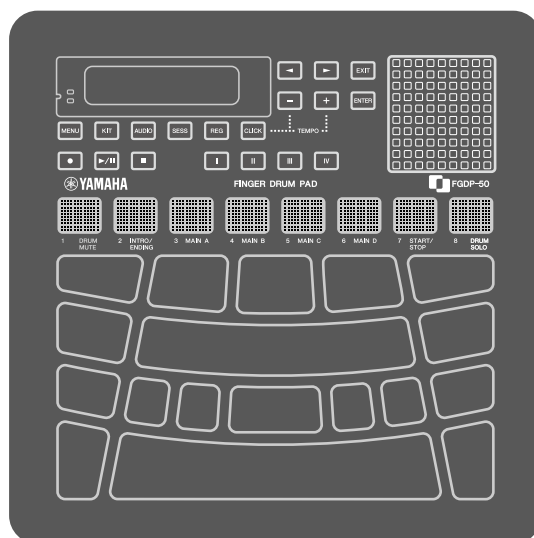




## Finger drum pad

# Guia do usuário do FGDP-50



- As mensagens "⚠️ CUIDADO" neste Guia contêm informações que solicitamos que você siga para evitar a possibilidade de ferimentos físicos ou em outras pessoas.
- As mensagens "AVISO" neste Guia contêm informações que solicitamos que você siga para evitar a possibilidade de mau funcionamento/danos no produto, danos nos dados ou danos a outras propriedades.
- As mensagens "OBSERVAÇÃO" neste Guia contêm instruções e informações adicionais que podem ser úteis.
- Todas as ilustrações incluídas neste Guia do usuário têm a finalidade de explicar a operação.
- Windows é uma marca comercial registrada da Microsoft® Corporation nos Estados Unidos e em outros países.
- macOS e App Store são marcas comerciais da Apple Inc. registradas nos Estados Unidos e em outros países.
- iOS é uma marca comercial ou uma marca comercial registrada da Cisco nos EUA e em outros países e é usada sob licença.
- Android e Google Play são marcas comerciais da Google LLC.
- Os nomes das empresas e dos produtos neste guia são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas de suas respectivas empresas.

# Introdução

Este instrumento Finger drum pad permite que você toque de forma fácil e conveniente sons de percussão e bateria com os dedos. Ele foi especialmente projetado para ser um "conjunto de bateria móvel" portátil que pode ser utilizado em qualquer hora e qualquer lugar. Além disso, este instrumento é bastante útil para bateristas experientes que tocam com os dedos, para iniciantes que desejam aprender e melhorar na arte da percussão, para bateristas profissionais que desejam tocar com facilidade e para compositores/produtores que desejam criar ritmos originais.

Divirta-se com este produto otimizado para o uso na percussão.

## Sobre os manuais

Estes dois manuais estão disponíveis para o produto.

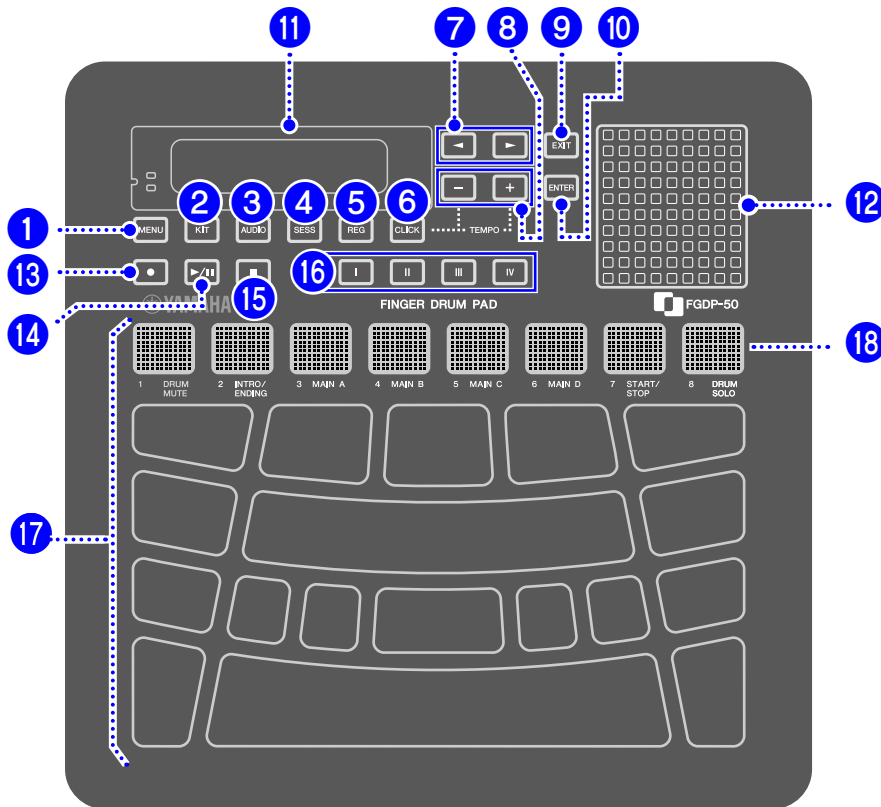
<b>Guia de inicialização (Folheto impresso incluído na embalagem do produto)</b>	Para ajudar a usar o produto imediatamente, este Guia se foca na visão geral e nas operações básicas do produto. Antes de usar este produto, não deixe de ler a seção "Precauções" no início deste folheto, que também pode ser obtidas no site da Yamaha. No site a seguir, digite "FGDP" na caixa Model Name (Nome do modelo) e faça a pesquisa. <b>Downloads da Yamaha</b> <a href="https://download.yamaha.com/">https://download.yamaha.com/</a>
<b>Guia do usuário (Este manual em HTML)</b>	Este manual fornece todas as informações sobre o produto, inclusive as informações fornecidas no Guia de inicialização.

## Acessórios incluídos

- Guia de inicialização ×1
- Online Member Product Registration (Registro online do produto do membro) ×1
- USB A – cabo micro USB B (1,5 m) ×1

# Controles



## Superfície superior




### Botões de seleção de modo (1, 2, 3, 4, 5)

Este produto tem cinco modos. Os botões 1 – 5 permitem entrar no modo correspondente. O último botão pressionado permanecerá aceso, indicando o modo atual.





1		<b>Botão Menu (com LED)</b> Este botão permite selecionar o modo Menu. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.
2		<b>Botão de conjuntos (com LED)</b> Este botão permite selecionar o modo Conjunto. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.
3		<b>Botão de áudio (com LED)</b> Este botão permite selecionar o modo Áudio. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.

4		<p><b>Botão do criador de sessão (com LED)</b></p> <p>Este botão permite selecionar o modo Criador de sessão. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
5		<p><b>Botões de banco de memória do registro (com LED)</b></p> <p>Este botão permite selecionar o modo de banco de memória do registro. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>


## Botão de clique (6)

6		<p><b>Botão de clique (com LED)</b></p> <p>Este botão permite reproduzir e interromper o som do clique. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
---	---	---




## Botões de operação do visor (7, 8, 9)

7		<p><b>Botões de seleção de itens</b></p> <p>Estes botões permitem selecionar os diferentes itens que aparecem no visor. Pressione estes botões para alternar entre itens no mesmo nível de menu. Pressione [ENTER] para descer um nível de menu e pressione [EXIT] para subir um nível de menu. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
8		<p><b>Botões Menos e Mais</b></p> <p>Estes botões permitem alterar o valor ou configuração do item atualmente selecionado.</p>
9		<p><b>Botão de sair</b></p> <p>Esse botão permite retornar à exibição anterior no visor LCD ou subir um nível de menu. Se a tela estiver no nível de menu mais alto do modo atual, pressionar esse botão retornará à tela superior. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
10		<p><b>Botão de inserir</b></p> <p>Este botão permite descer um nível de menu a partir da exibição atual no visor LCD ou executar funções como carregar ou salvar. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>


## Visor LCD (11) e alto-falantes embutidos (12)

	<p><b>Visor LCD (LCD)</b> Mostra uma exibição de texto do status atual do produto.</p>  <p><b>11</b></p> <p><b>11 a. Indicador Standby/Ligado, superior (vermelho)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desligado: indica que a pilha está descarregada ou totalmente carregada.</li><li>• Ligado: indica que a pilha está sendo carregada.</li><li>• Piscando: indica um erro de pilha.</li></ul> <p><b>11 b. Indicador Standby/Ligado, inferior (azul):</b> Geralmente fica desligado, mas pisca uma vez a cada 30 segundos se o nível da pilha cair abaixo de 20%. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre como verificar o nível da pilha.</p>
<b>12</b>	<p><b>Alto-falante embutido</b> Emite os sons que você toca e os sons dos dispositivos conectados a este produto.</p>

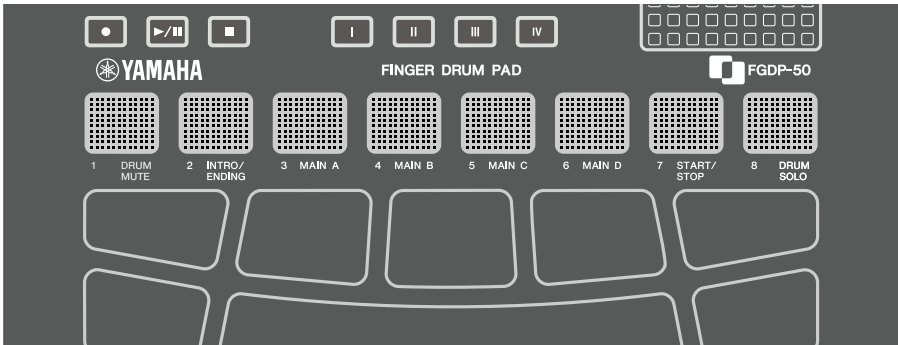
## Botões de operação de áudio (13, 14, 15)

<b>13</b>		<p><b>Botão de gravação (com LED)</b> Este botão permite fazer uma gravação de áudio dos sons reproduzidos no produto no diretório raiz de uma unidade Flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE].</p>
<b>14</b>		<p><b>Botão de reprodução/pausa (com LED)</b> Este botão permite iniciar a reprodução de um arquivo de áudio no diretório raiz de uma unidade Flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE] ou pausar o arquivo de áudio na posição de reprodução atual.</p>
<b>15</b>		<p><b>Botão de parar</b> Este botão permite interromper a reprodução de um arquivo de áudio.</p>

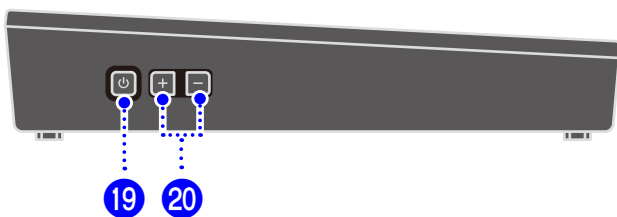
## Botões de memória de registro (16)



16		<b>Botões de Memória de registro (com LED)</b> Esses botões permitem registrar as configurações atuais. Mantenha pressionado um desses botões para registrar a configuração atual. As configurações registradas podem ser recuperadas com um único toque durante a sua apresentação, por exemplo. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre como registrar configurações.
----	---	---

## Blocos (17, 18)

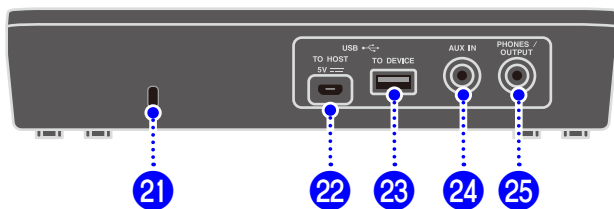
17	<b>Blocos</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ao bater nesses blocos (Nota MIDI ativada), você pode ouvir as várias vozes que são atribuídas a esses blocos. Ao pressionar mais fundo esses blocos ou aplicar pressão sobre esses blocos (MIDI Após toque), você pode confirmar se os blocos funcionam de acordo com as configurações feitas para cada um dos blocos no conjunto atual. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</li><li>• Um número é atribuído a cada um dos blocos a seguir. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</li></ul>
18	<b>Blocos quadrados RGB (com LED)</b>  <p>Geralmente, da mesma maneira que acontece com outros blocos, pressione os blocos quadrados RGB para ouvir as várias vozes atribuídas ao conjunto atualmente selecionado. Quando o botão [SESS] está ativado, eles funcionam como blocos para o modo Criador de sessão. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p> <p>Além disso, esses blocos brilham de forma colorida em resposta à sua apresentação. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>


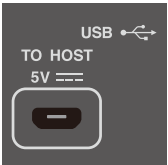
## Lado esquerdo



19		<b>Botão Standby/Ligado</b> Mantenha pressionado para ligar e desligar o produto. Quando a energia estiver ligada, pressione brevemente para mostrar o nível da pilha no visor LCD. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre como ligar e desligar a energia. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre como carregar a pilha.
20		<b>Botões Volume Up (+)/Down (-) (Aumentar/diminuir volume)</b> Esses botões permitem ajustar o volume do som proveniente do alto-falante integrado ou dos fones de ouvido conectados à saída [PHONES/OUTPUT]. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.

## Superfície traseira



21		<b>Compartimento de segurança</b> Conecte aqui um cabo de segurança comercialmente disponível para evitar o roubo deste produto.
22		<b>Terminal [USB TO HOST]</b> Esse terminal micro USB B é usado para carregar a pilha com um adaptador de alimentação USB, para sinais de áudio de entrada/saída e para transmitir/receber mensagens MIDI de/para um computador ou dispositivo inteligente. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre como carregar a pilha. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre outras funções.

<p>23</p>		<p><b>Terminal [USB TO DEVICE]</b></p> <p>Este terminal é usado para gravar áudio no diretório raiz de uma unidade Flash USB conectada ou reproduzir arquivos de áudio gravados. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p> <p>Os dados criados neste produto podem ser salvos como um arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB, e os arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB podem ser carregados neste produto como dados. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p> <p>Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre outras funções.</p>
<p>24</p>		<p><b>Conector [AUX IN]</b></p> <p>É um miniconector estéreo. Ao conectar seu dispositivo, como um teclado digital ou um reproduutor de música móvel, você pode inserir o som deles neste produto. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
<p>25</p>		<p><b>Conector [PHONES/OUTPUT]</b></p> <p>É um miniconector estéreo. Ao conectar um dispositivo como fones de ouvido ou um dispositivo de streaming ao vivo, você pode ouvir o som deste produto, incluindo sua apresentação com blocos e a entrada do sinal de áudio por meio do conector [AUX IN]. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>



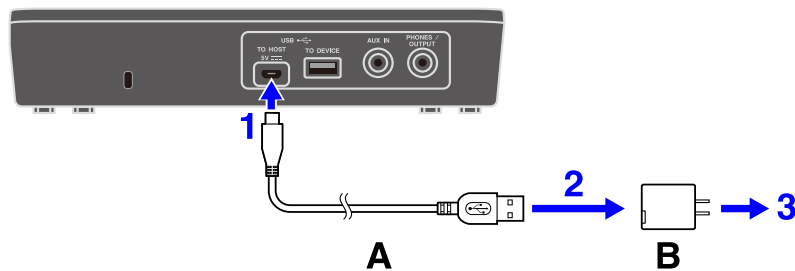
# Fonte de alimentação

## Como carregar

Este produto pode ser usado após o carregamento da pilha. Basta conectá-lo a uma tomada de corrente alternada (CA) ou a uma Bateria móvel USB conforme descrito abaixo. Em particular, antes de usar este produto pela primeira vez após retirá-lo da embalagem, carregue-o totalmente até que o indicador Standby/Ligado (vermelho) da pilha se apague.

### Como carregar com um adaptador de alimentação USB (disponível comercialmente)

Conecte o adaptador de alimentação USB na ordem dos números mostrados na figura abaixo.

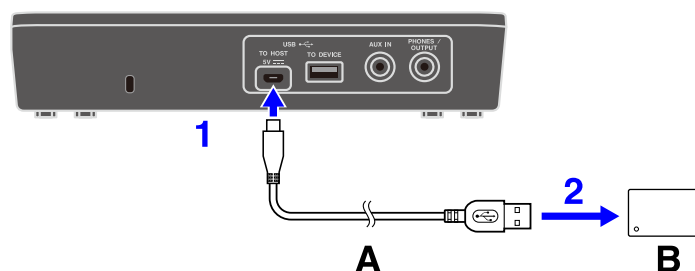


A. Cabo USB (incluído na embalagem)

B. Adaptador de alimentação USB (disponível comercialmente)

### Como carregar com uma bateria móvel USB (disponível comercialmente)

Conecte a bateria móvel USB na ordem dos números mostrados na figura abaixo.



A. Cabo USB (incluído na embalagem)

B. Bateria móvel USB (disponível comercialmente)

## Observações referentes ao carregamento

- Este produto pode ser usado mesmo durante o carregamento da pilha.
- Se a carga da pilha for insuficiente ou estiver anormal, o indicador Standby/Ligado (vermelho) piscará.
- O tempo estimado para passar de um nível de pilha fraca até uma carga completa é de 1 a 3 horas, com o produto desligado (dependendo do ambiente de uso e do uso da pilha).
- Para recarregar a pilha após uma carga completa, você precisará desconectar o cabo USB e conectá-lo novamente.

## Requisitos do adaptador de alimentação USB/bateria móvel USB

Tensão de saída: DC 5V

Corrente de saída: Corrente de saída 1,5 A ou superior \*Produtos compatíveis com especificação USB BC

### CUIDADO

Use um adaptador de alimentação USB ou bateria móvel USB com as especificações indicadas acima. A utilização de adaptadores ou pilhas incorretos poderá danificar o produto ou causar superaquecimento. Siga as instruções que acompanham o adaptador de alimentação USB ou a bateria móvel USB conectados.

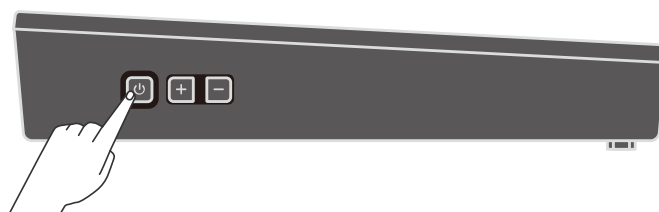
### AVISO

- Use uma bateria móvel USB equipada com uma função de modo de baixa corrente etc., que seja capaz de fornecer alimentação a dispositivos com consumo de corrente de 25mA ou menos. Se você não conseguir realizar a carga da pilha com uma bateria móvel USB, use um adaptador de alimentação USB para ver se consegue realizar a carga usando uma tomada elétrica.
- Se o produto for desligado repentina e inesperadamente logo depois de ser ligado, isso pode indicar que o adaptador de alimentação USB ou a bateria móvel USB não atendem às especificações exigidas ou podem estar danificados. Tente usar outro adaptador ou pilha que atenda às especificações exigidas. Se o produto parecer estar com defeito, consulte o Serviço Técnico Yamaha.

### OBSERVAÇÃO

Quando o produto está conectado à porta USB de um computador ou a um adaptador de alimentação USB com uma corrente de saída inferior a 1,5A, a energia restante da pilha pode diminuir mesmo durante o carregamento (com o indicador Standby/Ligado vermelho aceso).

## Como ligar/desligar o produto



### Como ligar o produto

Mantenha pressionado o botão Standby/Ligado na lateral do produto até que o visor LCD acenda.

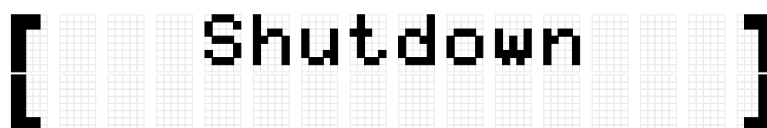


#### OBSERVAÇÃO

- Se você pressionar o botão Standby/Ligado para ligar o produto quando o nível da pilha estiver próximo de zero, a mensagem “AutoPowerOff Low Battery” será exibida no visor LCD e o produto será desligado automaticamente.

### Como desligar o produto

Mantenha pressionado o botão Standby/Ligado até que “Desligar” seja exibido no visor LCD.

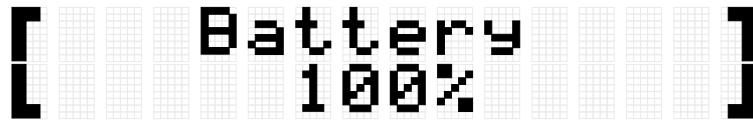


#### OBSERVAÇÃO

- Embora desligado, as configurações são mantidas. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.
- Quando a pilha estiver fraca, a mensagem “AutoPowerOff Low Battery” será exibida no visor LCD e o produto desligará automaticamente.

## Como verificar a vida útil restante da pilha

Se você pressionar e soltar imediatamente o botão Standby/Ligado, a vida útil restante da pilha (“Battery xxx%”) será exibida no visor LCD e o indicador inferior (azul) Standby/Ligado piscará para indicar o nível da pilha. Quatro flashes para 100–90%, três flashes para 80–60%, dois flashes para 50–30% e um flash para 20–0%.

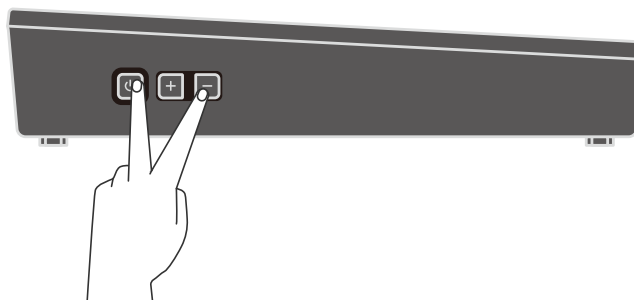


### OBSERVAÇÃO

- Se o nível da pilha estiver entre 20% e 0%, o indicador inferior (azul) Standby/Ligado piscará uma vez a cada 30 segundos, mesmo quando o botão Standby/Ligado não for pressionado.

## Desligamento forçado

Se o produto se comportar de forma anormal e não for possível realizar nenhuma operação, mantenha pressionados os botões Standby/Ligado e Volume Down (Diminuir volume) (-) na lateral da unidade ao mesmo tempo para forçar o desligamento.



### AVISO

Se você forçar o desligamento, as configurações do produto não serão mantidas.

## Desligamento automático

Para evitar o consumo desnecessário de energia, após determinado período de inatividade, a mensagem “AutoPowerOff” é exibida no visor LCD e a energia deste produto é desligada automaticamente. Siga estas operações para alterar o período transcorrido até o desligamento automático em [\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff](#).

Para desativar o desligamento automático, mantenha pressionado o botão [CLICK] e o botão Standby/Ligado ao mesmo tempo para ligar a alimentação. A mensagem “AutoPowerOff” é exibida no visor LCD e, em seguida, o produto é inicializado com o desligamento automático desativado ([\[MENU\]→Utility→AutoPowerOff=Disabled](#)).

# Como conectar um dispositivo externo

## Conector [PHONES/OUTPUT]

É um miniconector estéreo. Ao conectar um dispositivo como fones de ouvido ou um dispositivo de streaming ao vivo, você pode ouvir o som deste produto, incluindo sua apresentação com blocos e a entrada do sinal de áudio por meio do conector [AUX IN].

### ⚠ CUIDADO

Antes de conectar um dispositivo de áudio externo, desligue este produto e o dispositivo externo. Além disso, antes de ligar ou desligar, ajuste todos os níveis de volume para mínimo (0). Caso contrário, os dispositivos poderão sofrer danos ou poderá ocorrer o risco de choque elétrico ou, até mesmo, perda permanente da audição. Para evitar danos aos alto-falantes, defina todos os níveis de volume no mínimo (0) antes de conectar um dispositivo externo.

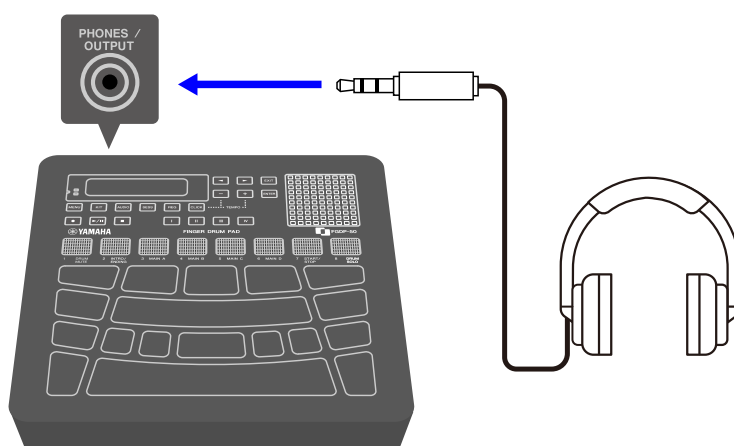
### AVISO

Para evitar possíveis danos no dispositivo externo, ligue primeiro este produto e depois o dispositivo externo. Ao desligar, siga a ordem inversa: primeiro desligue o dispositivo externo e depois o produto.

### OBSERVAÇÃO

Por padrão, o alto-falante integrado é desativado automaticamente quando fones de ouvido ou um dispositivo externo são conectados à saída [PHONES/OUTPUT]. Para obter detalhes, consulte [MENU→Utility→SpeakerOut](#).

## Como conectar fones de ouvido

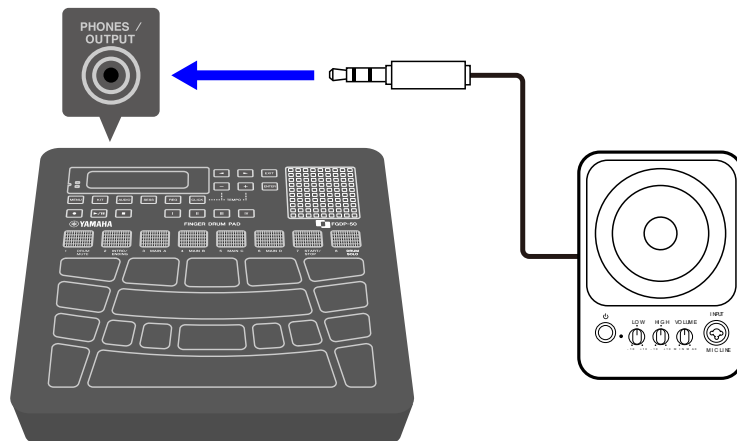


## CUIDADO

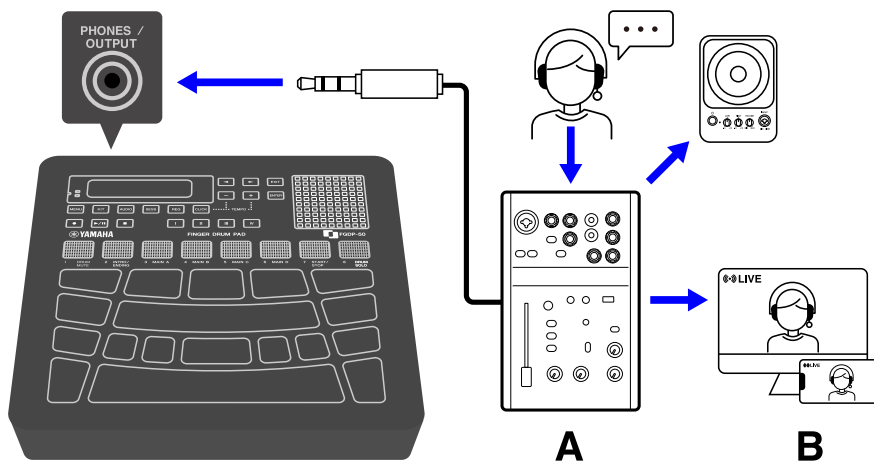
- Não use fones de ouvido por um longo período com volume alto. Isso pode causar perda de audição.

## Conexão de alto-falantes externos ou de um dispositivo de streaming ao vivo

Como conectar um alto-falante externo equipado com um amplificador



Como conectar um dispositivo de streaming ao vivo

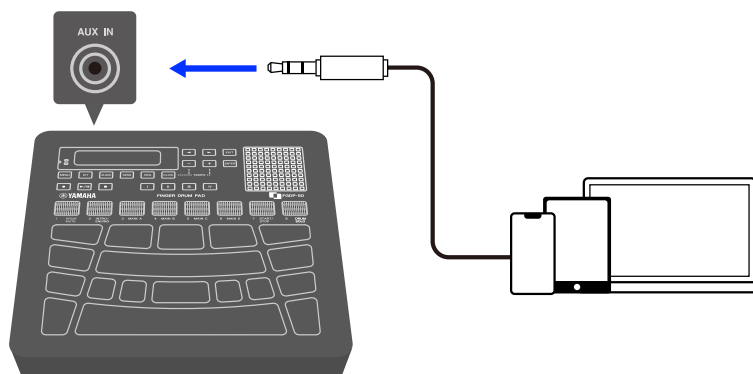


A Dispositivo de streaming ao vivo

B Streaming

## Conector [AUX IN]

Ao usar esse conector, o alto-falante integrado pode emitir o sinal de áudio de um dispositivo de áudio, como um dispositivo inteligente ou computador.



### CUIDADO

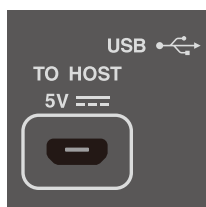
- Antes de conectar um dispositivo, desligue este produto e o dispositivo de áudio externo. Caso contrário, poderão ocorrer danos aos dispositivos ou choques elétricos. Para evitar danos aos alto-falantes, defina todos os níveis de volume no mínimo (0) antes de conectar um dispositivo externo.

### AVISO

- Para evitar possíveis danos no dispositivo externo, ligue primeiro este produto e depois o dispositivo externo. Ao desligar, siga a ordem inversa: primeiro desligue o dispositivo externo e depois o produto.

## Terminal [USB TO HOST]

Este produto está equipado com um terminal [USB TO HOST].



