e Performances. Para entrar em cada um destes Modos, utilize a tecla MODE adequada ([VOICE] para o Modo Voice Play, [PERFORM] para o Modo Performance Play).

Existem também Modos Edit e Job separados para Voices e Performances. Para entrar no Modo Edit ou Job, simplesmente pressione a tecla [EDIT] ou [JOB] quando se está no modo Play respectivo.

De forma similar, pressionando-se a tecla [STORE] no Modo Voice ou Performance entra-se no Modo Store onde é possível armazenar Voices e Performances.

Outros Modos incluem o Modo Utility onde se pode especificar ajustes de sistema., o Modo Card onde se pode realizar tarefas relacionadas à Placa de Memória, e o Modo Sequence onde pode-se reproduzir arquivos de canção MIDI ou criar uma cadeia de seqüência. (Pressione a tecla [UTILITY] para o Modo Utility, a tecla [CARD] para o Modo Card e a tecla [SEQ] para o Modo Sequence.)

(Ilustração - página 21)

Modos Play

🕒 **Modo Voice Play (Página 64)**

Pressione a tecla [VOICE] (o respectivo LED acenderá) para entrar no Modo Voice Play. Para sair para outro Modo, simplesmente pressione a tecla respectiva para cada Modo.

(Ilustração - página 21)

🕒 **Modo Performance Play (Página 107)**

Pressione a tecla [PERFORM] (o respectivo LED acenderá) para entrar no Modo Performance. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a tecla respectiva para cada Modo.

(Ilustração - página 21)

Modos Edit

Quando em cada Modo Play, é possível mudar rapidamente para o Modo Edit respectivo simplesmente pressionando a tecla [EDIT] (o respectivo LED acenderá).

🕒 Modo Voice Edit (Página 68)

Pressione a tecla [EDIT] no Modo Voice Play. Para sair para outro Modo, simplesmente pressione a tecla respectiva para cada Modo ou pressione a tecla [EXIT] para sair do Modo Voice Play.

(Ilustração - página 21)

🕒 Modo Performance Edit (Página 111)

Pressione a tecla [EDIT] enquanto está no Modo Performance Play. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a respectiva tecla de Modo ou pressione a tecla [EXIT] para sair do Modo Performance Play.

(Ilustração - página 21)

(página 22)

Modos Job

Quando no Modo Play, é possível mudar rapidamente para o Modo Job simplesmente pressionando a tecla [JOB] (o LED respectivo acenderá).

↵ **Modo Voice Job (Página 105)**

Pressione a tecla [JOB] no Modo Voice Play. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a tecla respectiva de cada Modo ou pressione a tecla [EXIT] para voltar ao Modo Voice Play.

(Ilustração - página 22)

↵ **Modo Performance Job (Página 130)**

Pressione a tecla [JOB] no Modo Performance Play. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a tecla respectiva de cada Modo ou pressione a tecla [EXIT] para voltar ao Modo Performance Play.

(Ilustração - página 22)

↵ **Modo Utility Job (Página 141)**

Pressione a tecla [JOB] no Modo Utility. Para sair para um outro Modo, pressione a tecla respectiva de cada Modo ou pressione a tecla [EXIT] para voltar para o Modo Utility.

(Ilustração - página 22)

Outros Modos

↵ **Modo Utility (Página 134)**

Pressione a tecla [UTILITY] (o respectivo LED acende) para entrar no Modo Utility. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a respectiva tecla para cada Modo.

(Ilustração - página 22)

↵ **Modo Card (Página 142)**

Pressione a tecla [CARD] (o respectivo LED acenderá) para entrar no Modo Card. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a respectiva tecla de cada Modo.

(Ilustração - página 22)

↵ **Modo Sequence Play (Página 132)**

Pressione a tecla SEQ (o respectivo LED acenderá) para entrar no Modo Sequence Play. Para sair para um outro Modo simplesmente pressione a respectiva tecla de cada Modo.

(Ilustração - página 22)

Observação

Quando as mensagens exclusivas do sistema MIDI são recebidas de um dispositivo MIDI externo, o LED para o Modo Play selecionado atualmente (VOICE ou PERFORM) piscará.

↵ Modos Store (Páginas 106, 131)

Quando no Modo Play ou Edit, é possível mudar rapidamente para cada Modo Store respectivamente simplesmente pressionando a tecla [STORE]. Para sair para um outro Modo, simplesmente pressione a respectiva tecla de cada Modo ou pressione a tecla [EXIT] para voltar ao Modo Play.

(Ilustração - página 22)

(página 23)

Selecionando uma Tela

É possível mudar as telas utilizando o botão [PAGE] e pressionando as teclas [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] e [ENTER].

Botão [PAGE]

Geralmente, existem diversas telas e sub telas em cada Modo. Utilize o botão [PAGE] para mudar as telas.

(Ilustração - página 23)

Como apresentado abaixo, o indicador <símbolo> é apresentado à esquerda da tela se existem mais telas antes e depois daquela que está sendo visualizada atualmente.

Na primeira de uma série de telas, será visto o indicador “◆” significando que existem mais telas a seguir, mas nenhuma antes dela. Na última tela, será visto o indicador “♦” significando que não existem mais telas a seguir.

(Ilustração - página 23)

(A) Indicador

Tecla [SHIFT]

Se a tecla [SHIFT] for pressionada no Modo Voice Play, é possível modificar os parâmetros na tela a seguir.

(Ilustração - página 23)

Alguns Modos têm mais telas. Neste caso, é possível utilizar o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] para mudar para uma tela específica.

Por exemplo, se for utilizado o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] no Modo Voice Edit, a tela a seguir é apresentada. Selecione um item específico utilizando o cursor (→), então solte a tecla [SHIFT] para mudar para a tela de parâmetro deste item.

(Ilustração - página 23)

OBSERVAÇÃO

A tecla [SHIFT] também tem outras funções, como descrito nas outras seções deste manual.

Teclas PROGRAM/PART

No Modo Voice Edit, as teclas PROGRAM/PART podem ser utilizadas para selecionar os itens apresentados abaixo sob as teclas e para mudar para suas telas.

(Ilustração - página 23)

Tecla [EXIT]

Pressione a tecla [EXIT] para mover-se (sair) na estrutura hierárquica e voltar para a tela anterior.

(Ilustração - página 23)

OBSERVAÇÃO

A tecla [EXIT] também tem outras funções, como descrito nas outras seções deste manual.

(página 24)

Tecla [ENTER]

Normalmente, a tecla [ENTER] é utilizada para aplicar ajustes de parâmetro. Em alguns casos, no entanto, a tela a seguir aparece possibilitando que se pressione a tecla [ENTER].

(Ilustração - página 24)

OBSERVAÇÃO

A tecla [ENTER] tem outras funções, como descrito em outras seções deste manual.

Inserindo Dados

É possível utilizar os botões para alterar diretamente seus respectivos parâmetros na tela.

Alternativamente, também é possível mover o cursor (←) para um parâmetro e ajustar seu valor utilizando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o botão [DATA].

Botões [A], [B], [C], [1] e [2]

Cada parâmetro em uma tela está normalmente associado à um botão ([A], [B], [C], [1], ou [2]) abaixo do display. Quando se utiliza um destes botões, o cursor (←) move o seu parâmetro respectivo e pode-se alterar seu valor. Por exemplo, é possível utilizar o Botão [B] na tela a seguir para alterar o ajuste Level. Gire o botão no sentido horário para aumentar o valor e no sentido anti-horário para diminuí-lo.

(Ilustração - página 24)

Movendo o cursor

Utilizando um botão ([A], [B], [C], [1] ou [2]) enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], é possível mover o cursor (←) para o parâmetro correspondente na tela sem afetar seu valor.

(Ilustração - página 24)

Teclas [INC/YES] e [DEC/NO]

É possível utilizar a tecla [INC/YES] para incrementar um ajuste de parâmetro em um passo, ou a tecla [DEC/NO] para decrementá-lo. Se as duas teclas forem pressionadas, o valor é alterado continuamente.

(Ilustração - página 24)

Também é possível utilizar estas teclas para responder “YES” ou “NO” quando uma mensagem de confirmação é apresentada.

Movendo o Cursor

Pressionando a tecla [INC/YES] ou [DEC/NO] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], é possível mover o cursor entre os parâmetro na tela sem afetar seus valores.

(Ilustração - página 24)

(página 25)

Botão [DATA]

Utilize este botão para alterar o valor do parâmetro no qual o cursor está posicionado. Gire o botão no sentido horário para incrementar o valor um passo por vez, ou gire-o no sentido anti-horário para decrementá-lo.

(Ilustração - página 25)

Movendo o Cursor

Gire o botão [DATA] no sentido horário ou anti-horário enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] para mover o cursor para um parâmetro na tela sem afetar seu valor.

(Ilustração - página 25)

Tecla [ENTER]

Utilize esta tecla para aplicar um ajuste (quando ele está piscando, por exemplo). A tecla [ENTER] também é utilizada quando se executa uma operação Job ou Store, como descrito em outras seções deste manual.

(Ilustração - página 25)

Tipos de Parâmetros (Absoluto e Relativo)

Existem muitas maneiras de ajustar parâmetros. Alguns parâmetros requerem que se insira os ajustes numéricos ou caracteres alfabéticos diretamente. Com outros, é possível escolher a partir de diversos ajustes disponíveis. Além disso, alguns tipos de parâmetros são “absolutos” ao passo que outros são “relativos”.

Por exemplo, o parâmetro absoluto na ilustração a seguir pode ser ajustado em “Mono” ou “Poly”. Para outros parâmetros absolutos tais como Volume, o ajuste pode ser qualquer valor entre zero e 127. O ajuste Volume tem uma relação de um para um linear com o volume atual, como apresentado no gráfico à esquerda.

No entanto, parâmetros relativos não seguem a mesma relação. O gráfico abaixo apresenta o papel do parâmetro Velocity Offset. O valor que se deve ajustar aqui, conhecido como “offset”, é acrescentado ou subtraído do valor atual. Com Velocity Offset, o valor de offset especificado é acrescentado ou subtraído da velocidade atual das notas que são tocadas no teclado. Algumas vezes, estes tipos de parâmetros relativos são ajustados como uma porcentagem.

(Ilustração - página 25)

(página 26)

Reprodução da Demo

Muitas canções demo são fornecidas com este sintetizador. É possível tocá-las como a seguir.

OBSERVAÇÃO

Certifique-se que o sintetizador está pronto para a reprodução. Detalhes são fornecidos na seção “Antes de Utilizar” na Página 12.

OBSERVAÇÃO

Na tela “SEQ Demo”, qualquer dado na memória interna do instrumento (Sistema, Voices Internas ou algo assim) serão sobrescritas pelos dados da canção demo. Dados importantes devem ser gravados antes na Placa de Memória (Página 144).

➤ Pressione a tecla SEQ PLAY para entrar no Modo Sequence Play. Será visualizada a tela a seguir.

(Ilustração - página 26)

OBSERVAÇÃO

Existem duas telas Modo Sequence Play. Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela apresentada abaixo.

✂ Pressione a tecla [INC/YES] para entrar na tela SEQ Demo.

(Ilustração - página 26)

(A) Nome da canção Demo

(B) Número da canção Demo

(C) Ritmo de reprodução

OBSERVAÇÃO

Para cancelar a canção demo, pressione a tecla [DEC/NO].

✂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] para iniciar a reprodução da canção.

✂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] novamente para interromper a reprodução.

OBSERVAÇÃO

No final da canção, a reprodução entra em loop e volta automaticamente para o início.

OBSERVAÇÃO

É possível alterar o ritmo de reprodução utilizando o botão [TEMPO] ou o Botão [C]. Para utilizar o ritmo original da canção, selecione um valor de ritmo de “****”.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre o Modo Sequence Play (e a reprodução da demo a partir da Placa de Memória) são fornecidas na Página 132.

(página 27)

Sons e Performances

Tocando um Som

Baseado em um mecanismo de síntese AWM2, este sintetizador oferece diversos tipos de presets de Voices (256 Voices Normal e 8 Voices de Bateria). Também é possível criar as suas Voices originais e armazená-las na memória interna (INT) do instrumento ou em uma Placa de Memória externa (EXT). Cada memória interna e externa pode conter até 128 Voices Normal e 2 Voices de Bateria. É possível selecionar e tocar facilmente Voices dos dois grupos de memória, como explicado a seguir.

(Ilustração - página 27)

Pressione a tecla [VOICE]

O LED da tecla [VOICE] acenderá, mostrando que agora está no Modo Voice Play. O display abaixo é exibido.

(Ilustração - página 27)

Neste ponto, é possível tocar a Voice (nomeada na tela) pelo teclado.

Pressione a tecla MEMORY para selecionar uma Memória de Som

Existem seis Memórias de Som: PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Interna), EXT (Externa), PLG1 (Plug-in 1) e PLG2 (Plug-in 2). Dentro de cada Memória de Som existem muitos Bancos (até oito, A à H) nos quais as Voices são armazenadas. A ilustração a seguir mostra como as Voices são armazenadas em uma Memória de Som.

(Ilustração - página 27)

(página 28)

As Voices de Bateria são mantidas em uma área separada de cada memória e acessadas como a seguir.

- **Para acessar as Memórias de Bateria de Preset (PRE:DR1 ~ DR8):**

Pressione as teclas MEMORY [PRE1] e [PRE2] simultaneamente.

- **Para acessar as Memórias de Bateria de Usuário (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):**

Pressione as teclas MEMORY [INT] e [EXT] simultaneamente.

(Ilustração - página 28)

(A) Para acessar Voices de bateria de Preset (PRE:DR1 - DR8)

(B) Par acessar Voices de Bateria de Usuário (INT:DR1/2, EXT:DR1/2)

OBSERVAÇÃO

PRE1 e PRE2 (Preset 1 e 2) são armazenados na ROM (Read Only Memory) interna e contém presets de Voices que nunca são sobrescritas. INT (interno) é armazenado na RAM (Random Access Memory) e contém as Voices padrão de fábrica. Estas podem ser sobrescritas, mas podem ser recuperadas pelos ajustes de fábrica originais a qualquer momento.

OBSERVAÇÃO

EXT (externo) é armazenado em uma Placa de Memória inserida no slot CARD. Se não existe uma Placa de Memória inserida e se tenta selecionar um Som EXT, “----” será exibido e nenhum som será produzido. Com a Placa de Memória inserida é possível selecionar e tocar Voices EXT. As Voices PLG1 ou PLG2 só podem ser selecionadas se a Placa Plug-in está instalada.

Selecione o Número da Voice utilizando o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]

Gire o botão [DATA] no sentido horário ou pressione a tecla [INC/YES] para incrementar o Número da Voice. Gire-o no sentido anti-horário ou pressione a tecla [DEC/NO] para decrementar o Número da Voice.

(Ilustração - página 28)

Agora é possível tocar uma Voice selecionada quando se toca o teclado.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre a seleção de Voices utilizando o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] são fornecidas na Página 66.

OBSERVAÇÃO

Também é possível selecionar Voices utilizando uma combinação as teclas BANK e PROGRAM/PART, utilizando a característica Quick Access, ou utilizando a característica de Busca de Categoria. Detalhes sobre a seleção de Voices são fornecidas nas Páginas 65, 67, 68.

Utilizando o Quick Access

Utilizando o Quick Access (Acesso Rápido), é possível selecionar rapidamente qualquer dos 12 tipos de Voices de Preset e 4 tipos de Voices Internas (em seus ajustes de fábrica padrão) em cada Banco de acordo com as Categorias. O procedimento é o seguinte.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre as Voices que podem ser selecionadas utilizando o Quick Access são fornecidas na Lista de Dados.

↵ Pressione a tecla [QUICK ACCESS] no Modo Voice. O seu LED acenderá e o Quick Access estará habilitado

(Ilustração - página 28)

Pressione a tecla novamente ou mude para um outro Modo para desabilitar o Quick Access.

OBSERVAÇÃO

Quando se habilita o Quick Access, a Voice que foi selecionada anteriormente utilizando o Quick Access é selecionada novamente.

OBSERVAÇÃO

Se o Quick Access está habilitado enquanto se edita uma Voice, a Voice não é alterada até que se selecione uma outra Voice pelo Quick Access.

OBSERVAÇÃO

Não é possível utilizar as teclas MEMORY enquanto o Quick Access está habilitado.

✂ Utilize as teclas BANK [A] à [H] para selecionar a Categoria. Existem oito Categorias, como apresentado abaixo. Os nomes das Categorias estão impressos nas respectivas teclas BANK.

(Ilustração - página 28)

✂ Utilize as teclas PROGRAM [1] à [16] para selecionar a Voice dentro da Categoria especificada. O nome da Voice é exibida.

(Ilustração - página 28)**OBSERVAÇÃO**

Para cada BANK [A] à [H], Voices de Preset são acessadas utilizando as teclas PROGRAM [1] à [12]. As quatro teclas restantes (teclas PROGRAM [13] à [16]) são utilizadas para acessar cada uma das quatro Voices internas. Detalhes sobre Voices são fornecidas em separado na Lista de Dados. Seletivamente determinando as suas próprias Voices selecionadas para as teclas PROGRAM [13] à [16] em cada BANK, é possível utilizar a característica de Quick Access para mudar rapidamente entre elas.

(página 29)

Tocando uma Performance

No Modo Performance Play, é possível selecionar e tocar quaisquer das 128 Performances internas e 64 externas (Placa de Memória).

Uma Performance é um ajuste das Voices utilizadas com o sequenciador interno (ou um externo). Performances também permitem ajustar o sintetizador para a operação multi timbral.

Cada Performance pode conter até 16 Partes designadas para Voices diferentes, além de Partes extras para A/D INPUT e Placas de Plug-in. Se o parâmetro Layer Switch (Página 123) é mudado para quaisquer Partes, estas Partes podem ser tocadas em unísono. Também, é possível determinar múltiplas Partes para canais MIDI diferentes assim eles podem ser tocados ou controlados individualmente utilizando o sequenciador interno (ou um externo). Até 128 Performances podem ser armazenadas na memória interna e até 64 na Placa de Memória. Estes ajustes de Performance estão disponíveis no Modo Performance Edit (Página 111). Aqui, vamos apresentar como iniciar com o Performance Play depois selecionar uma Performance.

(Ilustração - página 29)

(A) Botão [DATA]

(B) Teclas [DEC/NO] e [INC/YES]

(C) Tecla [PERFORM]

(D) Tecla MEMORY

Pressione a tecla [PERFORM]

O LED da tecla [PERFORM] acenderá, mostrando que agora está no Modo Play. O display exibido é mostrado abaixo.

(Ilustração - página 29)

Neste ponto, é possível tocar a Performance (nomeada na tela) pelo teclado.

Pressione a tecla MEMORY para selecionar uma Memória de Performance

Existem duas Memórias de Performance: INT (Interna) e EXT (Externa). A memória INT é dividida em oito Bancos (A à H) de 8 Performances. A memória EXT está dividida em quatro Bancos (A à D) de 4 Performances.

(Ilustração - página 29)

OBSERVAÇÃO

A INT (interno) está armazenada na RAM (Random Access Memory) e contém as Performances padrões de fábrica. Estas podem ser sobrescritas mas podem ser ativadas a qualquer momento.

OBSERVAÇÃO

A EXT (externa) é armazenada na Placa de Memória (RAM) inserida no slot CARD. Se não existe uma Placa de Memória inserida e se tenta selecionar um Performance Ext, “---“ será exibido e nenhum som será produzido. Com a Placa de Memória inserida, é possível selecionar e tocar Performances EXT.

(página 30)

Selecione um Número de Performance utilizando o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO]

Gire o botão [DATA] no sentido horário ou pressione a tecla [INC/YES] para incrementar o Número da Performance. Gire-o no sentido anti-horário ou pressione a tecla [DEC/NO] para decrementar o Número da Performance.

(Ilustração - página 30)

É possível tocar Partes na Performance pelo teclado. Se o parâmetro Layer Switch (Página 123) está ativo para quaisquer Partes, estas Partes podem ser tocadas em uníssono. Agora tente selecionar outras Performances.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre a seleção de Performances utilizando o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] são fornecidas na Página 66.

OBSERVAÇÃO

Também é possível selecionar Performances utilizando uma combinação de Bank e teclas PROGRAM/PART ou utilizando a característica Category Search (Busca de Categoria). Detalhes sobre a seleção de Performances são fornecidas na Página 109.

OBSERVAÇÃO

Na seleção, a Performance pode levar alguns segundos para ficar pronta pois os ajustes para múltiplas Partes são aplicados.

(página 31)

Um Resumo do S30

Nesta seção, é fornecido um resumo de muitas características do S30.

O hardware do S30 é composto de diversas seções, como apresentado no diagrama a seguir.

(Ilustração - página 31)

(A) Seção Controlador

(B) Teclado

(C) Controladores

(D) Seção Sequenciador

Reprodução de Arquivo de Canção Arpeggiator

(E) Seção Gerador de Tom

Placa de Plug-in AWM2

(F) Seção Efeitos

Seção Controlador

Esta seção consiste do teclado, as Rodas Curva de Pitch e Modulação, botões Controladores Deslizantes, botões Determináveis e assim por diante. O teclado em si não gera sons, mas ao invés disso envia notas, velocidade e outras informações para a seção de gerador de tom do sintetizador quando as notas são tocadas. Os controladores também enviam alterações. A informação do teclado e controladores podem ser transmitidas para outros dispositivos MIDI externos através do conector MIDI OUT.

Seção Sequenciador

Esta seção pode ser utilizada para reproduzir os Arquivos MIDI Padrão mantidos na Placa de Memória. O conteúdo das Pistas 1 à 16 corresponde aos canais MIDI e Partes em uma Performance como apresentado na ilustração à seguir. O sequenciador pode reproduzir canções com uma Voice diferente determinada para cada Parte.

(Ilustração - página 31)

(A) Sequenciador

(B) Gerador de Tom (Partes da Performance)

(página 32)

Seção Gerador de Tom

Esta seção reproduz sons de acordo com a informação recebida do teclado e dos controladores. O exemplo a seguir ilustra o caminho utilizado pelo sinal a partir de um Elemento no Modo Voice.

(Ilustração - página 32)

(A) Seção Gerador de Tom

(B) Sai a forma de onda de cada Elemento. Cada Som consiste de até quatro Elementos.

(C) Controla o pitch de cada saída de Elemento do OSC.

(D) Altera a qualidade tonal de cada saída de Elemento a partir do PITCH.

(E) Controla o nível de saída (amplitude) de cada saída de Elemento do FILTER. Os sinais são então enviados neste nível para as Unidades de Efeitos.

Sobre o Gerador de Tom

A seção gerador de tom no S30 consiste das unidades AWM2 e Plug-in.

O AWM2 (Memória de Onda Avançada 2) é um sistema de síntese baseado na utilização de formas de onda sampleadas, e é utilizado em muitos sintetizadores da Yamaha. Para um realismo extra, cada Voice do AWM2 utiliza múltiplas amostras de uma forma de onda do instrumento real. Além disso, uma grande variedade de geradores envelope, filtros, modulação e outros parâmetros podem ser aplicados à forma de onda básica.

OBSERVAÇÃO

O AWM2 não é apenas limitado aos instrumentos musicais em geral (Voices Normal). Também é utilizado para ajustar instrumentos de percussão (Voices Drum). Detalhes sobre os Voices Normal e Drum são fornecidos na página 37.

As Placas de Plug-ins acrescentam mais características ao sistema. Quando instaladas, elas se combinam perfeitamente com a seção de gerador de tom interna do sintetizador.

Os tipos a seguir de Placas de Plug-ins estão disponíveis, e até duas placas podem ser instaladas no sintetizador. Estas placas não são simplesmente uma fonte a mais de Voices; elas também são geradores de tom e estendem as especificações do nível de sistema tais como a polifonia máxima. É possível tocar Voices de Plug-ins apenas como Voices internas comuns e utilizá-las como Partes em uma Performance (Página 98).

Este sintetizador é compatível com o Sistema de Plug-in de Síntese Modular (consultar a página seguinte). Existem três tipos de Sistemas de Plug-ins de Síntese Modular compatíveis com as Placas de Plug-ins: Placas de Parte Única, de Múltiplas Partes e Plug-in de Efeitos. Utilizando-os, é possível construir o seu próprio sistema baseado nos sons necessários.

Placas de Plug-ins de Parte Única

- **Placa de Plug-in de Modelagem Física Analógica (PLG150-NA)**

Utilizando a síntese de Modelagem Física Analógica (NA), a tecnologia digital mais recente é utilizada para reproduzir precisamente o som dos sintetizadores analógicos. Com esta placa instalada, tem-se controle em tempo real sobre a reprodução dos sons dos sintetizadores antigos bem como os sons mais recentes ouvidos nas músicas dos clubes do oriente atualmente.

- **Placa de Plug-in de Piano (PLG150- PF)**

A maior parte dos 16MB da memória da forma de onda é dedicada à reprodução dos sons de piano utilizando a síntese do AWM2. Esta placa oferece 136 sons estéreo, incluindo um número de pianos acústicos e elétricos e até 64 notas polifônicas. Pode-se até mesmo instalar duas destas placas para dobrar a polifonia dos 128 notas.

(página 33)

- **Placa de Plug-in DX/TX Avançada (PLG150-DX)**

Estes sons do DX7 estão disponíveis nesta Placa de Plug-in. Diferente das soluções baseadas em PCM, esta não utiliza as formas de onda sampleadas. Ao invés disso, utiliza a máquina de gerador de som FM real dos sintetizadores da série DX para fornecer reprodução confiável completa. Os sons são compatíveis com os do DX7 e a placa pode até mesmo receber os dados do DX7 pelo bulk dump do MIDI.

- **Placa de Plug-in Acústica Virtual (PLG150-VL)**

Com a síntese Acústica Virtual (VA), os sons dos instrumentos reais são modelados (simulados) em tempo real, fornecendo um grau de realismo que não pode ser alcançado utilizando técnicas de síntese baseadas em PCM. Quando se tocam estes sons utilizando um Controlador de Sopro (BC3) opcional ou o Controlador de Sopro MIDI (WX5), é possível até mesmo capturar algumas das sensações físicas dos instrumentos de sopro de madeira.

Placa de Plug-in Multi-Part

- **Placa de Plug-in XG (PLG100-XG)**

Esta Placa de Plug-in é um gerador de som XG de 16 partes. É possível reproduzir arquivos de som XG/GM utilizando uma grande variedade de sons e efeitos desta placa.

OBSERVAÇÃO

Outras Placas de Plug-in estarão disponíveis em breve.

Sistema de Plug-in de Síntese Modular

Sobre o SISTEMA DE PLUG-IN DE SÍNTESE MODULAR

O Sistema de Plug-in de Síntese Modular da Yamaha oferece expansão poderosa e capacidades atualizadas para os sintetizadores compatíveis com o Plug-in de Síntese Modular, geradores de tom e placas de som. Isto possibilita tirar vantagem de forma fácil e poderosa dos sintetizadores mais sofisticados e atuais e da tecnologia de efeitos, permitindo que se mantenha a velocidade com os avanços multi-facetados na produção de música moderna.

Polifonia Máxima

A polifonia sônica máxima é 64 para o AWM2, além da polifonia da Placa de Plug-in (se instalada). A polifonia de notas atual irá variar dependendo do tipo da unidade do gerador de tons utilizada, do número de Elementos na Voice e a polifonia das notas da Placa de Plug-in.

No caso dos Sons do AWM2, a figura de polifonia de 64 está dividida pelo número de Elementos na Voice. Por exemplo, se uma Voice é formada por dois Elementos, a polifonia de notas máxima para a Voice é 32.

(página 34)

Seção Efeitos

Os efeitos podem ser utilizados para alterar o som de uma Voice ou Performance. Existem duas Unidades de Efeitos de Inserção além de uma Unidade de Reverb (com 12 tipos de reverb) e uma Unidade Chorus (com 23 tipos de chorus). Cada uma das unidades de Efeito de Inserção oferece uma variedade de efeitos e as unidades em si podem ser conectadas em paralelo ou em série.

No Modo Voice/Performance, diferentes ajustes de efeito podem ser determinados para cada Voice/Performance, no entanto a maneira como são conectados (série ou paralelo) varia um pouco. Como apresentado na ilustração a seguir, as duas unidades de Efeito de Inserção podem ser ativadas ou desativadas independentemente para cada Elemento em uma Voice. Assim basicamente, os Efeitos de Inserção podem ser ajustados para base de Elementos. Depois de passarem pelos Efeitos de Inserção, os sinais de todos os Elementos individuais são mixados e enviados para as Unidades de Reverb e Chorus. Estas Unidades de Reverb e Chorus aplicam efeitos ao som como um todo antes de enviá-lo as saídas e portanto são conhecidas como Efeitos de Sistema.

No Modo Performance, os Efeitos de Inserção podem ser ajustados para duas Partes: uma Voice ou A/D Input Part, além de uma Plug-in Part. No entanto, os Efeitos de Sistema (Reverb e Chorus) não são aplicados em Partes, mas à Performance como um todo.

(Ilustração - página 34)

- (A) Modo Voice**
- (B) Modo Performance**
- (C) Saída**
- (D) Elemento 1-4**
- (E) Efeitos de Inserção**
- (F) Efeitos de Sistema**

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre Efeitos são fornecidos na Página 55.

(página 35)

Sobre os Modos

O S30 tem diversos Modos que podem ser selecionados de acordo com as tarefas que se deseja realizar.

(Ilustração - página 35)

Modo Voice (Página 64)

Modo Voice Play

Voices Normais e Voices de Bateria podem ser tocadas neste Modo. É possível selecionar a partir dos Preset Voices (256 Voices Normal além de 2 Baterias) e Voices Externas (Placa de Memória) (128 Voices Normal além de 2 Baterias). Esta é uma escolha de 512 Voices Normal e 12 Baterias. A escolha é ainda maior se existe uma Placa de Plug-in opcional instalada.

Os ajustes MIDI para Voices são ajustados no Modo Utility.

Modo Voice Edit

Voices Normal e Voices de Bateria podem ser criadas e editadas neste Modo. É possível salvar até 128 Voices Normal editadas e 2 Voices de Bateria editadas como Voices de Usuário na memória interna. Também é possível armazená-las na Placa de Memória como memória externa.

Modo Voice Job

Neste Modo, é possível copiar e inicializar Voices, e realizar outras operações (Jobs).

Modo Performance (Página 107)

Modo Performance Play

Este Modo é utilizado quando são tocadas Performances. É possível colocar em camadas múltiplas Voices (Partes) para criar texturas sônicas ricas. Também é possível criar setups multi timbrais pela determinação de Partes para canais MIDI diferentes. É possível colocar em camadas Entradas A/D e Partes de Plug-ins, bem como Voices baseadas no AWM2.

Modo Performance Edit

Neste Modo, é possível editar e criar Performances. É possível salvar até 128 Performances para a memória interna ou até 64 para a memória externa (Placa de Memória).

Modo Performance Job

Neste Modo, é possível copiar e inicializar Performances e realizar outras operações (Jobs).

Modo Sequence Play (Página 132)

Neste Modo, é possível utilizar o sequenciador para reproduzir arquivos de Canção (Song) (Arquivos MIDI Padrão) mantidos na Placa de Memória. As Canções podem ser reproduzidas individualmente ou como uma série. Mudando-se a Performance, também é possível alterar os sons associados à cada pista de uma Canção.

Modo Utility (Página 134)

Selecione este Modo quando se ajustam parâmetros que se aplicam ao sistema do sintetizador como um todo. Estes ajustes incluem ajustes MIDI e parâmetros de setup do sintetizador.

Modo Utility Job

Neste Modo, é possível armazenar os ajustes de fábrica do sintetizador.

Modo Card (Página 142)

Insira uma Placa de Memória no slot CARD e será possível salvar arquivos, carregar arquivos e fazer muitas outras coisas com os dados na placa.

(página 36)

Voices

Uma Voice é um som criado a partir de muitos parâmetros ajustados no sintetizador. No Modo Voice Play, é possível selecionar e tocar qualquer destas Voices. No Modo Performance Play, muitas Voices diferentes (conhecidas como Partes neste Modo) podem ser colocadas em camadas e tocadas simultaneamente pelo teclado ou sequenciador. Quatro grupos de Voices estão disponíveis (Preset 1, Preset2, Interno e Externo). Até dois grupos de Voices estão disponíveis se as Placas de Plug-ins estiverem instaladas.

(Ilustração - página 36)

(A) Modo Voice Play

(B) Gerador de Tom

(C) Voice

(D) Tocando uma Voice

(E) Controladores

(F) Modo Performance Play

(G) Reprodução de canção

(H) Sequenciador

(I) Tocando uma Performance

(J) 256 Voices Normal + 8 Voices de Bateria

(K) Preset1 (128 Voices de Preset) Bancos A~H

(L) Preset2 (128 Voices de Preset) Bancos A~H

(M) Preset (8 Voices de Preset) DR 1~8

(N) Interno (128 Voices de Usuário) Bancos A~H

(O) Externo (128 Voices de Usuário) Bancos A~H

(P) Plug-in2 (64 Voices de Plug-in) Bancos A~H

(Q) 256 Voices Normal+ 8 Voices de Bateria

(R) (2 Voices de Bateria de Usuário)

(página 37)

Um resumo de Voices /Ondas

Cada Voice é formada por até quatro Elementos. Cada Elemento em si utiliza uma forma de onda de alta qualidade.

(Ilustração - página 37)

(A) Elemento

(B) Forma de Onda

(C) AWM2: 553 formas de onda de Preset

Internamente, existem dois Tipos de Voices: Voices Normal e Voices de Bateria. Voices Normal são geralmente sons do tipo de instrumentos musicais que podem ser tocados em uma faixa do teclado. Voices de Bateria são geralmente sons de percussão/bateria que são determinados para notas individuais no teclado. Uma coleção de determinações de Voices de Bateria é conhecida como um Kit de Bateria.

Se a Placa de Plug-in opcional está instalada, haverá mais Voices à serem escolhidas. Estas Voices são conhecidas como Voices de Plug-ins e irão variar dependendo da Placa de Plug-in que está instalada (Página 32).

Os ajustes Note Limit (Página 80) também afetarão a localização dos sons. Mas basicamente, Voices Normal (de até quatro Elementos) são tocados em toda a extensão do teclado ao passo que com Voices de Bateria, quaisquer das 73 Ondas diferentes podem ser determinadas para cada Tecla de Bateria no teclado.

(Ilustração - página 37)

OBSERVAÇÃO

O total de oito Voices de Bateria (DR1 à DR8) estão disponíveis como presets. Também é possível criar seus próprios Voices de Bateria e salvá-los na memória interna (Usuário) ou na memória externa (Placa de Memória), como com Voices Normal.

(página 38)

Ondas

Ondas são formas de onda utilizadas como Elementos que formam uma Voice. 553 Ondas de preset de alta qualidade estão disponíveis. Como apresentado na ilustração à seguir, quando se cria uma Voice, é possível selecionar a Onda a ser utilizada como um Elemento e então ajustar seu nível, pitch, tom e outros parâmetros.

(Ilustração - página 38)

(página 39)

Performances

Uma Performance é formada de até 19 Partes, que podem ser Voice Normal, Voice de Bateria, Parte de Entrada A/D ou Parte de Plug-in1/2. Mudando-se o parâmetro Layer Switch para Partes diferentes (até quatro), é possível reproduzir sons de camada ricos no Modo Performance Play. Também é possível criar divisões, assim Partes diferentes são determinadas para áreas diferentes do teclado. Se um número de canal MIDI diferente é determinado para cada Parte, cada pista de um sequenciador pode reproduzir uma Parte diferente.

(Ilustração - página 39)

(A) Layer Switch está ativo

(B) Voices de Camadas Múltipla

(C) Canção

(D) Sequenciador

(E) Voice Diferente Para Cada Parte

OBSERVAÇÃO

No Modo Performance, muitas Voices diferentes (Partes) podem ser colocadas em camadas para criar texturas ricas. No entanto, isto pode fazer com que a resposta da nota torne-se mais lenta em algumas circunstâncias.

(página 40)

Ideal Para Tocar ao Vivo

Muitas características deste sintetizador o tornam ideal para performances ao vivo. Estas características são explicadas aqui.

🕒 Utilizando o Arpeggiator (Página 41)

Uma grande variedade de padrões de arpeggiator podem ser criados automaticamente pressionando-se uma combinação de notas no teclado. É possível especificar o som e a faixa da nota dentro da qual o arpeggiator está ativo, então utilize a sua mão esquerda para pressionar as notas que são arpejeadas enquanto utiliza a mão direita para tocar uma linha de melodia.

🕒 Utilizando os Controladores (Página 43)

A Roda da Curva de Pitch, a Roda de Modulação e o Controlador Ribbon podem ser determinados livremente para controlar diversos parâmetros de som em tempo real. Conectando-se um Pedal Controlador ou uma Chave de Pedal, também é possível utilizar os seus pés para controlar parâmetros, para alterar o Número de Programa e assim por diante (Página 48). Também, é possível determinar parâmetros para os Botões [A], [B], [C], [1] e [2] no painel frontal abaixo do display.

(Ilustração - página 40)

OBSERVAÇÃO

Os parâmetros para estas características podem ser armazenados pela Voice/Performance.

(página 41)

Arpeggiator

O arpeggiator é particularmente adequado para gêneros musicais dance/techno. É possível determinar qualquer dos 128 Tipos de Arpejo para cada Voice, Performance e para ajustar o ritmo. Também é possível ajustar o Modo Arpeggio (a maneira que o arpejo é reproduzido quando se pressiona uma nota) e Play Effects para criar os seus próprios detalhes. A informação de Arpejo pode ser transmitida através do MIDI Out.

Selecionado e Reproduzindo um Tipo de Arpejo

É possível escolher entre 128 tipos diferentes de Tipos de Arpejo de presets. Também é possível variar livremente o Ritmo do Arpejo para se adaptar à canção. O parâmetro Note Limit pode ser utilizado para definir a faixa efetiva da nota do arpejo.

Cada parâmetro é aplicado e armazenado com cada Voice ou Performance. Tocando-se notas no teclado e ouvindo o arpejo, é possível ajustar estes parâmetros de ouvido.

Os parâmetros do arpeggiator estão disponíveis em cada Modo Edit. No exemplo Modo Voice a seguir, o Tipo de Arpeggiator é ajustado para a Voice Bateria no Preset Drum 1.

OBSERVAÇÃO

Para selecionar o Preset Drum, pressione as teclas MEMORY [PRE1] e [PRE2] e pressione uma tecla PROGRAM. Aqui, escolheremos o Preset Drum 1 assim deve-se pressionar a tecla PROGRAM [1]. No S30, pressione [PRE1] e [PRE2], pressione a tecla [ENTER] e selecione a Voice Bateria utilizando o botão [PAGE].

OBSERVAÇÃO

Se a chave Arpeggiator já está habilitada para Voice/Performance, isto significa que o Arpeggiator já está pronto para ser utilizado quando se seleciona a Voice/Performance.

OBSERVAÇÃO

O estado on/off do Arpeggiator pode ser armazenado (Páginas 106, 131) para cada Voice/Performance.

Selecionando o Tipo de Arpejo

↻ Pressione a tecla [KEY] no Modo Voice Play. Entra-se no Modo Voice Edit na tela onde havia-se saído anteriormente.

(Ilustração - página 41)

✂ Gire o Botão [A] totalmente no sentido anti-horário até que Common seja exibido na linha de baixo. O Modo Voice Edit é formado de duas telas Edit diferentes: Common Edit (para parâmetros comuns para todas as teclas Drum/ Elements) e tecla Drum/Element Edit. Os parâmetros Arpeggiator são encontrados nas telas Common Edit que estão selecionadas agora.

(Ilustração - página 41)

☒ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela Tipo ARP (Tipo de Arpejo).

(Ilustração - página 41)

OBSERVAÇÃO

Se o botão [PAGE] for utilizado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], um menu será exibido. É possível ir rapidamente para a tela ARP utilizando o botão [PAGE] para mover o cursor para o item ARP no menu, então libere a tecla [SHIFT] (Página 70).

☒ Utilize o Botão [B] para mudar para o parâmetro Type. Agora utilize o Botão [B], o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] para selecionar o Tipo de Arpejo desejado. Vamos escolher “BigBeat2” aqui.

Os Tipos de Arpejo estão divididos nas quatro categorias seguintes e as aplicações não estão limitadas aos padrões de bateria. Também é possível selecionar os Tipos de Arpejo para acordes de acompanhamento, linhas de baixo e assim por diante.

OBSERVAÇÃO

Quando se ajusta a Categoria do Arpejo em Ct (Controle), também é necessário ajustar o parâmetro Modo Key (duas telas à frente) em “direct”.

Sq (Seqüência):

Cria uma frase de arpejo geral. Geralmente frases de oitavas acima/abaixo.

Ph (Frase):

Cria mais frases musicais do que Sq. Iniciando com “Techno”, existem frases para uma grande variedade de gêneros musicais e para criar pistas de acompanhamento para guitarra, piano e outros instrumentos.

Dr (Padrão Bateria):

Cria frases do tipo padrão de bateria. Os gêneros de frases cobertos incluem rock e dance. Este Tipo é ideal para ser utilizado com sons de bateria e percussão.

Ct (Controle):

Cria alterações tonais. Nenhuma informação de nota é criada. O parâmetro Modo Key no Modo Arpeggio deve ser ajustado em “direct”.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre Tipos de Arpejo são fornecidos na Lista de Dados separada.

Utilizando o Arpeggiator

Utilize o Botão [1] para ajustar o parâmetro Arpeggiator Switch em “ativo” (on).

Observação

É possível pressionar múltiplas notas para criar padrões de arpejo complexos.

(Ilustração - página 42)

Quando o arpeggiator está ativo, as notas tocadas (e que são pressionadas) no teclado serão arpejeadas utilizando a Voice ou Performance selecionada atualmente e de acordo com os ajustes de Tipo de Arpejo, Tempo e Note Limit.

No Modo Voice, a Voice selecionada atualmente será arpejeada.

No Modo Performance, as Voices das Partes para o Layer e arpeggiator são ativadas e são arpejeadas (Página 123).

Observação

Apenas notas dentro da faixa Note Limit serão arpejeadas. Portanto, se as notas que são tocadas não são arpejeadas, elas podem estar fora desta faixa. Detalhes sobre os ajustes Note Limit serão fornecidos mais tarde.

Observação

As Rodas de Curva de Pitch e Modulação podem ser utilizadas enquanto o arpeggiator está funcionando.

Agora tente selecionar um outro Tipo de Arpejo e utilize o arpeggiator em Voices diferentes.

Observação

É possível utilizar uma Chave de Pedal (opcional) para ativar e desativar o Arpeggiator. Detalhes sobre a determinação de parâmetros para a Chave de Pedal são fornecidos nas Páginas 48, 136.


Ajuste o Ritmo

É possível utilizar o Botão [C] para ajustar o ritmo entre 25 e 300 BPM. Este ajuste de parâmetro é utilizado pelo Arpeggiator. Utilize o Botão [C] para mudar para o parâmetro Tempo. Agora utilize o Botão [C], o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] para ajustar o ritmo. Também é possível ajustar o ritmo utilizando o botão [TEMPO] no painel frontal.

(Ilustração - página 42)

Ajustando o Note Limit

Utilizando o parâmetro Note Limit, ajuste uma Voice Normal (Número do Programa Voice 098:G02 do Internal:champ) pois o Arpeggiator é habilitado na parte inferior do teclado mas a parte superior pode ser utilizada para tocar linhas de melodia. Será necessário já ter ajustado o Tipo de Arpejo (MuteLine).

⇒ Os parâmetros Note Limit podem ser ajustados na tela ARP Limit, que segue imediatamente após a tela de Tipo de Arp mencionado na passo  (anterior). Utilize o botão [PAGE] para mudar a tela.

(Ilustração - página 42)

✂ Utilize o Botão [2] para mudar para o parâmetro para a nota mais alta da extensão e ajustar a nota. Alternativamente, é possível ajustar este parâmetro pressionando a nota (digamos, E3) no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

De forma similar, a nota mais baixa da extensão pode ser ajustada utilizando o Botão [1] ou pressionando-se a nota enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

(Ilustração - página 42)

Observação

Os botões [1] e [2] são utilizados para ajustar o Note Limits da extensão do teclado na qual o arpeggiator será reproduzido. O cursor (←) muda imediatamente para cada parâmetro respectivo quando os Botões [1] e [2] são utilizados. Uma vez que o cursor está no parâmetro, também é possível utilizar o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] para inserir os ajustes.

Fora da faixa de Note Limit, é possível tocar o teclado normalmente sem as notas a serem arpejeadas. Portanto, é possível utilizar a sua mão esquerda para reproduzir blocos de acordes, utilizados pelo Arpeggiator e a sua mão direita para tocar as linhas de melodia na parte superior do teclado.

(Ilustração - página 42)

(A) Extensão do Arpeggiator

(B) Área para Tocar Melodia

(C) Nota Baixa ARP

(D) Nota Alta ARP

Observação

Combinado com o parâmetro OSC Limit da tela Element Edit, o som utilizado na parte inferior do teclado pode ser diferente da parte superior.

Observação

Seguindo o exemplo neste manual, se o Número do Programa Voice 098 (G02) do INT, o Portamento já está ajustado para esta Voice. Utilize o botão PORTAMENTO e as teclas [ON/OFF] para alterar o tempo de portamento e a chave de portamento on/off (Página 74).

(página 43)

Utilizando o Arpeggiator Hold

Com o Arpeggiator Hold ativo, a arpeggiator continuará a ser reproduzido, mesmo depois que se as notas foram liberadas no teclado. O mesmo padrão de arpejo será reproduzido até que se pressione um outro ajuste de notas no teclado.

É possível ativar/desativar o Arpeggiator Hold utilizando o Botão [2] para alterar o parâmetro Hold da tela de Tipo de ARP.

Pressione a tecla ARPEGGIO [HOLD] para que a Voice que foi editada anteriormente (aquela se ajustou no parâmetro Note Limit). Com o Arpeggio Hold ativo, o Arpeggiator continuará a ser reproduzido, mesmo depois que se liberou a mão esquerda do teclado. Isto deixa a mão esquerda livre para realizar as suas tarefas, tais como ajustar os botões de Controle de Som.

(Ilustração - página 43)

Utilizando Controladores

O S30 está equipado com as Rodas de Curva de Pitch e Modulação. O S30 está equipado com os Botões do painel frontal [A], [B], [C] [1] e [2] com os quais é possível controlar muitos parâmetros diferentes.

Roda De Curva de Pitch

A função principal desta roda é controlar o pitch. Gire a roda para frente/ para trás para aumentar/diminuir o pitch. O efeito também pode ser invertido.

(Ilustração - página 43)

(B) Roda da Curva de Pitch

(C) Roda de Modulação

Observação

A Faixa de Curva de Pitch pode ser ajustada para cada Voice. A roda também pode ser designada para outros parâmetros (Página 74).

Observação

Mesmo se um parâmetro diferente é determinado para a roda, as mensagens da Curva de Pitch ainda são transmitidas pela Saída MIDI quando é utilizada.

Roda de Modulação

Quanto mais gira-se esta roda para frente, maior é a modulação que é aplicada ao som.

(Ilustração - página 43)

(A) Mais profundo

(B) Roda de Curva de Pitch

(C) Roda de Modulação

Observação

A intensidade da Modulação também pode ser ajustada antes. A roda também pode ser designada para parâmetros diferentes, tais como Volume ou Pan (Página 74).

(página 44)

Botões [A]/ [B]/ [C]/ [1]/[2]

No Modo Voice/Performance Play, Botões [A], [B], [C], [1] e [2] podem ser utilizados como controladores em tempo real. Os Botões [A], [B] e [C] são designados para controlar o ganho do equalizador, respectivamente EQ Low, EQ Mid e EQ Hi. Com os Botões [1] e [2] pode-se determinar parâmetros diferentes para cada Voice.

(Ilustração - página 44)

Se qualquer botão for girado no sentido anti-horário, o valor determinado é incrementado. Ao contrário, o valor é decrementado se for girado para o outro lado.

Observação

Os parâmetros de sistema comum são determinados para os Botões [A], [B] e [C] (Páginas 46, 136). Os parâmetros específicos da Voice são determinados para os Botões [1] e [2] (Páginas 47, 74).

Observação

Um preset de ajustes de parâmetro apropriados são designados para cada Voice. Utilizando os botões [1] e [2], na realidade adapta-se estes ajustes a um determinado valor. Se estes parâmetros já estão determinados em seus valores mínimo e máximo, os ajustes não podem ser excedidos.

Observação

Em qualquer Modo Edit, os Botões [A], [B], [C] [1] e [2] são utilizados para inserir ajustes de parâmetros na tela (Página 24).

Controle Deslizantes

No Modo Performance, se o Modo Master Keyboard está habilitado, é possível utilizar os Controles Deslizantes para controlar as funções designadas para cada zona. Detalhes são fornecidos nas Páginas 61 e 129.

(Ilustração - página 44)

Controlador de Pedal

Um Controlador de Pedal (tal como o FC7), conectado ao jack FOOT CONTROLLER (Página 18) no painel traseiro, pode ser determinado para diversos parâmetros do controlador. Utilizando um controlador de pedal para controlar parâmetros, as suas mãos ficarão livres para tocar o teclado (ou para operar outros controladores). Isto é muito conveniente ao se tocar ao vivo.

Observação

Os Parâmetros do Controlador de Pedal podem ser ajustados para cada Voice.

