

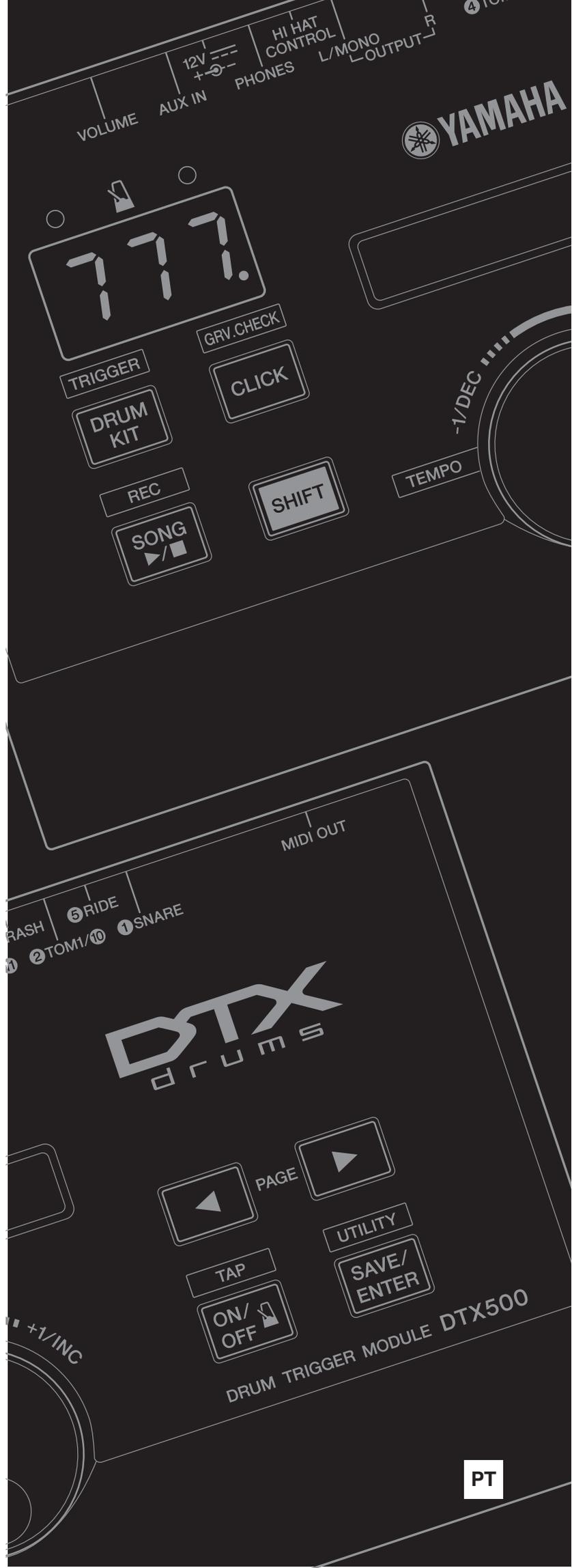


**DTX**  
drums

DRUM TRIGGER MODULE

**DTX500**

**Manual do Proprietário**



O número de série deste produto pode ser encontrado na parte inferior da unidade. O número de série exibido no espaço reservado abaixo deve ser anotado e este manual deve ser mantido como registro de compra permanente para auxiliar na identificação do produto em caso de roubo.

**Nº do modelo**

---

**Nº de série**

---

(bottom)

## Introdução

*Obrigado por adquirir o YAMAHA DTX500.*

*O DTX500 é um módulo acionador de bateria que inclui uma grande variedade de vozes de percussão de alta qualidade e é compatível com blocos de caixa equipados com controlador de bloco. Ele também tem uma variedade abrangente de recursos para ajudar você a desenvolver suas habilidades na seção de ritmo e percussão, um seqüenciador incorporado para gravação de suas próprias músicas e apresentações, uma função Groove Check (Verificar ritmo) que o ajudará a ajustar seu tempo, além de um metrônomo multifuncional e versátil para melhorar seus ensaios. Além disso, ele oferece uma grande seleção de músicas predefinidas que você pode tocar em conjunto com ele a fim de aprimorar suas habilidades em vários estilos musicais.*

*Para aproveitar ao máximo seu DTX500, leia este manual com atenção. Depois de ler integralmente o manual, guarde-o em um local seguro para que você possa consultá-lo novamente, se necessário.*

## Acessórios

---

- Adaptador de alimentação CA da Yamaha (PA-130A)\*
- Bandeja do Módulo
- 2 parafusos de aperto da bandeja do módulo
- Manual do proprietário (este livro)

\*Pode não estar incluído, dependendo da sua área. Consulte seu fornecedor Yamaha.

## Sobre as descrições e as convenções neste manual

---

- [DRUM KIT], [CLICK], etc.  
Controles e botões do painel são indicados com [ ] (colchetes).
- [SHIFT] + [DRUM KIT], etc.  
Isso significa manter pressionado simultaneamente o botão [SHIFT] e o botão [DRUM KIT].
- [◀/▶], etc.  
Isso significa que você pode usar o botão [◀] ou o botão [▶] na operação.
- "Completed!", etc.  
Palavras entre aspas indicam uma mensagem mostrada no visor de LCD.

As ilustrações e os visores LCD mostradas neste manual do proprietário têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação às exibidas no seu equipamento.

### ■ Sobre os blocos

Este Manual do Proprietário descreveu os nomes dos modelos dos blocos de percussão, que podem ser conectados ao DTX500. Observe que esses eram os modelos mais recentes no momento em que este Manual do Proprietário foi produzido. Para obter detalhes sobre os modelos lançados mais recentemente, consulte o site a seguir.

<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>

# PRECAUÇÕES

## LEIA COM ATENÇÃO ANTES DE UTILIZAR O INSTRUMENTO

\* Mantenha este manual em lugar seguro para referências futuras.



### ADVERTÊNCIAS

Siga sempre as precauções básicas mencionadas abaixo para evitar ferimentos graves ou até mesmo morte por choque elétrico, curto-circuito, danos, incêndio ou outros acidentes. Essas precauções incluem, mas não estão limitadas a:

#### Fonte de alimentação/adaptador de alimentação CA

- Não deixe o cabo de alimentação perto de fontes de calor, como aquecedores ou radiadores, não dobre excessivamente nem danifique o cabo, não coloque objetos pesados sobre ele nem posicione o cabo onde alguém possa pisar, tropeçar ou derrubar algo nele.
- Utilize apenas a tensão especificada como correta para o instrumento. A tensão correta está impressa na placa de identificação do instrumento.
- Use somente o adaptador especificado (página 3). A utilização do adaptador incorreto poderá danificar o instrumento ou causar superaquecimento.
- Verifique o plugue elétrico periodicamente e remova a sujeira e o pó acumulados nele.

#### Não abra

- Este instrumento não contém peças cuja manutenção possa ser feita pelo usuário. Não tente desmontar ou modificar os componentes internos em hipótese alguma. Caso o instrumento não esteja funcionando de forma correta, pare de utilizá-lo imediatamente e leve-o a uma assistência técnica autorizada Yamaha.

#### Advertência: água

- Não exponha o instrumento à chuva, não o utilize perto de água nem em locais úmidos e não coloque objetos contendo líquidos sobre ele. Se algum líquido, como água, penetrar no instrumento, desligue-o imediatamente e desconecte o cabo de alimentação da tomada CA. Em seguida, leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
- Nunca conecte nem desconecte o plugue elétrico com as mãos molhadas.

#### Advertência: incêndio

- Não coloque objetos incandescentes, como velas, sobre a unidade. Um objeto incandescente pode cair e causar incêndio.

#### Se você observar qualquer anormalidade

- Quando ocorrer um dos seguintes problemas, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue elétrico da tomada. Em seguida, leve o dispositivo a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
  - O cabo de alimentação ou o plugue ficar desgastado ou danificado.
  - Ele emitir fumaça ou odores anormais.
  - Algum objeto tiver caído dentro do instrumento.
  - Houver uma perda súbita de som durante o uso do instrumento.



### AVISOS

Siga sempre as precauções básicas mencionadas abaixo para evitar que você ou outras pessoas se machuquem, bem como para evitar que ocorram avarias no instrumento ou em outros objetos. Essas precauções incluem, mas não estão limitadas a:

#### Fonte de alimentação/adaptador de alimentação CA

- Não conecte o instrumento a uma tomada elétrica utilizando um benjamim. Isso poderá prejudicar a qualidade do som ou causar o superaquecimento da tomada.
- Ao desconectar o plugue elétrico do instrumento ou da tomada, segure sempre o próprio plugue, nunca o cabo. Se você puxar o cabo, ele poderá ser danificado.
- Remova o plugue elétrico da tomada quando o instrumento não for utilizado por um longo período ou durante tempestades elétricas.

#### Localização

- Não deixe o instrumento em posições instáveis de onde ele pode sofrer quedas acidentais.
- Antes de mudar o instrumento de local, remova todos os cabos conectados.
- Ao configurar o produto, verifique se a tomada de corrente alternada (CA) pode ser acessada com facilidade. Se houver algum problema ou defeito, desligue o aparelho imediatamente e desconecte o plugue da tomada. Mesmo quando o aparelho está desligado, a eletricidade continua fluindo para o produto em um nível mínimo. Se não for utilizar o produto por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada de corrente alternada (CA).

#### Conexões

- Antes de conectar o instrumento a outros componentes eletrônicos, desligue todos os componentes. Antes de ligar ou desligar todos os componentes, ajuste o volume para o nível mínimo.
- Ajuste o volume de todos os componentes para o nível mínimo e aumente gradualmente os controles de volume enquanto toca o instrumento para definir o nível de audição desejado.

#### Handling caution

- Não apoie o corpo nem coloque objetos pesados sobre o instrumento. Além disso, não pressione os botões, as chaves nem os conectores com muita força.
- Não utilize o instrumento/dispositivo ou os fones de ouvido por um longo período com volume alto ou desconfortável, pois isso pode causar a perda permanente da audição. Se você apresentar algum problema de audição ou zumbido no ouvido, procure um médico.

A Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados pelo uso indevido ou por modificações efetuadas no instrumento nem pela perda ou destruição de dados.

Desligue sempre o instrumento quando ele não estiver sendo utilizado.

Mesmo quando a chave Liga/Desliga está na posição "STANDBY", a eletricidade continua fluindo para o instrumento em um nível mínimo. Se não for utilizar o instrumento por um longo período, desconecte o cabo de alimentação da tomada de corrente alternada (CA).

### Informações para usuários sobre a coleta e o descarte de equipamentos antigos



Este símbolo, exibido em produtos, pacotes e/ou em documentos auxiliares, significa que os produtos elétricos e eletrônicos usados não devem ser misturados ao lixo doméstico geral.

Para tratamento, recuperação e reciclagem apropriados de produtos antigos, leve-os até os pontos de coleta aplicáveis de acordo com a sua legislação nacional e com as Diretivas 2002/96/EC.

Ao descartar estes produtos corretamente, você ajudará a economizar valiosos recursos e evitará qualquer potencial efeito negativo sobre a saúde humana e sobre o ambiente que, caso contrário, poderia ocorrer devido à manipulação inadequada do lixo.

Para obter mais informações sobre a coleta e a reciclagem de produtos antigos, entre em contato com a sua câmara municipal, com o serviço de coleta e de tratamento de lixo ou com o ponto de venda onde os itens foram adquiridos.

#### [Para usuários comerciais da União Européia]

Se você deseja descartar equipamento elétrico ou eletrônico, entre em contato com o seu fornecedor para obter mais informações.

#### [Informações sobre descarte em outros países fora da União Européia]

Este símbolo só é válido na União Européia. Se você deseja descartar estes itens, entre em contato com as autoridades locais ou com o seu fornecedor e pergunte qual é o método de descarte correto.

(weee\_eu)

### OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

**ADVARSEL:** Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

**VAROITUS:** Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökäytin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

### AVISO

Para evitar a possibilidade de danos ao produto, aos dados ou a outras propriedades, obedeça aos avisos abaixo.

#### ■ Manuseio e manutenção

- Não utilize o instrumento próximo a aparelhos elétricos, como televisores, rádios, equipamentos de som, telefones celulares ou outros. Caso contrário, o instrumento, o televisor ou o rádio poderá gerar interferência.
- Não exponha o instrumento a pó excessivo, a vibrações nem a calor ou frio extremo (por exemplo, não o deixe exposto a luz direta do sol, próximo a um aquecedor nem deixe-o dentro do carro durante o dia) para prevenir a possibilidade de deformação do painel ou a avaria dos componentes internos.
- Não coloque objetos de vinil, plástico ou borracha sobre o instrumento, visto que isso poderá descolorir o painel ou o teclado.

#### ■ Salvamento de dados

- Nunca tente desligar a alimentação enquanto os dados estiverem sendo gravados em Flash ROM (enquanto uma mensagem "now storing..." estiver sendo exibida). Desligar a alimentação nesse estado causa perda de todos os dados do usuário e pode fazer com que o sistema congele (em função de corrupção de dados no Flash ROM). Isso significa que esse instrumento pode não ser iniciado corretamente, mesmo ao ligar a alimentação da próxima vez.

### Informações

#### ■ Sobre direitos autorais

- A cópia dos dados musicais disponíveis comercialmente incluindo, sem limitação, dados MIDI e/ou dados de áudio é estritamente proibida, exceto para uso pessoal.
- Este produto reúne e inclui programas de computador e conteúdos cujos direitos autorais são de propriedade da Yamaha ou cuja licença para uso de direitos autorais de terceiros foi concedida à Yamaha. Esses materiais protegidos por direitos autorais incluem, sem limitação, todos os softwares de computador, arquivos de estilo, arquivos MIDI, dados WAVE, partituras e gravações de som. O uso não autorizado desses programas e conteúdos além do âmbito pessoal não é permitido de acordo com a legislação aplicável. Qualquer violação aos direitos autorais apresenta conseqüências legais. NÃO CRIE, DISTRIBUA OU USE CÓPIAS ILEGAIS.

#### ■ Sobre este manual

- As ilustrações e telas LCD mostradas nesse manual têm apenas fins informativos e podem apresentar diferenças em relação aos exibidos no seu equipamento.
- Os nomes de empresas e produtos desse manual são marcas comerciais ou registradas de suas respectivas empresas.

# Características principais

O DTX500 é equipado com um gerador de tons polifônico de 32 vozes de alta qualidade que produz vozes realísticas, inclui um metrônomo multifuncional de alta qualidade, um seqüenciador e uma variedade de músicas — tudo isso combinado em um pacote portátil e compacto. O DTX500 é um instrumento excepcionalmente versátil que pode ser usado em diversas situações, como apresentações ao vivo, prática pessoal e muito mais.

## ■ Módulos acionadores

- O módulo acionador do DTX500 é compatível com os novos blocos (série XP).
- Incorporados à unidade, estão 12 plugues de entrada e uma saída de controlador de chimbau. O instrumento também conta com saídas compatíveis com blocos de duas e três zonas (que transmitem diferentes sinais, dependendo da área onde for atingido). Além disso, a saída da caixa-clara é compatível com blocos equipados com controladores de bloco. Isso permite ajustar as caixas "virtuais" e a afinação, assim como você faria com uma caixa-clara acústica. Em resumo, o DTX500 tem operabilidade, funcionalidade e desempenho praticamente igual a um conjunto de bateria acústica.
- Você pode conectar o DTX500 a um conjunto de bateria acústica usando módulos acionadores, por exemplo, o Yamaha DT20. Os dados de configuração (por exemplo, os tipos de entrada de acionador) podem ser personalizados para se adequar às suas preferências de reprodução, estilo e configuração particular.
- Também estão inclusos na unidade 50 conjuntos de percussão predefinidos que, naturalmente, contêm conjuntos de bateria acústica e cobrem uma ampla gama de gêneros musicais, como rock, funk, jazz, reggae, música latina, etc. Além disso, a memória do Conjunto do usuário está disponível para armazenar 20 conjuntos. Com isso, você pode montar seus próprios conjuntos de percussão originais usando as várias vozes de percussão.

*\* A palavra "acionador" diz respeito às maneiras pelas quais, ao bater em um bloco, ele envia um sinal ao DTX500, também a que som reproduzir no gerador de tons incorporado e a quão alto deve ser o som reproduzido.*

## ■ Gerador de tons

- O DTX500 é equipado com um gerador de tons AWM2 (PCM) de alta qualidade com 16 bits com polifonia de 32 vozes que reproduz vozes dinâmicas ou realismo excepcional. As vozes, 427 no total, incluem uma grande variedade de sons, por exemplo, baterias acústicas autênticas, percussão eletrônica exclusiva, efeitos de som e muito mais. O instrumento também tem um reverberador digital de alta qualidade incorporado com o intuito de melhorar o som.

## ■ Metrônomo de alto desempenho

- O DTX500 vem com um metrônomo abrangente e multifuncional, permitindo várias configurações de clique para cada valor de nota. A cada valor de nota pode ser atribuído seu próprio som de clique e afinação separados. Você também pode configurar um temporizador que determina quando o clique pára e definir pausas para a quantidade de compassos em que o clique será reproduzido e, então, silenciado.
- O DTX500 também tem a função "Tap" (Tocar) que permite a você definir o tempo da canção ou clicar, ao tocar em tempo, em um bloco para qualquer tempo que você queira. Isso permite definir qualquer tempo desejado para tocar ou praticar.

## ■ Seqüenciador

- O seqüenciador incorporado contém uma grande variedade de músicas predefinidas (63 músicas). Duas funções que tornam o DTX500 ótimo para ensaiar são a função Drum Mute (Sem áudio), que silencia uma peça específica da percussão, e a função Bass Solo (Solo de baixo), que lhe permite tocar com a linha de baixo de uma música. O DTX500 também permite a você gravar sua apresentação em tempo real e tocar junto com os dados da apresentação que você gravou.
- Além da música principal controlada no painel, três músicas de bloco podem ser controladas de forma individual e ser reproduzidas simultaneamente por uma entrada do acionador dos blocos.

## ■ Groove Check (Verificar ritmo)

- A função Groove Check o monitora enquanto você toca e fornece feedback instantâneo sobre suas habilidades rítmicas, o que é uma maneira fantástica de melhorar sua técnica. Ele inclui a função Rhythm Gate (Ponte de ritmo), que produz sons apenas se seu tempo estiver preciso, e tem o modo Challenge (Desafio), que avalia seu desempenho, o que faz você dominar o instrumento mais facilmente e com mais diversão do que nunca.

## ■ Interface

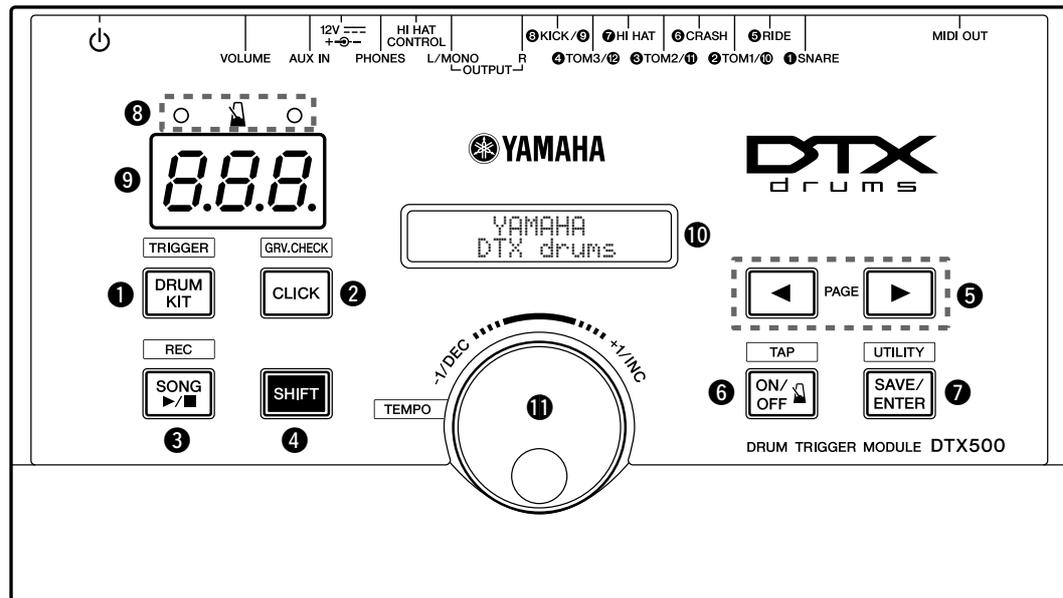
- A saída MIDI OUT no painel traseiro lhe permite conectá-lo a outros dispositivos e tocar sons de um gerador de tons externo ou sincronizar o metrônomo com um seqüenciador externo. Também incluída, há uma saída AUX IN, que lhe permite se conectar a um dispositivo de áudio externo e tocar com ele (por exemplo, um CD player ou um MD player) e tem uma saída de fones de ouvido para ensaiar de maneira conveniente sem incomodar os outros.

# Conteúdo

<b>Introdução.....</b>	<b>3</b>	<b>5 Usando a função Groove Check.....</b>	<b>22</b>
Acessórios.....	3	Modo Groove Check.....	22
Sobre as descrições e as convenções neste manual.....	3	<b>6 Grave sua apresentação.....</b>	<b>24</b>
Características principais .....	6	Sistema de gravação .....	24
<b>Controles e funções.....</b>	<b>8</b>	<b>7 Crie seu próprio Conjunto de percussão ....</b>	<b>26</b>
Painel superior .....	8	Configuração de fábrica.....	33
Painel traseiro .....	9	<b>8 Edição de configuração de acionador .....</b>	<b>34</b>
<b>1 Conexões.....</b>	<b>10</b>	Configurar procedimento do acionador .....	34
1 Conectando os blocos .....	10	Explicações de cada página de exibição.....	35
Configurando com Tambores acústicos.....	10	<b>Mensagens de erro .....</b>	<b>38</b>
2 Configurando a fonte de alimentação.....	10	<b>Solução de problemas .....</b>	<b>38</b>
3 Conectando a fones de ouvido ou a alto-falantes .....	10	<b>Índice .....</b>	<b>40</b>
4 Ligando o instrumento .....	11	<b>Apêndice .....</b>	<b>41</b>
5 Selecionando a configuração do acionador.....	12	Formato de dados MIDI .....	41
<b>2 Hora de tocar .....</b>	<b>13</b>	Visor de LCD .....	42
Ajustando o Chimbal .....	14	Tabela de execução de MIDI.....	45
Configurações do Controlador de bloco.....	15	Lista de vozes de percussão .....	46
<b>3 Tocando com acompanhamento do clique...16</b>		Lista do conjunto de percussão predefinidos .....	47
Seleção de Interrupção de clique.....	18	Lista de músicas predefinidas .....	47
Função Tempo da batida .....	19	Especificações .....	48
Configuração do visor LED .....	19		
<b>4 Tocando junto com uma música .....</b>	<b>20</b>		
Configurações da função do bloco.....	21		

# Controles e funções

## Painel superior



### 1 Botão Conjunto de percussão (DRUM KIT)

- Para entrar no visor Drum Kit Seleção do conjunto de percussão). (p. 13)
- Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão Conjunto de percussão [DRUM KIT] para entrar na página Seleção de configuração de acionador. (p. 12)
- Esse botão também pode ser usado para silenciar temporariamente todos os sons de todas as vezes.

### 2 Botão Clique (CLICK)

- Para entrar na página Configurações de clique (Metrônomo). (p. 16)
- Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [CLICK] para entrar no visor Groove Check Setting (Configurações da função Verificar ritmo). (p. 22)

### 3 Botão Música (SONG ►/■)

- Para entrar na página Seleção de música. (p. 20)
- Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [SONG ►/■] para ativar o modo de espera de gravação do DTX500.
- Pressione este botão para iniciar/parar uma gravação ou reprodução de música.

### 4 Botão Shift (SHIFT)

Mantém esse botão pressionado e pressiona outro botão específico alterna para a função impressa abaixo de cada botão no painel superior.

### 5 Selecionar botões (◀, ▶)

- Para selecionar um item que você deseja editar (o item selecionado pisca). Caso haja várias páginas antes ou depois da página exibida no momento, os botões são usados para visualizar a página anterior ou a posterior. Mantenha pressionado o botão para mover continuamente o cursor piscante.
- Pressione estes dois botões ao mesmo tempo para navegar continuamente para frente ou para trás nas páginas. Mantém pressionado o botão [◀] antes e pressiona em seguida

o botão [▶] leva você à página anterior, ao passo que mantém pressionado o botão [▶] e pressiona em seguida o botão [◀] o leva para a próxima página.

- Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione os botões [◀]/[▶] para selecionar a entrada do acionador que deseja editar.

### 6 Clique no botão Ativado/Desativado (🔦 ON/OFF)

- Para iniciar/parar o som do clique (metrônomo). (p. 16)
- Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [🔦 ON/OFF] para entrar na página Configurações de tempo de toque. (p. 19)

### 7 Botão Salvar/Entrar (SAVE/ENTER)

- Para salvar dados ou executar uma operação (Enter).
- Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [SAVE/ENTER] para entrar na página Utilitário, que é usado para definir configurações gerais para a operar o DTX500.

### 8 Lâmpada de clique

A lâmpada vermelha se acende na primeira batida de cada compasso quando o clique ou a quando a música estiver sendo reproduzida. As outras batidas são indicadas com uma luz verde.