## Aviso sobre o uso do terminal [USB TO HOST]

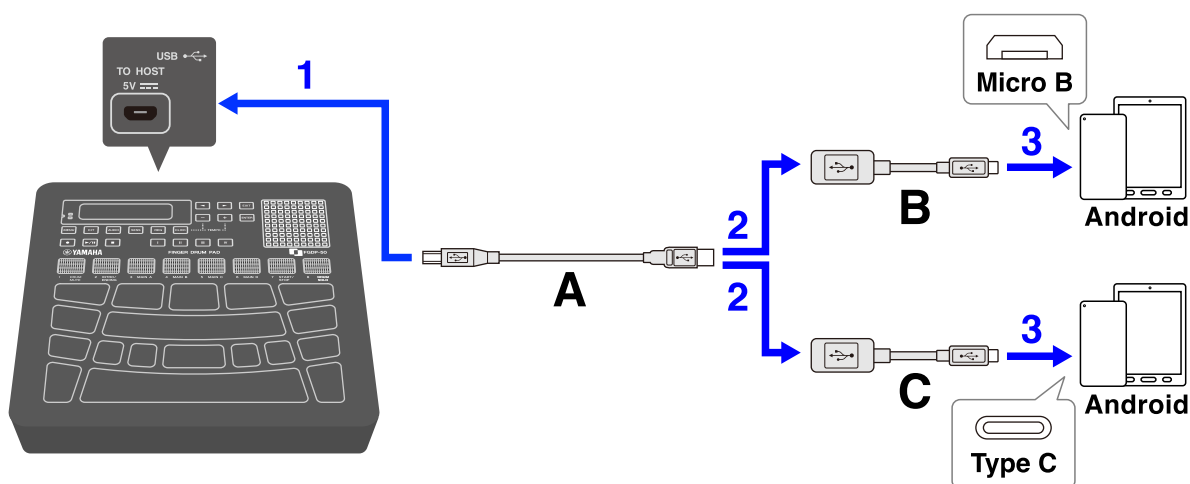
Ao conectar um cabo USB a esse terminal, segure o conector (plugue) em linha reta (sem incliná-lo) e insira-o completamente para evitar mau contato. Depois de conectar um cabo, não use força excessiva sobre o conector (plugue). Além disso, verifique os avisos referentes às conexões USB na seção "Precauções" do Guia de inicialização incluído no pacote do produto.

- Consulte a seção "[Charging](#)" deste guia para obter detalhes sobre como conectar um dispositivo de carregamento.
- Dependendo do modelo do computador/dispositivo inteligente e do sistema operacional, uma conexão USB pode causar ruídos ou não funcionar bem.
- Ao conectar um dispositivo inteligente ou um computador, os pontos a seguir devem ser observados para evitar o congelamento e a perda de dados.
  - Antes de ligar ou desligar este produto ou conectar ou desconectar um cabo USB, feche todos os software aplicativos abertos no dispositivo inteligente ou computador.
  - Aguarde seis segundos ou mais entre as operações a seguir: (1) desligar e religar o produto ou (2) conectar/desconectar alternadamente um cabo USB.

Caso o dispositivo inteligente, computador ou produto congele, reinicie o software aplicativo ou o sistema operacional do dispositivo inteligente ou computador ou desligue e religue o produto.

## Como conectar um dispositivo inteligente (Android)

Use os itens a seguir para fazer conexões na ordem dos números mostrados na figura abaixo.

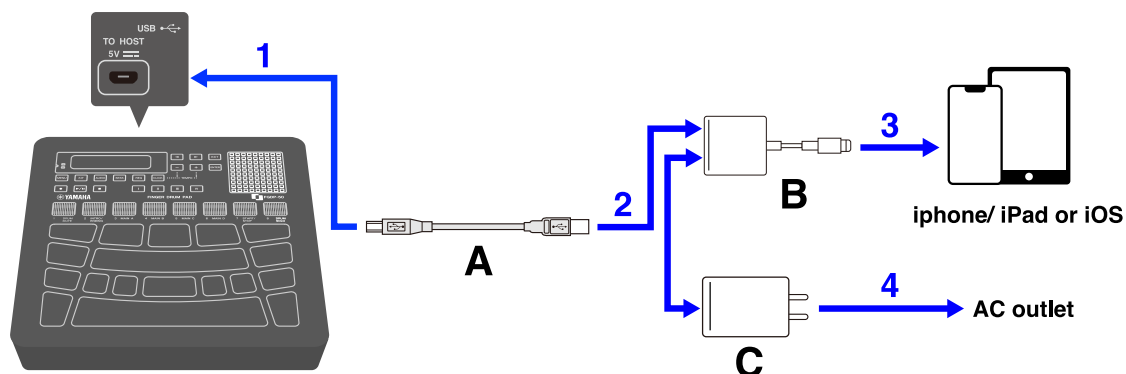




- A. Cabo USB (Micro B macho – tipo A macho) incluído com este produto
- B. Adaptador de conversão USB (Tipo A fêmeas – Micro B macho) vendido separadamente
- C. Adaptador de conversão USB (Tipo A fêmeas – Tipo C macho) vendido separadamente

## Como conectar um dispositivo inteligente (iOS)

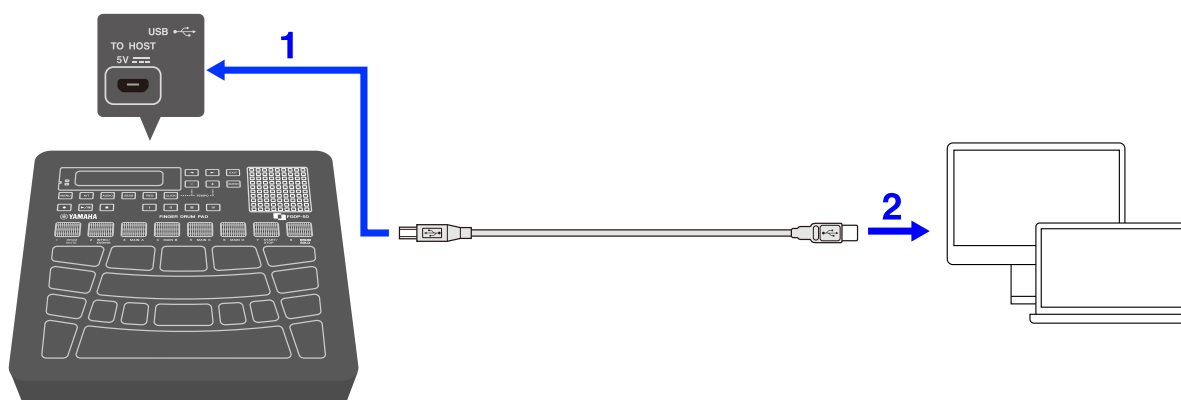
Use os itens a seguir para fazer conexões na ordem dos números mostrados na figura abaixo.



- A. Cabo USB (Micro B macho – tipo A macho) incluído com este produto
- B. Adaptador de câmera Lightning para USB 3 vendido separadamente
- C. Adaptador de conversão USB (Tipo A fêmeas – Micro C macho) vendido separadamente

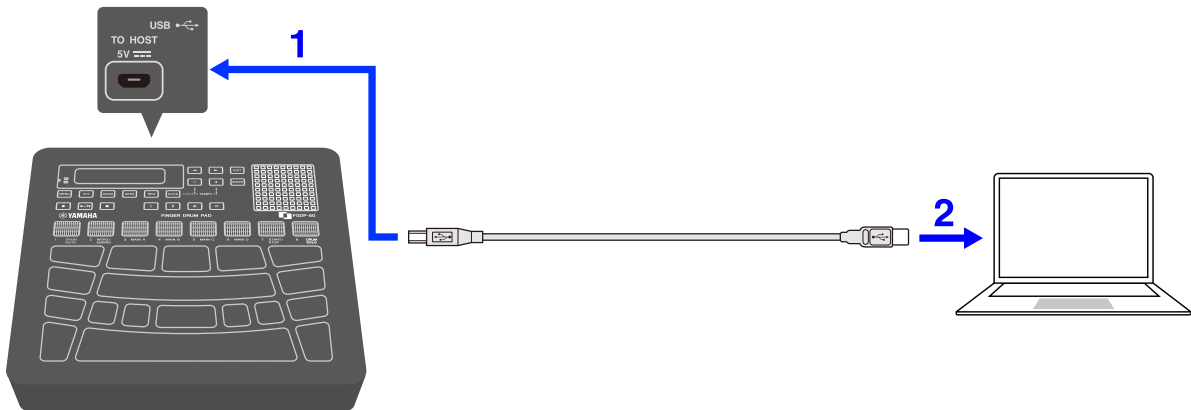
## Como conectar a um computador (Mac)

Use o cabo USB que acompanha este produto para fazer as conexões na ordem dos números mostrados na figura abaixo.



## Como conectar a um computador (Windows)

1. Instale o Yamaha Steinberg USB Driver no computador.  
O Yamaha Steinberg USB Driver pode ser baixado do seguinte URL:  
<https://download.yamaha.com/>.
2. Conecte o seu computador ao terminal [USB TO HOST] por meio do cabo USB incluído.



3. No computador, abra o "Painel de controle do driver USB Yamaha Steinberg" e defina "Device:" como "Finger Drum Pad".

## Terminal [USB TO DEVICE]



Este produto está equipado com um terminal [USB TO DEVICE]. Ao conectar um dispositivo USB ao terminal [USB TO DEVICE], preste muita atenção aos pontos a seguir.

### OBSERVAÇÃO

- Para obter mais informações sobre como usar seu dispositivo USB, consulte o manual de instruções do dispositivo.

## Dispositivos USB que podem ser usados

- Unidades Flash USB

Dispositivos USB diferentes dos listados acima (hubs USB, mouses, teclados de computador etc.) não podem ser usados mesmo que estejam conectados.

Consulte o seguinte URL para obter uma lista de unidades Flash USB compatíveis.

<https://download.yamaha.com/>

Embora dispositivos USB 1.1 a 3.0 possam ser usados com este produto, o tempo necessário para salvar ou carregar dados de um dispositivo variará dependendo do tipo de dados e da condição do dispositivo.

### AVISO

- A tensão do terminal [USB TO DEVICE] é, no máximo, de 5 V/500 mA. Não conecte dispositivos USB que excedam essa tensão. Isso pode causar mau funcionamento.

## Como conectar uma unidade Flash USB

Insira o plugue correspondente ao formato do terminal [USB TO DEVICE], prestando muita atenção à disposição vertical.

### AVISO

- Não insira nem remova uma unidade Flash USB durante a reprodução, gravação, operações de arquivo (salvar/carregar/formatar etc.) ou ao acessar a unidade Flash USB. Isso pode fazer com que o produto pare de funcionar ou danificar a unidade Flash USB ou os dados.
- Aguarde alguns segundos entre a inserção e a remoção de uma unidade Flash USB.
- Não use um cabo para conectar uma unidade Flash USB.

## Formatação de uma unidade Flash USB

Recomendamos o uso deste produto para formatar sua unidade Flash USB. Unidades Flash USB formatadas com outros dispositivos podem não funcionar corretamente com esta unidade. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como formatar uma unidade Flash USB.

### AVISO

A formatação de uma unidade Flash USB apagará o conteúdo dessa unidade. Verifique se a unidade Flash USB não contém nenhum dado necessário antes de formatá-la.

## **Como evitar a exclusão acidental de dados**

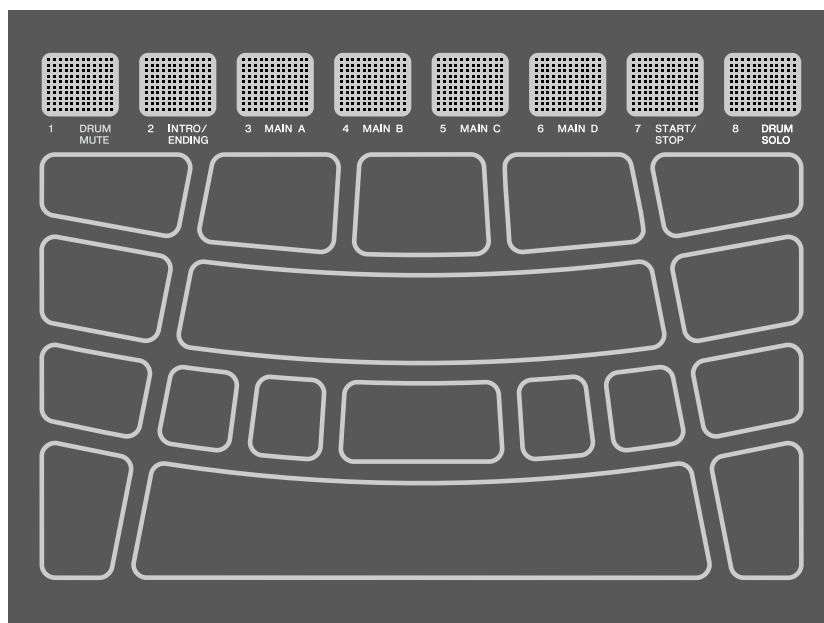
Algumas unidades Flash USB incluem uma função de proteção contra gravação para evitar a exclusão acidental de dados. Se a sua unidade Flash USB contiver dados importantes, use a função de proteção contra gravação para evitar que os dados sejam sobrescritos. Por outro lado, ao salvar dados, verifique se a função de proteção contra gravação da sua unidade Flash USB está desligada.

## **Desligar a alimentação quando uma unidade Flash USB estiver conectada**

Não desligue a alimentação se a unidade Flash USB estiver sendo acessada para reprodução/gravação ou operações de arquivo (salvar/carregar/formatar etc.). Isso pode danificar a unidade Flash USB ou os dados.

# Estrutura interna deste produto

## Operações dos blocos



Os blocos neste produto são compatíveis com os recursos Após toque, bem como Nota ativada/desativada. Em outras palavras, este produto foi projetado para que, além de produzir um som de voz quando um bloco é tocado, várias expressões também possam ser produzidas pressionando-se o bloco mais fundo. Outras funções além de vozes podem ser atribuídas a Nota ativada, e a configuração padrão de Após toque pode ser alterada para uma função diferente.

### Operação dos blocos = evento MIDI gerado

Bater em um bloco = Nota ativada

Pressionar mais fundo o bloco (pressão aplicada ao bloco) = Após toque

Bater e depois não pressionar = Nota desativada

O valor da velocidade para Nota ativada e o valor para Após toque podem ser visualizados nos valores N e A em [\[MENU\]→Trigger](#).

```
4 Trigger 1 H3 1
N= 94 A= 0
```

## Configurações para operações de bloco

Existem duas maneiras de definir as operações do bloco: definir os dados do conjunto no modo Conjunto (para todos os blocos) ou definir as configurações no modo Criador de sessão (apenas para A1 e A8). “[NoteFunc](#)” (função para Nota ativada) e “[ATFunc](#)” (função para Após toque) são definidas em ambos os modos.

## Números dos blocos

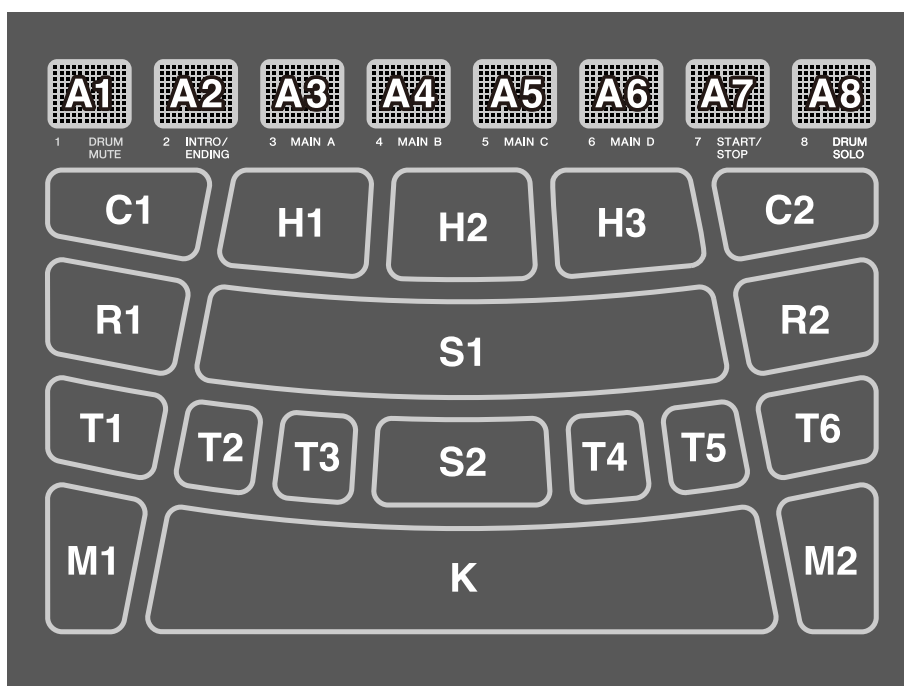
Números específicos são atribuídos a cada bloco individual. Esses números são usados neste Guia do usuário para identificar cada bloco conforme necessário. O layout do bloco pode ser invertido, de modo que essas atribuições de números e suas configurações (incluindo as atribuições de voz) sejam movidas para os blocos no lado oposto.

### OBSERVAÇÃO

Os blocos quadrados RGB (A1–A8) funcionam como botões para controlar a reprodução da sessão no modo Criador de sessão (quando o botão [SESS] está aceso). Eles não são afetados pelas configurações em [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#).

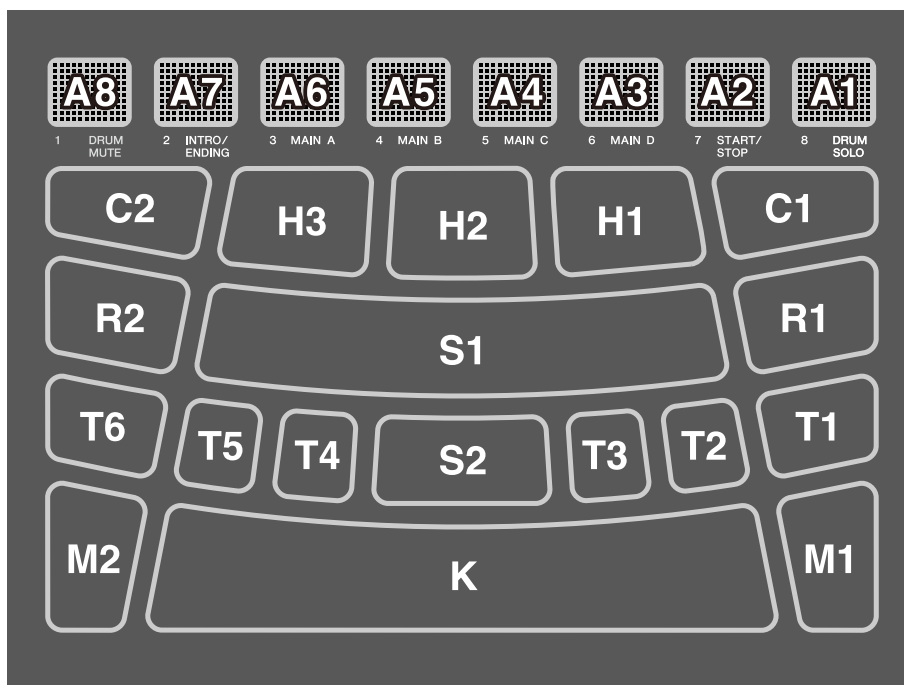
## Ao tocar principalmente com a mão direita

Quando [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) estiver definido como "Right" (Direita) (configuração padrão), os números dos blocos serão atribuídos conforme ilustrado abaixo. É mais fácil usar essa configuração ao tocar-se os blocos principalmente com a mão direita.



## Ao tocar principalmente com a mão esquerda

Quando [\[MENU\]](#)→[Utility](#)→[PadLayout](#) estiver definido como "Left" (Esquerda) (configuração padrão), os números dos blocos serão atribuídos conforme ilustrado abaixo. É mais fácil usar essa configuração ao tocar-se os blocos principalmente com a mão esquerda.






## Operações básicas no visor LCD



### Seleção de um modo (nível superior do menu)

Este produto tem cinco modos. Um dos cinco botões logo abaixo do visor LCD está sempre aceso.



	<p><b>Modo Menu</b></p> <p>Quando o botão [MENU] está aceso, você pode usar os botões de seleção de item (botões [←][→]) para fazer as configurações a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Mixer</a></li> <li>• <a href="#">Click</a></li> <li>• <a href="#">Trigger</a></li> <li>• <a href="#">Utility</a></li> <li>• <a href="#">File</a></li> <li>• <a href="#">FactoryReset</a></li> <li>• <a href="#">Version</a></li> </ul>
	<p><b>Modo Conjunto</b></p> <p>Quando o botão [KIT] estiver aceso, você poderá selecionar um dos conjuntos incluídos neste produto no visor LCD. Você pode usar os botões de seleção de item (botões [←][→]) para fazer as seguintes configurações para o conjunto atualmente selecionado e salvá-lo como um conjunto de usuário (U01–U50).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">KitEdit</a></li> <li>• <a href="#">PadEdit</a></li> <li>• <a href="#">VoiceEdit</a></li> <li>• <a href="#">InterlockEdit</a></li> </ul>
	<p><b>Modo Áudio</b></p> <p>Quando o botão [AUDIO] está aceso, você pode gravar áudio, como sua apresentação no bloco, no diretório raiz de uma unidade Flash USB conectada ao terminal [USB TO DEVICE] ou reproduzir um arquivo WAV no diretório raiz do unidade Flash USB. Você pode usar os botões de seleção de item (botões [←][→]) para fazer as configurações a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Repeat</a></li> <li>• <a href="#">RecSetting</a></li> </ul>



	<p><b>Modo Criador de sessão</b></p> <p>Quando o botão [SESS] está aceso, os blocos quadrados RGB são usados para o modo Criador de sessão, permitindo que as frases incorporadas neste produto sejam tocadas como acompanhamento. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p> <p>Você pode usar os botões de seleção de item (botões [←][→]) para fazer as configurações a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">DrumMuteSolo</a></li> <li>• <a href="#">PartOnOff</a></li> <li>• <a href="#">SynchroStart</a></li> <li>• <a href="#">SectionChange</a></li> <li>• <a href="#">LockSetting</a></li> <li>• <a href="#">PadSetting</a></li> </ul>
	<p><b>Modo Banco de memória do registro</b></p> <p>Quando o botão [REG] está aceso, o banco de memória do registro pode ser selecionado e as configurações armazenadas na memória de registro podem ser salvas no banco de memória de registro do usuário (U01–U50). Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p> <p>Você pode usar os botões de seleção de item (botões [←][→]) para fazer as configurações a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">LoadSetting</a></li> </ul>

## OBSERVAÇÃO

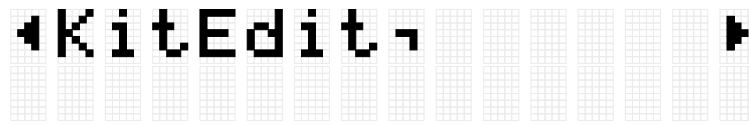
- Independentemente do nível de menu em que você está em qualquer modo, você sempre pode pressionar o botão do modo apropriado para retornar à tela superior.
- Se você estiver no nível de menu mais alto de qualquer modo, pressione o botão [EXIT] para retornar à tela inicial.

## Alternância de telas

Quando você seleciona um modo e o nível de menu mais alto é exibido no visor LCD, as operações a seguir são possíveis.

### Movimento horizontal no nível de menu atual

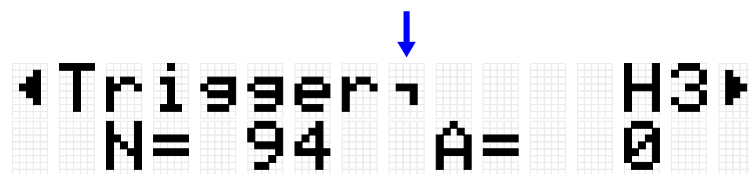
Se triângulos aparecerem nas extremidades esquerda e/ou direita da linha superior do visor LCD, use os botões [←][→] para selecionar um item no mesmo nível de menu.



### Movimento vertical nos níveis de menu

Você pode descer um nível de menu ou usar o botão [EXIT] para subir um nível de menu. Essas operações são possíveis quando o nome do item exibido no visor LCD começa ou termina com as marcas mostradas abaixo.

Uso do botão [ENTER] para descer um nível de menu



Uso do botão [EXIT] para subir um nível de menu



### Execução de uma função

Use o botão [ENTER] para executar (ou avançar) uma função e o botão [EXIT] para cancelar uma função (ou retornar ao estado anterior). Por exemplo, se uma mensagem de confirmação for exibida conforme mostrado na figura a seguir, pressione o botão [ENTER] para executar a operação ou o botão [EXIT] para cancelá-la.

```
└ Reset?
P01@
```

## Salvamento de dados

Um “E” pode aparecer entre o número e o nome do [Conjunto](#), [Trigger](#) e [Banco de memória do registro](#).

```
Kit J=100 E
P01@Maple
```

```
└ Trigger
P01@Normal Tx
```

```
Regist J=100 E
P01@KitIdea
```

Isso indica que os dados atualmente selecionados foram editados, mas ainda não foram salvos como dados do usuário (não salvos com um número começando com “U”). Se quiser usar as configurações atuais posteriormente, pressione o botão [ENTER] na tela acima para salvá-las como dados do usuário. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como salvar um conjunto, [esta página](#) para obter detalhes sobre como salvar um trigger e [esta página](#) para obter detalhes sobre como salvar um banco de memória do registro.

## Edição de nomes

Quando “Name” (Nome) aparecer no visor LCD, você poderá editar o nome dos dados que foram editados neste produto ou dos arquivos no diretório raiz da unidade Flash USB. Edite um nome usando os botões [<][>] para mover o cursor e depois usando os botões [ + ][ - ] para selecionar um caractere na posição do cursor.

```
└ Name
All_
  ↑
```

## Caracteres que podem ser usados ao editar nomes

- Letras maiúsculas do alfabeto

A B C D E F G H I J K L M  
N O P Q R S T U V W X Y Z

- Letras minúsculas do alfabeto

a b c d e f g h i j k l m  
n o p q r s t u v w x y z

- Espaços e números

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Símbolos

. , ? ! ' - / : ; ( ) \* &  
@ " [ ] ^ \_ # % ^ \* + = \_  
\ | ~ < > \$

## OBSERVAÇÃO

Observe que os caracteres a seguir não podem ser usados em nomes de arquivos.

. ? / : \* " \* | < >

## Edição de nomes de dados de usuário e nomes de arquivos

Para dados do usuário (conjuntos, triggers, bancos de memória de registro), você pode editar o nome ao salvar os dados. Os arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB podem ser renomeados quando os dados são salvos inicialmente ou depois que os dados já tiverem sido salvos. Consulte os links a seguir para obter detalhes.

- Edição do nome de um conjunto

Consulte [esta página](#) ao salvar dados do usuário. Consulte [esta página](#) ao salvar dados em uma unidade Flash USB.

- Edição do nome de um trigger

Consulte [esta página](#) ao salvar dados do usuário. Consulte [esta página](#) ao salvar dados em uma unidade Flash USB.

- Edição do nome de um banco de memória do registro

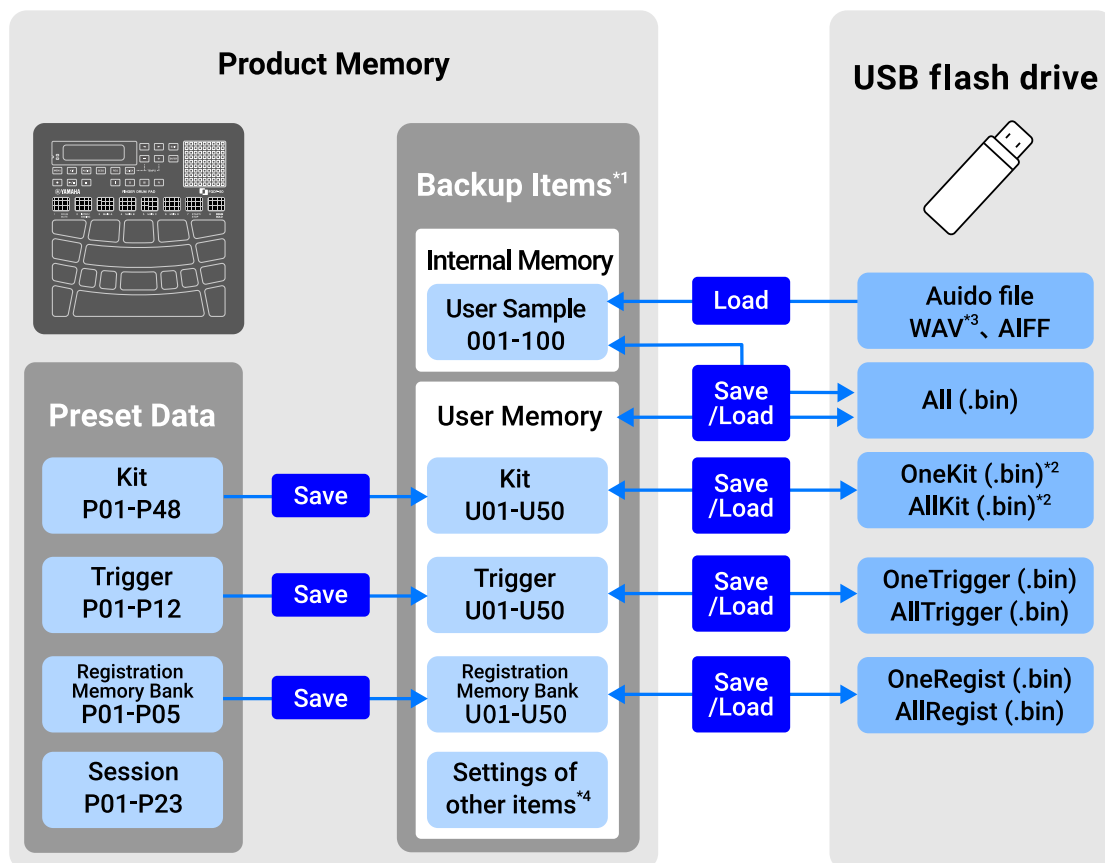
Consulte [esta página](#) ao salvar dados do usuário. Consulte [esta página](#) ao salvar dados em uma unidade Flash USB.

## Funções do sequenciador

Este produto possui uma função “Sequenciador” que opera de acordo com os valores do tempo. As quatro funções a seguir operam de acordo com o sequenciador.