Chave de Pedal

Uma Chave de Pedal opcional FC4 ou FC5 da Yamaha conectada no jack FOOT SWITCH do painel traseiro (Página 18) pode ser designada para uma faixa de parâmetros. Isto é apropriado para controles do tipo chave (on/off) tais como a Chave Portamento, incremento/decremento de um Número de Voice ou Performance,

início/interrupção do Sequenciador, on/off do Arpeggiator. A Chave de Pedal não é apropriada para controles contínuos. Também é possível utilizá-la para mudar para Voices ou Performances diferentes.

Observação

O parâmetro determinado para a Chave de Pedal é ajustado na tela CTRL do Modo Utility (Páginas 48, 136).

Sustain

Com um Pedal Controlador opcional (tal como o FC7) no jack SUSTAIN (Página 18) no painel traseiro. Ele é útil quando se tocam sons do tipo piano.

Observação

Não é possível designar uma função diferente de Sustain ao jack SUSTAIN.

Pedal de Volume

Conectando um Controlador de Pedal opcional (tal como o FC7) ao jack FOOT VOLUME do painel traseiro (Página 18). É possível então utilizar o pedal para controlar os parâmetros Main Volume e Expression, deixando as suas mãos livres para tocar o teclado. Isto é muito útil quando se toca ao vivo.

Observação

O parâmetro designado para o controlador Foot Volume é ajustado na tela CTRL do Modo Utility (Página 136).

Controlador de Soprano

É possível conectar um Controlador de Soprano opcional (BC3) ao jack BREATH (Página 18) no painel traseiro. Então utilize-o para controlar um grande número de parâmetros de sintetizadores, particularmente aqueles controlados pelo sopro dos músicos: dinâmica, timbre, pitch e assim por diante. O Controlador de Soprano é apropriado para expressão realística com instrumentos de sopro do tipo Voice.

Observação

Os parâmetros do Controlador de Soprano podem ser ajustados em cada Voice.

(página 45)

Aftertouch

O aftertouch permite, por exemplo, acrescentar vibrato a um som aplicando pressão adicional à nota no teclado enquanto está sendo pressionada. Isto permite expressão e controle em tempo real. O Aftertouch pode ser utilizado para controlar uma variedade de parâmetros (Página 74).

Ajustes de Controle

Além de seus parâmetros padrão, aftertouch de teclado, os controladores e alguns dos botões do painel frontal, pode-se designar diversos parâmetros, como explicado na Página 43. Por exemplo, poderia-se designar Ressonância para a Roda de Modulação e ajustar o aftertouch para aplicar vibrato. É possível designar parâmetros livremente para ajustar uma espécie de som que está sendo tocado.

Estas determinações de controladores são conhecidas como Ajustes de Controle. Como a ilustração a seguir mostra, é possível designar até seis Ajustes de Controle diferentes por Voice. Dentro de cada Ajuste de Controle, o controlador é conhecido como a Source (Fonte) (Src) e o parâmetro controlado pela Fonte é conhecido como Destination (Destino) (Dest).

Existem diversos parâmetros Dest disponíveis; alguns serão aplicados à Voice como um todo, enquanto alguns serão específicos à cada Element. Detalhes são fornecidos na Lista de Controle da Lista de Dados.

Observação

Detalhes sobre os ajustes de parâmetros Dest disponíveis são fornecidos na Lista de Parâmetro Destination da Lista de Dados.

(Ilustração - página 45)

Observação

As Chaves Element (Página 75) serão desabilitadas se o ajuste de parâmetro Dest não é especificado para Elements (isto é para ajustes 00 à 33).

Criando-se Ajustes de Controle, é possível alterar os sons de diversas maneiras.

Por exemplo, ajuste o parâmetro Src (Source- Fonte) do Control Set 1 no Mw (Roda de Modulação) e o parâmetro Dest (Destination) para ELFO-PM (Intensidade de Modulação do Pitch do Element LFO). Então ajuste o parâmetro Src do Controle Set 2 também para MW, mas ajuste o parâmetro Dest em ELM PAN (Element Pan). Também será necessário especificar o Elemento a ser controlado e também a intensidade (quantidade) do controle.

Neste exemplo, quando se move a Roda de Modulação para frente, a quantidade da Modulação de Pitch aumenta de acordo, o Elemento é colocado em pan da esquerda para à direita. Em outras palavras, é possível designar muitos parâmetros Dest para cada controlador Src.

(Ilustração - página 45)

(A) Movendo-se a Roda de Modulação altera-se a quantidade de Modulação de Pitch além da posição do pan.

Continuando a partir do exemplo acima, agora cria-se um outro Ajuste de Controle onde o Src é ajustado em FC (Controlador de Pedal) e Dest está ajustado em ELFO-PM (Intensidade de Modulação de Pitch do Element LFO). Novamente, especifique o Elemento a ser controlado e também a intensidade do controle.

Agora, a Modulação de Pitch é designada para a Roda de Modulação e o Controlador de Pedal. Em outras palavras, também é possível designar diversos controladores Src para cada parâmetro Dest.

(Ilustração - página 45)

(B) É possível controlar o efeito de modulação de pitch utilizando a Roda de Modulação (MW) e o Controlador de Pedal (FC).

Designando os seis Ajustes de Controle, tem-se um excelente grau de controle em tempo real sobre os sons do sintetizador.

(página 46)

Ajustes de Controle e Controle MIDI Externo

No Ajuste de Controle, os controladores são designados para parâmetros internos do sintetizador. No entanto, alguns controladores foram originalmente designados para um propósito em particular e enviam mensagens de Mudança de Controle MIDI pré-definidas quando utilizadas, independente da localização de seus Ajustes de Controle no sintetizador.

Por exemplo, a Roda da Curva de Pitch, a Roda de Modulação e o aftertouch de teclado foram originalmente projetados para controlar a curva de pitch, modulação e aftertouch. Portanto, quando se utilizam estas controladores, as informações da curva de pitch, de modulação e de aftertouch são enviadas para a saída MIDI.

Digamos que o parâmetro Pan está designado para a Roda de Curva de Pitch em um Ajuste de Controle. Agora, quando se move a Roda da Curva de Pitch, o gerador de tom interno do sintetizador fará o pan do som mas ao mesmo tempo, as mensagens da Curva de Pitch pré-definidas originais serão enviadas para a saída MIDI.

(Ilustração - página 46)

Os controladores também podem enviar mensagens de Mudança de Controle MIDI para o controle de parâmetros dos dispositivos MIDI externos. Estas determinações são encontradas na tela VOICE (Vce) CTRL Assign 1 /2 do Modo Utility.

Observação

Como a Roda de Curva de Pitch, Roda de Modulação e aftertouch de teclado são pré definidos com controles MIDI específicos, não é possível designar as Alterações de Controle MIDI.

Também é possível ajustar um controlador como este que envia um tipo de mensagem de Controle para o gerador de tom interno do sintetizador e ainda um outro tipo para a saída MIDI.

Por exemplo, em um Ajuste de Controle poderia-se designar ressonância ao Botão Designável [1]. Então, na tela VOICE CTRL Assign2 do Modo Utility, poderia-se designar Mudança de Controle Número 1 (Modulação) para o mesmo botão. Agora, quando se gira o botão, a ressonância será aplicada ao som do gerador de tom interno ao mesmo tempo, a informação de modulação será enviada a um dispositivo MIDI externo conectado à saída MIDI.

Este aspecto do sintetizador torna-o ideal para ser utilizado como um controlador master para controlar dispositivos MIDI externos. Acrescente um Controlador de Pedal ou um Controlador de Sopro para controle ainda maior.

Determinando Parâmetros para os Botões [A], [B] e [C]

O procedimento a seguir explica como é possível determinar um parâmetro desejado para o Botão [A], [B] ou [C]. É possível designar quaisquer parâmetros que são comuns ao sistema (para todos os Modos Play) e qualquer Número de Mudança de Controle MIDI. No exemplo, o Botão [A] será ajustado para controlar a Retorno de Reverb.

⇒ Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no Modo Utility.

(Ilustração - página 46)

✂ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela CTRL KnobA (Botão A do Controle de Sistema).

(Ilustração - página 46)

☒ Utilize o Botão [2] para selecionar REV-Rtn (Retorno de Reverb)

(Ilustração - página 46)

Agora é possível utilizar o Botão [A] com o controle que está sendo utilizado para o nível de Retorno de Reverb no Modo Voice/Performance Play. Observe que também é possível mandar (girando-se o Botão [A]) ou receber mensagens de Mudança de Controle com o Número do Controlador ajustado no parâmetro CC# pelo MIDI IN e OUT.

Observação

Para parâmetros determináveis, consultar os “Parâmetros de Destino do Controlador de Sistema” na Lista de Dados.

(página 47)

Determinando Parâmetros para os Botões [1] e [2]

O procedimento a seguir explica como é possível designar um parâmetro desejado para o Botão [1] ou [2]. É possível designar controladores para cada Voice (ou Parte em uma Performance). Ajustes de Controle podem ser designados como um Ajuste de Controle e cada controlador pode ser utilizado para controlar parâmetros múltiplos (embora isto varie de acordo com o tipo de Voice). Aqui vamos introduzir um exemplo de como ajustar o Ajuste de Controle 1 para a Voice Interna 001 (A01) designando PCH-Crs (Pitch: Bruto) para o Botão [1].

Observação

Também é possível designar, separadamente, Número de Mudança de Controle MIDI diferente para o mesmo botão no Modo Voice e no Modo Performance. Detalhes são fornecidos na Página 139.

↵ Pressione a tecla [VOICE] para entrar o Modo Voice Play.

(Ilustração - página 47)

✂ Selecione a Voice Interna 001 (A01) e pressione a tecla [EDIT] para entrar no Modo Voice Edit.

✂ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela CTL Set1 (Ajuste de Controle 1).

(Ilustração - página 47)

✂ Utilize o Botão [B] para designar “KN1 (16)” (Botão[1]) para o parâmetro Src (Source- Fonte)

(Ilustração - página 47)

✂ Utilize o Botão [C] para designar PCH-Crs (Pitch:Bruto) para o parâmetro Dest (Destination - Destino).

(Ilustração - página 47)

✂ Utilize o Botão [1] e o botão [DATA] para especificar o Elemento a ser controlado. O Botão [1] move o cursor (piscando) e o botão [DATA] exibe o Elemento a ser controlado.

(Ilustração - página 47)

✂ Utilize o Botão [2] para ajustar o parâmetro Depth (Intensidade). Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

(Ilustração - página 47)

✂ Armazene a Voice editada (Página 106).

Agora tem-se a Voice Interna 001 (A01) designada PCH-Crs (Pitch:Bruto) para o Botão [1]. Quando se seleciona e se toca esta Voice no Modo Voice Play, é possível controlar o pitch da Voice ao se girar o Botão [1].

Observação

Detalhes sobre as funções de controle designáveis são fornecidas nos Parâmetros de Destino de Ajuste de Controle na Lista de Dados.

(página 48)

Controlando Parâmetros pelo Controlador de Pedal

Conectando-se um Controlador de Pedal (tal como o FC7 no jack FOOT CONTROLLER no painel traseiro do sintetizador, é possível controlar diversos parâmetros com os pés sem ter que utilizar as suas mãos. No exemplo a seguir, introduzimos como ajustar o Controlador de Pedal para trabalhar como Roda de Modulação.

(Ilustração - página 48)

➤ Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no Modo Utility.

(Ilustração - página 48)

✂ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela CTRL Assign2 (Designação de Controle da Voice 2).

(Ilustração - página 48)

✂ Utilize o Botão [C] para selecionar “01:ModWheel” (Roda de Modulação).

(Ilustração - página 48)

No Modo Voice, o controlador de pedal pode agora ser utilizado para controlar a mesma função que a determinada para a Roda de Modulação.

Observação

Se a Voice Atual tem um Ajuste de Controle com uma fonte (Src) designada para a Roda de Modulação (MW) e recebe uma mensagem de Mudança de Controle da Roda de Modulação, um parâmetro de destino (Dest) para a fonte (MW) será afetado com a mensagem.

Observação

O procedimento acima explica como ajustar o Controle de Pedal para controlar a Modulação no Modo Voice. Para criar um setup para o Modo Performance, os ajustes apropriados são encontrados na tela CTL Assign 2 no Modo Performance Edit.

Mudando Programas pela Chave de Pedal

Conectando-se uma Chave de Pedal opcional (tal como o FC4 ou FC5) ao jack FOOT SWITCH no painel traseiro do sintetizador, é possível mudar Programas sem ter que utilizar as mãos. Por exemplo, se as Voices/Performances estão arranjadas na memória, é possível mudá-las facilmente em uma performance ao vivo. O procedimento à seguir explica exatamente como fazer isto.

(Ilustração - página 48)

(página 49)

↵ Pressione a tecla [UTILITY] para entrar no Modo Utility.

(Ilustração - página 49)

✂ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela CTRL (Outro Controle de Sistema).

(Ilustração - página 49)

✂ Utilize o Botão [B] para selecionar “009:PC Inc” (Incremento de Mudança de Programa).

(Ilustração - página 49)

No Modo Voice/Performance, a Chave de Pedal pode agora ser utilizada para mudar os programas.

Observação

Alternativamente, é possível designar outras funções tais como Chave Arpejo (On/Off), Sequenciador (Play/Stop) e assim por diante (Página 136).

(página 50)

Edição de Voice

Existem 256 presets de Voice Normal e 8 presets de Voice de Bateria. É possível editá-los para criar novas Voices, ou construir Voices completamente novas de improviso. É possível armazenar até 128 Voices Normal novas/ editadas e até 2 Voices de Bateria novas/editadas na memória de usuário interna ou na Placa de Memória externa.

O procedimento à seguir nos dá uma idéia básica sobre como criar/ editar Voices.

É claro, isto é apenas um exemplo; pode-se ajustar qualquer parâmetro que se deseje. Detalhes sobre cada parâmetro são fornecidos na seção Referência deste manual.

Observação

Todos os ajustes de parâmetro são armazenados com a Voice em si.

➤ No Modo Voice Play, selecione a Voice que se deseja editar.

✂ Entre no Modo Voice Edit.

✂ Nas telas Common Edit, ajuste os parâmetros comuns para todos os Elementos na Voice (volume, pitch, tom, etc). Também é possível ajustar parâmetros relacionados ao Arpeggiator, Controladores, Efeitos e assim por diante.

✂ Nas telas OSC (Oscilador), selecione as Ondas utilizadas pelos Elementos na Voice, além do volume, pan, faixa de nota e outros parâmetros básicos.

✂ Nas telas PCH (Pitch) e PEG (Gerador Envelope de Pitch), ajuste a afinação e outros parâmetros relacionados ao pitch utilizados pelos Elementos. Também ajuste os parâmetros PEG como necessário.

✂ Nas telas FLT (Filtro) e FEG (Gerador Envelope de Filtro), ajuste os parâmetros dos filtros utilizados pelos Elementos. Também ajuste os parâmetros FEG como necessário.

✂ Nas telas AMP (Amplitude) e AEG (Gerador Envelope de Amplitude), ajuste o volume e outros parâmetros relacionados ao nível de saída utilizados pelos Elementos. Também ajuste os parâmetros como necessário.

✂ Nas telas LFO (Oscilador de Baixa Frequência), ajuste os parâmetros relacionados à modulação utilizados pelos Elementos.

✂ Nas telas EQ (Equalizador), ajuste os parâmetros de equalizador que afetam a característica tonal dos Elementos.

✂ Armazene as Voices editadas.

Selecionando uma Voice para Editar

Entre no Modo Voice Play pressionando a tecla VOICE.

(Ilustração - página 50)

Selecione o Número da Voice que se deseja editar (Página 65).

Observação

Antes de editar, primeiro entre no Modo Voice Job e copie a Voice que se deseja editar na memória de usuário interna. Se for criada uma Voice de improviso, utilize a função Inicialize para inicializar uma Voice na memória de usuário interna. Detalhes são fornecidos na Página 105.

Entrando no Modo Voice Edit

A edição/criação de Voices é realizada o Modo Voice Edit.

Para entrar no Modo Voice Edit, pressione a tecla [EDIT] enquanto está no Modo Voice Play.

(Ilustração - página 50)

Edição Comum e Edição de Elemento

Cada Voice consiste de até quatro Elementos (Página 37). Os parâmetros comuns para os quatro Elementos são conhecidos como parâmetros Common Edit. O Modo Voice Edit consiste de telas Common Edit, além de telas para cada Parâmetro de Elemento individual.

No Modo Voice Edit, é possível utilizar o Botão [A] para mudar os ajustes Common e os ajustes para os Elementos 1 a 4.

Ajustes Common

(Ilustração - página 50)

Ajustes para os Elementos 1 à 4

(Ilustração - página 50)

(página 51)

(Ilustração - página 51)

Ajustando Elementos

No Modo Voice Edit, é possível selecionar o Elemento a ser editado pressionando-se a respectiva tecla BANK ([A] à [D]). Quando se seleciona um Elemento, o cursor move o Número de Elemento respectivo.

Exemplo: Quando o “Elemento 2” está selecionado

(Ilustração - página 51)

Ativando/Desativando Elementos

No Modo Voice Edit, um Elemento pode ser desativado quando se pressiona a respectiva tecla BANK ([E] à [H]). Isto permite colocar em mute temporariamente outros Elementos na Voice, assim é possível ouvir as alterações no Elemento que está sendo editado. Um Elemento colocado em mute (off) será indicado com um asterisco (*) no display como ilustrado abaixo.

Exemplo: Quando os Elementos 2 e 3 estão desativados.

(Ilustração - página 51)

Mudando Telas e Inserindo Ajustes

Depois de selecionar uma tela Common Edit ou uma tela de edição para um Elemento (1 a 4), utilize o botão [PAGE] para mudar para outras telas.

(Ilustração - página 51)

Existem muitos parâmetros disponíveis numa tela. Para tornar a edição mais fácil, os botões abaixo do Display são designados para cada parâmetro na tela.

(Ilustração - página 51)

Tela Menu

Se o botão [PAGE] for utilizado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], os ajustes de menu serão exibidos. Utilize o botão [PAGE] para mover o cursor em um item e solte a tecla [SHIFT] para mudar para a tela deste item.

(Ilustração - página 51)

Observação

Também é possível utilizar outros botões e teclas para inserir ajustes. A característica Compare (Comparar) permite comparar o som que está sendo editado com o som anterior à edição. Detalhes são fornecidos nas Páginas 24, 69.

✘ Telas Common Edit

Cada Voice consiste de até quatro Elementos. Aqui, os parâmetros Common de todos os Elementos são explicados.

- **(GEN) Common General**

Aqui, é possível ajustar parâmetros gerais em Common Edit, tais como Voice Name (Nome da Voice).

(Ilustração - página 51)

(página 52)

- **(QED) Common Quick Edit (Edição Rápida Comum)**

Estes parâmetros controlam principalmente o volume e o tom da Voice e podem facilmente alterar o som geral.

(Ilustração - página 52)

- **(ARP) Common Arpeggio (Arpejo Comum)**

Ajustando estes parâmetros, é possível controlar como a Voice é arpejeada. Detalhes sobre como utilizar o Arpeggiator são fornecidos na Página 41.

(Ilustração - página 52)

- **(CTL) Common Controller (Controlador Comum)**

É possível determinar diversas funções para os controladores no painel frontal/traseiro. Por exemplo, é possível designar os parâmetros para a Roda da Curva de Pitch e para o Controlador de Pedal assim é possível alterar o tom da Voice em tempo real. Detalhes sobre as diversas utilizações diferentes são fornecidas na Página 43.

(Ilustração - página 52)

- **Common LFO (Oscilador de Baixa Frequência)**

Estes são os parâmetros LFO. O LFO utiliza uma forma de onda de baixa frequência para mudar as características de pitch/filtro/amplitude e podem ser utilizados para criar vibrato, wah, tremolo e outros efeitos (Página 52).

(Ilustração - página 52)

- **Common Effect**

Estes são os parâmetros Effect para a Voice. Existem dois Efeitos de Inserção além de dois Efeitos de Sistema (Reverb e Chorus).

(Ilustração - página 52)

🔗 Telas OSC (Oscilador)

Nestas telas, é possível principalmente ajustar os parâmetros que controlam as formas de onda nas quais a Voice está baseada. É possível selecionar a Onda utilizada para o Elemento, o volume e a faixa da nota de cada Elemento e assim, por diante.

- **Onda OSC**

Selecione a forma de onda (Wave) utilizada para cada Elemento.

(Ilustração - página 52)

- **Saída Osc**
- **Pan Osc**

Ajuste o volume (nível de saída) e a posição estéreo do pan de cada Elemento. A ilustração a seguir apresenta a lógica.

(Ilustração - página 52)

(A) Mesa de Mixagem

(B) Pan (Estéreo)

(C) Nível

(D) Elementos

- **Limite OSC**

Ajuste a faixa de nota para cada Elemento (a faixa das notas no teclado na qual o Elemento soar) e também a velocidade de resposta (a faixa de velocidades das notas nas quais o Elemento soar). É possível designar ajustes diferentes para cada Elemento. Com estes parâmetros, é possível colocar os Elementos em camadas e controlar suas saídas.

Por exemplo, poderia-se ajustar um Elemento para soar uma faixa superior do teclado e um outro Elemento para soar na faixa inferior. Desta forma, mesmo com a mesma Voice, é possível ter dois sons diferentes para áreas diferentes do teclado ou é possível fazer com que as duas faixas de Elemento se sobreponham, assim o som delas será colocado em camadas em uma determinada faixa.

Além disso, é possível ajustar cada Elemento para responder a faixas de velocidades diferentes assim um Elemento soa para velocidades de notas mais baixas, ao passo que um outro Elemento soa para velocidades de notas mais altas.

(página 53)

(Ilustração - página 53)

🔗 PCH (Pitch) e PEG (Telas Pitch EG)

Ajustes os parâmetros de pitch básicos para cada Elemento. É possível mudar os Elementos, aplicando a Escala de Pitch e assim por diante. Também, ajustando-se o PEG (Gerador Envelope de Pitch), é possível controlar como o pitch muda durante o tempo.

- **PEG (Gerador Envelope de Pitch)**

Utilizando o PEG, é possível controlar a transição em pitch do momento que uma nota é pressionada no teclado ao ponto em que ela é liberada. Como ilustrado abaixo, o Envelope de Pitch consiste de cinco parâmetros Time (velocidade de transição) e cinco parâmetros Level (pitch). Isto é útil para a criação de alterações automáticas no pitch. Além disso, parâmetros PEG diferentes podem ser ajustado para cada Elemento.

(Ilustração - página 53)

Observação

Detalhes sobre os parâmetros PEG são fornecidos na Página 81.

🔗 Telas FLT (Filtro) e FEG (Filtro EG)

É possível utilizar o filtro para alterar as características tonais de cada Elemento, ajustando-se overtones (tons harmônicos) incluídos na forma de onda do Elemento. Existem muitos tipos de filtros, mas a idéia básica é similar. Como ilustrado abaixo, o filtro é utilizado para passar tons harmônicos específicos em frequências específicas e cortar (não deixar passar) outras, para alterar o fator harmônico de uma forma de onda original. É possível determinar tais frequências especificando um ponto ou frequência central (frequência de corte). Com alguns filtros, é possível ajustar os níveis de sinal em diversas bandas de frequência. Também é possível ajustar o Gerador Envelope de Filtro (FEG) para a variação de ritmo de como o filtro trabalha, o que resulta em uma alteração dinâmica com características tonais. Aqui introduzimos como o FEG funciona.

(Ilustração - página 53)

Observação

Detalhes sobre Tipos de Filtros são fornecidos na Página 83.

- **FEG (Gerador Envelope de Filtro)**

Utilizando o FEG, é possível controlar a transição em tons a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao ponto em que ela é liberada. Como ilustrado abaixo, o Envelope de Filtro consiste de cinco parâmetros Time (velocidade de transição) e cinco parâmetros Level (para a quantidade de filtragem). Quando se pressiona uma nota no teclado, a frequência de corte será alterada de acordo com estes ajustes de envelope. Isto é útil para a criação automática de efeitos de wah, por exemplo. Além disso, parâmetros FEG diferentes podem ser ajustados para cada Elemento.

(Ilustração - página 53)

Observação

Detalhes sobre os parâmetros FEG são fornecidos na Página 85.

(página 54)

🔗 Telas AMP (Amplitude) e AEG (Amplitude EG)

Ajuste o volume de cada Elemento depois que os parâmetros OSC (Oscilador), PITCH e FILT (Filtro) forem aplicados e também o volume geral final do sinal enviado para as saídas. O sinal de cada Elemento é enviado a um volume específico para a Unidade de Efeito seguinte.

Também, ajustando o AEG (Gerador Envelope de Amplitude) é possível controlar como o volume muda com o tempo.

(Ilustração - página 54)

Observação

O volume final para todos os Elementos é ajustado no parâmetro Volume (Vol) da tela QED no Common Edit.

- **Amplitude EG (Gerador Envelope)**

Utilizando o AEG, é possível controlar a transição do volume do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao ponto no qual ela é liberada. Como ilustrado abaixo, a Envelope Amplitude consiste de cinco parâmetros Time (velocidade de transição) e cinco parâmetros Level (para a quantidade de filtragem). Quando se pressiona uma nota no teclado, o volume será alterado de acordo com estes ajustes de envelope. Além disso, parâmetros AEG diferentes podem ser ajustados para cada Elemento.

(Ilustração - página 54)

Observação

Detalhes sobre os parâmetros AEG são fornecidos na Página 88.

🔗 Telas LFO (Oscilador de Baixa Frequência)

Como o nome sugere, o LFO cria formas de onda de baixa frequência. Estas formas de onda podem ser utilizadas para variar o pitch, o filtro ou amplitude de cada Elemento para criar efeitos como vibrato, wah e tremolo, embora os parâmetros atuais disponíveis LFO variem de acordo com o tipo de Elemento.

(Ilustração - página 54)

🔗 Telas EQ (Equalizador)

Bandas de frequência específicas para cada Elemento podem ser atenuadas ou realçadas utilizando um equalizador. Existem muitos tipos de equalizadores disponíveis. Detalhes são fornecidos na Página 91.

🔗 Armazenando Voices Editadas

Até 128 Voices Normal novas/editadas e 2 Voices de Bateria novas/editadas podem ser armazenadas na memória de usuário interna ou na Placa de Memória externa.

(Ilustração - página 54)

Observação

O número máximo de Voices de Plug-ins que podem ser armazenadas em cada memória interna é 64 (PLG1/2).

Observação

Quando se armazena uma Voice, qualquer dado existente na localização da memória será perdido. Deve-se sempre fazer backup de dados importantes na Placa de Memória, computador ou algum outro meio de armazenagem antes.

Detalhes sobre a armazenagem de Voices são fornecidos na Página 106.

(página 55)

Efeitos

Nos estágios finais da programação, é possível ajustar parâmetros de efeitos para alteração posterior das características do som. Para generalizar, os Efeitos de Sistema se aplicam ao som em geral, seja ele uma Voice, uma Performance, uma Canção etc. Efeitos de Inserção, por outro lado, podem ser aplicados individualmente à cada Voice. Este sintetizador tem duas Unidades de Efeito de Sistema (Reverb e Chorus) além de duas Unidades de Efeitos de Inserção. Quando se utiliza uma Placa Plug-in (PLG1 ou PLG2) instalada no instrumento, também é possível utilizar uma Unidade de Efeito de Inserção que é dedicada a cada Plug-in Part.

Ajustes de efeitos diferentes podem ser feitos para cada Voice (no Modo Voice) e para cada Performance (no Modo Performance), embora a conexão entre as Unidades de Efeito para cada caso varie.

Unidade de Reverb

A Unidade de Reverb inclui uma seleção de 12 efeitos do tipo reverb diferentes, incluindo simulações realistas de reverberação natural encontradas em diversas salas. No Modo Voice, os ajustes Reverb serão aplicados à Performance como um todo.

Unidade de Chorus

A Unidade de Chorus inclui uma seleção de 23 efeitos do tipo chorus diferentes, incluindo um flanger e outros. A maioria destes efeitos é ideal para encorpar peso o som.

No Modo Voice, os ajustes Chorus podem ser ajustados para cada Voice. No Modo Performance, os ajustes Chorus serão aplicados à Performance como um todo.

Efeitos Insertion

A Unidade de Efeitos Insertion 1 incluem 24 efeitos incluindo chorus, flanger e auto-wah. A Unidade de Efeitos Insertion 2 oferecem delays, reverbs, rotação de alto-falantes, simulação de amp e outros efeitos fornecendo um total de 92 efeitos. Se a Placa Plug-in foi instalada, até 24 Efeitos Insertion para as Voices Plug-in estarão disponíveis.

Observação

Detalhes sobre cada Tipo de Efeito são fornecidos na Lista de Tipos de Efeitos na Lista de Dados.

Efeitos no Modo Voice

No Modo Voice, é possível ajustar o tipo de efeito e o seu valor para cada Unidade de Efeito (Efeitos Reverb, Chorus e Insertion) e armazená-los em cada Voice.

Além disso, é possível determinar que cada Elemento conecta ou coloca em bypass as Unidades de Efeito de Inserção.

Quando se conecta um Elemento aos Efeitos de Inserção também é possível especificar a forma de conexão das duas Unidades (série ou paralelo, como ilustrado abaixo). O sinal combinado de todos os Elementos da Voice - depois da aplicação dos Efeitos de Inserção - é enviado às Unidades de Efeito do Sistema de Chorus e Reverb.

Quando se deseja utilizar as Voices de Plug-ins de uma Placa de Plug-in conectada, também é possível ajustar uma Unidade de Efeito de Inserção dedicada para cada Voice de Plug-in. Neste caso, os sinais da Voice de Plug-in processados com a Unidade de Efeito de Inserção serão então endereçados para as Unidades de Reverb e Chorus.

(Ilustração - página 55)

Efeitos no Modo Performance

No Modo Performance, é possível utilizar um ajuste de Efeito de Inserção “emprestado” daqueles armazenados com as respectivas Voices (Partes). Para Partes de Plug-ins, é possível selecionar e utilizar um efeito de Inserção ajustando o efeito “emprestado” daqueles respectivamente armazenados com as Voices de Plug-ins.

Para Reverb e Chorus, é possível criar novos ajustes dedicados para uma Performance inteira sem “emprestar” os ajustes de Reverb e Chorus armazenados com uma Voice.

Na ilustração a seguir, uma mesa de mixagem representa a lógica por trás de como os diferentes efeitos são aplicados ao som no Modo Performance. Cada Parte (1 a 16) é alimentada para a mesa de mixagem através do efeito de Inserção 1 ou Efeito de Inserção 2. Os sinais para todas as Partes são somados em uma mesa de mixagem e então os Efeitos do Sistema (reverb e Chorus) são aplicados à mixagem como um todo.

(página 56)

(Ilustração - página 56)

Bypass de Efeito

É possível ligar ou desligar temporariamente a chave de efeitos pressionando-se a tecla [EF BYPASS]. Para utilizar esta função, será necessário especificar o efeito a ser colocado em bypass na tela MSTR EF Bypass do Modo Utility (Página 135). Também é possível especificar mais de um efeito.

Quando se pressiona a tecla [EF BYPASS], o seu LED acenderá e todos os Efeitos designados à Voice/Performance selecionada atualmente serão colocados em bypass.

(Ilustração - página 56)

Observação

O Bypass de Efeito também será aplicado aos Efeitos nas Placas de Plug-in diferentes da série PLG 100.

(página 57)

Utilizando como um Teclado Master (Modo Performance)

Como explicado anteriormente, o seu Sintetizador apresenta muitas características convenientes que se pode fazer uso em um show ao vivo ou algo assim. Aqui vamos introduzir alguns exemplos para combinar estas características para atender as suas finalidades específicas.

O S30 tem ajustes especiais no Modo Performance assim é possível utilizar o instrumento como teclado MIDI master. É possível ativar a função (habilitar ajustes especiais) quando se pressiona a tecla [MASTER KEYBOARD] no painel (seu LED acenderá). Agora o seu instrumento pode enviar a performance do teclado à um gerador de tom externo, bem como ao gerador de tom interno, de acordo com os ajustes de teclado master no Modo Performance. Se o teclado for dividido em muitas faixas de teclas (até quatro) e forem designados canais de transmissão MIDI separados, o teclado pode controlar partes múltiplas (canais) a partir do gerador de tom interno e dos dispositivos MIDI externos destes canais ao mesmo tempo.

Existem três Modos de Teclado Master (como montar as faixas de teclas) disponíveis: Split, 4 Zonas e Layer. É possível aprender estes Modos de Teclado Master e suas diferenças funcionais nos exemplos a seguir.

Split

A ilustração abaixo mostra um exemplo da configuração Split. Split é um ajuste típico para dividir um teclado em duas faixas de teclas (inferior e superior) dividindo em uma nota específica (ponto de split). O exemplo a seguir divide o teclado na nota C3, habilitando a faixa inferior para performance automática com o Arpeggiator e a faixa superior para performance solo manual. É possível fazer esta configuração com os seguintes passos.

(Ilustração - página 57)

(A) Inferior

(B) Ponto de Split

(C) Superior

(D) Ch1 Parte 1

Performance pelo Arpeggiator

(E) Ch2 Parte 2

Tocar manual

Observação

Edite e prepare as Voices para o Arpeggiator e para tocar manualmente no Modo Voice Edit antes de ajustar o Split no procedimento a seguir (página 68).

☞ Pressione a tecla [PERFORM], seguida pela tecla [EDIT] (cada LED acenderá) para entrar no Modo Performance Edit. Então, pressione a tecla [MASTER KEYBOARD] para ativar o Modo Master Keyboard (seu LED acenderá).

✂ Selecione “Common” utilizando o Botão [A] e então abra a página General Master Keyboard (GEN M. Kbd) utilizando o botão [PAGE].

(Ilustração - página 57)

Observação

Ao se girar o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] possibilita-se percorrer os parâmetros nas telas Menu (página 111).

✘ Selecione “split” para o parâmetro Mode utilizando o Botão [B].

Observação

Se o Modo Master Keyboard está desativado (sem a tecla [MASTER KEYBOARD] pressionada), o valor do parâmetro Mode será apresentado entre parênteses (como “(split)”).

☞ Selecione o valor (ponto de split) para o parâmetro Point utilizando o Botão [2], que determina a nota da tecla que divide o teclado em duas seções. Selecione “C3” para este exemplo.

Observação

É possível especificar o ponto de split pressionando diretamente uma tecla específica no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT]. Neste exemplo, pressione C3 enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

☞ Especifique os canais de transmissão MIDI respectivamente para as faixas de teclas superior e inferior utilizando o Botão [C] (inferior) e o Botão [1] (superior). Estes ajustes podem fazer com que os canais baseados em MIDI separados controlem o gerador de tom interno ou dispositivos MIDI externos a partir do teclado, utilizando tons de Voices diferentes em faixas de teclas superiores e inferiores.

Selecione “ch01” para “Lower” (Inferior) e “ch02” para “Upper” (Superior) neste exemplo.

Observação

Também é possível utilizar as teclas [PROGRAM/PART 1 à 16] para selecionar os canais MIDI para as faixas Inferior e Superior (Página 113).

☞ Selecione uma Parte para a faixa inferior utilizando o Botão [A]. Para este exemplo, selecione “Part01”.

☞ Gire o botão [PAGE] e abra a página MIX Vce (Mix Voice) para selecionar uma Voice para a performance do Arpeggiator.

(Ilustração - página 57)

☞ Gire o botão [PAGE] e abra a página LYR Mode (Layer Mode). Ajuste “on” para “Arp” (tecla Arpeggio). Selecione “1” para “RcvCh” (Canal de Recepção MIDI).

(Ilustração - página 57)

↻ Gire o botão [PAGE] e abra a página Tipo ARP (Tipo de Arpejo). Ajuste em “on” para “Switch”.

(Ilustração - página 58)

Nos passos ❷ à ❸, completa-se agora os ajustes para a faixa inferior para a performance Arpeggiator. Será tocada uma Voice determinada para a Parte 1 baseada no canal de Recepção MIDI 1.

Observação

Consultar a página 72 para ajustes detalhados do Arpeggiator.

Observação

É possível copiar (reutilizar) os ajustes de arpejo que pertencem à Voice designada à Parte 1 (página 131).

↻ Da mesma forma que nos passos ❷ à ❸, faça os ajustes para a faixa superior. Assim é possível utilizar o Botão A e selecionar “Part02”, selecione uma Voice para a performance solo na página MIX Vce, ajuste “2” para “RevCh” na página LYR Mode.

Agora está tudo pronto para a performance solo dentro da faixa superior. É possível tocar uma Voice designada para a Parte 2 baseada no Canal de Recepção MIDI 2.

Observação

Se “on” for ajustado para “Layer” na página LYR Mode, o ajuste RcvCh será ignorado.

Observação

Para as Partes não desejadas no Split play, ajuste os canais de Recepção MIDI (RcvCh) para outras partes diferentes da utilizada para as Partes inferior e superior. No exemplo acima, os valores “RcvCh” para a Parte 3 à 16 devem ser ajustados para qualquer valor diferente de 1 e 2.

Observação

No Modo Performance Edit, é possível fazer ajustes detalhados para cada Parte. Caso uma Parte não soe, verifique o ajuste de volume para esta Parte. Para maiores informações, consultar a página 120.

(11) Antes de sair do Modo Performance Edit, armazene os ajustes acima em uma Performance. Para armazenar uma Performance, consultar a página 131.

No Modo Performance Play, ative a Performance que se acabou de armazenar. Simplesmente pressionando-se a tecla [MASTER KEYBOARD] ativa-se ou desativa-se a configuração de Split que foi feita acima.

4 Zonas

A ilustração abaixo mostra um exemplo de uma configuração de 4 Zonas. Uma zona refere-se a uma faixa de tecla específica no teclado. É possível dividir logicamente um teclado em até quatro faixas de teclas com canais MIDI separados e outros ajustes associados assim é possível controlar múltiplas Partes ao mesmo tempo. Um ajuste Split pode dividir o teclado inteiro em duas seções absolutas (faixas de teclas). Em um ajuste de 4 zonas,

no entanto, cada seção pode sobrepor-se uma a outra. É possível ajustar a seção para cobrir ou incluir outras seções.

No exemplo a seguir, a Zona 1 está ajustada para a performance pelo Arpeggiator, Zona 2 para som de baixo, Zona 3 performance solo manual e Zona 4 para tocar um gerador de tom MIDI externo. Também nestes ajustes, Zonas 3 e 4 sobrepõem-se à mesma faixa e a performance inteira nas quatro zonas é a saída do conector MIDI OUT assim é possível gravar a performance em um sequenciador MIDI externo. Esta configuração é feita com os seguintes passos.

(Ilustração - página 58)

(A) Performance com Arpeggiator

(B) Performance de Som de Baixo

(C) Performance manual solo

(D) Um gerador de tom MIDI externo

(E) Performance com um gerador de tom MIDI externo

**(F) Gravando a performance inteira em Zonas 1 à 4
Um sequenciador MIDI externo**

Observação

Antes de ajustar até 4 Zonas de configuração no procedimento a seguir, edite e prepare as Voices necessárias (para Arpeggiator e tocar manualmente) em seus Modos Edit Associados.

⇒ Pressione a tecla [PERFORM], seguida pela tecla [EDIT] (cada LED acenderá) para entrar no Modo Performance Edit. Então, pressione a tecla [MASTER KEYBOARD] para ativar o Modo Master Keyboard (o LED acenderá).

✂ Selecione “Common” utilizando o Botão [A], então abra a página General Master Keyboard (GEN M. Kbd) utilizando o botão [PAGE].

(Ilustração - página 58)

Observação

Girando o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] torna possível percorrer os parâmetros nas telas Menu (página 111)

✂ Selecione “4zone” para o parâmetro Mode utilizando o Botão [B].

Observação

Se o Modo Master Keyboard está desativado (sem a tecla [MASTER KEYBOARD] pressionada), o valor do parâmetro Mode será apresentado entre parênteses (como “(4zone)”).

(página 59)

☞ Selecione um “Zone01” à “Zone04” utilizando o Botão [A]. Como selecionamos “4zone” para o parâmetro Mode, é possível agora selecionar as telas de ajustes para as quatro Zonas. Selecione “Zone01” para iniciar com os ajustes.

(Ilustração - página 59)

OBSERVAÇÃO

Também é possível utilizar as teclas BANK [A] à [D] para selecionar respectivamente “Zone01” à “Zona04”.

Selecione uma Zona abre-se a página de Transmissão MKB. Pode-se querer selecionar uma sub tela para ajustar uma Zona utilizando o botão [PAGE]. Mas primeiro são especificados os itens básicos na página de Transmissão MKB, tais como canal de transmissão MIDI, habilitação ou desabilitação da saída MIDI para o gerador de tom interno e o conector MIDI OUT.

☞ Ajuste o canal de transmissão MIDI (TrbsCh) para “Ch01” utilizando o Botão [C]. Ajuste a saída MIDI para o gerador de tom interno (TG) e MIDI OUT (MIDI) em “on”.

Estes ajustes podem diferenciar uma Zona da outra, para a performance de saída interna ou externa feita em cada Zona utilizando um canal MIDI separado. Finalmente, serão controlados separadamente os tons dos sons das quatro zonas.

Para fazer isto, ajuste “Ch01” à “Ch04” respectivamente para os parâmetros “TrnsCh” nas páginas de Transmissão MKB para as Zonas 1 à 4. Para os parâmetros “TG” e “MIDI”, ajuste-os em “on” para as Zonas 1 à 3. Para a Zona 4, ajuste-a em “off” para “TG” e “on” para “MIDI”. É possível mudar as telas de Transmissão MKB utilizando o Botão [A]. Alguns dos ajustes básicos para as quatro zonas estão agora completos.

☞ Selecione “Zone01” novamente utilizando o Botão [A]. Abra a tela MKB Note utilizando o botão [PAGE]. Nesta tela, é possível especificar uma faixa de teclas para uma Zona.

(Ilustração - página 59)

OBSERVAÇÃO

Na página MKB Note, também é possível encontrar outros parâmetros tais como Note Limit, Transpose, etc.... Consultar a página 128 para maiores informações sobre estes parâmetros.

☞ Ajuste “Note Limit” (faixa de tecla da zona) com as notas mais altas e mais baixas utilizando os Botões [1] (mais baixo) e [2] (mais alto). Para “Zone01”, selecione “C-2” para a nota mais baixa e “B1” para a nota mais alta.

☞ Utilize o Botão [A] para mudar para a página MKB Note na “Zona02”. Da mesma maneira que no passo ☞, selecione “C2” para a nota mais baixa e “B2” para a nota mais alta.

☞ Utilize novamente o Botão [A] para mudar para a tela MKB Note para “Zone03”. Da mesma maneira que no passo ☞, selecione “C3” para a nota mais baixa e “G8” para a mais alta.

(10) Utilize o Botão [A] mais uma vez para mudar para a página MKB Note para a “Zona04”. Da mesma maneira que no passo ☞, selecione “C3” para a nota mais baixa e “G8” para a mais alta. Observe que este ajuste de faixa de teclas será feito sobrepondo-se a faixa com a Zona 3.

OBSERVAÇÃO

Para detalhes sobre ajustes de uma Zona, consultar a página 127.

- (11) Gire o Botão [A] e selecione uma Parte para uma Zona. Neste exemplo, selecionamos a Parte 1 para a Zona 1, Parte 2 e Parte 3, para respectivamente a Zona 2 e Zona 3. Não selecionamos qualquer Parte interna para a Zona 4 pois a Zona 4 está ajustada apenas para a saída da informação de performance por meio do MIDI Out. Primeiro selecione Parte 1 (Part01) para a Zona 1.

OBSERVAÇÃO

Também é possível utilizar as teclas [MEMORY] ou PROGRAM/PART para selecionar uma Parte para uma Zona (página 109).

- (12) Utilize o botão [PAGE] e abra a tela MIX Vce, para ajustar uma Voice para uma performance utilizando o Arpeggiator.

(Ilustração - página 59)

- (13) Utilize o botão [PAGE] e abra a tela Layer Mode (LYR Mode). Ajuste a Tecla Arpeggiator (Arp) em "on", a Tecla Layer (Layer) em "off" e o canal de recepção MIDI (RcvCh) em "1". Finalmente na tela Arpeggiator Type (ARP Type), ajuste o parâmetro Switch em "on".

(Ilustração - página 59)**OBSERVAÇÃO**

Prepare os ajustes Arpeggiator básicos (Type, tec) no Modo Voice Edit antes de fazer um ajuste de Zona no Modo Performance Edit.

Com os ajustes feitos nos passos (11) e (13), é possível tocar o Arpeggiator com uma Voice designada para a "Part01" (Part 1) ajustada para o canal de recepção MIDI 1 (RcvCh) quando se toca na faixa de tecla da Zona 1.

- (14) Da mesma maneira que nos passos (11) à (13), ajuste-os para a Zona 2. Gire o Botão [A] e selecione "Part02". A seguir vá para a tela Mix Voice (MIX Vce) utilizando o botão [PAGE] e selecione uma Voice para o som de baixo. Então, utilize o botão [PAGE] para abrir a tela Layer Mode (LYR Mode) e ajuste o canal de recepção MIDI (RcvCh) em "2".

Com os ajustes feitos aqui, é possível agora tocar o som de baixo utilizando uma Voice designada para a "Part02" ajustada para o canal de recepção MIDI 2 (RcvCh) quando se toca na faixa de teclas da Zona 2.

(página 60)

(15) Da mesma maneira que nos passos (11) à (13), ajuste para a Zona 3. Gire o Botão [A] e selecione “Part03”. A seguir vá para a página Mix Voice (MIX Vce) utilizando o botão [PAGE] e selecione uma Voice para a performance solo manual. Então, utilize o botão [PAGE] para abrir a página Layer Mode (Modo LYR) e ajuste o canal de recepção MIDI (RcvCh) em “3”.

Com os ajustes feitos aqui, é possível agora tocar solo utilizando uma Voice designada para “Part03” ajuste o canal de recepção MIDI 3 (RcvCh) quando se toca na faixa de teclas da Zona 3.

Não é necessário fazer outros ajustes para a Zona 4 pois ela não é destinada para uma Parte interna e já foi ajustada para sair a informação de performance pelo conector MIDI OUT nos passos ㉓ à ㉔. A faixa de tecla da Zona 4 combina com a Zona 3 assim a performance solo feita naquela faixa será enviada pelos Canais MIDI 3 (da Zona 3) e 4 (da Zona 4) pelo [MIDI OUT] para um dispositivo MIDI externo.

Observação

É possível adicionar ajustes no Modo Performance Edit. Se existir um problema possivelmente associado à estes ajustes, tal como a inexistência de som de uma Parte específica, confirme os ajustes de qualquer Parte relacionado ao volume, etc... Consultar a página 120 para maiores informações sobre os ajustes de Partes.

(16) Antes de sair do Modo Performance Edit, armazene os ajustes acima em uma Performance. Para armazenar uma Performance, consultar a página 131.

No Modo Performance Play, ative a Performance que foi armazenada. Simplesmente pressionando a tecla [MASTER KEYBOARD] ativa ou desativa a configuração das 4 Zonas feitas acima.

Layer

A ilustração abaixo mostra um exemplo de uma configuração Layer. O Layer refere-se a duas Partes separadas com uma faixa de teclas sobrepostas, habilitando tocar em unísono estas Partes. O exemplo a seguir é tocado em unísono com as Voices selecionadas para a Parte 1 e Plug-in da Parte 1. É possível fazer esta configuração com os passos seguintes.

(Ilustração - página 60)

Observação

Antes de ajustar uma configuração de Layer no procedimento a seguir, edite e prepare as Voices necessárias para as camadas no Modos Edit associados.

Observação

Os Plug-in Voices estão disponíveis apenas quando se tem conectada uma Placa de Plug-in opcional (página 98).

㉓ Pressione a tecla [PERFORM], seguida pela tecla [EDIT] (os LEDs acenderão) para entrar no Modo Performance Edit. Então, pressione a tecla [MASTER KEYBOARD] para ativar o Modo Master Keyboard (o seu LED acenderá).

㉔ Selecione “Common” utilizando o Botão [A], então abra a tela General Master Keyboard (Teclado Master Geral) (GEN M. Kbd) utilizando o botão [PAGE].

(Ilustração - página 60)

Observação

Girando o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] é possível percorrer os parâmetros nas telas Menu (Página 111).

✘ Selecione “layer” para o parâmetro Mode utilizando o Botão [B].

Observação

Se o Modo Master Keyboard está desativado (sem a tecla [MASTER KEYBOARD] pressionada), o valor do parâmetro Mode será exibido em parênteses (como “(layer)”).

☞ Utilize os Botões [C] e [1] para ajustar respectivamente os canais de transmissão MIDI para os parâmetros Lower e Upper. Observe que Lower e Upper se referem às duas Partes (Zonas) a serem colocadas em camadas. Estes ajustes de canais podem criar e enviar informações de performance em dois canais separados para o gerador de tom interno e um dispositivo MIDI externo pelo conector MIDI OUT. Aqui ajustamos “Ch01” para “Lower” e “Ch02” para “Upper”.

Observação

Também é possível utilizar as teclas PROGRAM/PART [1] à [16] para selecionar os canais MIDI para as Partes Lower e Upper (Página 113).

☞ Gire o Botão [A] e selecione uma Parte. Primeiro selecione “Part01” para a Parte Upper.

☞ Utilize o botão [PAGE] e abra a tela Mix Voice (MIX Vce). Selecione uma Voice para a Parte Upper.

(Ilustração - página 60)

☞ Utilize o botão [PAGE] para abrir a tela Layer Mode (LYR Mode). Ajuste a Chave Layer (layer) em “off” e o Canal de Recepção MIDI (RcvCh) em “1”.