### 9 Visor LED

Para indicar o tempo, os números selecionados na página atual ou o temporizador de cliques dependendo da configuração definida. (p. 19)

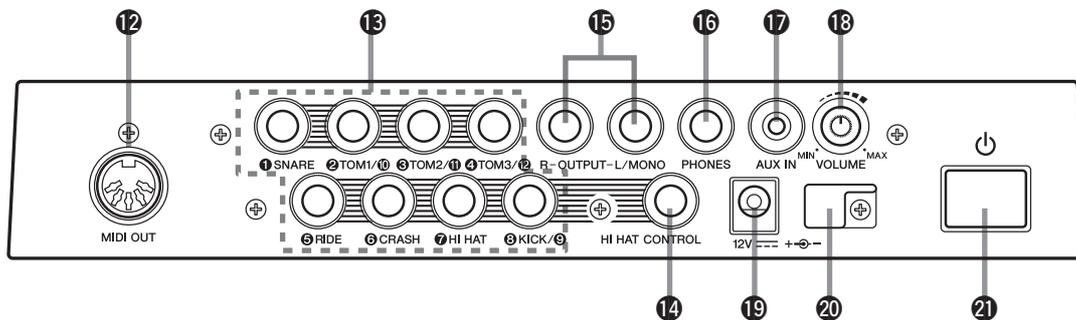
### 10 Visor de LCD

Para exibir informações importantes e dados usados ao operar o DTX500.

### 11 Dial de toque

Gire o dial de toque para alterar o valor selecionado com o cursor (o item piscando a ser editado) no visor. Gire o dial para a direita (sentido horário) a fim de aumentar o valor e para a esquerda a fim de diminuir-lo. O dial de toque também pode ser usado para alterar as camadas (A/B) e para silenciar o Bumbo. Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e gire o botão giratório para alterar o tempo atual.

**Painel traseiro**



**12 Saída MIDI OUT**

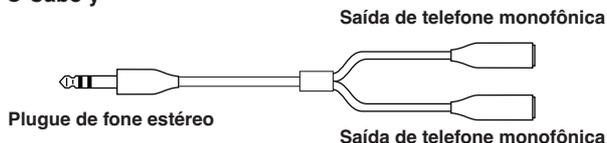
Para enviar dados do DTX500 para um dispositivo MIDI externo. Com essa saída, você pode usar o DTX500 como um dispositivo de controle para acionar vozes de um gerador de tons externo ou sincronizar a reprodução da música ou do clique do DTX500 com a reprodução de um seqüenciador externo. (p. 11)

**13 Plugues de entrada do acionador (1 SNARE thru 8 KICK/9)**

Para se conectar a blocos ou a acionadores de bateria (Yamaha DT20, etc.) a fim de receber sinais do acionador. Conecte-se a blocos externos, por exemplo, uma caixa, um tom, etc., de acordo com a indicação abaixo de cada entrada. (p. 10)

- 1 SNARE ..... Compatível com blocos de três zonas e controlador de blocos.
- 2 TOM1/10, 3 TOM2/11, 4 TOM3/12, 8 KICK/9 ..... 2 entradas monofônicas  
Um cabo y (plugue estéreo com 2 saídas mono — consulte a ilustração abaixo) pode ser usado para entradas de acionador 9, 10, 11 e 12 (bloco mono).  
Além disso, se bloco de bumbo KP125W/125/65 está conectado a essa saída com um cabo estéreo, o plugue de entrada de bloco externo no KP125W/125/65 pode ser usado como entrada para plugues de entrada 9, 10, 11 ou 12.
- 5 RIDE, 6 CRASH ..... Compatível com blocos de três zonas.
- 7 HI HAT ..... Compatível com blocos estéreos (com chaves)

● Cabo y



**14 Saída de controlador de chimal (HI HAT CONTROL)**

Para conectar um controlador de chimal.  
\* Use um cabo com um plugue estéreo (mostrado a seguir) ao se conectar ao controlador de chimal.



**15 Plugues de saída (OUTPUT L/MONO, R)**

Para conectar o DTX500 a um amplificador, mixer externos e mais.  
Para reprodução monofônica, use a saída L/MONO. Para reprodução estéreo, conecte as saídas L e R. (p. 10)

**16 Saída de fones de ouvido (PHONES)**

Conecte um conjunto de fones de ouvido estéreo a essa saída para monitorar o DTX500. (p. 10)

**17 Saída AUX IN**

Conecte a saída de um dispositivo de áudio externo, etc., a essa saída (saída mini estéreo). (p. 11)  
Isso é conveniente para tocar junto com a música de um CD player, etc.

\* Use o controle de volume no dispositivo externo para ajustar o balanço de volume.

**18 Volume principal (VOLUME)**

Ajusta o volume geral do DTX500 (nível de saída do sinal enviado por meio das saídas OUTPUT e PHONES). Gire o botão giratório no sentido horário para aumentar o volume ou no sentido anti-horário para diminuí-lo.

**19 Terminal DC IN (12V)**

Conecte o adaptador de alimentação CA (incluso) a esse terminal. Para impedir o adaptador de se desplugar, prenda o cabo na presilha de cabo.

**20 Presilha de cabo**

Impede que o cabo de alimentação se desplugue acidentalmente. (p. 10)

**21 Chave Standby/On (Em espera/Ligado)**

A energia está ligada quando o botão está nesta posição: (☰). A energia está desligada quando está assim: (☷).

Neste capítulo, você aprenderá como configurar o DTX500. Leia estas instruções cuidadosamente e na seguinte ordem para garantir que o instrumento soe e opere de maneira adequada:

1 Conectando os blocos → 2 Configurando a fonte de alimentação (p. 10) → 3 Conectando a fones de ouvido ou a alto-falantes (p. 10) → 4 Ligando o instrumento (p. 11) → 5 Selecionando a configuração do acionador (p. 12)

## !! IMPORTANTE !!

Você precisará alterar as Configurações do acionador do DTX500 de acordo com o tipo de conjunto de percussão que estiver usando. Se a configuração não for adequada, é possível que ocorram problemas — como som indevido ou balanço de volume inadequado entre os blocos.

Consulte a seção "Selecionando a configuração do acionador" na página 12 para saber como selecionar a configuração adequada.

## 1 Conectando os blocos

Consultando a ilustração abaixo, conecte o cabo de saída de cada bloco a cada plugue de Entrada do acionador localizado no painel traseiro do DTX500. Para obter detalhes, consulte o Manual de montagem que vem com a configuração de bateria que você está usando.

### ⚠ AVISOS

- Para evitar choque elétrico e danos aos dispositivos, verifique se a alimentação está DESLIGADA no DTX500 e em todos os dispositivos relacionados antes de fazer qualquer conexão nos plugues de entrada e de saída do DTX500.

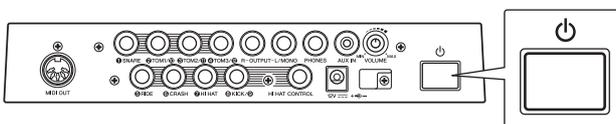
### Configurando com Tambores acústicos

O DTX500 poderá ser tocado a partir de um conjunto de tambores acústicos caso o conjunto esteja preparado com um conjunto opcional de acionadores de percussão (por exemplo, os Módulos acionadores do Yamaha DT20) e os acionadores estiverem devidamente conectados aos plugues de entrada do DTX500.

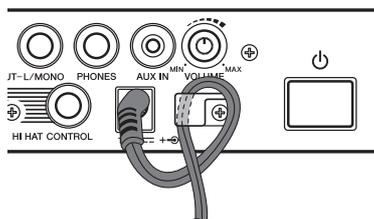
## 2 Configurando a fonte de alimentação

Um adaptador de fonte de energia especial fornece energia para o DTX500.

- 2-1. Certifique-se de que a Chave  Standby/On do DTX500 esteja na posição Standby (■).



- 2-2. Conecte o plugue DC do adaptador de alimentação CA ao terminal DC IN no painel traseiro. Para evitar que o cabo seja removido acidentalmente, enrole-o ao redor da presilha do cabo e prenda-o.



### ⚠ AVISOS

- Verifique se o cabo do adaptador de alimentação não está inclinado em um ângulo extremo ao enrolar o cabo ao redor da presilha. Fazer isso pode danificar ou partir o cabo e criar um risco de incêndio.

- 2-3. Conecte a outra extremidade do cabo de alimentação a uma tomada de corrente alternada (CA).

### ⚠ ADVERTÊNCIAS

- Use o adaptador de alimentação CA incluso. O uso de quaisquer outros adaptadores pode causar operação irregular ou danos ao dispositivo.
- Utilize apenas a tensão especificada como correta para o DTX500. A tensão correta está impressa na placa de identificação do DTX500.

### ⚠ AVISOS

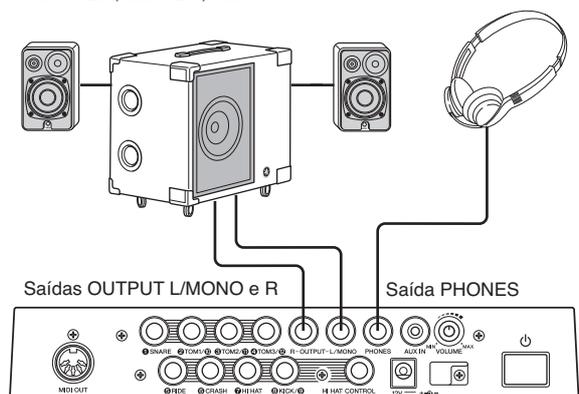
- Desligue o Adaptador de alimentação CA quando não estiver usando o DTX500 ou durante tempestades com relâmpagos.

## 3 Conectando a fones de ouvido ou a alto-falantes

Como o DTX500 não conta com altos-falantes incorporados, você precisará de um sistema de áudio externo ou um conjunto de fones de ouvido estéreo para monitorá-lo adequadamente.

Sistema de monitor para a série DTX  
MS100DR, MS50DR, etc.

Fones de ouvido

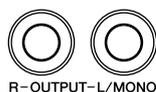


**AVISO**

- Sempre que fizer conexões, verifique se o plugue no cabo que estiver sendo usado corresponde ao tipo de saída no dispositivo.

### ● Saídas OUTPUT L/MONO, R (fone monofônico padrão)

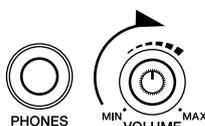
Essas saídas permitem a você conectar o DTX500 a um amplificador externo mais alto-falantes e produzir som completo e amplificado ou conectar o DTX500 a um equipamento de gravação de áudio para gravar sua própria apresentação.



- \* Use a saída OUTPUT L/MONO do DTX500 ao se conectar a um dispositivo com entrada monofônica.

### ● Saída PHONES (saída para fone estéreo padrão)

Use o botão giratório VOLUME no painel traseiro para ajustar o volume do fone de ouvido.

**AVISO**

- Não use o DTX500 em um nível de volume alto durante um longo período. Caso o faça, você poderá prejudicar sua audição.

### ● Saída AUX IN (saída para fone mini estéreo)

A saída de áudio de um MP3 player ou de um CD player conectada à saída AUX IN pode ser mixada com o som do DTX500 e transmitida por meio das saídas OUTPUT ou PHONES. Essa saída pode ser usada quando você quer tocar junto com suas músicas preferidas.



- \* Use o controle de volume no dispositivo externo (MP3 player, etc.) para ajustar o balanço do volume.

### ● Saída MIDI OUT

As funções MIDI do DTX500 permitem a você tocar vezes em um gerador de tons externo com os blocos do DTX500 ou sincronizar a reprodução do clique ou a música do DTX500 com a reprodução de um seqüenciador externo.

**Sobre o MIDI**

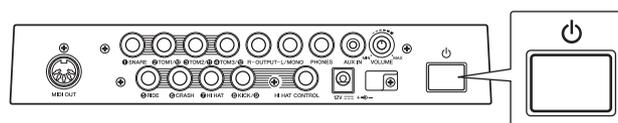
MIDI (Interface digital para instrumento musical) é um padrão mundial que lhe possibilita conectar instrumentos e computadores — de diferentes tipos e fabricantes — e transmitir a apresentação e outros dados entre eles.



- \* Além disso, não use um cabo MIDI que tenha mais de 15 metros de comprimento. Usar um cabo mais longo do que isso pode causar irregularidades na operação e outros problemas.

## 4 Ligando o instrumento

- 4-1. Certifique-se de que as configurações de volume do DTX500 e dos dispositivos externos estejam totalmente abaixadas, no mínimo.
- 4-2. Ligue a alimentação (☰) pressionando a Chave Standby/On no painel traseiro do DTX500 e, em seguida, ligue a alimentação dos amplificadores.



- 4-3. Para desligá-lo, pressione a Chave Standby/On novamente.

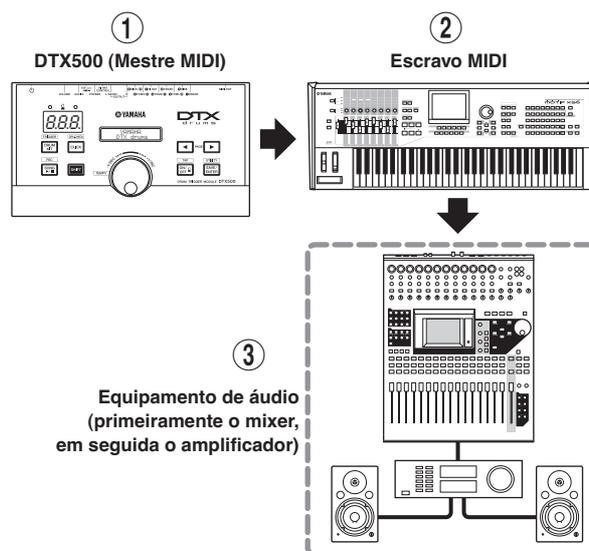
**AVISOS**

- Mesmo quando o instrumento estiver desligado, a eletricidade ainda estará fluindo para ele em um nível mínimo. Se não for utilizar o DTX500 por um longo período, tire o adaptador de alimentação CA da tomada de corrente alternada (CA).

### ● Conectando um mixer ou a outros dispositivos MIDI

Verifique se todas as configurações de volume estão totalmente abaixadas, no mínimo. Em seguida, ligue o dispositivo na sua configuração na ordem: mestres MIDI (controladores), escravos MIDI (receptores), depois equipamentos de áudio (mixers, amplificadores, alto-falantes, etc.).

Ao remover a alimentação da configuração, primeiro diminua o volume de cada um dos dispositivos de áudio e, em seguida, desligue cada dispositivo na ordem inversa (primeiro equipamento de áudio, depois MIDI).



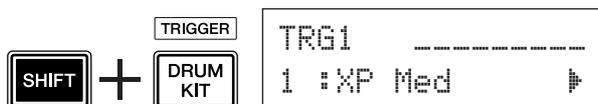
## 5 Selecionando a configuração do acionador

Essa configuração lhe permite selecionar a Configuração do acionador que melhor se adequa aos níveis e às funções de saída do acionador de seus blocos.

Use a operação descrita a seguir para selecionar a Configuração do acionador que você deseja usar.

### ● Procedimento

**5-1.** Pressione os botões [SHIFT] + [DRUM KIT] para visualizar a página 1 no visor Trigger Setup Select (Seleção de configuração do acionador, TRG1).



**5-2.** Gire o dial de toque para selecionar a Configuração de acionador que corresponde ao conjunto de percussão que você está usando.



### OBSERVAÇÃO

- Se quiser substituir algum dos blocos de seu conjunto de percussão ou se precisar resolver algum problema de diafonia, a operação "Edição de configuração de acionador", na página 34, descreverá como definir uma configuração detalhada de cada bloco; depois que a configuração acima estiver concluída. Caso tenha criado uma configuração por essas razões, essas configurações poderão ser salvas em um dos locais da Configuração do acionador (8-11).

### ● Lista de configuração do acionador

Nº	Name		Recursos
1	XP Med	Conjunto de percussão com novos blocos (série XP)	Configuração normal
2	XP Dyna		Ampla intervalo dinâmico. Essa configuração é feita para obter o máximo de controle expressivo, permitindo sutilezas na apresentação com um grande intervalo dinâmico. No entanto, vibração excessiva pode resultar em diafonia (som sendo produzido por outros blocos).
3	SP Med	para DTXPRESS IV Conjunto de percussão especial	Configuração normal
4	SP Dyna		Ampla intervalo dinâmico. Essa configuração é feita para obter o máximo de controle expressivo, permitindo sutilezas na apresentação com um grande intervalo dinâmico. No entanto, vibração excessiva pode resultar em diafonia (som sendo produzido por outros blocos).
5	STD Med	para DTXPRESS IV Conjunto de percussão padrão	Configuração normal
6	STD Dyna		Ampla intervalo dinâmico. Essa configuração é feita para obter o máximo de controle expressivo, permitindo sutilezas na apresentação com um grande intervalo dinâmico. No entanto, vibração excessiva pode resultar em diafonia (som sendo produzido por outros blocos).
7	DT10/20	—	Use para sistemas acionadores da bateria DT10/20 aplicados aos tambores acústicos.
8 1 11	UserTrig	—	Permite a criação de configurações personalizadas do acionador. (→Configurações são definidas usando a Edição de configuração de acionador na página 34.)

\* Na configuração padrão, a opção "1: XP Med" está selecionada.

### ● Sobre como conectar blocos

- Os parâmetros do plugue de entrada do DTX500 são predefinidos com configurações adequáveis a blocos quando uma Configuração de acionador é selecionada. Se pretende conectar qualquer outro tipo de bloco ou acionador de bateria (Yamaha DT20, etc.) ao plugue de entrada, esses parâmetros de saída (sensibilidade, etc.) devem ser alterados para as configurações que se adequam a esse bloco em particular. A sensibilidade do bloco é definida na configuração [TRG3 Gain] da página 3 do visor Trigger Setup Select (p. 36).
- Blocos equipados com controlador de blocos, por exemplo, XP100SD, TP100, etc., podem ser conectados ao plugue de Entrada do acionador ① SNARE.
- Blocos de três zonas, por exemplo, TP65S, PCY155/150S, PCY135/130SC, etc., podem ser conectados aos plugues de Entrada do acionador ⑤ RIDE e ⑥ CRASH.
- ⑦ HI HAT é um plugue do tipo entrada estéreo. Blocos equipados com alternadores de acionador, por exemplo, TP65S, PCY65S, PCY130S, etc., podem ser conectados a essa saída.
- As saídas ② TOM1/ ⑩, ③ TOM2/ ⑪, ④ TOM3/ ⑫ correspondem a uma entrada de dois acionadores que usa uma saída estéreo para L e R. Um cabo y (plugue estéreo — saída monofônica dupla) pode ser usado para sinais de acionador de duas entradas.
- A saída ⑧ KICK/ ⑨ aceita a entrada de dois acionadores usando um cabo estéreo e saída para sinais L e R. Um cabo y (plugue estéreo — saída monofônica dupla) pode ser usado para entradas de acionador de duas saídas. Além disso, se bloco de bumbo KP125W/125/65 está conectado ao plugue de entrada 9 do DTX500 com cabo estéreo, o plugue de entrada de bloco externo no KP125W/125/65 pode ser usado como entrada para o Plugue de entrada 9.
- Além da saída ⑧ KICK/ ⑨, as saídas ② TOM1/ ⑩, ③ TOM2/ ⑪ e ④ TOM3/ ⑫ podem ser usadas para se conectar a um pedal de bumbo.

Agora que seu DTX500 está devidamente conectado, é hora de fazermos música!

## 1 Toque o DTX500

Ao bater nos blocos, gire o botão giratório VOLUME no painel traseiro para elevar o volume geral até um nível confortável.



O nível de entrada do acionador será exibido no gráfico de barras no canto superior direito do visor. O gráfico de barras indica os níveis de entrada das seguintes entradas.

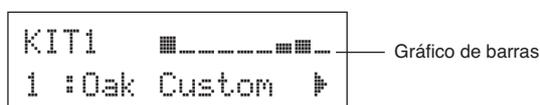


Gráfico de barras (a partir da esquerda)	Plugues de entrada correspondentes
1	① SNARE
2	② TOM1/ ⑩
3	③ TOM2/ ⑪
4	④ TOM3/ ⑫
5	⑤ RIDE
6	⑥ CRASH
7	⑦ HI HAT
8	⑧ KICK
9	⑧ PAD ⑨

## 2 Selecione um conjunto de percussão

Um "Conjunto de percussão" do é uma coleção de sons (ou vozes) de percussão reproduzidos quando você bate nos blocos. Procure selecionar alguns dos Conjuntos de percussão (1–50) e curtir a variedade de sons e configurações de bateria disponíveis.

\* Lista dos conjuntos de percussão predefinidos (p. 47)

Gire o dial de toque para selecionar um Conjunto de percussão.



Experimente os diferentes conjuntos de percussão e selecione o que você desejar.

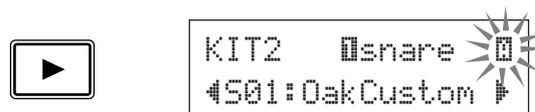
\* Alguns Conjuntos de percussão têm músicas de bloco predefinidas e loops de percussão que são iniciados quando o bloco correspondente é atingido.

## 3 Altere o volume de cada bloco

Altere o volume de cada bloco e ajuste o balanço geral do Conjunto de percussão.

Pressione o botão [▶] uma vez na página anterior (Seleção de kit de percussão).

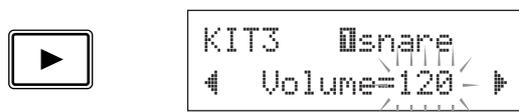
Este visor é exibido, e o cursor piscante fica em "5" no visor de LCD.



Pressione o botão [▶] novamente para mover o cursor piscante para a posição "5", o primeiro caractere de "501:OakCustom".



Pressione o botão [▶] duas vezes para visualizar a página KIT 3.



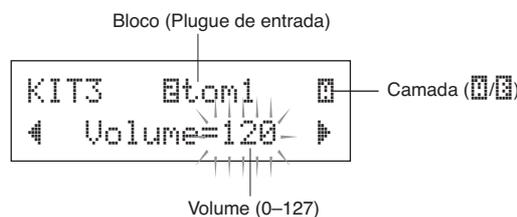
Use os botões [◀]/[▶] desta maneira para selecionar o item desejado (o cursor pisca). Quando uma página contém apenas um item, pressionar os botões [◀]/[▶] selecionará a página seguinte ou a anterior.

\* A marca "▶", no canto inferior direito do visor indica que uma página posterior está disponível. Do mesmo modo, a marca "◀", no canto inferior esquerdo do visor, indica que uma página anterior está disponível.

Na página KIT 3, bata no bloco do qual deseja alterar o volume. O bloco selecionado (plugue de entrada) é mostrado na parte superior do visor.

Gire o dial de toque para ajustar o volume (o valor está piscando) do bloco.

\* Algumas vezes de percussão têm duas vezes em uma camada (em outras palavras, duas vezes ao mesmo tempo quando um bloco é tocado). No caso de duas vezes de camada, selecione a marca [◻] ou [◻] no canto superior direito do visor (pressione os botões [◀]/[▶] para que a marca pisque e use o dial de toque para selecionar) e, em seguida, ajuste volume de cada um.



### AVISO

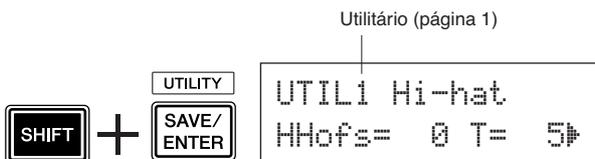
- Um asterisco "\*" será exibido próximo a "KIT3" no visor depois que o volume for alterado, indicando que o conjunto foi editado. Esse asterisco desaparecerá depois que a Operação de armazenamento (p. 32) for executada. Se um conjunto de percussão diferente for selecionado, etc., antes de realizar a Operação de armazenamento, as configurações atuais voltarão a suas condições originais. Caso queira manter as alterações feitas nos dados, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.



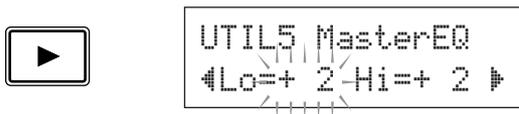
### 4 Altere a Qualidade de som de saída

Use o Equalizador principal encontrado na página do Utilitário 5 para alterar a qualidade de som de saída. As configurações gerais do DTX500 são definidas nas páginas do Utilitário.

Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para visualizar as páginas do Utilitário.

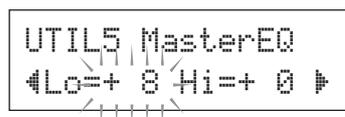
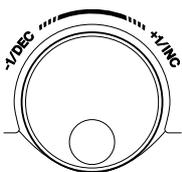


Pressione o botão [▶] cinco vezes para visualizar a página 5 do Utilitário.



Agora, use a configuração do Equalizador principal (tipo de filtro de realce de duas bandas) para alterar a qualidade do som.

"Lo=" é para a configuração de ganho de faixa baixa (+0 dB a +12 dB) e "Hi=" para a configuração de ganho de faixa alta (+0 dB a +12 dB). Pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o item que deseja configurar, em seguida, gire o dial de toque para definir o valor dele.