- [Click](#)
- [Criador de sessão](#)
- [Repetição de nota](#) para blocos
- [\[MENU\]→Utility→LEDPatAutoBar](#) (Barra automática de padrão LED)

## Dados manipulados por este produto



\*1 Itens cujas configurações são mantidas mesmo quando a alimentação é desligada

\*2 Inclui Salvar/Carregar para amostras do usuário usadas no conjunto

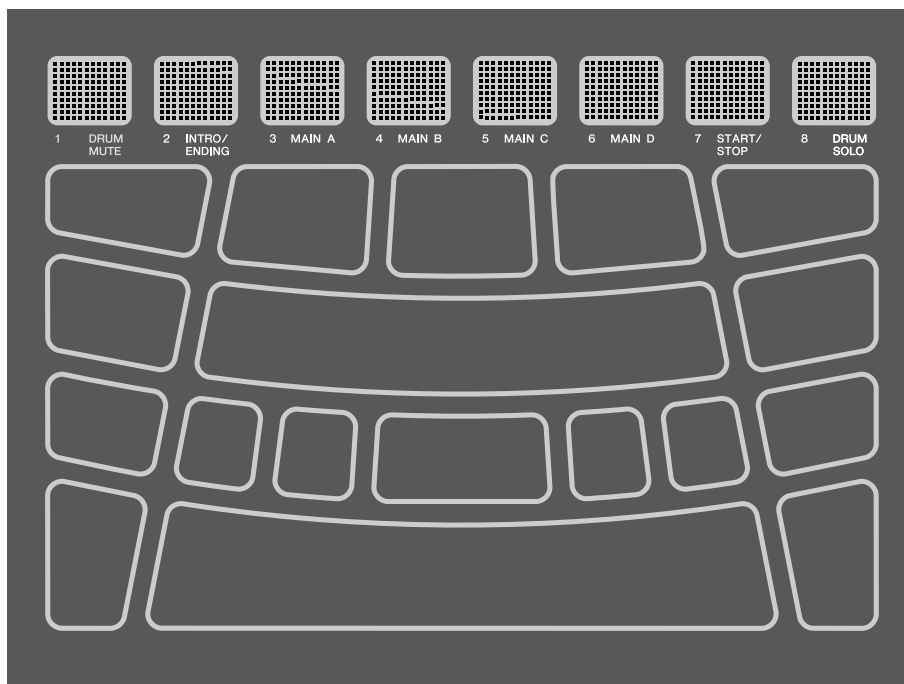
\*3 Arquivos WAV podem ser reproduzidos com a função Reprodutor de áudio USB. Além disso, os arquivos WAV podem ser gravados com a função Gravador de áudio USB. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre o reprodutor de áudio USB. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre o gravador de áudio USB.

\*4 Os itens aplicáveis são os seguintes:

- Configurações no [modo Conjunto](#)
- Configurações no [modo Áudio](#) (excluindo números de seleção de arquivo)
- Configurações no [modo Criador de sessão](#)
- Configurações no [modo Banco de memória do registro](#)
- [Tempo](#)
- Volume da saída de som dos alto-falantes embutidos (consulte [esta página](#) para obter detalhes.)
- Volume da saída de som do conector [PHONES/OUTPUT] (consulte [esta página](#) para obter detalhes.)
- Configurações em [\[MENU\]→Mixer](#)
- Configurações em [\[MENU\]→Click](#)
- Configurações em [\[MENU\]→Trigger](#)
- Configurações em [\[MENU\]→Utility](#)

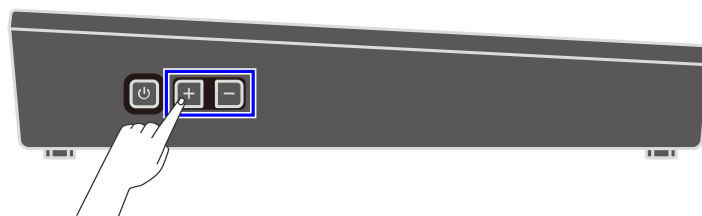
# Como tocar os blocos

Ao bater em um bloco com o dedo, a voz atribuída a esse bloco será ouvida. A intensidade do som depende da força com que você bate no bloco. Se você continuar pressionando o bloco, para alguns blocos, a voz simplesmente desaparecerá e, para outros, a voz será repetida no ritmo do tempo atual.

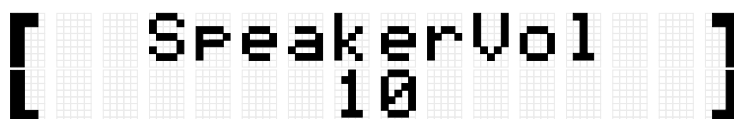


# Como ajustar o volume

Use os botões Volume Up (+)/Down (-) (Aumentar/diminuir volume) na lateral da unidade para ajustar o volume geral.



Se nenhum cabo estiver conectado à saída [PHONES/OUTPUT], o volume de saída do alto-falante integrado poderá ser ajustado no intervalo de 0 a 32.



Se um cabo estiver conectado ao conector [PHONES/OUTPUT], o volume de saída desse conector poderá ser ajustado no intervalo de 0 a 32.

[ PhonesOutVol  
10 ]

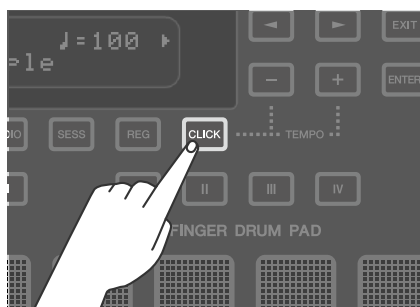
Pressione o botão Volume Down (-) para diminuir o volume. Se você mantiver pressionado este botão, o volume continuará diminuindo enquanto você o mantiver pressionado. Pressione o botão Volume Up (+) para aumentar o volume. Se você mantiver pressionado este botão, o volume continuará a aumentar enquanto você o mantiver pressionado. Pressione os dois botões ao mesmo tempo para retornar o volume ao valor padrão.

### OBSERVAÇÃO

- A configuração padrão de volume foi definida para um ótimo equilíbrio entre volume e qualidade de som.
- Você pode fazer ajustes de volume individuais nos vários sons que podem ser reproduzidos por este produto. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

## Como iniciar e interromper o som do clique

Você pode reproduzir um som de clique para ajudar você a acompanhar o tempo.



O som do clique é ativado e desativado cada vez que o botão [CLICK] é pressionado (pressione brevemente). Enquanto o som do clique estiver sendo reproduzido, o botão [CLICK] piscará de acordo com o tempo atualmente definido. Ele piscará em vermelho apenas na primeira batida de cada compasso e em azul em todas as outras batidas.

### OBSERVAÇÃO

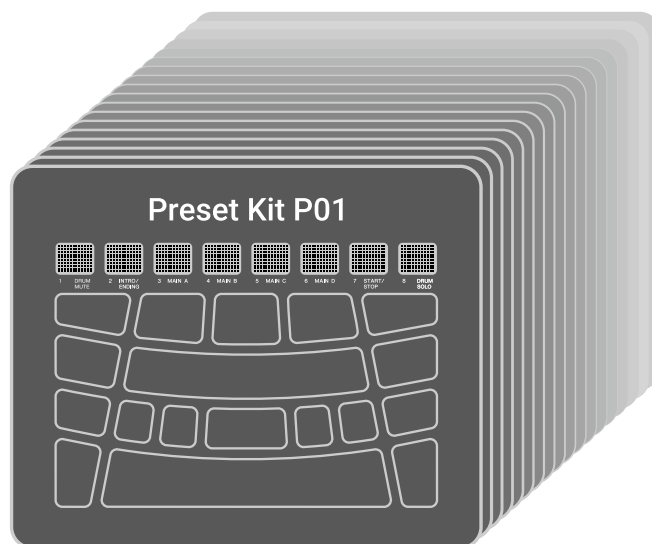
- Você pode alterar o volume do clique, a batida e outras configurações em [\[MENU\]→Click](#).
- O som do clique não inicia/para quando você pressiona o botão [CLICK]. Ele inicia/para quando você solta o botão.





# Como selecionar um conjunto (alterando todos os sons do bloco de uma vez)

A coleção de sons atribuídos a todos os blocos é chamada de “Conjunto”. Este produto inclui conjuntos para uma ampla variedade de gêneros musicais. Selecione um conjunto que melhor se adapte ao seu estilo de tocar.



Kit P01 Maple J = 100 ▶

Para selecionar um conjunto, pressione o botão [+] ou [-] na tela superior do modo Conjunto. Pressione os botões [+] e [-] ao mesmo tempo para retornar à configuração padrão de P01. Consulte a [Lista de conjuntos](#) para ter uma visão geral dos conjuntos predefinidos incluídos neste produto.

## Como desativar sons

Pressione o botão [EXIT] na tela superior do modo Conjunto para desativar o som de clique e os sons produzidos pelo conjunto e pela sessão.

## Lista de conjuntos

Nº	Nome do conjunto (exibição)	Descrições
P01	<b>Maple</b>	Um conjunto gravado em um conjunto de percussão com revestimento em bordo, notável por seu som caloroso e sustentação resistente.
P02	<b>EDM Red</b>	Um conjunto adequado para tocar música eletrônica, concentrando-se em bumbos e caixas cuidadosamente selecionados para o sucesso imediato.

P03	<b>DistRock</b>	Um conjunto com distorção aplicada em todo ele, distorcendo o tom com um punch no estilo rock.
P04	<b>HouseRose</b>	Um conjunto adequado para apresentações house music, com destaque para um som forte parecido com uma máquina.
P05	<b>R&amp;B</b>	O conjunto perfeito para tocar R&B, que conta com amostras de bateria eletrônica clássica.
P06	<b>DubStepSun</b>	Esse conjunto orientado por dubstep adiciona um baixo característico ao tom-tom.
P07	<b>BigBeat</b>	Um excelente conjunto para a música Big Beat, que usa intensamente efeitos de distorção para lhe dar um som incrível.
P08	<b>Gate</b>	Um conjunto com o som de reverberação sintética clássico, popular nos anos de 1980.
P09	<b>HipHopGold</b>	Excelente para apresentações de hip-hop, este conjunto apresenta um som de caixa seco com um bumbo da escola antiga.
P10	<b>ModernJazz</b>	O conjunto perfeito para tocar jazz, com pratos de condução (bow) posicionados em C1 e C2 para maior liberdade ao tocar uma batida de swing.
P11	<b>Oak</b>	Gravado com um conjunto de percussão em revestimento de carvalho, este conjunto ostenta um baixo potente e uma grande variedade de intervalos médios.
P12	<b>Birch</b>	Gravado com um conjunto de percussão com revestimento de bétula, este conjunto tem sustentação única em seus intervalos médios e graves e um final popular forte.
P13	<b>Beech</b>	Gravado com um conjunto de percussão com revestimento em faia, este conjunto tem um ataque limpo e um som forte com médios profundos.
P14	<b>GaragePunk</b>	O conjunto punk perfeito, com som de redondo e atenuado.
P15	<b>Vintage50s</b>	Um som vintage e caloroso dos dias do rock dos anos de 1950.
P16	<b>Vintage70s</b>	Uma sonoridade antiga, calorosa e redonda remanescente da época do rock nos anos de 1970.
P17	<b>ClassicJazz</b>	Baseado no conjunto Vintage50s, o ClassicJazz possui pratos de condução (bow) posicionados em C1 e C2 para maior liberdade ao tocar uma batida de swing.
P18	<b>Funk</b>	Um ótimo conjunto para tocar funk, com um som seco e forte.
P19	<b>NeoSoul</b>	Destinado a ser usado ao tocar-se Neo Soul, este conjunto apresenta tom-tom de aro alto com sustentação longa e um som de palmas atribuído à caixa (S1).
P20	<b>Metal</b>	Um ataque forte e um bumbo claro fazem com que este seja um ótimo conjunto para heavy metal.
P21	<b>HardRock</b>	Um conjunto de hard rock com um som alto e poderoso.

P22	<b>Phaser</b>	Com base no conjunto de percussão com revestimento de bétula, este conjunto conta com um efeito de phaser forte.
P23	<b>DigiRock</b>	O conjunto perfeito para tocar rock, com uma combinação de sons eletrônicos. Divirta-se com o efeito de toque ecoante.
P24	<b>Reggae</b>	Um ótimo conjunto de reggae, com timbales e uma caixa de altura alta.
P25	<b>EDM Yellow</b>	Um conjunto EDM com reverberação reminiscente de apresentações de estádio.
P26	<b>EDM Blue</b>	Um conjunto com tons animados que o tornam ótimo para tocar EDM.
P27	<b>EDM Green</b>	O som forte, como uma máquina, torna a EDM Green uma boa opção para apresentações EDM.
P28	<b>HouseMint</b>	O conjunto perfeito para house music, que conta com tom com médios e baixos poderosos.
P29	<b>HipHopSilver</b>	Caixas em camadas fazem desse conjunto uma excelente opção para tocar hip-hop.
P30	<b>DubStepMoon</b>	Um conjunto de dubsteps com sons de voz exclusivos atribuídos aos tom-tom.
P31	<b>Drum`nBass</b>	Um conjunto de drum`n bass com uma caixa de altura alta atribuída a S2.
P32	<b>BeatBoxPine</b>	Excelente para apresentações no estilo BeatBox, este conjunto apresenta um intervalo médio e baixo extra poderoso.
P33	<b>BeatBoxPeach</b>	Destinado a apresentações de BeatBox, o BeatBoxPeach oferece uma sensação leve graças ao seu foco geral em médios e agudos.
P34	<b>RX</b>	Um conjunto gravado com o som das legendárias baterias eletrônicas digitais da série RX da Yamaha.
P35	<b>T8</b>	Gravado com sons de baterias analógicas clássicas, este conjunto pode ser usado para uma ampla gama de gêneros dos anos de 1980 até a música moderna.
P36	<b>T9</b>	Um conjunto gravado com sons de baterias eletrônicas analógicas clássicas, perfeito para techno e apresentações de house music.
P37	<b>Analog</b>	Gravado com sons de baterias eletrônicas analógicas clássicas, este conjunto é perfeito para apresentações de dance music dos anos de 1980.
P38	<b>PercsMaster</b>	Um conjunto de percussão que conta com diversos instrumentos de percussão de todo o mundo que tornarão as sessões um sucesso imediato.
P39	<b>Cuban</b>	Perfeito para tocar música cubana, este conjunto contém timbales nos blocos esquerdo e direito.
P40	<b>Brazil</b>	Um conjunto de percussão criado em torno dos instrumentos de percussão clássicos do Brasil, destinado a tocar batucada.
P41	<b>Africa</b>	Este conjunto de percussão apresenta uma coleção de instrumentos de percussão clássicos da África, além de se concentrar na apresentação de djembe.

P42	<b>Arabic</b>	Este conjunto de percussão apresenta uma coleção de instrumentos de percussão clássicos da Arabia, além de se concentrar na apresentação de darabuca.
P43	<b>IndianPop</b>	Este conjunto combina instrumentos de percussão indianos clássicos com sons eletrônicos, tornando-o perfeito para música de Bollywood.
P44	<b>China</b>	Com uma coleção de instrumentos de percussão chineses clássicos, o conjunto China tem um paigu atribuído aos blocos esquerdo e direito.
P45	<b>Japan</b>	Com uma coleção de instrumentos de percussão japoneses clássicos, o conjunto Japão tem amostras exclusivas atribuídas a C1 e C2.
P46	<b>Orchestra</b>	Um conjunto de percussão que conta com uma variedade de instrumentos de percussão usados em apresentação orquestral, com timpani atribuído aos blocos esquerdo e direito.
P47	<b>SE&amp;VocalEast</b>	Este conjunto apresenta uma variedade de efeitos sonoros, bem como vocais em estilo japonês atribuídos de A1 a A3.
P48	<b>SE&amp;VocalWest</b>	Este conjunto contém uma variedade de amostras vocais e efeitos sonoros de amplitude.

## Como experimentar as configurações de Choke

Depois de selecionar "P01 Maple" (P01 Bordô), tente bater nos blocos H1, H2 e H3.

Kit P01 Maple J = 100 ▶



Quando [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) estiver definido como "Right" (Direita)  
(configuração padrão)

Se você bater no Bloco H2 (prato chimal aberto) e, em seguida, no Bloco H1 ou H3 (prato chimal fechado), ouvirá que o som do H2 (prato chimal aberto) desaparecerá. Este estilo de reprodução é alcançado com as seguintes configurações:

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeGroup](#)

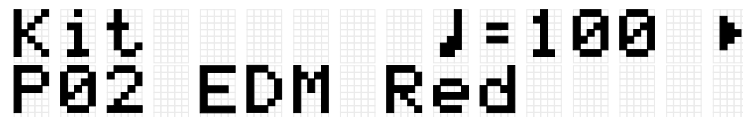
Os blocos H1, H2 e H3 são configurados para formar um "Grupo de configurações de Choke". Neste exemplo, todos os três blocos estão configurados para o grupo "16".

- [\[KIT\]→PadEdit→ChokeMode](#)

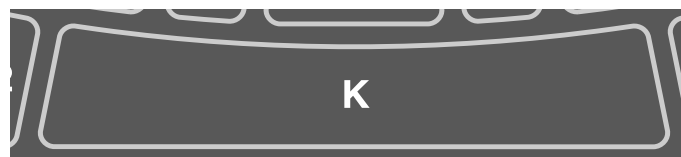
Os blocos H1 e H3 estão configurados para “Send” (Enviar), o que silencia outro som de bloco no grupo, enquanto o bloco H2 está configurado para “Receive” (Receber), que é silenciado por outro bloco no grupo.

## Como testar a função Repetição de nota

Depois de selecionar “P02 EDM Red”, pressione o bloco K mais fundo.



Kit P02 EDM Red J = 100



Você ouvirá o som do bumbo se repetindo em intervalos de semínima juntamente com o andamento atual. Este estilo de reprodução é alcançado com as seguintes configurações:

- [\[KIT\]→PadEdit→NoteRepRat=1/4](#)

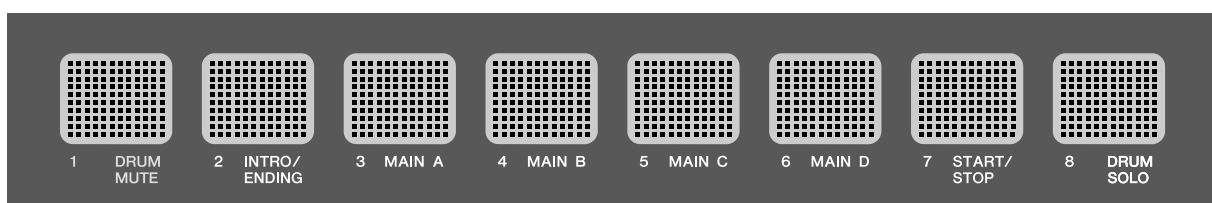
O bloco K está configurado para repetir em intervalos de semínima.

## Como tocar os blocos com música

Você pode tocar os blocos junto com a música, como com o Criador de sessão ou uma música reproduzida de um dispositivo externo.

### Como tocar com o Criador de sessão

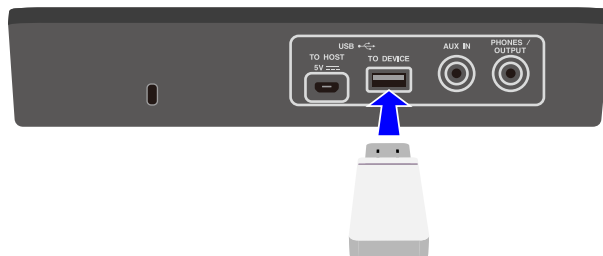
Você pode tocar os blocos enquanto reproduz frases musicais com o Criador de sessão. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.



Se você quiser equilibrar o volume do Criador de sessão com outras partes, como os sons dos blocos, use [\[MENU\]→Mixer→SessionVol](#) para ajustar o volume.

## Como tocar junto com músicas em uma unidade Flash USB

Você pode tocar os blocos junto com arquivos de áudio (WAV) no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como reproduzir arquivos de áudio.



Se você quiser equilibrar o volume dos arquivos de áudio com os sons dos blocos, use [\[MENU\]→Mixer→AudioVol](#) para ajustar o volume.

## Como tocar junto com músicas em um reproduutor de música móvel

- 1.** Use um cabo de áudio para conectar um reproduutor de música móvel à saída [AUX IN]. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como conectar um reproduutor de música móvel.
- 2.** Toque uma música no seu reproduutor de música móvel.

### OBSERVAÇÃO

Se você quiser equilibrar o volume do reproduutor de música móvel com os sons dos blocos, ajuste o volume no reproduutor de música móvel ou use [\[MENU\]→Mixer→AuxInAudioVol](#).

## Como tocar junto com músicas em um computador/dispositivo inteligente

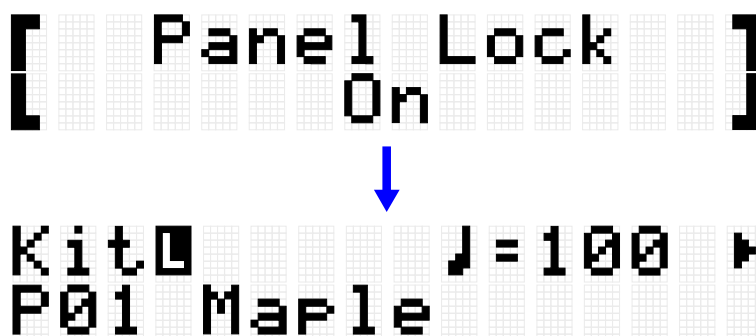
- 1.** Use um cabo USB para conectar um computador/dispositivo inteligente ao terminal [USB TO HOST]. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como conectar um computador/dispositivo inteligente.
- 2.** Toque uma música no seu computador/dispositivo inteligente.

## OBSERVAÇÃO

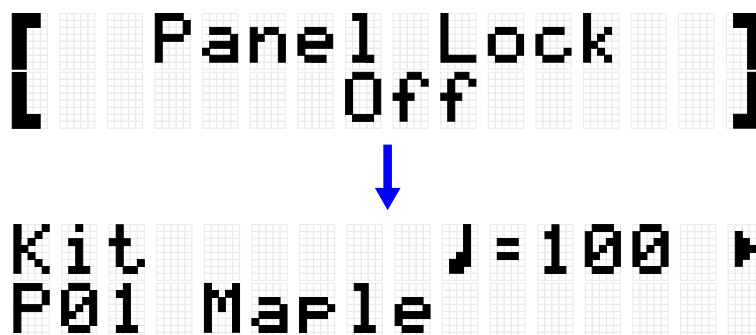
- Se você quiser equilibrar o volume do computador/dispositivo inteligente com os sons dos blocos, ajuste o volume no computador/dispositivo inteligente ou use [\[MENU\]→Mixer→AuxInAudioVol](#).
- Além da conexão USB, você pode usar a conexão do cabo de áudio entre o conector do fone de ouvido do computador/smartphone/tablet e o conector [AUX IN].
- Um loop de áudio será criado se um computador/dispositivo inteligente estiver conectado a este produto via USB e se [\[AUDIO\]→RecSetting→RecSource→Session&Audio](#) for definido como "On". Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

## Panel Lock

Esta função permite desativar (bloquear) temporariamente outras funções dos botões além dos blocos, para que você não execute inadvertidamente uma operação de botão durante a apresentação. Na tela superior de qualquer modo que não seja o modo Menu, mantenha pressionado o botão [EXIT] para ativar a função Panel Lock (Bloqueio do painel). Quando a função Panel Lock está habilitada, um "L" aparece na linha superior do visor LCD.



Execute a mesma operação novamente para desativar a função Panel Lock.



## OBSERVAÇÃO

- Mesmo quando a função Panel Lock está ativada, a alimentação ainda pode ser desligada com o botão Standby/Ligado.





3. Após editar as configurações, retorne à tela superior do modo Conjunto e pressione o botão [ENTER] para acessar a tela de salvamento do conjunto do usuário.

```
Kit      J = 100
P01 Maple
      ENTER
└ Save to
U01 User
```

4. Use os botões [+] e [-] para selecionar o número do conjunto do usuário (U01–U50) que é o destino para salvar.

```
└ Save to
U01 User
```

5. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de edição do nome do conjunto. O cursor será exibido do lado esquerdo do nome do conjunto.

```
└ Name
U01 Maple
      ↑
```

6. Edite o nome do conjunto.  
Use os botões [<] e [>] para mover o cursor e depois use os botões [+] e [-] para selecionar um caractere na posição do cursor. Repita essas etapas para finalizar o nome. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

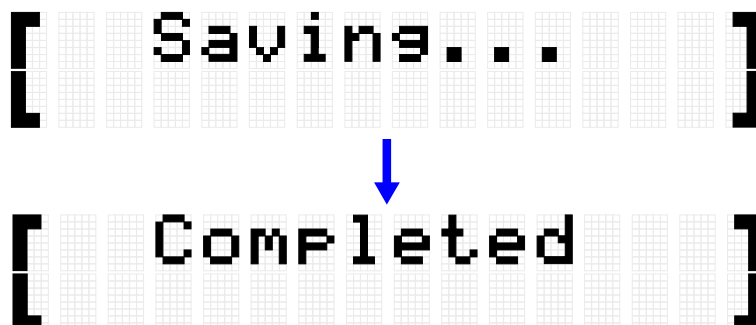
```
└ Name
U01 Maple_
      ↑
```

7. Depois de editar o nome do conjunto, pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação antes de salvar.

```
└ Save?
U01 MapleUser
```

Você pode pressionar o botão [EXIT] aqui para cancelar esta operação.

8. Pressione o botão [ENTER] novamente para salvar o conjunto do usuário.



```
[ Saving... ]
      ↓
[ Completed ]
```

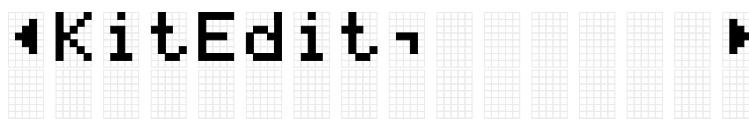
“Saving...” (Salvando...) é exibido e, após alguns momentos, “Completed” (Concluído) é exibido para indicar que o conjunto do usuário foi salvo.

### OBSERVAÇÃO

- Os conjuntos de usuário (U01–U50) podem ser salvos no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte a seção sobre [\[MENU\]→File](#) para obter detalhes.
- O estado editado do conjunto atualmente selecionado é mantido quando o equipamento é desligado, mesmo que não tenha sido salvo como conjunto do usuário. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre quais itens têm suas configurações mantidas mesmo quando a energia é desligada.

## Edição dos conjuntos

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do “[Procedimento básico](#)”.



```
◀ KitEdit ▶
```

Você pode definir as configurações do conjunto atualmente selecionado (todos os blocos). Pressione o botão [ENTER] para passar para o nível de menu KitEdit. Use os botões [<] e [>] para selecionar um item e os botões [+] e [-] para definir o valor desse item. Os valores padrão são exclusivos de cada conjunto.

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>KitVolume</b>	Ajuste o volume do conjunto.	0–127
<b>ReverbType</b>	Selecione o tipo de reverberação a ser aplicado ao conjunto.	Consulte a <a href="#">Lista de tipos de reverberação</a> para obter detalhes.
<b>ReverbSend</b>	Ajuste a quantidade de reverberação aplicada ao conjunto (quantidade de emissão). A quantidade aplicada a cada voz de bloco é multiplicada pelo valor definido para <a href="#">VoiceEdit→ReverbSend</a> .	0–127
<b>ChorusType</b>	Selecione o tipo de coro a ser aplicado ao conjunto.	Consulte a <a href="#">Lista de tipos de coro</a> para obter detalhes.
<b>ChorusSend</b>	Ajuste a quantidade de coro aplicada ao conjunto (quantidade de emissão). A quantidade aplicada a cada voz de bloco é multiplicada pelo valor definido para <a href="#">VoiceEdit→ChorusSend</a> .	0–127
<b>VariationType</b>	Selecione o tipo de variação a ser aplicado ao conjunto.	Consulte a <a href="#">Lista de tipos de variação</a> para obter detalhes.
<b>VariationSend</b>	Ajuste a quantidade de variação aplicada ao conjunto (quantidade de emissão). A quantidade aplicada a cada voz de bloco é multiplicada pelo valor definido para <a href="#">VoiceEdit→VarSend</a> .	0–127

## Lista de tipos de reverberação

Nº	Tipo de reverberação (exibição)	Nome completo
01	<b>NoEffect</b>	No Effect
02	<b>Room1</b>	Room 1
03	<b>Room2</b>	Room 2
04	<b>Room3</b>	Room 3
05	<b>Room4</b>	Room 4
06	<b>Hall</b>	Hall
07	<b>Stage</b>	Stage
08	<b>Plate</b>	Plate
09	<b>EarlyRef</b>	Early Reflection
10	<b>GateReverb1</b>	Gate Reverb 1
11	<b>GateReverb2</b>	Gate Reverb 2
12	<b>ReverseGate</b>	Reverse Gate

## Lista de tipo de coro

Nº	Tipo de coro (exibição)	Nome completo
01	NoEffect	No Effect
02	Distortion	Distortion
03	Overdrive	Overdrive
04	AmpSim	Amp Simulator
05	Chorus 1	Chorus 1
06	Chorus 2	Chorus 2
07	Flanger	Flanger
08	Phaser	Phaser
09	AutoWah	Auto Wah
10	RingModulator	Ring Modulator
11	DelayDoubling	Delay Doubling

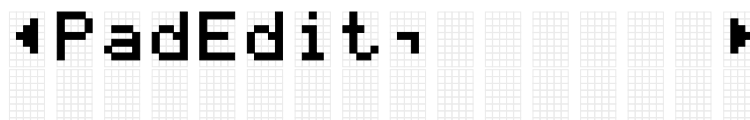
## Tipo de lista de variação

Nº	Tipo de variação (exibição)	Nome completo
01	NoEffect	No Effect
02	Compressor	Compressor
03	V DistHard	V Distortion Hard
04	V DistHardDly	V Distortion Hard + Delay
05	TempoDelay 1 8	Tempo Delay 1 8th
06	TempoDelay 1 T	Tempo Delay 1 Triplet
07	TempoDelay 1 D	Tempo Delay 1 Dotted
08	TempoDelay 2 8	Tempo Delay 2 8th
09	TempoDelay 2 T	Tempo Delay 2 Triplet
10	TempoDelay 2 D	Tempo Delay 2 Dotted
11	DelayLCR	Delay LCR
12	CrossDelay 1	Cross Delay 1
13	CrossDelay 2	Cross Delay 2
14	Echo	Echo
15	DeepChorus	Deep Chorus
16	Phaser	Phaser
17	DynPhaser	Dynamic Phaser
18	GM Flanger	GM Flanger
19	DynFlanger	Dynamic Flanger
20	RingModulator	Ring Modulator
21	DynRingMod	Dynamic Ring Modulator

22	<b>AutoWah</b>	Auto Wah
23	<b>TouchWah</b>	Touch Wah
24	<b>DynFilter</b>	Dynamic Filter

## Edição de bloco

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do “[Procedimento básico](#)”.



Você pode definir a operação para cada bloco no conjunto atualmente selecionado. Pressione o botão [ENTER] para passar para o nível de menu PadEdit. Use os botões [<] e [>] para selecionar um dos itens na lista a seguir e toque no bloco cujas configurações você deseja alterar. O número do bloco designado aparece no canto superior direito do visor LCD. Use os botões [+] e [-] para definir o valor desse item.



Os valores padrão são exclusivos de cada conjunto.