(Ilustração - página 60)

Observação

Se outros canais de recepção MIDI das Partes (RcvCh) são ajustados para os mesmos que são designados para duas Partes, estas Partes também soam quando se toca o teclado. Isto deve ser a solução de um problema se for necessário colocar em camadas duas Partes. Para colocar em mute as Partes desnecessárias enquanto se toca o teclado, ajuste “RcvCh” para as Partes em “off”. É possível tocar apenas as Voices a partir das Partes em camadas.

(página 61)

☞ Da mesma maneira que nos passos ☞ à ☞, ajuste a Parte Upper. Selecione “PartP1” para a Parte Lower, vá para a página Mix Voice (MIX Vce) utilizando o botão [PAGE] e selecione uma outra Voice (Plug-in Voice) para a Parte Lower. Também, entre na página Layer Mode (LYR Mode) para ajustar a Chave Layer (Layer) em “off” e o Canal de Recepção MIDI (RcvCh) em “2”.

Observação

É possível fazer os ajustes de Parte adicional no Modo Performance Edit. Se houver um problema possivelmente associado a estes ajustes, tais como a inexistência de som a partir de uma Parte específica, confirme qualquer ajuste de Parte relacionado ao volume, etc. Consultar a página 120 para maiores informações sobre os ajustes de Partes.

☞ Antes de sair do Modo Performance Edit, armazene os ajustes acima em uma Performance. para armazenar uma Performance, consultar a página 131.

No Modo Performance Play, ative a Performance que se acabou de salvar. Simplesmente pressionado a tecla [MASTER KEYBOARD] ativa-se ou desativa-se a configuração de Layer que foi feita acima.

Observação

Além da configuração Layer/Zone nos Modos Master Keyboard, é possível utilizar a Chave Layer (Layer) para cada Parte para fazer uma configuração de Layer que consiste de até quatro Partes (Página 123).

Sobre o Note Limit (Faixa de Tecla)

Ajustes de Note Limit são fornecidos para os ajustes do Modo Master Keyboard, Parte e Voice. Eles estão associados um ao outro como a seguir.

(Ilustração - página 61)

(A) Faixa de teclas de cada Zona

(B) Faixa de teclas para uma determinada Voice

Enquanto se utiliza o Modo Master Keyboard, é possível controlar o gerador de tom interno (ou um dispositivo MIDI externo) de acordo com o “Note Limit” na tela MKB Note. Se for limitada uma faixa de teclas da Zona em duas oitavas, é como se houvesse conectado um controlador de teclado de duas oitavas externo para tocar com o gerador de tom. Entretanto, a faixa de teclas (faixa que pode ser tocada) da Voice inteira é determinada pelo “Note Limit” na tela LYR Limit (página 123) para uma Parte designada com aquela Voice. Em uma faixa que pode ser tocada de cada Elemento de uma Voice é determinada pelo “Note Limit” na tela OSC Limit (página 80) disponível no Modo Voice Edit.

Sobre os faders de Controle

Enquanto o Modo Master Keyboard está ativo, os Controles deslizantes [1] à [4] do painel frontal são respectivamente conectados às Zonas 1 à 4. Quando estes controles, por exemplo, são ajustados para controlar os volumes para as suas Zonas correspondentes, é possível utilizá-los como os faders de canal da mesa de mixagem para equilibrar os volumes das Zonas. Estes Controles podem trabalhar separadamente assim é

possível designar uma função de controle diferente para cada um deles (volume para Zona 1, pan para Zona 2, etc.). É possível fazer tais determinações na tela MKB Assign (Página 129) no Modo Performance Edit.

(Ilustração - página 61)

(página 62)

Utilizando como um Gerador de Tom Multi timbral (Modo Performance)

O Modo Performance permite utilizar o sintetizador como um gerador de tom multi timbral para utilizar computadores baseados em softwares de música ou sequenciadores externos. Se cada pista de um arquivo de canção utiliza um canal MIDI diferente, então as Partes em uma Performance podem ser designadas para os canais MIDI correspondentes. Portanto, é possível reproduzir um arquivo de canção em um sequenciador externo e ter Voices diferentes tocando pistas diferentes simultaneamente.

No exemplo a seguir, vamos criar uma Performance adequada para reproduzir um arquivo de canção que consiste de três Partes: piano, baixo e bateria. A pista de piano é designado para o canal MIDI 2, a pista de baixo para o canal 3 e a bateria para o canal 10.

(Ilustração - página 62)

Observação

O sequenciador interno do sintetizador pode ser utilizado para reproduzir o arquivo de canção. O software de sequenciador do computador XGworks incluso também pode ser utilizado para isto, embora seja necessário certificar-se que o computador esteja conectado corretamente ao sintetizador. (Página 16).

➤ Depois de pressionar a tecla [PERFORM], pressione a tecla [EDIT] (os LEDs respectivos acenderão). Agora estamos no Modo Performance Edit.

Observação

Antes de entrar no Modo Performance Edit, é necessário selecionar uma Performance para edição. Também certifique-se de que o LED da tecla [AMSTER KEYBOARD] não está aceso.

✂ Utilize o Botão [A] para selecionar Partes. Aqui, é possível selecionar a Parte 2 para o piano, a Parte 3 para o baixo e a Parte 10 para a bateria. Primeiro, vamos selecionar a Parte 02.

✂ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela MIX Vce (Mix Voice), então especifique a Voice a ser utilizada como Parte de piano.

(Ilustração - página 62)



✂ A seguir, utilize o botão [PAGE] para entrar na tela Mix Level, então ajuste o volume para a Parte de piano bem como, se necessário, sua posição de pan, chorus e níveis de Mandada de reverb. Detalhes são fornecidos na Página 120.

✂ Continue utilizando o botão [PAGE] e mude para a tela LYR Mode (Modo Layer). Ajuste o parâmetro Mode em “poly” (polifônico), o parâmetro Layer em “off” e o parâmetro RcvCh (canal de recepção MIDI) em 2.

(Ilustração - página 62)

Observação

Para Partes que requeiram polifonia, o parâmetro Mode pode ser ajustado em “mono” (monofônico).

Seguindo os passos  à  acima, quando se reproduz um arquivo de canção no sequenciador, a pista de piano é transmitida pelo canal 2 MIDI. Os dados MIDI são recebidos pelo sintetizador que toca a Voice para a Parte designada no canal MIDI 2.

 Repita os passos  à  acima, mas ajuste a Parte 3 para o baixo e para receber o canal 3 do MIDI.


 Repita os passos  à  novamente, ajustando a Parte 10 para a bateria e o canal 10 do MIDI para receber.

Observação

Para evitar situações onde as Voices de Partes não utilizadas são reproduzidas repentinamente, deve-se ajustar os canais de recepção MIDI para as Partes não utilizadas como “off”.

Observação

Existem muitos outros parâmetros de Partes específicas no Modo Performance Edit. Detalhes são fornecidos na Página 111.

 Antes de sair do Modo Performance Edit, é necessário armazenar os ajustes para a Performance. Detalhes sobre a armazenagem de Performances são fornecidas na Página 131.

Agora, quando se seleciona esta Performance no Modo Performance Play, é possível reproduzir o arquivo de canção no computador (sequenciador) ou sequenciador interno e as Partes de piano, baixo e bateria serão reproduzidas de acordo com cada canal MIDI.

(página 63)

Performance ao Vivo enquanto Reproduz um Arquivo de Canção

Enquanto se reproduz um arquivo de canção com as Partes de piano, baixo e bateria designadas anteriormente, é possível ajustar a Performance assim também é possível tocar uma outra Parte ao vivo.

(Ilustração - página 63)

Esta é igual à Performance criada anteriormente, mas com a adição de uma outra Parte para reprodução ao vivo. Com relação aos ajustes, os pontos importantes são os seguintes:

- Na Performance criada anteriormente, as Partes 2, 3 e 10 foram utilizadas. Como um exemplo, agora vamos designar uma outra Parte (Parte 1) para colocar a Voice em solo.
- Na tela LYR Mode, ajuste a parâmetro Layer para a Parte 1 em “on” e certifique-se de ajustar em “off” as Partes 2, 3 e 10.

OBSERVAÇÃO

Caso se deseje tocar manualmente múltiplas Partes (até quatro) utilizando algumas Voices das Partes 2 à 9, 11 à 16 e as Partes de Plug-ins, ajuste os parâmetros na Chave Layer das Partes em “on”.

- Na tela GEN MIDI, ajuste o parâmetro LayerCh (Canal Layer) em BasicCh. A Voice para a Parte 1 agora pode ser tocada ao vivo sem a utilização de teclado.

Utilizando a Parte A/D Input

Se existem fontes externas (tais como um microfone ou outro equipamento de áudio) conectado ao jack A/D INPUT do sintetizador, é possível utilizá-los como Partes em uma Performance.

Seguindo com nosso exemplo, é possível acrescentar uma outra Parte para os vocais determinando a Parte A/D Input.

Portanto, enquanto a canção está reproduzindo o piano, baixo e bateria, é possível tocar simultaneamente um solo ao vivo e cantar no microfone. Efeitos tais como reverb podem se acrescentados à Parte A/D INPUT (Páginas 119 e 127), assim é possível designar um efeito adequado para os vocais da canção. Estes ajustes de efeitos também serão salvos com a Performance.

(Ilustração - página 63)

* É necessário ajustar o canal de recepção para controlar os parâmetros da Parte A/D Input pelo MIDI. No entanto, isto não é vital neste exemplo.

Com relação aos ajustes, os pontos importantes são os seguintes.

- Mude para os parâmetros PartAD (Parte A/D Input) e ajuste a fonte de entrada externa e modelo na tela MIX Template.

(Ilustração - página 63)

Existem 13 amostras já disponíveis com uma grande variedade de ajustes de ganho e de efeitos para serem selecionados de acordo com a fonte de entrada. Aqui, estaremos utilizando a Parte A/D Input para os vocais, assim vamos ajustar o parâmetro Src (Source - Fonte) em "mic" e o parâmetro Number (Número da Amostra) em "Karaoke1".

<símbolo> Se o tipo errado de fonte de entrada for escolhida, pode-se prejudicar a sua audição e/ou qualquer equipamento de áudio conectado. Certifique-se de ajustar este parâmetro corretamente.

- Gire o botão GAIN (Página 11) para abaixar, então conecte um microfone ao jack A/D INPUT (jack MIC/LINE2).
- Gire o botão GAIN para o lado contrário vagorosamente enquanto se canta /fala ao microfone até que se alcance o nível de volume ideal.

OBSERVAÇÃO

Existem outros ajustes para controlar a Parte A/D Input pelo MIDI. Detalhes são fornecidos na Página 122.

OBSERVAÇÃO

Quando se toca um arquivo de canção que apresenta o logo XG/GM (disponível no mercado), pode-se desejar instalar uma Placa de Plug-in XG opcional no instrumento, para desfrutar da melhor qualidade de reprodução com uma grande variedade de Voices e Efeitos. Observe que é possível instalar uma Placa de Plug-in XG adicional para dobrar as notas polifônicas e Efeitos. Nestes casos, não desfruta-se apenas da reprodução de uma canção, mas também pode-se colocar em mute uma Parte específica do arquivo de canção para um ajuste "minus-one", que é conveniente para praticar a performance solo e karaoke.

OBSERVAÇÃO

Se for instalada a Placa de Plug-in de Efeito opcional (PLG100-VH), é possível criar harmônicos de até três notas para os seus vocais. Designando o canal de harmonia para o canal de transmissão MIDI do teclado, é possível criar efeitos de vocoder. Ou poderia-se reproduzir uma linha de harmonia utilizando um sequenciador para criar um backing chorus para os seus vocais.

(página 64)

Seção de Referência

Modo Voice

Voice Play

Este modo é utilizado para tocar voices individuais armazenadas como os 256 presets internos, bem como as Voices Internas (Usuário), Voices Externas na Placa de Memória e Voices da Placa Plug-in (opcional). Esta seção explica como selecionar e tocar voices.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre os tipos de Voice e as Memória de Voice são fornecidas na Página 36.

Exibição do Modo Voice Play

O display exibirá o que segue no Modo Voice Play.

O Modo Voice Play consiste de 2 telas e o botão [PAGE] pode ser utilizado para mudar para a tela Voice Search.

O conteúdo de cada tela é o que segue. Consultar a página 67 para detalhes sobre a tela de busca de Voice.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre como entrar no Modo Voice Play são fornecidos na Página 21.

Modo Voice Play

(Ilustração - página 64)

2ª Tela: Voice Search

(Ilustração - página 64)

1. Título da Tela

Exibe que se está atualmente no Modo Voice Play.

2. Memória da Voice/ Display de Número (Banco/Número)

Exibe a Memória/ Número do Programa Voice (001 à 128) ou Banco ([A] à [H]) / Número do Programa [1] à [16]). Por exemplo, no display exibido acima, "PRE1:128 (h16)" significa que a Memória esta com Preset 1, o Número de Programa da Voice é 128, o Banco é H e o Número de Programa dentro do Banco é 16.

Memória/Número de Programa da Voice

PRE1 refere-se com Preset 1, PRE2 à Preset 2, PRE ao Preset de Bateria, INT ao Interno, EXT ao Externo, PLG1 à Placa de Plug in 1 e PLG2 à Placa de Plug-in 2. Todos os Números de Programa da Voice dentro de cada entram na faixa de 001 à 128. Voices de Bateria são DR1 à DR8.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre as Memória de Voice são fornecidas na Página 36.

Banco/ Número do Programa

Números de Programa de Voice 001 à 128 correspondentes aos Bancos A à H e Números de Programas 01 a 16. Portanto, é possível percorrer os Números de Programa de Voice 001 à 128 seqüencialmente, ou é possível selecioná-los aleatoriamente utilizando uma combinação das teclas BANK e PROGRAM. A relação entre os Bancos/Números de Programas e Números de Programa de Voice são fornecidos abaixo.

(Tabela - página 64)

(página 65)

3. Categoria da Voice/ Nome

Categoria da Voice

Os dois caracteres à esquerda do Nome da Voice indicam a categoria do instrumento ou som ao qual a Voice pertence.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre os nomes de Categoria são fornecidos na Página 70.

Nome da Voice

O nome consiste de até 10 caracteres.

4. Botão Parameter Display

Exibe a função designada para cada botão ([A] à [C] e [1]/[2]).

OBSERVAÇÃO

Os botões [1]/[2] podem ser designados para diversos parâmetros (destinos) a partir de ajustes de controle múltiplos. Neste caso, o display apresentará o parâmetro (destino) a partir de um ajuste de controle de menor número.

Ajustes do Botão Parameter

No Modo Voice Play, cada botão ([A] à [C] e [1]/[2]) pode ser utilizado para ajustar o parâmetro designado a ele. O valor do parâmetro é apresentado rapidamente quando se move cada botão.

(Ilustração - página 65)

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre a designação de parâmetros para os Botões [A] à [C] são fornecidos na Página 46, 136. Detalhes sobre a designação de parâmetros para os Botões [1]/[2] são fornecidos na Página 47, 74.

Ajustes de Oitava e Canal de Transmissão MIDI

No Modo Voice Play, a Oitava e Canal de Transmissão MIDI são apresentados quando se pressiona a tecla [SHIFT].

(Ilustração - página 65)

Permite ajustar o Canal de Transmissão MIDI girando-se o Botão [A] e pressionando-se a tecla [SHIFT]. Os ajustes para o Modo Voice Play são transmitidos neste Canal MIDI.

OBSERVAÇÃO

O Canal de Transmissão MIDI também pode ser ajustado na tela MIDI Ch do Modo Utility. (Página 137).

Seleção do Programa Voice

Existem quatro maneiras com as quais é possível escolher uma Voice.

- Utilizando as teclas BANK/PROGRAM
- Utilizando as teclas [DEC/No] e [INC/YES]
- Utilizando o botão [DATA]
- Utilizando a Busca de Categoria

Utilizando as Teclas Bank/Program

↗ Pressione a tecla MEMORY para selecionar uma Memória de Voice. O indicador de Memória de Voice no display piscará.

(Ilustração - página 65)

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre as Memória de Voice são fornecidos na Página 27, 36.

✂ Pressione a tecla BANK ([A] à [H]) para selecionar um Banco. O indicador Bank no display piscará.

(Ilustração - página 65)

OBSERVAÇÃO

Se a tecla [EXIT] for pressionada aqui, o processo de seleção da Voice é cancelado e a Voice original é inserida novamente.

OBSERVAÇÃO

Se o Banco já foi selecionado, este passo não é necessário. Detalhes sobre Bancos são fornecidos nas Páginas 27, 36.

✂ Pressione a tecla PROGRAM ([1] à [16]) para selecionar um Número de Programa.

As Voices podem ser selecionadas ajustando-se a Memória, Banco e Número de Programa como explicado nos três passos fornecidos anteriormente. O display também exibe a Voice selecionada.

(Ilustração - página 65)

(página 66)

Utilizando as Teclas [INC/YES] e [DEC/NO]

Pressione a tecla [INC/YES] para selecionar a Voice seguinte e a tecla [DEC/NO] para selecionar uma anterior.

(Ilustração - página 66)

(A) Número Anterior

(B) Número Seguinte

A Voice é selecionada pressionando-se a tecla [INC/YES] ou [DEC/NO]. Este método é útil quando se seleciona uma Voice que está localizada próximo da Voice selecionada no momento.

O método também pode ser utilizado para mudar para o Banco seguinte ou anterior. Por exemplo, se a Voice atual é A16, a Voice B01 é selecionada pressionando-se a tecla [INC/YES]. De forma similar, se a Voice atual é H01, a Voice G16 é selecionada pressionando-se a tecla [DEC/NO].

Utilizando o Botão Data

Gire o botão [DATA] no sentido horário para incrementar o número da Voice selecionada no momento, ou no sentido anti-horário para decrementá-la.

(Ilustração - página 66)

(C) Decrementa o Número

(D) Incrementa o Número

A Voice é selecionada diretamente e seqüencialmente.

Apenas com as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], este método pode ser utilizado para mudar para o Banco seguinte ou o anterior.

Selecionando Voices de Bateria

O procedimento para a seleção de uma Voice de Bateria é diferente daquele utilizado para a seleção de uma Voice Normal.

Seleção de Preset de Bateria (PRE:DR1~DR8)

- Pressione as teclas MEMORY [PRE1] e [PRE2] juntas para selecionar a Memória de Preset (PRE) da Voice de Bateria. Então pressione a tecla PROGRAM [1] à [8] para selecionar a Voice de Bateria PRE:DR1 (Preset de Bateria 1) à DR8 (Preset de Bateria 8).

(Ilustração - página 66)

- Pressione as teclas MEMORY [PRE1] e [PRE2] juntas para selecionar a Memória de Preset (PRE) da Voice de Bateria. Então utilize as teclas [INC/YES] ou [DEC/NO] para selecionar a Voice de Bateria.

(Ilustração - página 66)

- Pressione as teclas MEMORY [PRE1] e [PRE2] juntas para selecionar a Memória de Preset (PRE) da Voice de Bateria. Então utilize o botão [DATA] para selecionar a Voice de Bateria.

(Ilustração - página 66)

OBSERVAÇÃO

Uma vez que se tenha selecionado uma Voice de Bateria, é possível mudar facilmente para uma outra simplesmente utilizando as teclas PROGRAM [1] à [8], as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o botão [DATA].

Selecionando as Baterias de Usuário (INT:DR1/2 e EXT:DR1/2)

Pressione as teclas MEMORY [INT] e [EXT] juntas para selecionar a Memória Interna/Externa (INT/EXT) de Voice de Bateria de Usuário. Então pressione as teclas PROGRAM [1] à [4] para selecionar, respectivamente, Voice de Bateria de Usuário INT:DR1 (Bateria Interna 1), INT:DR2 (Bateria Interna 2), EXT: DR1 (Bateria Externa 1) e EXT:DR2 (Bateria Externa 2).

OBSERVAÇÃO

As Voices de Bateria de Usuário na memória externa devem ser carregadas da Placa de Memória.

(página 67)

(Ilustração - página 67)

- Pressione as teclas MEMORY [INT] e [EXT] juntas para selecionar a Memória Interna/Externa (INT/EXT) da Voice de Bateria de Usuário. Então utilize as teclas [INC/YES] ou [DEC/NO] para selecionar a Voice de Bateria.

(Ilustração - página 67)

- Pressione as teclas MEMORY [INT] e [EXT] juntas para selecionar a Memória Interna/Externa (INT/EXT) da Voice de Bateria de Usuário. Então utilize o botão [DATA] para selecionar a Voice de Bateria de Usuário.

(Ilustração - página 67)

OBSERVAÇÃO

Uma vez que se tenha uma Voice de Bateria de Usuário, é possível mudar facilmente para uma outra simplesmente utilizando as teclas PROGRAM [1] à [8], as teclas [INC/YES] e [DEC/No] ou o botão [DATA].

Utilizando a Busca de Categoria de Voice

Com a Busca de Categoria de Voice, é possível encontrar rapidamente Voices em uma Categoria de Voice específica. Por exemplo, se for especificada a Categoria de Voice “Pf” (piano) e utilizada a Busca de Categoria de Voice, é possível selecionar dentre todas as voices aquela que encaixa na Categoria de Voice “Pf”.

Para iniciar a Busca de Categoria de Voice, primeiro gire o botão PAGE para mudar para a tela Busca de Voice.

OBSERVAÇÃO

Se uma Voice da placa de Plug-in está selecionada no momento no Modo Voice Play, não existe uma tela de Busca de Voice disponível.

(Ilustração - página 67)

↻ Gire o Botão [B] para selecionar uma Memória Voice. É possível selecionar Memórias de Voice diferentes daquelas da PLG1/2.

✂ Gire o Botão 1 para selecionar uma Categoria de Voice. A Categoria de Voice no display piscará.

(Ilustração - página 67)

OBSERVAÇÃO

As diferentes Categorias de Voice são listadas na Página 70.

✂ Utilize o Botão [2], as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], o botão [DATA] ou o Botão [C] para procurar uma Voice. As voices selecionadas são ativadas utilizando cada botão e tecla. As funções dos botões e teclas são fornecidas abaixo.

(Ilustração - página 67)**Botão [2]:**

Utilize-o para mudar as Voices na Categoria selecionada. Gire o botão no sentido horário para incrementar o número da Voice e no senti anti-horário para decrementá-lo.

Botão [DATA] (ou tecla [INC/YES] ou [DEC/No])

É possível percorrer as Voices na Categoria especificada através das Memórias. Girando-se o botão [DATA] no sentido horário (ou pressione a tecla [INC/YES]) salta-se para o número de Voice seguinte na mesma Categoria, em ordem ascendente. De forma similar, girando-se o botão [DATA] no sentido anti-horário (ou pressione a tecla [DEC/NO]) salta-se para o número de Voice seguinte na mesma Categoria, em ordem decrescente. Quando se alcança a última (primeira) Voice numa Memória, é possível selecionar a primeira (última) Voice da Categoria na Memória seguinte (anterior) girando-se continuamente o botão no sentido horário (anti-horário) ou pressionando-se a tecla [INC/YES] ([DEC/NO]).

Botão [C]:

Utilizando o Botão [C], é possível selecionar a Voice uma a uma na Memória atual, como para a seleção de Voice normal. Girando o botão no sentido horário salta-se para o número de Voice seguinte. Girando o botão no sentido anti-horário salta-se para o número de Voice anterior.

OBSERVAÇÃO

Se a Voice na Categoria selecionada não pode ser encontrada dentro da Memória de Voice, [----] é exibido no display e não será possível iniciar a busca na Memória seguinte.

(página 68)

Utilizando o Quick Access

Utilizando o Quick Access (Acesso Rápido), é possível selecionar rapidamente qualquer um dos 12 tipos de Voices de Preset e qualquer um dos 4 tipos de Voices Internas (em seus ajustes de fábrica) em cada Banco de acordo com suas Categorias. O procedimento é o seguinte.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre as Voices que podem ser selecionadas utilizando o Quick Access são fornecidas na Lista de Dados.

➤ Pressione a tecla [QUICK ACCESS] no Modo Voice. O seu LED piscará e o Quick Access será habilitado.

(Ilustração - página 68)

Pressione a tecla novamente ou mude para um outro Modo para desabilitar o Quick Access.

OBSERVAÇÃO

Quando se habilita o Quick Access, a Voice que foi selecionada utilizando o Quick Access é selecionado novamente.

OBSERVAÇÃO

Se o Quick Access for habilitado quando se edita uma Voice, a Voice não é alterada até que seja selecionada uma outra Voice pelo Quick Access.

OBSERVAÇÃO

Não é possível utilizar as teclas MEMORY enquanto o Quick Access está habilitado.

✂ Utilize as teclas BANK [A] à [H] para selecionar a Categoria. Existem oito categorias, como listado abaixo. Os nomes das Categorias estão impressas abaixo das respectivas teclas BANK.

(Ilustração - página 68)

✂ Utilize as teclas PROGRAM [1] à [16] para selecionar a Voice na categoria especificada. O nome da Voice é apresentado.

(Ilustração - página 68)

OBSERVAÇÃO

Para cada BANK [A] à [H], as Voices de Preset são acessadas utilizando as teclas PROGRAM [1] à [12]. As quatro teclas restantes (teclas PROGRAM [13] à [16]) são utilizadas para acessar cada uma das quatro Voices internas. Detalhes sobre as Voices são fornecidas na Lista de Dados. Determinando seletivamente as suas próprias Voices selecionadas nas teclas PROGRAM [13] à [16] em cada BANK, é possível utilizar a característica de Quick Access para mudar rapidamente entre elas.

Voice Edit

Existem três tipos de Voices: Voices Normais, Voices de Bateria e Voices de Plug-in (se uma placa de Plug-in foi instalada). A seguir encontra-se uma explicação dos parâmetros utilizados para editar cada tipo de Voice.

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre as Voices são fornecidos na Página 36.

O exemplo a seguir é exibido quando se entra no Modo Voice Edit. As telas exibidas irão variar de acordo com o tipo de Voice a ser editada, mas basicamente o botão [PAGE] é utilizado para mudar as telas e os parâmetros em cada tela são alterados utilizando os Botões [A], [B], [C] [1] e [2]. O botão [DATA] e as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] podem ser utilizadas para alterar os parâmetros em pequenos incrementos.

(Ilustração - página 68)

(A) Muda as páginas

(B) Escolhe Common ou Elementos 1 à 4

(C) Ajusta o valor

Enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], é possível utilizar os Botões [A], [B], [C], [1] ou [2] para mover o cursor para o respectivo parâmetro sem alterar seu valor. Também é possível mover o cursor utilizando o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

OBSERVAÇÃO

É necessário selecionar a Voice antes de entrar no Modo Voice Edit (Página 65). Todos os parâmetros podem ser ajustados e armazenados por Voice.

OBSERVAÇÃO

Consultar a página 21 sobre como entrar no Modo Voice Edit.

Common Edit e a edição de cada Elemento

As Voices podem conter até quatro Elementos (Página 37). Utilize o Common Edit para editar os ajustes comuns para os quatro Elementos. O Modo Voice Edit pode ser dividido em telas para o Common Edit e as telas para edição de cada Elemento.

No Modo Voice Edit, o Botão [A] é utilizado para mudar as telas Common Edit e as telas para edição de cada Elemento.

Telas Common Edit

(Ilustração - página 68)

(D) Indicador Common

Telas Edição de Elemento 1 ~4

(Ilustração - página 68)

(E) Indicador Elementos 1 ~ 4

(página 69)

(Ilustração - página 69)**O Indicador ⓧ**

Se qualquer parâmetro for alterado no Modo Voice Edit, o Indicador ⓧ será apresentado no canto superior esquerdo da tela. Isto é uma indicação rápida de que a Voice atual foi modificada mas ainda não foi armazenada.

(Ilustração - página 69)**(A)Indicador “Edit”****OBSERVAÇÃO**

Mesmo se já se saiu do Modo Voice Play, os ajustes editados para a Voice atual não serão perdidos até que se selecione uma outra Voice.

OBSERVAÇÃO

O indicador ⓧ também será apresentado no Modo Voice Play e se qualquer botão Determinável for utilizado.

A Função “Compare”

Utilize esta função para ouvir a diferença entre a Voice com os ajustes de edição e a mesma Voice antes da edição.

⇒ Pressione a tecla [COMPARE (EDIT)] enquanto se está no Modo Voice Edit. O indicador ⓧ no canto superior à esquerda da tela mudará para o indicador Ⓣ e os ajustes de Voice anteriores à edição serão temporariamente recuperados para comparações.

(Ilustração - página 69)**(B) Indicador de Comparação****OBSERVAÇÃO**

Enquanto a função “Compare” está habilitada, a edição não é possível utilizando os botões [A] à [C] ou o botão [1]/[2].

✂ Pressione a tecla [EDIT] novamente para desabilitar a função “Compare” e recuperar os ajuste da Voice editada.

A Função ELEMENT ON/OFF

Utilize o mute individual dos Elementos com uma Voice. Por exemplo, é possível colocar em mute todos os Elementos diferentes daquele que está sendo editado. Desta maneira, é possível ouvir como os ajustes editados afetam apenas o Elemento. Detalhes são fornecidos na Página 51.

Armazenando a Voice

Os ajustes editados para a Voice atual serão perdidos se for selecionada uma outra Voice ou Modo. Para evitar a perda de dados, é sempre possível utilizar a Armazenagem da Voice para armazenar a sua Voice editada. Detalhes sobre os procedimentos de Armazenagem da Voice são fornecidos na Página 106.

OBSERVAÇÃO

Quando se cria uma nova Voice de improviso, pode ser útil, antes de editar, para limpar os ajustes da Voice atual utilizando a função Inicialize Voice no Modo Voice Job (Página 105).

Normal Voice

Quando se editam Voices Normais, existem 12 ajustes que compreendem seis ajustes Common Edit (comum aos quatro Elementos) e seis ajustes específicos do Elemento.

(Tabela - página 69)

(página 70)

(Tabela - página 70 - Continuação página 69)

Menu Display

Você verá o seguinte se utilizar o botão [PAGE] enquanto pressiona a tecla [SHIFT]. Utilize o botão [PAGE] para mover o cursor para o parâmetro que deseja editar, então libere a tecla [SHIFT] para pular para a tela anterior a esta.

(Ilustração - página 70)

Selecionando um Menu

Com o S30 no Modo Voice Edit, é possível selecionar diretamente um Menu utilizando as teclas PROGRAM/PART, [1] à [6] e [9] à [15]. Cada tecla tem o nome de um Menu associado como apresentado abaixo.

(Ilustração - página 70)

Common General

É possível fazer os ajustes de saída da Voice e o Voice Name e outros parâmetros gerais nas tela Common Edit. As duas telas a seguir estão disponíveis para ajustes gerais.

GEN Name (General Name)

GEN Other (General Other)

GEN Name (Nome Geral)

É possível ajustar um Voice Name que consista de até 10 caracteres. Também é possível selecionar o Nome da Categoria à esquerda do Nome da Voice.

(Ilustração - página 70)

(A) Nome da Categoria

(B) Nome da Voice

(C) Seleciona uma Categoria

(D) Seleciona outros caracteres alfabéticos

(E) Seleciona caracteres numéricos e símbolos

(F) Move a posição do cursor

Ajustando o Nome da Voice

↩ Utilize o Botão [2] para mover o cursor para a posição do primeiro caracter. O caracter selecionado piscará.

✂ Utilize o Botão [C] para inserir um caracter alfabético ou o Botão [1] para inserir um caracter numérico/símbolo.

⏪ Utilize o Botão [2] para mover o cursor para a posição do próximo caracter.

↺ Repita os Passos ↻ e ↻ até que todos os caracteres tenham sido ajustados para o seu Nome de Voice.

Também é possível utilizar as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] ou o botão [DATA] para inserir os caracteres numéricos e alfabéticos bem como símbolos.

↺ Utilize o Botão [B] para ajustar o Nome da categoria se necessário.

Ajustando o Nome da Categoria, será mais fácil identificar a Voice depois. A função Category Search (Página 67) também pode ser utilizada para busca. Caso não se queira ajustar um Nome de Categoria, a Categoria será exibida como dois hífens.

Ajustes para caracteres alfabéticos e numéricos e Nomes de Categorias:

(Ilustração - página 70)

(Tabela - página 70)

GEN Other (General Other)

Existem vários parâmetros para o Micro Tuning e para controlar como é a saída do som gerado.

(Ilustração - página 71)

■ Modo

Seleciona reprodução monofônica ou polifônica. Seleciona se a Voice é reproduzida monofonicamente (apenas as notas simples) ou polifonicamente (notas simultâneas múltiplas).

Ajustes: mono, poli.

■ Assign (Designação)

Se Assign Key for ajustada em “single”, a reprodução dupla da mesma nota é evitada. O sintetizador eliminará a nota quando a mesma nota é recebida. Se for selecionado “multi”, o sintetizador designará conseqüentemente cada exemplo da mesma nota recebida à um canal separado, tornando possível a geração de tons de partes múltiplas.

Ajustes: single, multi.

■ MicroTuning

Ajuste o Micro Tuning (sistema de afinação ou disposição) utilizado para a Voice. Normalmente usa-se “Equal Temperament” mas também existem outros 31 sistemas de afinação disponíveis.

(Tabela - página 71)

Nº	Tipo	Tecla	Conteúdo
00	Disposição Igual	-	A afinação “compromise” utilizada na maior parte dos últimos 200 anos da música ocidental e encontrada na maioria dos teclados eletrônicos. Cada meio passo é exatamente 1/12 de uma oitava e a música pode ser tocada em qualquer tecla com a mesma facilidade. No entanto, nenhum dos intervalos estão perfeitamente afinados.
			Esta afinação é designada assim a maioria dos intervalos (especialmente a terceira maior e a quinta justa) na escala maior são puros. Isto significa que os outros intervalos estarão correspondentemente desafinados. É necessário especificar a tecla (C-B) que está sendo tocada.
			O mesmo que Maior Pura, mas designado para a escala menor.
			Andreas Werckmeister, um contemporâneo de Bach, designou esta afinação assim os instrumentos de teclado deveria ser tocados em qualquer tecla. Cada tecla tem uma caracter único.
			Johan Philipp Kirnberber também se envolveu com a escala de afinação para permitir performances em qualquer tecla.
			Francescoantonio Vallotti e Thomas Young (nascidos na metade do século XVIII) dividiram este ajuste para a afinação Pitagórica na qual os primeiros seis intervalos são mais baixos pela mesma quantidade.

			Esta é a escala de afinação igual a normal aumentada em 50 centésimos.
			Vinte e quatro notas espaçadas igualmente por oitava. (Toque vinte e quatro notas para mover uma oitava).
			Quarenta e oito notas espaçadas igualmente por oitava. (Toque quarenta e oito notas para mover uma oitava)
			Geralmente observado na música indiana (teclas brancas [C-B] apenas).

Edição Common Edit

Diversos parâmetros controlam as propriedades sônicas da Voice. Existem quatro telas.

QED Level (Nível de Edição Rápida)
 QED EffectCtrl (Efeito de Edição Rápida)
 QED Filter (Filtro de Edição Rápida)
 QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

QED Level (Nível de Edição Rápida)

Estes parâmetros controlam o nível de saída (volume) e a posição do pan da Voice.

(Ilustração - página 71)

■ Vol (Volume)

Ajusta o nível de saída da Voice.

Ajustes: 0 ~127

■ Pan

Ajusta a posição do pan estéreo da Voice.

Ajustes: L63 (Esquerda) ~C (Centro) ~R63 (Direita)

■ RevSend (Mandada de Reverb)

Ajusta o nível de Mandada do sinal enviado do Efeito de Inserção 1/ 2 (ou o sinal colocado em bypass) para efeito Reverb.

Ajustes: 0 ~127

■ ChoSend (Mandada de Chorus)

Ajusta o nível de Mandada do sinal enviado do Efeito de Inserção 1/ 2 (ou sinal colocado em bypass) para o efeito Chorus.

Ajustes: 0 ~127

QED EffectCtrl (Efeito de Edição Rápida)

Ajusta a quantidade de Chorus aplicada na Voice inteira.

(Ilustração - página 71)

■ **Chorus**

Ajusta o valor de offset para os parâmetros utilizados por cada tipo de Chorus.

□ **Ajustes:** -64 ~0 ~+63

(página 72)

QED Filter (Filtro de Edição Rápida)

Estes parâmetros controlam os filtros que afetam a qualidade tonal da Voice. Se está sendo utilizado o LPF (Filtro Passa Baixa) e HPF (Filtro Passa Alta) combinados, os parâmetros na página QED Filter apenas afetam o LPF.

(Ilustração - página 72)

■ **Cutoff**

Ajusta a frequência de corte. A frequência ajustada aqui será uma frequência central para os sinais a serem filtrados quando eles passam por cada filtro.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ **Reso (Ressonância)**

Ajusta a quantidade de Ressonância (realce de harmônicos) aplicada ao sinal em torno da frequência de corte. Esta é uma maneira útil de acrescentar um novo carácter a som.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

Estes quatro parâmetros controlam a alteração no nível de saída de uma Voice durante o tempo que a nota é tocada.

(Ilustração - página 72)

■ **Attack**

Ajusta o tempo de transição do momento em que uma tecla no teclado é pressionada ao ponto no qual o nível da Voice alcança o pico.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ **Decay**

Ajusta o tempo de transição do ponto em que o nível da Voice alcança seu pico ao ponto no qual o nível acaba.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ **Sustain**

Ajusta o nível da Voice mantida enquanto a nota no teclado está sendo pressionada.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ **Release**

Ajusta o tempo de transição do ponto em que a nota no teclado é liberada ao ponto em que o nível da Voice alcança zero.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

Os quatro parâmetros a seguir controlam o comportamento do Arpeggiator.

ARP Type (Tipo de Arpejo)
 ARP Limit (Limite de Nota de Arpejo)
 ARP Mode (Modo de Arpejo)
 ARP PlayEF (Efeito de Reprodução de Arpejo)

ARP Type (Tipo de Arpejo)

Estes são os parâmetros básicos do Arpeggiator.

(Ilustração - página 72)

■ Type

Ajusta o Tipo de Arpejo.

Ajustes: (consultar a Lista de Dados)

Sq (Seqüência):

Cria uma frase de arpejo geral. Principalmente frases de oitava acima/abaixo.

Ph (Frase):

Cria mais frases musicais do que o Sq. Iniciando com "Techno", existem frases para diversos gêneros musicais e para criar pistas de fundo para guitarra, piano e outros instrumentos.

Dr (Padrão de bateria):

Cria frases do tipo padrão de bateria. Os gêneros de frases incluem rock e dance. Este Tipo é ideal para utilizar com sons de bateria e percussão.

Ct (Controle):

Cria alterações tonais. Nenhuma informação de notas é criada. O parâmetro Key Mode no Modo Arpeggio deve ser ajustado em "direct".

■ Tempo (Ritmo)

Ajusta o Arpeggio Tempo.

Ajustes: (consultar a Lista de Dados)

OBSERVAÇÃO

[MIDI] é apresentado aqui e o parâmetro não pode ser alterado se o sincronismo MIDI está habilitado (Página 1338).

(página 73)

■ **Switch**

Ativa ou desativa o Arpeggiator.

Ajustes: off, on

■ **Hold**

Ativa ou desativa o Arpeggiator Hold.

Ajustes: off, on

OBSERVAÇÃO

Detalhes sobre item são fornecidos na Página 43.

ARP Limit (Limite de Nota de Arpejo)

(Ilustração - página 73)

■ **Note Limit**

Ajusta as notas mais baixas e mais altas na faixa de notas do Arpeggiator.

Ajustes: C-2 ~G8 (mais baixa e mais alta ajustadas separadamente).

OBSERVAÇÃO

Se for especificado a nota mais alta em primeiro e a nota mais baixa em segundo, por exemplo "C5 à C4" então a faixa da nota será "C-2 à C4" e "C5 à G8".

OBSERVAÇÃO

É possível ajustar as notas mais altas e mais baixas na faixa pressionando-se as notas no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

ARP Mode (Modo Arpeggio)

Estes parâmetros controlam a maneira que as notas são reproduzidas pelo Arpeggiator.

(Ilustração - página 73)

■ **Key Mode**

Ajusta como o Arpejo é reproduzido quando as teclas no teclado são pressionadas. Existem 3 modos.

Ajustes:

sort:

Reproduz as notas em ordem ascendente da tecla mais baixa pressionada à mais alta.

thru:

Reproduz as notas na ordem em que as teclas são pressionadas.

direct:

Reproduz as notas exatamente como são tocadas. Se for alterada para os parâmetros de Voice (tais como Pan ou Frequência de Corte) são incluídas nos dados de seqüência de Arpejo, serão aplicadas e reproduzidas quando o Arpejo é reproduzido.

OBSERVAÇÃO

Se a Categoria Arpeggio está ajustada em Ct, não será ouvido nenhum som a menos que se selecione "direct".

OBSERVAÇÃO

Com os ajustes "sort" e "thru", a ordem em que as notas são reproduzidas dependerá da seqüência de dados de Arpejo.

■ Vel Mode (Modo Velocity)

Ajusta a velocidade de reprodução do Arpejo. Existem dois modos.

 Ajustes:**original:**

Velocidades de preset são utilizadas na seqüência de Arpejo.

thru:

Velocidade das notas que são tocadas são utilizadas na seqüência de Arpejo.

ARP PlayEF (Efeitos de Reprodução de Arpejo)

É possível ajustar os Efeitos de Reprodução para o Arpejo. Os Efeitos de Reprodução podem ser utilizados para ajustar temporariamente o tempo e velocidade das notas MIDI, assim afetando o padrão de Arpejo.

(Ilustração - página 73)**■ Unit**

Ajusta o tempo de reprodução do Arpejo. Por exemplo, se for ajustado um valor de 200%, o tempo de reprodução será dobrado e o tempo dividido ao meio. De forma alternativa, se for ajustado um valor de 50%, o tempo de reprodução será dividido ao meio e o ritmo dobrado. O tempo de reprodução normal é 100%.

Ajustes: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

■ Vel (Velocidade)

Ajusta o valor de offset de velocidade (força na qual o teclado é tocado). Isto determina como a Velocidade original é aumentada ou diminuída durante a reprodução de Arpejo. UM ajuste de 100% significa que os valores originais são utilizados. Ajustes abaixo de 100% reduzirão a velocidade das notas de Arpejo, ao passo que ajustes acima de 100% aumentarão a velocidade.

Ajustes: 0% ~ 200%

Observação

Se o valor da Velocidade cai abaixo de 1, ele será limitado à 1.
Se exceder a 127, será limitado em 127.

■ Gate (Tempo de gate)

Ajusta o valor da Taxa de Tempo de Gate (extensão da nota). Isto determina como o Tempo de Gate original aumentam ou diminuem durante a reprodução do Arpejo. UM ajuste de 100% significa que os valores originais são utilizados. Ajustes abaixo de 100% diminuirão o tempo de gate das notas de Arpejo, ao passo que ajustes acima de 100% alongá-los.

Ajustes: 0% ~ 200%

Observação

Se o valor do Tempo de Gate cai abaixo de 1, ele será limitado à 1.

(página 74)

Common Controller

Existem oito Ajustes Control. É possível ajustar os parâmetros Controller para Portamento, a Roda da Curva de Pitch e para cada Elemento em uma Voice.

CTL Portamento
 CTL Bend (Curva de Pitch)
 CTL Set1 (Control Set 1)
 CTL Set2 (Control Set 2)
 CTL Set3 (Control Set 3)
 CTL Set4 (Control Set 4)
 CTL Set5 (Control Set 5)
 CTL Set6 (Control Set 6)

CTL Portamento

Ajusta os parâmetros Portamento. O Portamento criará uma transição suave no pitch a partir da primeira nota tocada à seguinte.

(Ilustração - página 73)

■ Switch

Ativa ou desativa o Portamento.

Ajustes: off, on

■ Time

Ajusta o tempo de transição do pitch. Valores mais altos significam tempos de transição maiores.

Ajustes: 0 ~127

■ Mode

Ajusta o modo Portamento. O comportamento do Portamento varia dependendo se o Modo em GEN Other está ajustado em "mono" ou "poly".

Ajustes: fingered, fulltime

Se o Modo em GEN Other está ajustado em "mono":

fingered:

Portamento só é aplicado quando se toca legato (tocando a nota seguinte antes de soltar a anterior).

fulltime:

Portamento é sempre aplicado.

Se o Modo em GEN Other está ajustado em "poly":

É o mesmo que para "mono", exceto que o Portamento é aplicado para notas múltiplas.

CTL Bend (Curva de Pitch)

É possível ajustar a quantidade pela qual a Roda de Curva de Pitch altera o pitch da Voice.

(Ilustração - página 74)

■ Lower

Ajusta a quantidade (em semitons) no qual se altera o pitch da Voice quando a Roda da Curva de Pitch é movida para baixo. Por exemplo, um valor de -12 significa que o pitch da Voice cai em até uma oitava quando a Roda da Curva de Pitch é movida para baixo.

Ajustes: -48 ~ 0 ~ +24

■ Upper

Ajusta a quantidade (em semitons) na qual se altera o pitch da Voice quando a Roda da Curva de Pitch é movida para cima. Por exemplo, um valor de +12 significa que o pitch da Voice aumenta em até uma oitava quando a Roda da Curva de Pitch é movida para cima.

Ajustes: -48 ~ 0 ~ +24

CTL Set1 (Ajuste de Controle 1) para CTL Set6 (Ajuste de Controle 6)

Os controladores e botões no painel frontal, teclado e assim por diante podem ser designados para uma variedade de utilizações. Por exemplo, o aftertouch de teclado pode ser utilizado para controlar vibrato e A Toda de Modulação pode ser utilizada para controlar Ressonância. Eles podem até mesmo serem utilizados para controlar parâmetros individuais em Elementos individuais. Estas designações de controle são chamadas de "Control Sets" (Ajustes de Controle). É possível determinar até seis Ajustes de Controle diferentes por Voice. Desta maneira, existem seis telas, cada uma para um controlador diferente: CTL Set1 à CTL Set6.

(Ilustração - página 74)

(A) Controlador

(B) Teclas/ Roda de Modulação/ Botões/ etc

(C) Elemento

■ Src (Source - Fonte)

Ajuste o Controlador utilizado para controlar a função escolhida em Dest. Os nove controladores seguintes estão disponíveis.

Ajustes: PB (Roda da Curva de Pitch), MW (Roda de Modulação), AT (Aftertouch), FC (Controlador de Pedal), FS (Chave de Pedal), RB (Controlador de Fita), BC (Controlador de Sopro), KN1/ 2 (Botões 1/ 2).

(página 75)

■ Dest (Destino)

Ajusta o parâmetro para ser controlador pelo Ajuste de Controle em Src.

Ajustes: (consultar a lista “Controles”)

■ ElemSW (Tecla Elemento)

Seleciona se o Controlador afetará cada Elemento individual. Mova o cursor (piscando) utilizando o Botão [1] e utilize o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] para habilitar/desabilitar os Elementos que o Controlador afetará. Os Elementos afetados são exibidos pelo número.

Ajustes: Elementos 1 à 4 habilitados (exibido “1” à “4”) ou desabilitados (exibido “-”).

Observação

Está desabilitado se o parâmetro Dest está ajustado em 00 à 33.

■ Depth

Ajusta a quantidade na qual o parâmetro selecionado em Dest pode ser controlado.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Exemplo de Designação de Ajuste de Controle

Utilizando os Ajustes de Controle 1 à 6, é possível designar controladores Src (Fonte) individuais para multiplicar os parâmetros Dest (Destino) ou multiplicar os controladores Src em parâmetros Dest individuais.

Ex. 1: Utilize um único controlador Src para controlar múltiplos parâmetros Dest.

(Ilustração - página 75)

(A) Utilize a Roda de Modulação para alterar o Pan e os parâmetros de velocidade LFO simultaneamente.

Ex.2: Utilize os múltiplos controladores Src para controlar um único parâmetro Dest.

(Ilustração - página 75)

(B) Utilize o Botão de Designação [1] ou [2] para alterar o parâmetro pan.

Observação

Detalhes sobre as Designações de Ajuste de Controle são fornecidas na seção Básica deste manual (Página 45).

Common LFO (Oscilador de Baixa Frequência)

Existem diversos ajustes para LFO. O LFO é utilizado para gerar sinais de baixa frequência e pode ser utilizado para criar vibrato, wah, tremolo e outros efeitos quando aplicado aos parâmetros pitch, filtro, amplitude, etc. Por exemplo, variações podem ser aplicadas simultaneamente aos parâmetros de pitch e filtro e aos parâmetros específicos para os Elementos individuais. Os quatro ajustes a seguir estão disponíveis.

LFO Wave
LFO Fade
LFO Dest1 (Destino LFO 1)
LFO Dest2 (Destino LFO 2)

LFO Wave

(Ilustração - página 75)

■ Wave

Selecione o LFO Wave. Dependendo da Wave (Onda) selecionada, é possível criar tipos diferentes de sons modulados. As 12 formas de onda LFO estão disponíveis.

Ajustes: tri, tri +, saw up, saw dw, squ 1/ 4, squ 1/ 3, squ, squ 2/ 3, squ 3/ 4, trpzd, S/H 1, S/H 2

(Ilustração - página 75)

(página 76)

(Ilustração - página 76)

■ Speed

Ajusta a velocidade da modulação da Onda LFO. Valores mais altos significar velocidades de modulação mais rápida.