Você também pode ajustar ou definir vozes de percussão individuais, afinar, reverberar tipo/nível e outras configurações que ajustem o DTX500 (p. 26).

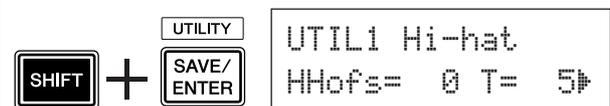
## Ajustando o Chimbal

O ajuste de chimbal é usado para determinar o ponto em que o chimbal se fecha quando o pedal do chimbal (controlador de pedal) é pressionado. Também é possível definir um limite para quando os "splashes" de pedal são produzidos.

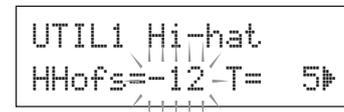
- \* Esta configuração só é válida quando um controlador de pedal está conectado à saída HI-HAT CONTROL. A configuração não tem efeito sobre o controlador de pedal de qualquer outra saída.

### Operação

1. Pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para visualizar a página 1 do Utilitário. Use este visor para ajustar o chimbal.



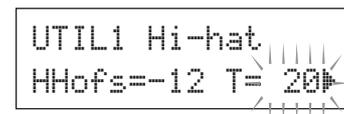
2. Para definir o ponto no qual o chimbal se fecha, mova o cursor piscante para o valor "HHofs=", em seguida, use o dial de toque para ajustar o valor. A faixa de ajuste é de -32 a 0, e de 0 a +32. Valores menores produzem um ponto de fechamento superficial.



Para definir com facilidade em qual ponto os "splashes" do pedal são produzidos, mova o cursor piscante para o valor "T=", em seguida, use o dial de toque para ajustar o valor.

As configurações incluem "off" (desligado) e uma faixa de 1 a 127. Valores maiores criam "splashes" de pedal que são longos e mais fáceis de produzir. Quando isso é definido como "off", os "splashes" de pedal não são produzidos.

- \* Um valor muito alto fará "splashes" muito fáceis de produzir, resultando em uma produção contínua dos "splashes" do pedal quando o pedal é pressionado continuamente.



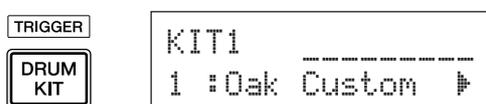
## Configurações do Controlador de bloco

Quando um bloco equipado com controlador de bloco (XP100SD, etc.) estiver conectado, você poderá ajustar as caixas, a afinação ou o tempo girando o botão giratório do controlador de bloco do bloco.

### Operação

Na configuração padrão, você pode ajustar a configuração e o aperto das caixas usando o controlador de bloco do XP100SD (o bloco de percussão de caixa). Para usar uma função que não seja o ajuste das caixas, altere a configuração da maneira que se segue.

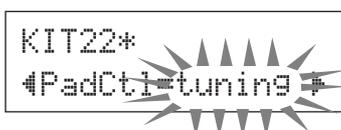
1. Pressione o botão [DRUM KIT] para entrar no visor Drum Kit Select (Seleção do conjunto de percussão).



2. Em seguida, continue pressionando o botão [▶] até que a página 22 das páginas de Seleção de conjunto de percussão seja carregada.

3. Gire o dial de toque para alterar o valor para "PadCtl=". Você pode selecionar entre as seguintes funções.

off ..... Nenhuma função é atribuída.  
 snares.... Ajustar a configuração e o aperto das caixas (também afeta o som do aro aberto)  
 tuning.... Afinar ajuste (também afeta o som do aro aberto)  
 tempo..... Ajuste do tempo



#### AVISO

- Um asterisco "\*" será exibido próximo a "KIT22" no visor se os dados forem alterados. Esse asterisco desaparecerá depois que a Operação de armazenamento (p. 32) for executada. Se um conjunto de percussão diferente for selecionado antes de realizar a Operação de armazenamento, as configurações atuais voltarão a suas condições originais. Caso queira manter as alterações feitas nos dados, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.

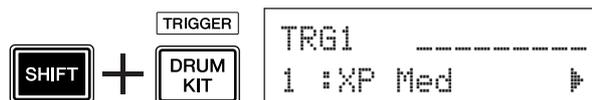
### Operação (substituição do bloco por um equipado com controlador de bloco)

Observe as instruções de uso do bloco com controlador de bloco (XP100SD) como uma caixa-clara.

1. Conecte o XP100SD com a entrada do acionador ① SNARE ao DTX500.

\* As outras saídas da entrada do acionador, que não sejam a ① SNARE, não são compatíveis com blocos equipados com controlador de bloco. O controlador de bloco não funcionará se este tipo de bloco estiver conectado a outro plugue de entrada do acionador diferente de ① SNARE.

2. Pressione os botões [SHIFT] + [DRUM KIT] para visualizar o visor Trigger Setup.



3. Em seguida, pressione o botão [▶] uma vez para visualizar o visor a seguir (tipo de bloco).

Bata no bloco da caixa para visualizar "Snare" na parte superior do visor e, em seguida, gire o dial de toque para definir "Type=SN-1".



#### AVISO

- Um asterisco "\*" será exibido próximo a "TRG2" no visor se os dados forem alterados. Esse asterisco desaparecerá depois que a Operação de armazenamento for executada (p. 34). Se um conjunto de percussão diferente for selecionado antes de realizar a Operação de armazenamento, as configurações atuais voltarão a suas condições originais. Se desejar usar o bloco selecionado novamente, certifique-se de executar a Operação de armazenamento.

4. Agora, você está pronto para usar o bloco equipado com controlador de bloco.

Consulte a seção "Operação" na coluna do lado esquerdo para alterar a função que deseja usar para o controlador de bloco.

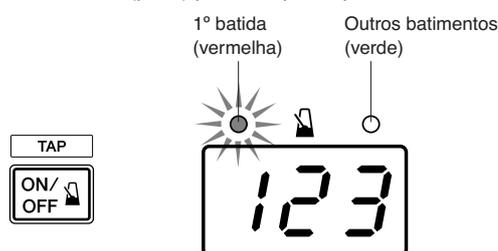
Toque o DTX500 com acompanhamento do clique (metrônomo).

O DTX500 é equipado com um metrônomo de alto desempenho que fornece uma grande variedade de configurações e permite a criação de ritmos complexos.

## 1 Inicie o clique (Metrônomo)

Pressione o botão [  ON/OFF ] para iniciar o som do clique. A lâmpada vermelha da esquerda e acenderá na primeira batida de qualquer compasso quando o clique ou a música estiver sendo reproduzida. As outras batidas são representadas pela lâmpada do lado direito, na cor verde. O clique de tempo (♩=) também é indicado no visor de LED. Pressione o botão [  ON/OFF ] novamente para interromper o clique.

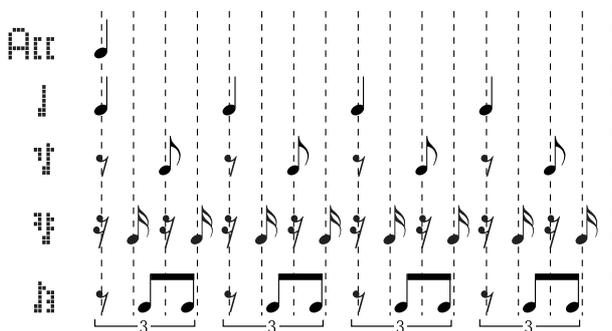
\* Se o tempo não for exibido, altere a configuração do visor de LED (p. 19) para "Disp=tempo".



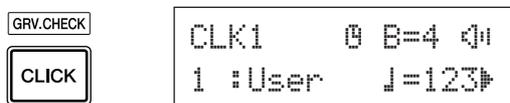
## 2 Defina as configurações para Click Set, Tempo, Beat, etc. (Conjunto de cliques, Tempo, Batida).

Ao realizar a afinação dos cliques com valores de nota diferentes exibidos na ilustração a seguir, o DTX500 poderá ser usado para criar uma série de padrões de clique. Os padrões que você configurar são chamados Click Sets (Conjuntos de clique), e é possível salvar até 30 padrões originais na memória do DTX500.

### Exemplo: tempos de batida usados quando Beat=4

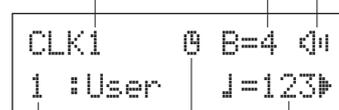


Pressione o botão [CLICK] para visualizar a página 1 da configuração de clique.



Use esta tela para selecionar a Conjunto de cliques desejado e, em seguida, a batida, o tempo, o temporizador e o volume geral dos sons do clique. Pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o item que deseja configurar, em seguida, gire o dial de toque para definir o valor dele.

Visor Click Setting (Configuração do clique, página 1) Batida Volume principal do clique

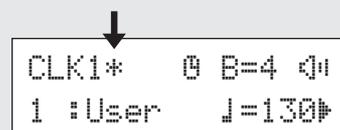


Número de Conjunto de cliques:  
Nome de Conjunto de cliques

- **Número de Conjunto de cliques [Range] (Faixa) de 1 a 30**  
Seleciona o Conjunto de cliques a ser usado.
- **Batida [Faixa] de 1 a 9**  
Determina a fórmula de compasso do clique.
- **Tempo [Range] de 30 a 300**  
Determina o tempo do clique (♩=).  
\* O tempo também pode ser configurado usando a função Tap Tempo (Tempo de toque). Esta função permite a você configurar o tempo da música ou do clique ao tocar em um bloco. Com isso, você pode configurar o tempo como quiser. Consulte a página 19 para obter mais informações.
- **Temporizador do clique [Range] de 0 a 600 segundos (em etapas de 30 segundos)**  
Esta função é usada para interromper automaticamente o clique no tempo configurado.  
\* O valor (o número de segundos restantes) do Temporizador do clique pode ser exibido no visor de LED. Consulte a página 19 para obter mais informações.
- **Volume principal do clique [Range] de 0 a 16**  
Determina o volume geral do clique.  
\* Quando o cursor piscante não estiver nesta posição, o ícone do alto-falante será exibido.

### AVISO

- Um asterisco "\*" será exibido próximo a "CLK1" no visor se as configurações de batida e tempo forem alteradas. Esse asterisco desaparecerá depois que a Operação de armazenamento for executada (p. 18). Se um Conjunto do clique diferente for selecionado, etc., antes de realizar a Operação de armazenamento, as configurações atuais serão redefinidas. Caso queira manter as alterações feitas nos dados, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.



### 3 Crie seu próprio Conjunto de cliques

Pressione o botão [▶] para visualizar a página 2 de configuração do clique.

```
CLK2* Att=9 J=9
◀ T=6 W=4 B=2 ▶
```

Use esta tela para configurar os níveis de volume individuais (de 0 a 9) para cada uma das batidas do clique. Defina o nível de volume como "0" se não quiser ouvir a batida. Use esta página para criar a seu próprio conjunto de cliques.

\* Para obter detalhes com relação às cinco batidas do clique, consulte a ilustração de exemplo "Tempos de batida usados quando Beat=4" na etapa 2 da página 16.

### 4 Configure a Divisão de compasso de clique

Pressione o botão [▶] para visualizar a página 3 de configuração do clique.

```
CLK3*MeasBreak
◀ Meas=1 Brk=3 ▶
```

A Divisão de compasso de clique insere uma pausa silenciosa para o número de compassos definido com a configuração "Brk" (off, 1 a 9) depois que o clique foi reproduzido para número de compassos determinado pela configuração (1 a 9). Quando os valores forem definidos como descrito anteriormente, o clique será reproduzido para um compasso e, em seguida, silenciado por três compassos.

\* Decida o número de compassos a ser silenciado em "Brk=". Depois, o número de compassos a ser reproduzido em "Meas=".

\* Se a configuração "Brk=off" for usada, o clique não será silenciado.

### 5 Definir o Conjunto de sons do clique

Pressione o botão [▶] para visualizar a página 4 no visor Click Setting.

```
CLK4*Sound
◀ 1:Metronome ▶
```

O Conjunto de sons do clique é usado para atribuir os cinco diferentes sons de clique que são produzidos pelo metrônomo. Os sons são alterados como um grupo.

[Range] Metronome, Wood Block, Percussion, Ago9o, Stick, Pulse, UserClick

Com a configuração "UserClick", você pode usar as páginas CLK5 e CLK6 para ajustar as configurações de som de clique.

### 6 Definir os Sons de clique do usuário

Pressione o botão [▶] para visualizar a página 5 de configuração do clique.

```
CLK5*Sound=1
◀ E20:Click1 ▶
```

Tipo de valor do clique

Categoria de voz/Número de voz: Nome da voz

Você pode atribuir uma voz de percussão diferente a cada uma das cinco vozes de clique.

\* Essa configuração estará disponível somente se "UserClick" estiver selecionado na página CLK4.

Primeiramente, selecione o tipo do valor de clique (Att, J, T, W, B) na parte superior do visor. Em seguida, mova o cursor piscante para a parte inferior do visor e selecione a voz a qual deseja atribuir o clique.

Primeiramente, selecione a categoria de voz.

#### ● Categoria de Voz

K : Bumbo  
S : Caixa  
T : Tom  
C : Prato  
H : Chimbal  
P : Percussão  
E : Efeito

Depois, selecione o número e o nome da voz. Se o número da voz estiver definido como "00", a indicação "NoAssign" será mostrada para o nome da voz, e nenhum som será produzido.

### 7 Afinando os Sons de clique do usuário

Pressione o botão [▶] para visualizar a página 6 de configuração do clique.

```
CLK6*Sound=1
◀ Tune=+ 0.0 ▶
```

Tipo de valor do clique

Afinação

Você pode ajustar individualmente cada um dos cinco sons de clique.

\* Essa configuração estará disponível somente se "UserClick" estiver selecionado na página CLK4.

Primeiramente, selecione o tipo do valor de clique na parte superior do visor. Em seguida, mova o cursor piscante para a parte inferior do visor e defina o valor da afinação em semitons (de -24,0 a 0, e de 0 a + 24,0).

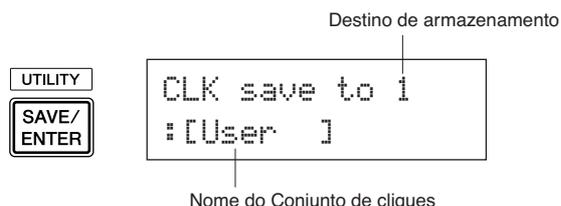
## 8 Salvar um Conjunto de cliques original

Depois de criar seu próprio Conjunto de cliques, salve-o na memória do DTX500 usando a Operação de armazenamento descrita anteriormente.

### AVISO

- **Quaisquer alterações feitas nos dados serão perdidas se outro Conjunto de cliques for selecionado antes de se realizar a operação de armazenamento. Caso queira manter as alterações ou as configurações, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.**

- 8-1. Pressione o botão [SAVE/ENTER]. O visor a seguir será exibido.

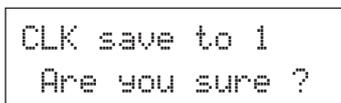


- 8-2. Gire o dial de toque para selecionar o número da memória de destino (1 a 30) no qual deseja armazenar o Conjunto de cliques.

- 8-3. Se quiser alterar o nome do Conjunto de cliques, pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o caractere que deseja editar, em seguida, gire o dial de toque para selecionar o caractere desejado. Um nome de Conjunto de cliques pode conter no máximo seis caracteres, e eles podem ser selecionados na lista a seguir.

```
space
!"#%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[^\`_
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~*
```

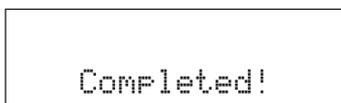
- 8-4. Pressione o botão [SAVE/ENTER] novamente. Será exibida uma solicitação pedindo que você confirme a Operação de armazenamento.



- 8-5. Pressione o botão [ENTER/ENTER] para realmente executar a Operação de armazenamento.

\* Para cancelar a Operação de armazenamento, pressione qualquer botão, exceto os botões [SAVE/ENTER] e [SHIFT]. Quando "Are you sure?" (Tem certeza?) for exibido no visor, o dial de toque também cancelará a operação.

Este visor será exibido depois que a Operação de armazenamento for concluída.



### OBSERVAÇÃO

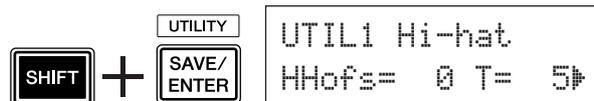
- Você pode usar a operação Definição de fábrica para redefinir as configurações de clique de 1 a 30 para as condições de fábrica deles. Porém, continue com cautela, pois realizar essa operação sobrescreverá todo o conteúdo do DTX500 (todas os Conjuntos de cliques, as Configurações do acionador do usuário 8-11, Conjuntos de percussão do usuário 51-70, Músicas do usuário 64-83, Configurações do utilitário) com os dados que foram gravados na memória da unidade quando o instrumento foi enviado da fábrica (p. 33).

## Seleção de Interrupção de clique

O DTX500 permite a você selecionar por qual saída o sinal do clique (metrônomo) é enviado. A interrupção de clique e a saída de apresentação pode ser dirigida para saídas separadas.

### Operação

1. Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para acessar o visor Utility.



2. Em seguida, pressione o botão [▶] duas vezes para acessar o visor a seguir.



3. Gire o dial de toque para selecionar a saída entre as saídas listadas a seguir.

- mix** Essa é a configuração de saída padrão. O sinal do clique é a saída das saídas OUTPUT L e R.
- clickL** O sinal do clique é a saída apenas da saída OUTPUT L. Toda a apresentação de percussão e a reprodução da música são uma saída mono por meio da saída OUTPUT R.
- clickR** O sinal do clique é a saída apenas da saída OUTPUT R. Toda a apresentação de percussão e a reprodução da música são uma saída mono por meio da saída OUTPUT L.

\* A saída PHONES envia o mesmo sinal das saídas OUTPUT. As configurações dessa seção seriam, então, aplicadas à saída PHONES estéreo L e R.

## Função Tempo da batida

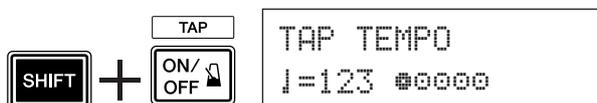
Com a função Tap Tempo (Tempo de toque), você pode definir a música ou o tempo do clique ao tocar manualmente no tempo em um bloco. Isso permite a você definir o tempo mais confortável para você.

Os botões [◀]/[▶] botão também podem ser usado para definir o tempo em vez de pressionar um bloco.

### Operação

1. Pressione os botões [SHIFT] + [ON/OFF].  
O visor Tap Tempo Setting (Configuração de Tempo da batida) será exibido.

\* A função Tempo da batida pode ser usada também durante a reprodução da música ou enquanto o clique é reproduzido.



2. Toque no bloco no tempo que você deseja tocar a música. (Ou use os botões [◀]/[▶]). Toque no bloco firme e repetidamente — tantas vezes quanto círculos (#0000) houver no visor. Toda vez que você toca um círculo, ele desaparece, e o valor de tempo resultante é definido e mostrado no visor LED.

\* Qualquer bloco o fará.

\* O dial de toque também podem ser usado para alterar valor do tempo.



3. Pressione o botão [ON/OFF] para ouvir seu tempo recém-configurado.
4. Pressione o botão [DRUM KIT], [CLICK] ou [SONG ▶/■] para sair da página Tempo da batida. Na página Configuração de clique Seleção de música, a configuração fica da maneira recém-configurada. Se a música ou o clique estiver sendo reproduzido, o tempo será alterado automaticamente para a nova configuração.

## Configuração do visor LED

Geralmente, o tempo é mostrado no visor LED. Você pode alterar o valor a ser exibido para um dos três tipos a seguir.

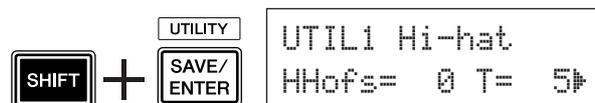
**tempo** ..... Mostra o tempo atual.

- mode** ..... • Ao pressionar o botão [DRUM KIT]:  
Número do conjunto de percussão
- Ao pressionar os botões [SHIFT] + [DRUM KIT]: Número da Configuração do acionador
  - Ao pressionar o botão [SONG]: Número da música
  - Ao pressionar o botão [CLICK]: Número de Conjunto de cliques
  - Ao pressionar os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER]: Não mostra nada.
  - Outros: Mostra o tempo atual.

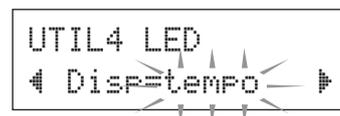
**timer** .....Mostra o temporizador do clique atual (p. 16).

### Operação

1. Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para acessar as páginas do Utilitário.



2. Em seguida, pressione o botão [▶] quatro vezes para acessar a página seguinte.



3. Gire o botão dial de toque para selecionar o tipo que deseja exibir.

Mesmo que um valor de parâmetro que não seja "tempo" seja mostrado no visor LED, quando o tempo for alterado por uma das operações a seguir, o novo tempo aparecerá recentemente no LED depois que a alteração for feita.

- Quando o tempo é alterado segurando o botão [SHIFT] e girando o dial de toque.
- Ao operar um controlador de bloco (p. 15) cuja função está definida como "tempo".
- Ao bater em um bloco específico cuja função de bloco (p. 21) esteja definida como "inc tempo" ou "dec tempo".

# 4 Tocando junto com uma música

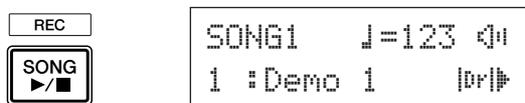
O DTX500 contém uma ampla variedade de músicas predefinidas (63). Procure fazer sua seleção entre essas e tocar junto com elas, pois se tratam de ferramentas eficazes que o ajudam a aprender como tocar bateria e dominar as técnicas necessárias. O DTX500 oferece a conveniência de permitir remover o som da bateria de uma música e ficar somente com o som grave durante a reprodução, para que você possa tocar a parte da bateria sozinho.

## 1 Seleccione uma música

Selecione uma das músicas do DTX500 e escute-a. O DTX500 contém 63 músicas predefinidas que, além das baterias, incluem acompanhamento com teclado, metais e outras vozes.

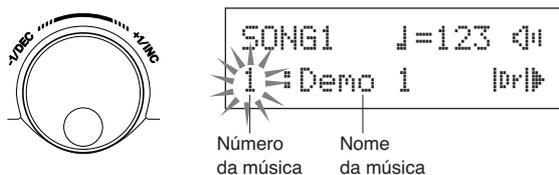
\* "Lista de músicas predefinidas" (p. 47)

Pressione o botão [SONG ▶/■] para visualizar o visor Song Select.



Certifique-se de que o número da música esteja piscando, então, use o dial de toque para selecionar o número da música (1 a 63) que deseja escutar.

\* Quando uma música diferente for selecionada, as alterações de conjunto de percussão para um que se adéque à música.



## 2 Ouça a música

Pressione o botão [SONG ▶/■] e, depois da contagem, a música começará a ser reproduzida a partir do início.

Depois que a música é reproduzida até o final, ela começará a ser reproduzida desde o início novamente.

Pressione o botão [SONG ▶/■] para interromper a reprodução.



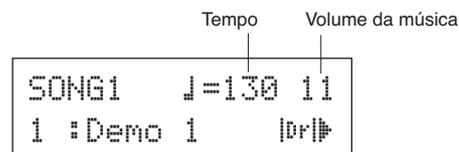
\* Se você alterou o tempo da canção ou suas vozes e quiser retornar ao original, selecione a música novamente.

\* Se uma música diferente for selecionada durante a reprodução da música, a nova música começará a ser reproduzida a partir do início.

## 3 Ajuste volume e tempo da música

Use os botões [◀]/[▶] para selecionar o valor do tempo (as piscadas do valor) e, em seguida, use o dial de toque para definir o tempo de reprodução da música (♩ = 30–300).

Em seguida, pressione o botão [▶] para mover o cursor piscante para a direita. O ícone do alto-falante será alterado para um valor numérico e piscante. Isso determina o volume (faixa: 0–16) para peças que não sejam a percussão. Gire o dial de toque e ajuste o balanço entre o acompanhamento da música e a sua apresentação.



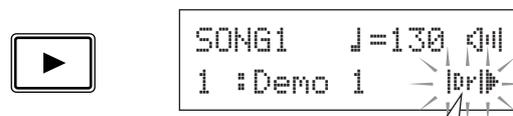
\* O tempo também pode ser configurado usando a função Tap Tempo. Isso permite a você configurar a música ou o tempo do clique tocando no tempo em um bloco. Com isso, você pode configurar o tempo com praticidade para um que seja mais adequado. Consulte a página 19 para obter mais informações.

## 4 Silenciar peça de percussão

Tente tocar com a música.

Pressione o botão [▶] várias vezes para que a marca "Drum" pisque no canto inferior direito do visor.

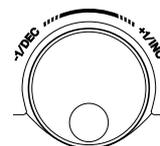
Em seguida, gire o dial de toque no sentido horário para alterar a marca para "Mute", no canto inferior direito do visor, para silenciar a parte da bateria da música durante a reprodução.



Gire o dial de toque no sentido anti-horário.



**Cancele a função Mudo.**  
(A parte de percussão é tocada.)



Gire o dial de toque no sentido horário.



**Mute (Sem áudio)**  
(A parte de percussão não toca.)

Agora, toque a parte da bateria você mesmo.