## Repetição de nota ao operar os blocos

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>NoteRepRat</b>	<p>Abreviação de "Note Repeat Rate" (Taxa de repetição de nota). Quando estiver definido como opção diferente de Off (Desligado), a voz atribuída a um bloco será gerada repetidamente no intervalo definido de acordo com o tempo atual enquanto esse bloco for pressionado mais fundo (enquanto o após toque estiver ativado).</p> <p><b>Quando o tipo de repetição de nota = inferior (batida inferior)</b></p> <p>Se a fórmula de compasso for 4/4, uma configuração de repetição de nota de 1 repete a voz apenas na primeira batida do compasso, 1/2 repete apenas na primeira e terceira batidas, 1/4 repete em todas as batidas, 1/8 repete-se em intervalos de colcheias, 1/16 repete-se em intervalos de semicolcheias e 1/32 repete-se em intervalos de notas de trinta segundos. Se o valor terminar com um T (Terceto), a voz será repetida em tercetos de cada uma dessas configurações.</p> <p><b>Quando o tipo de repetição de nota = superior (batida superior)</b></p> <p>Se a fórmula de compasso for 4/4, uma configuração de repetição de nota de 1 repete a voz somente na terceira batida do compasso, 1/2 repete apenas na segunda e quarta batidas, 1/4 repete no "e" de todas as batidas, 1/8 repete-se no "e" de cada colcheia, 1/16 repete-se no "e" de cada semicolcheia e 1/32 repete-se no "e" de cada nota de trinta segundos. Se o valor terminar com um T (Terceto), a voz será repetida em tercetos de cada uma dessas configurações.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <p>Para adicionar equilíbrio à repetição de nota, configure <a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a>.</p>	Off, 1, 1/2, 1/2T, 1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32
<b>NoteRepTyp</b>	<p>Abreviação de "Note Repeat Type" (Tipo de repetição de nota). Isso define se uma voz de bloco é repetida na batida descendente ou na batida ascendente ao usar a taxa de repetição de nota.</p>	Down, Up

## Nota ativada/desativada ao operar blocos (modo de suspensão)

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>HoldMode</b>	<p>Isso alterna o comportamento da saída Nota ativada/desativada quando o bloco designado é atingido. Quando definido como "Off", Nota ativada é emitida quando o bloco é atingido e Nota desativada é emitido se Após toque não for usado. Quando definido como "On", Nota ativada e Nota desativada são emitidos alternadamente cada vez que o bloco é tocado.</p> <p>Se a taxa de repetição de nota do bloco designado estiver definida com valor diferente de Off, definir este item como "On" alternará o início/parada da repetição de nota cada vez que o bloco for tocado.</p> <p>Se uma amostra do usuário for atribuída a uma voz no bloco designado, definir este item como "On" alternará o início/parada para repetição da amostra do usuário cada vez que o bloco for tocado.</p>	Off, On

## Silenciar ao operar blocos

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>NoteOnMut</b>	<p>Abreviação de "Note On Mute" (Nota ativada sem áudio).</p> <p>É usada para silenciar ("On") ou não silenciar ("Off") a voz quando um bloco que está sendo reproduzido está enviando Nota ativada. (Se "HoldMode"="Off," pressione o bloco mais uma vez. Se "HoldMode"="On", pressione o bloco mais duas vezes.)</p>	Off, On
<b>NoteOffMut</b>	<p>Abreviação de "Note Off Mute" (Nota desativada sem áudio).</p> <p>É usada para silenciar ("On") ou não silenciar ("Off") a voz quando um bloco que está sendo reproduzido está enviando Nota desativada. (Se "HoldMode"="Off", não pressione mais o bloco. Se "HoldMode"="On", pressione o bloco mais uma vez.)</p>	Off, On



## Silenciar/reproduzir grupos de blocos ao operar blocos (Choke/Link)

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>ChokeGroup</b>	Ao tocar em um bloco, você pode silenciar naturalmente a voz de todos os blocos que estão sendo reproduzidos. O grupo de blocos a serem silenciados pode ser agrupado como um Choke Group (Grupo Choke). Você pode salvar até 16 grupos Choke. Aqui, o bloco designado é registrado em um dos grupos Choke.	Off, 1–16
<b>ChokeMode</b>	Define se o bloco especificado envia ("Send") ou recebe ("Receive") um comando de silenciamento dentro do grupo Choke.	Send, Receive, Send&Receive
<b>LinkGroup</b>	Ao tocar em um bloco, você pode reproduzir as vozes atribuídas a outros blocos simultaneamente. O grupo de blocos a serem reproduzidos simultaneamente pode ser agrupado como um grupo de links. Você pode salvar até 16 grupos de links. Aqui, o bloco designado é registrado em um dos grupos de links.	Off, 1–16
<b>LinkMode</b>	Define se o bloco designado está reproduzindo outros blocos ("Send") no grupo de links ou sendo reproduzido ("Receive").	Send, Receive, Send&Receive

## Intervalo de velocidade efetiva para vozes ao operar blocos (Limite de velocidade)

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>VelLow</b>	Abreviação de "Velocity Limit Low" (Limite de velocidade baixo). Define o limite inferior da velocidade necessária para reprodução. As vozes atribuídas aos blocos serão reproduzidas em velocidades mais altas que o valor definido aqui. Se este item for definido com um valor maior que o de Velocity Limit High (Limite de velocidade alto), a reprodução ocorrerá quando a velocidade estiver entre 1 e o valor definido para Velocity Limit High e entre o valor definido para Velocity Limit Low (Limite de velocidade baixo) e 127.	1–127
<b>VelHigh</b>	Abreviação de "Velocity Limit Low" (Limite de velocidade alto). Define o limite superior da velocidade necessária para reprodução. As vozes atribuídas aos blocos serão reproduzidas em velocidades menores que o valor definido aqui. Se este item for definido com um valor menor que o de Velocity Limit Low (Limite de velocidade baixo), a reprodução ocorrerá quando a velocidade estiver entre 1 e o valor definido para Velocity Limit High e entre o valor definido para Velocity Limit Low (Limite de velocidade baixo) e 127.	1–127

## Efeito de bater no mesmo bloco repetidamente

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
Humanize	Quando ativado (1-4), uma variação natural é aplicada para que a voz não fique muito uniforme quando o mesmo bloco for tocado repetidamente. O efeito torna-se maior à medida que o valor aumenta.	Off, 1-4

## Funciona quando um bloco é tocado

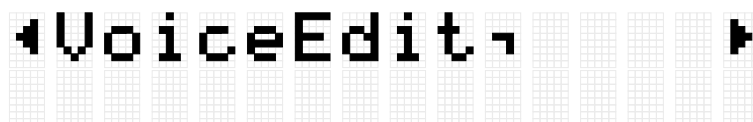
Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

## Funciona quando um bloco é pressionado mais fundo (Após toque)

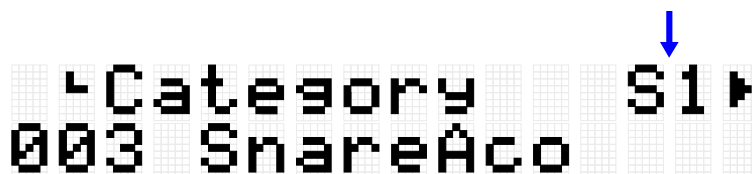
Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

## Edição de voz

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do “[Procedimento básico](#)”.



Você pode definir as configurações das vozes atribuídas a cada bloco no conjunto atualmente selecionado. Pressione o botão [ENTER] para passar para o nível de menu VoiceEdit. Use os botões [<] e [>] para selecionar um dos itens na lista a seguir e toque no bloco cujas configurações você deseja alterar. O número do bloco designado aparece no canto superior direito do visor LCD. Use os botões [+] e [-] para definir o valor desse item.



Os valores padrão são exclusivos de cada conjunto.

## Como selecionar uma voz

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>Category</b>	Selecione a categoria da voz para o bloco designado. Cada vez que você usa os botões [+] e [-] para alternar entre categorias, a primeira voz da categoria é selecionada e um som de audição é reproduzido.	Consulte a <a href="#">Lista de categoria de vozes</a> para obter detalhes.
<b>Number</b>	Selecione a voz para o bloco designado. Cada vez que você usa os botões [+] e [-] para alternar entre vozes, um som de audição é reproduzido.	Consulte a <a href="#">Lista de vozes</a> para obter detalhes.

1. Pressione [ENTER] e vá para “Category” (Categoria).

```
┌Category┐ S1┐  
003 SnareAco
```

2. Toque no bloco para o qual deseja alterar a voz.

```
┌Category┐ T6┐  
005 TomAco
```

3. Se necessário, use os botões [+] e [-] para selecionar uma categoria de voz. Cada vez que uma seleção é feita, a primeira voz da categoria é gerada (testada) e o número da voz correspondente é selecionado. Consulte [esta página](#) para a lista de categorias de voz.

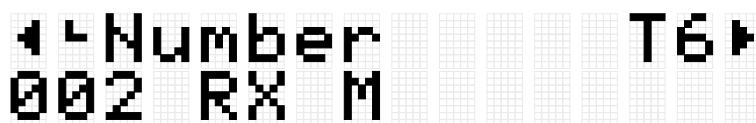
```
┌Category┐ T6┐  
006 TomElect
```

4. Pressione o botão [>] para ir para “Number” (Número).

```
└Number┘ T6┐  
001 RX H
```

5. Pressione os botões [+] e [-] para selecionar uma voz.

Cada vez que uma seleção é feita, a voz correspondente é gerada (testada). Consulte [esta página](#) para a lista de vozes.



Para alterar para outra voz de bloco, repita as etapas acima.

### OBSERVAÇÃO

- Para retornar um som alterado (voz) à configuração padrão, pressione os botões [+] e [-] ao mesmo tempo.
- Você pode alterar o volume (velocidade) de uma voz de bloco que é gerada (testada) em [\[MENU\] →Utility→AuditionVel](#).
- A operação de seleção de uma voz define todas as configurações relacionadas à voz (Volume-VarSend) para os valores padrão da voz selecionada.

### Lista de categoria de vozes

Nº	Visor	Nome completo
001	<b>KickAco</b>	Acoustic Kick
002	<b>KickElect</b>	Electro Kick
003	<b>SnareAco</b>	Acoustic Snare
004	<b>SnareElect</b>	Electro Snare
005	<b>TomAco</b>	Acoustic Tom
006	<b>TomElect</b>	Electro Tom
007	<b>HHAco</b>	Acoustic Hi-hat
008	<b>HHElect</b>	Electro Hi-hat
009	<b>CymbalAco</b>	Acoustic Cymbal
010	<b>CymbalElect</b>	Electro Cymbal
011	<b>PercAco</b>	Acoustic Percussion
012	<b>PercElect</b>	Electro Percussion
013	<b>Clap</b>	Clap
014	<b>SE</b>	SE
015	<b>VocalFemale</b>	Vocal Female
016	<b>VocalMale</b>	Vocal Male

## Configurações relacionadas à voz

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>Volume</b>	Ajusta o volume da voz do bloco designada.	0-127
<b>Pan</b>	Define a panorâmica (orientação estéreo) da voz de bloco designada.	L63-C-R63
<b>Tuning</b>	Define a afinação da voz do bloco designada (1,0 = 100cent = semitom). Por exemplo, um valor maior para uma caixa resulta em uma afinação mais alta, e um valor menor para um prato resulta em um diâmetro maior.	-24.0-0.0-+24.0
<b>Decay</b>	Define o enfraquecimento (o tempo que um som leva para desaparecer) da voz do bloco designada. Por exemplo, um valor menor para uma caixa produz o efeito de uma pele silenciada, enquanto um valor maior para um prato produz uma sustentação mais curta. Para chimbais abertos, quanto menor o valor, mais o efeito é semelhante ao fechamento de um chimal semiaberto.	-64-0
<b>Cutoff</b>	Define a frequência de corte do filtro aplicado à voz do bloco designada.	-64-0-+63
<b>Resonance</b>	Define o Q do filtro aplicado à voz do bloco designada.	-64-0-+63
<b>ReverbSend</b>	Ajusta a quantidade de reverberação aplicada à voz do bloco designada (quantidade de emissão). A quantidade aplicada a cada voz de bloco é multiplicada pelo valor definido para <a href="#">KitEdit→ReverbSend</a> .	0-127
<b>ChorusSend</b>	Ajusta a quantidade de coro aplicada à voz do bloco designada (quantidade de emissão). A quantidade aplicada a cada voz de bloco é multiplicada pelo valor definido para <a href="#">KitEdit→ChorusSend</a> .	0-127
<b>VarSend</b>	Abreviação de "Variation Send" (Envio de variação). Ajusta a quantidade de variação aplicada à voz do bloco designada (quantidade de emissão). A quantidade aplicada a cada voz de bloco é multiplicada pelo valor definido para <a href="#">KitEdit→VariationSend</a> .	0-127

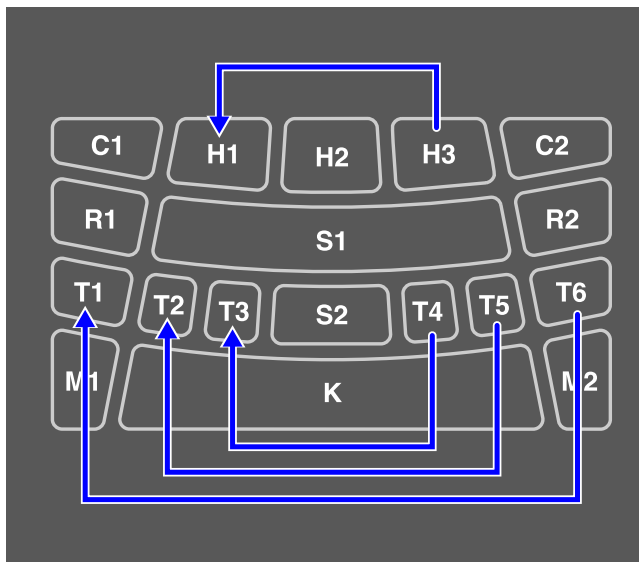
## Edição de sincronização

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do "[Procedimento básico](#)".

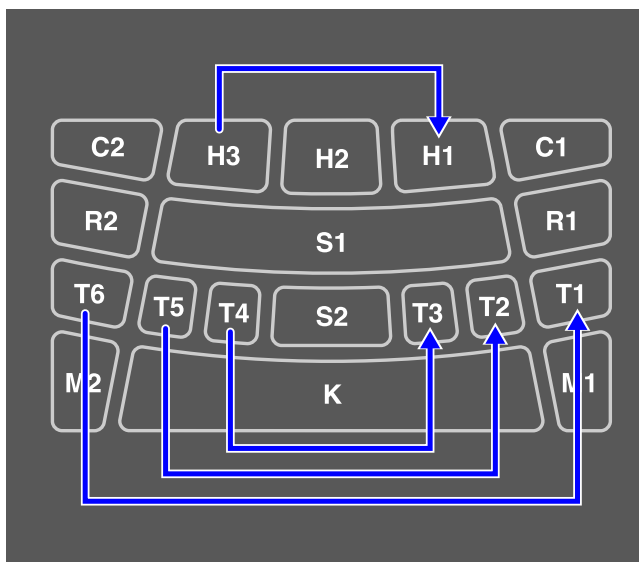
◀ InterlockEdit  
Off

Se este item estiver definido como On (Ligado), quando você alterar as configurações em [\[KIT\]→PadEdit](#) e [\[KIT\]→VoiceEdit](#), as configurações dos blocos simetricamente opostos (H1 e H3, T1 e T6, T2 e T5, T3 e T4) são invertidas. Se você alternar este item de Off (Desativado) para On (Ativado), esses pares de blocos simétricos terão as mesmas configurações, conforme mostrado na figura abaixo.

- Se [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) estiver definido como “Right” (Direita), as configurações dos blocos à direita serão aplicadas aos blocos à esquerda.



- Se [\[MENU\]→Utility→PadLayout](#) estiver definido como “Left” (Esquerda), as configurações dos blocos à esquerda serão aplicadas aos blocos à direita.



# [AUDIO] Como usar áudio em sua apresentação

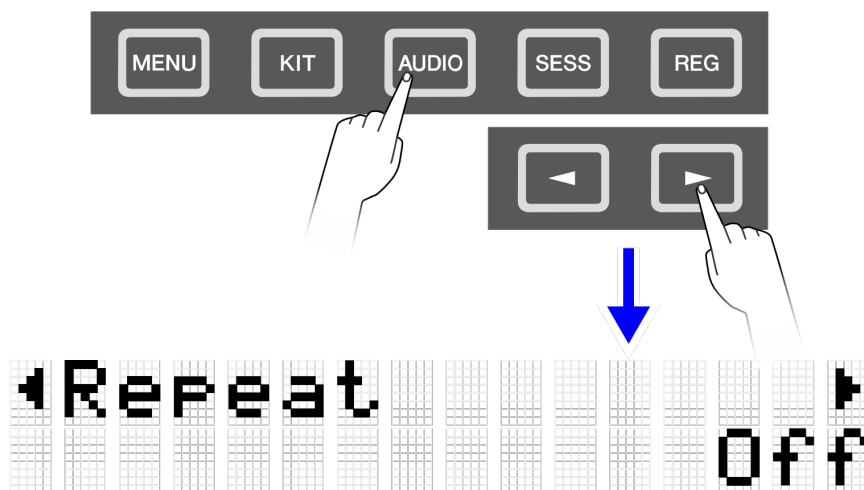
Se você conectar uma unidade Flash USB ao terminal [USB TO DEVICE], poderá gravar sua apresentação como um arquivo de áudio (WAV) no diretório raiz e reproduzir arquivos de áudio (WAV). Arquivos de áudio (WAV ou AIFF) também podem ser carregados como memória de amostra do usuário no produto e atribuídos aos blocos.

## OBSERVAÇÃO

- Arquivos WAV podem ser usados para funções de reprodução/gravação, e arquivos WAV ou AIFF podem ser usados como amostras de usuário para atribuir a blocos.
- O produto reconhecerá apenas arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Portanto, os dados gravados também são armazenados no diretório raiz.
- Leia as [Precauções](#) antes de usar o terminal [USB TO DEVICE].

## Configurações de reprodução e gravação

Pressione o botão [>] na tela superior do modo Áudio (botão [AUDIO] ativado) para exibir as telas de configuração para reprodução e gravação.



## Configurações de reprodução

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>Repeat</b>	<p>Define o método de reprodução para arquivos de áudio.</p> <p><b>Off</b></p> <p>A reprodução será interrompida automaticamente depois que o arquivo atualmente selecionado for reproduzido uma vez.</p> <p><b>Single</b></p> <p>A reprodução repetida do arquivo atualmente selecionado continua até que o botão Parar seja pressionado.</p> <p><b>List</b></p> <p>Todos os arquivos de áudio reconhecíveis no diretório raiz da unidade Flash USB são reproduzidos sequencial e continuamente. A reprodução continua até que o botão Parar seja pressionado.</p>	Off, Single, List	Off

## RecSetting

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>RecGain</b>	Define o ganho (nível de volume) do áudio a ser gravado.	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB
<b>RecSource</b>	<p>Usado em configurações relacionadas à fonte de gravação. Pressione o botão [ENTER] para selecionar as duas configurações a seguir. Cada uma delas pode ser definida como "ON" (gravar) ou "OFF" (não gravar).</p> <p><b>Click</b></p> <p>Se estiver definida como "On", os sons de clique e operação serão gravados.</p> <p><b>Session&amp;Audio</b></p> <p>Se estiver definida como "On", o som da reprodução da sessão, a entrada de áudio do terminal [USB TO HOST] e a reprodução de arquivos de áudio no diretório raiz de uma unidade Flash USB serão gravados. A entrada de áudio da saída [AUX IN] sempre será gravada, independentemente dessa configuração. Quando definido como "On", um loopback de áudio é configurado.</p>	Off, On	On



## Loopback de áudio

Se RecSetting→RecSource→Session&Audio for definido como "On", um Loopback de áudio (áudio enviado de um dispositivo externo para este produto é retornado ao dispositivo externo) é configurado conectando-se o terminal [USB TO HOST] a um dispositivo externo, como um computador ou dispositivo inteligente por meio de USB. Isso permite que você mixe a música de um dispositivo externo com a apresentação neste produto e grave essa mixagem em DAW.

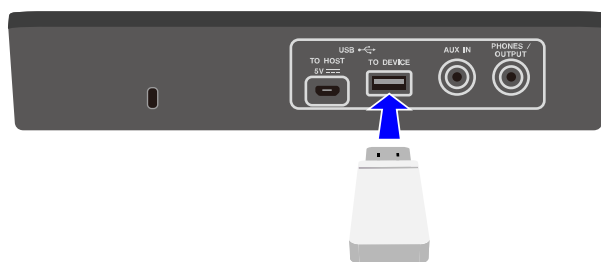
## Conexão em loop

Pode ser gerado ruído quando um único computador ou dispositivo inteligente está conectado ao conector [AUX IN] e ao terminal [USB TO HOST] (conexão em loop). Se isso ocorrer, tente as etapas de solução de problemas a seguir.

- Desconecte o cabo do conector [AUX IN] e use somente o cabo USB para comunicação de áudio.
- Se você estiver usando um cabo USB para carregar este produto, não se esqueça de conectá-lo a um adaptador USB ou outra fonte de alimentação em vez de um computador ou dispositivo inteligente.

## Gravação (Gravador de áudio USB)

1. Conecte uma unidade Flash USB ao terminal [USB TO DEVICE].

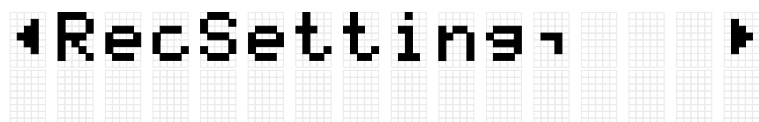


2. Se necessário, conecte um dispositivo externo como fonte de gravação. As fontes a seguir podem ser usadas para gravação.
  - Apresentação do bloco
  - Som do clique\*
  - Apresentação da sessão\*
  - Reprodução de arquivos WAV no diretório raiz de uma unidade Flash USB\*

- Entrada de áudio por meio do terminal [USB TO HOST]\*
- Entrada de áudio por meio do conector [AUX IN]

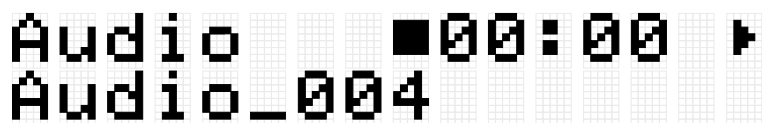
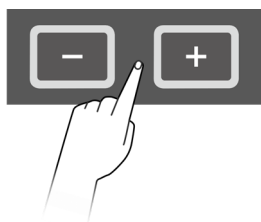
\* Esta fonte deve ser configurada na Etapa 3 para ser gravada.

**3.** Defina as configurações para gravação.

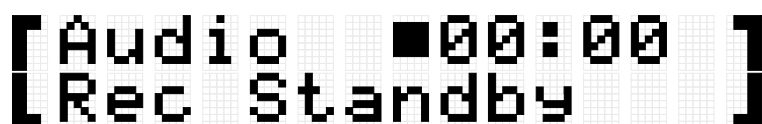
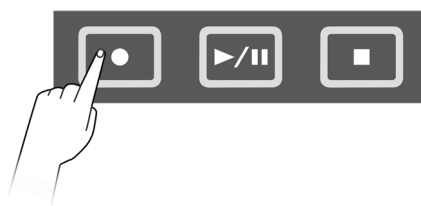


Configure o ganho de áudio e outras configurações para corresponder às conexões feitas na Etapa 2. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

**4.** Se necessário, use os botões [+] e [-] para selecionar um arquivo de áudio no diretório raiz da unidade Flash USB.



**5.** Pressione o botão Gravar para colocar a unidade em espera de gravação.



Você pode cancelar o modo de espera de gravação pressionando o botão Parar. Se quiser gravar a reprodução de um arquivo de áudio no diretório raiz da unidade Flash USB, você pode iniciar a reprodução do arquivo neste momento.

6. Para iniciar a gravação, pressione o botão Gravar novamente.

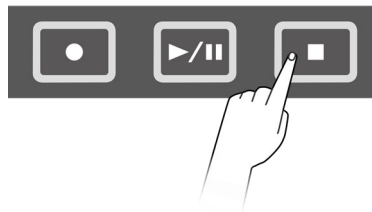
[ Audio 00:03 ]  
[ Recording ]

Inicie a apresentação a ser gravada.

Você pode reproduzir/parar um arquivo de áudio durante a gravação.

7. Para encerrar a gravação, pressione o botão Parar.

Quando a gravação termina, o arquivo de áudio é salvo no diretório raiz da unidade Flash USB. Depois que o arquivo for salvo, a tela superior do modo Áudio será exibida com o arquivo de áudio salvo selecionado.



[ Completed ]



Audio 00:00 ▶  
Audio\_005

## Como reproduzir um arquivo de áudio (reprodutor de áudio USB)

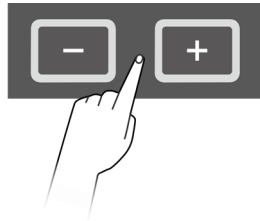
Você pode reproduzir arquivos de áudio (WAV) armazenados no diretório raiz de uma unidade Flash USB, incluindo arquivos que foram gravados com este produto.

### OBSERVAÇÃO

- Somente arquivos de áudio reconhecidos pelo produto serão exibidos no visor LCD.
- Por limitações nas especificações do produto, alguns caracteres não podem ser usados nos nomes de arquivo exibidos por este produto. Por exemplo, caracteres Kanji japoneses e tremas alemães não podem ser exibidos. Portanto, os nomes de alguns arquivos de áudio podem parecer distorcidos.

- O status de seleção dos arquivos de áudio pode ser registrado na memória do registro. Para recuperar configurações relacionadas ao modo Áudio na memória de registro, defina [\[REG\]→LoadSetting→Audio](#) para “On” e salve o mesmo arquivo no diretório raiz da unidade Flash USB.

1. Use os botões [+] e [-] na tela superior do modo Áudio para selecionar um arquivo para reproduzir.



```
Áudio_001 00:00 ▶
Áudio_001
```

2. Para iniciar a reprodução, pressione o botão Reproduzir/Pausar.

```
Áudio_001 00:02 ▶
Áudio_001
```

3. Para interromper a reprodução, pressione o botão Parar.

```
Áudio_001 00:00 ▶
Áudio_001
```

#### OBSERVAÇÃO

- Você pode pressionar o botão Reproduzir/Pausar durante a reprodução de um arquivo de áudio para pausar o arquivo na posição de reprodução.

## Como carregar arquivos de áudio como amostras de usuário

Arquivos de áudio (WAV ou AIFF) no diretório raiz de uma unidade Flash USB podem ser carregados na memória de amostras do usuário como amostras do usuário (vozes na categoria de voz 017).

## Requisitos para carregar arquivos de áudio

- Formato de amostra: WAV, AIFF (44,1 kHz, 16 bits, mono/estéreo)
- Máx. tempo: Até aprox. 20 segundos por arquivo, aprox. 300 segundos (estéreo)/600 segundos (mono) no total

## Como carregar um único arquivo de áudio

1. Pressione o botão [MENU] para entrar no modo Menu e, em seguida, pressione o botão [>] algumas vezes acessar "File" (Arquivo).



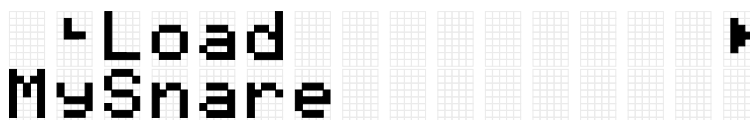
A screenshot of a menu interface on a grid background. The word "File" is displayed in a pixelated font, with a cursor arrow pointing to the right of the letter 'e'. The text is centered horizontally within the grid.

2. Pressione o botão [ENTER] e, em seguida, pressione o botão [>] algumas vezes para passar para "OneSample".



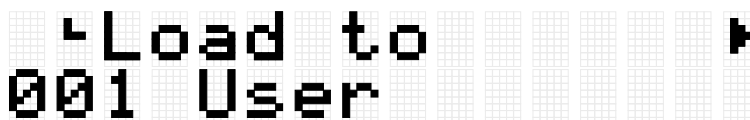
A screenshot of a menu interface on a grid background. The text "OneSample" is displayed in a pixelated font, with a cursor arrow pointing to the right of the letter 'e'. The text is centered horizontally within the grid.

3. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de carregamento e, em seguida, use os botões [+] e [-] para selecionar o arquivo que deseja carregar.



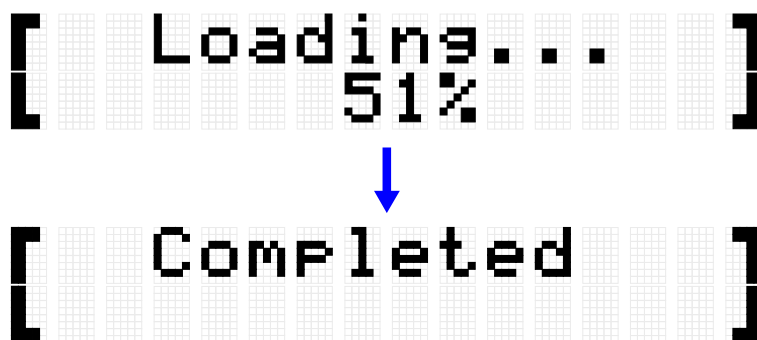
A screenshot of a menu interface on a grid background. The text "Load MySnare" is displayed in a pixelated font, with a cursor arrow pointing to the right of the letter 'e' in "MySnare". The text is centered horizontally within the grid.

4. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de seleção de destino de carregamento e, em seguida, use os botões [+] e [-] para selecionar um número (001–100).



A screenshot of a menu interface on a grid background. The text "Load to 001 User" is displayed in a pixelated font, with a cursor arrow pointing to the right of the letter 'e' in "User". The text is centered horizontally within the grid.

5. Pressione o botão [ENTER]. Quando a mensagem de confirmação “Load? (Carregar)” for exibida, pressione o botão [ENTER] novamente para carregar o arquivo.



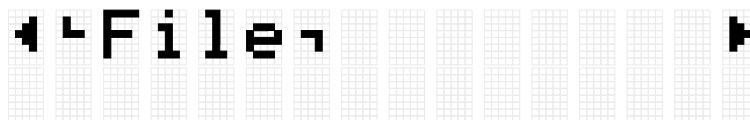
```
[ Loading... 51% ]
[ Completed ]
```

“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi carregado.

## Como carregar vários arquivos de áudio em uma operação

Todos os arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB podem ser carregados juntos em uma única operação.

1. Pressione o botão [MENU] para entrar no modo Menu e, em seguida, pressione o botão [>] algumas vezes acessar “File” (Arquivo).