Ajustes: 0 ~63, 16th (16ª nota), 16th/3 (16ª nota- tresquiáltera), 16th. (16ª nota aumentada), 8th. (8 [nota aumentada), 4th (4ª nota), 4th/3 (4ª nota-tresquiáltera), 4th. (4ª nota aumentada), 2nd (meia nota), 2nd/3 (meia nota-tresquiáltera), 2nd. (meia nota aumentada), 4thx4 (nota cheia), 4thx5 (5x4ª nota), 4thx6 (6X4ª nota), 4th x 7 (7x 4ª nota), 4thx8 (8X4ª nota)

(Ilustração - página 76)

Observação

A extensão da nota depende do ajuste de retorno MIDI interno ou externo.

■ KeyReset (Tecla em Reset)

Ajusta se o LFO é colocado em reset toda vez que uma nota é pressionada. Os três ajustes a seguir estão disponíveis.

Ajustes: off, each-on, 1st-on

off

O LFO é self-running (sem sincronização) e inicia uma forma de onda em qualquer fase quando se toca o teclado.

(Ilustração - página 76)

each-on

O LFO é resetado a cada nota que é tocada e inicia uma forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (consultar abaixo).

(Ilustração - página 76)

1st-on

O LFO é resetado com todas as notas que são tocadas e inicia a forma de onda na fase especificada pelo parâmetro Phase (Apresentado abaixo). Se for tocada uma segunda nota enquanto a primeira nota está sendo tocada (Note Off não foi recebida), o FLO não é resetado para a fase especificada (sem sincronização) com a segunda nota e assim por diante.

(Ilustração - página 76)

■ Phase

Ajusta a fase na qual o LFO Wave inicia quando uma nota é tocada. Fases de 0/90/120/180/240/270 graus estão disponíveis.

(Ilustração - página 76)

Ajustes: 0, 90, 120, 180, 240, 270

(página 77)

LFO Fade

(Ilustração - página 77)

■ Delay

Ajusta o tempo de delay antes que o LFO chegue no efeito. Um valor mais alto significa um tempo de delay mais longo.

Ajustes: 0 ~127

Short delay

(Ilustração - página 77)

Long Delay

(Ilustração - página 77)

■ FadeIn (Fade-In)

Ajusta o tempo que leva para que o efeito LFO seja iniciado (depois que o tempo de Delay é transcrito). Um valor mais alto significa um fade-in mais lento.

Ajustes: 0 ~ 127

Valor Low FadeIn

Fade-in mais rápido

(Ilustração - página 77)

Valor High FadeIn

Fade-in mais lento

(Ilustração - página 77)

■ Hold

Ajusta a duração durante o qual o LFO é mantido em seu nível máximo. Um valor mais alto significa um tempo de Hold mais longo.

Ajuste: 0 ~127

(Ilustração - página 77)

■ FadeOut (Fade-Out)

Ajusta o tempo que se leva para que o efeito LFO seja encerrado (depois que o tempo de Hold tenha transcrito). Uma valor mais alto significa um fade-out mais lento.

□ **Ajustes:** 0 ~127

Valor Low FadeOut

Fade-out mais rápido

(Ilustração - página 77)

Valor High FadeOut

Fade-out mais lento

(Ilustração - página 77)

LFO Dest1 (Destino LFO 1)

LFO Dest2 (Destino LFO 2)

É possível designar parâmetros a serem controlados pelo LFO Wave e ajustar o LFO Wave Depth (amplitude). Dois Destinos podem ser designados, e é possível escolher a partir de diversos parâmetros por Destino.

(Ilustração - página 77)

(página 78)

■ Dest (Destino)

Ajusta os parâmetros que serão controlados (modulados) pelo LFO Wave.

Ajustes: AMD, PMD, FMD, RESO (Ressonância), PAN, ELFOSpd (Velocidade LFO do Elemento)

■ ElemSw (Tecla Element)

Seleciona se habilita-se variações na LFO Wave para cada Elemento. Move o cursor (piscando) utilizando o Botão [1] e utiliza o botão [DATA] ou as teclas [INC/YES] e [DEC/NO] para habilitar/desabilitar as variações de LFO Wave para os Elementos 1 à 4. Os Elementos habilitados são apresentados pelos números.

Ajustes: Elementos de 1 à 4 habilitados (exibidos “1” à “4”) ou desabilitados (exibido “-“)

■ Depth

Ajusta o LFO Wave Depth (amplitude).

Ajustes: 0 ~127

Common Effect

É possível ajustar dois tipos de Efeitos de Inserção, além de dois Efeitos de Sistema (Reverb e Chorus). As cinco telas a seguir estão disponíveis.

EFF InsEF (Efeito de Inserção)

EFF EF1 (Efeito de Inserção 1)

EFF EF2 (Efeito de Inserção 2)

EFF Ver (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

EFF InsEF (Efeito de Inserção)

■ InsEF Connect (Conexão de Efeito de Inserção)

Ajusta a conexão entre os Efeitos de Inserção 1 e 2. Se este ajuste for alterado, o símbolo que apresenta o sinal de roteamento (à esquerda do ajuste) também se altera para refletir o novo fluxo do sinal.

Símbolos do roteamento de sinal

(Ilustração - página 78)

Ajustes: 1=2 (paralelo), 1 → 2 (Efeito de Inserção 1 para 2), 2 → 1 (Efeito de Inserção 2 para 1)

EFF EF1/ 2 (Efeito de Inserção 1/ 2)

É possível selecionar a Categoria de Efeito para o Efeito de Inserção 1/ 2 com o parâmetro Ctgry e o Tipo de Efeito com o parâmetro Type. Depois da seleção do Tipo de Efeito, é possível ajustar seus parâmetros pressionando-se a tecla [ENTER].

(Ilustração - página 78)

■ Ctgry (Categoria de Efeito)

Ajuste a Categoria do efeito. Selecione a Categoria desejada e pressione a tecla [ENTER]. O primeiro Tipo de Efeito na Categoria será ativado automaticamente.

Ajustes: Detalhes são fornecidos na lista de Tipos de Efeitos da Lista de Dados

■ Type (Tipo de Efeito)

Ajuste o Tipo de Efeito. Enquanto o indicador Category está piscando no display, é possível pressionar a tecla [ENTER] para ativar a primeiro Tipo de Efeito da Categoria.

Ajustes: Detalhes são fornecidos na lista de Tipos de Efeitos da Lista de Dados.

■ Dry/Wet

Ajusta o nível de mixagem do sinal com efeito (que foi passado pela Unidade de Efeitos) e o sinal sem efeito (que não foi passado pela Unidade de Efeitos). Esta função pode não estar disponível, dependendo do Tipo de Efeito selecionado.

Ajustes: D63 > W ~D= W ~D < W63

Ajustes do Parâmetro Effect

Estes parâmetros estão disponíveis quando se pressiona a tecla [ENTER] para certos Tipos de Efeito.

Utilize o botão [PAGE] para mudar as telas, e utilize os outros botões e as teclas [INC/Yes] e [DEC/NO] para ajustar cada parâmetro.

Quando se pressiona a tecla [EXIT], volta-se para a tela de seleção do Tipo de Efeito.

Tela de seleção do Tipo de Efeito

(Ilustração - página 78)

Tela de ajustes de parâmetro

(Ilustração - página 78)

Observação

O número de Parâmetros e o conteúdo de cada tela irá variar dependendo do Tipo de Efeito selecionado. Detalhes são fornecidos na lista de Tipo de Efeito da Lista de Dados.

(página 79)

EFF Rev (Reverb)

É possível selecionar o Tipo de Efeito de Reverb, então pressione a tecla [ENTER] para ajustar seus parâmetros.

(Ilustração - página 79)

■ **Type (Tipo de Efeito de Reverb)**

Ajuste o Tipo de Efeito de Reverb.

Ajustes: Detalhes são fornecidos na lista de Tipos de Efeito da Lista de Dados.

■ **Return**

Ajuste o nível de Return do Efeito de Reverb.

Ajustes: 0 ~127

EFF Cho (Chorus)

É possível selecionar o Tipo de efeito Chorus, então pressione a tecla [ENTER] para ajustar seus parâmetros.

(Ilustração - página 79)

■ **Type (Tipo de Efeito de Chorus)**

Ajusta o Tipo de Efeito de Chorus.

Ajustes: Detalhes são fornecidos na lista de Tipos de Efeito da Lista de Dados.

■ **toRev (Para o Reverb)**

Ajuste o nível de Send do sinal enviado a partir do Efeito Chorus para o Efeito Reverb.

Ajustes: 0 ~127

■ **Return**

Ajusta o nível de Return do Efeito Chorus.

Ajustes: 0 ~127

Element OSC (Oscilador)

É possível ajustar os parâmetros para os Elementos (Waves) que formam a Voice. Cada Voice pode ser formada de até quatro Elementos e as quatro telas seguintes estão disponíveis para cada uma.

OSC Wave (Onda do Oscilador)

OSC OUT (Saída do Oscilador)

OSC Pan (pan do Oscilador)

OSC Limit (Limite do Oscilador)

OSC Wave (Onda do Oscilador)

É possível utilizar o Botão [A] para selecionar cada Elemento e o Botão [C] para designar uma Wave.

(Ilustração - página 79)

■ Number (Número da Onda)

Seleciona o Número da Onda. A Categoria e o Nome da Onda são exibidos à esquerda do Número de Onda selecionado. É possível designar um Número de Onda diferente para cada Elemento.

Ajustes: 000 (off) ~533 (Detalhes sobre cada Onda são fornecidos na Lista de Dados)

■ Ctgry (Categoria)

Seleciona a Categoria que contém a Onda que se deseja utilizar. Especifique uma Categoria desejada e pressione a tecla [ENTER]. A primeira Onda da Categoria será selecionada automaticamente.

Ajustes: Detalhes sobre as Categorias de Ondas são fornecidos na Página 70.

OSC Out (Saída do Oscilador)

É possível ajustar os seguintes parâmetros de saída para cada Elemento de uma Voice.

(Ilustração - página 79)

■ Level

Ajusta o nível de saída de cada Elemento.

Ajustes: 0 ~127

■ Delay (Tecla em Delay)

Ajusta o tempo (delay) entre o momento que se pressiona uma nota no teclado e o ponto em que o som é reproduzido. É possível ajustar tempo de delay diferentes para cada Elemento.

Ajustes: 0 ~127

Short Delay

(Ilustração - página 79)

(página 80)

Long Delay

(Ilustração - página 80)

■ InsEF (Efeito de Inserção)

Ajusta o Efeito de Inserção no qual o sinal de saída de cada Elemento é enviado. O Efeito de Inserção é colocado em bypass se for selecionado Thru.

Ajustes: thru, ins1 (Efeito de Inserção 1), ins2 (Efeito de Inserção 2)

OSC Pan (Pan do Oscilador)

É possível ajustar os seguintes parâmetros de Pan para cada Elemento na Voice.

(Ilustração - página 80)

■ Pan

Ajusta a posição de Pan estéreo para cada Elemento (Onda). Isto também é utilizado como a posição de Pan básico para os ajustes Alternate, Random e Scale.

Ajustes: L63 (Esquerda) ~C (Centro) ~R63 (Direita)

■ Alter (Alternate)

Ajusta a quantidade na qual o som é colocado em pan alternado esquerda e direita para cada nota que se pressiona. O ajuste de Pan é utilizado como a posição de Pan básica.

Ajustes: L64 (Esquerda) ~C (Centro) ~R63 (Direita)

■ Random

Ajusta a quantidade na qual o som é colocado em pan aleatoriamente da esquerda para a direita para cada nota que se pressiona. O ajuste de Pan é utilizado como a posição de Pan básica.

Ajustes: 0 ~127

■ Scale

Ajusta a quantidade na qual o som é colocado à esquerda e direita de acordo com a posição da nota no teclado. O ajuste Pan é utilizado como a posição de Pan básica na nota C3.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

OSC Limit (Limite do Oscilador)

É possível ajustar os parâmetros que controlam a faixa da nota de cada Elemento e a velocidade.

(Ilustração - página 80)

■ Note Limit

Ajusta as notas mais baixas e mais altas da faixa do teclado ara cada Elemento. Cada Elemento apenas soará para notas tocadas numa faixa específica.

□ **Ajustes:** C-2 ~G8 (para as notas mais baixas e mais altas)

Observação

Se for especificada a nota mais alta primeiro e a nota mais baixa em segundo, por exemplo “C5 à C4” então a faixa da nota será “C-2 à C4” e “C5 à G8”.

Observação

É possível ajustar as notas mais baixas e mais altas na faixa pressionado as notas no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

■ Vel Limit (Limite de Velocidade)

Ajusta os valores mínimo e máximo da faixa de velocidade na qual cada Elemento responderá. Cada Elemento só soará para notas tocadas em uma faixa de velocidade específica.

□ **Ajustes:** 1 ~127 (para valores mínimo e máximo)

Observação

Se for especificado o valor máximo primeiro e o valor mínimo em segundo, por exemplo “93 à 34” então a faixa de velocidade será “1 à 34” e “93 à 127”.

Element Pitch

É possível ajustar os parâmetros que controlam o pitch de cada Elemento. O Gerador Envelope de Pitch (PEG) controla a alteração no pitch a partir do momento que uma nota é pressionada no teclado no ponto em que o som está totalmente em fade-out. As seis telas a seguir estão disponíveis.

PCH Tune (Afinação do Pitch)
 PEG VelSens (Sensibilidade de Velocidade PEG)
 PEG Time (Tempo de PEG)
 PEG Level (Nível do PEG)
 PEG Release (Liberação de PEG)
 PCH Scale (Escala de Pitch)

PCH Tune (Afinação do Pitch)

É possível ajustar os parâmetros de afinação e a eficácia do Gerador Envelope (EG) de cada Elemento.

(Ilustração - página 80)

■ EGDepth

Ajusta a quantidade de alteração aplicado pelo PEG. Um ajuste de zero significa que o pitch original não está alterado.

□ **Ajustes:** -64 ~0 ~+63

(página 81)

■ Coarse

Ajuste o pitch de cada Elemento em semitons.

Ajustes: -48 ~0 ~+48

■ Fine

Afinação fina do pitch de cada Elemento.

Ajustes: 0 ~127

■ Random

Ajusta a quantidade na qual o pitch de cada Elemento varia aleatoriamente para cada nota que se pressiona. Um ajuste de zero significa que o pitch original não é alterado.

Ajustes: 0 ~127

PEG VelSens (Sensibilidade da Velocidade PEG)

É possível determinar como o Gerador Envelope de Pitch (PEG) responde à velocidade da nota.

(Ilustração - página 81)

■ Level

Ajusta a sensibilidade da velocidade do nível PEG. Ajustes positivos farão com que o nível aumente conforme a força com que se toca o teclado, e valores negativos farão com que caia.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Time-Segment

Ajusta a sensibilidade da velocidade dos parâmetros Time do PEG. Utilize o Botão [2] para selecionar o Segmento, então utilize o Botão [1] para ajustar o seu parâmetro Time. Ajustes de Time positivos irão reproduzir o Segmento especificado mais rápido e valores negativos irá reproduzir mais lentamente.

Ajustes (Time): -64 ~0 ~+63

Ajustes (Segmento)

attack: Afeta o Hold Time/ Attack Time/ Decay 1 Time

all: Afeta todos os parâmetros PEG Time

PEG Time

É possível ajustar diversos parâmetros Time para o Gerador Envelope de Pitch (PEG). Combinado com os ajustes PEG Level e PEG Release, eles podem ser utilizados para controlar a alteração no som a partir do momento que uma nota é pressionada no teclado até o momento em que ela é liberada (Página 82). É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 81)

■ Hold (Hold Time)

Ajusta o Hold Time.

Ajustes: 0 ~127

■ **Attack (Attack Time)**

Ajusta o Attack Time.

Ajustes: 0 ~127

■ **Decay1 (Decay 1 Time)**

Ajusta o Decay 1 Time.

Ajustes: 0 ~127

■ **Decay2 (Decay 2 Time)**

Ajusta o Decay Time 2.

Ajustes: 0 ~127

PEG Level

É possível ajustar vários parâmetros Level para o Gerador Envelope de Pitch (PEG). Combinado com os ajustes PEG Time e PEG Release, estes podem ser utilizados para controlar as alterações no som a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada (Página 82).

É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 81)

■ **Hold (Hold Level)**

Ajusta o Hold Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-4800 centésimos ~0 ~+ 4800 centésimos)

■ **Attack (Nível de Ataque)**

Ajusta o Attack Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-4800 centésimos ~0 ~+ 4800 centésimos)

■ **Decay1 (Decay 1 Level)**

Ajusta o Decay 1 Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-4800 centésimos ~0 ~+ 4800 centésimos)

■ **Sustain (Sustain Level)**

Ajusta o Sustain Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-4800 centésimos ~0 ~+ 4800 centésimos)

PEG Release

É possível ajustar os parâmetros Release Time e Release Level para o Gerador Envelope de Pitch (PEG). Combinado com os ajustes PEG Time e PEG Level, eles podem ser utilizados para controlar a alteração no som do momento em que uma nota é liberada. É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 81)

(página 82)

■ **Time (Release Time)**

Ajusta o Release Time.

Ajustes: 0 ~127

■ **Level (Release Level)**

Ajusta o Release Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-4800 centésimos ~0 ~+ 4800 centésimos)

Ajustes do Gerador Envelope de Pitch

Existem cinco ajustes Time (controle da velocidade de alteração do som). O pitch de uma nota é mantido no Hold Level para a extensão de tempo definida pelo Hold Time. Depois que o Hold Time for encerrado, o pitch altera-se de acordo com o Attack Time/Level, Decay 1/ 2 Time e Decay 1 Level, então estabiliza-se no Sustain Level. Quando a nota é liberada, a alteração no pitch é regida pelo ajustes Release Time/Level. A Sensibilidade da Velocidade e outros parâmetros também podem ser ajustados se necessário.

(Ilustração - página 82)

PCH Scale (Escala de Pitch)

É possível ajustar a Escala de Pitch para cada Elemento. A Escala de Pitch é utilizada para mudar o pitch do Elemento, os Níveis de PEG e Tempo de PEG de acordo com a posição das notas no teclado.

(Ilustração - página 82)

■ **Pitch**

Ajusta a sensibilidade da Escala de Pitch para cada Elemento de acordo com a posição da nota no teclado. O parâmetro Center é utilizado como o pitch básico para este parâmetro.

Um ajuste positivo fará com que o pitch de notas mais baixas se altere menos e o das notas mais altas se altere mais. Valores negativos terão o efeito contrário.

Ajustes: -200% ~0 ~+200% (Em +100%, as notas vizinhas têm pitch alterado em um semitom (100 centésimos)).

■ **Center (Tecla Center)**

Ajusta o pitch básico utilizado pelo parâmetro Pitch.

Ajustes: C-2 ~G8

Observação

Também é possível ajustar este parâmetro pressionado-se a nota respectiva no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

(Ilustração - página 82)**■ ETime**

O parâmetro ETime controla o PEG Time de cada Elemento de acordo com as posições das notas no teclado.

O parâmetro Center é utilizado como o pitch básico para este parâmetro.

Um ajuste positivo fará com que o pitch das notas mais baixas se alterem mais lentamente e o das notas mais altas se alterem mais rápido. Valores negativos terão o efeito contrário.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Center (Tecla Center)

Ajusta o pitch básico utilizado pelo parâmetro ETime. Quando a nota Center Key é tocada, o PEG se comporta de acordo com os ajustes atuais. As características de alteração do pitch para as outras notas irá variar em proporção aos ajustes ETime.

Ajustes: C-2 ~G8

Observação

Também é possível ajustar este parâmetro pressionando-se a respectiva nota no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

(Ilustração - página 82)

(A) Velocidade da mudança de pitch do PEG

(B) Valor positivo

(C) Faixa mais baixa

(D) Faixa mais alta

(E) Pitch básico

(F) Valor negativo

Element Filter

É possível ajustar os parâmetros Filter para alterar as características tonais de cada Elemento. As dez telas a seguir estão disponíveis.

FLT Type (Tipo de Filtro)
 FLT HPF (Filtro Passa Alta)
 FLT Sens (Sensibilidade do Filtro)
 FEG VelSens (Sensibilidade da Velocidade FEG)
 FEG Time
 FEG Level
 FEG Release
 FLT KeyFlw (Filter Key Follow)
 FLT Scale (Break Point da Escala do Filtro)
 FLT Scale (Offset da Escala do Filtro)

FLT Type (Tipo de Filtro)

■ Type

Ajusta o Tipo de Filtro. Os parâmetros irão variar de acordo com o Tipo.

(Ilustração - página 83)

□ Ajustes:

LPF12 + HPF (Filtro Passa Baixa 12 dB/oitava + Filtro Passa Alta)
 LPF24D (Filtro Passa Baixa 24 dB/oitava Digital)
 LPF24A (Filtro Passa Baixa 24 dB/oitava Analógica)
 LPF18 (Filtro Passa Baixa 18 dB/ oitava)
 LPF18S (Filtro Passa Baixa 18 dB/ oitava Escalonado)
 LPF6 +HPF (Filtro Passa Baixa 6dB/ oitava + Filtro Passa Alta)
 HPF24D (Filtro Passa Alta 24 dB/ oitava Digital)
 HPF12 (Filtro Passa Alta 6dB/ oitava)
 BPF6 (Filtro Passa Banda 6 dB/ oitava)
 BPF12D (Filtro Passa Banda 12 dB/ oitava Digital)
 BPFW (Filtro Passa Banda Ampla)
 BEF6 (Filtro de Eliminação de Banda 6 dB/oitava)
 THRU (Bypass)

Filtros

Generalizando, existem basicamente quatro tipos de filtro: um LPF (Filtro Passa Baixa), um HPF (Filtro Passa Alta), um BPF (Filtro Passa Banda) e BEF (Filtro de Eliminação de Banda). Cada filtro disponível tem uma resposta de frequência diferente. Também existem combinações de LPF e HPF.

● LPF (Filtro Passa Baixa)

Este filtro passa apenas sinais abaixo da frequência de Corte. É possível utilizar o parâmetro Reso (Ressonância) para acrescentar mais caracteres ao som. Estão disponíveis seis tipos de LPF.

(Ilustração - página 83)

LPF24D (Filtro Passa Baixa 24dB/ oitava Digital)

Um LPF dinâmico de 4 pólos (-24dB/oitava) com uma Ressonância forte

(Ilustração - página 83)

(A) Ressonância

LPF24A (Filtro Passa Baixa 24dB/oitava Analógico)

Um LPF dinâmico de 4 pólos com uma característica similar às encontradas nos sintetizadores analógicos.

(Ilustração - página 83)

LPF18 (Filtro Passa Baixa 18dB/oitava)

Um LPF dinâmico de 3 pólos (-18 dB/oitava)

LPF18S (Filtro Passa Baixa 18 dB/ oitava Escalonado)

Também um filtro dinâmico de 3 pólos (-18dB/oitava), mas com uma curva de frequência mais fraca.

(Ilustração - página 83)

LPF12 (Filtro Passa Baixa 12 dB/ oitava)

Um LPF dinâmico de 2 pólos (-12dB/oitava), projetado para ser utilizado em combinação com um HPF (Filtro Passa Alta).

(Ilustração - página 83)

LPF6 (Filtro Passa baixa 6 dB/oitava)

Um LPF dinâmico de 1 pólo (-6dB/oitava) sem Ressonância, projetado para ser utilizado em combinação com um HPF (Filtro Passa Alta).

(Ilustração - página 83)

(página 84)

- **HPF (Filtro Passa Alta)**

Este filtro passa apenas sinais acima da frequência de Corte. Pode-se utilizar o parâmetro Reso (Ressonância) para acrescentar mais caracteres ao som. Os dois tipos de HPF estão disponíveis.

(Ilustração - página 84)

HPF24D (Filtro Passa Alta 24dB/ oitava Digital)

Um HPF dinâmico de 4 pólos (-24dB/ oitava) com uma Ressonância forte.

(Ilustração - página 84)

HPF12 (Filtro Passa Alta 12 dB/oitava)

Um HPF dinâmico de 2 pólos (-12 dB/oitava).

(Ilustração - página 84)

- **BPF (Filtro Passa Banda)**

Este filtro passa apenas uma banda dos sinais ao redor da frequência de Corte. A largura desta banda pode ser variável. Os três tipos do BPF estão disponíveis.

(Ilustração - página 84)

BPF6 (Filtro Passa Banda 6dB/oitava)

A combinação de um HPF de -6dB/ oitava e LPF.

(Ilustração - página 84)

BPF12D (Filtro Passa Banda 12 dB/ oitava Digital)

A combinação de um HPF de -12dB/ oitava e LPF.

(Ilustração - página 84)

BPFW (Filtro Passa Banda Ampla)

Também a combinação de um HPF -12dB/oitava e LPF, mas pode ter uma banda de frequência mais ampla do que o filtro BPF12D.

(Ilustração - página 84)

(A) Largura que pode ser aumentada

(B) Faixa que passa

(C) Faixa de corte

(D) Nível

(E) Frequência

- **BEF (Filtro de Eliminação da Banda)**

Este filtro atenua uma banda de sinais ao redor da frequência de Corte, mas passa todo o resto.

BEF6 (Filtro de Eliminação de Banda 6dB/oitava)

(Ilustração - página 84)

(F) Frequência Central

- **THRU**

Os filtros são colocados em bypass e o sinal inteiro não é afetado.

■ **Gain**

Ajusta o Ganho (a quantidade de realce aplicado ao sinal enviado para a Unidade de Filtro).

Ajustes: 0 ~255

■ Cutoff

Ajusta a frequência de Corte (Cutoff). É utilizado como a frequência básica para o Tipo de Filtro selecionado.

Ajustes: 0 ~255

■ Reso (Ressonância)/ Band/ Width

Esta função de parâmetros varia de acordo com o Tipo de Filtro selecionado. Se um LPF ou HPF foi selecionado, este parâmetro é utilizado para ajustar a Ressonância. Para o BPF (excluindo o BPFW) e o BEF, é utilizado para selecionar a Band (Banda). Para o BPFW, ele é utilizado para ajustar a Width (Largura) da banda.

Com o LPF e HPF, o parâmetro Reso é utilizado para ajustar a quantidade de Ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de Corte. Isto pode ser utilizado em combinação com o parâmetro da frequência de Corte e acrescenta mais característica ao som.

Com o BPF, o parâmetro Band é utilizado para ajustar a faixa (banda) das frequências do sinal passadas pelo filtro. Com o BEF, ele é utilizado para ajustar a banda das frequências do sinal atenuado pelo filtro. Em ambos os casos, a frequência de Corte é a frequência central da banda.

Com o BPFW, o parâmetro Width é utilizado para ajustar a largura de banda das frequências do sinal que é passado pelo filtro.

Ajustes: 0 ~31

FLT HPF (Filtro Passa Alta)

É possível ajustar os parâmetros Key Follow para o Filtro Passa Alta. Esta tela está disponível apenas quando se tem um dos ajustes "LPF + HPF" para o parâmetro Type na página de Tipo de Filtro (Tipo FLT).

(Ilustração - página 85)

■ Cutoff

Ajusta a frequência central do parâmetro Key Follow.

Ajustes: 0 ~255

■ KeyFlw (Key Follow)

Ajusta a Key Follow para a o Corte HPF. Este parâmetro varia a frequência central de acordo com a posição das notas tocadas no teclado. Um ajuste positivo aumentará a frequência central para notas mais altas e abaixará para as notas mais baixas. Um ajuste negativo terá efeito contrário.

Ajustes: -200% ~0 ~+200%

FLT Sens (Sensibilidade do Filtro)

É possível ajustar os parâmetros Filter Sensitivity para cada Elemento.

(Ilustração - página 85)

■ EGDepth

Ajusta a sensibilidade do Filtro para a velocidade da nota. Um ajuste positivo produzirá alterações grandes alterações no filtro para notas tocadas de forma mais forte e um ajuste de zero não produzirá nenhuma alteração no filtro. Com ajustes negativos, o envelope EG será invertido.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **VelCutoff (Velocity Control)**

Ajusta a sensibilidade da frequência de Corte da velocidade da nota. Um ajuste positivo aumentará a frequência de Corte para as notas tocadas de forma mais forte e a diminuirá para notas tocadas de forma mais suave. Um ajuste negativo terá o efeito oposto.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Velreso (Velocity Resnace)**

Ajusta a sensibilidade do parâmetro Resonance selecionado para a velocidade da nota. Um ajuste positivo produzirá alterações na Ressonância maiores para as notas tocadas de maneira mais forte, e alterações menores para as notas tocadas de maneira mais suave. Um ajuste negativo terá o efeito oposto.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

FEG VelSens (Sensibilidade de Velocidade FEG)

É possível ajustar parâmetros controlando a sensibilidade do Gerador Envelope de Filtro (FEG) para a velocidade da nota.

(Ilustração - página 85)

■ **Level**

Ajusta a sensibilidade do Nível do FEG (sua eficácia) da velocidade da nota. Um ajuste positivo causará alterações tonais maiores para as notas tocadas de forma mais forte e alterações menores para as notas tocadas de forma mais suave. Um ajuste negativo terá efeito oposto.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Time-Segment**

Ajusta a sensibilidade da velocidade dos parâmetros Time do FEG. Utilize o Botão [2] para selecionar o Segmento, então utilize o Botão [1] para ajustar o seu parâmetro Time. Ajustes para Time positivos reproduzirão o Segmento especificado mais rápido e valores negativos o reproduzirão mais lentamente.

Ajustes (Time): -64 ~+63

Ajustes (Segment):

attack:

Afeta o Hold Time/ Attack Time/ Decay 1 Time

all:

Afeta todos os parâmetros FEG Time

(página 86)

FEG Time

É possível ajustar os diversos parâmetros Time para o Gerador Envelope de Filtro (FEG). Combinado com os ajustes do FEG Level e FEG Release, estes podem ser utilizados para controlar a alteração no som a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada.

É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 86)

■ Hold (Hold Time)

Ajusta o Hold Time.

Ajustes: 0 ~127

■ Attack (Attack Time)

Ajusta o Attack Time.

Ajustes: 0 ~127

■ Decay 1 (Decay 1 Time)

Ajusta o Decay 1 Time.

Ajustes: 0 ~127

■ Decay 2 (Decay 2 Time)

Ajusta o Decay 2 Time.

Ajustes: 0 ~127

FEG Level

É possível ajustar o parâmetro Level para o Gerador Envelope de Filtro (FEG). Combinado com os ajustes FEG Time e FEG Release, estes podem ser utilizados para controlar as alterações no som a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que é liberada. É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 86)

■ Hold (Hold Level)

Ajusta o Hold Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-9600 centésimos ~+ 9600 centésimos)

■ Attack (Attack Level)

Ajusta o Attack Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-9600 centésimos ~+ 9600 centésimos)

■ Decay 1 (Decay 1 Level)

Ajusta o Decay 1 Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-9600 centésimos ~+ 9600 centésimos)

■ **Sustain (Sustain Level)**

Ajusta o Sustain Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-9600 centésimos ~+ 9600 centésimos)

FEG Release

É possível ajustar os parâmetros Release Time e Release Level para o Gerador Envelope de Filtro (FEG). Combinado com os ajustes FEG Time e FEG Level, estes podem ser utilizados para controlar as alterações no som a partir do momento em que uma nota é liberada.

(Ilustração - página 86)

■ **Time (Release Time)**

Ajusta o Release Time.

Ajustes: 0 ~ 127

■ **Level (Release Level)**

Ajusta o Release Level.

Ajustes: -128 ~0 ~+127 (-9600 centésimos ~0 ~+9600 centésimos)

Ajustes do Gerador Envelope de Filtro

Existem 5 ajustes Time (controlando a velocidade das alterações do som) e cinco ajustes Level (controlando a quantidade de filtragem aplicada). O tom de uma nota é mantido no Hold Level para a extensão de tempo definida no Hold Time. Depois que o Hold Time foi encerrado, o tom altera-se de acordo com o Attack Time/ Level, Decay 1/2 Time e Decay 1 Level então estabiliza-se no Sustain Level. Quando a nota é liberada, a alteração no tom é regida pelos ajustes Release Time / Level.

A Sensibilidade da Velocidade e outros parâmetros também podem ser ajustados se necessário.

(Ilustração - página 86)

FLT KeyFlw (Filter Key Follow)

É possível ajustar os parâmetros Filter Key Follow para cada Elemento. Este parâmetro controla o comportamento do Corte do Filtro e FEG de acordo com a posição das notas tocadas no teclado.

Observação

A disponibilidade do parâmetro Filter Key Follow depende dos ajustes de Break Point e Offset na tela FLT Scale.

(Ilustração - página 86)

(página 87)

■ **Cutoff**

Ajusta a razão do Filtro Key Follow (a quantidade na qual o Corte do Filtro varia de acordo com a posição da nota) para cada Elemento. Um ajuste Center Key de C3 é utilizado como ajuste básico pelo parâmetro Cutoff. Um ajuste positivo diminuirá a frequência de Corte para notas mais baixas e aumentará para notas mais altas. Um ajuste negativo terá o efeito oposto.

Ajustes: -200% ~0 ~+200%

■ **Center**

Mostra que o Nível básico está na nota C3. Nesta nota, o tom permanece inalterado. Para outras notas, o tom varia de acordo com os ajustes Level. O ajuste Center não pode ser alterado. Este parâmetro é apenas para informação.

(Ilustração - página 87)

(A) Velocidade de corte da mudança de frequência

(B) Grande

(C) Pequena

(D) Faixa baixa

(E) Centro (Pitch Básico)

(F) Faixa mais alta

■ **EGTime**

Ajusta o Time Scale (a velocidade de mudança no FEG na faixa do teclado) para cada Elemento.

A velocidade básica de mudança para o FEG está na nota especificada no parâmetro Center.

Um ajuste positivo causará mudanças lentas para notas mais baixas e mudanças mais rápidas para notas mais altas. Um ajuste negativo terá efeito oposto.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Center (Center Key)**

Ajusta a nota básica utilizada pelo parâmetro EGTime.

Quando a nota Center Key é tocada, o FEG comporta-se de acordo com os seus ajustes atuais. As características de mudança de pitch para outras notas irão variar em proporção aos ajustes EGTime.

Ajustes: C-2 ~G8

Observação

Também é possível ajustar este parâmetro pressionando-se a nota respectiva no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

(Ilustração - página 87)

(G) Valor positivo

(H) Velocidade de mudança de nível do FEG

(I) Pitch Básico

(J) Valor Negativo

FLT Scale (Filter Scale Break Point)

É possível ajustar os quatro Filter Scaling Break Points para cada Elemento. O Filter Scaling controla a frequência de corte do filtro de acordo com as posições das notas no teclado. Existem quatro Break Points utilizados para

dividir e designar diferentes ajustes ao longo do teclado. Os Níveis (Offsets) de cada Break Point são ajustados na tela FLT Scale.

Observação

Detalhes sobre Filter Scaling são fornecidos posteriormente na seção “Ajustes de Filter Scaling”.

(Ilustração - página 87)

■ BP1/ BP2/BP3/ BP4 (Break Point 1/ 2/ 3/ 4)

Ajusta os Break Points para cada Elemento. BP1 à BP4 serão automaticamente arranjados em ordem ascendente no teclado.

Ajustes: BP1 à BP4: C-2 ~G8

FLT Scale (Filter Scale Offset)

(Ilustração - página 87)

■ Ofs1/ Ofs2/ Ofs3/ Ofs4 (Offset 1/2/3/4)

Ajustas os Níveis de Filter Scaling Offset. Estes Offsets são utilizados pelos Break Points (BP1/ BP2/ BP3/ BP4).

Observação

Detalhes sobre Filter Scaling são fornecidos abaixo na seção “Ajustes de Filter Scaling”.

Ajustes: Ofst1 à Ofst4: -128 ~0 ~+127

Ajustes de Filter Scaling

Pelo exemplo, é possível ajustar os Níveis (Offsets) e Break Points (BP1 à BP4) como segue.

(Ilustração - página 87)

Aqui, o Ajuste Cutoff atual é 64. Os Offsets são -4 em BP1 (para a nota E1), +10 em BP2 (para a nota B2), + 17 em BP3 (para a nota G4) e +4 em BP4 (para a nota A5). Isto é, as freqüências de Cutoff em cada Break Point são 60, 74, 81 e 68, respectivamente. Para outras notas, as freqüências de Cutoff estarão diretamente conectadas aos dois Break Points adjacentes.

Observação

Os Break Points estão automaticamente arranjados em ordem ascendente no teclado. Por exemplo, o BP2 não pode ser ajustado em uma nota menor do que o BP1.

Observação

Os Níveis de Break Point são Offsets utilizados para aumentar ou diminuir o ajuste de Cutoff atual nas notas especificadas. Apesar do tamanho destes Offsets, os limites de Cutoff mínimo e máximo (valores de 0 e 127 , respectivamente) não podem ser excedidos.

Observação

Uma nota ajustada abaixo de BP1 se tornará o Nível BP1. Uma nota ajustada acima de BP4 se tornará o Nível BP4.

(página 88)

Amplitude do Elemento

É possível ajustar os parâmetros Amplitude para afetarem o nível de saída de cada Elemento. As sete telas a seguir estão disponíveis.

AEG VelSens (Sensibilidade de Velocidade AEG)

AEG Time

AEG Level

AEG Release

AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

AMP Scale (AMP Scale Break Point)

AMP Scale (AMP Scale Offset)

AEG VelSens (Sensibilidade de Velocidade AEG)

É possível ajustar a sensibilidade do Gerador Envelope de Amplitude (AEG) para velocidade da nota.

(Ilustração - página 88)

■ Level (Nível)

Ajusta a sensibilidade de Nível do AEG (sua eficácia) para a velocidade da nota. Um ajuste positivo causará alterações no nível de saída maiores para as notas tocadas de maneira mais forte e alterações menores para as notas tocadas mais suavemente. Um ajuste negativo terá efeito oposto.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Time-Segment (Segmento-Tempo)

Ajusta a sensibilidade da velocidade dos parâmetros Time do AEG. Utilize o Botão [2] para selecionar Segment, então utilize o Botão [1] para ajustá-lo. Ajustes Time positivos reproduzirão o Segment especificado mais rápido e valores negativos o reproduzirão mais lentamente.

Ajustes (Time): -64 ~0 ~+63

Ajustes (Segment):

attack:

Afeta o Hold Time/ Attack Time/ Decay 1 Time

all:

Afeta todos os parâmetros AEG Time

AEG Time

É possível ajustar diversos parâmetros Time para o Gerador Envelope de Amplitude (AEG). Combinado com os ajustes AEG Level e AEG Release, podem ser utilizados para controlar a mudança no nível de saída a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada. É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 88)

■ Attack (Tempo de Ataque)

Ajusta o Tempo de Ataque.

Ajustes: 0 ~127

■ Decay1 (Tempo de Decay1)

Ajusta o Tempo de Decay1.

Ajustes: 0 ~127

■ Decay2 (Tempo de Decay2)

Ajustes: 0 ~127

AEG Level

É possível ajustar diversos parâmetros Level para o Gerador Envelope de Amplitude (AEG). Combinado com os ajustes AEG Time e AEG Release, estes podem ser utilizados para controlar as mudanças no nível de saída a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada. É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 88)**■ Init (Nível Inicial)**

Ajusta o Nível Inicial. (O Nível quando uma tecla é pressionada).

Ajustes: 0 ~127

■ Attack (Nível de Ataque)

Apresenta o Nível de Ataque. (Fixado em 127).

■ Decay1 (Nível de Decay1)

Ajusta o Nível de Decay1.

Ajustes: 0 ~127

■ Sustain (Nível de Sustain)

Ajusta o Nível de Sustain.

Ajustes: 0 ~127

AEG Release

É possível ajustar os parâmetros Release Time e Release Level para o gerador Envelope de Amplitude (AEG). Combinado com os ajustes AEG Time e AEG Level podem ser utilizados para controlar a mudança no nível de saída a partir do momento em que uma nota é liberada. É possível ajustar valores diferentes para cada Elemento.

(Ilustração - página 88)**■ Time (Tempo de Release)**

Ajusta o Tempo de Release.

Ajustes: 0 ~127

(página 89)

■ Level (Release Level)

Apresenta o Nível de Release. (Finalizado em zero).

Ajustes do Gerador Envelope de Amplitude

Existem quatro ajustes Time (controlando a velocidade das mudanças no nível de saída) e cinco ajustes Level (controlando o nível de saída). O nível de saída muda a partir do Nível Inicial para o Nível de Ataque (127) dentro do Tempo de Ataque. Ele então altera-se de acordo com o Decay 1/ 2 Time e o Decay 1 Level, e estabiliza-se no Nível de Sustain. Quando a nota é liberada, o nível de saída cai ao Nível de Release (zero) dentro do Tempo de Release.

A Sensibilidade da Velocidade e outros parâmetros também podem ser ajustados se necessário.

(Ilustração - página 89)

AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

É possível ajustar os parâmetros Amplitude Key Follow para cada Elemento. Este parâmetro controla o comportamento do AEG de acordo com as posições das notas no teclado.

Observação

A disponibilidade do parâmetro Amplitude Key Follow depende dos ajustes Break Point e Offset na tela AEG Scale.

(Ilustração - página 89)

■ Level

Ajusta a razão Amplitude Key Follow (a quantidade na qual o nível de saída varia de acordo com a posição da nota) para cada Elemento. Um ajuste Central de C3 é utilizado como ajuste básico.

Um ajuste positivo irá diminuir o nível de saída para notas mais baixas e aumentá-lo para notas mais altas. Uma ajuste negativo terá efeito contrário.

Ajustes: -200% ~0 ~+200%

■ Center (Tecla Center)

permite que o Nível básico está na nota C3. Nesta nota, o nível de saída permanece inalterado. Para outras notas, os níveis de saída variam de acordo com os ajustes Level. O ajuste Center não pode ser alterado.

(Ilustração - página 89)

(A) Velocidade de mudança de nível do AEG

(B) Faixa mais baixa

(C) Centro (Pitch Básico)

(D) Faixa mais alta

(E) Grande

(F) Pequena

■ EGTime

O parâmetro EGTime controla o AEG Time para cada Elemento de acordo com as posições das notas no teclado. O parâmetro Center é utilizado como amplitude básica para este parâmetro.

Um ajuste positivo fará com que a amplitude das notas mais baixas se alterem mais lentamente e as notas mais altas se alterem mais rápido. Valores negativos terão efeito oposto.

Ajuste: -64 ~0 ~+63

■ Center (Tecla Center)

Ajusta o pitch básico utilizado pelo parâmetro EGTime.

Quando a nota Center é tocada, o AEG comporta-se de acordo com o seu ajuste atual. As características de mudança de amplitude para outras notas irão variar em proporção ao ajuste EGTime.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Observação

Também é possível ajustar este parâmetro pressionando a respectiva nota no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

(Ilustração - página 89)

(G) Valor Positivo

(H) Valor Negativo

(página 90)

AMP Scale (AMP Scaling Break Point)

É possível ajustar quatro Amplitude Scaling Break Points para cada Elemento. O Amplitude Scaling controla a amplitude de acordo com as posições das notas no teclado. Existem quatro Break Points utilizados para dividir e designar os ajustes diferentes ao longo do teclado. Os Níveis (Offsets) de cada Break Point são ajustados na tela AMP Scale.

Observação

Detalhes sobre Amplitude Scaling são fornecidos posteriormente na seção “Ajustes de Amplitude Scaling”.

Observação

Os Níveis dos Elementos em si são ajustados na tela OSC Out. (Página 79)

(Ilustração - página 90)

■ **BP1/ BP2/ BP3/ BP4 (Break Point 1/2/3/4)**

Ajusta os Break Points de cada Elemento. BP1 à BP4 serão arranjados automaticamente em ordem ascendente ao longo do teclado.

Ajustes: BP1 à BP2: C-2 ~G8

Observação

Também é possível ajustar cada Break Point pressionando a respectiva nota no teclado enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

AMP Scale (AMP Scaling Offset)

(Ilustração - página 90)

■ **Ofst1/ Ofst2/ Ofst3/ Ofst4 (Offset 1/2/3/4)**

Ajusta os Níveis de Offset da Amplitude Scaling. Estes Offsets são utilizados pelos Break Points (BP1/ BP2/ BP3/ BP4).

Observação

Detalhes sobre Amplitude Scaling são fornecidos posteriormente na seção “Ajustes Amplitude Scaling”.

Ajustes: Ofst1 à Ofst4: -128 ~0 ~+127

Ajustes Amplitude Scaling

Pelo exemplo, é possível ajustar os Níveis (Offsets) e Break Points (BP1 à 4) como a seguir.

(Ilustração - página 90)

Aqui, a amplitude atual é 80. Os Offsets são -4 m BP1 (para a nota E1), +10 em BP2 (para a nota B2), +17 em BP3 (na nota G4) e +4 em BP4 (para A5). A amplitude em cada Break Point é 76, 90, 97 e 84 respectivamente. Para outras notas, as amplitudes serão diretamente conectadas aos dois Break Points adjacentes.

Observação

OS Break Points são arranjados automaticamente em ordem ascendente pelo teclado. Por exemplo, BP2 não pode ser ajustado para uma nota mais baixa do que de BP1.

Observação

Os Níveis de Break Point são Offsets utilizados para aumentar ou diminuir a amplitude atual nas notas especificadas. Apesar do tamanhos destes Offsets, os limites de amplitude mínimo e máximo (valores de 0 e 127, respectivamente) não pode ser interrompidos.

Observação

Um ajuste de nota abaixo de BP1 se tornará o Nível BP1.
Um ajuste de nota acima de BP4 se tornará o Nível BP4.

Element LFO (Oscilador de Baixa Freqüência)

Existem vários ajustes para LFO. O LFO é utilizado para gerar sinais de freqüência e podem ser utilizados para criar efeitos de vibrato/wah/tremolo/etc quando aplicados aos parâmetros pitch/filter/amplitude. Parâmetros LFO diferentes podem ser ajustados para cada Elemento. As duas telas a seguir estão disponíveis.

LFO Wave
LFO Depth

LFO Wave

É possível ajustar diversos parâmetros que controlar a forma de onda do LFO. Selecione a forma de onda utilizada pelo LFO e ajuste a velocidade de alteração.

(Ilustração - página 90)

■ Wave

Selecione a forma de onda LFO utilizada para variar o som. Existem três formas de onda disponíveis.

Ajustes: saw, tri, squ

saw (onda dente de serra)

(Ilustração - página 90)

tri (onda triangular)

(Ilustração - página 90)

squ (onda quadrada)

(Ilustração - página 90)

(página 91)

■ **Speed (Velocidade)**

Ajusta a velocidade da forma de onda LFO. Um ajustes maior significa uma velocidade mais rápida.

Ajustes: 0 ~63

Velocidade = Rápida

(Ilustração - página 91)

Velocidade = Lenta

(Ilustração - página 91)

■ **KeySync**

Ativa ou desativa o Key Sync. Quando está ativo, a forma de onda LFO é resetada toda vez que uma nota é tocada.

Ajustes: off, on

(Ilustração - página 91)

LFO Depth

Ajusta a quantidade na qual a forma de onda LFO controla as alterações nos ajustes de Pitch/ Filter/Amp.

(Ilustração - página 91)

■ **PMod (Intensidade de Modulação do Pitch)**

Ajusta a quantidade (intensidade) na qual a forma de onda LFO varia (modula) o pitch do som. Uma ajuste maior significa uma intensidade de modulação maior.

Ajustes: 0 ~127

■ **FMod (Intensidade de Modulação do Filtro)**

Ajusta a quantidade (intensidade) na qual a forma de onda LFO varia (modula) na frequência de Corte do Filtro. UM ajuste mais largo significa uma intensidade de modulação maior.

Ajustes: 0 ~127

■ **AMod (Intensidade de Modulação da Amplitude)**

Ajusta a quantidade (intensidade) na qual a forma de onda LFO varia (modula) a amplitude do som. UM ajuste maior significa intensidade de modulação maior.

Ajustes: 0 ~127

Element EQ (Equalizador)

É possível ajustar os seguintes parâmetros Equalizer para cada Elemento.

EQ Type

EQ Param (Parâmetro EQ)

EQ Type

(Ilustração - página 91)

■ Type

Seleciona o Tipo de Equalizador. Diversos Equalizadores estão disponíveis o quais podem ser utilizados não apenas para alterar sons existentes, mas também para gerar sons completamente novos.

Alguns itens na tela EQ Param (Parâmetro EQ) podem ou não estar disponíveis, dependendo do Tipo de Equalizador Selecionado.

Ajustes: EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parâmetro EQ), Boost6 (Realça 6 dB), Boost12 (Realça 12dB), Boost18 (Realça 18dB).

Os parâmetros para o Tipo de Filtro são os seguintes.

• EQ L/H (EQ Low/ High)

Este é um Equalizador Shelving que combina Banda de Alta Frequência e Baixa Frequência para ajustar o Nível do sinal. Se for selecionado este Filtro, a tela do Parâmetro EQ estará disponível com os seguintes parâmetros.

(Ilustração - página 91)

(página 92)

■ **LoFreq (Frequência Baixa)**

Ajusta a frequência baixa do filtro Shelving, Frequências abaixo deste ponto são atenuadas ou realçadas pelo parâmetro Low Gain.

Ajustes: 50,1Hz ~2,00kHz

■ **LoGain (Ganho Baixo)**

Ajusta a quantidade na qual as frequências abaixo do ajuste de Frequência Baixa são atenuadas ou realçadas.

Ajustes: -32 ~0 ~ +32

■ **HiFreq (Frequência Alta)**

Ajusta a frequência alta do filtro Shelving, Frequências acima deste ponto são atenuadas ou realçadas pelo parâmetro High Gain.

Ajustes: 503,8Hz ~10,1kHz

■ **HiGain (Ganho Alto)**

Ajusta a quantidade na qual as frequências acima do ajuste da Frequência Alta são atenuadas ou realçadas.