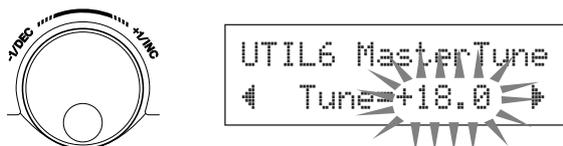
Para cancelar a função Drum Mute (Sem áudio de percussão) e ouvir a percussão original, gire o dial de toque no sentido anti-horário para alterar a marca "Mute" para "Drum" novamente.

\* A configuração Drum Mute também pode ser alterada durante a reprodução da música.

## 5 Ajustar a afinação

A afinação da música pode ser ajustada em incrementos de 10 centésimos.

A configuração Tuning (Afinação) nas páginas do Utilitário. Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para acessar as páginas do Utilitário. Em seguida, pressione o botão [▶] sete vezes para visualizar a página Master Tuning (Afinação principal) mostrado abaixo, em seguida, use o dial de toque para ajustar a afinação em semitons (-24,0 a 0, e de 0 a +24,0).

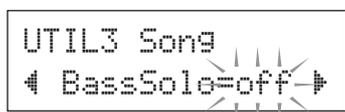


## 6 Tocar com

A útil função Solo de baixo lhe permite isolar apenas a parte bumbo durante a reprodução e toque com o ele. Como essa função silencia as outras partes de acompanhamento, o que permite a você se concentrar em dominar a importante técnica de "bloqueio" com o bumbo e formar uma seção de ritmo consistente.

Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para acessar as páginas do Utilitário.

Em seguida, pressione o botão [▶] três vezes para acessar a página seguinte. Gire o dial de toque e selecione "BassSolo=on".



Com essa definição, pressione o botão [SONG ▶/■] para começar a iniciar a reprodução — apenas a parte do bumbo será ouvida.

\* Você pode achar que com a parte do bumbo muda ou o solo de bumbo pode ser um pouco difícil se manter no tempo. Nesse caso, use o clique junto com a música. Usar o som do clique como referência facilitará tocar com a música. Pressione o botão [ON/OFF] para ter a reprodução do clique em tempo junto com a reprodução da música. Pressione o botão [ON/OFF] novamente para interromper o clique.

\* Alterar a música normalmente alterará o kit de percussão para o kit que é pré-atribuído à música. Se você quiser usar um kit de percussão diferente ao tocar junto com a música, pressione o botão [DRUM KIT] para inserir o visor Drum Kit Select e, em seguida, selecione outro número de kit de percussão. Se uma música diferente for selecionado enquanto o Drum Mute estiver ativo, o kit de percussão não alterará quando uma música diferente for selecionada.

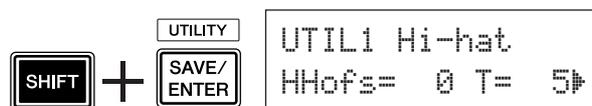
## Configurações da função do bloco

Convenientemente, o DTX500 permite que você execute importantes operações batendo em um bloco específico, sem ter que pressionar botões no painel. Você pode atribuir as seguintes funções aos blocos.

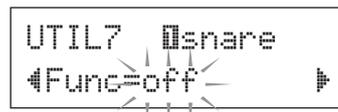
- off ..... Operação normal.
- inc kitNo..... Aumenta o número do kit de percussão para 1 (aumento).
- dec kitNo..... Diminui o número do kit de percussão ecreases the para 1 (diminuição).
- inc kitNo..... Aumenta o número do conjunto de cliques para 1 (aumento).
- dec clkNo..... Diminui o número do conjunto de cliques para 1 (diminuição).
- inc tempo..... Aumenta o valor do tempo para 1 (aumento).
- dec tempo..... Diminui o valor do tempo para 1 (diminuição).
- clkOn/Off..... Alterna o som do clique entre ligado e desligado.

### Operação

1. Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para acessar as páginas do Utilitário.



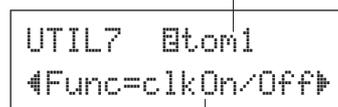
2. Pressione o botão [▶] várias vezes para acessar a página UTIL7.



3. Para selecionar o bloco (Trigger Input Source) ao qual deseja atribuir a função, basta bater no bloco alvo ou pressionar os botões [SHIFT] + [◀]/[▶].

4. Gire o dial de toque para selecionar a função desejada.

Bloco (fonte de entrada de acionador) para o qual uma função de bloco é atribuída.



Função atribuída ao bloco

Na configuração acima, o som do clique pode ser alternado entre ON/OFF ao bater no bloco tom1 que está conectado à saída ② TOM1/⑩.

# 5 Usando a função Groove Check

Outro recurso altamente útil do DTX500 é a função Groove Check. À medida que você toca junto com uma música ou com o clique, o Groove Check compara seu ritmo com a música ou com a reprodução do clique e permite que você saiba qual é seu nível de precisão.

A função relacionada Verificar ritmo, na qual o som é cancelado caso seu ritmo esteja incorreto, também oferece a você uma ótima maneira de melhorar sua técnica.

## Modo Groove Check

A função Groove Check tem os dois seguintes modos.

### ● Modo Numeric Display

Nesse modo, a precisão das suas batidas na bateria é mostrada no visor numérico.

Os aspectos mostrados no visor numérico são a imprecisão média no tempo de cada batida e o desvio na imprecisão do tempo de todas as batidas. Para usar esse modo, selecione um dos modos que não seja o "Challenge" das configurações de Verificar ritmo, na página GRV2.

#### \* Visor de tempo de batida

Se seu tempo estiver lento ou você estiver "arrastando" a batida, a marca se moverá para o lado direito do visor. Se seu tempo estiver rápido ou você estiver "empurrando" a batida, a marca se moverá para o lado esquerdo.

#### \* Intervalo Verificar ritmo

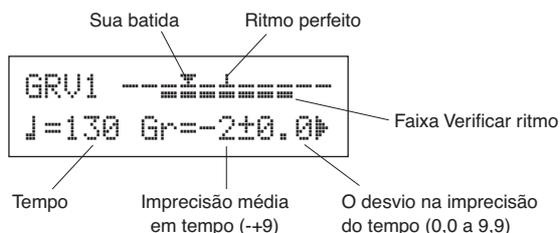
Com a função Verificar ritmo, o som é produzido apenas se a batida estiver em uma faixa específica e o som não é produzido se a batida estiver fora da faixa. A faixa Verificar ritmo pode ser selecionada entre três níveis de acordo com o grau de dificuldade. Se isso estiver definido como desligado, o som sempre será produzido, não importa qual seja o tempo. A faixa selecionada é mostrada na parte inferior da metade superior do visor.

#### \* Tempo

O dial de toque pode ser usado para ajustar o tempo da música ou do clique de 30 a 300.

#### \* Visor de tempo imprecisa

As imprecisões médias em tempo, conforme comparado com o valor da nota definido na página GRV4, são mostradas no visor numérico. Intervalo: 0 (perfeitamente preciso), 1-9 (em unidades 1/24 de uma 16ª nota). O desvio na imprecisão do tempo é de 0.0 a 9.9. Obviamente, quanto menor for esse valor, mais "justa" sua reprodução será.



### ● Modo Challenge

O DTX500 avalia automaticamente a precisão de batidas de cem vezes em seis níveis de graduação de A a F e conjuntos de faixa da função Verificar ritmo de acordo com o resultado.

A tolerância reduzirá automaticamente se suas batidas estiverem precisas e ampliará se suas batidas estiverem imprecisas.

Esse modo pode ser usado selecionando "Challenge", nas configurações da função Verificar ritmo, na página GRV2.

#### \* Visor de tempo de batida

Da mesma maneira que acontece com o modo Numeric Display, seu tempo é exibido com um ícone.

#### \* Faixa Verificar ritmo

A faixa de definição da função é mostrada na parte inferior da metade superior do visor.

Depois que um bloco (blocos) for atingido certo número de vezes, o DTX500 avalia a precisão das batidas e define uma faixa de Verificar ritmo automaticamente.

### ● Avaliação de precisão da batida

Na parte inferior do visor, o número de batidas restantes e o resultado da avaliação atual (%) são exibidos.

O nível atual (avaliação) e a alteração do status durante a reprodução. Se seu resultado de precisão ao tocar (em %) for 90% ou mais, será adicionado um nível. Se a precisão for 60% ou menos, será subtraído um nível.

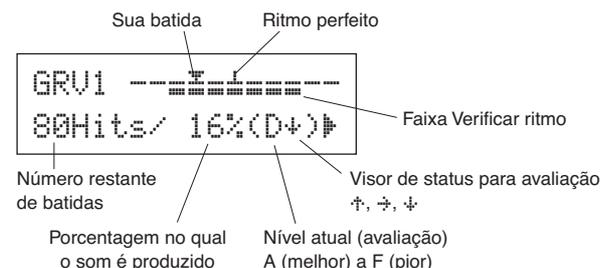
- Nível atual (avaliação): A (melhor) a F (pior)
- O ícone do significado da avaliação
  - ⬆: Aumenta a severidade (à medida que você continuar a tocar da mesma maneira)
  - ⬇: A mesma severidade é mantida (à medida que você continuar a tocar da mesma maneira)
  - ⬆: Diminui a severidade (à medida que você continuar a tocar da mesma maneira)

#### OBSERVAÇÃO

- O nível (avaliação) quando o modo de desafio começa é definido como D.

#### \* Tempo

O tempo não é mostrado no visor do modo Challenge. Para alterar o tempo, mantenha pressionado o botão [SHIFT] e gire o dial de toque. Você pode ajustar o tempo da música ou do clique de 30 a 300 (o tempo é mostrado no visor LED).



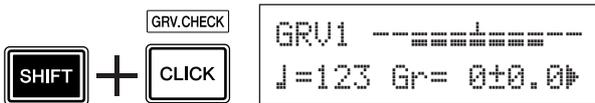
**Agora, vamos usar a função Groove Check.**

### 1 Selecione uma música ou um conjunto de cliques

Primeiramente, selecione a música ou o conjunto de cliques com a qual deseja tocar.

### 2 Defina a função Verificar ritmo (selecione um modo)

Pressione os botões [SHIFT] + [CLICK] para acessar a página 1 (GRV1) nas páginas Configurações da função Verificar ritmo.

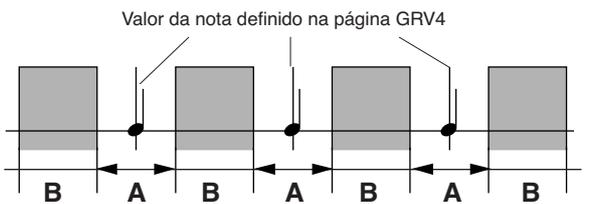


Em seguida, pressione o botão [▶] uma vez para acessar a página 2, GRV2, em seguida, gire o dial de toque para configurar a função Verificar ritmo.



#### ● Configurações da função Verificar ritmo

- off .....O Som é sempre produzido
- easy ..... Grande tolerância para a produção do som (fácil)
- normal .....Tolerância média para a produção do som (média)
- PRO ..... Pouca tolerância para a produção do som (difícil)
- challenge ...Alterações na tolerância por avaliação automática (Modo desafio)



A: Faixa na qual o som é produzido. A ponte diminui à medida que as alterações nas configurações de "easy" (fácil) a "normal", e de "normal" a "pro" (profissional).  
 B: Faixa na qual o som não será produzido mesmo que o bloco seja tocado.

### 3 Selecione o bloco

Pressione o botão [▶] uma vez para acessar a página GRV3, em seguida, gire o dial de toque para selecionar o bloco (Fonte de entrada do acionador) que deseja verificar. A configuração "ALL" (todas) seleciona todos os blocos.

[Range] [Snare, Btom1, ... Pad12, all]



Bloco (Fonte de entrada do acionador)

### 4 Determina a duração (valor da nota)

Pressione o botão [▶] para visualizar a página GRV4, em seguida, gire o dial de toque para selecionar o valor da nota da duração que você deseja verificar.

[Range] Tônica ♮(4), colcheia ♪(8), semicolcheia ♪(16), semicolcheia com quíterça ♪3



Duração (Valor da nota)

### 5 Inicie a função Verificar ritmo

Depois que a configuração estiver concluída, inicie a reprodução da música ([SONG ▶/■]) ou o do som do clique ([ON/OFF]) e volte para o menu principal Groove Check (a página GRV1).

A função Verificar ritmo é iniciada assim que você encostar no bloco especificado na página GRV3.

### 6 Toque o mais precisamente possível

Escute a música ou o clique e concentre-se em tocar os blocos de maneira precisa. O dial de toque pode ser usado para ajustar o tempo da música ou do clique.

Se o modo Visor numérico for selecionado, interrompa a música ou o clique e verifique os resultados. Altere a configuração da função Verificar ritmo, o tipo de bloco ou o valor da nota à medida que você gostar e aproveitar o ensaio.

\* Os resultados da função Verificar ritmo são redefinidos, então, a próxima música ou o clique começa a ser reproduzido.

Se o modo de Desafio estiver selecionado, quando as batidas restantes chegarem a zero, a avaliação final será exibida em seis níveis, de A a F. Com essa avaliação, a faixa na qual o som é produzido é definida automaticamente. Quanto mais alto o resultado da avaliação (A o mais alto e F o mais baixo), menor será a tolerância.

\* Os resultados da função Verificar ritmo são redefinidos, então, a próxima música ou o clique começa a ser reproduzido. O nível atual (avaliação) e a faixa na qual o som é produzido também são redefinidos.

# 6 Grave sua apresentação

Nessa seção, você aprenderá como gravar seu desempenho no seqüenciador incorporado do DTX500. Nos dados da música que você grava, é possível alternar os Conjuntos de percussão, alterar o tempo e reproduzir, da mesma maneira que com as Músicas predefinidas.

## Sistema de gravação

- A gravação pode ser feita com qualquer uma das Músicas do usuário (64–83). Porém, você não pode gravar nas Músicas predefinidas (1–63).
- Uma música gravada não contém gravações dos "sons" de áudio da bateria, e sim "informações" da apresentação ou dados de precisamento quando e como cada bloco foi atingido. Essas informações são chamadas de dados da seqüência. Diferentemente dos dados de áudio, os dados de seqüência podem ser usado livremente para alterar o tempo, selecionar a voz ou o conjunto de percussão durante a reprodução.

### Agora, vamos começar a gravar...

#### 1 Selecione a música que deseja gravar

Pressione o botão [SONG] para exibir o visor Song Select, selecione um número de User Song (Música do usuário; 64–83). Se quiser tocar com uma Música predefinida e gravá-la, selecione a música desejada (1–63). Nesse caso, a Música do usuário vazia com o número mais baixo será selecionada automaticamente para gravação.

#### AVISO

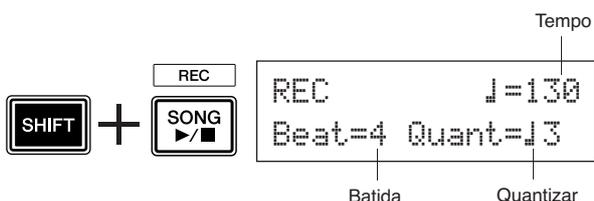
- Se uma Música do usuário que contenha dados for selecionada, quaisquer dados existentes anteriormente serão sobrescritos.

#### 2 Configurar as Condições de gravação

Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione o botão [SONG] para acessar a seguinte página de configuração das Condições de gravação.

\* Se uma Música predefinida para gravação e todas as Músicas do usuário já contiverem dados, a mensagem de erro "Memory full (Memória cheia)" será exibida. Use a função Limpeza de música (p. 25) para preparar uma Música de Usuário vazia, em seguida, configure as condições de gravação.

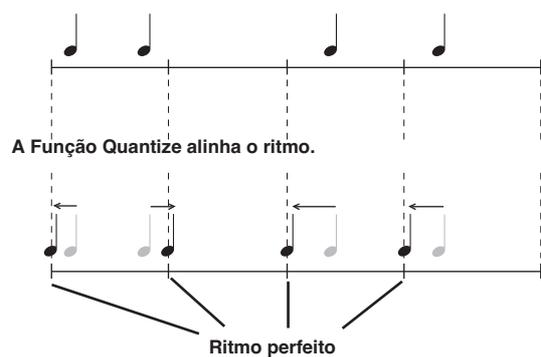
Nesse visor, configure o tempo do clique, batida e quantização. Pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o item que deseja configurar, em seguida, gire o dial de toque para definir o valor dele.



- **Tempo [Range] de 30 a 300**  
Configura o tempo do clique (♩=) ao gravar.
- **Batida [Faixa] de 1 a 9**  
Configura a batida do clique ao gravar.
- **Quantizar [Range] 1, 1/2, 1/3 (colcheia), 1/4 (colcheia com quiáltera), 1/8 (semicolcheia), 1/16 (semicolcheia com quiáltera), no**  
A função de Quantizar pode ser aplicada durante a gravação e é usada para alinhar a duração de sua apresentação com a batida especificada mais próxima. À precisão da quantização é atribuída um valor de nota.  
\* Uma configuração "no" (nenhum) resulta em nenhuma quantização.

#### • Como quantizar trabalhos (um exemplo)

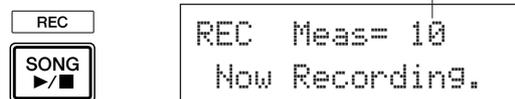
As notas gravadas não foram tocadas no tempo.



#### 3 Inicie a gravação

Pressione o botão [SONG] e, depois da contagem, a gravação começará. Grave enquanto ouve o som do clique.

Número do compasso atual durante a gravação.

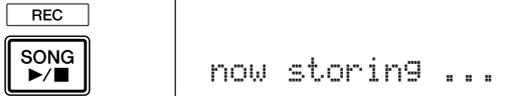


#### AVISO

- Nunca tente desligar o instrumento durante a gravação. Todos os dados da Música do usuário podem ser perdidos.

## 4 Finalize a gravação

Pressione o botão [SONG ►/■] para finalizar a gravação. A mensagem "now storing ..." (armazenando agora) será exibida rapidamente.



### AVISO

- **Nunca tente desligar a alimentação enquanto a mensagem "now storing ..." é exibida; todos os dados da Música do usuário podem ser perdidos.**

Quando a gravação estiver concluída, a mensagem "completed!" será exibida, e a página Seleção de música aparecerá novamente.

**Mesmo se a alimentação estiver desligada, a música concluída será armazenada.**

## 5 Ouça a música

Seguindo a gravação, o número da Música do Usuário que você gravou pisca na página Seleção de música. Pressione o botão [SONG ►/■], e a reprodução da música que você acabou de gravar começará a partir do início.

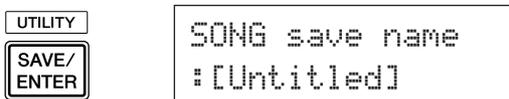
\* Você pode alterar o Conjunto de percussão usado para a música gravada. Para alterar os Conjuntos de percussão, pressione o botão [DRUM KIT] para entrar no visor Drum Kit Select (página KIT1) e, em seguida, gire o dial de toque para selecionar um conjunto diferente.

## 6 Nomeie a Música do usuário

É mostrado o nome da Música do usuário gravada ou é mostrado "Untitled" (Sem título). Insira o nome criado por você para a Música do usuário gravado.

\* Os nomes das Músicas predefinidas não podem ser editados.

- 6-1. Pressione o botão [SAVE/ENTER] na página Seleção de música. A página da configuração do Nome da música é exibido.