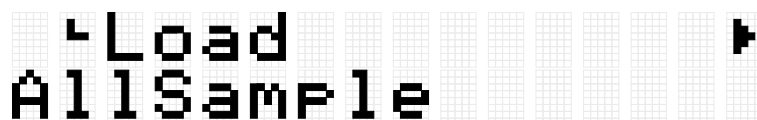
```
◀ File ▶
```

2. Pressione o botão [ENTER] e, em seguida, pressione o botão [>] algumas vezes para passar para “AllSample”.



```
◀ AllSample ▶
```

3. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de carregamento.



```
Load AllSample ▶
```

4. Pressione o botão [ENTER] novamente. Quando a mensagem de confirmação “Load? (Carregar)” for exibida, pressione o botão [ENTER] novamente para carregar o arquivo.

```
[ Loading... ]  
[ Audio_001 ]
```



```
[ Loading... ]  
[ Audio_005 ]
```



```
[ Completed ]
```

“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que os arquivos foram carregados.

## Como atribuir amostras do usuário aos blocos

Você pode atribuir amostras do usuário (categoria de voz 017) que foram carregadas na memória de amostras do usuário aos blocos para uso durante a apresentação.

1. Depois de selecionar o conjunto no qual deseja usar uma amostra de usuário, vá para a tela VoiceEdit.

```
◀ VoiceEdit ▶
```

2. Toque no bloco ao qual deseja atribuir a amostra do usuário.
3. Pressione o botão [ENTER] para acessar a tela de seleção da categoria de voz e, em seguida, use os botões [+] e [-] para selecionar “017”.

```
◀ Category S1 ▶  
017 UserSample
```

4. Pressione o botão [>] para acessar a tela de seleção de voz e selecione o número da amostra do usuário (001–100) que deseja atribuir.



```
Number S1
001 MySnare
```

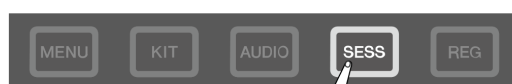
A amostra do usuário agora está atribuída ao bloco designado.

5. Salve o conjunto como conjunto do usuário (U01–U50), se necessário. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.



# [SESS] Como apresentar com o Criador de sessão

Este produto inclui várias frases embutidas de vários gêneros musicais que você pode reproduzir como acompanhamento. Cada frase consiste em seis “seções”: uma seção de introdução para o início da sua apresentação, seções principais A – D (quatro variações) para reprodução em loop e uma seção de finalização para o final da sua apresentação. Você pode alternar entre essas seções a qualquer momento durante a apresentação.



Session J=100 ▶  
P01 SynthPop

## OBSERVAÇÃO

Se você pressionar o botão [SESS], a última tela exibida quando você estava anteriormente no modo Criador de sessão aparecerá. Você pode então retornar à tela inicial (tela de seleção de sessão) pressionando o botão [SESS] novamente.

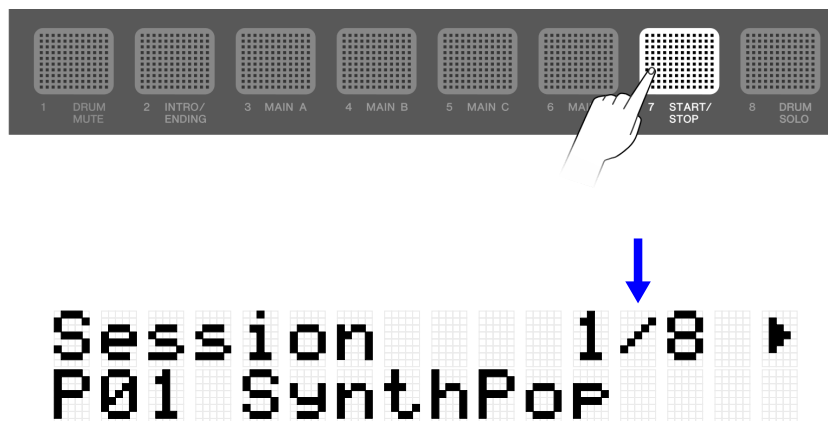
## Como selecionar uma sessão para sua apresentação

1. Na tela superior do modo Criador de sessão, pressione os botões [+] e [-] para selecionar uma sessão.

Consulte [esta página](#) para a lista de sessões.

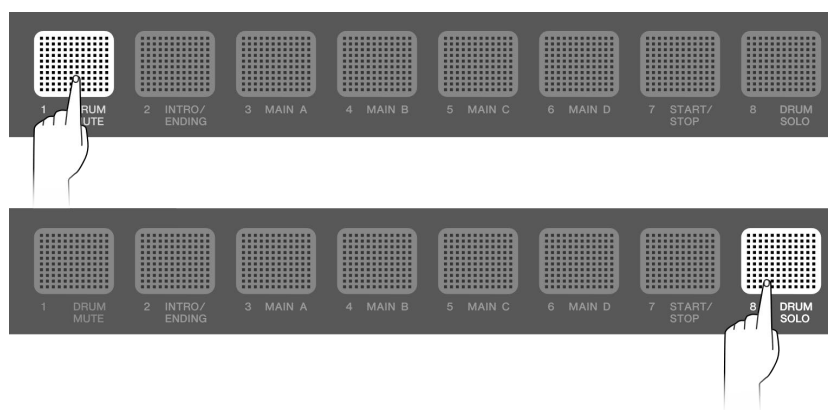
Session J=100 ▶  
P01 SynthPop

2. Pressione o bloco quadrado RGB [7 START/STOP] para iniciar a reprodução.

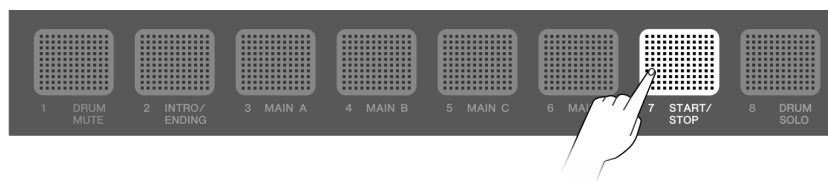


Durante a reprodução da sessão, o canto superior direito da tela exibe o compasso. O denominador indica o número total de compassos na seção atualmente sendo reproduzida e o numerador indica o compasso da posição de reprodução atual.

3. Conforme necessário, você pode silenciar a bateria (DRUM MUTE) ou reproduzir apenas a pilha (DRUM SOLO).



4. Para interromper a reprodução, pressione o bloco quadrado RGB [7 START/STOP].



### OBSERVAÇÃO

- As partes que compõem uma sessão (bateria, baixo e outras 4 partes) podem ser ativadas e desativadas individualmente em [\[SESS\]→PartOnOff](#).
- A reprodução da sessão continuará mesmo se você passar para outro modo diferente do modo Criador de sessão. Para interromper a sessão, retorne ao modo Criador de sessão e pressione o bloco quadrado RGB [7 START/STOP].

## Lista de sessões

Nº	Nome da sessão (exibição)	Nome completo da sessão	Tempo	Número do conjunto	Nome do conjunto (exibição)
P01	<b>SynthPop</b>	Synth Pop	100	P01	Maple
P02	<b>ElectroPop</b>	Electro Pop	104	P04	HouseRose
P03	<b>RockFast</b>	Rock Fast	182	P14	GaragePunk
P04	<b>HardRock</b>	Hard Rock	130	P21	HardRock
P05	<b>Pop</b>	Pop	165	P12	Birch
P06	<b>PopShuffle</b>	Pop Shuffle	130	P13	Beech
P07	<b>Funk</b>	Funk	115	P18	Funk
P08	<b>R&amp;B</b>	R&B	82	P05	R&B
P09	<b>Blues</b>	Blues	156	P16	Vintage70s
P10	<b>Metal</b>	Metal	210	P20	Metal
P11	<b>House</b>	House	137	P28	HouseMint
P12	<b>HipHop</b>	Hip Hop	96	P09	HipHopGold
P13	<b>Trance</b>	Trance	138	P02	EDM Red
P14	<b>DubStep</b>	Dub Step	150	P06	DubStepSun
P15	<b>Drum`nBass</b>	Drum`n Bass	174	P31	Drum`nBass
P16	<b>Trap</b>	Trap	130	P29	HipHopSilver
P17	<b>Jazz 7/8</b>	Jazz 7/8	116	P18	Funk
P18	<b>JazzyHipHop</b>	Jazzy Hip Hop	91	P09	HipHopGold
P19	<b>Reggae</b>	Reggae	100	P24	Reggae
P20	<b>Latin</b>	Latin	89	P36	T9
P21	<b>Industrial</b>	Industrial	116	P03	DistRock
P22	<b>Bhangra</b>	Bhangra	168	P43	IndianPop
P23	<b>India</b>	India	131	P38	PercsMaster

## Como alternar entre seções

Cada sessão consiste nas seis “Seções” a seguir. Você pode alternar entre essas seções a qualquer momento durante sua apresentação.

### Introdução

Esta seção deve ser usada no início de sua apresentação. Quando a reprodução da Seção de introdução termina, ela muda para as Seções principais.

### Main A–D

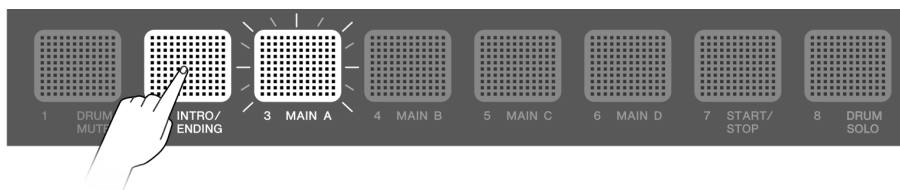
Essas seções se repetem em loop até você mudar para outra seção.

## Finalização

Esta seção deve ser usada no fim de sua apresentação. Quando a reprodução da Seção de finalização termina, a reprodução da sessão é interrompida.

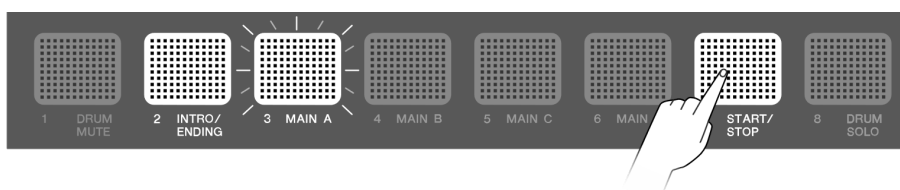
### 1. Defina a seção que deseja reproduzir.

No exemplo mostrado na figura a seguir, a reprodução é configurada para começar com a Seção de introdução e depois mudar para a Seção principal A quando a reprodução da Introdução terminar. O bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] está desativado e [3 MAIN A] está piscando.



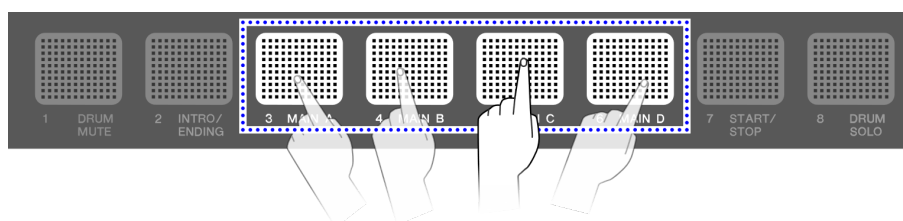
Você pode definir as outras seções principais da mesma maneira. Nesse caso, toque o bloco correspondente e depois toque [2 INTRO/ENDING].

### 2. Pressione o bloco quadrado RGB [7 START/STOP] para iniciar a reprodução da sessão.



Quando a reprodução da Seção de introdução termina, a sessão muda para Principal A. O bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] é desativado e [3 MAIN A] é ativado.

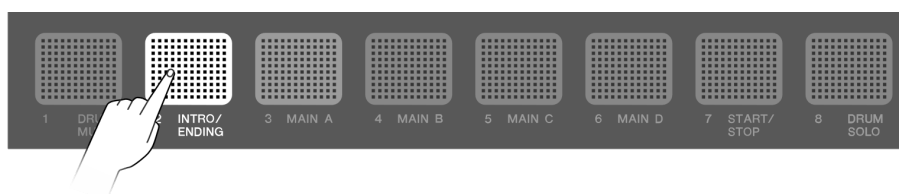
### 3. Você pode alternar livremente entre as seções Principal A – Principal D.



Você pode definir uma variedade de configurações relacionadas ao tempo em que as seções mudam quando você toca em um bloco fora da seção que está sendo reproduzida no momento. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

Se você tocar o bloco de uma seção que sendo reproduzida, ele retornará imediatamente ao início dessa seção e continuará sendo reproduzida.

4. Para encerrar a reprodução da sessão, pressione o bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING].



Quando a reprodução da Seção de finalização termina, a sessão para de ser reproduzida.

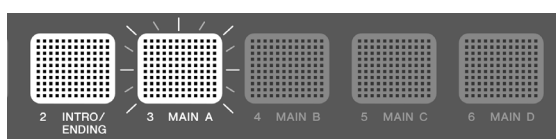
Enquanto a Seção de finalização está sendo reproduzida, você pode mudar para outra seção pressionando o bloco dessa seção.

## Estado de seleção de seção

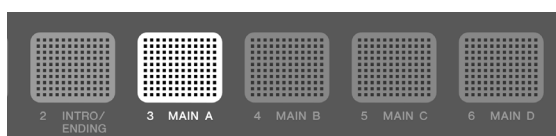
### Interrompida

- Como iniciar a reprodução com a Seção de introdução e depois mudar para a Seção principal (Principal A na figura abaixo)

O bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] está ativado e o bloco quadrado RGB principal está piscando no modo de espera.

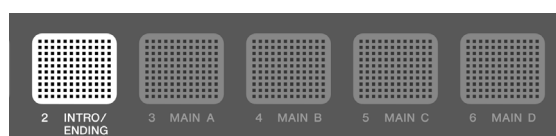


- Como iniciar a reprodução com a Seção principal (Principal A na figura abaixo)  
Somente o bloco quadrado RGB da seção correspondente está ativado.



- Como iniciar a reprodução com a Seção de finalização (Outras seções podem ser especificadas após o início da reprodução).

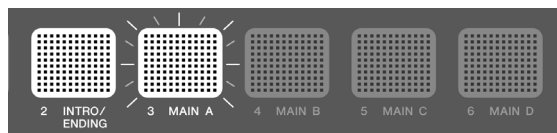
Se apenas o bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] estiver aceso, a reprodução começará na Seção de introdução e depois mudará para a Seção principal (o primeiro estado de "Interrompida"). Este estado é alcançado pressionando o bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING].



## Como reproduzir

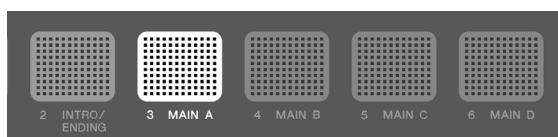
- Como alternar para a Seção principal enquanto a Seção de introdução está sendo reproduzida (Principal A na figura abaixo)

O bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] está ativado e o bloco quadrado RGB principal para o qual será alternado está piscando.



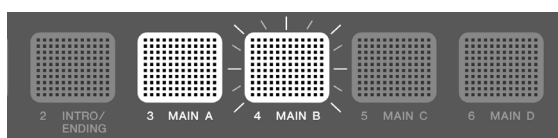
- Reprodução da seção principal (Principal A na figura abaixo)

Apenas o bloco quadrado RGB da seção que está sendo reproduzida está ativado.



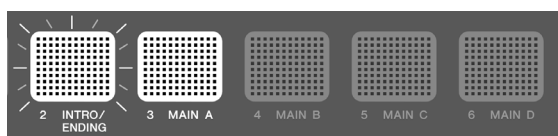
- Como alternar para uma Seção principal diferente durante a reprodução da Seção principal (alternar de Principal A para Principal B na figura abaixo)

O bloco quadrado RGB da Seção principal que está sendo reproduzida está ativado e o bloco quadrado RGB da seção a ser alternada está piscando. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como definir as configurações relacionadas ao tempo em que as seções alternam.

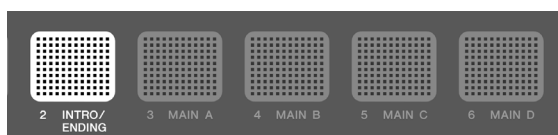


- Como alternar para a Seção de finalização enquanto uma Seção principal está sendo reproduzida (Principal A na figura abaixo)

O bloco quadrado RGB da Seção principal que está sendo reproduzida está ativado e o bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] está piscando. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como definir as configurações relacionadas ao tempo em que as seções alternam.

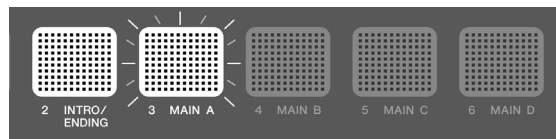


- A reprodução é interrompida quando a reprodução da Seção de finalização termina. Somente o bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] está ativado.



- Como alternar para uma Seção principal quando a reprodução da Seção de finalização termina (alternar para Principal A na figura abaixo)

O bloco quadrado RGB [2 INTRO/ENDING] está ativado e o bloco quadrado RGB principal para o qual será alternado está piscando.



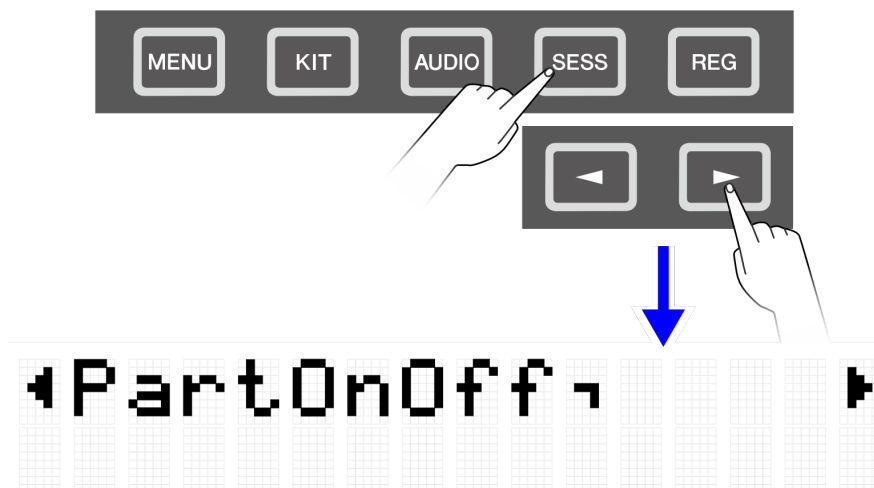
### OBSERVAÇÃO

Independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou interrompida, a velocidade de intermitência dos blocos quadrados RGB é sincronizada com o tempo atual.

## Como definir configurações para reprodução de sessão

Você pode ativar ou desativar as partes individuais de uma sessão e definir configurações como o tempo para alternar seções. Para recuperar as diversas configurações e estados de seleção de seção descritos aqui com um único toque durante sua apresentação, registre-os no [Memória de registro](#) e defina [\[REG\]→LoadSetting→Session](#) como "On".

Para exibir a tela de configurações durante a reprodução da sessão, pressione o botão [>] na tela superior do modo Criador de sessão (botão [SESS] ativado).



## Somente silenciar ou fazer solo com a bateria

Item (exibição)	Descrição e intervalo de configurações	Configuração padrão
DrumMuteSolo	<p><b>Off</b> Opera conforme configurado em "PartOnOff".</p> <p><b>Mute</b> Silencia a bateria independentemente da configuração de "PartOnOff". Todas as partes, exceto a parte da bateria, operam conforme configurado em "PartOnOff".</p> <p><b>Solo</b> Reproduz apenas a bateria, independentemente da configuração de "PartOnOff".</p>	Off



## Ligar ou desligar partes individuais

Item (exibição)	Descrição e intervalo de configuração ou configuração padrão																					
<b>PartOnOff</b>	<p data-bbox="411 264 1380 414">Ativa/desativa as partes individuais de uma sessão. Pressione o botão [ENTER] para acessar o nível de menu que exibe cada parte individual. Em seguida, use os botões [&lt;] e [&gt;] para selecionar partes individuais e use os botões [+] e [-] para ativá-las ou desativá-las.</p> <table border="1" data-bbox="475 472 1189 1543"> <thead> <tr> <th data-bbox="475 472 775 589">Parte de uma sessão</th> <th data-bbox="780 472 979 589">Intervalo de configuração</th> <th data-bbox="984 472 1189 589">Configuração padrão</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="475 595 775 748">Bateria</td> <td data-bbox="780 595 979 748">Off (Desativado), On (Ativado)</td> <td data-bbox="984 595 1189 748">On</td> </tr> <tr> <td data-bbox="475 754 775 907">Bass (baixo)</td> <td data-bbox="780 754 979 907">Off (Desativado), On (Ativado)</td> <td data-bbox="984 754 1189 907">On</td> </tr> <tr> <td data-bbox="475 913 775 1066">Other1</td> <td data-bbox="780 913 979 1066">Off (Desativado), On (Ativado)</td> <td data-bbox="984 913 1189 1066">On</td> </tr> <tr> <td data-bbox="475 1072 775 1225">Other2</td> <td data-bbox="780 1072 979 1225">Off (Desativado), On (Ativado)</td> <td data-bbox="984 1072 1189 1225">On</td> </tr> <tr> <td data-bbox="475 1232 775 1384">Other3</td> <td data-bbox="780 1232 979 1384">Off (Desativado), On (Ativado)</td> <td data-bbox="984 1232 1189 1384">On</td> </tr> <tr> <td data-bbox="475 1391 775 1543">Other4</td> <td data-bbox="780 1391 979 1543">Off (Desativado), On (Ativado)</td> <td data-bbox="984 1391 1189 1543">On</td> </tr> </tbody> </table> <p data-bbox="411 1550 603 1585"><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <p data-bbox="411 1597 1401 1666">As partes (Vozes) atribuídas a Other1–4 variam de sessão para sessão. Em alguns casos, é possível que uma parte não seja atribuída.</p>	Parte de uma sessão	Intervalo de configuração	Configuração padrão	Bateria	Off (Desativado), On (Ativado)	On	Bass (baixo)	Off (Desativado), On (Ativado)	On	Other1	Off (Desativado), On (Ativado)	On	Other2	Off (Desativado), On (Ativado)	On	Other3	Off (Desativado), On (Ativado)	On	Other4	Off (Desativado), On (Ativado)	On
Parte de uma sessão	Intervalo de configuração	Configuração padrão																				
Bateria	Off (Desativado), On (Ativado)	On																				
Bass (baixo)	Off (Desativado), On (Ativado)	On																				
Other1	Off (Desativado), On (Ativado)	On																				
Other2	Off (Desativado), On (Ativado)	On																				
Other3	Off (Desativado), On (Ativado)	On																				
Other4	Off (Desativado), On (Ativado)	On																				

## Tocar um pad para começar a reproduzir uma sessão (início sincronizado)

Item (exibição)	Descrição e intervalo de configurações	Configuração padrão
<b>SynchroStart</b>	<b>Off</b> Nenhuma configuração está configurada. <b>On</b> Quando um bloco (exceto os blocos quadrados RGB no modo Criador de sessão) é tocado, a sessão começará a ser reproduzida.	Off

## Configurações relacionadas ao tempo de alternância entre seções

Item (exibição)	Descrição e intervalo de configurações	Configuração padrão
<b>SectionChange</b>	Abreviação de "Section Change Timing" (Tempo de mudança de seção). Define o tempo para mudar para a próxima seção quando a mudança de seção é executada durante a reprodução da sessão. O número de vezes que um bloco quadrado RGB ([2 INTRO/ENDING] a [6 MAIN D]) da seção a ser alternada é atingido determina a operação conforme descrito abaixo. <b>Immediate</b> Toque uma vez para alternar imediatamente. <b>Bar&amp;Imm</b> Toque uma vez para mudar no final do compasso atual e duas vezes para mudar imediatamente. <b>Sec&amp;Imm</b> Toque uma vez para mudar no final do último compasso da seção atual e duas vezes para mudar imediatamente. <b>Sec&amp;Bar&amp;Imm</b> Toque uma vez para mudar no final do último compasso da seção atual, duas vezes para mudar no final do compasso atual e três vezes para mudar imediatamente.	Sec&Bar&Imm

## Configurações relacionadas a várias configurações ao alternar entre sessões

Item (exibição)	Descrição e intervalo de configuração ou configuração padrão																													
<b>LockSetting</b>	<p>Define se as configurações individuais de conjunto/tempo/seção/parte são alteradas ou mantidas (bloqueadas) ao alternar entre sessões. Pressione o botão [ENTER] para acessar o nível de menu que exibe os alvos de bloqueio. Em seguida, use os botões [&lt;] e [&gt;] para selecionar os alvos de bloqueio e use os botões [+] e [-] para defini-los.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Alvo de bloqueio (exibição)</th> <th>Intervalo de configuração</th> <th>Configuração padrão</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kit</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Tempo</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>Section</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> <tr> <td>PartOnOff</td> <td>Reset, Hold, Lock</td> <td>Reset</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Alvo de bloqueio</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>Kit</b></td> <td>Estado de seleção do conjunto. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</td> </tr> <tr> <td><b>Tempo</b></td> <td>Tempo. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</td> </tr> <tr> <td><b>Section</b></td> <td>Estado de seleção de seção. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</td> </tr> <tr> <td><b>PartOnOff</b></td> <td>Estado ativado/desativado para cada parte individual que é definido por meio de "<a href="#">DrumMuteSolo</a>" e "<a href="#">PartOnOff</a>".</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Intervalo de configuração</b></p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td><b>Reset</b></td> <td>Altera o valor definido para cada sessão (Conjunto, Tempo) ou o valor padrão (Seção = Principal A, PartOnOff = Todas as partes ativadas), independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou tiver sido interrompida.</td> </tr> <tr> <td><b>Hold</b></td> <td>Mantém as configurações para alternar sessões, apenas durante a reprodução.</td> </tr> <tr> <td><b>Lock</b></td> <td>Mantém as configurações para alternar sessões, independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou tiver sido interrompida.</td> </tr> </tbody> </table>	Alvo de bloqueio (exibição)	Intervalo de configuração	Configuração padrão	Kit	Reset, Hold, Lock	Reset	Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset	Section	Reset, Hold, Lock	Reset	PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset	<b>Kit</b>	Estado de seleção do conjunto. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	<b>Tempo</b>	Tempo. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	<b>Section</b>	Estado de seleção de seção. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	<b>PartOnOff</b>	Estado ativado/desativado para cada parte individual que é definido por meio de " <a href="#">DrumMuteSolo</a> " e " <a href="#">PartOnOff</a> ".	<b>Reset</b>	Altera o valor definido para cada sessão (Conjunto, Tempo) ou o valor padrão (Seção = Principal A, PartOnOff = Todas as partes ativadas), independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou tiver sido interrompida.	<b>Hold</b>	Mantém as configurações para alternar sessões, apenas durante a reprodução.	<b>Lock</b>	Mantém as configurações para alternar sessões, independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou tiver sido interrompida.
Alvo de bloqueio (exibição)	Intervalo de configuração	Configuração padrão																												
Kit	Reset, Hold, Lock	Reset																												
Tempo	Reset, Hold, Lock	Reset																												
Section	Reset, Hold, Lock	Reset																												
PartOnOff	Reset, Hold, Lock	Reset																												
<b>Kit</b>	Estado de seleção do conjunto. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.																													
<b>Tempo</b>	Tempo. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.																													
<b>Section</b>	Estado de seleção de seção. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.																													
<b>PartOnOff</b>	Estado ativado/desativado para cada parte individual que é definido por meio de " <a href="#">DrumMuteSolo</a> " e " <a href="#">PartOnOff</a> ".																													
<b>Reset</b>	Altera o valor definido para cada sessão (Conjunto, Tempo) ou o valor padrão (Seção = Principal A, PartOnOff = Todas as partes ativadas), independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou tiver sido interrompida.																													
<b>Hold</b>	Mantém as configurações para alternar sessões, apenas durante a reprodução.																													
<b>Lock</b>	Mantém as configurações para alternar sessões, independentemente de uma sessão estar sendo reproduzida ou tiver sido interrompida.																													

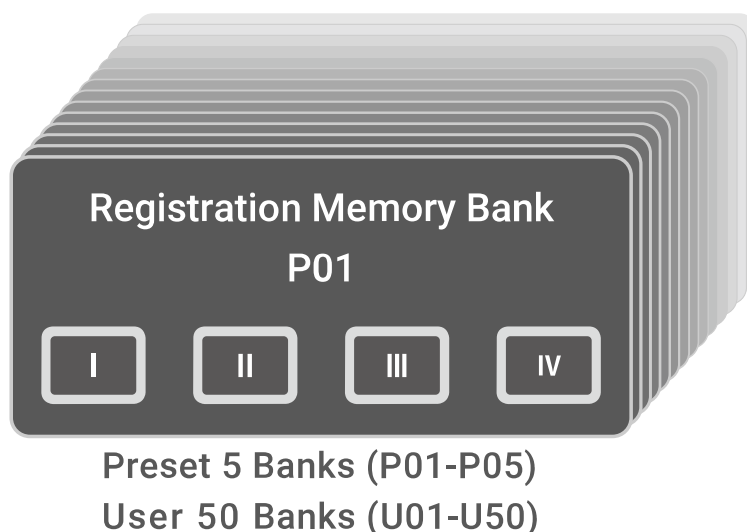
## Configurações relacionadas às funções ao operar os blocos A1/A8

Essas configurações estão relacionadas às funções ao operar o bloco A1 ou bloco A8 no modo Criador de sessão. Elas incluem as duas configurações a seguir.

- [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#)
- [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#)

# [REG] Memória de registro

Você pode registrar várias configurações nesses botões e acessá-las a qualquer momento com um único toque. Isso é chamado de função Memória de registro. As configurações registradas podem ser salvas em um banco de memória do registro de quatro botões.



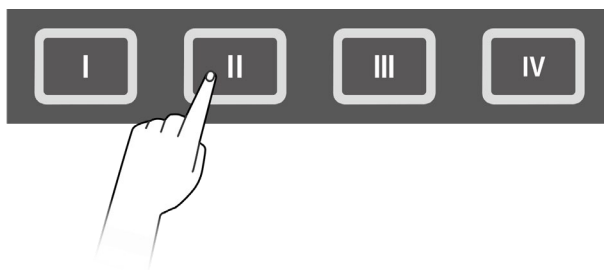
## Estados da lâmpada dos botões da memória do registro

Para os botões [I]–[IV], o estado da lâmpada indica o estado de registro da configuração descrita abaixo.

- Desligado: nenhuma configuração foi registrada para este botão.
- Azul: uma configuração foi registrada para este botão.
- Vermelho: uma configuração foi registrada para este botão e foi o último botão registrado/acionado.
- Vermelho, piscando temporariamente: uma configuração acaba de ser registrada para este botão.