Ajustes: -32 ~0 ~+32

● **P.EQ (EQ Paramétrico)**

O EQ Paramétrico é utilizado para atenuar ou realçar níveis de sinal em torno do ajuste de Frequência na quantidade especificada no ajuste Gain. 32 Características de Frequência diferentes estão disponíveis. Os parâmetros a seguir estão disponíveis para este tipo de Equalizador.

(Ilustração - página 92)

EQ Param (Parâmetro EQ)

(Ilustração - página 92)

■ **Freq (Frequência)**

Ajusta a frequência central. Frequências ao redor deste ponto são atenuados/realçados pelo ajuste Gain.

Ajustes: 139,7Hz ~12,9kHz

■ **Gain**

Ajusta o ganho. Atenua ou realça frequências em torno do ajuste Frequency.

Ajustes: -32 ~0 ~+32

■ Q (Característica da Freqüência)

Ajusta o Q (Característica da Freqüência). 32 Características diferentes estão disponíveis.

Ajustes: 0 ~31

- **Boost6 (Boost 6dB)/ Boost12 (Boost 12dB)/ Boost18 (Boost 18 dB)**

Podem ser utilizados para realçar o nível do sinal inteiro em 6dB, 12dB e 18dB, respectivamente. Os parâmetros EQ não estarão disponíveis.

- **thru**

Se for selecionado, os equalizadores são colocados em bypass e o sinal inserido não é afetado.

Voices de Bateria

Com Voices de Bateria, diferentes Ondas de bateria e percussão ou Voices Normais são designadas para notas ao longo do teclado (de C0 à c6) formando uma bateria completa. Para edição de Voices de Bateria, existem cinco telas Common Edit (afetando toda as Voices de Bateria juntas) e cinco telas Drum Key.

Quando se seleciona uma Voice de Bateria e se entra no Modo Voice Edit, será vista a tela Drum Voice Edit que foi previamente editada.

Observação

Um resumo das Voices de Bateria é fornecidas na Página 37.

A maioria dos parâmetros já foram explicados para os Voices Normais. (Os itens em cinza no diagrama). Estes parâmetros que não foram citados anteriormente são explicados aqui.

Observação

Detalhes sobre as funções comuns para as Voices de Bateria e Voices Normais são fornecidas na seção "Voices Normais" (Página 69)

(Tabela - página 92)

(Tabela - página 93 - continuação da página 92)

Edição Drum Common e Edição Drum Edit

Cada Voice de Bateria consiste de múltiplas Voices Waves ou Normal designadas para as notas ao longo do teclado (C0 à C6) (Página 37). É possível utilizar a Edição Drum Common para ajustes que se aplicam a todas as Teclas de Bateria na Voice Drum. Para ajustes de Voices de Wave e Normal individuais, a Edição Drum Common consiste de telas de Edição para cada Voice Wave ou Normal. Com a Edição Drum Voice, é possível utilizar o Botão [A] para mudar a tela entre as telas de Edição Drum Common e Edição Drum Key.

(Ilustração - página 93)

(A) Ajustes Drum Common

(B) Indicador Common

(C) Ajustes Drum Key

(D) Indicador Drum Key

Menu Display

A ilustração abaixo é apresentada quando se gira o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT]. Os menus para os ajustes são apresentados abaixo. Utilize o botão [PAGE] para mover o cursor para o item que se está procurando. Então libere a tecla [SHIFT] para mudar para a tela na qual se estava editando anteriormente o item.

(Ilustração - página 93)

Observação

As teclas [PROGRAM/PART] no S30 podem selecionar diretamente os menus associados à elas (Página 70).

Drum Common General

Para as Voices Drum, existe apenas o tipo Common General apresentado abaixo. Os parâmetros e ajustes são os mesmos que para as Voices Normais. Detalhes são fornecidos na Página 70.

GEN Name (Nome Geral)

Edição Rápida Drum Common

As quatro telas a seguir estão disponíveis para o nível de saída Drum Voice e os parâmetros de timbre.

QED Level (Nível de Edição Rápida)

QED EffectCtrl (Efeito de Edição Rápida)

QED Filter (Filtro de Edição Rápida)

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

QED Level (Nível de Edição Rápida)

A maioria dos parâmetros e ajustes já foram explicados para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 71.

QED EffectCtrl (Efeito de Edição Rápida)

A maioria dos parâmetros e ajustes já foram explicados para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 72.

QED Filter (Filtro de Edição Rápida)

A maioria dos parâmetros e ajustes já foram explicados para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 72.

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

O EG (Gerador Envelope) pode ser utilizado para ajustar a transição no nível de saída da Voice Drum durante o tempo. O EG tem dois parâmetros determinando como o nível de saída do som se altera a partir do ponto no qual uma nota é pressionada ao ponto no qual o som foi encerrado completamente.

(Ilustração - página 93)

(página 94)

■ Attack

Ajusta o tempo de Ataque (o tempo a partir do momento em que a nota é pressionada ao ponto em que o nível de saída máximo é alcançado).

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Decay

Ajusta o tempo de Decay (o tempo a partir do ponto de nível máximo de saída do som ao ponto em que o som é encerrado completamente).

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Drum Common Arpeggio

As quatro telas a seguir estão disponíveis para os parâmetros de arpejo da Voice Drum. Os parâmetros e ajustes são os mesmos que para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 72.

ARP Type (Tipo de Arpejo)
 ARP Limit (Limite da Nota de Arpejo)
 ARP Mode (Modo Arpejo)
 ARP PlayEF (Efeito Arpejo Play)

Controladores Drum Common

Faça os Ajustes Control aqui. Até seis controladores mais a roda da Curva de Pitch podem ser designados para cada Voice Drum. As sete telas a seguir estão disponíveis. (Os nomes dos parâmetros para todas as telas Control Set são as mesmas).

CTL Bend (Curva de Pitch)
 CTL Set1 (Control Set 1)
 CTL Set2 (Control Set 2)
 CTL Set3 (Control Set 3)
 CTL Set4 (Control Set 4)
 CTL Set5 (Control Set 5)
 CTL Set6 (Control Set 6)

Os parâmetros são os mesmos que para as Voices Normal. detalhes são fornecidos na Página 74. (O parâmetro Elem Sw está disponível apenas para as Voices Normal).

Efeitos Drum Common

Para os Efeitos Drum Common, existem dois Efeitos de Inserção, além dos Efeitos System (Reverb e Chorus). As cinco telas a seguir estão disponíveis. Os parâmetros e ajustes são os mesmos que para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 78.

EFF InsEF (Efeito Insertion)
 EFF EF1 (Efeito Insertion 1)

EFF EF2 (efeito Insertion 2)
 EFF Ver (Reverb)
 EFF Cho (Chorus)

Drum Key OSC (Oscilador)

É possível alterar os ajustes de forma de onda da Voice Drum. Cada Voice Drum pode consistir de até 73 Teclas Drum (Página 37), designadas para notas do teclado (C0 à C6). É possível designar formas de onda para as Teclas Drum e ajustar seus parâmetros. As quatro telas seguintes estão disponíveis.

OSC Wave (Onda do Oscilador)
 OSC Out (Saída do Oscilador)
 OSC Pan (Pan do Oscilador)
 OSC Other (Outro Oscilador)

OSC Wave (Onda do Oscilador)

Designa uma Wave/ Voice Normal para cada Tecla Drum. Utilize o Botão [A } (ou pressione uma nota no teclado) para selecionar a Tecla Drum e utilize o Botão [C] para selecionar a Wave/ Voice Normal designada à ela.

(Ilustração - página 94)

■ Mem (Memory)

É exibido quando se seleciona “vce” (Voice Normal) como o parâmetro Type. Selecione a Memória Voice para a Voice Normal.

Ajustes: Não é possível selecionar as Voices de Plug-in.

■ Number (Onda Number)

Selecione uma Wave/ Número da Voice Normal. A Categoria e Nome são apresentadas à direita da Wave/ Número da Voice Normal. A seleção das Waves/ Voices Normais variam de acordo com o Type.

Ajustes: 000 (off) ~533 para onda, 001 ~128 para Voice Normal (Detalhes sobre cada Wave/ Voice Normal são fornecidos na Lista de Dados).

Observação

Se for escolhido “off” nenhuma Wave/ Voice Normal serão designadas a Tecla Drum.

■ Ctgry (Categoria)

Selecione a Categoria da Wave/ Voice Normal. Se for alterada para uma outra categoria, a primeira Wave/ Voice Normal na categoria será selecionada.

Ajustes: Detalhes sobre as Categorias são fornecidas como uma lista na Página 70.

■ Type

Selecione a Wave ou Voice Normal como o Type. Com os parâmetros Number e Ctgry (acima) é possível especificar a forma de onda ou a Voice Normal utilizada pelo Type.

Ajustes: wave, vce (Voice Normal)

(página 95)

OSC Out (Saída do Oscilador)

Faz o ajuste da saída da Wave ou Voice Normal para cada tecla Drum.

(Ilustração - página 95)

■ Level

Ajusta o nível de saída para cada Wave ou Voice Normal. Pode ser utilizado para ajustar a saída de cada Tecla Drum.

Ajustes: 0 ~127

■ InsEF (Efeito Insertion)

Seleciona o Efeito Insertion para o qual a saída de cada Tecla Drum será enviada. Se Thru é selecionado, os Efeitos Insertion serão colocados em bypass.

Ajustes: thru, ins1 (Efeito Insertion 1), ins2 (Efeito Insertion 2)

■ RevSend (Mandada de Reverb)

Ajusta o nível de Send (Mandada) do sinal da Tecla Drum enviado a partir do Efeito Insertion 1/ 2 (ou o sinal colocado em bypass) para o efeito Reverb.

Ajustes: 0 ~127

Observação

Este ajuste e o nível de Mandada de Reverb ajustados na tela de Nível de QED (Página 71) são os ajustes de nível Mandada de Reverb finais.

Observação

Detalhes sobre Efeitos são fornecidos na Página 55.

■ ChoSend (Mandada de Chorus)

Ajusta o nível de Send (Mandada) do sinal da Tecla Drum enviado a partir de Efeito Insertion 1/ 2 (ou o sinal colocado em bypass) para o efeito Chorus.

Ajustes: 0 ~127

Observação

Este ajuste mais o ajuste do nível de Mandada de Chorus na tela QED Level (página 71) são os ajustes finais do nível de Mandado de Chorus.

Observação

Para a Tecla Drum com o Efeito Insertion ajustado com ajuste diferente de Thru, o nível de Mandada de Chorus será determinado pela tela QED Level.

Observação

Detalhes sobre os Efeitos são fornecidos na Página 55.

OSC Pan (Pan do Oscilador)

Designa os ajustes Pan para cada Tecla Drum na Voice Drum. Diferentes tipos de pan estão disponíveis.

(Ilustração - página 95)

■ Pan

Ajusta a posição do Pan para cada som em uma Voice Drum (Bateria). Também será utilizado como a posição de Pan básica para os ajustes Alternate e Random.

Ajustes: L63 (Esquerda) ~C (Centro) ~R63 (Direita)

■ Alter (Alternate)

Ajusta a quantidade na qual é feito o pan alternativamente a esquerda e à direita para cada nota que se pressiona. O ajuste de Pan é utilizado como a posição de Pan básica.

Ajustes: L64 (Esquerda) ~0 (Centro) ~R63 (Direita)

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustado em "wave". Se está ajusta em "vce" (Voice Normal), este parâmetro não está disponível.

■ Random

Ajusta a quantidade na qual é feito o pan aleatoriamente à esquerda e à direita para cada nota pressionada. O ajuste de Pan é utilizado como a posição de Pan básica.

Ajustes: 0 ~127

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustado em "wave".

■ Output

Designa cada Tecla Drum para uma saída.

Ajustes: L&R (OUTPUT L&R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1 & 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1|, ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

Observação

Ajustes "ind3" à "ind6" têm a finalidade de expansões futuras e não estão disponíveis atualmente.

Observação

Por exemplo, se for escolhido "ind1&2", o canal da esquerda terá como saída o INDIVIDUAL OUTPUT 1 e o canal da direita terá como saída o INDIVIDUAL OUTPUT 2.

OSC Other (Outro Oscilador)

É possível ajustar parâmetros que rejam o som de cada Tecla Drum formando a Voice Drum.

(Ilustração - página 95)**■ Assign**

Ajusta o Key Assign em “single” para evitar a reprodução dupla das mesmas notas recebidas. Selecione “multi” para designar consecutivamente cada exemplo da mesma nota recebida à um canal separado

Ajustes: single, multi

Observação

Quando o parâmetro Alternate Group (AltGrp) tem um ajuste diferente de “off”, não é possível ajustar este parâmetro (exibido como “----”).

(página 96)

■ **RcvNtOff (Nota Recebida Off)**

Seleciona se as mensagens MIDI Note Off são recebidas por cada Tecla Drum.

Ajustes: off, on

Observação

Este parâmetro depende do Tipo de Wave da Tecla Drum selecionada na tela OSC Wave.

■ **AltGrp (Grupo Alternado)**

Ajusta o Alternate Group no qual a Wave está designada. Em uma bateria real, alguns sons de bateria não podem ser fisicamente tocados simultaneamente, tal como hi hats abertos e fechados. É possível evitar que as Waves se reproduzam simultaneamente designando-as para o mesmo Alternate Group. Até 127 Alternate Groups podem ser definidos. Também é possível selecionar "off" caso se deseje para habilitar a reprodução simultânea dos sons.

Ajustes: off, 1 ~127

Drum Key Pitch

Ajusta o pitch de cada Tecla Drum. A afinação e parâmetro Pitch EG pode ser ajustado para cada Tecla Drum.

PCH Tune (Afinação do Pitch)

(Ilustração - página 96)

■ **Coarse**

Ajusta o pitch de cada Wave da Tecla Drum (ou Voice Normal) em semitons.

Ajustes: -48 ~+ 48

Observação

Para uma Voice Normal, este parâmetro ajusta a posição de sua nota (não do pitch) relativa à nota C3. Por exemplo, vamos assumir que a Voice original consiste de um som de piano de dois Elementos até a nota C3 e um som de string de dois Elementos a partir da nota C#3 para cima. Ajustando o Coarse (Sintonia Grosseira) em +1 não haveria alteração no pitch de um som de piano em C#3. Ao invés disso, a nota C#3 da Voice original (isto é, como som de string) seria utilizada.

■ **Fine**

Afinação precisa do pitch de cada Wave da tecla Drum (ou Voice Normal).

Ajustes: - 64 ~+ 63

■ **VelSens (Sensibilidade da Velocidade)**

Ajusta a sensibilidade da velocidade do pitch. Ajustes positivos farão com que o pitch aumente conforme a força com que se toca o teclado e ajustes negativos farão com que a velocidade caia.

Ajustes: - 64 ~ 0 ~ +63

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustado em “wave”.

Filtro da Tecla Drum

É possível aplicar ajustes de filtragem para a Voice Drum. Um Filtro Passa baixa e um Filtro Passa Alta pode ser aplicado para cada Wave para alterar suas características tonais.

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustado em “wave”.

FLT Cutoff (Corte do Filtro)

(Ilustração - página 96)

■ LPF (Filtro Passa Baixa)

Ajusta a frequência de Corte do Filtro Passa baixa. Apenas frequências abaixo deste ponto passam. É possível então utilizar o parâmetro Reso (Ressonância) para acrescentar mais qualidade ao som.

Ajustes: 0 ~ 255

Observação

Detalhes sobre o Filtro Passa Baixa são fornecidos na Página 83.

■ VelSens (Sensibilidade da Velocidade)

Ajusta a sensibilidade da velocidade do frequência de Corte do Filtro Passa Baixa. Ajustes positivos farão com que a frequência de corte aumente conforme a força com que se toca o teclado e ajustes negativos farão com que a velocidade caia.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Ressonância)

Ajusta a quantidade de Ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de Corte. Este ajuste pode ser utilizado em combinação com a frequência de Corte do Filtro Passa Baixa para acrescentar mais qualidade ao som.

Ajustes: 0 ~31

Observação

Detalhes sobre Ressonância são fornecidos na Página 85.

■ HPF (Filtro Passa Alta)

Ajusta a frequência de Corte do Filtro Passa Alta. Apenas frequências acima deste ponto passarão.

Ajustes: 0 ~ 255

Observação

Detalhes sobre o Filtro Passa Alta são fornecidos na Página 34.

Amplitude da Tecla Drum

É possível ajustar os parâmetros de amplitude (nível de saída) para cada Tecla Drum. Os dois parâmetros seguintes estão disponíveis.

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustada em “wave”.

AMP AEG (Gerador Envelope de Amplitude)

AMP VelSens (Sensibilidade da Velocidade da Amplitude)

(página 97)

■ AMP AEG (Gerador Envelope de Amplitude)

O Gerador Envelope de Amplitude controla a mudança na amplitude a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada. Ajustando o tempo de Ataque, Tempo de Decay 1 e Nível de Decay 1/ 2, é possível determinar quão rápido o som alcança sua amplitude de pico e como ele entra em fade out. Os parâmetros podem ser ajustados para cada Tecla Drum.

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustado em “wave”.

(Ilustração - página 97)

■ Attack (Tempo de Ataque)

Ajusta o Tempo de Ataque.

Ajustes: 0 ~127

■ Decay 1 (Tempo de Decay 1)

Ajusta o Tempo de Decay.

Ajustes: 0 ~127

■ Level (Nível de Decay 1)

Ajusta o Nível de Decay 1.

Ajustes: 0 ~127

■ Decay2 (Tempo de Decay 2)

Ajusta o Tempo de Decay 2.

Se for selecionado “hold”, a amplitude do nível será mantida até que se libere a nota.

Ajustes: 0 ~126, hold

AMP VelSens (Sensibilidade da Velocidade de Amplitude)

É possível definir como a amplitude (nível de saída) varia de acordo com a velocidade das notas recebidas.

(Ilustração - página 97)

■ Level

Ajusta a sensibilidade de velocidade do nível de saída do Gerador Envelope de Amplitude. Ajustes positivos farão com que o nível de saída aumente conforme a força com que se toca o teclado e inversamente, valores negativos farão com que a velocidade caia.

Ajustes: -64 ~0 ~ +63

Ajustes do Gerador Envelope de Amplitude

O Gerador Envelope de Amplitude tem três parâmetros Time e um parâmetro Level. Estes regem as transições entre os níveis de saída para a duração de uma nota. O Tempo de Ataque é o tempo que se leva para o som alcançar o seu pico no nível de saída a partir do momento em que uma nota é tocada no teclado. Os parâmetros Decay Time 1/ 2 e Decay 1 Level são utilizados para ajustar o comportamento do resíduo (entre o pico do nível de saída do som e o ponto no qual o fade chega a zero). Além disso, é possível ajustar estes parâmetros para que sejam sensíveis à velocidade da nota.

Observação

O Nível de Ataque está fixado em seu valor máximo.

(Ilustração - página 97)

Decay = hold

(Ilustração - página 97)

EQ da Tecla Drum (Equalizador)

É possível ajustar os parâmetros Equalizer para cada tecla Drum. As duas telas seguintes estão disponíveis. Estes parâmetros são os mesmos que os para as Voices Normal; detalhes são fornecidos na Página 91.

EQ Type

EQ Param (Parâmetro EQ)

Observação

Este parâmetro só está disponível se o parâmetro Type na tela OSC Wave está ajustado em "wave".

Voices de Plug-in

As Voices das Placas de Plug-ins (Single Part) são conhecidas como Voices de Placa. Uma Voice de Plug-in é uma Voice de Placa que foi processada no sintetizador no Modo Voice Edit. Existem seis Telas Common Edit e quatro telas para edição do elemento de uma Voice de Plug-in. É possível salvar até 64 Voices de Plug-in editados nos Bancos A à D da Memory PLG1/ 2.

Depois da seleção do Voice que se deseja editar (nos Bancos A `D de Memory PLG 1/ 2), quando se entra no Modo Voice Edit, será visualizada a tela do Modo Voice Edit que se saiu anteriormente.

Monitorando Placas Voices

É possível monitorar Board Voices sem ter que entrar no Modo Edit. Também, se for pressionada a tecla [EDIT] enquanto se monitora, entra-se no Modo Edit sem os osciladores da Board Voice já designada.

⇒ Enquanto se pressiona a tecla [PLG1] ou [PLG2], utilize o Botão [C] para selecionar o Banco da Board Voice. "PLG INT" é o Banco da Voice de Plug-in (Plug-in Internal) armazenado na Memory PLG1/ 2.

✂ Libere a tecla [PLG1] ou [PLG2]. Selecione a Board Voice utilizando as teclas BANK/PROGRAM ou o botão [DATA] da mesma maneira que se seleciona uma Voice a partir de uma outra memória.

Observação

Se não existe uma Voice no Número de Programa correspondente com o Banco selecionado, nenhum som será produzido.

Observação

Para editar as Board Voices na Plug-in Board, é necessário utilizar um computador e o software de edição incluso.

Observação

Detalhes sobre Plug-in Voices e Board Voices são fornecidas nas Páginas 32, 104.

Muitos parâmetros são os mesmos que os das Voices Normal (os itens em cinza no diagrama). Apenas estes itens que diferem são explicados.

Observação

Detalhes sobre outros parâmetros são fornecidos na explicação da Voice Normal na Página 69.

(Tabela - página 98)

Plug-in Common Edit e Edição de Cada Elemento

Existem duas telas de edição para um Plug-in Voice. Um deles é o ajuste de Voice geral chamado Plug-in Common e a outra é para ajustes de elemento chamado Plug-in Element Existe apenas um elemento disponível para um Plug-in Voice, mas é possível acessar os parâmetros em telas Plug-in Common e Element, que são similares aquelas da Voice Normal.

Na edição da Plug-in Voice, é possível percorrer as telas Common e Element utilizando o Botão [A].

(Ilustração - página 98)
(A) Telas de Edição Plug-in Common
(B) Telas de Edição Plug-in Element

Menu Display

Quando se utiliza o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], será visto o Menu Display. Então utilize o botão [PAGE] para mover o cursor para o item desejado e libere a tecla [SHIFT] para mudar a tela Edit para o item selecionado.

(Ilustração - página 98)

Observação

As teclas [PROGRAM/PART] do S30 podem selecionar diretamente os Menus associados à elas (página 70)

Plug-in Common General

Os parâmetros General são apresentados nas duas telas a seguir.

GEN Name (Nome Geral)

GEN Other (Outro Geral)

GEN Name (Nome Geral)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que para as Voices Normal. Consultar página 70 para maiores detalhes.

GEN Other (Outro Geral)

Existem parâmetros disponíveis para a Placa Plug-in.

(Ilustração – página 99)

■ Mode

Seleciona a reprodução monofônica ou polifônica .

Seleciona se a Voice é reproduzida monofonicamente (apenas notas simples) ou polifonicamente (notas múltiplas simultâneas).

Ajustes: mono, poly

■ Assign

Se a Tecla Assign for ajustada em “single” , a reprodução dobrada da mesma nota é evitada. O sintetizador terminar a nota quando a mesma nota é recebida novamente. Se for selecionado “multi”, o sintetizador irá determinar consecutivamente cada exemplo da mesma nota recebida para um canal separado, tornando possível a geração de tons de partes múltiplas.

Ajustes: single, multi

Edição do Plug-in Common Edit

Os parâmetros aqui são primariamente para Plug-in Voice de volume e tom. As quatro telas a seguir estão disponíveis.

QED Level (Nível de Edição Rápida)

QED EffectCtrl (Efeito de Edição Rápida)

QED Filter (Filtro de Edição Rápida)

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

QED Level (Nível de Edição Rápida)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que os das Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 71.

QED EffectCtrl (Efeito de Edição Rápida)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que os da Voice Normal.

QED Filter (Filtro de Edição Rápida)

Os parâmetros e ajustes são os mesmos que os da Voice Normal. Detalhes são fornecidos na Página 72.

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

O EG (Gerador Envelope) pode ser utilizado para controlar as alterações no volume do Plug-in Voice durante o tempo. Existem três parâmetros para este EG, controlando a alteração no volume a partir do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada, ou no ponto onde seu fade out chega a zero.

(Ilustração – página 99)

■ Attack

Ajusta o Tempo de Ataque (tempo que se leva para o volume alcançar seu pico depois que uma nota é pressionada no teclado)

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Ajusta o Tempo de Decay (tempo que se leva para que o volume mude a partir de seu pico a um nível constante.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Ajusta o Tempo de Release (tempo que se leva para o volume chegue a zero depois que uma nota é liberada).

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Arpeggio

Nas quatro telas a seguir, é possível ajustar parâmetros para o Arpeggiator utilizado pelo Plug-in Voice. Os parâmetros são os mesmos que para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 72.

ARP Type (Tipo de Arpejo)

ARP Limit (Limite da Nota de Arpejo)

ARP Mode (Modo Arpeggio)

ARP PlayEF (Efeito Arpeggio Play)

(página 100)

Plug-in Common Controller

É possível ajustar a Roda da Cura de Pitch, a Roda de Modulação e outros parâmetros do Controller para os Plug-in Voices nas nove telas seguintes.

CTL Pitch (Curva de Pitch)
 CTL Set1 (Control Set 1)
 CTL Set2 (Control Set 2)
 CTL MW Control (Intensidade de Controle MW)
 CTL MW Modulação (Intensidade de Modulação MW)
 CTL AT Control (Intensidade de Controle AT)
 CTL AT Modulation (Intensidade de Modulação AT)
 CTL AC Control (Intensidade de Controle AC)
 CTL AC Modulation (Intensidade de Modulação AC)

CTL Pitch (Curva de Pitch)

É possível ajustar a Faixa da Curva de Pitch e Portamento para o Plug-in Voice aqui. O Portamento cria uma transição suave do pitch da primeira nota tocada ao pitch da nota seguinte.

(Ilustração – página 100)

■ Curva de Pitch

Ajusta a quantidade (em semitons) na qual o pitch da nota varia quando se move a Roda da Curva de Pitch para cima/para baixo. Por exemplo, se for ajustado um valor de +12, o pitch será alterado até uma oitava acima quando se move a roda para cima. No caso contrário, se for ajustado um valor negativo, o pitch cai quando se move a roda para baixo.

Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

■ Portamento

Ativa ou desativa o Portamento.

Ajustes: off, on

■ Time

Ajusta o Tempo de Portamento, que é a velocidade de transição do pitch a partir da primeira nota a seguinte.

Ajustes: 0 ~ 127

CTL Set1 (Control Set 1)

CTL Set2 (Control Set 2)

Estes parâmetros são os mesmos que para as Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 74 (O parâmetro Elem SW só está disponível para as Voices Normal).

CTL MW Control (Intensidade de Controle MW)

Aqui, é possível ajustar a intensidade de controle que a Roda de Modulação tem sobre o filtro.

(Ilustração – página 100)

■ **Filter**

Ajusta a intensidade de controle da Roda de Modulação sobre a frequência de corte do filtro.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ 63

CTL MW Modulation (Intensidade de Modulação CTL)

Aqui, é possível ajustar a intensidade de controle que a Roda de Modulação tem sobre o pitch, filtro e modulação da amplitude do Plug-in Voice.

(Ilustração – página 100)

■ **PMod (Intensidade de Modulação do Pitch)**

Ajusta a intensidade de controle que a Roda de Modulação tem na modulação do pitch. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

■ **AMod (Intensidade de Modulação de Amplitude)**

Ajusta a intensidade de controle que a Roda de Modulação tem sobre a modulação da amplitude. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

CTL AT Control (Intensidade de Controle AT)

Aqui, é possível ajustar a intensidade de controle de aftertouch do teclado sobre o pitch e filtro do Plug-in Voice.

(Ilustração – página 100)

■ **Pitch**

Ajusta a intensidade de controle do aftertouch de teclado sobre o pitch. É possível ajustar um valor (em semitons) de até duas oitavas.

Ajustes: -24 ~ 0 ~ +24

■ **Filtro**

Ajusta a intensidade de controle do aftertouch de teclado sobre a frequência de corte do filtro.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

(página 101)

CTL AT Modulation (Intensidade de Modulação AT)

Aqui, é possível ajustar a intensidade de controle que o aftertouch de teclado tem sobre o pitch, filtro e modulação de amplitude do Plug-in Voice.

(Ilustração – página 101)

■ PMod (Intensidade de Modulação de Pitch)

Ajusta a intensidade de controle que o aftertouch de teclado tem sobre a modulação de pitch do filtro. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

■ FMod (Intensidade de Modulação do Filtro)

Ajusta a intensidade de controle que o aftertouch de teclado tem sobre a modulação de amplitude. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

■ AMod (Intensidade de Modulação de Amplitude)

Ajusta a intensidade de controle que o aftertouch de teclado tem sobre a modulação de amplitude. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

CTL AC Control (Intensidade de Controle AC)

É possível ajustar a intensidade que o Controle de Mudança das Mensagens (Controle Designável) tem sobre o filtro do Plug-in Voice.

(Ilustração – página 101)

■ Source (Fonte)

Ajusta o número da Mudança de Controle MIDI utilizada para controlar o filtro.

Ajustes: 0 ~ 95

■ Filter (Filtro)

Ajusta a intensidade da frequência de corte do filtro controlada pela Mudança de Controle ajustado acima.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ + 63

CTL AC Modulation (Intensidade de Modulação AC)

Aqui, é possível ajustar a intensidade que o controle das mensagens da Mudança de Controle (Controle Designável) tem sobre o pitch, filtro e amplitude do Plug-in Voice.

■ PMod (Intensidade de Modulação do Pich)

Ajusta a intensidade que o controle das mensagens de Mudança de Controle (selecionadas no parâmetro Source) tem sobre a modulação do pitch. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

■ **FMod (Intensidade de Modulação do Filtro)**

Ajusta a intensidade que o controle das Mudanças de Mensagem (selecionadas no parâmetro Fonte) tem sobre a modulação do filtro de corte. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

■ **AMod (Intensidade de Modulação da Amplitude)**

Ajusta a intensidade que o controle das mensagens de Mudança de Controle (selecionadas no parâmetro Source) tem sobre a modulação da amplitude. Quanto maior o ajuste, maior a intensidade de controle.

Ajustes: 0 ~ 127

Plug-in Common LFO (Oscilador de Baixa Frequência)

É possível ajustar aqui os parâmetros LFO. O LFO utiliza uma forma de onda de baixa frequência para variar (modular) o pitch do som. O efeito vibrato, por exemplo, utiliza o LFO.

LFO Param (Parâmetro LFO)

(Ilustração – página 101)

■ **Speed (Velocidade)**

Ajusta a velocidade da forma de onda LFO. Um ajuste positivo aumentará a velocidade e um ajuste negativo a reduzirá.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

(Ilustração – página 101)

(A) Velocidade = Lenta

(B) Velocidade = Rápida

(página 102)

■ Delay

Ajusta o tempo de delay entre o momento em que se pressiona uma nota no teclado e o momento em que o LFO começa a atuar. Como apresentado na ilustração, um ajuste positivo fará aumentar o delay e um ajuste negativo irá diminuir o delay.

Ajustes: -64 ~ 0 ~ +63

(Ilustração - página 102)

(A) Delay Curto

(B) Delay Longo

■ PMod (Intensidade de Modulação do Pitch)

Ajusta a quantidade na qual a forma de onda do LFO controla o pitch. Um ajuste positivo aumentará a quantidade e um valor negativo diminuirá.

Ajustes: -64 ~0 ~+ 63

Plug-in Common Effect

Nas três telas seguintes, é possível ajustar os parâmetros para a Inserção e Efeitos de Sistema utilizado pelo Plug-in Voice. Os parâmetros são os mesmos que os das Voices Normal. O parâmetro EFF EF1 (Efeito de Inserção) é o mesmo que o parâmetro EFF EF1 (Efeito de Inserção 1) das Voices Normal. Detalhes são fornecidos na Página 78.

EFF EF1 (Efeito de Inserção)

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

Plug -in Element OSC (Oscilador)

Aqui, é possível ajustar os parâmetros relacionados ao Elemento para o Plug-in Voice. Nas duas telas seguintes, é possível selecionar a forma de onda do elemento, então é o parâmetro da velocidade.

OSC Assign (Designação do Oscilador)

É possível selecionar a Placa Voice que forma o Elemento em um Plug-in Voice. Utilize o Botão [C] para selecionar o Banco e o Botão [1] para selecionar a Placa Voice.

(Ilustração - página 102)

■ Bank

Selecione o Banco da Placa Voice do Plug-in Voice.

Ajustes: (Depende do Plug-in Voice. Consultar o Manual do Usuário da sua Placa de Plug-in).

■ Number

Seleciona o Número da Placa Voice. O Nome da Placa Voice é apresentado à direita do número.

Ajustes: (Depende do Plug-in Voice. Consultar o Manual do Usuário da sua Placa de Plug-in).

OSC Velocity (Velocidade do Oscilador)

Aqui, é possível ajustar a velocidade e a mudança de nota para a Placa Voice.

(Ilustração - página 102)

■ Depth (Intensidade)

Ajusta a sensibilidade da velocidade da Placa Voice. Se for ajustado um valor maior, o aumento de volume será maior conforme a força com que se toca o teclado.

Ajustes: 0 ~127

■ Offset

Ajusta o valor de offset para a sensibilidade da velocidade da Placa Voice. Quando se pressiona uma nota no teclado, este valor de offset é acrescentado à velocidade da nota.

Ajustes: 0 ~127

■ NoteSft (Note Shift - Mudança de Nota)

Ajusta a quantidade (em semitons) na qual o pitch da Placa Voice é alterado. É possível ajustar um valor acima de duas oitavas.

Ajustes: -24 ~0 ~+24

Plug-in Element Pitch

É possível ajustar os parâmetros do Gerador Envelope de Pitch para a Placa Voice. O Gerador Envelope de Pitch controla a alteração no pitch do momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada.

(página 103)

PCH PEG (Gerador Envelope de Pitch)

(Ilustração - página 103)

■ **InitLvl (Nível Inicial)**

Ajusta o Nível Inicial.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Attack (Ataque)**

Ajusta o Tempo de Ataque.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Release**

Ajusta o Tempo de Release.

Ajustes: -64 ~ 0 ~+63

■ **Level (Nível)**

Ajusta o Nível do Release.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Ajustes do Gerador envelope de Pitch

É possível ajustar dois parâmetros de tempo (velocidade) e dois parâmetros de nível (pitch) que controlam a alteração no pitch a partir do momento em que se pressiona uma nota no teclado ao momento em que ela é liberada. Quando se pressiona uma nota no teclado, o pitch inicial é definido pelo ajuste do parâmetro InitLvl. O pitch então altera-se a partir do valor InitLvl ao pico de pitch dentro do ajuste de tempo no parâmetro Attack. Após isto, a alteração do pitch é definida pelos ajustes de Release Time/Level.

(Ilustração - página 103)

(A) Nível de Pico

(B) Nível de Release

(C) Tempo de Release

(D) Tempo de Ataque

Plug-in Element EQ (Equalizador)

É possível fazer os ajustes do equalizador para a Wave (Onda). Este é um equalizador shelving com duas bandas; uma para frequências altas e outras para frequências baixas.

EQ Param (Parâmetro EQ)

(Ilustração - página 103)

■ LoFreq (Baixa Frequência)

Ajusta o ponto de shelving para as baixas frequências. Os níveis dos sinais abaixo desta frequência serão realçados/atenuados pela quantidade ajustada no parâmetro LoGain.

Ajustes: 32Hz ~2,0kHz

■ LoGain (Low Gain - Ganho Baixo)

Ajusta a quantidade na qual o sinal abaixo da frequência LoFreq será realçado/atenuado.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ HiFreq (Alta Frequência)

Ajusta o ponto de shelving para as altas frequências. Os níveis dos sinais acima desta frequência serão realçados/ atenuados pela quantidade ajustada no parâmetro HiGain.

Ajustes: 500Hz ~16,0kHz

■ HiGain (Ganho Alto)

Ajusta a quantidade na qual os sinais acima da frequência HiFreq serão realçados/atenuados.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Plug-in Element Native

Com uma Placa de Plug-in instalada, é possível ter parâmetros nativos e únicos para ajustar uma Placa Voice a partir da Placa Plug-in.

PLG-NATIVE (Plug-in Native)

Os Parâmetros Native Part são apresentados. Utilize o botão [PAGE] para mudar a tela para o parâmetro desejado, então utilize o Botão [C] e o Botão [2] para inserir os ajustes.

Os parâmetros e números das telas irão variar dependendo da Placa Plug-in. Para detalhes sobre cada parâmetro e suas funções, consultar o Manual do Usuário ou a ajuda on-line que acompanha com a Placa Plug-in.

(página 104)

Editando Plug-in na Placa Voices

Os Plug-in Voices são baseados nas Placas Voices. No entanto, as Placas Voices em si podem ser editadas pelo computador utilizando o software de edição incluso. Editores diferentes estão disponíveis para diferentes Placas de Plug-in.

Observação

Quando se utiliza o editor enquanto o sintetizador está no Modo Voice, ajuste o "Part No" no editor em "1". Também, certifique-se de que o canal de Recepção Básico do sintetizador é o mesmo que o ajustado no canal do editor MIDI.

As suas edições na Placa Voice serão armazenadas no Banco de Usuário até que se desligue o instrumento. Observe que o Banco de Usuário é uma memória temporária, desta forma as edições no Banco serão apagadas quando se desliga o instrumento. Portanto, pode ser necessário salvar os dados da Placa Voice utilizando um computador.

(Ilustração – página 104)

Observação

Detalhes sobre como utilizar o editor são fornecidas na ajuda on-line.

Quando se faz o bulk-dump de dados da Placa Voice, as edições da Placa Voice são recebidas no Banco de Usuário de acordo com a Mensagem de Banco Seleccionada (MSB/LSB) única para cada Placa Plug-in. Portanto, para reproduzir estas Voices da Placa, é necessário selecionar os Bancos apropriados no sintetizador.

☆ No Modo Voice Play selecione qualquer Voice em uma Memória de Plug-in (PLG1 ou PLG2).

🕒 Na Placa Voice que foi editada, pode agora ser reproduzida se um Banco de Usuário foi selecionado nesta tela.

Observação

Para detalhes sobre Bancos de Usuário, Números Seleccionados de Banco (MSB/LSB) e Placas Voice, consultar o Manual do Proprietário ou a ajuda on-line que acompanha a sua Placa Plug-in.

Observação

Uma vez que os dados editados da Placa Voice foram transmitidos para o sintetizador e salvos na Placa de Memória, como um arquivo do tipo "plugin", é possível carregar o arquivo sem ter que conectar ao computador.

Se uma Placa Voice no Banco de Usuário foi editada no Modo de Edição de Voice, é possível armazená-la como uma Voice Plug-in no Banco de Memória A D do PLG1 ou PLG2. Podem ser armazenadas até 64 Voices em cada Banco.

No entanto, apenas os parâmetros Voice Edit podem ser armazenados. Os parâmetros da Placa Voice editados não podem ser armazenados. Portanto, todas as edições da Placa Voice serão perdidas quando se desliga o seu sintetizador.

Para evitar isto, deve-se salvar as suas edições da Placa Voice na Placa de Memória e então carregar os dados como uma Voice Plug-in.

Depois de carregar os dados da Placa Voice, se for selecionada a Memória da Voice Plug-in (PLG1/PLG2) A à D, o som armazenado (A Voice Plug-in editada baseada na Placa Voice) é carregada.

Observação

O ajuste "all" (Todos) não está disponível quando se salva os dados da Placa Voice, eles são salvos como um arquivo tipo "plugin". Se o nome do arquivo está ajustado da mesma forma o arquivo carrega-se imediatamente (Página 43), os dados da Placa Voice também podem ser carregados quando o sintetizador está ligado.

Observação

Pode-se levar algum tempo para salvar ou carregar os dados da Placa Voice utilizando a Placa de Memória.

Observação

Detalhes sobre salvar/carregar dados de/para a Placa de Memória são fornecidos na Página 144.

Observação

O editor para a Placa Plug-in PLG150-NA é um programa de plug-in para Xgworks (lite). Será necessário rodar o Windows e o Xgworks (lite) para utilizá-lo. O Xgworks lite está incluso no CD-ROM que acompanha este sintetizador.

(página 105)

Modo Voice Job

É possível realizar várias operações (Jobs) no Modo Voice Job. Por exemplo, é possível “Inicializar” (Initialize) Voices (incluindo aquelas que estão sendo editadas) ou “Ativar” (Recall) aquelas que foram editadas anteriormente.

Quando se entra no Modo Voice Job, primeiro se vê a tela Initialize (Inicializar). As quatro telas seguintes estão disponíveis para cada Voice Job.

Observação

Antes de entrar no Modo Voice Job e utilizando a função Initialize ou Recall, deve-se selecionar a Voice que se deseja operar. (Página 65)

- 1ª tela: VCE Initialize
- 2ª tela: VCE Edit Recall
- 3ª tela: VCE Copy
- 4ª tela: VCE Bulk Dump

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Voice Job são fornecidos na Página 22.

Realizando um Job

➤ No Modo Voice Play, selecione o Número da Voice que se deseja utilizar com o Job.

✂ Pressione a tecla [JOB] para entrar no Modo Voice Job

☒ Utilize o botão [PAGE] e mude a tela que apresenta o Job que se deseja realizar.

(Ilustração – página 105)

☒ Utilize os Botões [B]/ [C] e os Botões [1]/ [2] para selecionar o parâmetro que se deseja utilizar com o Job. (Alternativamente, utilize o botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES]).

Observação

Este passo não é aplicável para os Jobs Recall e Bulk Dump.

☒ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será apresentada uma confirmação.

(Ilustração – página 105)

☒ Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar. A mensagem “Completed” (Completado) será exibida quando o Job é completado e volta-se para a tela original.

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar o Job.

Observação

Para trabalhos que levam mais tempo para serem processados, vê-se a mensagem “Executing” (Executando) durante o processamento. Se o sintetizador for desligado enquanto esta mensagem está sendo exibida, corre-se o risco de corromper os dados.

☞ Pressione a tecla [VOICE] para sair do Modo Voice Job e volte para o Modo Voice Play.

VCE Initialize

É possível resetar (Inicializar) todos os parâmetros de uma Voice para os seus ajustes padrão. Também é possível inicializar seletivamente certos parâmetros, tais como os ajustes Common, ajustes para cada tecla Element/Drum, e assim por diante. Observe que não se volta a Voice ao seu estado anterior à edição. Ao invés disso, é útil para quando se constrói uma nova Voice de improviso.

(Ilustração – página 105)

■ Seleciona o tipo de parâmetro para inicializar

Utilize o Botão [C], o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o parâmetro a ser inicializado. Os parâmetros disponíveis para a inicialização vão variar dependendo do tipo da Voice selecionada (Normal/ Drum/ Plug-in).

□ Ajustes:

Voice Normal:

Voice atual, Common atual, Elemento 1 ~ 4 atual.

Voice Drum:

Voice atual, Common atual (dados comuns a todas as teclas Drum), Tecla C0 ~ C6 atual (Tecla Drum C0 ~ C6).

Voice Plug-in:

Voice atual, Common atual, Element atual

VCE Edit Recall

Se uma Voice está sendo editada mas ela não é armazenada antes de mudar para uma outra Voice, as edições que foram feitas serão apagadas. Nesta situação, é possível utilizar a função Recall para recuperar as edições para a Voice.

(Ilustração – página 105)

VCE Copy

É possível copiar os ajustes do parâmetro Common e da Tecla Element/Drum a partir de qualquer Voice para a Voice que está sendo editada. Isto é útil se uma Voice está sendo criada e deseja-se utilizar alguns ajustes de parâmetros para uma outra Voice.

Observação

Esta função não é utilizada para copiar Voices completas a partir de uma localização para a outra. Ela é utilizada para copiar ajustes de parâmetros de uma Voice já existente para a Voice atual que está sendo editada.

(Ilustração – página 105)

(página 106)

■ 🕒 **Memória Source Voice**

Selecione a Memória da Voice que contém a Voice (fonte) a partir da qual os ajustes serão copiados.

- Ajustes:** PRE1/ 2 (Preset 1/ 2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PLG1/ 2 (Plug-in 1/ 2), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum).

■ 🕒 **Número Source Voice**

Seleciona o Número da Voice fonte. O Nome da Voice é exibido na linha superior do display.

- Ajustes:** 001 ~ 128 (para Preset, Internal/External Normal), 1 ~ 64 (para Plug-in 1/ 2), DR1 ~ DR8 (para Preset Drum), DR1 ~ DR2 (para Internal/ External Drum).

■ 🕒 **Parâmetro Source Voice**

Seleciona o parâmetro da Voice fonte. É possível copiar ajustes de parâmetros comuns a todos os Elementos ou aqueles utilizados por todos os Elementos individuais.

- Ajustes:**

Voice Normal:

Common (todos os Elementos), EL1 ~ EL4

Drum Voice:

Common (todas as Teclas Drum), C0 ~ C6

Plug-in Voice

Common, EL (Elemento)

Observação

Se os parâmetros da Voice fonte (Normal/Drum/Plug-in) diferem dos parâmetros da Voice que está sendo editada (destino), só será possível copiar os parâmetros Common.

■ ↵ **Tecla Destination Element/ Drum**

Ajusta a Tecla Element/Drum da Voice destino. Se a fonte é uma Voice Normal ou Drum, é possível escolher um destino se a Tecla Element/Drum foi ajustada.

- Ajustes:**

Voice Normal:

EL1 ~ EL4

Voice Drum

C0 ~ C6

Observação

Se for escolhido os parâmetros Common a partir da fonte, esta tela mudará para "Common".

VCE Bulk Dump

É possível enviar todos os ajustes de parâmetros da Voice atual para o seu computador ou outro dispositivo MIDI externo utilizando o Bulk Dump.

(Ilustração – página 106)

Observação

Deve-se ajustar o Número correto do Dispositivo MIDI para realizar um Bulk Dump. Detalhes são fornecidos na Página 137.

Voice Store

É possível armazenar (salvar) os ajustes de parâmetros para até 128 Voices para cada Memória do seu sintetizador (INT: internal) ou para a Placa de Memória (EXT: External). O procedimento é o seguinte.

Observação

Até 64 plug-in Voices podem ser armazenados nos Bancos A à D da PLG 1/ 2.

Observação

Quando se realiza isto, os ajustes para a Voice destino serão sobrescritos. Dados importantes devem ter sempre backup no computador, numa Placa de Memória separada ou em algum outro dispositivo de armazenagem.

↻ Pressione a tecla [STORE] depois da edição de uma Voice. Será exibida a tela Voice Store.

(Ilustração – página 106)

✂ Utilize o Botão [1] para selecionar a Voice Memory de destino (INT ou EXT).

Observação

O valor é fixo em PLG 1/ 2 quando se armazena um Plug-in Voice.

✂ Utilize o Botão [2] para selecionar o Número da Voice destino. Será ajustada a Memória da Voice/ Número na qual a sua Voice será armazenada.

Observação

O botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] também podem ser utilizadas para realizar esta operação.

☞ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será apresentada uma mensagem de confirmação.

(Ilustração – página 106)

↻ Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar. A mensagem “Executing...” (Executando) será exibida enquanto o Job está sendo processado. Quando ela é completada, será exibida a mensagem “Completed” (Completada) e volta-se ao Modo Voice Play.

Observação

E possível pressionar a tecla [DEC/NO] para cancelar o Job. Desta forma volta-se à tela inicial.

(página 107)

Modo Performance

Performance Play

No Modo Performance Play, múltiplas Voices (até quatro Partes) podem ser colocadas em camadas para criar sons mais densos que podem ser tocados em tempo real ou utilizando um sequenciador.

No Modo Performance, até 19 Partes podem ser combinadas em uma única Performance, incluindo Voices para as 16 Partes mais as Entradas A/D e Partes Plug-in A/ 2.

Dependendo dos ajustes Performance Edit (Página 111), é possível designar uma Voice Normal ou Voice Drum (Bateria) para cada Parte. Múltiplas Partes podem ser designadas para o mesmo canal MIDI para reprodução em tempo real. Alternativamente, é possível designar cada Parte em um canal MIDI diferente para reprodução utilizando um sequenciador externo ou o sequenciador interno do sintetizador (no Modo Sequence Play). O sintetizador pode suportar até 256 Performances, consistindo de 128 Performances Internas além de outras 64 Performances Externas na Placa de Memória.

As telas exibidas, o método de seleção das Performances e o processo de Edição Multi Part no Modo Performance Play são explicados aqui.

Observação

Se uma placa de Plug-in multitimbral esta instalada, até 34 Partes podem ser combinadas em uma única Performance. No entanto, os ajustes para as Partes de Plug-in não podem ser armazenados na memória.

Observação

Um resumo das Performances é fornecido na Página 39.

Display do Modo Performance Play

Será visualizada a seguinte tela quando se entra no Modo Performance Play. Existem sete telas do Modo Performance Play, como explicado abaixo. Utilize o botão [PAGE] para mudar as telas.

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Performance Play são fornecidos na Página 21.

(Ilustração – página 107)

1ª Tela: PFM Play (Performance Play)
tela de Performance Principal

2ª Tela: PFM Srch (Performance Search)
É possível procurar rapidamente uma Performance especificando a Memória de Performance e Categoria.

Da 3ª a 7ª telas, é possível ajustar os níveis de saída, posição de pan estéreo e outros parâmetros gerais para cada Parte (Edição Multi Part). Isto é útil quando se utiliza o sintetizador com um sequenciador. Detalhes são fornecidos na Página 109.