- 6-2. Pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o caractere que deseja editar, em seguida, gire o dial de toque para selecionar um caractere. Um nome da Música de usuário pode conter no máximo oito caracteres, e eles podem ser selecionados na lista a seguir.

```
space
!"#%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[^\_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

- 6-3. Pressione o botão [SAVE/ENTER] novamente. Será exibida uma solicitação pedindo que você confirme a Operação de armazenamento.

- 6-4. Pressione o botão [ENTER/ENTER] mais uma vez para realmente executar a Operação de armazenamento.

\* Para cancelar a Operação de armazenamento, pressione qualquer botão, exceto os botões [SAVE/ENTER] e [SHIFT]. Quando "Are you sure" (Tem certeza?) for exibido no visor, o dial de toque também cancelará a operação.

Quando a gravação estiver concluída, a mensagem "completed!" será exibida, e a página Seleção de música aparecerá novamente. O nome da música é confirmada.

## 7 Limpando uma música do usuário

Se quiser limpar quaisquer Músicas do usuário desnecessárias, siga a operação a seguir.

\* Músicas predefinidas não podem ser excluídas.

- 7-1. Na página Seleção de música, mova o cursor piscante para o número de música e use o dial de toque para selecionar a Música do usuário que deseja excluir.
- 7-2. Pressione o botão [▶] duas vezes para visualizar a página SONG2.

- 7-3. Pressione o botão [SAVE/ENTER]. A mensagem "now clearing ..." será exibida rapidamente.

### AVISO

- **Nunca tente desligar a alimentação enquanto a mensagem "now clearing..." (limpando agora) é exibida; todos os dados da Música do usuário podem ser perdidos.**

- 7-4. Quando a limpeza de dados estiver concluída, a mensagem "completed!" será exibida, e a página SONG1 aparecerá novamente.

### OBSERVAÇÃO

- Se a operação Configuração de fábrica for executada, todas as Músicas de usuário (64-83) serão perdidas. Continue com cautela, pois executar essa operação também sobrescreverá todo o conteúdo da memória do DTX500 (todos os dados de Conjuntos de cliques, as Configurações do acionador do usuário 8-11, Conjuntos de percussão do usuário 51-70, Músicas do usuário 64-83, Configurações do utilitário) com os dados que foram definidos memória da unidade quando o instrumento foi enviado da fábrica (p. 33).

O DTX500 permite a criação de seu próprio Conjunto de percussão original ao atribuir sua Voz de percussão favorita a cada bloco e definir afinação, deslocamento, enfraquecimento, reverberação, etc.

\* Voz de percussão: principalmente os sons de bateria/percussão individuais que são atribuídas a cada bloco.

\* Conjunto de percussão: uma coleção de Vozes de percussão atribuídas a cada bloco.

## 1 Selecione um Conjunto de percussão

Pressione o botão [DRUM KIT] para visualizar o visor Drum Kit Select (KIT1).



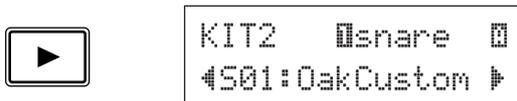
Gire o dial de toque para selecionar Conjunto de percussão que deseja usar como ponto de início para seu Conjunto de percussão original. Uma boa idéia é selecionar um Conjunto de percussão que soe aproximadamente como o tipo de conjunto que você planeja criar.

\* Conjuntos de percussão predefinidos (1–50) e Conjuntos de percussão do usuário (51–70) também pode ser usado também para editar.

## 2 Atribua vozes de percussão

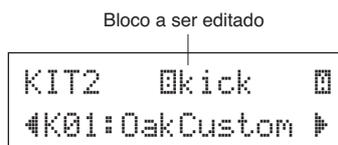
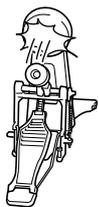
Neste exemplo, criaremos um som de bumbo.

- 2-1. Pressione o botão [▶] para visualizar a página Seleção de voz de percussão (KIT2).



- 2-2. Para selecionar o bloco (Fonte de entrada do acionador) que deseja editar, basta bater no bloco a ser editado ou usar os botões [SHIFT] + [◀/▶].

Pise no pedal do bumbo ou pressione os botões [SHIFT] + [◀/▶] e selecione "kick". Agora, o bloco conectado ao Plugue de entrada do acionador ⑧ KICK está selecionado. Em outras palavras, o bloco do pedal de bumbo está selecionado.



### ● Sobre as Origens de entrada de acionador

A Fonte de entrada indica os dados do acionador que são transmitidos pelos blocos ou pelos acionadores da bateria (Yamaha DT20, etc.) que estão conectados aos plugues de entrada do acionador ① SNARE para ⑧ KICK/⑨ do DTX500.

Quando blocos monofônicos TP65, KP125W/125/65, PCY65/130, DT10/20, etc. são usados, uma Fonte de entrada é atribuída a um plugue de entrada. Quando os blocos estéreos RHH135/130, PCY65S, etc. são usados, duas Fontes de entrada (entrada de bloco e entrada de chave de aro ou dois tipos de entradas de bloco, etc.) são atribuídas a um plugue de entrada.

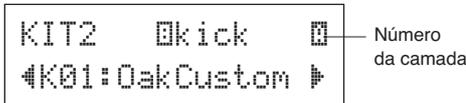
Quando os blocos de três zonas XP100T/100SD/120T/120SD, TP65S, TP120SD/100, PCY155/150S/135/130SC, etc. são usados, três Fontes de entrada (plugue de entrada e duas entradas de chave de aro, etc.) são atribuídas a um plugue de entrada.

Cada Fonte de entrada é definida desta maneira:

snare	Entrada de bloco da saída ① SNARE.
snrOf	Entrada de chave de aro aberto da saída ① SNARE.
snrC1	Entrada de chave de aro fechado da saída ① SNARE.
snrOff	Entrada de bloco da saída ① SNARE com as caixas desligadas.
snrOfOf	Entrada de chave de aro aberto da saída ① SNARE com as caixas desligadas.
snrOfC1	Entrada de chave de aro fechado da saída ① SNARE com as caixas desligadas.
tom1	Entrada de bloco da saída ② TOM1.
tom2	Entrada de bloco da saída ③ TOM2.
tom3	Entrada de bloco da saída ④ TOM3.
ride	Entrada de bloco da saída ⑤ RIDE.
rideE	Entrada de chave de aro da borda da saída ⑤ RIDE.
rideC	Entrada de chave de aro do domo da saída ⑤ RIDE.
crash	Entrada de bloco da saída ⑥ CRASH.
crashE	Entrada de chave de aro de borda da saída ⑥ SNARE.
crashC	Entrada de chave de aro de domo da saída ⑥ SNARE.
hhOf	Entrada de bloco da saída ⑦ HI HAT quando o controlador de chimbau está aberto.
hhOfE	Entrada de chave de aro de borda da saída ⑦ HI HAT quando o controlador de chimbau está aberto.
hhC1	Entrada de bloco da saída ⑦ HI HAT quando o controlador de chimbau está fechado.
hhC1E	Entrada de chave de aro de borda da saída ⑦ HI HAT quando o controlador de chimbau está fechado.
hhFtC1	Entrada quando o controlador de chimbau está pressionado (pedal fechado).
hhFtC1	Entrada de "splash" de pedal do controlador de chimbau.
kick	Entrada de bloco da saída ⑧ KICK.
pad9	Entrada de bloco da saída ⑧ PAD ⑨.
pad10	Entrada de bloco da saída ② PAD ⑩.
pad11	Entrada de bloco da saída ③ PAD ⑪.
pad12	Entrada de bloco da saída ④ PAD ⑫.

\* Blocos monofônicos não têm uma função de chave de aro.

- 2-3. A mensagem "1" exibida próxima a "kick" indica o número de camada 1 e mensagem "2" indica número de camada 2. Duas vozes podem ser emitidas (em uma camada) por meio de uma fonte de entrada. Selecione a voz a ser editada aqui.



- 2-4. Em seguida, decida a categoria da Voz de percussão. As categorias de Voz de percussão são iguais às que foram usadas na configuração de som do clique do usuário (p. 17).

● Categoria de voz

- K: Bumbo
- S: Caixa
- T: Tom
- C: Prato
- H: Chimbal
- P: Percussão
- E: Efeito

Aqui, selecione "K: Kick". Pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para a Categoria de voz e gire o dial de toque para selecionar "K".

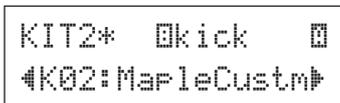
**AVISO**

• Um asterisco "\*" será exibido próximo a "KIT" no visor se os dados forem alterados. Esse asterisco desaparecerá depois que a Operação de armazenamento (p. 32) for executada. Se um Conjunto de percussão diferente for selecionado, etc., antes de realizar a Operação de armazenamento, as configurações atuais voltarão a suas condições originais. Caso queira manter as alterações feitas nos dados, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.

- 2-5. Depois, vamos selecionar uma Voz de percussão. Pressione os botões [◀]/[▶] para que os números de voz pisque, em seguida, gire o dial e atribua uma Voz de percussão. O nome e o número da voz serão exibidos.

Aqui, selecione "K02:MapleCustm".

\* Se o número da voz estiver definido como "00", a indicação "NoAssignment" será mostrada para o nome da voz, e nenhum som será produzido.



**OBSERVAÇÃO**

- Quando as Vozes de percussão forem definidas para as camadas 1 e 2, o ícone da camada 1 ou 2 será exibido no canto superior direito do visor KIT3 ao KIT10. Mova o cursor piscante para esse ícone (se necessário) e gire o dial de toque para alterar a camada a ser editada.
- Quando uma Voz de percussão for atribuída para a camada 1 ou 2 (a outra é definida como "NoAssignment"), o ícone da camada não será exibido do visor KIT3 ao KIT10. A camada que tiver uma Voz de bateria será a camada destinada à edição.
- Quando Vozes de percussão não forem definidas para a camada 1 ou 2, o ícone da camada ("NoAssignment"), "----" será exibido entre os visores KIT3 e KIT10, e as configurações não poderão ser feitas.

**Agora você selecionou a Voz de percussão que será usada como base para sua Voz de percussão original.**

**Em seguida, vamos editar essa Voz de percussão e criar sua Voz de percussão original.**

Selecione e defina o visor que você deseja que seja editado entre a página 3 e a 25 na tela KIT.

**Armazene os dados quando alterar as configurações!**

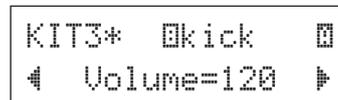
**Certifique-se de armazenar os dados depois que quaisquer configurações tenham sido alteradas. Para obter informações sobre como salvar os dados, consulte a etapa 26.**

Se um conjunto de percussão diferente for selecionado, etc., antes de realizar a operação de armazenamento, as configurações atuais voltarão a suas condições originais. Caso queira manter as alterações feitas nos dados, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.

**3 Altere o volume**

Isso determina o volume da Voz de percussão que é emitida quando o bloco é atingido. Use isso para ajustar o balanço do volume entre outros blocos.

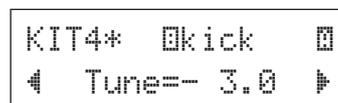
Use o botão [▶] para acessar a página KIT3, em seguida, gire o dial de toque para definir o volume (0–127).



**4 Altere a afinação**

Isso determina a afinação da Voz de percussão.

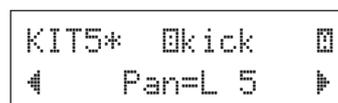
Use o botão [▶] para acessar a página KIT4, em seguida, gire o dial de toque para definir a afinação em semitons.



**5 Altere o deslocamento**

Isso determina a configuração do deslocamento da Voz de percussão (a posição da voz no campo estéreo).

Use o botão [▶] para acessar a página KIT5, em seguida, gire o dial de toque para definir a posição do deslocamento de voz. A faixa varia entre "L64" (na esquerda) a "C" (centro) até "R63" (na direita). À medida que você gira o dial de toque, veja como a voz tem sua posição alterada no campo estéreo, de acordo com a configuração.



### 6 Altere o enfraquecimento

Isso determina o tempo de enfraquecimento da Voz de percussão (o tempo que um som leva até ser extinto depois que é produzido).

Use o botão [▶] para acessar a página KIT6, em seguida, gire o dial de toque para definir o enfraquecimento (-64 a 0, e 0 a +63). Valores positivos produzem um som mais rápido.

```
KIT6*  [kick]  [ ]
◀ Decay=+ 8 ▶
```

### 7 Altere o Caractere da voz (Configuração de filtro)

Determina a frequência de corte do filtro para alterar o caractere da Voz de percussão (clareza).

Use o botão [▶] para acessar a página KIT7, em seguida, gire o dial de toque para definir a frequência de corte (-64 a 0, e 0 a +63). Valores positivos produzem um som mais límpido.

```
KIT7*  [kick]  [ ]
◀ CutOffFreq=+ 4▶
```

### 8 Definir o número da nota MIDI

Determina o Número de nota MIDI que é transmitido quando um sinal é recebido de uma fonte de entrada. Isso afeta que som de percussão ou percussão particular de uma voz será reproduzida em um dispositivo conectado.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT8, em seguida, gire o dial de toque para definir o Número de nota MIDI (0–127). Exibe o nome e o número da nota (C-2–G8).

```
KIT8*  [kick]  [ ]
◀ Note= 32/G#0 ▶
```

\* Quando o Número de nota MIDI já foi atribuído a outra fonte de entrada, um asterisco "\*" será exibido próximo a "Note=".

\* Se o mesmo Número de nota MIDI for definido para mais de um bloco no mesmo Conjunto de percussão, a Fonte de entrada com o número mais baixo terá prioridade. Nesse caso, fontes de entrada duplicadas, a mesma voz será emitida.

Se a configuração não estiver disponível por causa de um número de nota MIDI já atribuído, "<Note# in use>" ou "<# in use>" será exibido na parte inferior do visor.

### 9 Defina o canal MIDI

Determina o Canal de transmissão MIDI que é transmitido nos dados que são transmitidos quando um sinal é recebido da fonte de entrada. Isso afeta que som canal particular será usado ao reproduzir uma voz em um dispositivo MIDI conectado.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT9, em seguida, gire o dial de toque para definir o Canal de transmissão MIDI (1–16).

```
KIT9*  [kick]  [ ]
◀ MIDI Ch=10 ▶
```

### 10 Defina o Tempo de ponte da Saída MIDI

Isso determina o Tempo de ponte (o tempo entre ativação e desativação da tecla) da nota MIDI nos dados.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT10, em seguida, gire o dial de toque para definir o Tempo de ponte (0,0 s–9,9 s).

```
KIT10* [kick] [ ]
◀ GateTime=0.3s ▶
```

### 11 Definir a Ativação/desativação de tecla MIDI

Determina se se deve ou não reconhecer eventos de Desativação de tecla MIDI.

\* Essa configuração afeta as camadas [ ] e [ ]. A indicação [ ]/[ ] não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT11, em seguida, gire o dial de toque para definir a Ativação/desativação de tecla.

```
KIT11* [kick]
◀ KeyOff=disable▶
```

enable .....Reconhece eventos de Desativação de tecla.

disable .....Não reconhece eventos de Desativação de tecla.

\* Quando isso está definido como "disable" (desativar), em algumas vezes podem soar continuamente. Pressione o botão [DRUM KIT] para interromper o som.

### 12 Defina o Modo segurar

Todas as vezes que um bloco é atingido, mensagens de Ativação/desativação de tecla são enviadas alternadamente. Isso significa que uma batida do bloco ativa o som e depois o desativa.

\* Essa configuração afeta as camadas [ ] e [ ]. A indicação [ ]/[ ] não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT12, em seguida, gire o dial de toque para definir o Modo segurar

```
KIT12* [kick]
◀ HoldMode=off ▶
```

**on** ..... Cada vez que um bloco é atingido, um evento de Ativação ou de Desativação de tecla MIDI será transmitido alternadamente.

**off** ..... Operação normal. Quando um bloco é atingido, somente um evento de Ativação de tecla MIDI será transmitido. Depois que o tempo de enfraquecimento terminar, um evento de Desativação de tecla será transmitido automaticamente.

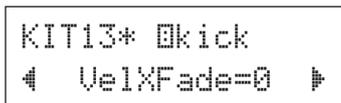
\* Quando isso está definido como "on", você também deverá definir o Modo de atribuição de tecla como "hi9h", na página KIT15.

### 13 Defina o Desaparecimento gradual

Isso determina a Velocidade do desaparecimento gradual entre as vozes de camada 1 e 2.

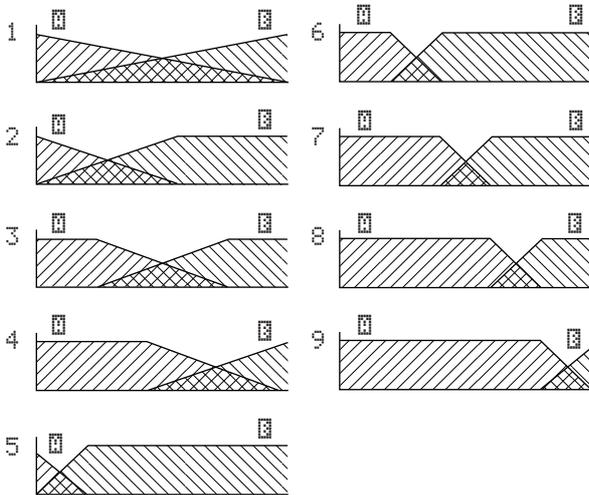
\* Essa configuração afeta as camadas 1 e 2. A indicação 1/2 não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT13, em seguida, gire o dial de toque para definir o tipo de Desaparecimento gradual



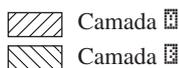
#### ● Tipo de desaparecimento gradual

0 ..... A função Desaparecimento gradual não está ativada.



Eixo vertical: balanço entre as camadas 1 e 2

Eixo horizontal: Velocidade

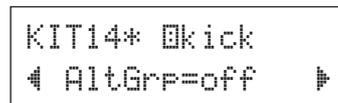


### 14 Defina o Grupo alternativo

Essa função permite a você atribuir diferentes vozes ao mesmo grupo alternativo, de modo que tocar um som do grupo cancelará automaticamente os outros sons no mesmo grupo. Um exemplo prático disso é com as vozes de chimbau fechado e aberto. Ao tocar um chimbau real — primeiro aberto depois fechado — o chimbau fechado se silencia naturalmente o som de quando ele estava aberto. Do mesmo modo, as vozes do chimbau aberto e fechado são atribuídas ao mesmo grupo alternativo, e o tocar de um silencia o outro.

\* Este característica não afeta as fontes de entrada de duas camadas. A indicação 1/2 não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT14, em seguida, gire o dial de toque para definir o Grupo alternativo.



**off** ..... Sem cancelamento

**HH Pad** ..... Para a voz (HHOP, HHOF, etc.) que é tocada quando o chimbau é atingido.

**HH Pad** ..... Para a voz (HHFtCl, HHSp1sh, HHCl, HHClE, etc.) que é tocada quando o chimbau é pressionado.

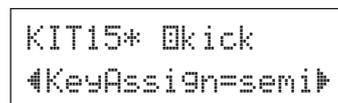
1-9 ..... Número de grupo alternativo. Atribui o mesmo número de grupo às vozes que você não deseja que sejam emitidas simultaneamente.

### 15 Defina o Modo de atribuição de tecla

Define as regras de saída de som quando várias vozes que são atribuídas ao mesmo número de nota MIDI são emitidas simultaneamente.

\* Essa configuração afeta as camadas 1 e 2. A indicação 1/2 não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão [▶] para acessar a página KIT15, em seguida, gire o dial de toque para definir o modo de atribuição de tecla.



**poly** ..... Vozes são emitidas simultaneamente.

**semi** ..... Até três números de voz desse número de nota podem ser produzidos ao mesmo tempo. Quando uma quarta voz é acionada, uma das duas primeiras vozes será silenciada (cancelada).

**mono** ..... Uma voz pode ser emitida por vez, e a voz anterior será silenciada (cancelada).

**high** ..... Uma voz pode ser emitida por vez, e a voz anterior será silenciada (cancelada). Porém, mesmo se o número máximo de 32 notas for excedido, o número da nota selecionada aqui não será silenciada.

## 16 Defina a Música de bloco

Quando um bloco for atingido, a música de bloco atribuída será reproduzida. Além da música principal que é selecionada no display Song Select, um máximo de três Músicas de bloco podem ser definidos individualmente para um Conjunto de percussão.

\* Essa configuração afeta as camadas  e . A indicação / não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT16, em seguida, gire o dial de toque para definir o Número da música a ser atribuída, a função Repetir e o modo Reprodução.



### ● Número da música

off, 45-63... Atribui o Número da música que é atribuído ao bloco.

### ● Repetir reprodução

cb ..... Repete a reprodução da música (quando a música atinge o fim, ela recomençará novamente, continuamente).

-> ..... Reprodução normal.

### ● Modo reprodução

Play ..... Quando um bloco for atingido, a reprodução da música de bloco atribuída será iniciada/ interrompida.

chse ..... Quando um bloco for atingido, um compasso da música de bloco atribuída começará a ser reproduzida e, depois, pausada.

ctof ..... Quando um bloco for atingido, a reprodução da música de bloco atribuída será iniciada/ interrompida. Porém, se a música do bloco for definida como "ctof", a música do bloco será interrompida quando outra música do bloco com a configuração "ctof" for iniciada. Essa função permite apenas uma música de bloco "ctof" a ser reproduzida por vez.

\* Até três músicas de blocos podem ser configurados para cada Conjunto de percussão. Para atribuir uma música de bloco a outros blocos, toque no bloco alvo ou pressione os botões [SHIFT] + []/, desse modo, o nome do bloco alvo (fonte de entrada do acionador) é exibido na metade superior do visor. Porém, quando três músicas de bloco são definidas, "Song=off" é exibido e as configurações não podem ser definidas.

\* O tempo da música de bloco é o nome dado à música principal encontrado no visor Song Select ou no Click Setting.

\* Se uma função já estiver atribuída, na página UTIL7, à fonte de origem a que a música de bloco é atribuída, "Song=(in use!)" é exibido, e a configuração na página UTIL7 tem prioridade. (p. 21)

\* Quando várias música de bloco forem atribuídas e reproduzidas novamente em combinadas, as vozes nas canções poderão ser alteradas inesperadamente ou soar diferente do pretendido.

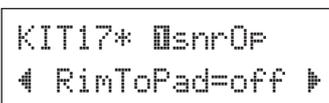
## 17 Defina o aro para o bloco

Essa função fica ativa somente quando a fonte de entrada é uma chave de aro. Quando um aro for atingido, eventos de bloco acionados pelo mesmo bloco (plugue e entrada de acionador) poderão ser transmitidos simultaneamente com os eventos de chave de aro. Com essa configuração, o som de um bloco de caixa pode ser acionado ao mesmo tempo de aro+pele da caixa.

\* Essa configuração afeta as camadas  e . A indicação / não é exibida no canto superior direito do visor.

\* Quando uma entrada, que não seja a chave de aro, for selecionada para a fonte de entrada, "RimToPad=---" será exibido, e as configurações não poderão ser feitas. O visor a seguir aparece quando "EnrOf" for selecionado para a fonte de entrada.

Use o botão  para acessar a página KIT17, em seguida, gire o dial de toque para definir o Aro para o bloco.



off .....Transmite apenas o evento de chave de aro.

On .....Transmite os eventos de chave de aro e de evento.

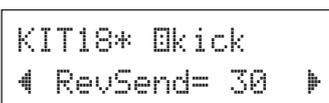
## 18 Altere o nível de reverberação (1)

Isso determina o Nível de envio de reverberação para as vozes (camadas 1, 2) acionadas pela fonte de entrada. Permite efetivamente que você ajuste a intensidade da reverberação.

\* Essa configuração afeta as camadas  e . A indicação / não é exibida no canto superior direito do visor.

\* O Nível de envio de reverberação é determinado ao adicionar o Nível de envio definido aqui para o Nível de envio de reverberação da percussão definido na página KIT19.

Use o botão  para acessar a página KIT18, em seguida, gire o dial de toque para definir o Nível de envio de reverberação (0-127).

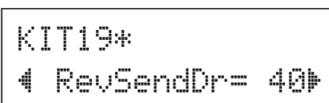


## 19 Altere o nível de reverberação (2)

Isso determina o Nível de envio de reverberação geral da Voz de percussão.

\* Essa configuração afeta toda a Voz de percussão. A indicação / não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT19, em seguida, gire o dial de toque para definir o Nível de envio de reverberação de percussão (0-127).



## 20 Altere o tipo de reverberação

Isso determina o efeito do Tipo de reverberação de cada Conjunto de percussão. O mesmo Tipo de reverberação é aplicado a todo o Conjunto de percussão.

\* Essa configuração afeta toda a Voz de percussão. A indicação  não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT20, em seguida, gire o dial de toque para definir o Tipo de reverberação.

```
KIT20*
◀RevType=hall1 ▶
```

none ..... Sem reverberação (igual a direto).  
 hall1-5 ..... Simula a reverberação em um corredor.  
 room1-5 ..... Simula a reverberação em uma sala.  
 stage1-5 ..... Simula o ambiente de um palco.  
 Plate ..... Simula uma reverberação de um prato de aço.  
 white ..... Um efeito de reverberação curto e especial.  
 tunnel ..... Simula a reverberação de um túnel.  
 bsemnt ..... Simula a reverberação de um porão.

\* Os tipos corredor, sala ou palco com valores maiores produzem um efeito de reverberação mais pronunciado.

## 21 Altere o nível de reverberação (3)

Isso determina o Nível de retorno de sinal do efeito de reverberação de cada Conjunto de percussão. O mesmo tipo de reverberação é aplicado a todo o Conjunto de percussão.

Ao definir o nível, você pode ajustar o efeito de reverberação o sistema geral do DTX500.

\* Essa configuração afeta toda a Voz de percussão. A indicação  não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT21, em seguida, gire o dial de toque para definir o nível de Retorno principal (0-127).

```
KIT21*
◀RevMastRet= 64▶
```

## 22 Defina o Controlador de bloco

Funciona somente quando um bloco equipado com controlador de blocos está conectado à saída ① SNARE e quando "SN-1", "SN-2", "TM-1" ou "TM-2" está atribuído na página TRG2 (tipo de bloco) das páginas de Configuração de acionador.

As configurações a seguir podem ser definidas ao girar o botão giratório do controlador de bloco.

off ..... Nenhuma função é atribuída.  
 snares ..... Ajuste da configuração e o aperto das caixas (também funciona com o som do aro aberto)  
 tuning ..... Ajuste da afinação (também funciona com o som do aro aberto)  
 tempo ..... Ajuste do tempo

\* A indicação  não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT22, em seguida, gire o dial de toque para definir a função de Controlador de bloco.

```
KIT22*
◀PadCtl=snares ▶
```

## 23 Configure as caixas

Ajusta o efeito das caixas (o som característico de fios enrolados na base de uma caixa de bateria real) do bloco conectado à saída ① SNARE.

Isso também se aplica a blocos que não tenham um controlador de bloco.

\* A indicação  não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT23, em seguida, gire o dial de toque para definir o nível de ajuste das Caixas.

```
KIT23*
◀ Snares=24 ▶
```

off ..... Caixas desativadas (reproduz o som com as caixas descoladas da bateria)  
 1-24 ..... Caixas são aplicadas ao som; quanto mais alto o valor, mais curto será o som das caixas. (Um valor de "1" é a configuração de caixas "mais soltas".)

\* Quando você altera essa configuração, a configuração de enfraquecimento (KIT6) para as fontes de entrada "snare" e "snr0f" também será alterada.

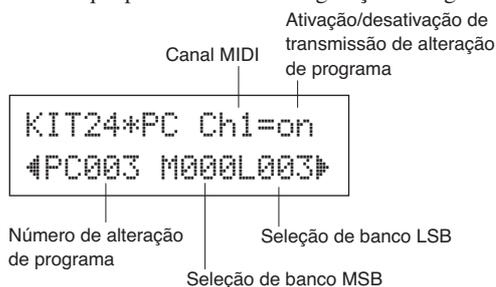
## 24 Defina a alteração do programa e a seleção de banco

Quando um Conjunto de percussão for selecionado, essa função define o Número de alteração de programa MIDI e a Seleção de banco MSB e LSB que será transmitido. Isso pode ser definido para cada canal MIDI.

Ao transmitir uma mensagem de alteração de programa, você poderá ter a voz de um dispositivo MIDI externo alterada automaticamente ao alternar o Conjunto de percussão no DTX500.

\* A indicação  não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT24, em seguida, gire o dial de toque para definir as configurações a seguir.



\* Quando a Ativação/desativação de transmissão de alteração de programa estiver definido como "off", os valores de PC, M e L serão "-----", e as configurações não poderão ser definidas.

### ● Canal MIDI

1-16..... Canal Alvo MIDI para Alteração de programa

### ● Ativação/desativação de transmissão de alteração de programa

on..... Transmite.

off..... Não transmite.

### ● Número de alteração de programa

001-128..... Número de alteração de programa transmitido.

### ● Seleção de banco MSB, LSB

000-127..... Seleção de número MSB, número LSB

\* Para obter mais informações sobre Seleção de banco MSB e LSB, consulte a Lista de vozes e documentos de Formato de dados MIDI, etc, do dispositivo MIDI em particular que você está usando.

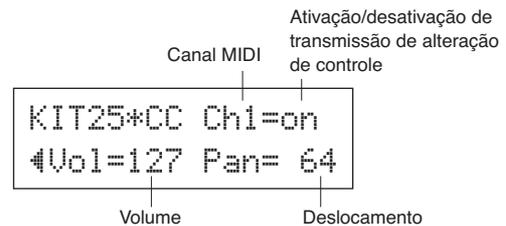
## 25 Defina volume e deslocamento MIDI – Alteração de controle

Essa função define os valores de Deslocamento e volume de alteração de controle MIDI que são transmitidos quando um Conjunto de percussão é selecionado. Isso pode ser definido independentemente para cada canal MIDI.

Isso permite que você altere automaticamente Deslocamento e volume de voz em uma dispositivo MIDI externo quando alterna o Conjunto de percussão do DTX500.

\* A indicação  não é exibida no canto superior direito do visor.

Use o botão  para acessar a página KIT25, em seguida, gire o dial de toque para definir as configurações a seguir.



\* Quando a Ativação/desativação de transmissão de alteração de controle estiver definido como "off", os valores de Volume e de Deslocamento exibirão "-----", e as configurações não poderão ser definidas.

### ● Canal MIDI

1-16..... Canal Alvo MIDI para mensagens de Alteração de controle

### ● Ativação/desativação de transmissão de alteração de controle

on..... Transmite.

off..... Não transmite.

### ● Volume

0-127..... Define os dados de Alteração de controle de volume que serão transmitidos.

### ● Deslocamento

0-127..... Define os dados de Alteração de controle de deslocamento que serão transmitidos.

## 26 Salve a Voz original

Para salvar a Voz de percussão criada por você, use a Operação de armazenamento descrita anteriormente e salve-a na memória do DTX500. Conjuntos originais podem ser salvos com um Conjunto de percussão nos locais de memória do Conjunto de percussão do usuário (51-70).

### AVISO

- Se você selecionar um Conjunto de percussão diferente antes de realizar a Operação de armazenamento, todas as alterações feitas por você serão perdidas. Caso queira manter as alterações ou as configurações, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.

26-1. Pressione o botão [SAVE/ENTER]. O visor a seguir será exibido.



26-2. Gire o dial de toque para selecionar o número do Conjunto de percussão do usuário de destino (51 a 70) que deseja armazenar.

\* Dados não podem ser armazenados nos Conjuntos de percussão predefinidos (1-50).

\* Você pode salvar dados em um número de Conjunto de percussão de usuário que já contém dados. No entanto, faça isso com cautela, pois os dados anteriores serão sobrescritos pelos novos dados.

- 26-3. Se quiser alterar o nome do Conjunto de percussão, pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o caractere que deseja editar, em seguida, gire o dial de toque para selecionar um caractere. Um nome do Conjunto de percussão pode conter no máximo 12 caracteres, e eles podem ser selecionados na lista a seguir.