## Como registrar as configurações atuais na memória de registro

1. Mantenha pressionado um botão ([I]–[IV]) até que o visor LCD indique que o registro está concluído.



Quando a configuração atual for registrada, o botão pressionado piscará em vermelho por alguns momentos e depois permanecerá constantemente em vermelho. Além disso, na tela superior do modo de banco de memória de registro, um [E] aparece à direita do número do banco de memória de registro.

```
Regist  E  J = 100  ▶  
P010KitIdea
```

### AVISO

- As configurações registradas em uma memória de registro serão perdidas se você selecionar um banco de memória de registro diferente. Se você não quiser perder essas configurações, salve o banco de memória do registro.

## Como salvar configurações em um banco de memória de registro do usuário

Você pode salvar memórias de registro [I]–[IV] juntas como um banco.

1. Pressione o botão [ENTER] na tela superior do modo de banco de memória do registro.

```
Save to  
U01 User
```

- Use os botões [+] e [-] para selecionar o número do banco (U01–U50) que é o destino para salvar.

```
┌ Save to
U01 User
```

- Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de edição do nome do banco. O cursor será exibido do lado esquerdo do nome do banco.

```
┌ Name
U01 KitIdea
```



- Edite o nome do banco de memória do registro. Use os botões [<] e [>] para mover o cursor e depois use os botões [+] e [-] para selecionar um caractere na posição do cursor. Repita essas etapas para finalizar o nome. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

```
┌ Name
U01 KitIdea_
```




- Depois de editar o nome do banco, pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação antes de salvar.

```
┌ Save?
U01 KitIdea2
```

Você pode pressionar o botão [EXIT] aqui para cancelar esta operação.

- Pressione o botão [ENTER] novamente para salvar o banco.

```
[ Saving... ]
```



```
[ Completed ]
```

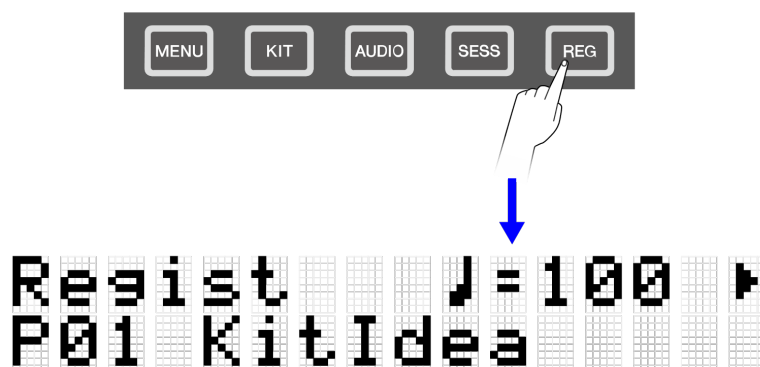
“Saving...” (Salvando...) é exibido e, após alguns momentos, “Completed” (Concluído) é exibido para indicar que o banco foi salvo.

### OBSERVAÇÃO

- Os bancos de memória do registro do usuário (U01–U50) podem ser salvos no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte a seção sobre [\[MENU\]→File](#) para obter detalhes.
- O estado editado do banco de memória do registro atualmente selecionado é mantido quando o equipamento é desligado, mesmo que não tenha sido salvo como banco de memória do registro do usuário. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre quais itens têm suas configurações mantidas mesmo quando a energia é desligada.

## Como acessar uma memória de registro

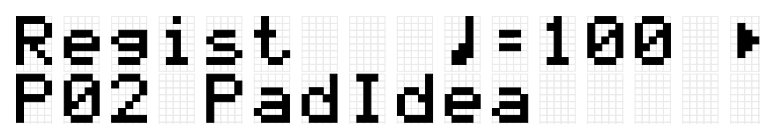
1. Pressione o botão [REG] para entrar no modo de banco de memória do registro.



### OBSERVAÇÃO

Se a tela superior (tela de seleção de banco) do modo Banco de memória do registro não aparecer após pressionar o botão [REG], pressione o botão [REG] novamente para acessar a tela superior.

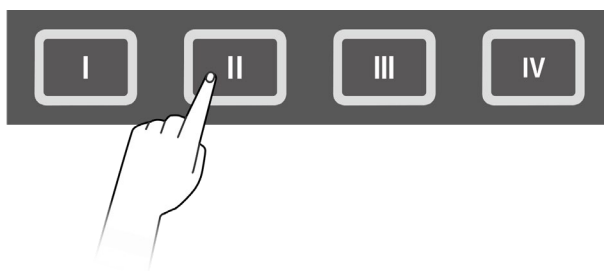
2. Use os botões [+] e [-] para selecionar um banco de memória do registro.



Consulte a lista do [Banco de memória do registro](#) para ter uma visão geral dos bancos de memória do registro predefinidos incluídos neste produto.



3. Pressione um botão ([I]–[IV]) para recuperar as configurações registradas (pressione rapidamente).



#### AVISO

- Tenha cuidado para não manter pressionados os botões [I]–[IV] por muito tempo. Pressionar e manter pressionados os botões [I]–[IV] substituirá as configurações registradas pelas configurações atuais.

#### Lista de banco de memória do registro

Nº	Nome do banco	Memória	Descrição
P01	KitIdea	I	Com o conjunto predefinido de efeito “P01 Maple” selecionado, <a href="#">[KIT]→KitEdit→ReverbType</a> é definido como “06 Hall”.
		II	Com o conjunto predefinido de efeito “P32 BeatBoxPine” selecionado, <a href="#">[KIT]→KitEdit→VariationType</a> é definido como “19 DynFlanger”.
		III	Com o conjunto predefinido de efeito “P05 R&B” selecionado, <a href="#">[KIT]→KitEdit→VariationType</a> é definido como “10 TempoDelay2 D”.
		IV	Com o conjunto predefinido “P01 Maple” selecionado, <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Tuning</a> e <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Decay</a> são definidos para um efeito apropriado. O primeiro item é usado para simular alterações nas afinações da bateria e no diâmetro do prato. O segundo item é usado principalmente para simular o silenciamento da bateria e chimbais entreabertos.

P02	PadIdea	I	<p>Com o conjunto predefinido “P01 Maple” selecionado, Repetição de nota, Link e Limites de velocidade são definidos para um efeito apropriado.</p> <p>Configurando os blocos S1 e A4 no mesmo grupo de links (<a href="#">[KIT]→PadEdit→LinkGroup</a>) e definindo intervalos de limite de velocidade separadas para cada um (<a href="#">[KIT]→PadEdit→VelLow</a> e <a href="#">[KIT]→PadEdit→VelHigh</a>), o aro da caixa (a voz atribuída a A4) será gerado somente se um dos blocos for atingido com força.</p> <p>Além disso, configurando os blocos quadrados RGB A1–A3 para o mesmo grupo de links e definindo diferentes taxas de repetição de nota para cada um (<a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a>), você pode criar sons interessantes para a caixa.</p>
		II	<p>Com o conjunto predefinido “P05 R&amp;B” selecionado, Repetição de nota, Modo de suspensão e Choke são definidos para um efeito apropriado.</p> <p>A taxa de repetição de nota (<a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a>) para fechamento do chimbau pode ser variada pressionando os blocos quadrados RGB A1–A8.</p> <p>Além disso, várias batidas podem ser criadas combinando os blocos K, S1, S2, R1, R2, M1 e M2.</p>
		III	<p>Com o conjunto predefinido “P47 SE&amp;VocalEast” selecionado, as funções quando os blocos são tocados (<a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteFunc</a>) são configuradas para um efeito apropriado.</p> <p>O bloco quadrado RGB A1 pode ser usado para desativar todas as vozes que estão sendo reproduzidas no momento (AllSoundOff), e A2 pode ser usado para interromper o som do conjunto (KitChoke).</p>
		IV	<p>Com o conjunto predefinido “P25 EDM Yellow” selecionado, as funções quando os blocos são pressionados ainda mais fundo (<a href="#">[KIT]→PadEdit→ATFunc</a>) são configuradas para um efeito apropriado. Várias expressões podem ser obtidas com repetições de notas pressionando os blocos quadrados RGB A5–A8 enquanto pressiona A1–A4.</p>
P03	TriggerIdea	I	<p>Com o conjunto predefinido “P01 Maple” selecionado, o trigger predefinido “P01 Normal Tx” foi ajustado para esta configuração.</p> <p>Para tornar a apresentação da batida mais estável, defina <a href="#">a curva de velocidade</a> como “Loud2” somente para o bloco K. A velocidade também é fixada definindo <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelFixVal</a> como “110” para os blocos quadrados RGB A2, A3, A5 e A7.</p>

		II	<p>Com o conjunto predefinido “P01 Maple” selecionado, o trigger predefinido “P01 Normal Tx” foi ajustado para esta configuração.</p> <p>Os valores em <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelMax</a> e <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATMax</a> para bloco S2 foram ajustados para valores menores para facilitar notas fantasmas na caixa.</p>
		III	<p>Com o conjunto predefinido “P01 Maple” selecionado, o trigger predefinido “P01 Normal Tx” foi ajustado para esta configuração. À medida que o valor de <a href="#">[MENU]→Trigger→A/D Gain</a> aumenta, mais resultados serão gerados com menos energia.</p>
		IV	<p>Com o conjunto predefinido “P01 Maple” selecionado, o trigger predefinido “P01 Normal Tx” foi ajustado para esta configuração.</p> <p>Todos os blocos estão configurados para o mesmo tom de caixa e <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelCurve</a> e <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATCurve</a> são definidos para curvas diferentes para cada bloco. Compare as diferenças entre as curvas.</p>
P04	KitList	I	<p>Este banco permite que você recupere o conjunto que deseja usar durante sua apresentação com um toque. Os conjuntos a seguir estão registrados, começando com [I].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• P01 Maple</li> <li>• P10 ModernJazz</li> <li>• P14 GaragePunk</li> <li>• P16 Vintage70s</li> </ul>
		II	
		III	
		IV	
P05	Empty	I	<p>Como não há dados, a lâmpada do botão está apagada.</p>
		II	
		III	
		IV	

# Como selecionar um item para recuperar (carregar)

Você pode selecionar um item para recuperar (carregar) quando um botão de memória do registro é pressionado (pressione brevemente).

1. Na tela superior do modo Banco de memória do registro, pressione o botão [>] e selecione "LoadSetting".



2. Pressione o botão [ENTER] para acessar a tela de configuração de cada item.



3. Use os botões [<] e [>] para selecionar um item e depois ative-o ou desative-o. Os itens de configuração são classificados nas oito categorias a seguir.

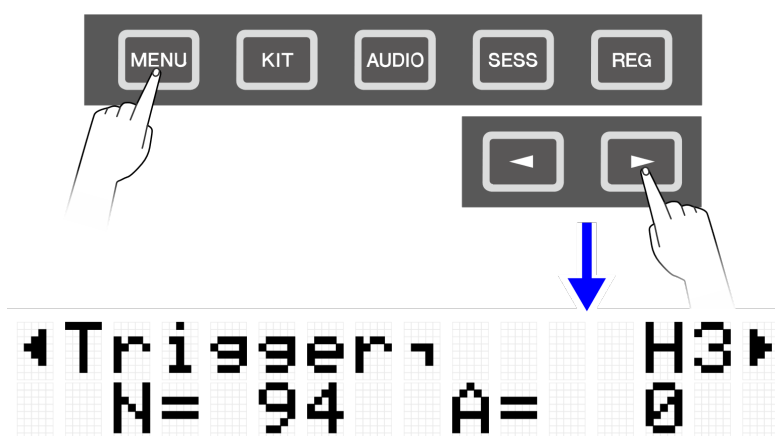
Item (exibição)	Descrição	Configuração padrão
Kit	Configurações no modo Conjunto. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	On
Audio	Configurações no modo Áudio. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	Off
Session	Configurações no modo Criador de sessão (incluindo estado de seleção de seção). Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	Off
Mixer	Configurações em <a href="#">[MENU]→Mixer</a>	Off
Click	Configurações em <a href="#">[MENU]→Click</a>	Off
Trigger	Configurações em <a href="#">[MENU]→Trigger</a>	On
Utility	Configurações em <a href="#">[MENU]→Utility</a>	Off
Tempo	Configurações de tempo. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.	On

# [MENU] Trigger (sensibilidade do bloco)

Dentre as configurações fornecidas, você pode selecionar a sensibilidade do seu bloco favorito para ter a melhor sensação de reprodução. Esta configuração, chamada “Trigger”, inclui configurações de transmissão/recepção MIDI. Este produto possui 12 predefinições de trigger. Você pode editar essas configurações e salvar até 50 triggers de usuário.

## Como selecionar um trigger

1. Na tela superior do modo Menu, pressione o botão [>] para acessar a tela Trigger.



2. Pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Seleção de trigger.

```
Trigger
P01 Normal Tx
```

3. Use os botões [+] e [-] para selecionar um trigger.

```
Trigger
P02 Loud1 Tx
```

## Lista de triggers

Nº	Nome do trigger (exibição)	Descrição
P01	Normal Tx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Normal". Além disso, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido com base no mapa de bateria GM (General MIDI). Essas configurações controlam um gerador externo de tons por meio da transmissão MIDI deste produto.
P02	Loud1 Tx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Loud1". Para todos os blocos, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido com base no mapa de bateria GM (General MIDI). Essas configurações controlam um gerador externo de tons por meio da transmissão MIDI deste produto.
P03	Loud2 Tx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Loud2". Para todos os blocos, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido com base no mapa de bateria GM (General MIDI). Essas configurações controlam um gerador externo de tons por meio da transmissão MIDI deste produto.
P04	Hard1 Tx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Hard1". Para todos os blocos, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido com base no mapa de bateria GM (General MIDI). Essas configurações controlam um gerador externo de tons por meio da transmissão MIDI deste produto.
P05	Hard2Tx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Hard2". Para todos os blocos, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido com base no mapa de bateria GM (General MIDI). Essas configurações controlam um gerador externo de tons por meio da transmissão MIDI deste produto.
P06	Fixed Tx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelFixVal</a> " e " <a href="#">ATFixVal</a> " são definidos como "127". Para todos os blocos, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido com base no mapa de bateria GM (General MIDI). Essas configurações controlam um gerador externo de tons por meio da transmissão MIDI deste produto.
P07	Normal Rx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Normal". Além disso, " <a href="#">MIDINote</a> " de todos os blocos é definido para que os números sejam ordenados sequencialmente. Essas configurações servem para controlar o gerador de tom integrado de um dispositivo externo via MIDI.
P08	Loud1 Rx	Para todos os blocos, " <a href="#">VelCurve</a> " e " <a href="#">ATCurve</a> " são definidos como "Loud1". Para todos os blocos, " <a href="#">MIDINote</a> " é definido para que os números sejam ordenados sequencialmente. Essas configurações servem para controlar o gerador de tom integrado de um dispositivo externo via MIDI.

<b>P09</b>	Loud2 Rx	Para todos os blocos, “ <a href="#">VelCurve</a> ” e “ <a href="#">ATCurve</a> ” são definidos como “Loud2”. Para todos os blocos, “ <a href="#">MIDI</a> Note” é definido para que os números sejam ordenados sequencialmente. Essas configurações servem para controlar o gerador de tom integrado de um dispositivo externo via MIDI.
<b>P10</b>	Hard1 Rx	Para todos os blocos, “ <a href="#">VelCurve</a> ” e “ <a href="#">ATCurve</a> ” são definidos como “Hard1”. Para todos os blocos, “ <a href="#">MIDI</a> Note” é definido para que os números sejam ordenados sequencialmente. Essas configurações servem para controlar o gerador de tom integrado de um dispositivo externo via MIDI.
<b>P11</b>	Hard2 Rx	Para todos os blocos, “ <a href="#">VelCurve</a> ” e “ <a href="#">ATCurve</a> ” são definidos como “Hard2”. Para todos os blocos, “ <a href="#">MIDI</a> Note” é definido para que os números sejam ordenados sequencialmente. Essas configurações servem para controlar o gerador de tom integrado de um dispositivo externo via MIDI.
<b>P12</b>	Fixed Rx	Para todos os blocos, “ <a href="#">VelFixVal</a> ” e “ <a href="#">ATFixVal</a> ” são definidos como “127”. Para todos os blocos, “ <a href="#">MIDI</a> Note” é definido para que os números sejam ordenados sequencialmente. Essas configurações servem para controlar o gerador de tom integrado de um dispositivo externo via MIDI.

Se quiser ajustar esses itens com precisão, você pode editá-los para cada bloco. As configurações editadas podem ser salvas como triggers do usuário. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

## Procedimento básico (da edição ao salvamento de um trigger)

1. Use os botões [+] e [-] para selecionar um trigger.

2. Use os botões [<] e [>] para selecionar um item e depois pressione o bloco cujas configurações você deseja alterar.  
O número do bloco designado aparece no canto superior direito do visor LCD. Use os botões [+] e [-] para alterar as configurações.



Consulte [Configurações relacionadas a MIDI](#), [Configurações de nota ativada/após toque](#), [Configurações relacionadas à Nota ativada](#), [Após toque do MIDI](#) para obter detalhes sobre os itens.

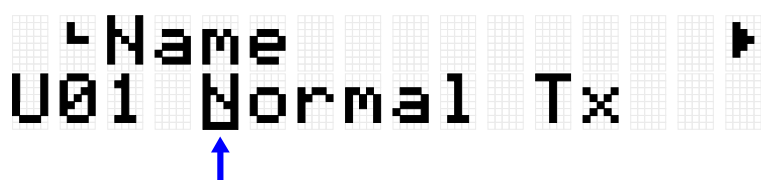
3. Pressione o botão [**<**] para retornar à tela Seleção de trigger e depois pressione o botão [**ENTER**] para acessar a tela User Trigger Save (Salvamento do trigger do usuário).



4. Use os botões [**+**] e [**-**] para selecionar o número do trigger (U01–U50) que é o destino para salvar.



5. Pressione o botão [**ENTER**] para exibir a tela de edição do nome do trigger. O cursor será exibido do lado esquerdo do nome do trigger.



6. Edite o nome do trigger.  
Use os botões [**<**] e [**>**] para mover o cursor e depois use os botões [**+**] e [**-**] para selecionar um caractere na posição do cursor. Repita essas etapas para finalizar o nome. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.



```
← Name      ▶
U01 Normal_Tx
```



7. Depois de editar o nome do trigger, pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação antes de salvar.

```
← Save?
U01 Normal Tx 2
```

Você pode pressionar o botão [EXIT] aqui para cancelar esta operação.

8. Pressione o botão [ENTER] novamente para salvar o trigger do usuário.

```
[ Saving... ]
      ↓
[ Completed ]
```

“Saving...” (Salvando...) é exibido e, após alguns momentos, “Completed” (Concluído) é exibido para indicar que o trigger do usuário foi salvo.

#### OBSERVAÇÃO

- Os triggers de usuário (U01–U50) podem ser salvos no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte a seção sobre [\[MENU\]→File](#) para obter detalhes.
- O estado editado do trigger atualmente selecionado é mantido quando o equipamento é desligado, mesmo que não tenha sido salvo como trigger do usuário. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre quais itens têm suas configurações mantidas mesmo quando a energia é desligada.

## Configurações relacionadas a MIDI

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do [“Procedimento básico”](#).

```
← MIDICH      C1▶
              10
```

Você pode definir configurações relacionadas às mensagens MIDI que são transmitidas ou recebidas quando um bloco é operado. Os valores padrão são exclusivos de cada trigger.

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>MIDICh</b>	Abreviação de "MIDI Channel" (Canal MIDI). Define o canal MIDI para mensagens MIDI que são transmitidas ou recebidas quando o bloco designado é operado.	1–16
<b>MIDINote</b>	Abreviação de "MIDI Note Number" (Número da nota MIDI). Define o número da nota MIDI para mensagens MIDI que são transmitidas ou recebidas quando o bloco designado é operado.	1 (C#-2)–127 (G8)
<b>MIDIRcvPad</b>	Abreviação de "MIDI Receive Pad" (Bloco de recepção MIDI). Define se o bloco designado é considerado operado ("On") ou não ("Off") quando uma mensagem MIDI com o número da nota MIDI e o canal MIDI desse bloco é recebida.	Off, On

## Configurações de nota ativada/após toque

Essa explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do "[Procedimento básico](#)". Os valores padrão são exclusivos para cada trigger.

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>ADGain</b>	Abreviação de "A/D Gain" (Ganho A/D). Seleciona "On" ou "Off" para saída de notas do bloco designado.	0–127

## Configurações relacionadas à Nota ativada

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do "[Procedimento básico](#)".



Você pode definir configurações relacionadas às mensagens de Nota ativada quando um bloco é operado. Os valores padrão são exclusivos de cada trigger.

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>NoteOut</b>	Abreviação de "Note Output" (Saída de nota). Seleciona "On" ou "Off" para saída de notas do bloco designado.	Off, On
<b>VelFixVal</b>	Abreviação de "Velocity Fixed Value" (Valor fixo de velocidade). Define a velocidade MIDI que é transmitida quando o bloco designado é tocado. Quando definido para qualquer valor de 1 a 127, o valor selecionado é transmitido como a velocidade MIDI do bloco designado, independentemente da força com que se bate no bloco. Quando definido como Off, a velocidade de MIDI é determinada de acordo com a força com que se bate no bloco. O relacionamento entre a força com que se bate no bloco e a velocidade MIDI será determinado por "VelCurve" (o próximo item).	Off, 1–127
<b>VelCurve</b>	Abreviação de "Velocity Curve" (Curva de velocidade). Selecione uma <a href="#">Curva de velocidade</a> para o bloco designado.	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1–5, Spline11–15, Spline21–25, Offset1–5
<b>VelMin</b>	Abreviação de "Velocity Minimum" (Velocidade mínima). Define o limite inferior da velocidade MIDI para o bloco designado. Independentemente da suavidade da batida no bloco, a velocidade MIDI gerada não ficará abaixo deste valor.	1–127
<b>VelMax</b>	Abreviação de "Velocity Maximum" (Velocidade máximo). Define o limite superior da velocidade MIDI para o bloco designado. Independentemente da força da batida no bloco, a velocidade MIDI gerada não ficará acima deste valor.	1–127

## Configurações relacionadas ao após toque

Esta explicação detalhada corresponde à Etapa 2 do "[Procedimento básico](#)".



Você pode definir configurações relacionadas ao Após toque quando um bloco é operado. Os valores padrão são exclusivos de cada trigger.

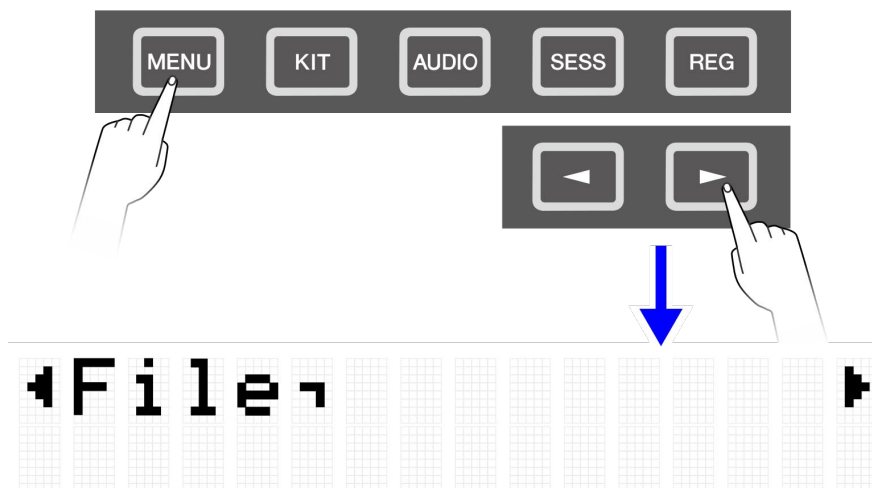
Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração
<b>ATOut</b>	Abreviação de "After Touch Output" (Saída de após toque). Seleciona "On" ou "Off" para saída de após toque do bloco designado.	Off, On
<b>ATType</b>	Abreviação de "After Touch Type" (Tipo de após toque). Selecione se canal ou polifônico será transmitido como uma mensagem MIDI Aftertouch para o bloco designado.	Channel, Poly
<b>ATPriority</b>	Abreviação de "After Touch Priority" (Prioridade de após toque). Selecione se a mensagem da nota MIDI para o bloco designado será emitida ("Low") ou não ("High") enquanto o após toque desse bloco estiver sendo produzido.	Low, High
<b>ATFixVal</b>	Abreviação de "After Touch Fixed Value" (Valor fixo após toque). Define a força de Após toque para o bloco designado. Quando definido para qualquer valor de 1 a 127, o valor selecionado é transmitido como após toque para o bloco designado, independentemente da força com que o bloco é pressionado. Quando definido como Off, o após toque é determinado de acordo com a força com que se pressiona o bloco. A relação entre a força com que o bloco é pressionado e o Aftertouch será determinada por "ATCurve" (o próximo item).	Off, 1-127
<b>ATCurve</b>	Abreviação de "After Touch Curve" (Curva de após toque). Selecione uma <a href="#">Curva de Após toque</a> para o bloco designado.	Loud2, Loud1, Normal, Hard1, Hard2, Fix1-5, Spline11-15, Spline21-25, Offset1-5
<b>ATMin</b>	Abreviação de "After Touch Minimum" (Mínimo de após toque). Define o limite inferior do após toque para o bloco designado. Não importa o quão suavemente o bloco seja pressionado ainda mais fundo, o após toque gerado não ficará abaixo deste valor.	1-127
<b>ATMax</b>	Abreviação de "After Touch Maximum" (Máximo de após toque). Define o limite superior do após toque para o bloco designado. Não importa o quão forte o bloco seja pressionado ainda mais fundo, o após toque gerado não ficará acima deste valor.	1-127

# [MENU] Gerenciamento de arquivos

Os dados salvos neste produto podem ser salvos como um arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB e os arquivos salvos podem ser carregados neste produto.

## OBSERVAÇÃO

- O produto reconhecerá apenas arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB.



## Dados de destino para gerenciamento de arquivos

Os tipos de arquivos a seguir podem ser usados com este produto. Os dados de destino são salvos como um único arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB.

Dados de destino (exibição)	Descrição
All	Todas as configurações para backup
OneKit	Conjunto de usuário selecionado
AllKit	Todos os conjuntos de usuário (U01–U50)
OneTrigger	Trigger de usuário selecionado
AllTrigger	Todos os triggers do usuário (U01–U50)
OneRegist	Abreviação de "One Registration Memory Bank" (Um banco de memória de registro) Banco de memória de registro de usuário selecionado
AllRegist	Abreviação de "All Registration Memory Banks" (Todos os bancos de memória de registro). Todos os bancos de memória de registro de usuário (U01–U50)

<b>OneSample</b>	<p>Abreviação de "One User Sample" (Uma amostra do usuário).</p> <p>Arquivo de áudio selecionado (WAV ou AIFF) no diretório raiz de uma unidade Flash USB e amostra de usuário selecionada na memória de amostra de usuário neste produto</p>
<b>AllSample</b>	<p>Abreviação de "All User Samples" (Todas as amostras de usuário).</p> <p>Todos os arquivos de áudio (WAV ou AIFF) no diretório raiz de uma unidade Flash USB e todas as amostras do usuário na memória de amostras do usuário neste produto (001–100)</p>

## Funções de gerenciamento de arquivos

Função (exibição)	Descrição
<b>Save</b>	<p>Use esta função para salvar os dados deste produto como um arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte <a href="#">esta página</a> para o procedimento de operação. Isso não é exibido se uma amostra do usuário ("OneSample" ou "AllSample") for selecionada como dados de padrão.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Quando "OneKit" é salvo como dados, o conjunto de amostras do usuário no conjunto do usuário é salvo juntamente com esse conjunto. Quando "AllKit" é salvo como dados, todas as amostras de usuário (001–100), incluindo slots vazios, também são salvas juntas nos conjuntos.</li> </ul>
<b>Load</b>	<p>Use esta função para carregar dados no produto a partir de um arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte <a href="#">esta página</a> para o procedimento de operação. Consulte <a href="#">esta página</a> para o procedimento de operação ao selecionar uma amostra do usuário ("OneSample" ou "AllSample") como dados de destino.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ao carregar um arquivo "OneKit", o conjunto de amostras do usuário no conjunto do usuário é carregado juntamente com esse conjunto. Ao carregar um arquivo "AllKit", todas as amostras de usuário (001–100), incluindo slots vazios, também são carregadas junto com os conjuntos.</li> <li>• Ao carregar um arquivo "OneKit", talvez a amostra de usuário não seja carregada em razão de memória interna insuficiente para amostras do usuário. Se isso acontecer, a voz do bloco ao qual a amostra do usuário que falhou ao carregar está atribuída será definida como Categoria = 017, Número = 001.</li> </ul>

<b>Rename</b>	Use esta função para editar o nome do arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte <a href="#">esta página</a> para o procedimento de operação.
<b>Delete</b>	Use esta função para excluir arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Consulte <a href="#">esta página</a> para o procedimento de operação.
<b>DeleteIntMem</b>	Abreviação de "Delete Internal Memory" (Excluir memória interna). Use esta função para excluir amostras do usuário que foram importados para a memória de amostras do usuário deste produto. Esta função aparece na tela somente quando uma amostra do usuário ("OneSample" ou "AllSample") é selecionada como dados do padrão. Consulte <a href="#">esta página</a> para o procedimento de operação.

### Número de arquivos reconhecidos por este produto

Este produto pode reconhecer até 500 arquivos — para cada extensão de arquivo — do grupo de arquivos no diretório raiz de uma unidade Flash USB. Se este número de arquivos for excedido, "USB Device List Full" aparecerá no visor LCD. Apague os arquivos desnecessários ou mova-os para um local diferente do diretório raiz da unidade Flash USB ou use uma nova unidade Flash USB.

### OBSERVAÇÃO

Para cancelar a operação enquanto esta função estiver em andamento, pressione o botão [EXIT].

## Como salvar arquivos em uma unidade Flash USB

### Como salvar dados começando com "All"

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).