3ª Tela: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

4ª Tela:	PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)
5ª Tela:	PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)
6ª Tela:	PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)
7ª Tela:	PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

1ª Tela: PFM Play (Performance Play)

(Ilustração – página 107)

1. Tela Title

Exibe o que está atualmente no Modo Performance Play.

2. Performance Memory/Number (Banco/Número)

O Número do Programa Memory/Performance (001 a 128) e o Banco ([A] a [H])/ Número do Programa ([1] A [16]) são exibidos para a Performance selecionada. Por exemplo, "INT: 128(H16)" mostra que a Memória é "Interna", a Performance/ Número do Programa é "128", o Banco é "H" e o Número do Programa do Banco é "16".

Memory/ Número do Programa de Performance

Memórias Internas são exibidas como "INT" e Memórias Externas são exibidas como "EXT". A cada Voice em uma memória é designado um Número de Programa de Performance de 001 a 128.

Observação

Detalhe sobre Memórias de Performance são fornecidos na Página 29.

Banco/Número do Programa

Números de Programa de Performance 001 a 128 são relacionados aos Bancos A à H e Números de Programas 1 a 16 (para o Banco) como explicado abaixo. Por exemplo, é possível selecionar uma Performance diretamente pelo seu Número de Programa de Performance ou utilizando uma combinação de Banco e Teclas de Programa.

(página 108)

(Tabela – página 108)

3. Categoria de Performance/Nome

A abreviação de duas letras da Categoria da Performance é exibida a esquerda do Nome da Performance. Isto fornece uma idéia aproximada do som da Performance.

Nome Da Performance

O nome de uma Performance pode consistir de até 10 caracteres.

4. Display do Knob Parameter

Exibe o valor da função/ Parâmetro designado para cada botão ([A] a [C] e [1] / [2]).

Parâmetros Setting/ Viewing Knob

No Modo Performance Play, é possível utilizar os Botões [A] a [C] e Botão [1]/ [2] para ajustar parâmetros designados para eles. Quando se utiliza cada botão, o valor de seu parâmetro designado é apresentado rapidamente (botão [A] a [C]).

(Ilustração – página 108)

Observação

Detalhes sobre a designação de parâmetros para os Botões [A] a [C] são fornecidos nas Páginas 46, 136. Detalhes sobre a designação de parâmetros para o Botão [1]/ [2] são fornecidas nas Páginas 47, 74.

Ajustes/ Visualização de Oitava/ Parâmetros do Canal de Transmissão MIDI

No Modo Performance Play, os ajustes atuais de Oitava e Canal de Transmissão MIDI são exibidos enquanto se pressiona a tecla [SHIFT]. O display varia, dependendo se o Modo Master Keyboard está ativo ou não.

Observação

Detalhes sobre o Modo Master Keyboard são fornecidos na Página 113.

Modo Master Keyboard está desligado

(Ilustração – página 108)

(A) Oitava

(B) Canal de Transmissão MIDI

Utilize o Botão [A] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] para selecionar o Canal de Transmissão MIDI (1 a 16).

Modo Master Keyboard esta ligado

(Ilustração – página 108)
(C) Zona 1 a 4

Utilize o Botão [B]/[C]/[1]/[2] enquanto pressiona a tecla [SHIFT] para selecionar o Canal de Transmissão MIDI (1 a 16)

As notas que se tocam no Modo Performance Play serão transmitidas neste canal MIDI.

Observação

Quando o modo do teclado master está desativado, é possível utilizar a página MIDI Ch no Modo Utility para ajustar os canais de transmissão MIDI (Página 137).

(página 109)

Seleção do Programa de Performance

Existem quatro maneiras nas quais se pode selecionar uma Performance.

Utilizando as teclas BANK/PROGRAM
 Utilizando as teclas [DEC/NO] e [INC/YES]
 Utilizando o botão [DATA]
 Utilizando a Busca de Categoria

Utilizando as teclas [INC/YES] e [DEC/NO], o botão [DATA] ou a função Category Search como selecionado diretamente na Voice no Modo Voice Play. Consultar a Página 65, substituindo a palavra “Voice” por “Performance”

Utilizando as teclas BANK/PROGRAM

↻ Pressione a tecla MEMORY [INT] ou [EXT] e selecione a Memória de Performance. O indicador de Memória de Performance selecionado no display piscará.

(Ilustração – página 109)

Observação

Detalhes sobre as Memórias de Performance são fornecidas na Página 29

✂ Pressione a tecla BANK ([A] a [H]) para selecionar um Banco. O indicador Bank piscará no display.

Observação

Pressione as teclas de Banco [A] a [D] quando se seleciona uma Performance EXT.

(Ilustração – página 109)

Observação

Se for pressionada a tecla EXIT aqui, o processo de seleção da Performance é cancelado e a Performance original é reintroduzida.

Observação

Se o Banco já foi selecionado, este passo não é necessário.

Observação

Detalhes sobre Bancos são fornecidos na Página 29.

✂ Pressione a tecla PROGRAM ([1] a [16]) para selecionar um Número de Programa. Performances podem ser selecionadas ajustando a Memória, Banco e Número do Programa como explicado nos passos fornecidos acima. O display também exibe a Performance selecionada.

(Ilustração – página 109)

Multi Edit (Volume, Pan, Mandada de Reverb/Chorus, Note Shift)

Também é possível ajustar nível de saída (volume), pan estéreo e outros parâmetros para cada Parte utilizando os editores gráficos nas telas 3 a 7. É possível, por exemplo, ajustar cada parâmetro de Volume e Pan da Part em tempo real enquanto se utiliza um gerador de tom multitimbral com um sequenciador.

Método de Ajuste

O mesmo procedimento se aplica as telas 3 a 7.

(Ilustração – página 109)

➤ Utilize o botão [PAGE] para selecionar a tela.

✂ Utilize o Botão [A] para selecionar a Part. É possível escolher entrar, PartAD (Parte de Entrada A/D), PartP1 (Parte Plug-in 1), PartP2 (Parte Plug-in2), Part01 a Part16 (Voice Part 1 a 16). Com exceção da 7ª tela (Note Shift), os parâmetros Common (Layer Common) são os mesmos para todas as Partes de Layers.

Os ajustes de parâmetro para cada Parte são exibidos como um gráfico de barras, fornecendo uma idéia geral do equilíbrio do som.

Também é possível utilizar as teclas MEMORY e PART no painel frontal para selecionar cada Part. As teclas se relacionam com cada Parte como segue.

Tecla [PRE1/ 2].....Common (Layer Common)
Tecla [EXT].....PartAD (Parte de Entrada A/D)
Tecla [PLG1].....PartP1 (Plug-in 1 Part)
Tecla [PLG2].....PartP2 (Plug-in2 Part)
Teclas Part [1] a [16].....Part01 a Part16 (Voice Parts 1 a 16)

✂ Utilize o Botão [B] ou o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para ajustar os parâmetros de cada Parte.

(página 110)

↻ Repita os passos ✂ e ✂ para cada uma das outras Partes.

Observação

Para evitar a perda dos ajustes, certifique-se de armazenar a Performance antes de sair para um outro Modo ou selecionar uma outra Performance. Detalhes sobre como armazenar as Performances são fornecidas na Página 131.

Lendo os Ajustes Exibidos

As telas 3 a 7 tem as seguintes funções.

(Ilustração – página 110)

🕒 **Parâmetro:** exibe os ajustes de parâmetro.

🕒 **Parte:** exibe a Parte selecionada atualmente.

🕒 **Valor:** exibe o ajuste para a Parte selecionada atualmente.

📊 **Gráfico de Barras:** exibe os ajustes para cada Parte como um gráfico de barras.

Common (Layer Common)

PartAD (Parte de Entrada A/D)

PartP1 (Plug-in 1 Part)

PartP2 (Plug-in 2 Part)

Part01 ~ Part16 (Voice Parts 1 ~ 16)

👉 **Tecla Layer on/off:** exibe o símbolo “L” acima do gráfico de barras para Partes que tem a Tecla Layer ajustada em “on”.

👉 **Mute on/off:** exibe o símbolo “*” do gráfico de barras para Partes que estão em mute. Pressione a tecla [ENTER] para ativar/desativar o mute para a Parte selecionada atualmente.

Observação

Se a placa de Plug-in está instalada no Plug-in Slot 2, PartP2 (Plug-in 2 Part) não estará mais disponível. No entanto, agora será possível selecionar a Part17 a Part32 (Voice Part 17 a 32). O sinal “🔊” é exibido à direita do gráfico de barras, indicando que existe mais Partes disponíveis. Se for selecionado a Part17 a Part32, o gráfico de barras exibe os ajustes das Partes.

(Ilustração – página 110)

■ 3ª Tela: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

Ajuste o nível saída (volume) de cada Parte.

(Ilustração – página 110)

Ajustes: 0 ~ 127

■ **4ª Tela: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)**

Ajusta a posição de pan estéreo para cada Parte.

(Ilustração – página 110)

Ajustes: L63 ~ C ~ R63

■ **5ª Tela: PFM Mlt) ReveSend (Performance Multi: Mandada de Reverb)**

Para cada Parte, ajusta o nível de Mandada do sinal enviado a partir do Insertion Effect 1/ 2 (coloca o sinal em bypass) ao efeito Reverb.

(Ilustração – página 110)

Ajustes: 0 ~ 127

■ **6ª Tela: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)**

Para cada Parte, ajusta o nível de Mandada do sinal enviado a partir do Insertion Effect 1/ 2 (ou o sinal em bypass) ao efeito Chorus.

(Ilustração – página 110)

Ajustes: 0 ~ 127

■ **7ª Tela: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)**

Ajusta a quantidade (em semitons) na qual o pitch de cada Parte está em offset. É possível ajustar o offset acima ou abaixo de duas oitavas.

(Ilustração – página 110)

(página 111)

Performance Edit

É possível ajustar os parâmetros Performance Edit. Estes parâmetros podem ser divididos em parâmetros Common, que se aplicam a todas as Partes, e aos parâmetros de Partes específicas. Também, existem vários ajustes de zona para o Modo Master Keyboard (Página 113).

Quando se entra no Modo Performance Edit, a tela a seguir será vista. O display atual (número de telas) irá variar dependendo da Parte selecionada.

Basicamente, Botão [A] é utilizado para selecionar o tipo de parâmetro que se deseja editar (Common/Part/Zone), o botão [PAGE] é utilizado para mudar as telas de parâmetro, e os Botões [B], [C], [1] [2] são utilizados para inserir ajustes de parâmetro. Alternativamente, é possível utilizar o botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para inserir os ajustes.

(Ilustração – página 111)

(A) Muda as telas

(B) Seleciona Common/Part/Zone)

(C) Insere Ajuste

É possível utilizar os Botões [A] a [C] e Botão [1] / [2] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT] para mover o cursor em cada parâmetro respectivo. O cursor também pode ser movido utilizando o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

Observação

Deve-se selecionar a Performance que se deseja editar antes de se entrar no Modo Performance Edit (Página 109). Todos os ajustes de parâmetros para cada Performance podem ser armazenados.

Observação

Se uma Placa de Plug-in multitimbral foi instalada, os parâmetros para suas Partes não serão armazenados.

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Performance Edit são fornecidos na Página 21.

Menu Display

Quando se utiliza o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], o seguinte menu será exibido. Utilize o botão [PAGE] para mover o cursor entre os itens, então libere a tecla [SHIFT] para mudar para o item selecionado.

(Ilustração – página 111)

Common/Part/Zona de Edição

Uma Performance pode consistir de 16 Partes de Voice, uma A/D Input Part ou um Plug-in Part 1/ 2 (Página 39). Os parâmetros comuns a todas as Partes são conhecidos como Common Edit. As telas do Modo Performance Edit podem ser divididas na tela Common Edit e telas para edição de cada Parte individualmente.

Quando se edita Partes individuais, as telas que são vistas irão variar dependendo da Parte selecionada. Se o sintetizador está no Modo Master Keyboard (Páginas 8, 57) será possível ajustar os parâmetros para cada Zona. No Modo Performance Edit, utilize o Botão [A] para mudar as telas para ajuste Common, Part e Zone.

Ajustes Common

(Ilustração – página 111)

(A) Indicador Common

Ajustes Part

(Ilustração – página 111)

(B) Indicador Part

Ajustes Zone

(Ilustração – página 111)

(C) Indicador Zone

Modo Master Keyboard/ Modo Gerador de Tom

No Modo Performance, a conexão com o gerador de tom interno do S30 (o fluxo de sinal) pode ser alterado pressionando a tecla [MASTER KEYBOARD] no painel frontal. Se o LED da tecla [MASTER KEYBOARD] está aceso, o S30 entra no Modo Master Keyboard e torna-se útil para controlar geradores de tom externos. Se o LED está apagado, o S30 sai do Modo Master Keyboard e torna-se útil controlar suas Partes internas a partir do gerador de tom interno. O fluxo de sinal de cada Modo é o seguinte.

Modo Master Keyboard: LED da tecla [MASTER KEYBOARD] acesa

(Ilustração – página 111)

(página 112)

Modo Gerador de Tom: LED da tecla [MASTER KEYBOARD] apagado

(Ilustração – página 112)

O indicador (E)

Se qualquer parâmetro for alterado no Modo Performance Edit, o indicador (E) será exibido no canto superior esquerdo da tela. Isto indica rapidamente que a Performance atual foi modificada mas ainda não foi armazenada.

(Ilustração – página 112)

(A) Indicador “Edit”

Observação

Mesmo que se saia do Modo Performance Play, os ajustes editados para a Performance atual não serão perdidos enquanto não se selecionar uma outra Performance.

Observação

O indicador (E) também será exibido no Modo Performance Play.

Observação

O indicador (E) também será exibido no Modo Voice Play se qualquer botão Assignable for utilizado.

A Função “Compare”

Utilize esta função para ouvir a diferença entre a Performance com os ajustes editados e a mesma Performance antes da edição.

↻ Pressione a tecla [EDIT/COMPARE] enquanto se está no Modo Performance Edit. O indicador (E) no canto superior esquerdo da tela mudará para o indicador © e o LED da tecla [EDIT/COMPARE] piscará. Os ajustes Performance anteriores a edição serão reinstalados temporariamente para comparação.

(Ilustração – página 112)

(B) Indicador “Compare”

Observação

A edição não será possível enquanto a função “Compare” está habilitada.

✂ Pressione a tecla [EDIT] novamente para desabilitar a função “Compare” e recuperar os ajustes para a sua Performance editada.

Performance Store

Os ajustes editados para a Performance atual serão perdidos caso se saia do Modo Performance Play e então selecione-se uma outra Performance ou Modo. Para evitar a perda da dados importantes, deve-se sempre utilizar a Performance Store para armazenar suas Performances editadas depois de sair do Modo Performance Edit. Detalhes sobre o procedimento para Armazenar Performances são fornecidos na Página 131.

Observação

Quando se cria uma nova Performance de improviso, e útil, antes de editar, limpar os ajustes para a Performance atual utilizando a função Initialize Performance no Modo Performance Job (Página 130).

Common (Ajustes para todas as Partes)

Aqui explica-se como editar ajustes comuns para todas as Partes em uma Performance. Existem seis Menus disponíveis, cada um deles consiste de múltiplas páginas.

- Common General
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller
- Common Master EQ
- Common Effect

(página 113)

Common General

É possível ajustar o Nome da Performance, o canal MIDI e outros parâmetros gerais nas telas Common Edit. As três telas seguintes estão disponíveis para ajustes gerais.

GEN Name (Nome Geral)
 GEN MIDI (MIDI Geral)
 GEN M.Kbd (Teclado Master Geral)

GEN Name (Nome Geral)

É possível ajustar um Nome de Performance de até 10 caracteres (letras ou números) e/ou símbolos. Também é possível selecionar o Nome da Categoria à esquerda do Nome da Performance.

(Ilustração – página 113)

(A) Nome da Categoria

(B) Nome da Performance

Observação

O método de ajuste do Nome da Performance é o mesmo que para o Nome da Voice. Detalhes são fornecidos na Página 70.

GEN MIDI (MIDI Geral)

É possível ajustar os parâmetros do canal MIDI In/Out para a Performance.

(Ilustração – página 113)

■ ArpOut (Saída do Arpejo)

Ativa ou desativa a saída MIDI da frase de Arpejo.

Ajustes: off, on

■ ArpCh (Canal de Arpejo)

Ajusta o Canal MIDI do Arpeggiator. O arpejo será tocado em Partes e Voices ajustadas para este Canal MIDI. Se for escolhido kbd-ch (Canal do Teclado), o Arpeggiator utilizará o Canal de Transmissão MIDI ajustado no Modo Utility (Página 137).

Ajustes: 1 ~ 16, kbdCh (Canal do Teclado)

■ LayerCh (Canal Layer)

Ajusta o Canal MIDI da Parte Layer. Todas as Partes Layers (até quatro) utilizarão o mesmo Canal MIDI ajustado aqui. Se for escolhido BasicCh (Canal de Recepção Básico), todas as Partes Layer utilizará o Canal de Recepção Básica ajustado no Modo Utility (Página 137).

Ajustes: 1 ~ 16, BasicCh (Canal de Recepção Básico)

GEN M.Kbd (Teclado Master Geral)

É possível ajustar os splits do teclado e layers quando se utiliza uma Performance no Modo Master Keyboard.

(Ilustração – página 113)

■ **Modo**

Ajusta o Modo do teclado. Os três Modos a seguir estão disponíveis. Se o LED da tecla [MASTER KEYBOARD] no painel frontal está apagado, estes Modos não estão disponíveis e parênteses são exibidos no display.

□ **Ajustes:** split, 4zone, layer

split:

Divide o teclado na seção da mão esquerda (inferior) e seção da mão direita (superior), designando um canal MIDI diferente e Parte para cada seção.

4zone:

Divide o teclado em no máximo quatro zonas, designando um canal MIDI diferente e uma Parte para cada zona. Parâmetros podem ser ajustados separadamente para cada zona (Página 127) quando se pressiona a tecla [ENTER].

layer:

Coloca em camadas até duas Zonas (Partes) no teclado. Isto é útil para a criação de sons ricos e densos.

■ **Lower (Inferior)**

Quando o Modo (consultar acima) foi ajustado em “split”, isto ajusta o canal MIDI designado para as notas no ponto de split e abaixo dele. O ajuste de Parte ou Voice para este canal MIDI será tocado quando se pressiona as notas no ponto de split e abaixo dele. Quando o Modo está ajustado em “layer”, o canal MIDI para uma Zona em camada (Part) é ajustado aqui.

□ **Ajustes:** ch01 ~ ch16

■ **Upper (Superior)**

Quando o Modo (consultar abaixo) foi ajustado em “split”, isto ajusta o canal MIDI designado para as notas acima do ponto de split. O ajuste Part ou Voice para este canal MIDI será tocado quando se pressiona as notas acima do ponto de split. Quando o Modo está ajustado em “layer”, o canal MIDI para a outra Zona (Parte) colocada em camada é ajustado aqui.

□ **Ajustes:** ch01 ~ ch16

Observação

Também é possível ajustar rapidamente os canais MIDI Upper/Lower utilizando as teclas PART [1] a [16]. Pressione e segure uma tecla PART, então pressione uma outra. O número da primeira tecla está ajustado como o canal MIDI Superior (Upper) enquanto o número da segunda tecla está ajustado no canal MIDI Inferior (Lower).

■ Point (Ponto)

Quando o Modo (consultar antes) foi colocado em “split”, isto determina o ponto de split. A nota atual do ponto de split será designado para a seção superior.

Observação

Também é possível selecionar o ponto de split pressionando a nota enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

Ajustes: C-2 ~G8

Lista de Ajuste de Teclado Master (on split/layer)

(Tabela - página 114)

ch: Canal de transmissão do teclado

p: ponto de split

Detalhes sobre cada parâmetro são fornecidos na página 127.

Observação

Para maiores informações sobre o Modo Master Keyboard, consultar a página 57 na Seção Básico.

Edição Rápida Comum

É possível ajustar vários parâmetros que regem as propriedades sônicas do Layer Part. As quatro telas a seguir só estão disponíveis quando a tecla Layer (Página 123) para Parte ativa.

QED Level (Nível de Edição Rápida)

QED EF (Efeito de Edição Rápida)

QED Filter (Filtro de edição Rápida)

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

QED Level (Nível de Edição Rápida)

É possível ajustar o nível de saída e os parâmetros pan para cada Layer Part. Os ajustes também estão disponíveis nas telas Part Edit.

(Ilustração - página 114)

■ Vol (Volume)

Ajusta o nível de saída do Layer Part.

Ajustes: 0 ~127

■ Pan

Ajusta a posição do pan estéreo do Layer Part.

Ajustes: L63 (Esquerda) ~C (Centro) ~R63 (Direita)

■ RevSend (Mandada do Reverb)

Ajusta o nível de Mandada do sinal enviado a partir do Insertion Effect 1/ 2 (ou do sinal colocado em bypass) para o efeito Reverb.

Ajustes: 0 ~127

■ **ChoSend (Mandada do Chorus)**

Ajusta o nível de Mandada do sinal enviado a partir do Insertion Effect1/ 2 (ou do sinal colocado em bypass) para o efeito Chorus.

Ajustes: 0 ~127

QED EF (Efeito de Edição Rápida)

É possível ajustar a quantidade de Chorus aplicada ao Layer Part, bem como aos ajustes Portamento.

(Ilustração - página 114)

■ **Chorus**

Ajusta o nível de Retorno do efeito Chorus bem como o valor de offset.

Ajustes: -64 ~0 ~+ 63

■ **Portamento**

Ativa ou desativa o Portamento.

Ajustes: off, on

■ **Time (Tempo)**

Ajusta o tempo de transição de pitch. Valores mais altos implicam em tempos de transição mais longos.

Ajustes: -64 ~0 + 63

(página 115)

QED Filter (Filtro de Edição Rápida)

Estes parâmetros controlam os filtros que regem a qualidade tonal da Voice. Se está sendo utilizado o LPF (Filtro Passa Baixa) e o HPF (Filtro Passa Alta) combinados, os parâmetros na página do Filtro QED apenas afetam o LPF.

(Ilustração - página 115)

■ **Cutoff (Corte)**

Aumenta ou diminui a frequência de Corte para cada Voice de um Layer Part.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Reso (Ressonância)**

Ajusta a quantidade de Ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de corte.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

QED EG (Gerador Envelope de Edição Rápida)

O EG (Gerador de Envelope) controla a transição no nível de saída durante o tempo para cada Voice em um Layer.

Existem quatro parâmetros que regem a transição no nível de saída no momento em que uma nota é pressionada no teclado ao momento em que ela é liberada ou o ponto no qual o fade out do de saída chega a zero. Estes ajustes do Layer Part utilizam-se dos ajustes de cada Parte Edit.

(Ilustração - página 115)

■ **Attack (Ataque)**

Ajusta o tempo de transição a partir do momento em que uma tecla no teclado é pressionada ao ponto em que o nível de saída do Layer Part alcança seu pico.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Decay**

Ajusta o tempo de transição a partir do ponto em que o nível de saída do Part Layer alcança seu pico ao ponto no qual o nível encerra.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Sustain**

Ajusta o nível de saída do Layer Part mantido enquanto a tecla no teclado é mantida pressionada.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Release

Ajusta o tempo de transição a partir do ponto em que a tecla no teclado é liberada ao ponto em que o nível de saída do Layer Part chega a zero.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Arpejo Comum

As quatro telas a seguir regem o comportamento do Arpeggiator. Os parâmetros são os mesmos que os utilizados no Modo Voice Edit. Detalhes são fornecidos na Página 72..

Observação

Para utilizar o Arpeggiator no Modo Performance, as Chaves Arpeggio e Layer (Página 123) devem estar ativas (“on”).

ARP Type (Tipo de Arpejo)
ARP Limit (Limite da Nota de Arpejo)
ARP Mode (Modo de Arpejo)
ARP PlayEF (Efeito Arpeggio Play)

Controlador Comum

É possível utilizar os Números de Mudança de Controle MIDI para os controles e botões do painel frontal. Por exemplo, Botão [1]/ [2] pode ser ajustado para controlar a quantidade de efeito aplicada ao som e o Controlador de Pedal pode ser ajustado para controlar a modulação. É possível ajustar diferentes designações de Ajuste de Controle para cada Performance.

As duas telas Control Set a seguir estão disponíveis.

CTL Assign1 (Designação do Controlador 1)
CTL Assign2 (Designação do Controlador 2)

(página 116)

CTL Assign1 (Designação do Controlador 1)

Utilize os Botões [C], [1] e [2] para designar os Números do Controladores para o Controlador de Sopro, Botão [1] e Botão[2]. Respectivamente. A função selecionada é exibida à esquerda do display.

(Ilustração - página 116)

(A) Nome da Mudança de Controle

(B) Números de Mudança de Controle

■ **BC (Controlador de Sopro)**

Ajusta a designação do Número de Mudança de Controle para cada Controlador de Sopro. O Controlador de Sopro é conectado ao jack BREATH (Página 18).

Ajustes: Detalhes são fornecidos em separado na Lista de Controle.

■ **Botão 1/ 2**

Ajusta os Números de Mudança de Controle designados aos Botões [1] e [2] no painel frontal.

CTL Assign2 (Designação do Controlador 2)

Utilize os Botões [C] e [1] para designar os Números de Mudança de Controle para Controlador de Pedal e o Controlador de Tiras, respectivamente. A função selecionada é exibida à esquerda do display.

(Ilustração - página 116)

■ **FC (Controlador de Pedal)**

Designa um Número de Mudança de Controlador para o Controlador de Pedal O Pedal de Controlador está conectado ao jack FOOT CONTROLLER no painel traseiro (Página 18).

Ajustes: Detalhes são fornecidos em separado na Lista de Controle.

■ **RB (Controlador Ribbon)**

Designa um Número de Mudança de Controle para o Controlador Ribbon.

Ajustes: Detalhes são fornecidos em separado na Lista de Controle.

Common EQ (Equalizador)

É possível designar qualquer das cinco diferentes bandas do Equalizador para a Performance inteira. As cinco telas a seguir estão disponíveis.

EQ Low

EQ LowMid (Faixa Médio-Baixo)

EQ Mid (Faixa de Médios)

EQ HighMid (Faixa de Médio Altos)

ED High

(Ilustração - página 116)
(C) Q (Característica da Freqüência)

EQ Low

Este Equalizador cobre as freqüências baixas. É possível ajustar o nível de sinal na freqüência especificada. Também é possível selecionar tipos diferentes de Equalizadores (Formas).

(Ilustração - página 116)

■ Shape (Forma)

Seleciona se um equalizador Shelving ou Peaking. O tipo Peaking atenua/realça o sinal no ajuste de Freqüência especificado, ao passo que o tipo Shelving atenua/realça o sinal nas freqüências acima ou abaixo do ajuste de Freqüência especificado.

Ajustes: shelv (Shelving), peak (Peaking)

(Ilustração - página 116)
Shel (Shelving)

(página 117)

(Ilustração - página 117)

peak (Peaking)

■ **Gain (Ganho)**

Ajusta o Ganho. Atenua ou realça as frequências ao redor do ajuste de Frequência.

Ajustes: -12dB ~0dB~+ 12dB

■ **Freq (Frequência)**

Ajusta a frequência central. Frequências ao redor deste ponto são atenuadas/ realçadas pelo ajuste Gain.

Ajustes: 32Hz ~2,0kHz

■ **Q (Característica da Frequência)**

Varia o nível do sinal no ajuste de Frequência para criar várias características de curva de frequência.

Ajustes: 0,1 ~12,0

(Ilustração - página 117)

EQ LowMid (faixa de Médio-Baixos)

EQ Mid (Faixa de Médio)

EQ HighMid (Faixa de Médio Altos)

Estes Equalizadores cobrem as faixas de frequências de baixo à médios, médios e médio altos. Eles podem ser utilizados para ajustar o nível de sinal ao redor da frequência especificada.

(Ilustração - página 117)

■ **Gain (Ganho)**

Ajusta o Ganho. Atenua ou realça as frequências ao redor do ajuste de Frequência.

Ajustes: -12dB ~0dB~ +12dB

■ **Freq (Frequência)**

Ajusta a frequência central. As frequências ao redor deste ponto são atenuados/realçados pelo ajuste Gain.

Ajustes: 100Hz ~10,00kHz

■ **Q (Característica da Frequência)**

varia o nível do sinal no ajustes de Frequência para criar várias características de curva de frequência.

Ajustes: 0,1 ~12,0

EQ High

Este Equalizador cobre as frequências altas. É possível ajustar o nível do sinal na frequência especificada. Também é possível selecionar tipos de Equalizador diferentes (Formas).

(Ilustração - página 117)

■ Shape (Forma)

Seleciona um equalizador Shelving ou Peaking. O tipo Peaking atenua/realça o sinal do ajuste de Frequência especificado, ao passo que o tipo Shelving atenua/realça o sinal nas frequências acima ou abaixo do ajuste de Frequência especificado.

Ajustes: shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ Gain (Ganho)

Ajusta o Ganho. Atenua ou realça frequências ao redor do ajuste de Frequência.

Ajustes: -12dB ~0dB~+12dB

■ Freq (Frequência)

Ajusta a frequência central. As frequências ao redor deste ponto são atenuadas/realçadas pelo ajuste Gain.

Ajustes: 500Hz ~16,0kHz

■ Q (Característica de Frequência)

Varia o nível do sinal no ajuste de Frequência para criar diversas características da curva de frequência.

Ajustes: 0,1 ~12,0

Common Effect

É possível ajustar os dois tipos de Efeitos de Inserção, além dos dois Efeitos de Sistema (Reverb e Chorus). As três telas a seguir estão disponíveis.

EFF Part

EFF Ver (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

EFF Part

(Ilustração - página 117)

(página 118)

■ **InsEF (Efeito de Inserção)**

Designa uma Parte para um Efeito de Inserção. Selecione “off” caso não se queira designar a Parte para um Efeito de Inserção. Além disso, se as Placas Plug-in estão sendo instaladas, serão selecionadas como Plug-in Parts 1 e 2.

Ajustes:

Parte normal:

Part01 ~Part16, PartAD (A/D Input Part), off

Parte Plug-in (se instalado):

PartP1 (Plug-in Part 1), PartP2 (Plug-in Part 2), off

■ **PLG-EF (Plug-in Effect)**

Designa uma Parte ao Plug-in Effect. Selecione “off” caso não se queira designar a Parte a um Plug-in Effect. Estes parâmetros só estão disponíveis se uma placa de Plug-in de Inserção de Efeito está instalada.

Ajustes:

Parte normal:

Part01 ~Part16, PartAD (A/D Input Part), off

EFF Rev (Reverb)

É possível selecionar o Tipo de Efeito de Reverb e ajustar seus parâmetros pressionando a tecla [ENTER].

(Ilustração - página 118)

■ **Type (Tipo de Efeito de Reverb)**

Ajusta o Tipo de Efeito de Reverb

Ajustes: Detalhes são fornecidos na Lista de Tipos de Efeitos da Lista de Dados.

■ **Return**

Ajusta o nível de Return do Efeito de Reverb.

Ajustes: 0 ~127

EFF Cho (Chorus)

É possível selecionar o Tipo de efeito Chorus e ajustar seus parâmetros pressionando a tecla [ENTER].

(Ilustração - página 118)

■ **Type (Tipo de Efeito Chorus)**

Ajusta o Tipo de Efeito Chorus.

Ajustes: Detalhes são fornecidos na lista de Tipos de Efeitos da Lista de Dados.

(página 118)

■ **toRev (para o Reverb)**

Ajusta o nível de Mandada do sinal enviado a partir do Efeito Chorus ao Efeito Reverb.

Ajustes: 0 ~127

■ **Return**

Ajusta o Nível de Retorno do Efeito Chorus.

Ajustes: 0 ~127

Observação

Se uma Placa de Plug-in de Efeito foi instalada, será visualizada a tela EFF Plg (plug-in) seguida da tela EFF Cho (Chorus).

Ajustes do Parâmetro Effect

As telas de parâmetro EFF Ver e EFF Cho estão disponíveis quando se seleciona o Efeito e se pressiona a tecla [ENTER]. Se a Placa de Plug-in de Efeito está instalada, é possível inserir parâmetros para o Efeito Plug-in na tela EFF Plg (Plug-in). Utilize o botão [PAGE] para mudar a tela. Utilize o botão [PAGE] para mudar as telas e utilize as teclas [DEC/NO] para ajustar cada parâmetro.

Quando se pressiona a tecla [EXIT], volta-se para a tela de seleção de Tipo de Efeito.

(Ilustração - página 118)

Observação

O número de Parâmetros e o conteúdo de cada tela irá variar dependendo do Tipo de Efeito selecionado. Detalhes são fornecidos na Lista de Tipos de Efeitos da Lista de Dados.

(página 119)

Part (Ajustes para cada Parte)

É possível editar cada Parte de uma Performance. Utilize o Botão [A] para selecionar a Parte e então ajuste seus parâmetros. As seis telas a seguir estão disponíveis, embora o conteúdo delas irá variar de acordo com a Parte selecionada.

- Part Mixer
- Part Tone
- Part Layer
- Part Receive switch
- Part Controller
- Part Insertion Effect

Part Mixer

É possível ajustar vários parâmetros para cada Part. As duas telas a seguir estão disponíveis.

MIX Vce (Mix Voice)

MIX Leve

Observação

A tela MIX Vce (Mix Voice) mudará para a tela Mix Template se a PartAD (A/D Input Part) foi selecionada.

MIX Vce/ Template (Mix Voice/ Template)

É possível designar uma Voice/Template para cada Parte. Utilize o Botão [A] para selecionar a Parte, então ajuste os seus parâmetros Voice/Template. O display irá variar de acordo com a Parte selecionada.

- **Se a Part01 à Part16 foi selecionada**

É possível utilizar o mesmo método como Category Search (Busca de Categoria) (Página 67) para ajustar a Voice.

(Ilustração - página 119)

■ Memory (Voice Memory)

□ Ajustes:

PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

■ Number (Número do Programa)

□ Ajustes:

1 ~128 (para Voices Normal), DR1 ~Dr8 (para Preset Drum), DR1 ~DR2 (para Bateria Interna/ Externa)

Observação

Detalhes sobre as Categorias são fornecidas na Lista de Categorias na Página 70.

- **Se PartP1/ PartP2 (Plug-in 1/ 2) foi selecionado**

Ajusta a Voice para o Plug-in 1/ 2 Part. Esta tela só é apresentada se a Placa Plug-in está instalada. Utilize o Botão [B] para selecionar PLG1/2INT (memória interna) e MSB/LSB (Banco da Placa de Plug-in) e utilize o Botão [C] para selecionar o Número do Programa.

(Ilustração - página 119)

- **Bank (Banco)**

- **Ajustes:**

PartP1/P2 (Plug-in 1/ 2): PLG1/ 2 INT (plug-in ½ Internal), MSB/LSB (Banco Plug-in)

Observação

Para detalhes sobre os Bancos de Plug-in (Bank Select MSB/LSB), consultar o Manual do Proprietário que acompanha a Placa Plug-in.

- **Number (Número do Programa)**

- **Ajustes:**

PLG1/ 2 INT (Plug-in 1/ 2 Internal): 1 ~64

MSB/ LSB (Banco de Plug-in): 1 ~128

Observação

Para detalhes sobre as Voices de Plug-in, consultar o Manual do Proprietário que acompanha a sua Placa de Plug-in.

- **Se Part17 à Part32 foi selecionada**

É possível ajustar Voices para as Partes 17 à 32 se uma placa de Plug-in multitimbral estiver instalada. Utilize o Botão [B] para selecionar o Banco de Voice e o Botão [C] para selecionar o Número do Programa.

(Ilustração - página 119)

- **Bank/ Number (Banco/ Número do Programa)**

□ **Ajustes:** Consultar o Manual do Proprietário que acompanha a placa de Plug-in.

Observação

Este ajuste só é mantido temporariamente e não pode ser armazenado com a Performance.

- **Se a PartAD (A/D Input Part) está instalada**

Uma fonte de áudio conectada ao jack A/D INPUT pode ser utilizada como uma Parte. Existem 13 amostras diferentes para os ajustes Effect Type e Gain. Selecione a fonte A/D Input Part e a amostra.

(Ilustração - página 119)

(página 120)

■ **Src (Fonte)**

Seleciona a fonte conectada ao jack A/D INPUT.

Ajustes: mic (microfone), guitar, keyboard, áudio

■ **Number (Número da Amostra)**

Seleciona o Número da Amostra. É possível escolher entre as 13 amostras de cada fonte.

Ajustes: 0 ~12

(Tabelas - página 120)

Observação

Caso se tente selecionar um Número entre “5” e “12” enquanto se faz um ajuste diferente de “PartAD” para o parâmetro Inset Effect (Ins EF) na página Effect Part (EFF Part), estará desabilitado com “InsEF” exibido para o parâmetro Number.

MIX Level

É possível ajustar o nível de saída, pan, mandada de efeito e outro parâmetros para cada Parte. Isto é útil quando se ajusta os níveis de cada Parte em uma mixagem.

(Ilustração - página 120)

■ **Vol (Volume)**

Ajusta o nível de saída da Parte.

Ajustes: 0 ~127

■ **Pan**

Ajusta a posição de pan estéreo da Parte.

Ajustes: L63 (Esquerda) ~C (Centro) ~ R63 (Direita)

■ **RevSend (Mandada de Reverb)**

Ajusta o nível de Mandada de sinal enviado a partir de Insertion Effect 1/ 2 (ou do sinal colocado em bypass) para o efeito Reverb.

Ajustes: 0 ~127

■ **ChoSend (Mandada do Chorus)**

Ajusta o nível de Mandada do sinal enviado a partir do Insertion Effect 1/ 2 (ou do sinal colocado em bypass) no efeito Chorus.

Ajustes: 0 ~127

Part Tone

É possível ajustar Filter, Gerador Envelope e outros parâmetros que controlam as características tonais de cada Parte. As quatro telas a seguir estão disponíveis.

TON Filter (Filtro de Tom)
 TON EG (Gerador Envelope de Filtro)
 TON Portamento (Portamento do Tom)
 TON Other (Outro Tom)

TON Filter (Filtro de Tom)

É possível utilizar e ajustar o tom de cada Parte. Se o filtro é uma combinação de LPF e HOF, o parâmetro Cutoff se aplica ao LPF. Estes parâmetros também estão disponíveis nas telas de Edição Rápida Comum.

(Ilustração - página 120)

Observação

Esta tela não está disponível para a A/D Input Part.

Observação

Detalhes sobre Filtro são fornecidos na Página 83.

■ Cutoff (Corte)

Aumenta ou diminui a frequência de Corte para cada Elemento de uma Parte.

Observação

Para cada Elemento, se está sendo utilizada uma combinação de Filtro Passa Baixa e Filtro Passa Alta, este parâmetro ajusta-se à frequência de Corte do Filtro Passa Baixa.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Reso (Ressonância)

Ajusta a quantidade de Ressonância (ênfase harmônica) aplicada ao sinal na frequência de Corte. Isto acrescenta mais qualidade ao som.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

(página 121)

TON EG (Gerador Envelope de Tom)

É possível ajustar os parâmetros EG (Gerador Envelope) para cada Parte. Existem quatro parâmetros que regem a transição do nível de saída a partir do momento que é liberado ou o ponto no qual o nível de saída do fade out chega a zero.

Observação

Esta tela não está disponível para o A/D Input Part.

Observação

Para maiores informações, consultar um diagrama que ilustra o conceito do Gerador Envelope, que pode ser encontrado nas seções do Modo Voice Edit.

Part 1 a 16

(Ilustração - página 121)

Plug-in 1/ 2 Part Multi Plug-in Part

(Ilustração - página 121)

Drum Voice Part

(Ilustração - página 121)

■ **Attack (Ataque)**

Ajusta o tempo de transição a partir do momento em que uma tecla do teclado é pressionada ao ponto em que o nível de saída da Parte alcança o seu pico. Um valor positivo irá estender o tempo de transição e um valor negativo irá diminuir-lo.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Decay**

Ajusta o tempo de transição a partir do ponto em que o nível de saída da Parte alcança seu pico ao ponto em que seu nível cai. Um valor positivo irá estender o tempo de transição e um valor negativo irá diminuir-lo.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ **Sustain**

Ajusta o nível de saída da Parte mantida enquanto a tecla no teclado está sendo pressionada.

Observação

Este parâmetro não está disponível para o Plug-in ou Drum Voice Parts.

Ajustes: -64 ~0 + 63

■ **Release**

Ajusta o tempo de transição a partir do ponto em que a nota no teclado é liberada ao ponto no qual o nível de saída da Parte alcança zero. Um valor positivo irá estender o tempo de transição e um ajuste negativo irá diminuir o tempo de transição.

Observação

Este parâmetro não está disponível par as Partes de Voice de Bateria.

Ajustes: -64 ~0 ~+ 63

TON Portamento (Portamento de Tom)

É possível ajustar os três seguintes parâmetros de Portamento para cada Parte.

Observação

Este tela não está disponível para a A/D Input ou as Partes de Voice de Bateria.

Part 1 à 16

(Ilustração - página 121)

Plug-in 1/ 2 Part
Multi Plug-in Part

(Ilustração - página 121)

■ **Switch (Tecla de Portamento)**

Ativa ou desativa o Portamento. Com o Portamento ativo, haverá uma transição suave no pitch a partir da primeira nota tocada até a nota seguinte.

Ajustes: off, on

■ **Time (Tempo de Portamento)**

Ajusta o tempo de transição do pitch. Valores mais altos implicam em tempos de transição mais longos.

Ajustes: 0 ~127

■ **Mode (Modo de Portamento)**

Seleciona o Modo de Portamento. O comportamento do Modo de Portamento varia de acordo com o Modo Part (mono/ poly) ajustado na tela do Modo LYR (Página 123).

Observação

Este parâmetro não está disponível para o Plug-in 1/ 2 e as partes Multi Plug-in.

Ajustes: fingered, fulltime

Se o Modo Part está ajustado em “mono”:

fingered:

O Portamento é aplicado quando o teclado é tocado em legato (uma nota é tocada antes da nota anterior ser liberada).

full:

O Portamento é aplicado para todos os estilos tocados.

Se o Modo Part está ajustado em “poly”:

O Portamento é aplicado para múltiplas notas.

(página 122)

TON Other (Outro Tom)

É possível ajustar os parâmetros da Faixa da Curva do Pitch e da Sensibilidade de Velocidade para cada Parte.

Observação

Estas telas não estão disponíveis para o A/D Input Part.

Part 1 à 16

(Ilustração - página 122)

Plug-in 1/ 2 Part
Multi Plug-in Part
Drum Voice Part

(Ilustração - página 122)

■ Pitch Bend (Curva de Pitch)

Ajusta a quantidade (em semitons) na qual o pitch da Voice muda quando a Roda da Curva de Pitch é movida. Por exemplo, um ajuste Lower (Inferior) de -12 significa que o pitch da Voice salta até uma oitava quando a Roda da Curva de Pitch é movida para baixo. Um ajuste Upper (Superior) de +12 significa que o pitch da Voice aumenta até uma oitava quando a Roda da Curva de Pitch é movida para cima.

O parâmetro Lower só está disponível para as Partes de Voice Normal (partes 1 à 16).

□ Ajustes:

Lower (Esquerda)

-48 ~0 ~+24

Upper (Direita)

-48 ~0 ~+24 (ou -24 ~0 ~+24 para o Plug-in 1/ 2 e Parts de Plug-in Multi)

■ VelDepth-Offset (Intensidade da Sensibilidade de Velocidade/ Offset)

Ajusta a sensibilidade da velocidade e o offset da velocidade para cada Parte.

□ Ajustes:

VelDepth (sensibilidade da Velocidade): 0 ~127

offset (Offset da Velocidade): 0 ~127

VelDepth (Intensidade de Sensibilidade da Velocidade)

Como ilustrado abaixo, um ajuste maior causará alterações maiores na velocidade quando se toca o teclado.

Alterações na curva da velocidade de acordo com o VelDepth (com offset ajustado em 64)

(Ilustração - página 122)

(A) Velocidade no gerador de tom

(B) Velocidade recebida

offset (Offset da Velocidade)

Como ilustrado abaixo, a velocidade irá aumentar a um valor especificado.

Alterações da curva de velocidade de acordo com a VelDepth (com offset ajustado em 64)

(Ilustração - página 122)

Part Layer

É possível ajustar vários parâmetros MIDI para cada Parte, incluindo o Canal de Recepção MIDI., a chave Arpeggiator, limite da nota e velocidade. Estes parâmetros são amplamente utilizados quando se colocam as Partes em camadas múltiplas. As quatro telas a seguir estão disponíveis.

LYR Mode (Modo Layer)

LYR Limit (Limite Layer)

LYR Tune (Afinação Layer)

LYR OUT (Saída do Layer)

Modo LYR (Modo Layer)

É possível ajustar o método de saída de cada Parte. Os parâmetros irão variar de acordo com a Parte selecionada.

Parte 1 à 16**Plug-in 1/ 2 Part**

(Ilustração - página 122)

Parte da Voice de Bateria

(Ilustração - página 122)

A/D Input Part**Parte de Plug-in Multi**

(Ilustração - página 122)

(página 123)

■ Mode (Modo)

Seleciona se cada Parte é reproduzida monofonicamente (apenas notas simples) ou polifonicamente (notas múltiplas simultâneas).

Observação

Este parâmetro só está disponível para as Partes Voice Normal 1 à 16 e Plug-in 1/ 2 Parts.

Ajustes: mono, poly

■ Arp (Tecla Arpeggio)

Ativa ou desativa o Arpeggiator na Parte selecionada atualmente.

Observação

Este parâmetros não está disponível para o A/D Input e Plug-in Parts.

Ajustes: off, on

■ Layer (Tecla layer)

Quando está ativo é possível colocar até quatro Partes em camadas.

Observação

Este parâmetro não está disponível para A/D Input e Plug-in Parts.

Ajustes: off, on

Observação

Também é possível ajustar o nível de saída geral e a posição do pan estéreo do Layer quando está ativo (Página 109).

Observação

Os Layers podem ser ficar lentos para tocar, dependendo das suas Partes componentes.

Observação

Se estiverem ativos cinco ou mais Layers, apenas quatro Partes estão habilitadas para a camada. Estas quatro Partes são determinadas pela prioridade da Part01 a Part16, PartAD, PartP1 e então PartP2. Para as Partes desabilitadas o ajuste de seus Layers serão apresentados entre parênteses como (“on”).

■ RcvCh (Canal de Recepção MIDI)

Ajusta o Canal de Recepção MIDI para cada Parte. Selecione “off” para as Partes que não se deseja que respondam ao MIDI.

Ajustes: 1 ~ 16, off

LYR Limit (Limite do Layer)

É possível ajustar a faixa de notas e os limites de velocidade para cada Parte.

Observação

Estes parâmetros não estão disponíveis para o A/D Input Parte.

(Ilustração – página 123)

■ Note Limit (Limite da Nota)

Ajusta as notas mais altas e mais baixas da extensão do teclado para cada Parte. Cada Parte só irá soar as notas tocadas dentro sua faixa especificada.

Ajustes: C-2 ~ G8 (para as notas mais baixas e mais altas).

Observação

Se for especificada a nota mais alta primeiro e em segundo a nota mais baixa, por exemplo “C5 à C4”, então a faixa de notas coberta será “C-2 à C4” e “C5 à G8”.

Observação

É possível ajustar as notas mais baixas e mais altas na extensão pressionando as notas no teclado enquanto pressiona a tecla [SHIFT].

■ Vel Limit (Limite de Velocidade)

Ajusta os valores máximo e mínimo da faixa de velocidade dentro da qual cada Parte irá responder. Cada Parte apenas soará para notas tocadas dentro da faixa de velocidade especificada.

Ajustes: 1 ~ 127 (para os valores mínimo e máximo)

Observação

Se for especificado o valor máximo primeiro e o valor mínimo em segundo, por exemplo, “93 à 34” então a faixa de velocidade coberta será “1 à 34” e “93 à 127”.

LYR Tune (Afinação do Layer)

É possível ajustar a mudança de nota e os parâmetros de afinação para cada Parte.

Observação

Estes parâmetros não estão disponíveis para a A/D Input Part.

(Ilustração – página 123)

■ Coarse

Ajusta o pitch de cada Parte em semitons.

Ajustes: -24 ~ +24

(Ilustração – página 123)

■ Detune

Colocam em offset (detune) o pitch de cada Parte em um valor muito pequeno

Ajustes: -12,8Hz ~ +12,7Hz

Lyr Out (Saída do Layer)

É possível selecionar as saída de cada Parte.

(Ilustração – página 123)

■ Output (Saída)

Designa à cada Parte uma saída.

Ajustes: L&R (saídas Esquerda e Direita), ind 1 &2 (Saída Individual 1 & 2), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum (bateria)

Observação

Por exemplo, se for escolhido “L&R”, o canal esquerdo sairá pelo OUTPUT L e o canal direito sairá pelo OUTPUT R. Alternativamente, se for escolhido “ind1”, os sinais da esquerda e da direita serão fundidos e a saída será monoaural pelo INDIVIDUAL OUTPUT 1.

Observação

Ajustes “ind3 à ind6” têm o objetivo de futuras expansões e não estão disponíveis no momento.

Observação

É possível selecionar “drum” para as Partes de Voice de Bateria. Se for selecionado “drum” para uma Parte de Voice de Bateria, os ajustes da saída para cada Tecla Drum (Página 95) são utilizados.

(página 124)

■ InsEF (Efeito de Inserção)

Apresenta o status on/off dos Efeitos de Inserção. Se “on” for exibido, isto significa que o sinal da Parte está sendo enviado para a Unidade de Inserção de Efeito.