```
space
!"#$%&'()*+,-./0123456789:;<=>?@
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[#]^_`
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~
```

- 26-4. Pressione o botão [SAVE/ENTER] novamente. Será exibida uma solicitação pedindo que você confirme a Operação de armazenamento.

```
KIT save to 51
Are you sure ?
```

- 26-5. Pressione o botão [ENTER/ENTER] mais uma vez para realmente executar a Operação de armazenamento.

\*Para cancelar a Operação de armazenamento, pressione qualquer botão, exceto os botões [SAVE/ENTER] e [SHIFT]. Quando "Are you sure" (Tem certeza?) for exibido no visor, o dial de toque também cancelará a operação.

Quando a Operação de armazenamento for concluída, o visor a seguir será exibido.

```
Completed!
```

**Com essa operação, agora você criou um Conjunto de percussão que tem uma Voz de percussão de bateria original. Use o mesmo procedimento para criar Vozes de percussão para outros blocos (fontes de entrada) e criar seu próprio Conjunto de percussão personalizado.**

## Configuração de fábrica

Essa operação retorna todas as configurações internas do DTX500 de volta para os padrões originais de fábrica.

Continue com cautela, pois executar essa operação também sobrescreverá todo o conteúdo da memória do DTX500 (todos os dados de Conjuntos de cliques, as Configurações do acionador do usuário 8-11, Conjuntos de percussão do usuário 51-70, Músicas do usuário 64-83, Configurações do utilitário) com os dados que foram definidos memória da unidade quando o instrumento foi enviado da fábrica.

### Operação

1. Primeiramente, pressione os botões [SHIFT] + [SAVE/ENTER] para acessar as páginas do Utilitário.

```
UTILITY
SHIFT + SAVE/ENTER
UTIL1 Hi-hat
HHofs= 0 T= 5▶
```

2. Pressione o botão [▶] várias vezes para acessar a página UTIL8.

```
UTIL8
◀ Factory Set
```

3. Na página mostrada acima, pressione o botão [SAVE/ENTER] para acessar o prompt mostrado abaixo solicitando confirmação para a operação de Configurações de fábrica.

\* Para cancelar a operação de Configuração de fábrica, pressione qualquer botão, exceto os botões [SAVE/ENTER] e [SHIFT] (o dial de toque também pode ser usado para cancelar a operação).

```
All data will be
lost.AreYouSure?
```

4. Mais uma vez, pressione o botão [SAVE/ENTER] para prosseguir com a operação.

```
All Memory
Initializing...
```

# 8 Edição de configuração de acionador

A Edição de configuração do acionador contém várias configurações relacionadas aos sinais de entrada do acionador recebidos dos blocos e acionadores da bateria (Yamaha DT20, etc.) que estão conectados aos plugues de entrada do acionador. Essas configurações permitem otimizar o DTX500 para melhor operação e resposta a esses sinais.

Se estiver usando acionadores de percussão para tambores acústicos ou blocos que não sejam aqueles que vêm definidos no DTX500, você precisará ajustar a sensibilidade. Essa seção também tem configurações que ajudam a evitar a diafonia\* e o acionamento duplo\*.

\* Diafonia: a interferência entre sinais de acionador de blocos fisicamente adjacentes, produzindo notas inesperadas.

\* Acionamento duplo: a condição em que uma batida em um bloco simples causa múltiplos (normalmente dois) acionadores.

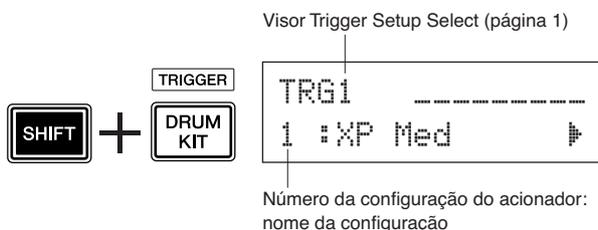
## Configurar procedimento do acionador

Se quiser substituir algum dos blocos de seu conjunto de percussão ou se precisar resolver problemas com acionamento duplo ou diafonia, a Configuração de acionador fornece configurações mais detalhadas — como ao alterar a configuração de acionador excepcional — para blocos individuais.

Caso tenha criado uma configuração personalizada por essas razões ou por outras, essas configurações poderão ser salvas em um dos locais da Configuração do acionador (8-11).

1 Pressione os botões [SHIFT] + [DRUM KIT] para acessar a página Seleção de configuração do acionador (TRG1). A Configuração de acionador selecionada atualmente é indicada no visor.

\* Se quiser editar uma configuração de acionador diferente, use o dial de toque e selecione a configuração aqui.

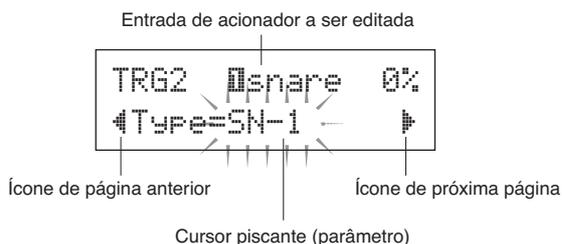


2 Use da página TRG2 até a página TRG8 para editar a Configuração do acionador.

Pressione os botões [◀]/[▶] para alterar páginas e mover o cursor piscante para o parâmetro que deseja configurar.

\* Consulte da página 35 a 37 para obter mais informações sobre os parâmetros individuais.

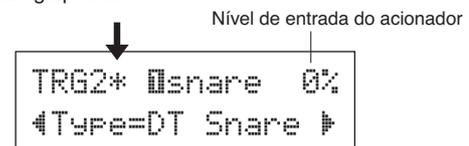
Para selecionar a Entrada de acionador (plugue de entrada) que deseja editar, basta bater no bloco a ser editado ou usar os botões [SHIFT] + [◀]/[▶].



3 Gire o dial de toque para alterar a configuração.

\* Um asterisco "\*" será exibido próximo a "TRG" no visor se os dados forem alterados. Esse asterisco não será mais exibido após realização da Operação de armazenamento.

\* O nível de entrada do acionador quando um bloco é atingido é exibido no lado superior direito do visor. Ao definir o ganho, use esse nível como um guia para medir quão forte um bloco está sendo golpeado.

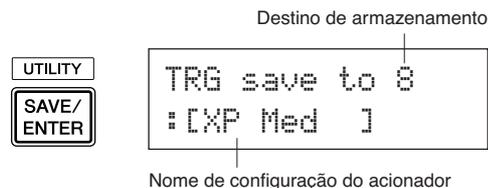


4 Para salvar alterações feitas em seus dados, use o procedimento descrito anteriormente para armazená-las na Configuração de acionador de usuário (8-11).

### AVISO

• Se uma configuração de acionador diferentes for selecionada antes de realizar a Operação de armazenamento, todas as alterações feitas por você serão perdidas. Caso queira manter as alterações ou as configurações, certifique-se de realizar a Operação de armazenamento.

4-1. Pressione o botão [SAVE/ENTER]. O visor a seguir será exibido.



4-2. Gire o dial de toque para selecionar o número de configuração de acionador de destino (8-11).

4-3. Se quiser alterar o nome da Configuração de acionador, pressione os botões [◀]/[▶] a fim de mover o cursor piscante para o caractere que deseja editar, em seguida, gire o dial de toque para selecionar um caractere. Um nome de Configuração de acionador pode conter no máximo oito caracteres, e eles podem ser selecionados na lista a seguir.

space  
!"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?@  
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ[^\`  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

- 4-4. Pressione o botão [SAVE/ENTER] novamente. Será exibida uma solicitação pedindo que você confirme a Operação de armazenamento.

```
TRG save to 8
Are you sure ?
```

- 4-5. Pressione o botão [ENTER/ENTER] mais uma vez para realmente executar a Operação de armazenamento.

\* Para cancelar a Operação de armazenamento, pressione qualquer botão, exceto os botões [SAVE/ENTER] e [SHIFT]. Quando "Are you sure" for exibido no visor, o dial de toque também cancelará a operação.

Este visor será exibido depois que a Operação de armazenamento for concluída.

```
Completed!
```

#### AVISO

- Jamais tente desligar o equipamento enquanto a mensagem "now storing..." estiver sendo mostrada. Todos os dados da Configuração de acionador podem ser perdidos.

## Explicações de cada página de exibição

As explicações a seguir abrangem os parâmetros disponíveis entre as páginas TRG1 e TRG8. Para salvar os dados editados, consulte na etapa 4 da página 34.

### TRG1 Seleção de configuração do acionador

```
TRG1 -----
1 :XP Med ▶
```

[Range] 1-11

Seleciona o tipo de configuração do acionador (p. 12)

### TRG2 Tipo (Tipo de bloco)

```
TRG2 Snare 0%
Type=SN-1 ▶
```

Define o tipo de bloco que está conectado ao plugue de entrada atribuído na metade superior do visor ([① SNARE] no exemplo mostrado anteriormente).

\* Valores definidos em [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)] (p. 36) e [TRG5 RejTime (Self Rejection Time)] (p. 36) serão alterados automaticamente para os valores adequados ao tipo de bloco definido aqui.

#### OBSERVAÇÃO

- Se quiser substituir algum dos blocos de seu conjunto de percussão, consulte a operação na página 34 (Edição de configuração de acionador) depois que a configuração acima estiver concluída; para ter certeza de que as configurações (por exemplo, sensibilidade) estão adequadas a cada bloco.

Tipos de blocos são definidos da seguinte maneira:

KICK	KP125W/125/80S/80/65/60
SN-1	XP100T/100SD/120T/120SD (usado principalmente como um bloco de caixa)
SN-2	TP100/120SD (usado principalmente como um bloco de caixa)
SN-3	TP65S/65 (usado principalmente como um bloco de caixa)
TM-1	XP100T/100SD/120T/120SD (usado principalmente como um bloco de tom)
TM-2	TP100/120SD (usado principalmente como um bloco de tom)
TM-3	TP65S/65 (usado principalmente como um bloco de tom)
CY-1	PCY155/150S/135 *1
CY-2	PCY155/150S/135 *1
CY-3	PCY155/150S/135 *1
CY-4	PCY130SC

CY-5	PCY130S/130
CY-6	PCY65S
HH-1	RHH135
HH-2	RHH130
DT Snare	Acionador de bateria série DT (para uma caixa clara)
DT HiTom	Acionador de bateria série DT (para tons pequenos)
DT LoTom	Acionador de bateria série DT (para tons grandes)
DT Kick	Acionador de bateria série DT (para um bumbo)
misc 1-6	Outros fabricantes de blocos, 1 a 6

\*1 Esse tipos de blocos têm configurações de sensibilidade diferentes entre as três seções (a seção Cone, a seção Borda e a seção Domo no bloco de chimbau de três zonas). Você pode alterar isso como desejar.  
 "CY-1 1" é a configuração em que as sensibilidades das três seções são iguais.  
 "CY-2" é a configuração em que as sensibilidades da seção Domo é definida claramente menor do que a outra seção.  
 "CY-3" é a configuração em que as sensibilidades da seção Borda é definida claramente menor do que a outra seção.

### TRG3 Ganho, MVI (Velocidade mínima)

```
TRG3 0snare 0%
Gain=65MVI= 12
```

**Ganho [Range]** 0-99

Ajusta o ganho de entrada (sensibilidade) para o plugue de entrada atribuído na metade superior da página.

Definir um valor maior permitirá a você um nível de entrada menor no som de criação de bloco.

\* Esse valor será definido automaticamente depois que o tipo de bloco apropriado for definido em [TRG2 Type (Pad Type)]. Será necessário um pouco de ajuste do valor.

\* Alguns blocos são equipados com um botão giratório de ajuste de sensibilidade. Para obter detalhes, consulte o manual do proprietário fornecido com o bloco em particular.

**MVI [Range]** 1-127

Define a Velocidade MIDI (volume) que é transmitida quando um bloco é atingido mais levemente. Valores maiores produzirão um volume alto se o bloco for atingido suavemente. No entanto, isso resultará em um intervalo de volume reduzido, dificultando a produção adequada de níveis dinâmicos mais amplos.

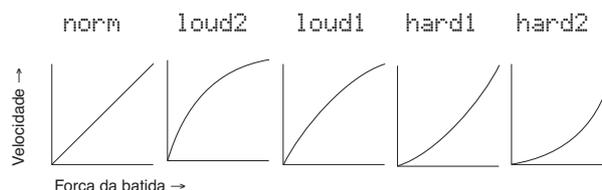
O Nível de entrada do acionador será exibido em porcentagem no canto superior direito do visor. A velocidade máxima (nível de entrada de 99%) será 127. Um nível mais baixo será quando o bloco for atingido mais suavemente possível, e mais amplo quanto maior for a faixa dinâmica de potencial.

\* Esse valor será definido automaticamente depois que o tipo de bloco apropriado for definido em [TRG2 Type (Pad Type)]. Será necessário um pouco de ajuste do valor.

### TRG4 VelCurve (Curva de velocidade)

```
TRG4 0snare 0%
VelCurve=norm
```

Define a Curva de velocidade de entrada do plugue de entrada atribuído na metade superior da página.



### TRG5 RejTime (Tempo de auto-rejeição)

```
TRG5 0snare 0%
RejTime=1
```

**[Range]** 0-9

Impede que um acionamento duplo ocorra no plugue de entrada atribuído na metade superior da página. Depois que um evento for detectado, outros eventos serão silenciados automaticamente por um certo período. Quanto maior o valor, por mais tempo os eventos serão silenciados.

### TRG6 RejLvlAll (Nível de rejeição)

```
TRG6 0snare 0%
RejLvlAll=2
```

**[Range]** 0-9

Impede que uma diafonia ocorra no plugue de entrada atribuído na metade superior da página. Eventos acionados por outros blocos (plugues de entrada) que tenham um valor de entrada mais baixo do que aquele definido aqui, não serão acionados por um certo período. Valores mais alto requerem um nível de entrada maior para produzir um evento de acionador.

**TRG7 RejLvl (Nível de rejeição especificado)**

```
TRG7 0snare 0%
←RejLvl=3Frm=56→
```

**RejLvl [Range]** 0–9**Frm [Range]** 1–6, 56 (5 e 6), 7–12, 17, tm, cy, tc

Essa configuração é usada para impedir diafonia entre o plugue de entrada atribuído na metade superior direita da página e o plugue de entrada atribuído na configuração "Frm=".

Depois que um evento de acionamento ocorrer no bloco que está atribuído na configuração "Frm=", o bloco atribuído na metade superior do visor não soará por um certo período, a menos que o nível de entrada seja maior que o valor definido aqui. Valores mais alto precisarão de um nível de entrada maior para produzir um evento de acionador.

Uma configuração "Frm=17" atribui plugues de entrada de acionador 1 e 7.

Uma configuração "Frm=tm" atribui plugues de entrada de acionador 2, 3 e 4.

Uma configuração "Frm=cy" atribui plugues de entrada de acionador 5, 6, 7 e 9.

Uma configuração "Frm=tc" atribui plugues de entrada de acionador 2, 3, 4, 5, 6, 7 e 9.

**TRG8 CopyToInput (Cópia de configuração de acionador)**

```
TRG8 0snare
←CopyToInput= 2→
```

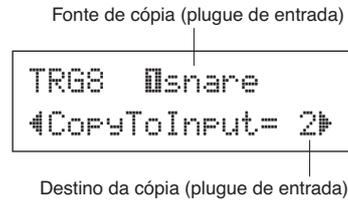
Essa função permite a você copiar todas as configurações de dados da página [TRG2 Type (Pad Type)] até a página [TRG7 RejLvl (Specified Rejection Level)] em outro plugue de entrada.

**AVISO**

- Quando a operação de cópia da configuração do acionador for realizada, os dados da Configuração de acionador serão substituídos pelas configurações da fonte de cópia.

**Operação**

1. Bata em um bloco para selecionar a fonte de cópia (plugue d entrada) da qual os dados serão copiados. Gire o dial de toque e atribua o destino da cópia (plugue de entrada).



2. Pressione o botão [SAVE/ENTER]. Será exibida uma solicitação pedindo a confirmação da Operação de cópia.

```
Input Copy to 2
Are you sure ?
```

3. Pressione o botão [ENTER/ENTER] para realmente executar a Operação de cópia.

\* Para cancelar a Operação de cópia, pressione qualquer botão, exceto os botões [SAVE/ENTER] e [SHIFT] (o dial de toque também pode ser usado para cancelar a operação).

Esta mensagem será exibida depois que a Operação de cópia for concluída.

```
Completed!
```

# Mensagens de erro

O DTX500 exibirá mensagens de erro quando configurações incorretas forem definidas, quando operações inválidas forem detectadas ou quando qualquer operação anormal ou mal funcionamento ocorrer.

Se uma mensagem de erro aparecer, verifique a lista a seguir e faça as correções apropriadas.

```
ERROR
Data Initialized
```

Esta mensagem aparece logo após a alimentação ter sido ligada e de o dispositivo não poder ler os dados devido ao fato de que a operação Redefinição de fábrica está ativa.

Os dados ROM de backup podem ser danificados. Entre em contato com Centro de Serviço Yamaha ou com o revendedor de quem você comprou o dispositivo.

```
ERROR
Memory full
```

Você excedeu a capacidade da memória da música de usuário.

Exclua músicas não utilizadas para disponibilizar mais memória e tente gravar novamente.