2. Use os botões [<] e [>] para selecionar [Data](#).  
Como dados que começam com "All", selecione "All", "AllKit", "AllTrigger" ou "AllRegist".
3. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de salvamento.

```
┌ Save
All
```

4. Pressione o botão [ENTER] novamente para exibir a tela de edição do nome do arquivo. O cursor aparecerá na extremidade esquerda da exibição de dados.

```
┌ Name
All
↑
```

5. Se necessário, edite o nome do arquivo a ser salvo. Use os botões [<] e [>] para mover o cursor e depois use os botões [+] e [-] para selecionar um caractere na posição do cursor. Repita essas etapas para finalizar o nome do arquivo. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.

```
┌ Name
All_
↑
```

6. Depois de editar o nome do arquivo, pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação antes de salvar.

```
┌ Save?
All
```

7. Pressione o botão [ENTER] novamente para salvar o arquivo. Se houver um arquivo com o mesmo nome no diretório raiz da unidade Flash USB, a mensagem de confirmação "Overwrite?" (Substituir?) é exibida. Para substituir o arquivo existente, pressione o botão [ENTER] novamente.

```
[ Saving...
  51% ]
↓
[ Completed ]
```

"Complete" (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi salvo.



## Como salvar dados começando com “One”

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).



The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'All' is displayed in the center, with a cursor pointing to the right. The text is surrounded by a grid of small squares, likely representing a data selection menu.

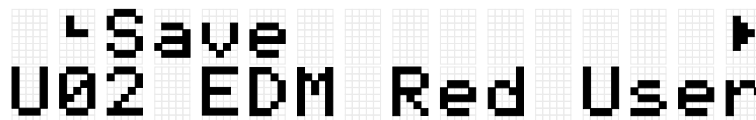
2. Use os botões [<] e [>] para selecionar [Data](#).  
Como dados que começam com “One”, selecione “OneKit,” “OneTrigger” ou “OneRegist.”

3. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de salvamento.



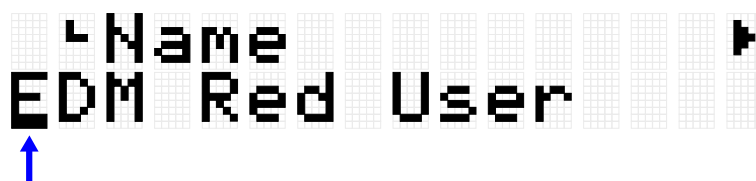
The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Save' is on the top line and 'U01 User' is on the bottom line. A cursor points to the right of the text.

4. Use os botões [+] e [-] para selecionar o número de dados que deseja salvar.



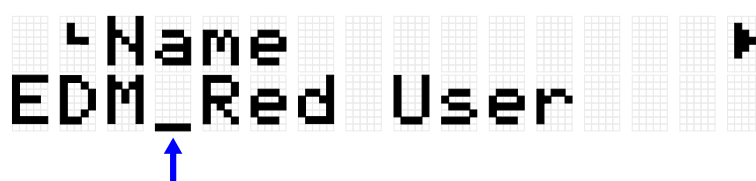
The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Save' is on the top line and 'U02 EDM Red User' is on the bottom line. A cursor points to the right of the text.

5. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de edição do nome do arquivo. O cursor aparecerá no lado esquerdo do nome do arquivo.



The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Name' is on the top line and 'EDM Red User' is on the bottom line. A blue cursor points upwards to the first character 'E' of 'EDM'.

6. Edite o nome do arquivo a ser salvo.  
Use os botões [<] e [>] para mover o cursor e depois use os botões [+] e [-] para selecionar um caractere na posição do cursor. Repita essas etapas para finalizar o nome do arquivo. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.



The screenshot shows a terminal-style interface with a grid background. The text 'Name' is on the top line and 'EDM\_Red User' is on the bottom line. A blue cursor points upwards to the underscore character between 'EDM' and 'Red'.

7. Pressione o botão [ENTER]. Uma mensagem de confirmação é exibida.

```
┌ Save?
All
```

8. Pressione o botão [ENTER] novamente para salvar o arquivo.

Se houver um arquivo com o mesmo nome no diretório raiz da unidade Flash USB, a mensagem de confirmação "Overwrite?" (Substituir?) é exibida. Para substituir o arquivo existente, pressione o botão [ENTER] novamente.

```
[ Saving...
  51% ]
      ↓
[ Completed ]
```

"Complete" (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi salvo.

## Como carregar arquivos de uma unidade Flash USB

Esta seção descreve a operação para carregar neste produto um arquivo no diretório raiz de uma unidade Flash USB.

### OBSERVAÇÃO

- Os dados de destino nesta descrição são Conjuntos, Triggers e Bancos de memória do registro. Consulte [esta página](#) para o procedimento de operação ao selecionar uma amostra do usuário ("OneSample" ou "AllSample") como dados de destino.

### Como carregar dados começando com "All"

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).

```
┌ All ─▶
```

- Use os botões [←] e [→] para selecionar [Data](#).  
Como dados que começam com “All”, selecione “All”, “AllKit”, “AllTrigger” ou “AllRegist”.
- Pressione o botão [ENTER]. Quando “Save” (Salvar) for exibido, use os botões [←] e [→] para selecionar “Load” (Carregar).

```
┌┐ Load ────┐
All ────┐
```

Se o arquivo a ser carregado não estiver armazenado no diretório raiz da unidade Flash USB, “No File” (Nenhum arquivo) será exibido.

- Use os botões [↑] e [↓] para selecionar o arquivo a ser carregado.

```
┌┐ Load ────┐
All12 ────┐
```

- Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação para carregar o arquivo.

```
┌┐ Load? ────┐
All12 ────┐
```

- Pressione o botão [ENTER] novamente para carregar o arquivo.

```
[ Loading... ]
  51%
  ↓
[ Completed ]
```

“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi carregado.

## Como carregar dados começando com “One”

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the menu 'All' with a cursor pointing to it. The screen is surrounded by a grid of small squares representing the display area.

2. Use os botões [<] e [>] para selecionar [Data](#).  
Como dados que começam com “One”, selecione “OneKit,” “OneTrigger” ou “OneRegist.”

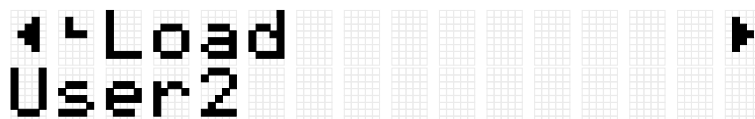
3. Pressione o botão [ENTER]. Quando “Save” (Salvar) for exibido, use os botões [<] e [>] para selecionar “Load” (Carregar).



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the menu 'Load User' with a cursor pointing to it. The screen is surrounded by a grid of small squares representing the display area.

Se o arquivo a ser carregado não estiver armazenado no diretório raiz da unidade Flash USB, “No File” (Nenhum arquivo) será exibido.

4. Use os botões [+] e [-] para selecionar o arquivo a ser carregado.



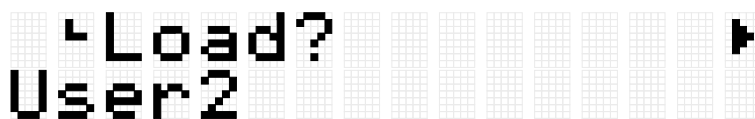
A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the menu 'Load User2' with a cursor pointing to it. The screen is surrounded by a grid of small squares representing the display area.

5. Pressione o botão [ENTER]. Quando “Load to” (Carregar em) é exibido, use os botões [+] e [-] para selecionar o número de dados do usuário (U01–U50) a ser carregado.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the menu 'Load to U01 User' with a cursor pointing to it. The screen is surrounded by a grid of small squares representing the display area.

6. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação para carregar o arquivo.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the menu 'Load? User2' with a cursor pointing to it. The screen is surrounded by a grid of small squares representing the display area.

7. Pressione o botão [ENTER] novamente para carregar o arquivo.

```
[ Loading... ]
[ 51% ]
  ↓
[ Completed ]
```

“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi carregado.

## Como renomear um nome de arquivo

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).

```
┌ All ─┘
```

2. Use os botões [<] e [>] para selecionar [Data](#).
3. Pressione o botão [ENTER]. Quando “Save” (Salvar) for exibido, use os botões [<] e [>] para selecionar “Rename” (Renomear).

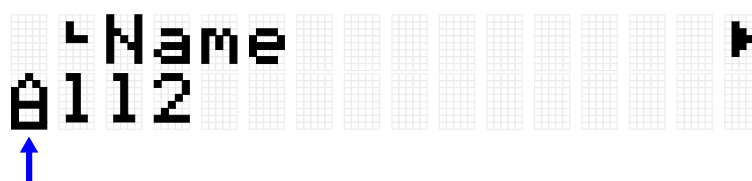
```
┌ Rename ─┘
All
```

Se o arquivo a ser renomeado não estiver armazenado no diretório raiz da unidade Flash USB, “No File” (Nenhum arquivo) será exibido.

4. Use os botões [+] e [-] para selecionar o arquivo a ser renomeado.

```
┌ Rename ─┘
All2
```

5. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de edição do nome do arquivo. O cursor (seta na figura abaixo) aparecerá no lado esquerdo do nome do arquivo.




```
┌ Name ───────────────────────────────────▶
A112
↑
```

6. Edite o nome do arquivo.  
Use os botões [←] e [→] para mover o cursor (seta na figura abaixo) e depois use os botões [+] e [-] para selecionar um caractere na posição do cursor. Repita essas etapas para finalizar o nome. Consulte [esta página](#) para obter detalhes.



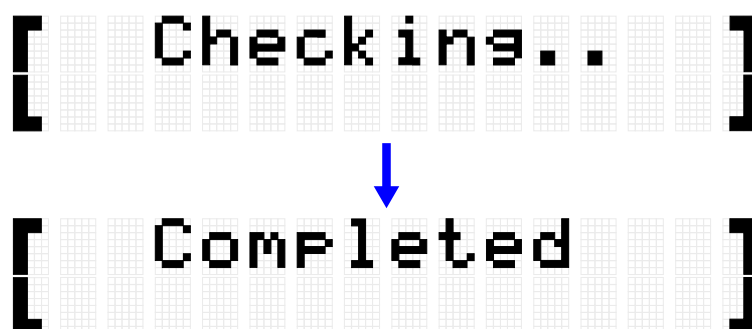
```
← Name ───────────────────────────────────▶
A112_
↑
```

7. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação para renomear o arquivo.



```
┌ Rename? ─────────────────────────────────▶
A112
```

8. Pressione o botão [ENTER] novamente para renomear o arquivo.  
Se houver um arquivo com o mesmo nome no diretório raiz da unidade Flash USB, a mensagem de confirmação "Overwrite?" (Substituir?) é exibida. Para renomear o arquivo existente, pressione o botão [ENTER] novamente.



```
[ Checking.. ]
↓
[ Completed ]
```

"Completed" (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi carregado.

# Como excluir um arquivo

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "All" in a pixelated font. The text is centered on the screen, with a cursor arrow pointing to the right of the word. The background is a grid of small squares.

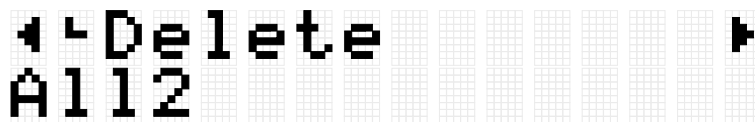
2. Use os botões [<] e [>] para selecionar [Data](#).
3. Pressione o botão [ENTER]. Quando "Save" (Salvar) for exibido, use os botões [<] e [>] para selecionar "Delete" (Excluir).



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "Delete" in a pixelated font. The text is centered on the screen, with a cursor arrow pointing to the right of the word. Below the word "Delete", the word "All" is visible. The background is a grid of small squares.

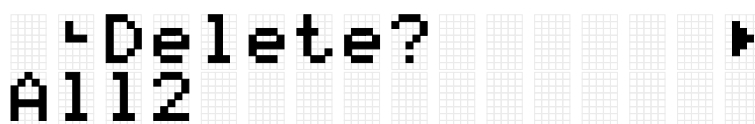
Se o arquivo a ser excluído não estiver armazenado no diretório raiz da unidade Flash USB, "No File" (Nenhum arquivo) será exibido.

4. Use os botões [+] e [-] para selecionar o arquivo a ser excluído.



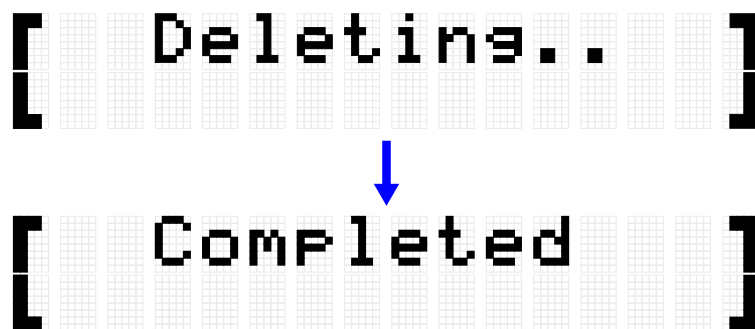
A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "Delete" in a pixelated font. The text is centered on the screen, with a cursor arrow pointing to the right of the word. Below the word "Delete", the text "All 12" is visible. The background is a grid of small squares.

5. Pressione o botão [ENTER] para exibir a tela de confirmação para excluir o arquivo.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "Delete?" in a pixelated font. The text is centered on the screen, with a cursor arrow pointing to the right of the word. Below the word "Delete?", the text "All 12" is visible. The background is a grid of small squares.

6. Pressione o botão [ENTER] novamente para excluir o arquivo.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying the text "Deleting.." in a pixelated font. The text is centered on the screen, with a cursor arrow pointing to the right of the word. Below the word "Deleting..", the text "Completed" is visible. A blue arrow points from the word "Deleting.." down to the word "Completed". The background is a grid of small squares.

"Completed" (Concluído) é exibido para indicar que o arquivo foi excluído.

# Como excluir amostras de usuário deste produto

Você pode excluir amostras de usuário (001–100 da categoria de voz 017) que estão carregadas na memória de amostras de usuário deste produto, em vez de uma unidade Flash USB.

## Como excluir todas as amostras de usuário

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).



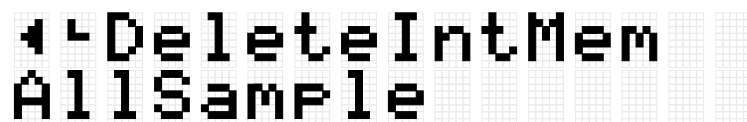
A screenshot of a monochrome LCD screen displaying a menu. The text 'All' is centered on the first line, with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The background is a grid of small squares.

2. Use os botões [<] e [>] para selecionar "AllSample".



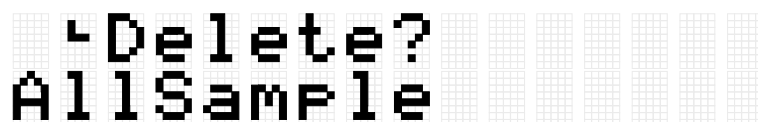
A screenshot of a monochrome LCD screen displaying a menu. The text 'AllSample' is centered on the first line, with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The background is a grid of small squares.

3. Pressione o botão [ENTER]. Quando "Load" (Carregar) for exibido, use os botões [<] e [>] para selecionar "DeleteIntMem".



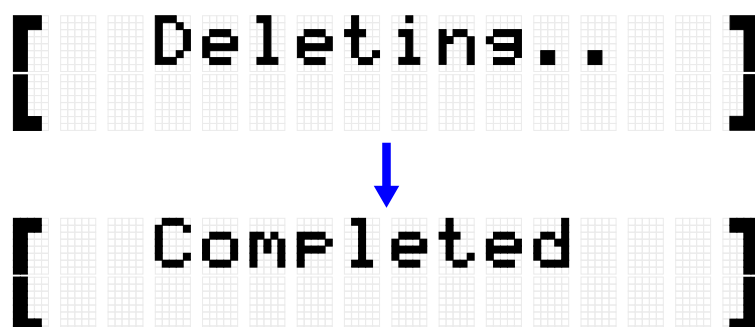
A screenshot of a monochrome LCD screen displaying a menu. The text 'DeleteIntMem' is on the first line and 'AllSample' is on the second line. A left-pointing arrow is to the left of 'DeleteIntMem' and a right-pointing arrow is to the right of 'DeleteIntMem'. The background is a grid of small squares.

4. Pressione o botão [ENTER]. Uma mensagem de confirmação para exclusão das amostras do usuário é exibida.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying a confirmation menu. The text 'Delete?' is on the first line and 'AllSample' is on the second line. A left-pointing arrow is to the left of 'Delete?' and a right-pointing arrow is to the right of 'Delete?'. The background is a grid of small squares.

- Pressione o botão [ENTER] novamente para excluir as amostras do usuário.



A screenshot of a monochrome LCD screen displaying a confirmation message. The text 'Deleting..' is on the first line and 'Completed' is on the second line. Both lines are enclosed in large square brackets. A blue arrow points downwards from the center of the first line to the center of the second line. The background is a grid of small squares.



“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que as amostras do usuário foram excluídas.

## Como excluir a amostra do usuário selecionada

1. Na tela [MENU]→File, pressione o botão [ENTER] para acessar a tela Data Select (Seleção de dados).



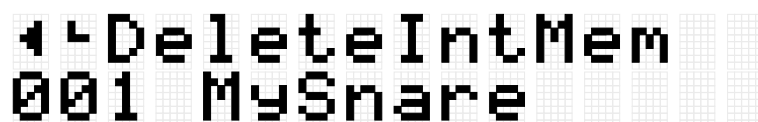
A screenshot of a monochrome LCD display showing a menu. The text 'All' is centered on the top line, with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The rest of the screen is filled with a grid of small squares.

2. Use os botões [<] e [>] para selecionar “OneSample”.



A screenshot of a monochrome LCD display showing a menu. The text 'OneSample' is centered on the top line, with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The rest of the screen is filled with a grid of small squares.

3. Pressione o botão [ENTER]. Quando “Load” (Carregar) for exibido, use os botões [<] e [>] para selecionar “DeleteIntMem”.



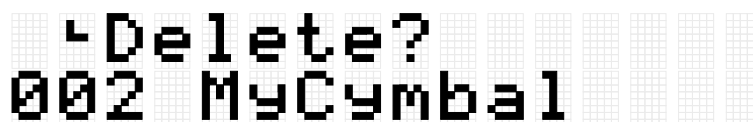
A screenshot of a monochrome LCD display showing a menu. The top line reads 'DeleteIntMem' with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The second line reads '001 MySnare'. The rest of the screen is filled with a grid of small squares.

4. Use os botões [+] e [-] para selecionar a amostra do usuário a ser excluída.



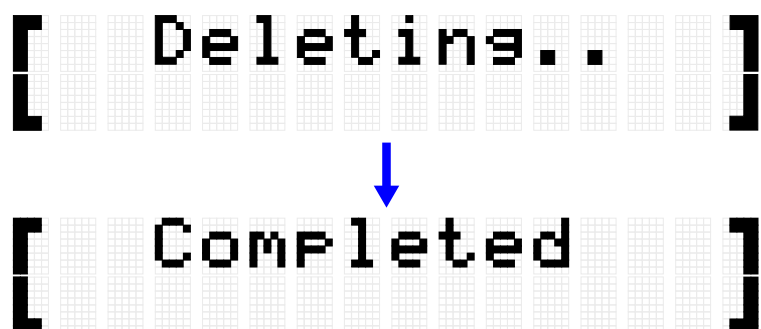
A screenshot of a monochrome LCD display showing a menu. The top line reads 'DeleteIntMem' with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The second line reads '002 MyCymbal'. The rest of the screen is filled with a grid of small squares.

5. Pressione o botão [ENTER]. Uma mensagem de confirmação para exclusão da amostra do usuário é exibida.



A screenshot of a monochrome LCD display showing a confirmation message. The top line reads 'Delete?' with a left-pointing arrow to its left and a right-pointing arrow to its right. The second line reads '002 MyCymbal'. The rest of the screen is filled with a grid of small squares.

6. Pressione o botão [ENTER] novamente para excluir a amostra do usuário.



“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que a amostra do usuário foi excluída.

## Outras funções de arquivo

Os dois últimos itens no nível de menu Data Select (Seleção de dados) que são exibidos quando você pressiona [MENU]→File→[ENTER] possuem funções relacionadas à memória.

Item (exibição)	Descrição
<b>USBMemFormat</b>	<p>Abreviação de "USB Memory Format" (Formato de memória USB)</p> <p>Em alguns casos, talvez você não consiga usar uma unidade Flash USB simplesmente conectando-a ao terminal [USB TO DEVICE]. Nesse caso, pressione o botão [ENTER] nesta tela para formatar a unidade Flash USB.</p> <p><b>AVISO</b></p> <p>A formatação excluirá todos os arquivos e diretórios (pastas) armazenados na unidade Flash USB. Verifique se a unidade Flash USB não contém nenhum dado necessário antes de formatá-la.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <p>Se uma unidade Flash USB formatada estiver conectada ao terminal [USB TO DEVICE], a segunda linha desta tela indicará o uso da memória (capacidade usada/capacidade total).</p>
<b>IntMemOptimiz</b>	<p>Abreviação de "Internal Memory Optimize" (Otimização de memória interna).</p> <p>Use esta função para otimizar a memória das amostras do usuário neste produto. Otimização é o processo de reorganização da memória para expandir a região que pode ser usada. A otimização da memória pode aumentar a quantidade de espaço de memória contíguo disponível. Pressione o botão [ENTER] nesta tela para otimizar a memória.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <p>A segunda linha desta tela indica o uso de memória para amostras de usuário (capacidade utilizada/capacidade total).</p>

# [MENU] Outras configurações

## Ajuste de volume (Mixer)

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>ClickVol</b>	Abreviação de "Click Volume" (Volume do clique). Ajusta o volume do som do clique.	0-32	22
<b>SessionVol</b>	Abreviação de "Session Volume" (Volume da sessão). Ajuste o volume da sessão.	0-32	20
<b>AuxInAudioVol</b>	Abreviação de "Aux In Audio Volume" (Volume de áudio de entrada auxiliar). Ajusta o volume do som de áudio que entra na saída [AUX IN].	0-32	12
<b>AudioVol</b>	Abreviação de "Audio Volume" (Volume de áudio). Ajusta o volume dos arquivos reproduzidos no diretório raiz de uma unidade Flash USB e o som de áudio que entra no terminal [USB TO HOST].	0-32	24
<b>OperationVol</b>	Abreviação de "Operation Sound Volume" (Volume do som de operação). Ajusta o volume do som produzido pressionando-se um botão.	0-32	0

# Clique

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>ClickPattern</b>	<p>Selecione o padrão rítmico do clique.</p> <p>Se uma batida for uma semínima, um clique será gerado nos intervalos da semínima quando essa configuração for 1/4, nos intervalos de colcheia quando essa configuração for 1/8 e em intervalos de semicolcheia quando essa configuração for 1/16. Se o valor terminar com um T (Terceto), o clique será gerado nos tercetos de cada uma dessas configurações. Para SonClave e RumbaClave, um clique é gerado no padrão de uma clave na música latina.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <p>A configuração <a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a> gera uma sensação de equilíbrio.</p>	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 3-2 SonClave, 2-3 SonClave, 3-2 RumbaClave, 2-3 RumbaClave	Varia de acordo com a sessão
<b>ClickBeats</b>	Selecione o número de batidas por compasso para o som do clique.	1–16	Varia de acordo com a sessão
<b>ClickVoice</b>	Selecione a voz do clique.	Metronome1, Metronome2, Cowbell, Drumsticks, Claves, Human1, Human2	Metronome1
<b>ClickCountOff</b>	<p>Abreviação de "Click Count Off Bar" (Barra de contagem de cliques).</p> <p>Selecione o número de compassos durante os quais o som do clique continua. Se "Off" for selecionado, o clique continuará até ser interrompido.</p>	Off, 1, 2	Off

# Utilitário

## Configurações relacionadas à saída de som

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>SpeakerEQComp</b>	<p>Abreviação de "Speaker EQ/Compressor Type" (Tipo de equalizador/compressor de alto-falante).</p> <p>Selecione o tipo de EQ (equalizador) e o compressor aplicados à saída do som pelo alto-falante embutido.</p> <p><b>Standard</b></p> <p>Essa é a configuração padrão.</p> <p><b>Heavy</b></p> <p>Essa configuração enfatiza frequências baixas. Ela cria um som muito poderoso.</p> <p><b>Bright</b></p> <p>Essa configuração enfatiza frequências altas. Ela cria um som muito leve.</p> <p><b>Mild</b></p> <p>Essa configuração enfatiza frequências atenuadas. Ela cria uma experiência de audição suave.</p> <p><b>Powerful</b></p> <p>Essa configuração usa um compressor forte. Ela cria uma sensação de pressão do som.</p>	Standard, Heavy, Bright, Mild, Powerful	Standard
<b>SpeakerOut</b>	<p>Abreviação de "Speaker Output" (Saída de alto-falante).</p> <p>Selecione se o áudio deve ser reproduzido nos alto-falantes embutidos.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Quando definido como "Off", o áudio não é emitido pelo alto-falante integrado.</li><li>• Quando definido como "HeadphoneSw", o áudio não será emitido pelo alto-falante integrado quando um cabo estiver conectado ao conector [PHONES/OUTPUT], mas o áudio será emitido pelo alto-falante integrado quando um cabo não estiver conectado ao conector [PHONES/OUTPUT].</li></ul>	Off, HeadphoneSw, On	HeadphoneSw

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quando definido como "On", o áudio é emitido pelo alto-falante integrado, independentemente de um cabo estar conectado à saída [PHONES/OUTPUT] ou não. Se um cabo estiver conectado ao conector [PHONES/OUTPUT] quando esta configuração estiver selecionada, as configurações de volume e equalizador/compressor de alto-falante para [PHONES/OUTPUT] também serão aplicadas ao som do alto-falante integrado.</li> </ul>		
<b>USBAudioOutG</b>	<p>Abreviação de "USB Audio Output Gain" (Ganho de saída de áudio USB).</p> <p>Defina a quantidade de ampliação do volume ao enviar áudio para um dispositivo externo conectado por meio de USB. Um valor positivo aumenta o volume e um valor negativo diminui o volume.</p>	-18, -12, -6, 0, +6, +12, +18 dB	0 dB

## Configuração de equilíbrio do sequenciador

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>Swing</b>	<p>Em <a href="#">Funções do sequenciador</a> como Clique e Criador de sessão, a batida ascendente das colcheias é alterada para criar uma sensação de equilíbrio. Quanto maior o valor na direção positiva, maior será a sensação de equilíbrio. Quanto maior o valor na direção negativa, maior será a sensação de equilíbrio com as batidas para baixo e para cima invertidas.</p>	-11-0-+11	0

## Configurações do visor LCD

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>Pop-upTime</b>	Abreviação de "Pop-up Display Time" (Tempo de tela pop-up). Define a duração de uma tela pop-up temporária que aparece no visor LCD, como o tempo. Quando definido como "Hold", a tela pop-up continuará a ser exibida até que um botão seja acionado, como pressionar o botão [EXIT].	1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.5, 6.0 sec, Hold	3.0 sec
<b>LCDBrightness</b>	Ajusta o brilho do visor LCD. Quanto maior o valor, mais claro o visor LED.	1-16	10

## Configurações de LED

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>LEDBrightness</b>	Ajusta o brilho dos LEDs. Quanto maior o valor, mais claro os LEDs.	1-4	4
<b>LEDPattern</b>	Selecione um padrão de iluminação para os LEDs do bloco quadrado RGB.	1-8	1
<b>LEDPatAutoBar</b>	Abreviação de "LED Pattern Auto Bar" (Barra automática de padrão LED). Quando definido para um valor diferente de "Off", o padrão de iluminação LED do bloco quadrado RGB mudará toda vez que a medida avançar no valor definido. Por exemplo, se o valor for definido como "8" quando LEDPattern = 6, o padrão de iluminação mudará de 6 para 7 para 8 para 1 para 2... a cada 8 compassos de acordo com o tempo atualmente definido. <b>OBSERVAÇÃO</b> Esta função segue o tempo mesmo que o <a href="#">Sequenciador</a> , como Clique ou Criador de sessão, seja interrompido.	Off, 1-127	4
<b>LEDVisualizer</b>	Define se os LEDs nos blocos quadrados RGB acendem ("On") ou não ("Off") em conjunto com a operação do bloco ou a reprodução do som do clique.	Off, On	On

<b>LEDSleep</b>	<p>Abreviação de "LED Sleep Time" (Tempo de suspensão do LED).</p> <p>Para evitar o consumo desnecessário de energia, as luzes LED do bloco quadrado RGB entrarão no modo de suspensão após determinado período de inatividade. Aqui é possível definir o tempo até que o modo de suspensão seja ativado.</p>	Disabled, 30 sec, 1, 2, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	5 min
-----------------	---	--	-------

## Como inverter o layout do bloco da esquerda para a direita

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>PadLayout</b>	<p>Você pode virar os <a href="#">números do bloco</a> da esquerda para a direita.</p> <p>Defina este valor como "Left" (Esquerda) ao tocar com a mão esquerda e como "Right" (Direita) ao tocar com a mão direita.</p> <p><b>OBSERVAÇÃO</b></p> <p>No modo Criador de sessão, os blocos quadrados RGB terão um número de bloco fixo, independentemente desta configuração.</p>	Left, Right	Right

## Outras configurações

Item (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Configuração padrão
<b>AuditionVel</b>	<p>Abreviação de "Audition Velocity" (Velocidade de audição).</p> <p>Em <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Category</a> ou <a href="#">[KIT]→VoiceEdit→Number</a>, defina a velocidade do som de audição que é reproduzido quando uma voz de bloco é alterada.</p>	Off, 1–127	100
<b>LocalControl</b>	<p>Define se um bloco está conectado ("On") ou desconectado ("Off") da fonte de som interna do produto. Geralmente, este valor deve ser definido como conectado ("On"), mas, se desejar reproduzir apenas a fonte de som do dispositivo MIDI ao qual o produto está conectado, defina-o como Off.</p>	Off, On	On



<b>AutoPowerOff</b>	Abreviação de "Auto Power Off Time" (Tempo de desligamento automático). Para evitar o consumo desnecessário de energia, este produto desliga automaticamente após determinado período de inatividade. Aqui você pode definir o tempo até que a energia seja desligada.	Disabled, 5, 10, 15, 30, 60, 120 min	30 min
---------------------	---	--------------------------------------	--------

## Redefinição de fábrica

Use para redefinir todas as configurações deste produto para os padrões de fábrica.

### AVISO

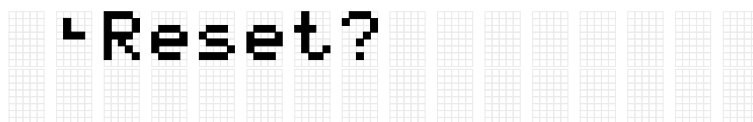
Uma redefinição de fábrica apagará todos os dados e retornará este produto às configurações de fábrica. Salve os dados importantes em uma unidade Flash USB antes de executar uma redefinição de fábrica. Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre como salvar dados.