Observação

A inserção de Efeito muda para cada Parte e são ajustados na tela EFF Part (Página 117).

Chave de Recepção de Parte

Cada Parte pode ser ajustada para receber mensagens de Mudança de Controle e Mudança de Programa. As quatro telas a seguir estão disponíveis.

RCV Sw1 (Chave de Recepção 1)

RCV Sw2 (Chave de Recepção 2)

RCV Sw3 (Chave de Recepção 3)

RCV Sw4 (Chave de Recepção 4)

RCV Sw1 (Chave de Recepção 1)

Quando está ajustado em “on” cada Voice em cada Parte receberá mensagens de Ajuste de Controle (PB, MW, RB, AT) e Mudança de Controle. Os parâmetros Controller irão variar de acordo com a Parte selecionada.

Observação

Esta tela não está disponível para a A/D Input Part.

Partes 1 à 16

Parte de Voice de Bateria

(Ilustração – página 124)

Plug-in 1/ 2 Part

Multi Plug-in Part

(Ilustração – página 124)

Ajustes:

PB (Roda da Curva de Pitch): off, on

MW (Roda de Modulação): off, on

RB (Controlador Ribbon): off, on

AT (Aftertouch): off, on

RCV Sw2 (Chave Recepção 2)

Quando está ajustado em “on” cada Voice em cada Parte receberá mensagens Botão [1]/ [2], além de mensagens do Controlador de Sopro, Controlador de Pedal e Mudança de Controle.

Observação

Esta tela só está disponível para as Partes 1 à 16 (incluindo as Partes de Voice de Bateria).

Partes 1 à 16

Parte de Voice de Bateria

(Ilustração – página 124)

Ajustes:

Botão 1 (Botão [1]): off, on

Botão 2 (Botão [2]): off, on

BC (Controlador de Sopros): off, on

FC (Controlador de Pedal): off, on

RCV Sw3 (Chave de Recepção 3)

Quando está ajustado em “on”, cada Voice de cada Parte receberá mensagens de volume, pan, sustain de pedal, pedal e Mudança de Controle.

Partes 1 à 16

(Ilustração – página 124)

Plug-in Part

Multi Plug-in Part

(Ilustração – página 124)

Drum Voice Part

A/D Input Part

(Ilustração – página 124)

Ajustes:

Vol (Volume): off, on

Pan : off, on

Sus (Sustain): off, on

FS (Pedal): off, on

RCV Sw4 (Chave de Recepção 4)

Quando está ajustado em “on”, cada Voice em cada Parte receberá mensagens de Mudança de Programa e Mudança de Controle quando se altera o Banco de Performance/ Programa.

(Ilustração – página 124)

Ajustes:

BankSel (Seleção do Banco): off, on

PgmCng (Mudança de Programa): off, on

CtrChng (Mudança de Controle): off, on

(página 125)

Controlador de Parte

É possível ajustar vários parâmetros Controller para o A/D Inout Aprt e Multi Plug-in Parts 17 a 32. As duas telas a seguir para os parâmetros A/D Input Part e as seis telas para os parâmetros Multi Plug-in Part estão disponíveis.

CTL Set1 (Controller Set 1) (apenas A/D Input Part)

CTL Set2 (Controller Set 2) (apenas A/D Input Part)

CTL MW Control (Intensidade de Controle MW) (apenas Multi Plug-in Parts)

CTL MW Modulation (Intensidade de Modulação MW) (apenas Multi Plug-in Parts)

CTL AT Control (Intensidade de Controle AT) (apenas Multi Plug-in Parts)

CTL AT Modulation (Intensidade de Modulação AT) (apenas Multi Plug-in Parts)

CTL AC Control (Intensidade de Controle AC) (apenas Multi Plug-in Parts)

CTL AC Modulation (Intensidade de Modulação AC) (apenas Multi Plug-in Parts)

CTL Set1/ Ctl Set2 (Controle Set 1/ 2) (apenas A/ D Input Part)

Os controladores e botões do painel frontal, o teclado e outras partes podem ser designados para diversos usos. Por exemplo, o aftertouch do teclado pode ser utilizado para controlar vibrato e a Roda de Modulação pode ser utilizada para controlar a Ressonância. Estas designações de controle são chamadas de "Control Sets". É possível designar até Control Sets diferentes para o A/D Input Part. Assim existem duas telas, para cada controlador separado; CTL Set1 e CTL Set2.

(Ilustração - página 125)

■ SRC (Fonte)

Ajusta o Controller utilizado para controlar o parâmetro especificado em Dest. Os controladores a seguir estão habilitados.

□ Ajustes:

PB (Roda da Curva de Pitch), MW (Roda de Modulação), FC (Controlador de Pedal), FS (Pedal), RB (Controlador Ribbon), BC (Controlador de Sopro), KN1/ 2 (Botão [1] / [2])

■ Dest (Destino)

Ajusta o parâmetro a ser controlado pelo Controller especificado em Src.

□ Ajustes: consultar a Lista de Controle.

■ Depth (Intensidade)

Ajusta a quantidade na qual o parâmetro selecionado em Dest pode ser controlado.

□ Ajustes: -64 ~0 ~+63

Observação

Utilizando os Ajustes de Controle de Voice 1 e 2, é possível designar controladores Src (Fonte) individuais para multiplicar os parâmetros Dest (Destino), ou multiplicar os controladores Src para os parâmetros Dest individuais. Detalhes são fornecidos na Página 75.

Controle CTL MW (Intensidade de Controle MW) (apenas Multi Plug-in Parts)

A Roda de Modulação pode ser utilizada para controlar os parâmetros Filter e Amp para cada Multi Plug-in Part (17 à 32).

(Ilustração - página 125)

■ Filter (Filtro)

Ajusta a quantidade na qual a Roda de Modulação pode ser utilizada para ajustar a frequência de Corte do filtro.

Ajustes: -64 ~0 ~+63

■ Amp

Ajusta a quantidade na qual a Roda de Modulação pode ser utilizada para ajustar o nível de saída (amplitude).

Ajustes: -64 ~0 ~+63

Modulação CTL MW**(Intensidade de Modulação MW)****(apenas Multi Plug-in Parts)**

A Roda de Modulação pode ser utilizada para controlar a quantidade do pitch/filtro/ modulação da amplitude aplicada a cada Multi Plug-in Part (17 à 32).

(Ilustração - página 125)

■ PMod (Intensidade de Modulação do Pitch)

Ajusta a quantidade na qual a modulação do pitch muda quando a Roda de Modulação é utilizada.

Ajustes: 0 ~127

(página 126)

■ **FMOd (Intensidade de Modulação do Filtro)**

Ajusta a quantidade na qual a frequência de Corte do filtro se altera quando a Roda de Modulação é utilizada.

Ajustes: 0 ~127

■ **AMod (Intensidade de Modulação da Amplitude)**

Ajusta a quantidade na qual a modulação da amplitude se altera quando a Roda de Modulação é utilizada.

Ajustes: 0 ~127

**Controle CT AT (Intensidade de Controle AT)
(apenas Multi Plug-in Parts)**

O aftertouch do teclado pode ser utilizado para controlar os parâmetros pitch/ filter/ amplitude para cada Multi Plug-in Part (17 à 32).

(Ilustração - página 126)

■ **Pitch**

Ajusta a quantidade (em semitons) a qual o pitch muda quando o aftertouch é aplicado.

Ajustes: -24 ~+24

■ **Filter**

Ajusta a quantidade na qual a frequência de Corte do Filtro muda quando o aftertouch é aplicado.

Ajustes: -64 ~+63

■ **Amp**

Ajusta a quantidade na qual o nível de saída (amplitude) altera-se quando o aftertouch é aplicado.

Ajustes: -64 ~+63

Modulação CTL AT (Intensidade de Modulação AT) (apenas Multi Plug-in Parts)

O aftertouch de teclado pode ser utilizado para controlar a quantidade de pitch/filtro/ modulação a amplitude aplicados em cada Multi Plug-in Part (17 à 32).

(Ilustração - página 126)

■ **PMod (Intensidade de Modulação do Pitch)**

Ajusta a quantidade na qual a modulação do pitch altera-se quando o aftertouch é utilizado.

Ajustes: 0 ~127

■ **FMod (Intensidade de Modulação do Filtro)**

Ajusta a quantidade na qual a frequência de Corte do filtro altera-se quando o aftertouch é utilizado.

Ajustes: 0 ~127

■ **AMod (Intensidade de Modulação de Amplitude)**

Ajusta a quantidade na qual a modulação de amplitude altera-se quando o aftertouch é utilizado.

Ajustes: 0 ~127

Controle CTL AC (Intensidade de Controle AC)

(apenas Multi Plug-in Parts)

O Control Change (Controladores Designáveis) podem ser utilizados para controlar os parâmetros filter/amplitude para cada Multi Plug-in Part (17 à 32).

(Ilustração - página 126)

■ **Source (Fonte)**

Ajusta o número de Mudança de Controle MIDI utilizado para controlar os parâmetros Filter/Amp.

Ajustes: off, 1 ~95

■ **Filter (Filtro)**

Ajusta a quantidade na qual a frequência de Corte do filtro muda quando o controlador (Fonte) é utilizado.

Ajustes: - 64 ~+63

■ **Amp**

Ajusta a quantidade na qual o nível de saída (amplitude) altera-se quando o controlador (Fonte) é utilizada.

Ajustes: -64 ~+63

Modulação CTL AC (Intensidade de Modulação AC) (apenas MULti Plug-in Parts)

Os Control Changes (Controladores Designáveis) podem ser utilizados para controlar a quantidade de pitch/filtro/amplitude aplicados em cada Multi Plug-in Part (17 à 32).

(Ilustração - página 126)

■ **PMod (Intensidade de Modulação do Pitch)**

Ajusta a quantidade na qual a modulação do pitch altera-se quando o controlador (Fonte) é utilizado.

Ajustes: 0 ~127

(página 127)

■ **FMod (Intensidade de Modulação do Filtro)**

Ajusta a quantidade na qual a frequência de corte do filtro altera-se quando o controlador (Fonte) é utilizado.

Ajustes: 0 ~127

■ **AMod (Intensidade de Modulação de Amplitude)**

Ajusta a quantidade na qual a modulação de amplitude altera-se quando o controlador (Fonte) é utilizado.

Ajustes: 0 ~127

Efeito Part Insertion (apenas A/D Input Part)

É possível ajustar parâmetros para os Efeitos Insertion utilizados pelo A/D Input Part. Se for selecionado o A/D Input Part, como o InsEF (Efeito Insertion) na tela EFF Part, as telas a seguir estarão disponíveis.

EFF EF1/ 2 (Efeito Insertion 1/ 2)

Escolha o tipo de efeito utilizado para o A/D Input Part . É possível selecionar o Effect Category (Categoria do Efeito) para o Efeito Insertion 1/ 2 com o parâmetro Ctgry e o Tipo de Efeito com o parâmetro Type. Depois de selecionar o Tipo de Efeito, é possível iniciar os ajustes de parâmetros pressionando a tecla [ENTER].

(Ilustração - página 127)

Observação

A conexão entre os Efeitos Insertion 1 e 2 é fixo como 1 \times 2 (Serial).

■ **Ctgry (Categoria do Efeito)**

Ajusta a Categoria do Efeito. O primeiro Tipo de Efeito da Categoria selecionada piscará.

Ajustes: Detalhes são fornecidos nas lista Tipo de Efeitos da Lista de Dados.

■ **Type (Tipo de Efeito)**

Ajusta o tipo de Efeito. Depende da categoria selecionada. Para certas Categorias, o Tipo de Efeito piscará. Neste caso, é possível pressionar a tecla [ENTER] para ajustar o Tipo de Efeito.

Ajustes: Detalhes são fornecidos na lista de Tipos de Efeitos da Lista de Dados.

■ **Dry/Wet**

Ajusta o nível de mixagem do sinal com efeito (sinal que passou pela Unidade de Efeitos) e o sinal sem efeito (sinal que não passou pela Unidade de Efeitos). Pode estar não disponível, dependendo do Tipo de Efeito selecionado.

Ajustes: $D63 > W \sim D = W \sim D < W63$

Ajustes do Parâmetro Effect

Estes parâmetros estão disponíveis quando se pressiona a tecla [ENTER] para certos Tipo de Efeito., Utilize o botão [PAGE] para mudar as telas, e utilize os outro botões e as teclas [INC/YES] e [DEC/No] para ajustar cada parâmetro. Quando se pressiona a tecla [EXIT], volta-se à tela de seleção do Tipo de Efeito.

(Ilustração - página 127)

(A) Selecciona o Tipo de Efeito

(B) Parâmetros

Observação

O número de parâmetros e o conteúdo de cada tela irá variar dependendo do Tipo de Efeito seleccionado. Detalhes são fornecidos na lista de Tipo de Efeito da Lista de Dados.

Zonas

É possível editar as zonas utilizadas pelas Performances no Modo Master Keyboard. Utilize o Botão [A] (ou as teclas BANK [A] ~[D]) para seleccionar a zona (1 à 4), então ajuste os parâmetros da zona. As oito telas a seguir estão disponíveis para os parâmetros Master Keyboard,

É possível escolher zonas se “4zone” foi seleccionado como Modo na tela GEN M.Kbd ((página 113) e se o LED da tecla [MASTER KEYBOARD] está aceso.

- Master keyboard

MKB Transmit (transmissão do Master Keyboard)

MKB Note (Nota do Master Keyboard)

MKB TxSw1 (Tecla de Transmissão 1 do Master Keyboard)

MKB TxSw2 (Tecla de Transmissão 2 do Master Keyboard)

MKB TxSw3 (Tecla de Transmissão 3 do Master Keyboard)

MKB TxSw4 (Tecla de Transmissão 4 do Master Keyboard)

MKB TxPreset1 (Preset de Transmissão 1 do Master Keyboard)

MKB TxPreset2 (Preset de Transmissão 2 do Master Keyboard)

MKB Assign (designação do Master Keyboard)

(página 128)

Master keyboard

MKB Transmit (Transmissão do Master Keyboard)

É possível ajustar parâmetros para transmissão da dados do teclado quando se está no Modo Master Keyboard.

(Ilustração - página 128)

■ TrnsCh (Canal de Transmissão)

Ajusta o Canal de Transmissão MIDI para cada zona.

Ajustes: 1 ~16

■ TG (Gerador de Tom)

Seleciona se as mensagens MIDI são transmitidas ou não para cada zona de cada gerador de tom da Parte.

Ajustes: off, on

■ MIDI (Transmissão MIDI)

Seleciona se as mensagens MIDI são transmitidas para cada porta MIDI Out da zona.

Ajustes: off, on

(Ilustração - página 128)

Nota MKB (Nota do Teclado Master)

É possível ajustar Oitava, Transpose, Limite de Nota (faixa da tecla) para cada zona no Modo Master Keyboard.

■ Oitava

Muda a faixa de nota de cada zona acima ou abaixo (em oitavas).

Ajustes: -3 ~0 (Padrão) ~+3

■ Transpose

Transpõe a faixa de notas de cada zona acima ou abaixo (em semitons).

Ajustes: -11 ~0 (Padrão) ~+11

■ Limite da Nota

Ajusta as notas superiores ou inferiores em cada faixa de nota da zona.

Ajustes: C-2 ~G8 (para as notas superiores e inferiores)

Observação

Também é possível selecionar este parâmetro pressionando cada nota enquanto se pressiona a tecla [SHIFT].

MKB TxSw1 (Tecla de Transmissão 1 do Master Keyboard)

Para cada zona, é possível habilitar/ desabilitar a transmissão de mensagens para a Roda da Curva de Pitch, Roda de Modulação, Botões [A] à [C] e Botão [1]/ [2].

(Ilustração - página 128)

 Ajustes:

PB (Roda de Modulação de Pitch): off, on

MW (Roda de Modulação): off, on

Botão A-C (Botões [A] à [C]): off, on

Botão1/ 2 (Botão [1]/ [2]): off. On

MKB TxSW2 (Tecla de Transmissão 2 Master Keyboard)

Para cada zona, é possível habilitar/ desabilitar as mensagens de transmissão para o Controlador Ribbon, Controlador de Pedal, Controlador de Sopro e Aftertouch

(Ilustração - página 128)

 Ajustes:

RB (Controlador Ribbon): off, on

FC (Controlador de Pedal): off, on

BC (Controlador de Sopro): off, on

AT (Aftertouch): off, on

MKB TxSw3 (Tecla de Transmissão 3 Master Keyboard)

Para cada zona, é possível habilitar/desabilitar a transmissão de mensagens para o Pedal Sustain, Pedal, Volume/ Volume de Pedal e botão Pan.

(Ilustração - página 128)

 Ajustes:

Sus (Sustain): off, on

FS (Pedal): off, on

Vol/FV (Volume/ Pedal de Volume): off, on

Pan: off, on

MKB TxSw4 (Tecla de Transmissão 4 Master Keyboard)

Para cada zona, é possível habilitar ou desabilitar a transmissão de mensagens Bank Select (Seleção de Banco) e Program Change (Mudança de Programa) quando se muda para Performance Banks ou Programs.

(Ilustração - página 128)

 Ajustes:

Bank (Seleção de Banco): off, on

PC (Mudança de Programa): off, on

(página 129)

MKB TxPReset1 (Preset de Transmissão 1 Master Keyboard)

É possível ajustar os ajustes de volume inicial e pan estéreo de cada zona quando se altera a Performance Bank/Program.

(Ilustração- página 129)

■ Vol (Volume)

Ajusta o nível de saída da zona.

Ajustes: 0 ~127

Observação

Este ajuste não é transmitido se o parâmetro Vol/FV (Volume/ Volume de Pedal) da tela MKB TxSw3 está ajustada em "off".

■ Pan

Ajusta a posição de pan estéreo da zona.

Ajustes: L64 (esquerda) ~C (Centro) ~R63 (Direita)

Observação

Este ajuste não é transmitido se o parâmetro Apn na tela MKB TxSw3 foi ajustado em "off".

MKB TxPReset2 (Preset de Transmissão 2 Master Keyboard)

Para cada zona, é possível ajustar os parâmetros Bank Select e Program Change transmitidos quando se altera o Bank/Program em uma Performance.

(Ilustração - página 129)

■ BankMSB (MSB de Seleção de Banco MIDI)

Ajusta o Bank Select MSB transmitido quando se altera o Bank/Program.

Ajustes: 0 ~127

■ BankLSB (LSB Seleção de Banco MIDI)

Ajusta o Bank Select LSB transmitido quando se altera o Bank/Program.

Ajustes: 0 ~127

Observação

"Bank Select" é um tipo de Mensagem MIDI transmitida quando se altera o Voice Bank. As mensagens Control Change MSB e LSB são combinadas para formar as mensagens Bank Select, que são utilizadas para especificar o Voice Bank.

Estes valores de mensagens irão variar de acordo com o sintetizador. Para maiores detalhes, consultar a documentação que vem com o seu sintetizador.

Observação

Este ajuste não é transmitido se o parâmetro Bank (Bank Select) na tela MKB TxSw4 foi ajustada em "off".

■ PC (Mudança de Programa MIDI)

Ajusta o Número do Programa transmitido quando se altera o Bank/Program.

Ajustes: 1 ~128

Observação

Os Números de Programas 001 à 128 relacionam-se diretamente aos Números de Mudança de Programa MIDI 000 à 127. Isto é, os Números de Programas e Números de Mudança de Programa diferem pelo valor de 1. Lembre-se de levar isto em consideração.

Observação

Este ajuste não é transmitido se o parâmetro PC (Program Change) na tela MKB TxSw4 está ajustado em "off".

MKB Assign (Designação de Master Keyboard)

É possível designar uma função Control Slider diferente (Control Change) para cada zona.

(Ilustração - página 129)

Ajustes: off, 1 ~95

(página 130)

Modo Performance Job

É possível executar várias ações (Jobs) no Modo Performance Job. Por exemplo, é possível “Inicializar” Performances (incluindo aquelas que estão sendo editadas) ou “Ativar” edições anteriores.

Quando se entra no Modo Performance Job, será vista primeira a tela Inicialize. As quatro telas seguintes estão disponíveis para cada Performance Job.

Observação

Antes de entrar no Modo Performance Job e utilizar a função Inicialize ou Recall, deve-se selecionar a Performance que se deseja operar (Página 109)

- 1ª. tela: PFM Inicialize
- 2ª. tela: PFM Edit Recall
- 3ª. tela: PFM Copy
- 4ª. tela: PFM Bulk Dump

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Performance Job são fornecidos na Página 22.

Executando um Job

➤ No Modo Performance Play, selecione o Número da Performance na qual será executado o Job.

✂ Pressione a tecla [JOB] para entrar no Modo Performance Job.

✂ Utilize o botão [JOB] e mude para a tela que exibe o Job que se deseja executar.

(Ilustração - página 130)

✂ Utilize os Botões[B]/ [C] e os Botões [1]/ [2] para selecionar o parâmetro no qual se desejar executar o Job. (Alternativamente, utilize o botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES]).

Observação

Este passo não é aplicável para os Jobs Recall e Bulk Dump.

↻ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será exibida uma conformação.

(Ilustração - página 130)

✂ Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar. A mensagem “Completed” (Completada) será exibida quando o Job foi completado e volta-se para a tela original.

Pressione a tecla [DEC/NO] para cancelar o Job.

Observação

Para Jobs que demoram a serem processados, será visualizada a mensagem “Executing...” (Executando) durante o processo. Se o sintetizador for desligado enquanto esta mensagem é exibida, corre-se o risco de corromper os seus dados.

☞ Pressione a tecla [PERFORM] para sair do Modo Performance Job e voltar para o Modo Performance Play.

PFM Initialize

É possível resetar (Inicializar) todos os parâmetros de uma Performance aos seus ajustes padrões. Também é possível inicializar consecutivamente certos parâmetros, tais como os ajustes Common, os ajustes para cada Parte e assim por diante. Observe que não é a mesma coisa que editar uma Performance existente. Em vez disso, ela é útil quando se constrói uma Performance completamente nova de improviso.

(Ilustração - página 130)

■ Seleciona o tipo de parâmetro para Inicializar

Utilize o Botão [B], o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para selecionar o parâmetro a ser inicializado.

Ajustes: Current Perform, Current Common (Common Data: Dados comuns à todos os Layers Parts), Current Part01 à Part16, Current AprtAD (A/D Input Part), Current AprtP1/P2 (Plug-in Part 1/ 2), Zone1 à Zone4

PFM Edit Recall

Se está sendo editado uma Performance, mas não ela não é armazenada antes de mudar para uma outra Performance, as edições que forma feitas serão perdidas. Em tal situação, é possível utilizar a função Recall para recuperar as edições para a Performance.

(Ilustração - página 130)

PFM Copy

É possível copiar cada parâmetro da Parte e os parâmetros do Efeitos a partir de qualquer Performance para a Performance que está sendo editada. Isto é útil se está sendo criada uma Performance e deseja-se utilizar alguns ajustes de parâmetros de uma outra Performance.

Observação

Esta função não é utilizada para copiar a Performance inteira a partir de uma localização para a outra. Ela é utilizada para copiar ajustes de parâmetros de uma Performance existente para Performance atual que está sendo editada.

(Ilustração- página 130)

🕒 Memória da Performance Fonte

Seleciona a Memória de Performance que contém a Performance (fonte) da qual se deseja copiar os ajustes de parâmetro.

Ajustes: INT (Interno), EXT (Externo)

(página 131)

🕒 **Número da Performance Source**

Seleciona o Número da Performance da Performance fonte. O Nome da Performance é exibido na linha superior do display.

Ajustes: 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064 (EXT)

Observação

Quando fazendo a cópia, é possível ajustar o número da Performance atual (destino) para o número da Performance fonte. Neste caso, se foram editados vários ajustes da Performance atual, serão copiados os ajustes recentes, não os armazenados (antes da edição). Portanto, é possível editar uma Parte e copiar todas as edições de uma outra Parte.

🕒 **Parte da Performance Fonte**

Selecione a Parte da Performance fonte.

Ajustes: Part01 à Part16, PartAD (A/ D Input Part), PartP1/ P2 (Plug-in Part 1/ 2)

↩ **Parte de Destino**

Ajusta a Parte da Performance destino. Só é possível escolher o destino se a Part01 à Part16 foi selecionada como fonte. Se for escolhida uma outro ajuste de fonte, a mesma Parte será selecionada automaticamente para cada destino.

Ajustes: Part01 à Part16, Arp (Arpeggio), Effect, PartAD (A/D Input Part) e PartP1/P2 (Plug-in Part 1/ 2) será automaticamente selecionada de acordo com a fonte.

Observação

Se for escolhido Arp (Arpeggio) ou Effect, os ajustes Arpeggio e Effect para a Voice designada à Parte fonte serão copiados.

PFM Bulk Dump

É possível enviar todos os ajustes de parâmetros da Performance atual para o seu computador ou algum outro dispositivo MIDI externo utilizando o Bulk Dump.

(Ilustração – página 131)

Observação

Deve-se ajustar o Número de Dispositivo MIDI correto para executar um Bulk Dump. Detalhes são fornecidos na Página 137.

Performance Store

É possível armazenar os ajustes de parâmetros para até 128 Performances para as Memórias de seu sintetizador (INT: Interno) ou até 64 Performances para a Placa de Memória (EXT: Externo). O procedimento é o seguinte.

Observação

Quando isto é executado, os ajustes para Performance destino serão sobrescritos. Dados importantes devem sempre ter backup no computador, numa Placa de Memória separada ou algum outro dispositivo de armazenagem.

➤ Pressione a tecla [STORE] depois de editar uma Performance. Será visualizado no display a Performance Store.

(Ilustração – página 131)

✂ Utilize o Botão [1] para selecionar o Número da Performance destino.

✂ Utilize o Botão [2] para selecionar o Número da Performance destino. Isto irá ajustar a Memória da Performance/ Número no qual a sua Performance será armazenada.

Observação

Também é possível utilizar o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para executar esta operação.

✂ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será exibida a confirmação.

➤ Pressione a tecla [INC/YES] para confirmar. A mensagem “Executing...” (Executando) será exibida enquanto o Job está sendo processado. Quando é completado, será visualizada a mensagem “Completed” (Completado) e volta-se para o Modo Performance Play.

Observação

É possível pressionar a tecla [DEC/NO] para cancelar o Job. Desta forma volta-se para a tela original.

(página 132)

Modo Sequence Play

Neste Modo, é possível reproduzir que os arquivos das canções demo internas armazenadas na Placa de Memória. Até 100 canções podem ser reproduzidas uma atrás da outra utilizando a característica Chain Step. Os dados da Chain Step também podem ser gravados na Placa de Memória.

Observação

A Placa de Memória que contém os arquivos Song já devem ter sido encaixada no Slot Card.

Observação

Detalhes básicos sobre o sequenciador são fornecidos na Página 31.

Quando se entra no Modo Sequence Play, será visualizada a 1ª tela (Canção Demo). As duas telas seguintes estão disponíveis.

1ª tela: SEQ Demo (Sequence Demo)

2ª tela: SEQ (Sequence Chain)

Observação

Se os dados da Sequence Chain no Modo Card são carregados (Página 145) ou utiliza-se a característica Auto Loading (Página 143), a 2ª tela será exibida primeiro.

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Sequence Play são fornecidos na Página 22.

SEQ Demo (Sequence Demo)

Os dados da Canção Demo estão contidos na memória interna.

Quando se tenta entrar na tela SEQ Demo (Sequence Demo), será visualizada uma tela de alerta abaixo, pois os seus dados são perdidos para o Sistema, Voices internas ao carregar a canção demo.

(Ilustração – página 132)

Pressione a tecla [YES] para aceitar o alerta e continuar com a tela SEQ Demo. É possível tocar a canção demo nesta tela.

(Ilustração – página 132)

(A) Nome da Canção Demo

(B) Número da Canção Demo

(C) Tempo de Reprodução

■ Tempo de Reprodução

□ **Ajustes:** *** (tempo padrão), 25 ~ 300

⇒ Utilize o Botão [B] e a tecla [ENTER] para selecionar o Número da Canção Demo.

✂ Ajusta o tempo (se necessário).

Observação

As Canções Demo contém tempos de preset como padrão.

Quando se muda para uma outra Canção Demo, seu tempo de preset será utilizado. É possível alterar o tempo de reprodução. Para recuperar o tempo padrão, selecione "****" como ajuste de tempo.

✂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] para reproduzir a Canção Demo selecionada a partir do início.

✂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] novamente para interromper a reprodução da Canção Demo.

Observação

Se for pressionada a tecla [PLAY/STOP] novamente, a reprodução recomeçará a partir da posição atual.

Observação

Canções Demo serão reproduzidas continuamente até ser interrompida.

SEQ (Sequence Chain)

É possível ajustar até 100 Passos em uma Chain aqui (Cadeia). A cada Chain Step é designado um arquivo Song e uma Performance (Voices para cada Parte utilizada na Canção). É possível tocar um Chain Step em particular ou multiplicar as Chain Steps.

(Ilustração – página 132)

(D) Número da Chain Step 1 ~ 100

Observação

Os ajustes Chain podem ser gravados na Placa de Memória.

(Ilustração – página 132)

(E) Número do Chain Step

(F) Nome do Arquivo da Canção

(G) Tempo de Reprodução

(H) Medida

(I) Performance Bank/Number

■ Número da Chain Step

Muda cada Chain Step. Se for escolhida um Número de Step aqui, a tela para a Chain Step selecionada será exibido.

□ **Ajustes:** 00 ~ 99

Observação

É possível saltar para a próxima tela Chain Step e alterar os ajustes Chain com antecedência, mesmo quando uma Canção está sendo reproduzida.

Observação

Um indicador **[P]** é exibido à direita do Número da Chain Step na tela Chain Step do arquivo Song que está sendo reproduzido.

(página 133)

■ Número do Arquivo Song

Designa um arquivo Song para o Chain Step. Qualquer arquivo Song com a extensão “.MID” pode ser selecionado. Quando se seleciona um arquivo Number, o nome do arquivo é exibido na linha superior do display. Para reprodução contínua (em cadeia) de múltiplos Chain Steps, é possível especificar como tocar este Chain Step depois da reprodução de uma prévia selecionando uma opção entre “skip”, “end” e “stop”. Se for selecionado “skip”, pula-se o Chain Step e a reprodução saltará para o próximo Chain Step. Se for escolhido skip na 99º Chain Step, a reprodução saltará para o primeiro Chain Step depois da 98º Chain Step.

Se for selecionado “end”, quando a Canção alcança este Chain Step, a reprodução é interrompida e volta-se para o primeiro Chain Step.

Se for selecionado “stop”, a Canção interrompe quando alcança este Chain Step. Quando reprodução da Canção é reiniciada, ela inicia o próximo Chain Step.

Ajustes: skip, end, stop, 001 ~997

■ Reprodução do Ritmo

Ajusta o ritmo da reprodução do Chain Step. Quando inicia-se a reprodução da canção, é normal que um valor de ritmo contido no arquivo da canção seja ajustado automaticamente a este parâmetro. Se necessário, é possível alterar o ritmo de reprodução. Para armazenar o ritmo de reprodução da Canção, selecione “****”.

Ajustes: *** (tempo padrão), 25 ~30

Observação

Quando reproduzindo um arquivo Song utilizando os seus próprios dados de ritmo, o ajuste de ritmo é exibido entre parênteses. Estes parênteses desaparecem quando se altera o ritmo.

■ Meas (Compasso)

O compasso da Canção no Chain Step atual é exibido durante a reprodução. Se a reprodução é interrompida, é possível utilizar o Botão [1] para inserir um número de compasso e pressionar a tecla [ENTER] para reiniciar a reprodução neste compasso.

Ajustes: 001 ~999

■ Performance Bank/Number

Ajusta a Performance (Bank/ Program Number) a ser utilizada no Chain Step. As Voices de cada Parte na Performance selecionada serão utilizados quando se reproduz o arquivo Song.

Utilize o Botão [2], as teclas MEMORY [INT]/[EXT], as teclas [BANK] [A] à [H] e as teclas [PROGRAM] [1] à [16] para selecionar o Banco de Memória e o Número do Programa da Performance.

Ajustes: *** (sem ajuste), INT/EXT (Bank), 1 ~128 (Número do programa)

Observação

Se nenhuma alteração de Performance está contida dentro de um arquivo Song, “****” é exibido como o Bank/Number quando o Arquivo Song é selecionado. Neste caso, o arquivo Song utilizará o ajuste Program no Modo selecionado atualmente (Modo Voice/ Modo Performance).

Observação

Performances podem ser alteradas enquanto as Canções estão tocando ou sendo interrompidas. No entanto, isto não altera em tempo real durante a reprodução se for especificada um Chain Step diferente do atual. Ao invés disso, ele se altera quando a reprodução alcança a canção no Chain Step especificado.

Reprodução do Arquivo Song

➤ Utilize o Botão [B] para selecionar o arquivo Song que se deseja reproduzir.

Observação

Quando se reproduz uma única Canção, não é necessário selecionar o Número do Chain Step (Pode-se ter aberta qualquer tela do Chain Step).

✂ Ajusta o tempo (se necessário).

⊠ Ajusta o ponto de início (compasso) para a Canção (se necessário).

⊞ Seleciona a Performance Bank/ Number (se necessário).

⌂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] para reproduzir a Canção a partir da posição ajustada (ou a partir do início).

⌂ Pressione a tecla [OLAY/STOP] para interromper novamente a reprodução da Canção.

Reprodução em Cadeia

➤ Utilize o Botão [A] para selecionar o Número do Chain Step da primeira Canção que se deseja reproduzir.

✂ Ajusta o tempo (se necessário).

⊠ Ajusta o ponto de início (compasso) para a Canção (se necessário).

⊞ Seleciona a Performance Bank/ Number (se necessário).

⌂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] para reproduzir a Canção a partir da posição ajustada (ou do início).

Quando a reprodução do Chain Step é encerrada, a Canção do próximo Número de Chain Step será iniciado automaticamente. As canções podem ser reproduzidas continuamente desta maneira.

⌂ Pressione a tecla [PLAY/STOP] novamente para interromper a reprodução em cadeia. Também, se "end" ou "stop" no Chain Step é alcançado, a reprodução será interrompida.

(página 134)

Modo Utility

Os parâmetros do Modo Utility são explicados aqui. O Modo Utility pode ser dividido em uma tela para ajustes comuns para todo o sistema, uma tela para os ajustes do Modo Voice e uma tela para os ajustes Plug-in Board.

Primeiro pode-se visualizar a seguinte tela quando se entra no Modo Utility. Cada uma das três telas do Modo Utility contém mais sub-telas. Basicamente o botão [PAGE] é utilizado para mudar as telas de parâmetros e os Botões [B], [C] e [1] / [2] são utilizados para ajustar os valores de cada parâmetro. Também é possível utilizar o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para inserir valores.

(Ilustração - página 134)

(A) Sys (Sistema): Ajustes do Sistema

(B) Vce (Voice): Ajustes do Modo Voice

(C) Plg (Plug-in): Ajustes de Plug-in

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Utility são fornecidas na Página 22.

Menu Display

Quando se utiliza o botão [PAGE] enquanto se pressiona a tecla [SHIFT], o menu a seguir será exibido. Utilize o botão [PAGE] para mover o cursor (◀) entre os itens, então solte a tecla [SHIFT] para ir para o item selecionado.

(Ilustração - página 134)

MSTR (Master do Sistema)

É possível ajustar todos os parâmetros, incluindo o volume e o pitch, que estão relacionados à seção de gerador de tom do sintetizador. As quatro telas a seguir estão disponíveis.

MSTR TG (Gerador de Tom Master)

MSTR Kbd (Teclado Master)

MSTR EF Bypass (Efeito em Bypass Master)

MSTR Other (Outro Master)

MSTR TG (Gerador de Tom Master)

Ajusta os parâmetros que controlam a seção do gerador de tom do sintetizador.

(Ilustração - página 134)

■ Vol (Volume Master)

Ajusta o volume geral do sintetizador.

Ajustes: 0 ~127

■ NoteShift (Mudança de Nota Master)

Ajusta a quantidade (em semitons) na qual o pitch da nota é alterada. Este parâmetro afeta apenas o gerador de tom interno do sintetizador. Isto não afeta a informação transmitida pelo MIDI.

Ajustes: -24 ~0 ~+24

■ **Tune (Afinação Master)**

Ajusta a afinação do teclado (em passo de 0,1 centésimos).

Ajustes: -102,4 ~+102,3

MSTR Kbd (Teclado Master)

Ajusta os parâmetros relacionados ao teclado.

(Ilustração - página 134)

■ **Oct (Mudança de Oitava Master)**

Muda a faixa de oitava para cima ou para baixo do teclado.

Ajustes: -3 ~0 ~+3

■ **Trnspose (Transpose Master)**

Transpõe o pitch do teclado para cima ou para baixo (em semitons). Isto afeta a informação transmitida pelo MIDI.

Ajustes: -11 ~ +11

Observação

Se a transposição é feita além dos limites da faixa de notas (C-2 e G8), as notas serão sobrepostas.

(página 135)

■ **Vel (Curva de Velocidade do Teclado)**

Ajusta a Curva de Velocidade determinando como a força com que as notas são tocadas afetará a saída do som.

□ **Ajustes:** norm, soft, hard, wide, fixed

norm (Normal)

A velocidade está em proporção com a força.

(Ilustração – página 135)

soft

Um estilo de tocar mais suave diminui o nível de volume.

(Ilustração – página 135)

hard

Um estilo de tocar mais forte aumenta o nível de volume

wide

Um estilo de tocar mais suave diminui o nível de volume e um estilo de tocar mais forte aumenta o nível de volume. Como resultado, percebe-se uma faixa dinâmica mais ampla.

(Ilustração – página 135)

fixed

Selecione esta curva quando se deseja que o gerador de tom responda (soe) em um volume específico, tom ou algo assim. Com este ajuste, qualquer valor de velocidade será alterado a uma velocidade fixa que se especifica com o parâmetro Fixed (Velocidade Fixa do Teclado) abaixo.

(Ilustração – página 135)

■ **Fixed (Velocidade Fixa do Teclado)**

A velocidade é fixada no ajuste Vel. A saída de som é sempre a mesma, independente de quão suave ou forte se toque o teclado. O parâmetro Vel só está disponível se for selecionado “fixed” na Curva de Velocidade.

□ **Ajustes:** 1 ~127 (só está disponível se Vel está ajustado em “fixed”).

MSTR EF Bypass (Efeito em Bypass Master)

Ajusta os parâmetros relacionados à tecla [EF BYPASS] no painel frontal.

(Ilustração – página 135)

■ **Insert (Inserção), Reverb, Chorus**

Quando a tecla [EF BYPASS] é pressionada (seu LED está aceso), vários efeitos podem ser colocados em bypass.

Ajustes: off, on (para os efeitos Insert (Inserção), Reverb e Chorus)

Observação

Variações da Placa de Plug-in (Efeitos Variation) serão colocados em bypass de acordo com o ajuste Insert.

MSTR Other (Outro Setup)

Ajusta outros parâmetros comuns de todo o sistema.

(Ilustração – página 135)

■ PowerOnMode

Seleciona o Modo que se entra quando se liga o sintetizador.

Ajustes:

Performance

Entra-se no Modo Performance Play e o primeiro Número de Programa (INT:001) é selecionado automaticamente.

Voice (INT):

Entra-se no Modo Voice Play e o primeiro Número de Programa da Memória Interna (INT:001) é selecionado automaticamente.

Quick Access (Acesso Rápido)

Entra-se no Modo Voice Play com o Quick Access habilitado e o primeiro Número do Programa (A . PIANO) é selecionado automaticamente.

last

A Voice/ Performance Program selecionado antes de desligar é ativado.

■ Ctrl (Controlador)

Seleciona se o estado/ posição do controlador (Roda de Modulação, Aftertouch, Controlador de Pedal, Controlador de Sopros, Botões) será mantido ou resetado quando se mudam as Voices.

Ajustes: hold, reset

Se for selecionado “reset”, os controladores serão resetados para os seguintes estados/posições:

Curva de Pitch	Centro
Roda de Modulação	Mínimo
Aftertouch	Mínimo
Pedal Controlador	Máximo
Controlador de Sopros	Máximo
Pedal	Off
Expressão	Máximo

(página 136)

■ **BCCurve (Curva de Sopros TG)**

Ajusta a Curva de Sopros determinando como a força com que se sopra no Controlador de Sopros irá afetar a saída do som.

Ajustes: thru, soft, hard, wide

(Ilustração – página 136)

(A) Controle de Sopros Ajustado

(B) Controle de Sopros Recebido

CTRL (Controlador de Sistema)

No Modo Voice, é possível ajustar parâmetros para os Controladores. As cinco telas a seguir estão disponíveis.

CTRL KnobA (Botão de Controle [A])

CTRL KnobB (Botão de Controle [B])

CTRL KnobC (Botão de Controle [C])

CTRL Scene (Cena de Controle)

CTRL Other (Outro Controle)

Botões CTRL [A] à [C]

É possível designar diversas funções de controle para os Botões Designáveis [A] à [C] no painel frontal.

Ilustração – página 136)

■ **CC# (Número do Controle)**

Designa os Números de Mudança de Controle MIDI para os Botões Designáveis [A] à [C].

Ajustes: 000 ~ 095 (consultar a Lista de Dados para detalhes)

■ **Dest (Destino de Controle)**

Ajusta a função a ser controlada pelos Botões Designáveis [A] à [C].

Ajustes: consultar a Lista de Dados para detalhes.

Observação

As posições dos Botões [A]/[B]/[C] podem ser memorizados para cada Voice, Performance.

Observação

Se o parâmetro Master Equalizer está selecionado como destino, os ajustes M.EQ do “vce” (no Modo Utility) são aumentados/diminuídos Utilizando os Botões [A]/[B]/[C].

CTRL Other (Outro Controlador)

Ajusta os parâmetros Foot Switch e Foot Volume.

(Ilustração – página 136)

■ FS (Chave de Pedal)

Designa uma mensagem de Mudança de Controle para o Pedal.

Ajustes: 000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp SW, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Mudança de Programa INC/DEC)

Observação

Detalhes sobre os Números de Controle e as Mudanças de Controle são fornecidas na Lista de Dados.

■ FV (Pedal de Volume)

Seleciona o Pedal de Volume controla o parâmetro Main Volume (Volume principal) ou Expression.

Ajustes: volume (Volume principal), expression

Observação

Detalhes sobre os parâmetros Main Volume e Expression são fornecidos na Lista de Dados.

(página 137)

MIDI (Sistema MIDI)

É possível ajustar os parâmetros MIDI gerais para o sistema.
As cinco telas a seguir estão disponíveis.

MIDI ch (Canal MIDI)
MIDI Arp (Arpejo MIDI)
MIDI RxSW (Chave de Recepção MIDI)
MIDI Other
MIDI GM/XG Receive

MIDI Ch (Canal MIDI)

Ajusta os parâmetros MIDI Channel.

(Ilustração - página 137)

■ Recv (Canal de Recepção Básico)

Ajusta o canal de Recepção MIDI para utilizar o sintetizador com o sequenciador externo, computador e assim por diante e para utilizá-lo como um gerador de tom MIDI.

Ajustes: 1 ~ 16, omni (todos os canais), off

■ Trans (Canal de Transmissão do Teclado)

Ajusta o canal de Transmissão MIDI para transmitir MIDI a partir do teclado, controladores, etc.

Ajustes: Ch1 ~Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Se Local for ajustado em "off", o teclado e controladores são desconectados internamente da seção de gerador de tom do sintetizador assim nenhum som sai quando se toca o teclado ou utiliza-se os controladores. No entanto, os dados serão transmitidos pelo MIDI OUT. Também, a seção do gerador de tom responderá às mensagens recebidas no MIDI IN.

Ajustes: off, on

■ DevNo (Número do Dispositivo)

Ajusta o Número do Dispositivo MIDI. Este número deve combinar com o Número do Dispositivo do dispositivo MIDI externo quando transmite/recebe bulk dump, mudanças de parâmetro ou outras mensagens exclusivas do/para o sistema.

Ajustes: 1 ~16, all, off

MIDI Arp (Arpejo MIDI)

Ajusta os parâmetros MIDI do arpeggiator.

(Ilustração - página 137)

■ **Switch (Chave)**

Seleciona o Número de Mudança de Controle utilizado para controlar a tecla ARPEGGIO [ON/OFF].

Ajustes: 000 ~ 095 (000, 032 = off)

■ **Hold**

Seleciona o Número de Mudança de Controle utilizado para controlar a tecla ARPEGGIO [HOLD].

Ajustes: 00 ~095 (000/032 = off)

■ **Out (Vce)**

Habilita/Desabilita a saída os os dados do Arpeggiator para dispositivos MID externos pelo MIDI Out.

Ajustes: off, (desabilitado), on (habilitado)

■ **Ch (Vce) (Canal de Transmissão do Arpejo)**

Seleciona se o canal MIDI no qual os dados de Arpejo serão enviados.

Ajustes: 1 ~ 16

MIDI Sw (Chave de Recepção MIDI)

Ajusta os parâmetros MIDI Receive.

(Ilustração - página 137)

■ **Bulk**

Seleciona se os dados Bulk Dump podem ser recebidos.

Ajustes: protect (off), on

■ **BankSel (Seleção do Banco)**

Habilita/desabilita a transmissão e recepção das mensagens do Banco de Seleção enbtre o instrumento e o dispositivo MIDI externo. Com qualquer ajuste diferente de "off", o instrumento pode receber uma mensagem de Seleção de Banco que chega, e também pode enviar uma mensagem de Seleção de Banco para um dispositivo MIDI externo quando se seleciona um Banco utilizando a tecla MEMORY ou o painel frontal.

Ajustes: off, all, part, perform

off:

Ignora (não recebe) uma mensagem de Seleção de Banco. O instrumento não envia esta mensagem.

all:

Recebe todas as mensagens de Seleção de Banco que chegam. Quando o instrumento recebe apenas uma mensagem de Mudança de Programa no Modo Performance, esta mensagem seleciona a Voice da Parte.

part:

Recebe apenas mensagens de Seleção de Banco para seleção do Banco de Voice, seja qual for o modo em que se está trabalhando.

perform:

Recebe apenas mensagens de Seleção de Banco para a seleção do Banco de Performance quando se está trabalhando no Modo Performance. Quando se está trabalhando no Modo Voice, o instrumento apenas recebe mensagens de Seleção de Banco para seleção de um Banco de Voice.

(página 138)

■ Pgmchnng (Mudança de Programa)

Habilita ou desabilita a recepção da mensagem de Mudança do Programa que chega. Com este parâmetro ajustado em “on”, o instrumento pode receber uma mensagem de Mudança de Programa que chega e também pode enviar uma Mudança de Programa que vai para um dispositivo MIDI externo quando se seleciona uma Voice ou Performance (utilizando uma tecla [PROGRAM/PART], etc) no seu painel frontal.

Ajustes: off (desabilitado), on (habilitado)

■ Controle

Ajusta os parâmetros de transmissão/recepção MIDI que controlam o parâmetro Sustain do QED EG.

Ajustes: mode1, mode2

mode1:

Mensagens são recebidas como mensagens de Mudança de Parâmetro.

mode2:

Mensagens são recebidas como mensagens de Mudança de Controle.

MIDI Other

Ajusta outros parâmetros MIDI.

(Ilustração - página 138)

■ In (Entrada MIDI)

Seleciona se são utilizados os conectores MIDI In/Out/Thru ou outros (futuros) conectores. No momento, é possível selecionar “MIDI”.

Ajustes: MIDI

■ ThruPort

É possível conectar o seu sintetizador a um computador por meio de um cabo serial dedicado ao conector TO HOST. Neste caso, as mensagens MIDI recebidas por meio do conector TO HOST podem ser enviadas pelo conector MIDI OUT do sintetizador. Ajuste o número da porta aqui.

Ajustes: 1 ~8

■ Sync

Para sincronizar a reprodução com um dispositivo MIDI externo, é possível utilizar o clock interno do sintetizador (int) ou os sinais de clock do MIDI a partir do dispositivo externo (midi). Selecione “int” se está sendo utilizado o sintetizador como master, ou se não existe nenhum outro dispositivo MIDI conectado a ele.

Selecione “MIDI” quando o seu sintetizador está escravo de uma outra fonte de Clock MIDI conectada ao conector MIDI IN.

Ajustes: MIDI, int (interno)

■ SeqCtrl (Controlador do Sequenciador)

Seleciona se transmite/recebe ou não mensagens Song Start, Stop e Continue. Também ativa ou desativa as mensagens de transmissão do MIDI Clock.

Ajustes: off, on

MIDI GM/XG Receive (se uma Placa Plug-in Multi-Part foi instalada)

Ajusta os parâmetros GM On e XG Reset Receive. Esta tela só está disponível se a Placa Multi-Part XG Plug-in foi instalada.

(Ilustração - página 138)

■ Sw (Chave Receive)

Seleciona se recebe ou não as mensagens GM On e XG reset. A Placa XG Plug-in receberá as mensagens GM On e XG reset se estiver ajustada em "on".

Ajustes: off, on

■ InternalPart

O som para cada Part do sintetizador pode sair de três maneiras, quando uma mensagem GM On/XG Reset é recebida. Seja qual for o ajuste que se escolha, as Partes da Placa XG Plug-in sempre sairão.

Ajustes:

all part:

Todas as Partes do sintetizador e da Placa Plug-in sairão quando as mensagens MIDI são recebidas.

layer part:

Partes que têm seus parâmetros Layer Switch ajustado em "on" e todas as Partes da Placa XG Plug-in serão saídas quando as mensagens MIDI são recebidas.

all off:

Nenhuma Partes do sintetizador sairá mas todas as Partes da Placa XG Plug-in sairá quando as mensagens MIDI são recebidas.