```
ERROR
Can't Write Memory
```

Falha ao gravar na memória ROM de backup.

## Solução de problemas

**O DTX500 não produz som ou não reconhece entradas de acionador.**

- Os blocos ou os acionadores de bateria (Yamaha DT20 etc.) estão conectados corretamente aos plugues de entrada do DTX500? (p. 10)
- O DTX500 está corretamente conectado aos fones de ouvido ou a um dispositivo de áudio externo, como um amplificador, um alto-falante, etc. (p. 10)?
- Verifique a posição das chaves Standby/On e dos níveis de volume de quaisquer dispositivos de áudio externos conectados, como um amplificador, um alto-falante, etc.
- O botão giratório do volume no painel traseiro pode ser desativado (p. 13).
- O ganho está definido como muito baixo? (p. 36 [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- A configuração de volume na página "Volume do KIT3" do visor Drum Kit Select (p. 27) pode ser definida como "0".
- Há algum problema com o cabo que você está usando?
- As vozes de bateria das camadas  e  podem ser definidas como "00:NoAssign". (p. 27 Step2: [KIT2])

**O gerador externo de tons não produz som.**

- O cabo MIDI (conector) está conectado corretamente? (p. 11)
- O conector MIDI está sendo usado? (p. 11)
- Os valores de número de nota MIDI são apropriados? (p. 28 Etapas 8 a 10: [KIT8], [KIT9], [KIT10])
- As vozes de bateria das camadas  e  podem ser definidas como "00:NoAssign". (p. 27 Step2: [KIT2])

**Outra voz que não a definida é produzida.**

- O canal MIDI transmitido está definido com um canal que não é usado para a voz de percussão (ch=10)? (p. 28, Etapa 9: [KIT9])
- Há vozes de duas camadas definidas na configuração de voz do visor Drum Kit Select? (p. 27 Etapa 2: [KIT2])

**Produz som, mas a sensibilidade está muito baixa (o volume está baixo).**

- O ganho está definido como muito baixo? (p. 36: [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- Blocos com um botão giratório de nível deverão ser ajustados (aumentados).
- A velocidade mínima está definida como muita baixa? (p. 36: [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- Você está usando a curva de velocidade apropriada? (p. 36: [TRG4 VelCurve (Velocity Curve)])
- O volume da voz que você quer usar está muito baixo? (p. 27 Etapa 3: [KIT3])

## O som do acionador não está estável.

### (Para tambores acústicos)

- Verifique a entrada "Produz som, mas a sensibilidade está muito baixa (o volume está baixo)" descrita anteriormente.
- Tente selecionar uma configuração de tipo de bloco maior (DT snare → DT HiTom → DT LoTom → DT Kick). (p. 35: [TRG2 Type (Pad Type)])
- A Acionador da bateria (Yamaha DT20 etc.) está encaixado de maneira inadequada com fita adesiva? Há algum adesivo remanescente antigo no topo?
- O cabo está bem conectado à saída do acionador da bateria (Yamaha DT20 etc.)?

### Produção de acionamento duplo.

- Blocos com um botão giratório de nível deverão ser ajustados (abaixados).
- O ganho está definido como muito alto? (p. 36: [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- Use a configuração de auto-rejeição. (p. 36: [TRG5 RejTime (Self Rejection Time)])
- **(KP65)** O tipo de bloco do plugue de entrada na qual o KP65 está conectado está definido como Bloco de bumbo? (p. 35: [TRG2 Pad Type])
- Você está usando acionadores de bateria (sensores de acionador) feitos por outros fabricantes? Um sinal muito grande pode resultar em acionamento duplo.
- O cabeçote está causando vibrações irregulares? Talvez seja necessário deixá-lo sem áudio.
- Ao usar baterias acústicas, certifique-se de que o acionador da bateria esteja próximo do aro (acima do rolamento), e não próximo do centro da membrana.
- Ao usar baterias acústicas, certifique-se de que não haja nada tocando o acionador da bateria.

### Diafonia (interferência de acionador de entradas diferentes) é produzida.

- O ganho está definido como muito alto? (p. 36: [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- Tente aumentar o parâmetro de rejeição. No entanto, evite definir esse valor como muito alto, pois o som poderá não ser produzido quando outro bloco (entrada de acionador) for atingido ao mesmo tempo. (p. 36: [TRG6 RejLvlAll (Rejection Level)])
- Se diafonia for produzida com uma entrada de acionador específica, tente usar uma rejeição específica. (p. 37: [TRG7 RejLvl (Specified Rejection Level)])
- Ao usar baterias acústicas, afaste o acionador da bateria mais próxima.

### Sons são cortados quando você toca continuamente.

- A polifonia máxima de 32 vezes pode ser excedida. Na página "Modo de atribuição de tecla do KIT15" do visor Drum Kit Select (p. 29), defina o valor "Atribuição de tecla" como "semi" ou "mono".

### Quando dois blocos (tambores) são tocados apenas um som é ouvido.

- Aumente a configuração de ganho do bloco (entrada de acionador) que não está produzindo som. (p. 36: [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- Diminua a configuração de rejeição do bloco (entrada de acionador) que não está produzindo som. (p. 36: [TRG6 RejLvlAll (Rejection Level)])

- Diminua a configuração de rejeição especificada do bloco (entrada de acionador) que não está produzindo som (p. 37: [TRG7 RejLvl (Specified Rejection Level)])
- Ambos os blocos (entradas de acionador) estão definidos com o mesmo grupo alternativo? (p. 29 Etapa 14: [KIT14])

### Som é sempre alto.

- Os valores de velocidade mínima estão definidos como muito altos? (p. 36: [TRG3 Gain, MVI (Minimum Velocity)])
- Você está usando a curva de velocidade apropriada? (p. 36: [TRG4 VelCurve (Velocity Curve)])
- Você está usando um bloco feito por outro fabricante? Dependendo do fabricante, os níveis da saída podem ser muito altos.

### O DTX500 não recebe sinais de acionador ou chave.

- Se você puder acessar o display Utility, realize a operação Configuração de fábrica. O DTX500 será redefinido para suas configurações de fábrica. (p. 33: [UTIL8 Factory Set])
- Desligue a alimentação enquanto mantém os botões [◀] e [▶] pressionados. O DTX500 será redefinido para suas configurações de fábrica.

### O som não para.

- Algumas vezes têm tempos de liberação muito longos quando o parâmetro "key off" (desativação de tecla) está definido como "disable" (desativado). (p. 28 Etapa 11: [KIT11]) Pressione o botão [DRUM KIT] para interromper temporariamente o som.

### A função de controlador de bloco não funciona.

- Você conectou um bloco equipado com controlador de bloco, como o TP100 ou o TP120SD?
- As configurações de controlador de bloco estão definidas corretamente? (p. 15)

### A Voz de chimbau não é produzida.

- O tipo de bloco apropriado foi selecionado? Se o RHH135/130 é usado como um controlador de chimbau, o tipo de bloco deve ser definido como "RHH". (p. 35: [TRG2 Pad Type])

### A seção domo ou borda do controlador de chimbau não produz som quando tocado. As funções de choke não funcionam.

- O tipo de bloco apropriado foi selecionado? Selecione o tipo de bloco apropriado para o tipo de bloco de chimbau que está usando. (p. 35: [TRG2 Pad Type])
- O som produzido pelas seções borda e domo não será produzido quando um bloco equipado com uma chave de aro (PCY135/155 etc.) estiver conectada ao plugue de entrada ⑨ – ⑫.

### Splashes de pedal não são produzidos.

- O pedal está conectado à saída HI-HAT CONTROL?
- Ajuste o tempo de detecção de splashes de pedal. (p. 14: Ajustando o Chimbau)

### Preciso restaurar as configurações de fábrica originais do instrumento.

- Use a função Configuração de fábrica (p. 33) para redefinir as configurações internas do DTX500 para as configurações de fábrica iniciais.

## Símbolos

	13
	13
[◀], [▶]	8
[ON/OFF]	8, 16
*	14, 15, 16, 27
	13
Dr	20

## A

Acessórios	3
Acionamento duplo	34, 36, 39
Afinação	
Clique	17
Controlador de bloco	15
Música	21
Voz de percussão	27
Alteração de controle	32
Alteração de programa	32
Alto-falante	10
Aro para bloco	30
Ativação/desativação de tecla MIDI	28
AUX IN	9, 11

## B

Batida	16
Bloco	26
Bloco com chave	9, 12
Bloco de bumbo	12
Bloco de três zonas	9, 12
Bloco estéreo	9

## C

Cabo y	9, 12
Caixas	15, 31
Camada	13, 27, 29
Canal MIDI	28
Caractere de voz	28
Categoria de Voz	17
Categoria de voz	27
Chave Standby/On	9
[CLICK]	8
Clique	16
Clique em Measure Break (Divisão de compasso)	17
Conexões	10
Configuração de acionador	35
Configuração de acionador de usuário	34
Configuração de fábrica	33
Configuração do acionador	12, 34
Conjunto de cliques	16, 17

Conjunto de percussão	13, 26
Conjunto de percussão do usuário	32
Conjunto de sons do clique	17
Conjunto duplo de bumbo	12
Controlador de bloco	9, 12, 15, 31
Controlador de chimbal	9
Controlador de pedal	14
Cópia	37
Cópia de configuração do acionador	37
CopyToInput	37
Curva de velocidade	36

## D

DC IN 12V	9, 10
Desaparecimento gradual	29
Deslocamento	27, 32
Diafonia	34, 36, 39
Dial de toque	8
[DRUM KIT]	8
DT20	12, 34, 39

## E

Enfraquecimento	28
Equalizador principal	14
Especificações	48

## F

Filtro	28
Fones de ouvido	9, 10
Fonte de alimentação	9, 10, 11
Fonte de entrada do acionador	26
Formato de dados MIDI	41
Função do bloco	21

## G

Ganho	36
Grave	24
Groove Check	22
Grupo alternativo	29

## H

HI HAT CONTROL	9
----------------	---

## L

Lâmpada de clique	8
Limpar	25
Lista de conjuntos de percussão	47

Lista de vozes de percussão	46
-----------------------------	----

## M

Mensagens de erro	38
Metrônomo	16
MIDI	11
MIDI OUT	9, 11
Modo Challenge	22
Modo de atribuição de tecla	29
Modo Numeric Display	22
Modo reprodução	30
Modo segurar	28
Música	20
Música de bloco	13, 30
Música do usuário	25
Mute (Sem áudio)	20
MVI	36

## N

Nível de entrada	13
Nível de rejeição	36
Nível de rejeição especificado	37
Nome da música	25
Nome de configuração do acionador	34
Nome de Conjunto de cliques	18
Nome do conjunto de percussão	33
Número da nota MIDI	28

## O

Operação de armazenamento	18, 32, 34
OUTPUT	9, 11

## P

Painel superior	8
Painel traseiro	9
Pedal do chimbal	14
PHONES	9, 11
Plugue estéreo	9
Plugues de entrada do acionador	9
Ponto de fechamento	14
Presilha de cabo	9, 10

## Q

Qualidade do som	14
Quantizar	24

## R

RejLvl	37
RejLvlAll	36
RejTime	36

Repetir reprodução	30
Reverberação	30, 31
Rimshot	30

## S

"Splashes" do pedal	14
Salvar	18, 32, 34
[SAVE/ENTER]	8
Seleção de banco	32
Seleção de Interrupção de clique	18
Sem áudio	17
Sensibilidade	12, 36, 38
[SHIFT]	8
Solo de baixo	21
Som de clique do usuário	17
[SONG ▶/■]	8, 20
Song list	47
Splashes do pedal	39

## T

Tabela de execução de MIDI	45
Tambores acústicos	10, 39
Tap Tempo	19
Tempo	15, 16, 19, 20
Tempo de auto-rejeição	36
Tempo de ponte	28
Temporizador do clique	16, 19
Tipo	35
Tipo de bloco	35
Tipo de reverberação	31

## U

Utilitário	14
------------	----

## V

VelCurve	36
Velocidade mínima	36
Verificar ritmo	22, 23
Visor de LCD	8, 42
Visor LED	8, 19
Voice category	46
VOLUME	9, 13
Volume	
Alteração de controle	32
Bloco	13
Clique	16
Fone de ouvido	11
Geral	9, 13
Música	20
Voz de percussão	27
Volume principal do clique	16
Voz de percussão	26

## Formato de dados MIDI

---

### 1. Mensagens de canal

As mensagens de canal descritas abaixo são enviadas somente pelos acionadores de tambores. Outras mensagens são enviadas dos acionadores de tambores e do seqüenciador.

#### 1.1 Tecla ativada/tecla desativada

Faixa de notas: 0 (C-2) – 127 (G8)

Faixa de velocidade: 0 – 127

#### 1.2 Alteração de controle

1.2.1 Seleção de banco MSB, LSB – 0, 32  
dados = 0 – 127

1.2.2 Controlador de pedal – 4 (Canal 10 somente)

1.2.3 Volume principal – 7

1.2.4 Pan – 10 (esquerda 0, direita 127)

#### 1.3 Alteração de programa

### 2. Mensagens exclusivas do sistema

#### 2.1 Alteração de parâmetro

##### 2.1.1 Sistema GM ativado

\$F0 \$7E \$7F \$09 \$01 \$F7 (hexadecimal)

Volta todas as mensagens (exceto a afinação mestre MIDI) a seus valores iniciais.

### 3. Mensagem do sistema em tempo real

#### 3.1 Relógio de temporização

Envia dados.

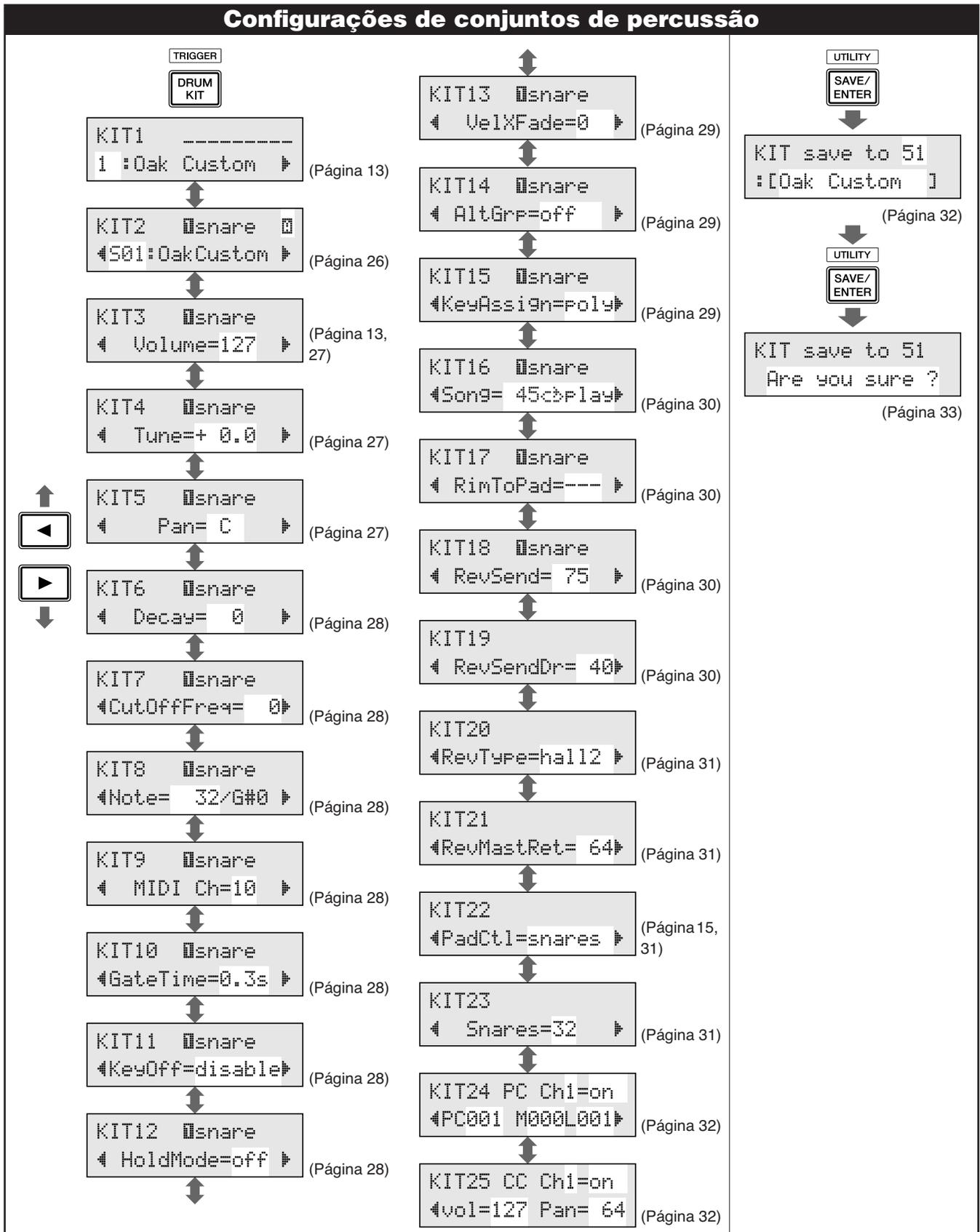
#### 3.2 Iniciar, Interromper

Envia dados.

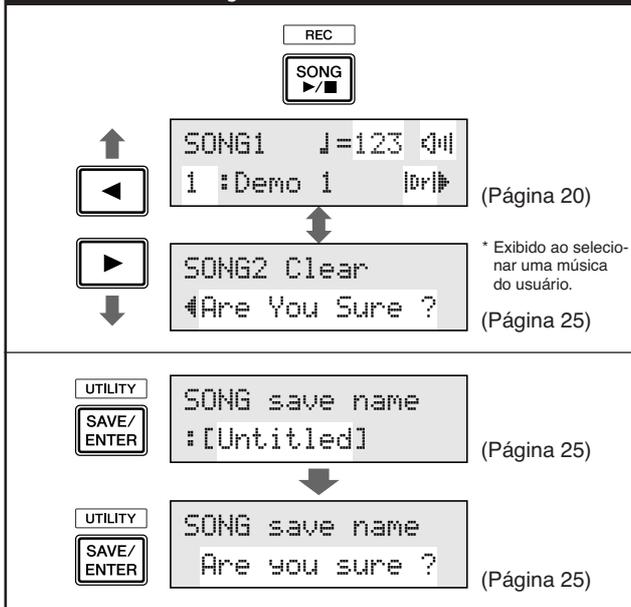
#### 3.3 Sensor ativo

Envia as mensagens em um intervalo de aproximadamente 300 ms.

Visor de LCD



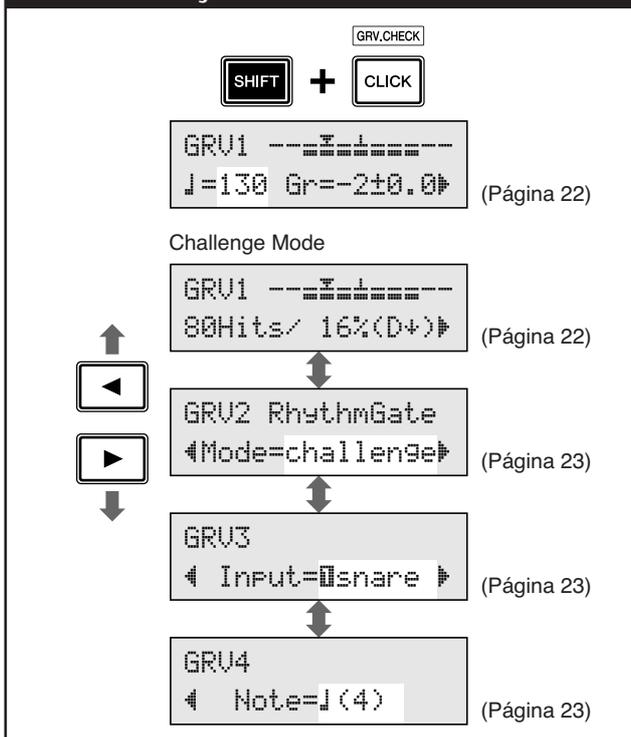
### Seleção de músicas



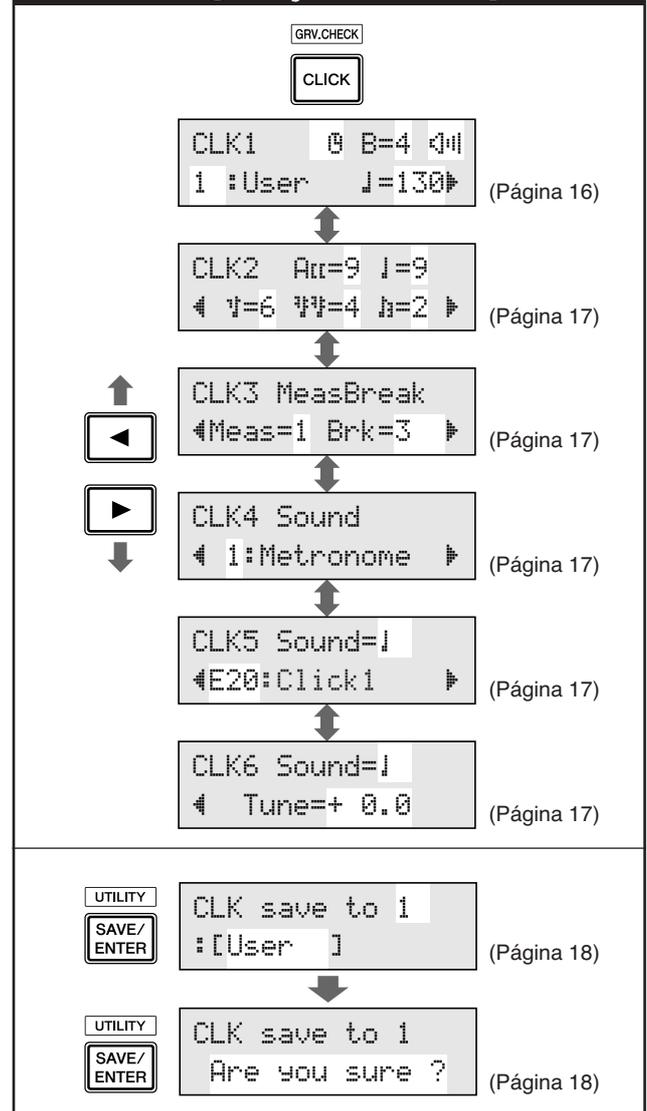
### Gravação de música



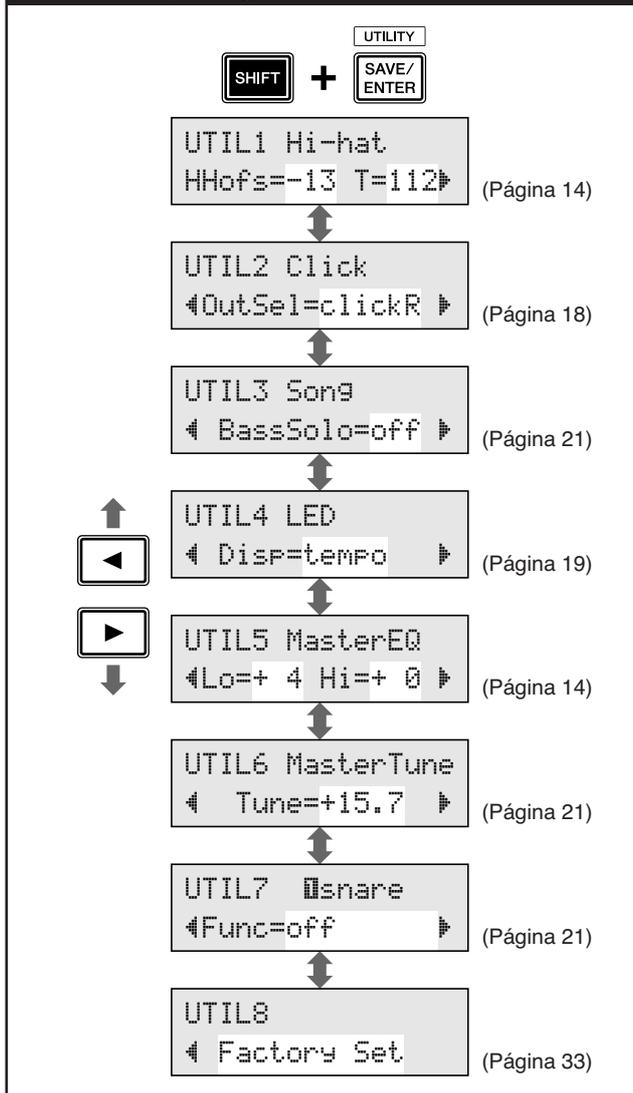
### Função Groove Check



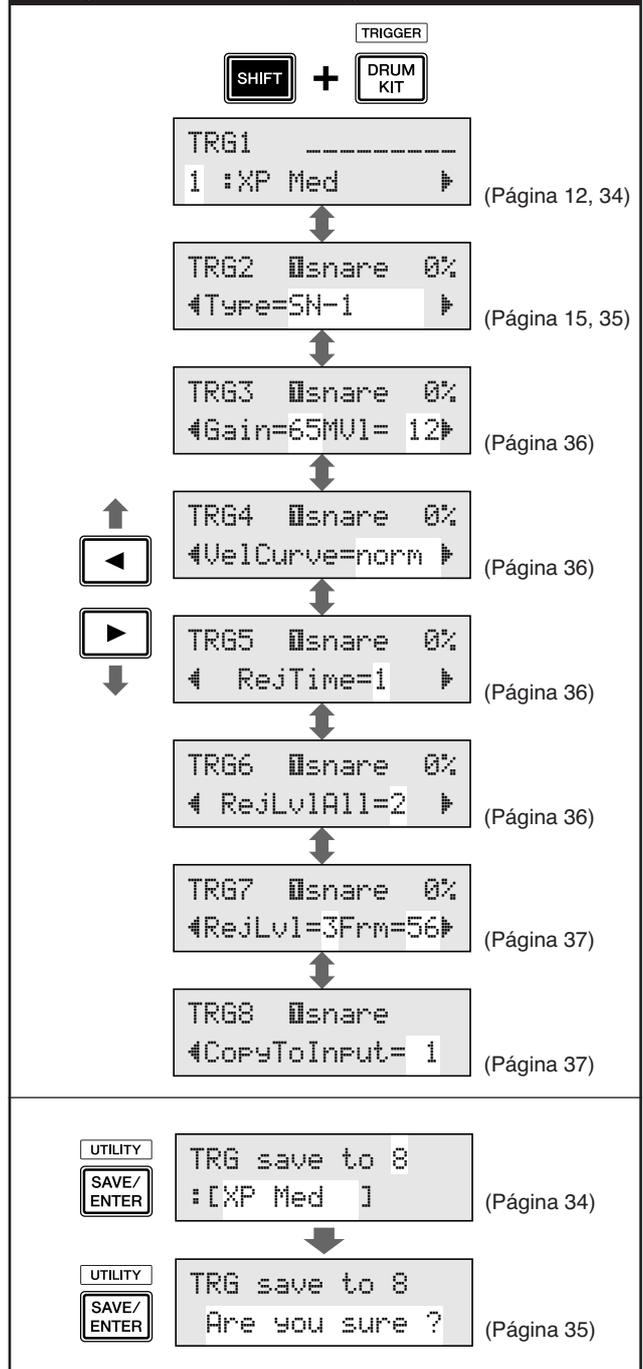
### Configurações de clique



### Configurações dos utilitários



### Edição de configuração de acionador



### Função Tempo da batida



\* Os diagramas “Visores LCD” acima mostram as páginas disponíveis em cada tela. Lembre-se que as telas reais no instrumento podem ser diferentes das apresentadas aqui.

Function ...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Default Channel Changed	1 - 16 1 - 16	x x	memorized
Mode Default Messages Altered	x x *****	x x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	x x	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0	x x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bender	x	x	
Control Change	0,32 4,7,10 1,2,5,6,8,11,12,13 16-19 33-63 64-84 91-95 96-101	o o x x x x x x x x	Bank Select
Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	x x	
System Exclusive	o	x	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System :Clock Real Time :Commands	o o	x x	
Aux :All Sound Off :Reset All Cntrls :Local ON/OFF Mes- :All Notes OFF sages:Active Sense :Reset	x o x x o x	x x x x x x	
Notes:			

Mode 1 : OMNI ON, POLY      Mode 2 : OMNI ON, MONO      o : Yes  
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY      Mode 4 : OMNI OFF, MONO      x : No

**Lista de vozes de percussão**

**Voice Category**

- K : Kick
- S : Snare
- T : Tom
- C : Cymbal
- H : Hi-hat
- P : Percussion
- E : Effect

**K : Kick**

- 1 OakCustom
- 2 MapleCustm
- 3 MapleVintg
- 4 Beech
- 5 BirchDry
- 6 BirchJazz
- 7 DryDeep
- 8 DryTight 1
- 9 DryTight 2
- 10 SoTight
- 11 2Head
- 12 BigSofty
- 13 RockAmb 1
- 14 RockAmb 2
- 15 BD Room 1
- 16 BD Room 2
- 17 GateKick1
- 18 GateKick2
- 19 T8 Kick
- 20 T9 Kick
- 21 CR Kick
- 22 T9 HrdAtk
- 23 T9 Long
- 24 Sm Kick
- 25 T8 Down
- 26 T9 Dist
- 27 TechKick1
- 28 TechKick2
- 29 TechKick3
- 30 BreakKick1
- 31 BreakKick2
- 32 BreakKick3
- 33 BreakKick4
- 34 BreakKick5
- 35 BreakKick6
- 36 VoxKick
- 37 KickBass
- 38 ResoKick1
- 39 ResoKick2
- 40 DidgerKick
- 41 ReversBD

**S : Snare**

- 1 OakCustom
- 2 OakCusOpRm
- 3 OakCusClRm
- 4 OakCusOff
- 5 OakCusOffO
- 6 OakCusOffC
- 7 MapleCustm
- 8 MapCusOpRm
- 9 MapCusClRm
- 10 MplCusOff
- 11 MplCusOffO
- 12 MplCusOffC
- 13 Beech
- 14 BeechOpRim
- 15 BeechClRim
- 16 BeechOff
- 17 BeechOffOR
- 18 BeechOffCR
- 19 Metal
- 20 MetalOpRim

- 21 MetalClRim
- 22 MetalOff
- 23 MetalOffOp
- 24 MetalOffCl
- 25 MapleVtg
- 26 MapleVtgR
- 27 Loosy
- 28 LoosyRim
- 29 LiteWood
- 30 LiteWoodRm
- 31 RockAmb 1
- 32 RockAmb 2
- 33 RockAmb R
- 34 BirchDeep
- 35 BirchDeepR
- 36 Studio
- 37 StudioRim
- 38 MapleLite
- 39 MapleLiteR
- 40 DryMute
- 41 Brush
- 42 BrushRim
- 43 BrushOff
- 44 BrshOffRim
- 45 SnareRoll\*
- 46 GateSnare1
- 47 GateSnare2
- 48 GateSnare3
- 49 GateSnare4
- 50 GateSnare5
- 51 T8 Snare1
- 52 T8 Snare2
- 53 T8 Rim
- 54 T9 Rim
- 55 Tek Snare
- 56 LoBitSnare
- 57 Sm Snare1
- 58 Sm Snare2
- 59 SynSnare
- 60 BreakSnr 1
- 61 BreakSnr 2
- 62 BreakSnr 3
- 63 BreakSnr 4
- 64 DB Snare1
- 65 DB Snare2
- 66 DB Snare3
- 67 DB Snare4
- 68 DB Snare5
- 69 DB Snare6
- 70 Snappy
- 71 R&BSnare1
- 72 R&BSnare2
- 73 R&BSnare3
- 74 VoxSnare1
- 75 VoxSnare2
- 76 GunSnare
- 77 ResoSnare1
- 78 ResoSnare2

**T : Tom**

- 1 OakCustomH
- 2 OakCustomM
- 3 OakCustomL
- 4 MapleCus H
- 5 MapleCus M
- 6 MapleCus L
- 7 BeechCus H
- 8 BeechCus M
- 9 BeechCus L
- 10 Studio H
- 11 Studio M
- 12 Studio L
- 13 RockAmb H
- 14 RockAmb M
- 15 RockAmb L

- 16 MapleAmb H
- 17 MapleAmb M
- 18 MapleAmb L
- 19 JazzTom H
- 20 JazzTom M
- 21 JazzTom L
- 22 BrushTom H
- 23 BrushTom M
- 24 BrushTom L
- 25 T8 Tom1 H
- 26 T8 Tom1 M
- 27 T8 Tom1 L
- 28 T8 Tom2 H
- 29 T8 Tom2 M
- 30 T8 Tom2 L
- 31 T9 Tom1 H
- 32 T9 Tom1 M
- 33 T9 Tom1 L
- 34 T9 Tom2 H
- 35 T9 Tom2 M
- 36 T9 Tom2 L
- 37 Sm Tom1 H
- 38 Sm Tom1 M
- 39 Sm Tom1 L
- 40 Sm Tom2 H
- 41 Sm Tom2 M
- 42 Sm Tom2 L
- 43 PulseTom H
- 44 PulseTom M
- 45 PulseTom L
- 46 VoxTom
- 47 E.BendTom
- 48 E.Talking
- 49 DidgeriTom
- 50 ReverseTom

**C : Cymbal**

- 1 Bright18
- 2 Bright18Eg
- 3 Bright18Cp
- 4 Warm16
- 5 Warm16Edge
- 6 Warm16Cup
- 7 Dark18
- 8 Dark18Edge
- 9 Dark18Cup
- 10 CrCustom17
- 11 CrLight17
- 12 CrFast16
- 13 CrFast14
- 14 Bright20
- 15 Bright20Eg
- 16 Bright20Cp
- 17 Warm20
- 18 Warm20Edge
- 19 Warm20Cup
- 20 Dark20
- 21 Dark20Edge
- 22 Dark20Cup
- 23 RideCool
- 24 RideCoolCp
- 25 RideDry
- 26 RideDryCup
- 27 SizzleRide
- 28 SizzRideEg
- 29 SizzRideCp
- 30 ChinaHi
- 31 ChinaLoCtr
- 32 ChinaLoEg
- 33 Splash 1
- 34 Splash 2
- 35 Trash 1
- 36 Trash 2
- 37 T8 Crash
- 38 T9 Crash

- 39 T8 Ride
- 40 T9 Ride
- 41 ElecCymbal
- 42 NoiseCym1
- 43 NoiseCym2
- 44 VoxCymbal1
- 45 VoxCymbal2
- 46 ReverseCym

**H : Hi-Hat**

- 1 Dark14 Opn
- 2 Dark14 OpE
- 3 Dark14 Cls
- 4 Dark14 ClE
- 5 Dark14 Ft
- 6 Dark14 Sp
- 7 Dark13 Opn
- 8 Dark13 OpE
- 9 Dark13 Cls
- 10 Dark13 ClE
- 11 Dark13 Ft
- 12 Dark13 Sp
- 13 Bright14Op
- 14 Bright14OE
- 15 Bright14Cl
- 16 Bright14CE
- 17 Bright14Ft
- 18 Bright14Sp
- 19 Warm13Opn
- 20 Warm13OpE
- 21 Warm13Cls
- 22 Warm13ClE
- 23 Warm13Ft
- 24 Warm13Sp
- 25 Tight12Opn
- 26 Tight12OpE
- 27 Tight12Cls
- 28 Tight12ClE
- 29 Tight12Ft
- 30 Tight12Sp
- 31 T8 HH Opn
- 32 T8 HH Cls
- 33 T9 HH Opn
- 34 T9 HH Cls
- 35 CR HH Opn
- 36 CR HH Cls
- 37 Break HHOp
- 38 Break HHCl
- 39 Brack HHFt
- 40 NoiseHHOpn
- 41 NoiseHHCls

**P : Percussion**

- 1 CongaHiOpn
- 2 CongaHiSlp
- 3 CongaHiOSw
- 4 CongaHiTip
- 5 CongaHiHel
- 6 CongaLoOpn
- 7 BongoHi
- 8 BongoLo
- 9 TimbalHi
- 10 TimbalLo
- 11 PailaHi
- 12 PailaLo
- 13 SurdoOpn
- 14 SurdoMt
- 15 SurdoHO
- 16 SurdoSw
- 17 PandieroOp
- 18 PandieroMt
- 19 PandieroSl
- 20 Tambarin1
- 21 Tambarin2
- 22 Tambarin3

- 23 Cowbell 1
- 24 Cowbell 2
- 25 Cowbell 3
- 26 Cowbell3Mt
- 27 Cowbell 4
- 28 Cowbell4Mt
- 29 Claves
- 30 Maracas
- 31 Vibraslap
- 32 Castanet
- 33 TriangleOp
- 34 TriangleCl
- 35 TriangleHO
- 36 TriangleSw
- 37 GuiroShort
- 38 GuiroLong
- 39 Agogo Hi
- 40 Agogo Lo
- 41 WoodBlockH
- 42 WoodBlockL
- 43 Shaker1
- 44 Shaker2
- 45 Caxixi1
- 46 Caxixi2
- 47 DjembeOpen
- 48 DjembeSlap
- 49 DjembeMute
- 50 CajonLo
- 51 CajonHi
- 52 CajonSlp
- 53 TalkDrOp
- 54 TalkDrMt
- 55 TalkDrSlp
- 56 TalkDrBend
- 57 PotDrOpn
- 58 PotDrCls
- 59 PotDrMute
- 60 PotDrBody
- 61 TablaOpen1
- 62 TablaOpen2
- 63 TablaMute
- 64 TablaSlp
- 65 BayaOpn
- 66 BayaMute
- 67 BayaBend
- 68 CuicaHi
- 69 CuicaLo
- 70 WhistleH
- 71 WhistleL
- 72 SleighBell
- 73 BellTree
- 74 WindChime
- 75 TimpaniF#2
- 76 Timpani B1
- 77 Timpani E1
- 78 ConctBDop
- 79 ConctBDmt
- 80 HandCymOp
- 81 HandCymMt
- 82 Gong
- 83 ChinaGong
- 84 Odaiko
- 85 OdaikoRim
- 86 Yagura
- 87 YaguraRim
- 88 Shimedaiko
- 89 ShimeRim
- 90 Atarigane
- 91 AtariganeM
- 92 AnaConga
- 93 AnaCowbell
- 94 AnaMaracas
- 95 AnaShaker1
- 96 AnaShaker2

**E : Effect**

- 1 StickHit1
- 2 StickHit2
- 3 FingerSnap
- 4 E.Clap1
- 5 E.Clap2
- 6 E.Clap3
- 7 NoiseHit
- 8 Metal1
- 9 Metal2
- 10 Metal3
- 11 AmbShot
- 12 Tunnel
- 13 HiQ
- 14 Noise 1

- 15 Noise 2
- 16 Pulse
- 17 Zap
- 18 MetrBell 1
- 19 MetrBell 2
- 20 Click1
- 21 Click2
- 22 Vo Go!
- 23 Vo Hoo!
- 24 Vo Yoo!
- 25 Vo Ha!
- 26 Vo Uh!
- 27 Vo aYeah!
- 28 Scratch1
- 29 Scratch2
- 30 Scratch3

- 31 Scratch4
- 32 Scratch5
- 33 Scratch6
- 34 Scratch7
- 35 OrchHit1
- 36 OrchHit2
- 37 R&BHit1
- 38 R&BHit2
- 39 BrassHit
- 40 ScratchHit
- 41 Industry
- 42 CompuVoice
- 43 Radio
- 44 Thunder
- 45 Tire
- 46 Crash

- 47 Glass
- 48 GunShot1
- 49 GunShot2
- 50 Bomb
- 51 ResoNzClap
- 52 Strike
- 53 AmbientCym
- 54 SFXCymbal1
- 55 SFXCymbal2
- 56 SFXCymbal3
- 57 NzAmbient
- 58 LoDroneAmb
- 59 NzEcho
- 60 Vel-Decay1
- 61 Vel-Decay2
- 62 DlyScratch

- 63 Boyon
- 64 Pl
- 65 E.Bass
- 66 SlapBass
- 67 Turntable\*
- 68 Train\*
- 69 Helicopt\*
- 70 Applause\*
- 71 Police\*
- 72 Ring\*
- 73 FX Pad\*
- 74 Didgerido\*
- 75 VinylMan\*

\* Loop

**Lista do conjunto de percussão predefinidos**

Kit No.	Kit Name						
1	Oak Custom	14	T8 Kit	27	Matsuri	40	WikkidPocket
2	Maple Custom	15	T9 Kit	28	AsianGypsy	41	Reggae Kit
3	Beech Custom	16	D'n'B Kit	29	Elec.Classic	42	BrokenFunk
4	Rock Kit	17	Nu Electro	30	Hey DJ!	43	GoGo1988
5	Gate Kit	18	Perc. Kit	31	VOX Kit	44	Re-0
6	Hip Hop Kit	19	Social Cuban	32	Vintage Kit	45	Elec 5/4
7	Synth Drums	20	SFX Kit	33	Room Kit	46	Backbone
8	Street Beat	21	Funky Men	34	Afro Kit	47	Groovin'
9	Brazil Kit	22	Power Kit	35	Latin Club	48	8/8 Craze
10	Sm Kit	23	Reso Kit	36	Drum Corps	49	Bs.@Base
11	Studio Kit	24	Phase Drum	37	Orchestra	50	GM Standard
12	Dry Beat	25	Jazz Kit	38	Dubstep		
13	SessionMastr	26	Brush Kit	39	R&B Cool		

**Lista de músicas predefinidas**

No.	Genre	Name	No.	Genre	Name	No.	Genre	Name
1	Demo	Demo 1	22	Dance	Dance 1	43	Second Line	2ndLine
2		Demo 2	23		Dance 2	44		Ska
3		Demo 3	24		Pops	Pops 1		45
4	Rock	Rock 1	25	Pop Rock	Pops 2	46	8Craze B	
5		Rock 2	26		PopRock1	47	BassGrv	
6		Rock 3	27		PopRock2	48	HornGrv	
7		Rock 4	28	Jazz	Jazz 1	49	Jko?Naa	
8		Rock 5	29	Jazz 2	50	PadBass		
9		Rock 6	30	Bossa Nova	Bossa 1	51	GoGo Tp	
10	Shuffle	Shuffle 1	31	Fusion	Bossa 2	52	GoGo Br	
11		Shuffle 2	32		Fusion 1	53	GoGo Lp	
12		Shuffle 3	33		Fusion 2	54	Re-O	
13	Funk	Funk 1	34	Samba	Samba 1	55	BFunk A	
14		Funk 2	35		Samba 2	56	BFunk B	
15		Funk 3	36		Samba 3	57	BFunk C	
16	Blues	Blues 1	37	Latin	Latin 1	58	Elec5/4A	
17		Blues 2	38		Latin 2	59	Elec5/4B	
18	Hip Hop	HipHop 1	39	Reggae	Reggae	60	Elec5/4C	
19		HipHop 2	40	Soul	Soul	61	Backb Ld	
20	R&B	R&B 1	41	Ballad	Ballad 1	62	Backb St	
21		R&B 2	42		Ballad 2	63	Backb Pf	

## Especificações

<b>Tone Generator block</b>	Tone Generator	AWM2
	Maximum Polyphony	32
	Voices	427 Drum, Percussion Voices 22 Keyboard Voices
	Drum Kits	Preset: 50 User: 20
	Effects	Reverb x 19 types, Master EQ
<b>Trigger</b>	Trigger Setups	Preset: 7 User: 4
	Pad Controller	Snares adjustment, Tuning, Tempo
	Pad Functions	Drum Kit INC/DEC, Click Set INC/DEC, Tempo INC/DEC, Click ON/OFF
	Pad Songs	Start/Stop, Chase, Cut Off 3 songs (max.) can be played simultaneously.
	<b>Sequencer</b>	Note Capacity
Note Resolution		96 parts per quarter note
Recording Type		Real Time Replace
Track		1
Songs		3 Demo Songs 41 Practice Songs 19 Pad Songs 20 User Songs
<b>Metronome</b>	Tempo	30–300 beats/minute, Tap Tempo function
	Beat	1–9
	Timing	Accent, Quarter note, Eighth note, Sixteenth note, Triplet
	Click Sound Sets	Preset: 6 User: 1
	Click Sets	30
	Click Timer	0–600 seconds (in 30-second steps)
	Training Functions	Measure Break, Groove Check, Rhythm Gate
<b>Others</b>	Controls	Buttons: DRUMKIT, CLICK, SONG ▶/■, SHIFT, ◀, ▶, 🗑️ ON/OFF, SAVE/ENTER Controllers: Volume, Jog Dial
	Displays	16 characters x 2 lines backlit LCD, 7-segment LED (3-digit), Tempo LED x 2
	Connectors	Trigger inputs 1, 5, 6, 7 (stereo phone jack L: trigger input, R: rim switch) Trigger inputs 2, 3, 4, 8 (stereo phone jack L: trigger input, R: trigger input) HI HAT CONTROL (stereo phone jack) OUTPUT L/MONO, R (mono phone jack) PHONES (stereo phone jack), AUX IN (stereo mini jack) MIDI OUT, DC IN
	Power Consumption	13,0 W
	Dimensions (W x D x H)	252 x 147 x 52 mm (9-15/16" x 5-13/16" x 2-1/16")
	Weight	898 g (2 lbs.)

\* As especificações e as descrições contidas neste manual do proprietário têm apenas fins informativos. YA Yamaha Corp. reserva-se o direito de alterar ou modificar produtos ou especificações a qualquer momento, sem notificação prévia. Como as especificações, os equipamentos ou as opções podem não ser iguais em todas as localidades; verifique esses itens com o revendedor Yamaha.

# Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA\* and Switzerland (EEA) and Switzerland

<b>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</b> For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country (next page). * EEA: European Economic Area	<b>English</b>
<b>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</b> Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgende angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb (nächste Seite). *EWR: Europäischen Wirtschaftsraum	<b>Deutsch</b>
<b>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE* et la Suisse</b> Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence (page suivante). * EEE : Espace Economique Européen	<b>Français</b>
<b>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</b> Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vind een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land (volgende pagina). * EER: Europese Economische Ruimte	<b>Nederlands</b>
<b>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</b> Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye mas abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país (página siguiente). * EEE: Espacio Económico Europeo	<b>Español</b>
<b>Aviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</b> Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattate l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha (pagina seguente). * EEA: Area Economica Europea	<b>Italiano</b>
<b>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</b> Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país (próxima página). * AEE: Área Económica Europeia	<b>Português</b>
<b>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελβετία</b> Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ* και την Ελβετία, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας (επόμενη σελίδα). * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	<b>Ελληνικά</b>
<b>Viktig: Garantiinformasjon for kunder i EES-området* och Schweiz</b> För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantireservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land (nästa sida). * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	<b>Svenska</b>
<b>Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</b> Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantireservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte kontakte Yamaha-kontoret i landet der du bor (neste side). * EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	<b>Norsk</b>
<b>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz</b> De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantireserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor (næste side). * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område	<b>Dansk</b>

<b>Tärkeä ilmoitus: Taku tiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</b> Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohdat löydät saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavana sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan (seuraavalla sivulla). *ETA: Euroopan talousalue	<b>Suomi</b>
<b>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</b> Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu fi rmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem fi rmy Yamaha w swoim kraju (następna strona). * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	<b>Polski</b>
<b>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</b> Podrobnější informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zástupce fi rmy Yamaha ve své zemi (další stránka). * EHS: Evropský hospodářský prostor	<b>Česky</b>
<b>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</b> A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával (következő oldal). * EGT: Európai Gazdasági Térség	<b>Magyar</b>
<b>Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</b> Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantiini ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiioni Yamaha esinduse poole (järgmine lehekülg). * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	<b>Eesti keel</b>
<b>Svarigs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</b> Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzam apmeklēt vietni norādīto tīmekļa vietnes adresē (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazināties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību (nākamā lappuse). * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	<b>Latviešu</b>
<b>Dėmesio: informacija dėl garantijos priekšams EEE* ir Šveicarijoje</b> Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai (kitas puslapis). *EEE – Europos ekonominė erdvė	<b>Lietuvių kalba</b>
<b>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</b> Podrobnejšie informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garancnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine (nasledujúca strana). * EHP: Európsky hospodársky priestor	<b>Slovenčina</b>
<b>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</b> Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnik v svoji državi (naslednja stran). * EGP: Evropski gospodarski prostor	<b>Slovenščina</b>
<b>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</b> За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна (следваща страница). * ЕИП: Европейско икономическо пространство	<b>Български език</b>
<b>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</b> Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră (pagina următoare). * SEE: Spațiul Economic European	<b>Limba română</b>

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

# Yamaha Representative Offices in Europe

## AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## BELGIUM

Yamaha Music Europe  
Branch Benelux  
Clarissenhof 5b NL, 4133 AB. Vianen  
The Netherlands  
Tel: +31 (0)347 358040  
Fax: +31 (0)347 358060

## BULGARIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria (Central and Eastern Europe)  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## CYPRUS

NAKAS Music Cyprus Ltd.  
31C Nikis Ave., 1086 Nicosia  
Tel: +357 (0)22 510 477  
Fax: +357 (0)22 511 080

## CZECH REPUBLIC

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria (Central and Eastern Europe)  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## DENMARK

YS Copenhagen Liaison Office  
(Yamaha Scandinavia AB Filial Denmark)  
Generatorvej 6A, 2730 Herlev, Denmark  
Tel: +45 44 92 49 00  
Fax: +45 44 54 47 09

## ESTONIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Sp. z o.o. Oddział w Polsce  
(Branch Poland)  
ul. 17 Stycznia 56  
PL-02-146 Warszawa Poland  
Tel: +48 (0)22 500 29 25  
Fax: +48 (0)22 500 29 30

## FINLAND

F - Musiikki OY  
Kaisaniemenkatu 7, PL260  
00101 Helsinki, Finland  
Tel: +358 (0)9 618511  
Fax: +358 (0)9 61851385

(For Pro Audio)

Yamaha Scandinavia AB  
J A Wettergrens gata 1  
Västra Frölunda, Sweden  
(Box 300 53, 400 43 Goteborg  
Sweden - Postal Address)  
Tel: +46 (0)31 893400  
Fax: +46 (0)31 454026

## FRANCE

Yamaha Musique France  
Zone d'activité de Pariest  
7, rue Ambroise Croizat  
77183 Croissy-Beaubourg, France  
(B.P. 70, 77312 Mame la Vallée Cedex 2  
France-Adresse postale)  
Tel: +33 (0)1 64 61 4000  
Fax: +33 (0)1 64 61 4079

## GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH  
Siemensstr. 22-34  
D-25462 Rellingen, b. Hamburg, Germany  
Tel: +49 (0)4101 3030  
Fax: +49 (0)4101 303 77702

## GREECE

PH. Nakas S.A. Music House/Service  
19 KM Leoforos Lavriou  
19002 Peania / Attiki, Greece  
Tel: +30 (0)210 6686260  
Fax: +30 (0)210 6686269

## HUNGARY

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria (Central and Eastern Europe)  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## ICELAND

(For Musical Instrument)  
HLJODFAERAHUSID EHF  
Sidumula 20  
108 Reykjavik, Iceland  
Tel: +354 525 50 50  
Fax: +354 568 65 14

(For Pro Audio)

Yamaha Scandinavia AB  
J A Wettergrens gata 1  
Västra Frölunda, Sweden  
(Box 300 53, 400 43 Goteborg  
Sweden - Postal Address)  
Tel: +46 (0)31 893400  
Fax: +46 (0)31 454026

## IRELAND (REPUBLIC OF IRELAND)

Yamaha Music UK Ltd.  
Sherbourne Drive  
Tilbrook, Milton Keynes MK7 8BL  
United Kingdom  
Tel: +353 (0) 1526 2449  
Fax: +44 (0) 1908 369278

## ITALY

Yamaha Musica Italia s.p.a.  
Viale Italia 88  
20020, Lainate (Milano), Italy  
Tel: +39 (0)02 93577 1  
Fax: +39 (0)02 937 0956

## LATVIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Sp. z o.o. Oddział w Polsce  
(Branch Poland)  
ul. 17 Stycznia 56  
PL-02-146 Warszawa Poland  
Tel: +48 (0)22 500 29 25  
Fax: +48 (0)22 500 29 30

## LIECHTENSTEIN

Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,  
Branch Switzerland in Zurich  
Seefeldstrasse 94, CH-8008  
Zürich, Switzerland  
Tel: +41 (0)44 3878080  
Fax: +41 (0)44 3833918

## LITHUANIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Sp. z o.o. Oddział w Polsce  
(Branch Poland)  
ul. 17 Stycznia 56  
PL-02-146 Warszawa Poland  
Tel: +48 (0)22 500 29 25  
Fax: +48 (0)22 500 29 30

## LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe  
Branch Benelux  
Clarissenhof 5b NL, 4133 AB. Vianen  
The Netherlands  
Tel: +31 (0)347 358040  
Fax: +31 (0)347 358060

## MALTA

Olimpus Music Ltd.  
The Emporium, Level 3, St. Louis Street  
Msida MSD06  
Tel: +356 (0)2133 2093  
Fax: +356 (0)2133 2144

## NETHERLANDS

Yamaha Music Europe  
Branch Benelux  
Clarissenhof 5b NL, 4133 AB. Vianen  
The Netherlands  
Tel: +31 (0)347 358040  
Fax: +31 (0)347 358060

## NORWAY

YS Oslo Liaison Office  
(Yamaha Scandinavia AB Filial Norway)  
Grini Naeringspark 1  
1361 Osteras, Norway  
Tel: +47 67 16 77 70  
Fax: +47 67 16 77 79

## POLAND

YAMAHA Music Europe GmbH  
Sp. z o.o. Oddział w Polsce  
ul. 17 Stycznia 56  
02-146 WARSZAWA/POLSKA  
Tel: +48 (0)22 500 29 25  
Fax: +48 (0)22 500 29 30

## PORTUGAL

Yamaha Música Ibérica, S.A.U.  
Sucursal Portuguesa  
Rua Alfredo da Silva  
2610-016 Amadora, Portugal  
Tel: +351 214 704 330  
Fax: +351 214 718 220

## ROMANIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria (Central and Eastern Europe)  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## SLOVAKIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria (Central and Eastern Europe)  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## SLOVENIA

Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Austria (Central and Eastern Europe)  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien Austria  
Tel: +43 (0)1 602 03900  
Fax: +43 (0)1 602 039051

## SPAIN

Yamaha Musica Ibérica, S.A.U.  
Ctra. de la Coruna km.17, 200  
28230 Las Rozas de Madrid, Spain  
Tel: +34 902 39 8888  
Fax: +34 91 638 4660

## SWEDEN

Yamaha Scandinavia AB  
J A Wettergrens gata 1  
Västra Frölunda, Sweden  
(Box 300 53, 400 43 Goteborg  
Sweden - Postal Address)  
Tel: +46 (0)31 893400  
Fax: +46 (0)31 454026

## SWITZERLAND

Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,  
Branch Switzerland in Zurich  
Seefeldstrasse 94, CH-8008  
Zürich, Switzerland  
Tel: +41 (0)44 3878080  
Fax: +41 (0)44 3833918

## UNITED KINGDOM

Yamaha Music UK Ltd.  
Sherbourne Drive  
Tilbrook, Milton Keynes MK7 8BL  
United Kingdom  
Tel: +44 (0) 870 4445575  
Fax: +44 (0) 1908 369278



Para obter detalhes de produtos, entre em contato com o representante mais próximo da Yamaha ou com o distribuidor autorizado relacionado a seguir.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México S.A. de C.V.**  
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,  
Col. Guadalupe del Moral  
C.P. 09300, México, D.F., México  
Tel: 55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,  
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL  
Tel: 011-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.  
Sucursal de Argentina**  
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte  
Madero Este-C1107CEK  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 011-4119-7000

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music U.K. Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Switzerland in Zürich**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: 01-383 3990

### AUSTRIA

**Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-60203900

### CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-602039025

### POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH  
Branch Sp.z o.o. Oddział w Polsce**  
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland  
Tel: 022-868-07-57

### THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe Branch Benelux**  
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: 0347-358 040

### FRANCE

**Yamaha Musique France**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.  
Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Música Ibérica, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid), Spain  
Tel: 91-639-8888

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece  
Tel: 01-228 2160

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia)**  
Office 4015, entrance 2, 21/5 Kuznetskii  
Most street, Moscow, 107996, Russia  
Tel: 495 626 0660

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,  
Dubai, United Arab Emirates  
Tel: +971-4-881-5868

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: 021-6247-2211

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Pvt. Ltd.**  
5F Ambience Corporate Tower Ambience Mall Complex  
Ambience Island, NH-8, Gurgaon-122001, Haryana, India  
Tel: 0124-466-5551

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantik**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,  
Kangnam-Gu, Seoul, Korea  
Tel: 080-004-0022

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-78030900

### PHILIPPINES

**Yupango Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
#03-11 A-Z Building  
140 Paya Lebor Road, Singapore 409015  
Tel: 747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.  
Taiwan 104, R.O.C.  
Tel: 02-2511-8688

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
4, 6, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,  
89/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 02-215-2626

### OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Works LTD**  
P.O.BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

SY51

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650 Tel: +81-53-460-2432

Yamaha Electronic Drums web site:  
<http://www.yamaha.co.jp/english/product/drums/ed/>  
Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>



U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2010 Yamaha Corporation

003PO\*\*\*-01B0  
Printed in Vietnam