Observação

Pelo padrão o parâmetro Sw está ajustado em "on" e o parâmetro InternalPart está ajustado em "all off". Se for tocado um arquivo de canção que contenha uma mensagem GM On, a Placa XG Plug-in será utilizada para reproduzir a canção.

M.EQ (Equalizador Master de Voice)

É possível designar qualquer das cinco bandas do Equalizador no Modo Voice. As cinco telas a seguir estão disponíveis.

M.EQ Low

M.EQ LowMid (Médio Baixo)

M.EQ Mid (Médio)

M.EQ HighMid (Médio Alto)

M.EQ High

(Ilustração – página 138)

(A) Q (Característica da Frequência)

(página 139)

M.EQ Low (Master EQ Low)

Este equalizador cobre as frequências baixas. É possível ajustar o nível do sinal na frequência especificada. Também é possível selecionar diferentes tipos de Equalizador (Formas).

(Ilustração - página 139)

■ **Shape (Forma)**

Seleciona um equalizador Shelving ou Peaking. O tipo Peaking atenua/realça o sinal no ajuste de Frequência especificado, enquanto o tipo Shelving atenua/realça o sinal nas frequências acima ou abaixo do ajuste de Frequência especificado.

Ajustes: shelv (Shelving), peak (Pico)

Observação

Detalhes sobre as formas dos Tipos Shelving e Peaking são fornecidos na Página 116.

■ **Gain (Ganho)**

Ajusta o Ganho. Ele atenua ou realça as frequências em torno do ajuste de Frequência.

Ajustes: 32Hz ~2,0kHz

■ **Freq (Frequência)**

Ajusta a frequência central. Frequências ao redor deste ponto são atenuadas/realçadas pelo ajuste Gain.

Ajustes: 32Hz ~2,0kHz

■ **Q (Característica da Frequência)**

Varia o nível do sinal no ajuste da Frequência para criar várias características da curva de frequência.

Ajustes: 0,1 ~12,0

M.EQ LowMid

(Faixa de Médio Baixo do Master EQ)

M.EQ Mid (Faixa de Médios do Master EQ)

M.EQ HighMid

(Faixa de Médio Altos do Master EQ)

Estes Equalizadores cobrem as faixas de frequência de baixo à médios, médios e altos à médios. Eles podem ser utilizados para ajustar o nível de sinal ao redor da frequência especificada.

(Ilustração - página 139)

■ **Gain (Ganho)**

Ajusta o Ganho. Atenua ou realça as freqüências ao redor do ajuste Frequency.

Ajustes: -12dB ~0dB ~+12dB

■ **Freq (Freqüência)**

Ajusta a freqüência central. Freqüências ao redor deste ponto são atenuadas/realçadas pelo ajuste Gain.

Ajustes: 100Hz ~10kHz

■ **Q (Característica de Freqüência)**

Este ajustes varia o nível do sinal no ajuste Frequency para criar diversas características da curva de freqüência.

Ajustes: 0,1 ~12,0

M.EQ High (Master EQ High)

Este Equalizador cobre as freqüências altas. É possível ajustar o nível do sinal na freqüência especificada. Também é possível selecionar tipos de Equalizadores diferentes (Formas).

(Ilustração - página 139)

■ **Shape (Forma)**

Seleciona um equalizador Shelving ou Peaking. O tipo Peaking atenua/realça o sinal no ajuste Frequency especificado, enquanto o tipo Shelving atenua/realça o sinal na freqüência acima ou abaixo do ajuste Frequency especificado.

Ajustes: shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ **Gain (Ganho)**

Ajusta o Ganho. Atenua ou realça as freqüências ao redor do ajuste Frequency.

Ajustes: -12dB ~0dB ~+12dB

■ **Freq (Freqüência)**

Ajusta a freqüência central. Freqüências ao redor deste ponto são atenuadas/realçadas pelo ajuste Gain.

Ajustes: 500Hz ~16kHz

■ **Q (Características da Freqüência)**

Faz variar o nível do sinal no ajuste Frequency para criar diversas características de curva de freqüência.

Ajustes: 0,1 ~12,0

CTRL (Controlador da Voice)

É possível designar os Números de Mudança de Controle MIDI para os controladores e os botões do painel frontal. Por exemplo, o Botão [1]/ [2] pode ser ajustado para controlar a quantidade de efeito aplicada a um som e o Controlador de Pedal pode ser ajustada para controlar a modulação. Estas designações do Número de Mudança de Controle são conhecidas como "Controller Assign" (Designações de Controladores). As duas telas a seguir estão disponíveis.

CTRL Assign1 (Designação de Controlador 1)
CTRL Assign2 (Designação de Controlador 2)

(página 140)

CTRL Assign1 (Designação de Controlador 1)

Utilize os Botões [C], [1] e [2] para designar os Números de Mudança de Controle para o Controlador de Sopro, Botão[1] e Botão [2] respectivamente. O Nome de Mudança de Controle selecionado é exibido à esquerda do display.

(Ilustração - página 140)

■ BC (Controlador de Sopro)

Designa o Número da Mudança de Controle para o Controlador de Sopro. O Controlador de Sopro está conectado ao conector BREATH (Página 18) no painel traseiro. Quando o Controlador de Sopro é utilizado, este Número de Mudança de Controle é transmitido. Também, se este Número de Controle de Mudança é recebido, o parâmetro de destino do Controlador de sopro é controlado.

Ajustes: 00 ~95 (consultar a Lista de Dados para detalhes)

■ Botão 1/ 2 (Botão [1]/ [2])

Designa os Números de Mudança de Controle para os Botões [1] e [2] no painel frontal.

Ajustes: 00 ~95 (consultar a Lista de Dados para detalhes)

CTRL Assign2(Designação do Controlador 2)

Utilize os Botões [C] e [1] para designar os Números de Mudança de Controle para o Controlador de Pedal e o Controlador Ribbon, respectivamente. A função selecionada é exibida à esquerda do display. Utilize o Botão [2] para selecionar o Modo Ribbon Controller.

(Ilustração - página 140)

(A) Nome de Mudança de Controle

(B) Número de Mudança de Controle

■ FC (Controlador de Pedal)

Designa um Número de Mudança de Controle para o Controlador de Pedal. O Controlador de Pedal está conectado ao conector FOOT CONTROLLER no painel traseiro (Página 18).

Ajustes: 00 ~95 (consultar a Lista de Dados para detalhes)

■ RB (Controlador Ribbon)

Designa o Número de Mudança do Controlador para o Controlador Ribbon.

Ajustes: 00 ~95 (consultar a Lista de Dados para detalhes)

PLG (Plug-in) (se uma Placa Plug-in está instalada)

Se existe uma Placa Plug-in instalada, as três telas a seguir estão disponíveis para ajustar seus parâmetros. No entanto, o número de sub-telas e parâmetros irá variar dependendo do tipo de Placa Plug-in instalada.

PLG Status (Status do Plug-in)

PLG1/ 2 MIDI (Plug-in 1/ 2 MIDI)
PLG1/ 2 System (Plug-in 1/ 2 System)

PLG Status (Estado do Plug-in)

O nome da Placa Plug-in é exibida.

(Ilustração - página 140)

■ **PLG1 (Plug-in 1)**

O nome da Placa Plug-in no slot Plug-in 1 é exibida.

■ **PLG2 (plug-in 2)**

O nome da Placa Plug-in no slot Plug-in 2 é exibida.

Observação

Nada é exibido nos slots de Plug-in vazios.

■ **Expand (Expansão)**

Este parâmetro está acessível apenas quando existem duas placas de Plug-in idênticas instaladas no instrumento. O ajuste “part” habilita que duas placas trabalhem separadamente (é possível selecioná-las em duas Partes diferentes). O ajuste “poly” habilita duas placas a trabalharem juntas para notas de polifonia dupla (é possível utilizá-las apenas em uma única Part com a polifonia dupla).

Ajustes: part, poly

PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)

PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)

Ajusta os parâmetros MIDI da Placa Plug-in.

(Ilustração - página 140)

(página 141)

■ Clock

Seleciona se as mensagens MIDI Clock são transmitidas ou não para a Placa Plug-in.

Ajustes: off, on

■ DevNo (Número do Dispositivo)

Ajusta o Número do Dispositivo MIDI da Placa Plug-in. Este número deve combinar com o Número do Dispositivo do dispositivo MIDI externo quando se transmite/recebe bulk data, mudanças de parâmetros ou outras mensagens exclusivas do/para o sistema.

Ajustes: 1 ~16, all, off

PLG 1/ 2 System (Plug-in 1/ 2 System)

Ajusta os parâmetros do sistema para cada Placa Plug-in. Utilize o Botão [C]/ [2] para mudar o parâmetro. O número das telas e parâmetros irão variar dependendo do tipo de Placa Plug-in instalada. No exemplo a seguir, uma Placa Plug-in PLG150-NA foi instalada no slot Plug-in.

(Ilustração - página 141)

Observação

Os ajustes de sistema para a Placa Plug PLG100-VH (Canal de Harmonia e Canal de Melodia) são ajustados no Modo Performance. Selecione um tipo de efeito utilizando o botão [1] e na tela EFF plg do Common Effect. Então pressione a tecla [ENTER] para entrar na tela de ajustes.

Observação

O Part Assign (designação) para a Placa Single-Part Plug-in está fixada como segue:

- Modo Voice: 1
- Modo Performance: PLG1 : 16
PLG2 : 15

Modo Utility Job

No Modo Utility Job, é possível recuperar os ajustes padrões de fábrica do sintetizador (Ajuste de Fábrica). Existe apenas uma tela neste Modo.

Ajuste de Fábrica (Recuperando Padrões de Fábrica)

É possível recuperar as Voices Internas e Performances padrão do sintetizador, bem como o seu sistema e outros ajustes.

Uma vez que se edita qualquer ajuste, seus padrões de fábrica serão sobrescritos e perdidos.

É possível recuperar os ajustes de fábrica como a seguir.

<símbolo> Quando se recuperam os ajustes de fábrica padrão, todos os ajustes atuais para todas as Voices Internas e Performances serão sobrescritas com os ajustes de fábrica. Certifique-se de não sobrescrever qualquer dados importante. Deve-se fazer backup de qualquer dado importante na Placa de Memória ou em algum dispositivo externo antes.

↩ Pressione a tecla [JOB] no Modo Utility. Poderá ser visualizada a tela Factory Set (Ajuste de Fábrica)

(Ilustração - página 141)

✂ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será visualizada uma mensagem de confirmação.

✂ Pressione a tecla [INC/YES] para executar o Factory Set. Será visualizada a mensagem “Completed” (Completada). É possível cancelar um trabalho enquanto ele está sendo executado pressionando a tecla [DEC/NO].

↩ Pressione a tecla [EXIT] para voltar para o Modo Utility.

(página 142)

Placa Mode

No Modo Card, é possível utilizar a Placa de Memória, uma placa SmartMedia™ disponível em lojas de eletrônicos, etc, para salvar ou carregar dados do/para o instrumento ou realizar as operações de troca de dados entre as memórias no instrumento e a Placa. Utilizando o software da Placa Filer, é possível utilizar um computador para gerenciar dados na Placa de Memória. Também é possível utilizá-lo para trocar dados entre o computador e a Placa de Memória.

Manuseando a Placa de Memória (SmartMedia™*)

Certifique-se de manusear as Placas Memory com cuidado. Siga as precauções abaixo.

* SmartMedia é uma marca registrada da Toshiba Corporation.

■ Tipo de Placa de Memória Compatível

Existem cinco tipos de Placas Memory:

2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Uma Placa de Memória com capacidade de memória excedendo 32MB também pode ser utilizada se está de acordo com os padrões da SSFDC (Solid State Memory Card: um outro nome da SmartMedia) Forum

■ Capacidade da Memória

Existem cinco Tipos de Placas de Memória:

2MB/4MB/8MB/16Mb/32MB. Uma Placa de Memória com capacidade de memória excedendo 32 MB também pode ser utilizada se ela se conforma com os padrões do SSFDC (Solid State Memory Card: um outro nome para SmartMedia) Forum.

■ Inserindo/ Removendo Placas Memory

● Para inserir uma Placa de Memória

Segure a Placa de Memória de forma que a seção do conector (dourado) da Placa de Memória esteja voltada para baixo, em direção do slot Memory Card. Cuidadosamente insira a Placa de Memória no slot, empurrando lentamente até que se encaixe no lugar.

⇒ Não insira a Placa de Memória na direção errada.

⇒ Não insira nenhuma outra placa além da Placa de Memória no slot.

● Para retirar uma Placa de Memória

Certifique-se de desligar o instrumento e retirar a Placa de Memória do slot.

<símbolo> O instrumento deve estar sempre desligado antes de retirar a Placa de Memória.

No entanto, se a memória da Placa de Memória está cheia e deseja-se trocá-la por uma nova para salvar os seus dados editados no momento, siga o procedimento a seguir:

Antes de retirar a Placa de Memória, certifique-se de confirmar que a Placa de Memória não está sendo acessada pelo instrumento. então retire a Placa de Memória com cuidado com a mão. Se a Placa de Memória está sendo acessada *, uma mensagem indicando que ela está em uso aparece no display do instrumento.

* Isto inclui salvar, carregar, formatar, apagar a fazer diretório. Observe também pois o instrumento acessará automaticamente a Placa de Memória para verificar o tipo de mídia quando ela é inserida enquanto o instrumento está ligado.

<símbolo> Nunca tente retirar a Placa de Memória ou desligar durante o acesso. Ao se fazer isto pode-se danificar os dados no instrumento/Placa de Memória e possivelmente a Placa de Memória.

■ Formatando Placas Memory

Antes de utilizar uma Placa de Memória com o seu instrumento, ela deve ser formatada primeiro. Uma vez que formatada todos os dados serão apagados. Certifique-se de verificar se os dados são desnecessários ou não antes.

Observação

A Placa de Memória formatada com este instrumento pode tornar-se não utilizável com outros instrumentos.

■ Sobre as Placas Memory

● Para manusear as Placas Memory com cuidado:

Existem momentos em que a eletricidade estática afeta a Placa de Memória. Antes de manusear as Placas Memory, reduza a possibilidade de eletricidade estática, toque em partes de metal tais como a maçaneta de uma porta uma faixa de alumínio.

Certifique-se de remover a Placa de Memória do slot da Placa de Memória quando ela não está em uso por muito tempo.

Não exponha a Placa de Memória ao sol direto, temperaturas extremamente altas ou baixas, ou umidade excessiva, pó ou líquidos.

Não coloque objetos pesados na Placa de Memória ou apoie-se ou aplique pressão na Placa de Memória de forma alguma.

Não toque a parte metálica (dourada) da Placa de Memória ou coloque qualquer objeto metálico na parte de metal.

Não exponha a Placa de Memória a campo magnéticos tais como aqueles produzidos por televisores, alto-falantes, motores, tec; pois os campos magnéticos podem apagar parcialmente ou totalmente os dados da Placa de Memória, tornando impossível a leitura. Não coloque nada além dos labels fornecidos na Placa de Memória. Certifique-se também de que os labels estejam colocados no local adequado.

● Para proteger os seus dados (Proteção contra escrita)

Para evitar que dados importantes sejam apagados inadvertidamente, cole o selo de proteção contra escrita (fornecido na embalagem da Placa de Memória) na área designada (dentro do círculo) da Placa de Memória.

Pelo contrário, para salvar os dados na Placa de Memória, certifique-se de remover o selo de proteção contra escrita da Placa. Não reutilize o selo que foi retirado.

■ Backup de Dados

Para a segurança máxima dos dados a Yamaha recomenda que se mantenha duas cópias dos dados importantes em Placas Memory separadas. Desta forma tem-se um backup se a Placa de Memória é perdida ou danificada.

■ Trava contra perda de dados

Este instrumento está equipado com uma trava contra perda de dados para a Placa de Memória. Se surgir a necessidade, habilite a trava contra perda de dados no instrumento.

Para habilitar a trava contra perda de dados:

- ↷ Retire a parte metálica utilizando uma chave de fenda Philips.
- ✂ Gire a parte metálica para baixo e então monte-a novamente.

(página 143)

Será visualizada a primeira tela (Status) quando se entra no Modo Card. As sete telas a seguir estão disponíveis, uma diferente para cada operação.

1ª tela: Status

2ª tela: Save

3ª tela: Load

4ª tela: Rename

5ª tela: Delete

6ª tela: Mkdir (Fazer Diretório)

7ª tela: Format

Observação

Detalhes sobre como entrar no Modo Card são fornecidos na Página 22.

Tipos de Arquivo

É possível manusear os cinco tipos de arquivos seguintes para o seu sintetizador.

■ all (Todos os Dados)

Todos os dados no sintetizador e os dados na Memória Externa são tratados como um único arquivo e podem ser salvos/carregados como tal.

Extensão: “.S2A”

Observação

Os dados da Placa Plug-in não podem ser salvos.

Observação

Os dados de Voice de Sistema, Performance e Plug-in só podem ser salvos neste formato.

■ all-voice (Todos os Dados da Voice)

Todos os dados da Voice no sintetizador (128 Voices Normal e + 2 Voices de Bateria) e na Memória Externa (128 Voices Normal + 2 Voices de Bateria) são tratadas como um único arquivo e podem ser salvas/carregadas como tal. Dados de Plug-in Voice não estão incluídos.

Extensão: “.S2V”

■ plugin

Todos os dados da Placa Plug-in são tratados como um único arquivo e podem ser salvos/carregados como tal. Dados para os ajustes da Voice Plug-in não estão incluídos.

Extensão: “.S2B”

■ chain (Sequence Chain)

Os dados Chain para os Arquivos Standard MIDI (SMFs) são tratados como um único arquivo, e podem ser salvos/carregados como tal. Estes dados são utilizados para reproduzir canções múltiplas em sucessão.

Extensão: “.S2C”

■ SMF (Arquivos MIDI Padrão)

Arquivos MIDI Padrão de Formato 0 (SMFs) podem ser reproduzidos no Modo Song. No entanto, eles não podem ser salvos.

Extensão: “.MID”

Observação

O SMF é um formato de arquivo de seqüência padronizada utilizado pelos fabricantes de instrumentos musicais, companhias de software de computadores e outros grupos. Os dois tipos seguintes de SMF existem, embora este sintetizador reproduzirá apenas o SMF Formato 0.

- **Formato 0:**

Dados para canais MIDI múltiplos estão contidos dentro desta pista única.

- **Formato 1:**

Dados para canais MIDI múltiplos estão contidos dentro destas pistas múltiplas.

Se o SMF que se deseja reproduzir está no Formato 1, utilize o software Card Filer incluso para converter para o Formato 0 pelo computador. Detalhes de como converter os SMFs são fornecidos na documentação da Card Filer (no formato PDF). Detalhes sobre a instalação do software Card Filer são fornecidos no Guia de Instalação.

Arquivos de Carregamento Automático

O sintetizador pode carregar automaticamente certos arquivos (dados all/Plug-in) quando se habilita. Nomeie o arquivo a ser carregado automaticamente como segue, então salve-o no diretório mais alto da Placa de Memória. Insira a placa no slot CARD antes de ativar o sintetizador.

Observação

Para evitar o carregamento automático de arquivos, pressione a tecla [EXIT] quando se liga o sintetizador. Solte a tecla quando a mensagem “Now checking plug-in board” (Verificando agora a placa plug-in) é exibida.

- **All (todos os dados):**

Nomeie o arquivo “AUTOLOAD.S2A” para carregar automaticamente todos os dados.

- **Plugin (dados Plug-in):**

Nomeie o arquivo “AUTOLD1.S2B” para carregar automaticamente os dados da Placa Plug-in1 ou “AUTOLD2.S2B” para os dados da Placa Plug-in 2.

(página 144)

Operações do Modo Card

➤ Insira a Placa de Memória no slot CARD.

✂ Pressione a tecla [CARD] para entrar no Modo Card.

✂ Utilize o botão [PAGE] para mudar para a tela de operação que se deseja utilizar.

(Ilustração - página 144)

Observação

Na primeira tela "Status", não é necessário qualquer operação além da descrita no passo 2 e seguintes.

✂ Utilize os Botões [B], [C] [1] e [2] para ajustar cada parâmetro. Alternativamente, também é possível utilizar o botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES].

Observação

Para salvar, carregar, renomear ou apagar um arquivo, utilize o Botão [B] para selecionar o Tipo de Arquivo e o Botão [C] para selecionar o Arquivo Number.

Diretórios File

Diretórios são denotados por "DIR" seguido ao nome do diretório. Para abrir um diretório, utilize o Botão [C] para mover o cursor e pressione a tecla [ENTER]. Todos os arquivos no diretório são apresentados. Se for selecionado o Arquivo Número 000, "up dir" será exibido. Pressionando a tecla [ENTER], volta-se o diretório (isto é, move um nível acima o diretório).

Observação

Quando se salva ou renomeia, o diretório para o arquivo selecionado atualmente é exibido se for pressionada a tecla [SHIFT].

↻ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será visualizada uma mensagem de confirmação.

(Ilustração - página 144)

↻ Pressione a tecla [INC/YES] para executar a operação. A mensagem "Completed" (Completada) será exibida depois de executada a operação e volta-se para a tela anterior.

A operação será cancelada se for pressionada se a tecla [DEC/NO] for pressionada durante a execução.

Observação

Se a operação leva algum tempo para ser executada, será visualizada a mensagem "Executing..." (Executando). Se o equipamento for desligado neste estado, os dados podem ser danificados.

Observação

Os passos no procedimento podem variar ligeiramente, dependendo da operação que está sendo realizada. Consultar a explicação de cada operação para detalhes.

Status

É possível visualizar a quantidade de memória livre e utilizada na Placa de Memória. Não existem ajustes.

(Ilustração- página 144)

■ Used (Utilizado)

Exibe a quantidade de memória utilizada na Placa de Memória. A quantidade é exibida como uma porcentagem em parênteses.

■ Free (Livre)

Exibe a quantidade de memória livre na Placa de Memória.

Save

É possível salvar arquivos na Placa de Memória como segue.

(Ilustração - página 144)

(A) Dados a serem salvos (Tipo de Arquivo)

(B) Número do arquivo a ser salvo

(C) Nome do novo arquivo

■ Type (Tipo do Arquivo)

Ajustes: all (all data), all voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2

Observação

Detalhes sobre cada Tipo de Arquivo são fornecidos na Página 143.

Observação

A Placa de Memória deve ser formatada antes que se possa salvar os dados nela. (Página 147).

↷ Utilize o Botão [B] para selecionar o Tipo de Arquivo no qual os dados serão salvos.

✂ Para sobrescrever um arquivo existente, utilize o Botão [C] para selecionar o Número do Arquivo.

Para salvar um arquivo com um novo nome, utilize o Botão [2] para mover o cursor. Então utilize o Botão [1] ou o botão [DATA] ou as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para entrar o novo nome do arquivo (consultar a Página seguinte).

Observação

Se for pressionada a tecla [SHIFT], o diretório para o arquivo selecionado atualmente é exibido. Mais detalhes são fornecidos na seção “Operações do Modo Card”.

✘ Quando se pressiona a tecla [ENTER], o arquivo será salvo. Se um arquivo existente será sobrescrito quando se salva, uma mensagem de confirmação será exibida e o passo seguinte será necessário.

(página 145)

☒ Pressione a tecla [INC/YES] para salvar o arquivo. A mensagem “Completed” (Completada) será exibida depois que ele é salvo e volta-se para a tela anterior.

A mesma operação será cancelada se for pressionada a tecla [DEC/NO] durante a execução.

Observação

Quando se salva um arquivo, a mensagem “Card full” será exibida se o espaço à esquerda Placa de Memória é insuficiente. Libere espaço apagando os dados indesejados e assim por diante, então tente salvar os dados novamente.

Observação

Se for inserido o nome de um arquivo já existente, será visualizada a mensagem “Overwrite? Are you sure ?” (Sobrescrever ? Tem certeza?) antes de salvar.

Observação

Tenha o cuidado de não sobrescrever dados importantes que estejam na Placa de Memória.

Ajustes de Nome de Arquivo

O procedimento para renomear arquivos é basicamente o mesmo que para renomear Voices. No entanto, não é possível utilizar símbolos ou caracteres em caixa baixa e o nome pode ter apenas oito caracteres de extensão. Detalhes sobre renomear Voices são fornecidos na Página 70.

Observação

Arquivos são nomeados de acordo com a convenção de nomes do MS-DOS. Se o nome do arquivo contém espaços e outros caracteres não reconhecíveis no MS-DOS, estes caracteres serão automaticamente substituídos pelos caracteres “_” (sublinhado) quando forem salvos.

Load

É possível carregar arquivos da Placa de Memória para o sintetizador como a seguir.

(Ilustração - página 145)

(A) Dados a serem carregados (Tipo de Arquivo)

(B) Número do Arquivo a ser carregado

■ **Type Tipo do Arquivo)**

Ajustes: all (all data), perf (Performance), all-voice, voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2.

☞ Utilize o Botão [B] para selecionar o Tipo de Arquivo de dados a serem carregados.

☞ Utilize o Botão [C] para selecionar o Número do Arquivo.

☒ Quando se pressiona a tecla [ENTER], será exibido o que vem a seguir, dependendo do Tipo de arquivo selecionado.

- **Se foi selecionado um Tipo de Arquivo diferente de “perf” ou “voice”:**
Uma mensagem de confirmação é exibida antes de carregar.

(Ilustração - página 145)

Observação

O sintetizador selecionará automaticamente uma localização adequada na sua memória interna, de acordo com o tipo de arquivo que está sendo carregado.

- **Se for selecionado “perf” ou “voice” como Tipo de Arquivo:**
Será necessário especificar o tipo e dados e a localização na qual o arquivo será carregado. Utilize os botões [B], [C], [1] e [2] para selecionar o arquivo e a localização na qual ele será carregado. Alternativamente, é possível utilizar o botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES]. Quando se pressiona a tecla [ENTER], será visualizada uma mensagem de confirmação.

Os tipos de dados que podem ser selecionados para cada Tipo de Arquivo e as localizações na qual eles serão carregados são as seguintes:

perf (Performance)

(Ilustração - página 145)

- (C) Memória de Performance do arquivo a se carregado (fonte)
- (D) Número a Performance do arquivo a ser carregado (fonte)
- (E) Memória da Performance na qual o arquivo será carregado (alvo)
- (F) Número da Performance na qual o arquivo será carregado (alvo)

Ajustes:

Memória de Performance Fonte:

INT (Interna), EXT (Externa)

Número da Performance Fonte

all (todas as Performances), 1 ~128 (INT), 1 ~64 (EXT)

Memória de Performance Alvo:

INT (Interna), EXT (Externa)

Número da Performance Alvo:

all (todas as Performance), 1 ~128 (INT), 1 ~64 (EXT)

Observação

Se for ajustado o Número da Performance fonte em “all”, o Número da Performance Alvo também será ajustado em “all”.

(página 146)

voice

(Ilustração - página 146)

(A) Memória da Voice do arquivo a ser carregado (fonte)

(B) Número da Voice do arquivo a ser carregado (fonte)

(C) Memória da Voice na qual o arquivo será carregado (alvo)

(D) Número da Voice na qual o arquivo será carregado (alvo)

Ajustes:

Memória de Fonte Voice:

INT (Interno), EXT(Externo), PLG1 (Plug-in1),LG2(Plug-in 2)

Número da Voice Fonte:

all (todas as Voices), 1 ~128 ~DR1/ 2 (INT/EXT), 1 ~64 (PLG1/OLG2)

Memória Voice Alvo:

INT (Interna), EXT (Externa), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Número da Voice Alvo:

all (todas as Voices), 1 ~128 ~DR1/ 2 (INT/EXT), 1 ~6 (PLG1/ PLG2)

Observação

Se for selecionado PLG1/PLG2 como a Memória Voice fonte (ou alvo) a Memória Voice também será ajustada para PLG1/ PLG2.

Observação

Se for ajustado o Número da Voice em "all". o Número da Voice alvo também será ajustado em "all".

☞ Pressione a tecla [INC/YES] para carregar o arquivo. A mensagem "Completed" (Completado) será exibida depois do arquivo ser carregado, e volta-se para a tela anterior.

A operação de carregar será cancelada se a tecla [DEC/NO] for pressionada durante a execução.

Observação

O sintetizador pode carregar arquivos automaticamente quando está ligado. (Será necessário inserir a placa no slot CARD antes de ligar o sintetizador.

Detalhes são fornecidos na seção "Carregando Arquivos Automaticamente"(Página 143).

<símbolo> Se existem dados no sintetizador, eles serão perdidos completamente quando se carrega um arquivo.

<símbolo> Tenha cuidado para não apagar dados importantes quando realizar esta operação.

Observação

Quando carregar arquivos, a mensagem "Memory full !" (Memória Cheia) será exibida se o espaço existente na memória interna do sintetizador é insuficiente. Libere espaço apagando dados indesejados e então tente carregar o arquivo novamente.

Observação

Quando carregar arquivos, a mensagem "File not found" (Arquivo não encontrado) será exibida se o Tipo de Arquivo que foi selecionado não existe na Placa de Memória.

Rename

É possível renomear arquivos utilizando até oito caracteres alfabéticos e numéricos.

(Ilustração - página 146)

(A) Tipo de Arquivo

(B) Número do Arquivo

(C) Nome do Arquivo

■ Type (Tipo do Arquivo)

Ajustes: all (todos os dados), all voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

Observação

Detalhes sobre Tipos de Arquivo são fornecidos na Página 143.

⇒ Utilize o Botão [B] para selecionar o Tipo de Arquivo e o Botão [C] para selecionar o Número do Arquivo.

Observação

Se a tecla [SHIFT] for pressionada, o diretório do arquivo selecionado atualmente é exibido. Maiores detalhes são fornecidos na seção "Operações do Modo Card" (Página 144).

✂ Para renomear o arquivo, utilize o Botão [2] para mover o cursor. Então, utilize o Botão [1] ou o botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para inserir o novo nome do arquivo. O procedimento para renomear os arquivos é basicamente o mesmo que para renomear Voices. No entanto, não é possível utilizar símbolos ou caracteres em caixa baixa e o nome só pode ter até oito caracteres de extensão. Detalhes sobre renomear Voices são fornecidos na Página 70.

✂ Pressione a tecla [ENTER] para renomear o arquivo. A mensagem "Completed" (Completada) será exibida depois que o arquivo foi renomeado, e volta-se para a tela anterior.

Observação

Arquivos são nomeados de acordo com a convenção de nomes do MS-DOS. Se o nome do arquivo contém espaços e outros caracteres não reconhecíveis pelo MS-DOS, estes caracteres serão substituídos automaticamente por caracteres "_" (sublinhado) quando salvos.

Delete

É possível apagar arquivos na Placa de Memória.

(Ilustração - página 146)

■ Type (Tipo de Arquivo)

□ **Ajustes:** all (todos os dados), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, outros.

Observação

Detalhes sobre Tipos de Arquivos são fornecidos na Página 143.

↻ Utilize o Botão [B] para selecionar o Tipo de Arquivo e o Botão [C] para selecionar o Número do Arquivo.

✂ Quando pressionar a tecla [ENTER], será visualizada uma mensagem de confirmação.

✂ Pressione a tecla [INC/YES] para apagar o arquivo. A mensagem “Completed” (Completado) será exibida depois que o arquivo for apagado e volta-se para a tela anterior.

A operação Delete (Apagar) será cancelada se a tecla [DEC/NO] for pressionada durante a execução.

(página 147)

MkDir (Fazer Diretório)

É possível criar novos diretórios e subdiretórios (novos diretórios dentro dos existentes). Isto permite que se armazene arquivos em diretórios separados de acordo com o Tipo de Arquivo.

(Ilustração - página 147)
(A) Nome do Diretório

Observação

A hierarquia de diretório pode ter até 27 níveis.

Observação

Não é possível criar um diretório com o mesmo nome que outro já existente.

Observação

A exibição da hierarquia (caminho do diretório) não será exibida se a Placa de Memória não tem diretório diferente do diretório "root" (raiz).

↗ Utilize o Botão [C] para selecionar um diretório existente e repita até que se alcance o nível na hierarquia na qual se deseja criar um novo diretório.

✂ Para criar um novo diretório, utilize o Botão [2] para mover o cursor. Então utilize o Botão [1] ou o Botão [DATA] e as teclas [DEC/NO] e [INC/YES] para inserir o nome do novo diretório.

O procedimento para renomear arquivos é basicamente o mesmo que o para renomear Voices. No entanto, não é possível utilizar símbolos ou caracteres em caixa baixa. Detalhes sobre como renomear Voices são fornecidos na Página 70. Os nomes dos Diretórios só podem ter 8 caracteres de extensão.

✂ Pressione a tecla [ENTER] para criar o diretório. A mensagem "Completed" (Completado) será exibida depois que o diretório for criado, e então volta-se para a tela anterior.

Observação

Diretórios são denotados pelo "Dir" seguido do nome do diretório. Para abrir um subdiretório, utilize o Botão [C] para mover o cursor e pressione a tecla [ENTER]. Todos os arquivos no diretório são exibidos. Se for selecionado o Número do Arquivo 000. "up dir" será exibido. Pressionando a tecla [ENTER], volta-se para o diretório (isto é volta-se um nível do diretório).

Format

Antes que se possa utilizar uma nova Placa de Memória com o sintetizador, será necessário formatá-lo.

(Ilustração - página 147)

Insira uma Placa de Memória nova no slot CARD. Quando se pressiona tecla [ENTER], será visualizada uma mensagem de confirmação. Pressione a tecla [INC/YES] para iniciar a formatação da Placa. Será visualizada a mensagem "Executing..." (Executando) enquanto a Placa está sendo formatada.

<símbolo> **Se já existem dados na Placa Memoru, eles serão completamente perdidos quando a placa é formatada.**

<símbolo> **Não remova a Placa de Memória enquanto ela está sendo formatada, pois isto poderia resultar em, dano ao sintetizador e na placa.**

Depois da formatação, um arquivo EXT Memory será criado automaticamente. Durante este processo, a mensagem "Now saving..." (Salvando agora...) será exibida.

(página 148)

Sobre as Placas Plug-in (Opcional)

Diversas placas de Plug-in opcionais vendidas separadamente permitem expandir a bibliotecas de Voices do seu instrumento. Os tipos que seguem de placas Plug-in podem ser utilizadas com o seu instrumento.

- PLG150-NA
- PLG150-PF
- PLG100-XG
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG100-VH

Observação

Consultar página 32 para explicações detalhadas sobre cada placa.

Observação

A Placa PLG100-VH não poderá ser utilizada.

Observação

Embora o PLG100-VL e PLG100-DX também possam ser instalados, algumas das funções não estão disponíveis.

Cuidados para quando se está instala Placas Opcionais

<símbolo> **Lembre-se das seguintes precauções e instale as placas Plug-in adequadamente seguindo os passos como escrito.**

- Manipule as placas Plug-in com cuidado. Deixar cair ou sujeitar a placa Plug-in a qualquer tipo de choque pode causar danos ou resultar em mal funcionamento.
- Tenha cuidado com a eletricidade estática. Algumas vezes a eletricidade estática afeta os chips IC da placa Plug-in. Antes de pegar a placa Plug-in opcional, reduza a possibilidade de existir eletricidade estática, toque em partes metálicas que não sejam as áreas pintadas ou um fio terra dos dispositivos que estão aterrados.
- Não toque em partes metálicas expostas de um circuito. Tocar estas partes pode resultar em problemas de contato.
- Quando movendo um cabo, tenha o cuidado de não deixá-lo tocar o circuito da placa Plug-in .Forçar o cabo de qualquer forma pode cortá-lo, causar dano ou mal funcionamento.
- Antes de iniciar a instalação, certifique-se de ter uma moeda ou uma chave de fenda Philips à mão.
- Tenha o cuidado de não perder nenhum parafuso pois todos eles serão utilizados.
- Não utilize nenhum parafuso diferente daqueles que estão instalados no instrumento.
- Quando inserir as placas Plug-in e conectar cabos, certifique-se de verificar que estejam inseridos e conectados adequadamente. Placas Plug-ins e cabos colocados inadequadamente podem causar mal contato e curto circuito que podem causar danos ou resultar em mal funcionamento.
- Depois de montar a placa Plug-in certifique-se de apertar os parafusos assim a placa estará completamente estável e não se moverá de forma alguma.

Como Instalar a Placa Plug-in Opcional

↻ Desligue o teclado e desconecte o cabo de força. Se o teclado está conectado a outro(s) dispositivo(s) externo(s), desconecte-o(s) também.

✂ Coloque-o em uma posição em que se alcance o painel traseiro do teclado e retire os parafusos a tampa da placa Plug-in do lado central do fundo com uma moeda ou uma chave de fenda Philips (apenas os três parafusos PRATA). Não retire os outros parafusos.

(Ilustração - página 148)

⚠ Observação

Guarde os parafusos que foram retirados em um lugar seguro. Eles serão utilizados quando a tampa da placa Plug-in for recolocada no teclado.

✂ Retire a tampa da placa Plug-in puxando-a para o lado. A chapa junto com a tampa da placa Plug-in aparecerá. A placa pode acomodar duas placas Plug-in na parte de cima e na parte de baixo: PLG1 (em cima) e PLG2 (embaixo).

(Ilustração - página 148)

As duas placas podem ser identificadas pela cor do cabo do conector.

PLG1: Um dos cabos é LARANJA e os outros são azuis.

PLG2: Um dos cabos é AMARELO e os outros são azuis.

IMPORTANTE

O slot disponível (PLG1, PLG2) diferem dependendo do tipo de placas Plug-in. Para detalhes, consultar a tabela acima na coluna da esquerda.

(Ilustração - página 148)

<símbolo> **Quando se instala a placa opcional Plug-in (quando se remove a tampa e quando a tampa é recolocada) todas as operações devem ser feitas com o cabo de AC desconectado.**

(página 149)

✂ Retire a fita que é utilizada para conectar o cabo à chapa.

(Ilustração - página 149)

✂ retire a placa Plug-in do saco anti-estático. Quando instalar a placa, o lado com o conector e ICs deve ficar para cima.

🔗 Monte a placa Plug-in na chapa como detalhado nos passos a seguir.

🔗-1 Insira um lado da placa Plug-in (o lado oposto ao conector) nos ganchos 1 como exibido na ilustração.

(Ilustração - página 149)

🔗-2 Pressione o outro lado até que esteja encaixado nos ganchos 2.

(Ilustração - página 149)

🔗-3 Cuidadosamente plugue o cabo do conector no conector da placa Plug-in até que os dois cortes no conector do cabo travem aos soquetes da placa.

(Ilustração - página 149)

Retirando a placa Plug-in a partir do teclado

✂ Retire o conector do cabo do conector da placa Plug-in.

(Ilustração - página 149)

✂ Pressione os ganchos 2 como exibido na ilustração e retire a placa dos ganchos 2 levantando um lado.

(Ilustração - página 149)

✂ Retire o outro lado da placa dos ganchos 1.

(página 150)

✎ Insira a chapa no teclado.

(Ilustração - página 150)

✎ Recoloque a tampa da placa Plug-in apertando os três parafusos PRATA que foram retirados no passo 2 acima.

(página 151)

Mensagens do Display

(Tabela - página 151)

Mensagem	Significado
	Falha ao processar os dados MIDI porque muitos dados foram recebidos de uma vez.
	Erro ocorrido ao receber dados MIDI.
	Erro ocorrido ao receber bulk data.
	As baterias de backup internas precisam ser substituídas.
	Não existem mais memória disponível na Placa de Memória.
	Não é possível encontrar o tipo de arquivo especificado.
	A Placa de Memória apresenta falha.
	A Placa de Memória não foi inserida, ou uma placa incompatível (tipo 5V) foi inserida.
	A Placa de Memória não foi formatada.
	A Placa de Memória está protegida contra escrita.
	A Placa de Memória foi formatada de forma errada.
	Arquivo com o mesmo nome já existe.
	Dados do arquivo estão corrompidos e não podem ser utilizados.
	O nome do arquivo especificado não está no formato MS-DOS.
	O arquivo e do tipo apenas leitura, e não pode ser apagado, renomeado ou salvo.
	Uma arquivo não pode ser criado na Placa de Memória.
	Nenhum outro diretório pode ser criado.
	O diretório não pode ser inserido porque está muito carregado.
	O formato do arquivo não é reconhecido.
	O bulk data não pode ser recebido porque a proteção está habilitada.
	O bulk data não pode ser transmitido/recebido porque o número do dispositivo está ajustado em "off".
	O bulk data não pode ser transmitido/recebido porque os números do dispositivo não combinam.
	Não pode ser utilizado porque o Slot 2 contém uma Placa Plug-in de Efeito.
	A Placa Plug-in no Slot não está funcionando adequadamente.
	O som requer uma Placa Plug-in diferente da instalada

	no Slot.
	Quando utilizada com uma Placa Plug-in PLG100, em arquivo de dados dos quais o Tipo de Arquivo é "plugin" não pode ser armazenado na Placa de Memória.
	A operação está sendo executada.
	A operação da Placa de Memória está sendo executada.
	O arquivo está sendo carregado da Placa de Memória.
	O arquivo está sendo gravado na Placa de Memória.
	A(s) Placa(s) Plug-in está/estão sendo checadas (após o sistema ser ligado).
	MIDI Bulk Data está sendo recebido
	MIDI Bulk Data está sendo transmitido.
	Som foi armazenado.
	A operação foi completada.
	Confirmação final.
	Já existe um arquivo armazenado com o mesmo nome. Substituir pelo mais novo com o mesmo nome ?

(página 152)

Solucionando Problemas

A tabela a seguir fornece dicas para solucionar problemas e as páginas de referência para alguns problemas comuns. A maior parte dos problemas podem ser simplesmente o resultado de ajustes incorretos. Antes de chamar o serviço técnico, consulte esta seção para verificar se é possível descobrir a causa do problema.

Sem som.

- O volume está ajustado adequadamente ? (Páginas 6 e 20)
- Com o S30, se o Controlador de Pedal foi conectado no jack FOOT VOLUME, ele foi pressionado totalmente ? (Página 18)
- O parâmetro Vol (volume) da tela QED Level do Voice Edit Common está alto o suficiente ? (Página 71)
- O parâmetro WaveNumber da tela OSC Wave da Voice Edit Element foi ajustado em 000 (off) ? (Página 79)
- O parâmetro Level da tela OSC Out no Voice Element está alto o suficiente ? (Página 79)
- A faixa de nota/faixa de velocidade (nota) da tela Zone, OSC no Voice Edit foi ajustado adequadamente ? (Página 80)
- Há algum Element em mute ? (Página 51)
- Os filtros do Elemento foram ajustados para cortar quase todo o som ? (Página 83)
- Os parâmetros de efeitos foram ajustados adequadamente ? (Páginas 71, 78, 79, 117, 120)
- Os canais de recepção MIDI foram ajustados corretamente ? (Páginas 123 e 137)
- O equipamento de áudio está conectado corretamente ? (Página 13)
- A chave Local foi ajustada em OFF ? (Página 137)
- Os parâmetros Velocity Sensitivity, Note Limit e Velocity Limit foram ajustados adequadamente ? (Páginas 80, 102, 123 e 128)
- Quando reproduzindo uma canção utilizando o sequenciador interno ou um dispositivo MIDI externo, os canais de transmissão para cada pista do sequenciador e os canais de recepção para cada Parte na Performance, estão ajustados corretamente ? (Página 123)
- Para as Performances, o volume de cada Parte está suficientemente alto ? (Página 120)
- Para as Performances, a saída de cada Parte foi ajustada corretamente ? (Página 123)
- Foi selecionada a EXIT Memory sem inserir uma Placa de Memória ? (Página 28)
- Com o Arpeggiator habilitado, o parâmetro Arpeggio Category ajustado em "Ct" e o parâmetro Key Mode está ajustado com algum valor diferente de "direct" ? (Página 72)

Não há som do arpeggiator

- A faixa de nota do Arpeggiator está ajustado adequadamente ? (Página 73)
- No Modo Performance, os parâmetros Layer Switch e Arpeggio Switch para a(s) Parte(s) foi/foram ajustada(s) em ON ? (Página 123)
- O parâmetro Tempo na tela ARP Type está ajustada em "MIDI", apesar dos sinais de clock MIDI que estão sendo recebidos ?

Os sons estão distorcidos

- Os efeitos estão ajustados adequadamente ? (Páginas 71, 78, 79, 117 e 120)
- O volume está ajustado alto demais ? (Páginas 6 e 20)
- O botão GAIN da A/D INPUT está alto demais ? (Página 11)

O som está muito baixo

- O volume MIDI u expressão MIDI está baixa demais ?
- A frequência de corte do filtro está ajustada alta/ baixa demais ? (Páginas 72, 96, 115, 120)

O pitch está errado.

- Os parâmetros NoteShift e Tune na tela MSTR TG do Modo Utility foi ajustado corretamente ? (Página 134)
- Os parâmetros Oct e Transpose na tela MSTR Kbd do Modo Utility foi ajustado adequadamente ? (Página 134)
- Os parâmetros relacionados ao pitch no menu Pitch (Voice Edit) foi ajustado adequadamente ? (Página 80)
- O parâmetro Micro Tuning no Modo Voice Edit foi ajustado em uma escala inconvençional ? (Página 71)
- A Intensidade de Modulação do Pitch na tela LFO (Modo Voice Edit) foi ajustado alto demais ? (Página 91)
- Para Performances, o parâmetro Note Shift na tela LYR (Layer) foi ajustado em um valor diferente de 0 ? (Página 123)
- Para Performances, o parâmetro Detune para cada Parte foi ajustado em um valor diferente de 0 ? (Página 123)

O som está instável e intermitente

- A polifonia máxima foi excedida ? (Página 33)

Apenas uma nota por vez soa.

- O parâmetro Mode na tela GEN Other do Voice Edit Common está ajustado em “mono” ? (Página 71)
 - No Modo Performance, o parâmetro Mode na tela LYR Mode foi ajustado em “mono” para cada Part ? (Página 122)
-

Nenhum efeito é aplicado

- A tecla [EF BYPASS] está ajustada em OFF ? (Página 56)
- O parâmetro Insertion Effect Element Switch na tela EFF da Voice Edit está ajustada em ON ? Também neste Modo, tem o tipo de efeito enviado para outro valor além de “thru” ou “off” ? (Página 78)
- Para Performances, as Partes do efeito Insertion foram especificadas ? (Página 117)
- Para Reverb e Chorus, os tipos de efeito nas telas Common Edit estão ajustados em ON ? (Página 79, 118)
- Se a Placa Effect Plug-in foi instalada, o parâmetro PLG-EF na tela EFF Part da Performance está ajustado em outro valor além OFF ? (Página 117)
- Se uma Placa Effect Plug-in foi instalada, o ajuste da tela EFF plg da Performance foi ajustado em outro valor além de “THRU” ? (Página 118)

As chaves Element não funcionam para o Control Set

- Os parâmetros Element-specific foram selecionados como Dest (Destino) ? (Página 75)

A Placa Plug-in Não funciona.

- A Placa Effect Plug-in está instalada no PLG2 ? (Página 148)
- A Placa Plug-in do tipo Multi-Part está instalada no PLG1 ? (Página 148)
- Se a Placa Effect Plug-in foi instalada, o parâmetro PLG-EF na tela EFF Part do Common Effect da Performance foi ajustado em outro valor além de “off” ? (Página 118)
- Se a Placa Effect Plug-in foi instalada, o ajuste na tela EFF Plg do Common Effect da Performance foi ajustado em outro valor além de “THRU” ? (Página 118)

Não é possível encontrar a Voice Drum.

- As Voices Drum são selecionadas diferentemente para as Voices Normal (Página 66)

Não é possível inserir valores pequenos

- Tentou-se inserir valores utilizando os Botões Designáveis [A] à [C] ou Botão [1]/[2] ? (página 24)

Não é possível mover o cursor sem os ajustes serem afetados.

- Quando se utiliza o Voice Editor do S30, foi ajustado um Dump Interval suficiente ? O Dump Interval na Voice Editor Setup deve ser ajustado em 10ms ou maior.

Usuários de Macintosh: A Placa Filer para o Macintosh não funciona corretamente

- Está sendo utilizada uma Peça MIDI Time ?
A Placa Filer não é compatível com a Peça MIDI Time. É necessário desabilitar a Peça MIDI Time no Macintosh.

(página 155)

Especificações

(Tabela - página 155)

TECLADO	Número de Teclas	
	Toque	
SISTEMA GERADOR DE TOM	Geradores de Tom	
	Polifonia	
VOICE	Número da Voice	
	Wave ROM	
Performance	Multi-Timbres	
	Número da Performance	
	Modo Master Keyboard	
EFEITO	Reverb	
	Chorus	
	Inserção	
	Master EQ	
SEQUENCE PLAY	Format	
	Número da Sequence Chains	
ARPEGGIATOR	Número de Arpejos	
Placa	Tipo de Arquivo	
	Funções	
CONTROLES		
CONECTORES & TERMINAIS		
DISPLAY		
ACESSÓRIOS OPCIONAIS		
CONSUMO DE ENERGIA		
IMPEDÂNCIA DE SAÍDA		
DIMENSÕES		
PESO		

* As especificações e descrições deste manual do proprietário têm a finalidade de apenas informar. A Yamaha Corp. reserva-se o direito de alterar ou modificar os produtos ou especificações a qualquer momento sem aviso prévio.

Como as especificações, equipamento e opções podem não ser as mesmas de um local para o outro, entre em contato com o seu revendedor Yamaha.

(página 156)

Índice