1. Na tela superior do modo Menu, use os botões [<] e [>] para acessar "FactoryReset".



◀ FactoryReset ▶

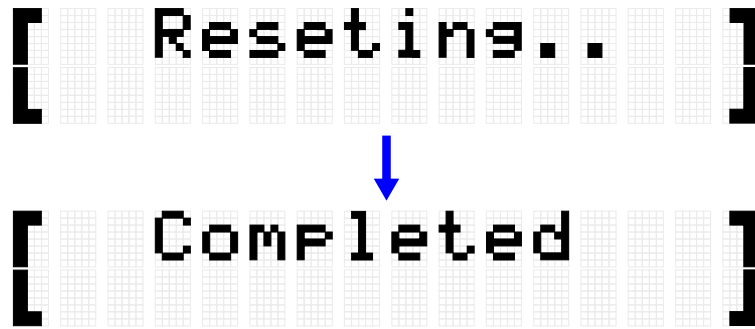
2. Pressione o botão [ENTER]. Uma mensagem de confirmação é exibida.



Reset?

Neste ponto, você pode pressionar o botão [EXIT] para cancelar a execução da redefinição de fábrica.

3. Pressione o botão [ENTER] novamente para executar uma redefinição de fábrica.

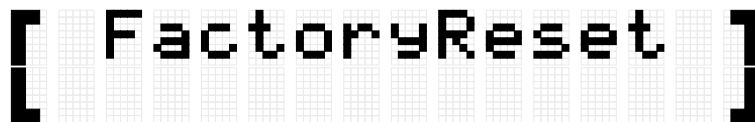


The image shows two lines of text on a grid background, representing an LCD screen. The first line is "[ Reseting.. ]" and the second line is "[ Completed ]". A blue arrow points from the first line down to the second line.

“Completed” (Concluído) é exibido para indicar que a redefinição de fábrica foi concluída.

### Como executar uma redefinição de fábrica ao ligar a alimentação

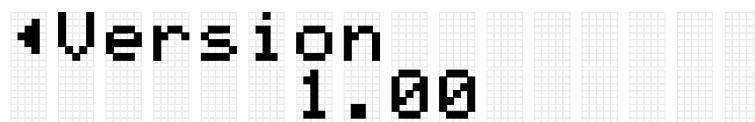
Você também pode executar uma redefinição de fábrica ao ligar a alimentação. Se você mantiver pressionado o botão Standby/Ligado enquanto mantém pressionados simultaneamente os botões [+] e [-], “FactoryReset” será exibido no visor LCD e o produto será inicializado com todos os itens redefinidos para as configurações de fábrica.



The image shows a single line of text on a grid background, representing an LCD screen: "[ FactoryReset ]".

### Como verificar a versão do firmware

Você pode verificar a versão do firmware deste produto na tela [MENU]→Version.



The image shows two lines of text on a grid background, representing an LCD screen. The first line is "Version" and the second line is "1.00".

# Especificações

Nome do produto		FGDP-50	
Tamanho/Peso	Dimensões (L x P x A)	223 x 223 x 51 mm	
	Peso	1,1 kg	
Blocos	Pads de bateria (pads quadrados RGB)		26 (8)
	Número de configurações do trigger	Predefinição	12
		Usuário	50
	Após toque		Polifônico, Canal
	Funções atribuíveis		Sim
Outras interfaces	Visor	LCD retroiluminado	
Gerador de tom	Tipo	AWM2	
	Polifonia (máx.)	64	
Conjuntos	Número de conjuntos	Predefinição	48
		Usuário	50
	Edição dos conjuntos		Sim
Vozes	Número de vozes	1500	
	Repetição de nota	Cada bloco	
	Humanize	Cada bloco	
Amostras de usuário	Número de amostras do usuário (máx.)	100	
	Formato da amostra	WAV, AIFF (44,1 kHz, 16 bits, mono/estéreo)	
	Tempo de amostra (máx.)	cerca de 600 segundos (mono), cerca de 300 segundos (estéreo), cerca de 20 segundos por arquivo	

Nome do produto		FGDP-50
Efeitos	Reverb	11
	Chorus	10
	Variation	23
	Tipo de equalizador do alto-falante	5
Clique	Tempo	30 – 300, Tempo da batida
	Padrão	1/4, 1/4T, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, Clave
	Batidas	1 – 16
Criador de sessão	Número de Criadores de sessão	23
	Seções	Introdução, Principal × 4, Finalização
	Partes	Bateria, Baixo, Outros × 4
Gravador/Reprodutor de áudio USB	Tempo de gravação (máx.)	cerca de 80 minutos por arquivo
	Formato de áudio	WAV (44,1 kHz, 16 bits, estéreo)
Memória de registro	Predefinição	4 Botões × 5 Bancos
	Usuário	4 Botões × 50 Bancos
Conexão	PHONES/OUTPUT	Miniconector estéreo
	AUX IN	Miniconector estéreo
	USB TO HOST	Micro B
	USB TO DEVICE	Tipo A
Sistema de som	Amplificadores	2,5 W
	Alto-falante embutido	4 cm × 1
Fonte de alimentação	Fonte de alimentação	Adaptador de energia USB 5 V/1,5 A ou superior Produtos compatíveis com especificação USB BC

Nome do produto		FGDP-50
	Pilha interna	1.400 mAh, 4,5 Wh, 3 horas
	Consumo de energia	7 W

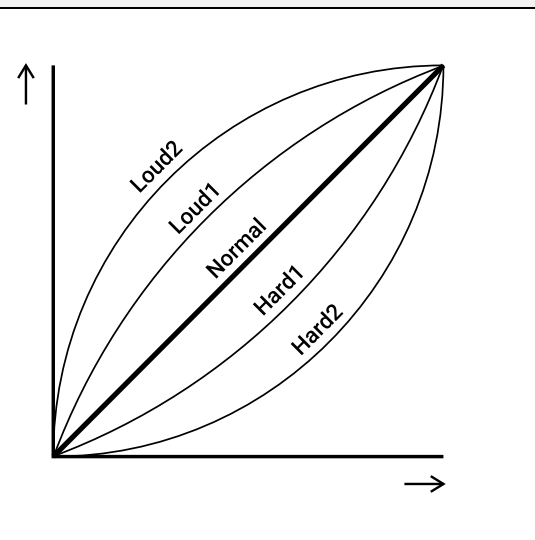
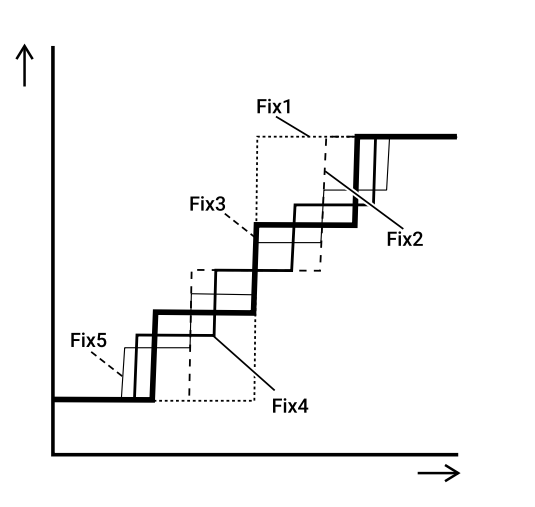
\*O conteúdo deste manual aplica-se às especificações mais recentes a partir da data da publicação. Para obter o manual mais recente, acesse o site da Yamaha e baixe o arquivo do manual. Como as especificações, os equipamentos ou os acessórios vendidos separadamente podem não ser iguais em todas as localidades; consulte o revendedor Yamaha.

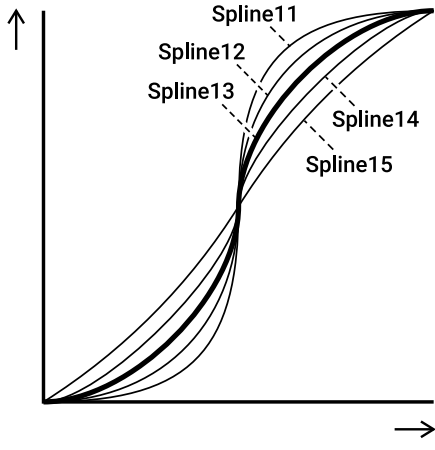
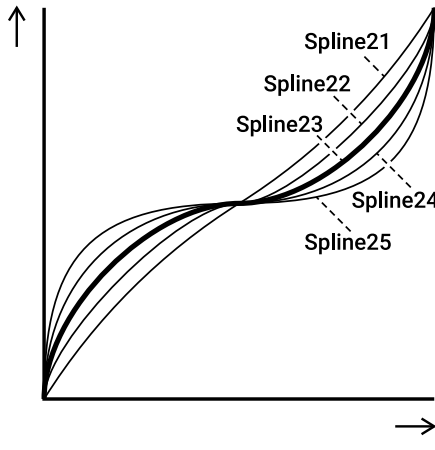
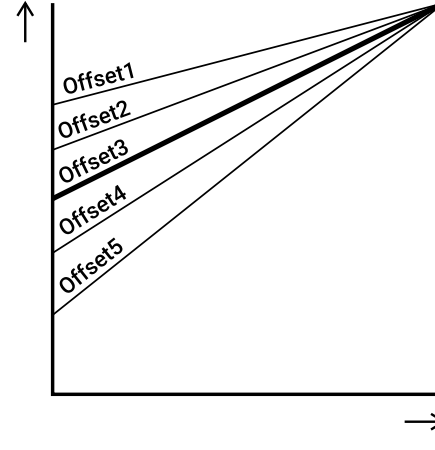
# Apêndice

## Curva de velocidade/Curva Após toque

Essas curvas são usadas para converter a intensidade com que um bloco é operado em um valor numérico. O eixo horizontal é a intensidade da operação (tocar ou pressionar mais fundo) e o eixo vertical é o valor numérico correspondente (velocidade ou após toque). Para este produto, as curvas são projetadas para serem iguais para velocidade da nota ativada e após toque, e há 25 tipos para escolher. As curvas podem ser selecionadas nas telas seguintes como um item de gatilho.

- Para selecionar como curva de velocidade: [\[MENU\]→Trigger→Note→VelCurve](#)
- Para selecionar como uma curva após toque: [\[MENU\]→Trigger→AfterTouch→ATCurve](#)

Configurações	Curva de velocidade/Curva Após toque
Loud2 Loud1 Normal Hard1 Hard2	 <p>Um gráfico com um eixo horizontal e um eixo vertical. O eixo vertical tem uma seta apontando para cima, e o eixo horizontal tem uma seta apontando para a direita. Seis curvas diferentes partem da origem (0,0) e terminam no mesmo ponto no canto superior direito. As curvas são rotuladas da seguinte forma: Loud2 (a curva mais alta e arredondada), Loud1, Normal (uma linha diagonal reta), Hard1 e Hard2 (curvas cada vez mais baixas e arredondadas).</p>
Fix1 Fix2 Fix3 Fix4 Fix5	 <p>Um gráfico com um eixo horizontal e um eixo vertical. O eixo vertical tem uma seta apontando para cima, e o eixo horizontal tem uma seta apontando para a direita. A curva é uma escada com cinco degraus ascendentes. Cada degrau é rotulado: Fix5 (o primeiro e mais baixo), Fix4, Fix3, Fix2 e Fix1 (o último e mais alto). Dotted lines conectam os pontos de mudança de nível das escadas.</p>

Configurações	Curva de velocidade/Curva Após toque
Spline11 Spline12 Spline13 Spline14 Spline15	
Spline21 Spline22 Spline23 Spline24 Spline25	
Offset1 Offset2 Offset3 Offset4 Offset5	

## Como configurar funções para blocos

Nota ativada/após toque para blocos pode ser atribuído para outras funções além de gerar sons e tocar os blocos. Embora as configurações sejam definidas para cada conjunto, no modo Criador de sessão, elas também podem ser atribuídas a A1 e A8 nos blocos quadrados RGB como configurações comuns para todos os conjuntos/todas as sessões.

### Funciona quando um bloco é tocado (Nota ativada)

Na exibição de [\[KIT\]→PadEdit→NoteFunc](#) ou [\[SESS\]→PadSetting→NoteFunc](#), pressione o botão [ENTER] e depois use os botões [<] e [>] para passar para os itens a seguir e definir seus valores. Essas configurações podem ser armazenadas em backup. As configurações definidas no modo Conjunto podem ser salvas como um conjunto de usuário.



Item (exibição)	Intervalo de configuração/descrição e configuração padrão														
<b>Function</b>	<p>Atribua uma função diferente de gerar uma voz quando o bloco designado for tocado. Use os botões [+] e [-] para selecionar a função que deseja atribuir na lista a seguir.</p> <p><b>Intervalo de configuração</b></p> <table border="1" data-bbox="371 394 1428 1563"> <tr> <td data-bbox="371 394 624 633"><b>NoAssign</b></td> <td data-bbox="624 394 1428 633">Na configuração normal para tocar os blocos, uma voz é gerada quando um bloco é tocado. Se este item estiver configurado para algo diferente de NoAssign, nenhum som será ouvido quando o bloco for tocado e nenhum Nota MIDI ativada será gerado.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 633 624 759"><b>DrumMute</b></td> <td data-bbox="624 633 1428 759">Esta função é igual ao bloco quadrado RGB [1 DRUM MUTE] no modo Criador de sessão.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 759 624 887"><b>DrumSolo</b></td> <td data-bbox="624 759 1428 887">Esta função é igual ao bloco quadrado RGB [8 DRUM SOLO] no modo Criador de sessão.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 887 624 1046"><b>PartOnOff</b></td> <td data-bbox="624 887 1428 1046">Esta função liga/desliga todas as partes da sessão ao mesmo tempo. A alternância está desabilitada ou habilitada para cada parte em "Setting" (Configuração).</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1046 624 1167"><b>KitChoke</b></td> <td data-bbox="624 1046 1428 1167">Faz com que o som gerado pelo conjunto desapareça naturalmente.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1167 624 1285"><b>AllSoundOff</b></td> <td data-bbox="624 1167 1428 1285">Faz com que os sons gerados por este produto desapareça naturalmente.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="371 1285 624 1563"><b>ControlChange</b></td> <td data-bbox="624 1285 1428 1563">Mensagens de alteração de controle de MIDI são emitidas em vez de mensagens de Nota ativada. O número de alteração de controle é definido em "Setting" (Configuração). Este valor é a velocidade aplicada quando o bloco é tocado. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a>.</td> </tr> </table> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li> <li>• Modo Criador de sessão: A1 = DrumMute, A8 = DrumSolo</li> </ul>	<b>NoAssign</b>	Na configuração normal para tocar os blocos, uma voz é gerada quando um bloco é tocado. Se este item estiver configurado para algo diferente de NoAssign, nenhum som será ouvido quando o bloco for tocado e nenhum Nota MIDI ativada será gerado.	<b>DrumMute</b>	Esta função é igual ao bloco quadrado RGB [1 DRUM MUTE] no modo Criador de sessão.	<b>DrumSolo</b>	Esta função é igual ao bloco quadrado RGB [8 DRUM SOLO] no modo Criador de sessão.	<b>PartOnOff</b>	Esta função liga/desliga todas as partes da sessão ao mesmo tempo. A alternância está desabilitada ou habilitada para cada parte em "Setting" (Configuração).	<b>KitChoke</b>	Faz com que o som gerado pelo conjunto desapareça naturalmente.	<b>AllSoundOff</b>	Faz com que os sons gerados por este produto desapareça naturalmente.	<b>ControlChange</b>	Mensagens de alteração de controle de MIDI são emitidas em vez de mensagens de Nota ativada. O número de alteração de controle é definido em "Setting" (Configuração). Este valor é a velocidade aplicada quando o bloco é tocado. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a> .
<b>NoAssign</b>	Na configuração normal para tocar os blocos, uma voz é gerada quando um bloco é tocado. Se este item estiver configurado para algo diferente de NoAssign, nenhum som será ouvido quando o bloco for tocado e nenhum Nota MIDI ativada será gerado.														
<b>DrumMute</b>	Esta função é igual ao bloco quadrado RGB [1 DRUM MUTE] no modo Criador de sessão.														
<b>DrumSolo</b>	Esta função é igual ao bloco quadrado RGB [8 DRUM SOLO] no modo Criador de sessão.														
<b>PartOnOff</b>	Esta função liga/desliga todas as partes da sessão ao mesmo tempo. A alternância está desabilitada ou habilitada para cada parte em "Setting" (Configuração).														
<b>KitChoke</b>	Faz com que o som gerado pelo conjunto desapareça naturalmente.														
<b>AllSoundOff</b>	Faz com que os sons gerados por este produto desapareça naturalmente.														
<b>ControlChange</b>	Mensagens de alteração de controle de MIDI são emitidas em vez de mensagens de Nota ativada. O número de alteração de controle é definido em "Setting" (Configuração). Este valor é a velocidade aplicada quando o bloco é tocado. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a> .														
<b>Threshold</b>	<p>Define o limite, no intervalo de 1 a 127, para a intensidade necessária ao tocar em um bloco para acionar a função selecionada em "Function" (Função). Quanto maior o valor definido, mais forte o bloco deve ser tocado.</p> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li> <li>• Modo Criador de sessão: 5</li> </ul>														

<b>Setting</b>	<p>Defina as configurações para quando “PartOnOff” ou “ControlChange” for selecionado em “Function” (Função). Consulte a seção apropriada em “Function” (Função) para obter mais informações.</p> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li> <li>• Modo Criador de sessão: Nenhuma configuração</li> </ul>
----------------	--

## Funciona quando um bloco é pressionado mais fundo (Após toque)

Na exibição de [\[KIT\]→PadEdit→ATFunc](#) ou [\[SESS\]→PadSetting→ATFunc](#), pressione o botão [ENTER] e depois use os botões [<] e [>] para passar para os itens a seguir e definir seus valores. Essas configurações podem ser armazenadas em backup. As configurações definidas no modo Conjunto podem ser salvas como um conjunto de usuário.

Item (exibição)	Intervalo de configurações (exibição e descrição)																
<b>Function</b>	<p>Define quais funções estão vinculadas ao após toque para o bloco designado. Use os botões [+] e [-] para selecionar na lista a seguir.</p> <p><b>Intervalo de configuração</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>NoAssign</b></td> <td style="padding: 5px;">Nenhuma configuração está configurada.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>VoiceChoke</b></td> <td style="padding: 5px;">Faz com que o som gerado pelo bloco designado desapareça naturalmente.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>KitChoke</b></td> <td style="padding: 5px;">Faz com que o som gerado pelo conjunto desapareça naturalmente.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>AllSoundOff</b></td> <td style="padding: 5px;">Faz com que os sons gerados por este produto desapareça naturalmente.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>Volume*</b></td> <td style="padding: 5px;">Altera o volume de todas as partes da saída de som do produto.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>Pan*</b></td> <td style="padding: 5px;">Altera a panorâmica (imagem estéreo) de todas as partes da saída de som do produto.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>Tuning*</b></td> <td style="padding: 5px;">Altera a afinação de todas as partes da saída de som do produto.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"><b>Decay*</b></td> <td style="padding: 5px;">Altera o enfraquecimento (o tempo desde o momento em que um som é gerado até o desaparecimento gradual) de todas as partes da saída de som do produto.</td> </tr> </table>	<b>NoAssign</b>	Nenhuma configuração está configurada.	<b>VoiceChoke</b>	Faz com que o som gerado pelo bloco designado desapareça naturalmente.	<b>KitChoke</b>	Faz com que o som gerado pelo conjunto desapareça naturalmente.	<b>AllSoundOff</b>	Faz com que os sons gerados por este produto desapareça naturalmente.	<b>Volume*</b>	Altera o volume de todas as partes da saída de som do produto.	<b>Pan*</b>	Altera a panorâmica (imagem estéreo) de todas as partes da saída de som do produto.	<b>Tuning*</b>	Altera a afinação de todas as partes da saída de som do produto.	<b>Decay*</b>	Altera o enfraquecimento (o tempo desde o momento em que um som é gerado até o desaparecimento gradual) de todas as partes da saída de som do produto.
<b>NoAssign</b>	Nenhuma configuração está configurada.																
<b>VoiceChoke</b>	Faz com que o som gerado pelo bloco designado desapareça naturalmente.																
<b>KitChoke</b>	Faz com que o som gerado pelo conjunto desapareça naturalmente.																
<b>AllSoundOff</b>	Faz com que os sons gerados por este produto desapareça naturalmente.																
<b>Volume*</b>	Altera o volume de todas as partes da saída de som do produto.																
<b>Pan*</b>	Altera a panorâmica (imagem estéreo) de todas as partes da saída de som do produto.																
<b>Tuning*</b>	Altera a afinação de todas as partes da saída de som do produto.																
<b>Decay*</b>	Altera o enfraquecimento (o tempo desde o momento em que um som é gerado até o desaparecimento gradual) de todas as partes da saída de som do produto.																

	<table border="1"> <tr> <td><b>Cutoff*</b></td> <td>Altera a frequência de corte do filtro para todas as partes da saída de som do produto.</td> </tr> <tr> <td><b>Resonance*</b></td> <td>Altera o Q do filtro para todas as partes da saída de som do produto.</td> </tr> <tr> <td><b>Filter*</b></td> <td>Altera o filtro para todas as partes da saída de som do produto. Quando este item é ajustado, os valores de "Cutoff" (Corte) e "Resonance" (Ressonância) são vinculados para obter o melhor som musical.</td> </tr> <tr> <td><b>ReverbSend*</b></td> <td>Altera a mixagem de reverberação (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.</td> </tr> <tr> <td><b>ChorusSend*</b></td> <td>Altera a mixagem de coro (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.</td> </tr> <tr> <td><b>VarSend*</b></td> <td>Altera a mixagem de variação (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.</td> </tr> <tr> <td><b>Tempo*</b></td> <td>Altera o tempo do <a href="#">Sequenciador</a>, como para Clique e Criador de sessão.</td> </tr> <tr> <td><b>SessRetrigger</b></td> <td>A sessão atualmente em execução é redefinida e reproduzida novamente a partir do primeiro compasso. Quanto mais forte o Pad designado for pressionado, mais rápido será o tempo de reinicialização (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 de um compasso).</td> </tr> <tr> <td><b>ControlChange*</b></td> <td>Mensagens de alteração de controle de MIDI são emitidas em vez de mensagens de Após toque. O número de alteração de controle é definido em "Setting" (Configuração) e o valor Após toque é aplicado. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a>.</td> </tr> </table> <p>* Esta configuração deve ser definida na tela "Setting" (Configuração).</p> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li> <li>• Modo Criador de sessão: NoAssign para A1 e A8</li> </ul>	<b>Cutoff*</b>	Altera a frequência de corte do filtro para todas as partes da saída de som do produto.	<b>Resonance*</b>	Altera o Q do filtro para todas as partes da saída de som do produto.	<b>Filter*</b>	Altera o filtro para todas as partes da saída de som do produto. Quando este item é ajustado, os valores de "Cutoff" (Corte) e "Resonance" (Ressonância) são vinculados para obter o melhor som musical.	<b>ReverbSend*</b>	Altera a mixagem de reverberação (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.	<b>ChorusSend*</b>	Altera a mixagem de coro (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.	<b>VarSend*</b>	Altera a mixagem de variação (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.	<b>Tempo*</b>	Altera o tempo do <a href="#">Sequenciador</a> , como para Clique e Criador de sessão.	<b>SessRetrigger</b>	A sessão atualmente em execução é redefinida e reproduzida novamente a partir do primeiro compasso. Quanto mais forte o Pad designado for pressionado, mais rápido será o tempo de reinicialização (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 de um compasso).	<b>ControlChange*</b>	Mensagens de alteração de controle de MIDI são emitidas em vez de mensagens de Após toque. O número de alteração de controle é definido em "Setting" (Configuração) e o valor Após toque é aplicado. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a> .
<b>Cutoff*</b>	Altera a frequência de corte do filtro para todas as partes da saída de som do produto.																		
<b>Resonance*</b>	Altera o Q do filtro para todas as partes da saída de som do produto.																		
<b>Filter*</b>	Altera o filtro para todas as partes da saída de som do produto. Quando este item é ajustado, os valores de "Cutoff" (Corte) e "Resonance" (Ressonância) são vinculados para obter o melhor som musical.																		
<b>ReverbSend*</b>	Altera a mixagem de reverberação (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.																		
<b>ChorusSend*</b>	Altera a mixagem de coro (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.																		
<b>VarSend*</b>	Altera a mixagem de variação (Send) para todas as partes da saída de som deste produto.																		
<b>Tempo*</b>	Altera o tempo do <a href="#">Sequenciador</a> , como para Clique e Criador de sessão.																		
<b>SessRetrigger</b>	A sessão atualmente em execução é redefinida e reproduzida novamente a partir do primeiro compasso. Quanto mais forte o Pad designado for pressionado, mais rápido será o tempo de reinicialização (1/1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 de um compasso).																		
<b>ControlChange*</b>	Mensagens de alteração de controle de MIDI são emitidas em vez de mensagens de Após toque. O número de alteração de controle é definido em "Setting" (Configuração) e o valor Após toque é aplicado. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a> .																		
<b>Threshold</b>	<p>Define o limite, no intervalo de 1 a 127, para a intensidade necessária ao pressionar ainda mais fundo um bloco para acionar a função definida em "Function" (Função). Quanto maior o valor for definido, mais forte o bloco deverá ser pressionado.</p> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li> <li>• Modo Criador de sessão: 40</li> </ul>																		

<b>Gain</b>	<p>Se os itens de “Volume” a “SessRetrigger” (funções nas quais o tamanho do efeito muda dependendo da força com que o bloco é pressionado) estão definidos em “Function” (Função), os tamanhos desses efeitos são definidos pela multiplicação desses valores pelo valor desta configuração. O intervalo de configuração é 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1, 2, 4, 8 e 16. Quanto maior o valor, maior o efeito.</p> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li> <li>• Modo Criador de sessão: 1</li> </ul>																								
<b>Setting</b>	<p>Defina esta configuração se “Volume” – “VarSend”, “Tempo” ou “ControlChange” estiver selecionado para “Function”.</p> <p><b>Quando “Volume” – “VarSend” é selecionado para “Function”</b></p> <p>Defina como o efeito de cada item é aplicado enquanto o bloco designado é pressionado ainda mais fundo, para cada uma das partes a seguir.</p> <table border="1" data-bbox="395 703 1385 1980"> <thead> <tr> <th data-bbox="395 703 587 864">Parte de destino (exibição)</th> <th data-bbox="587 703 1137 864">Descrição</th> <th data-bbox="1137 703 1385 864">Intervalo de configuração</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="395 864 587 943">Voice</td> <td data-bbox="587 864 1137 943">Voz para o bloco designado</td> <td data-bbox="1137 864 1385 1980" rowspan="10">           Quando a função está definida como Pan (Panorâmica):            Off, Left, Right             Quando a função está definido com um valor diferente de Pan (Panorâmica):            Off, Down, Up         </td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 943 587 1021">Kit</td> <td data-bbox="587 943 1137 1021">Todos os sons do bloco</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1021 587 1099">Drum</td> <td data-bbox="587 1021 1137 1099">Parte de uma sessão</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1099 587 1178">Bass</td> <td data-bbox="587 1099 1137 1178">Parte de uma sessão</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1178 587 1256">Other1</td> <td data-bbox="587 1178 1137 1256">Parte de uma sessão</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1256 587 1335">Other2</td> <td data-bbox="587 1256 1137 1335">Parte de uma sessão</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1335 587 1413">Other3</td> <td data-bbox="587 1335 1137 1413">Parte de uma sessão</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1413 587 1491">Other4</td> <td data-bbox="587 1413 1137 1491">Parte de uma sessão</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1491 587 1704">AuxInAudio</td> <td data-bbox="587 1491 1137 1704">Entrada de áudio por meio do conector [AUX IN] (somente quando “Volume” estiver selecionado para “Function” [Função])</td> </tr> <tr> <td data-bbox="395 1704 587 1980">Audio</td> <td data-bbox="587 1704 1137 1980">Áudio de um arquivo reproduzido no diretório raiz de uma unidade Flash USB e entrada de áudio por meio do terminal [USB TO HOST] (somente quando “Volume” estiver selecionado para “Function” [Função])</td> </tr> </tbody> </table>	Parte de destino (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração	Voice	Voz para o bloco designado	Quando a função está definida como Pan (Panorâmica): Off, Left, Right  Quando a função está definido com um valor diferente de Pan (Panorâmica): Off, Down, Up	Kit	Todos os sons do bloco	Drum	Parte de uma sessão	Bass	Parte de uma sessão	Other1	Parte de uma sessão	Other2	Parte de uma sessão	Other3	Parte de uma sessão	Other4	Parte de uma sessão	AuxInAudio	Entrada de áudio por meio do conector [AUX IN] (somente quando “Volume” estiver selecionado para “Function” [Função])	Audio	Áudio de um arquivo reproduzido no diretório raiz de uma unidade Flash USB e entrada de áudio por meio do terminal [USB TO HOST] (somente quando “Volume” estiver selecionado para “Function” [Função])
Parte de destino (exibição)	Descrição	Intervalo de configuração																							
Voice	Voz para o bloco designado	Quando a função está definida como Pan (Panorâmica): Off, Left, Right  Quando a função está definido com um valor diferente de Pan (Panorâmica): Off, Down, Up																							
Kit	Todos os sons do bloco																								
Drum	Parte de uma sessão																								
Bass	Parte de uma sessão																								
Other1	Parte de uma sessão																								
Other2	Parte de uma sessão																								
Other3	Parte de uma sessão																								
Other4	Parte de uma sessão																								
AuxInAudio	Entrada de áudio por meio do conector [AUX IN] (somente quando “Volume” estiver selecionado para “Function” [Função])																								
Audio	Áudio de um arquivo reproduzido no diretório raiz de uma unidade Flash USB e entrada de áudio por meio do terminal [USB TO HOST] (somente quando “Volume” estiver selecionado para “Function” [Função])																								

<p><b>Quando “Tempo” é selecionado para “Function”</b></p> <p>Diminui (“Down”) ou aumenta (“Up”) o tempo do <a href="#">Sequenciador</a> enquanto o bloco designado é pressionado ainda mais fundo.</p> <p><b>Quando “ControlChange” é selecionado para “Function”</b></p> <p>Selecione o número da mensagem de alteração de controle de MIDI que será emitida enquanto o bloco designado for pressionado ainda mais fundo. Este valor é o valor do após toque quando o bloco é pressionado ainda mais fundo. O canal MIDI é definido em <a href="#">[MENU]→Trigger</a>.</p> <p><b>Configurações padrão</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Modo Conjunto: Varia de acordo com o conjunto</li><li>• Modo Criador de sessão: Nenhuma configuração</li></ul>
--

## Lista de conteúdo

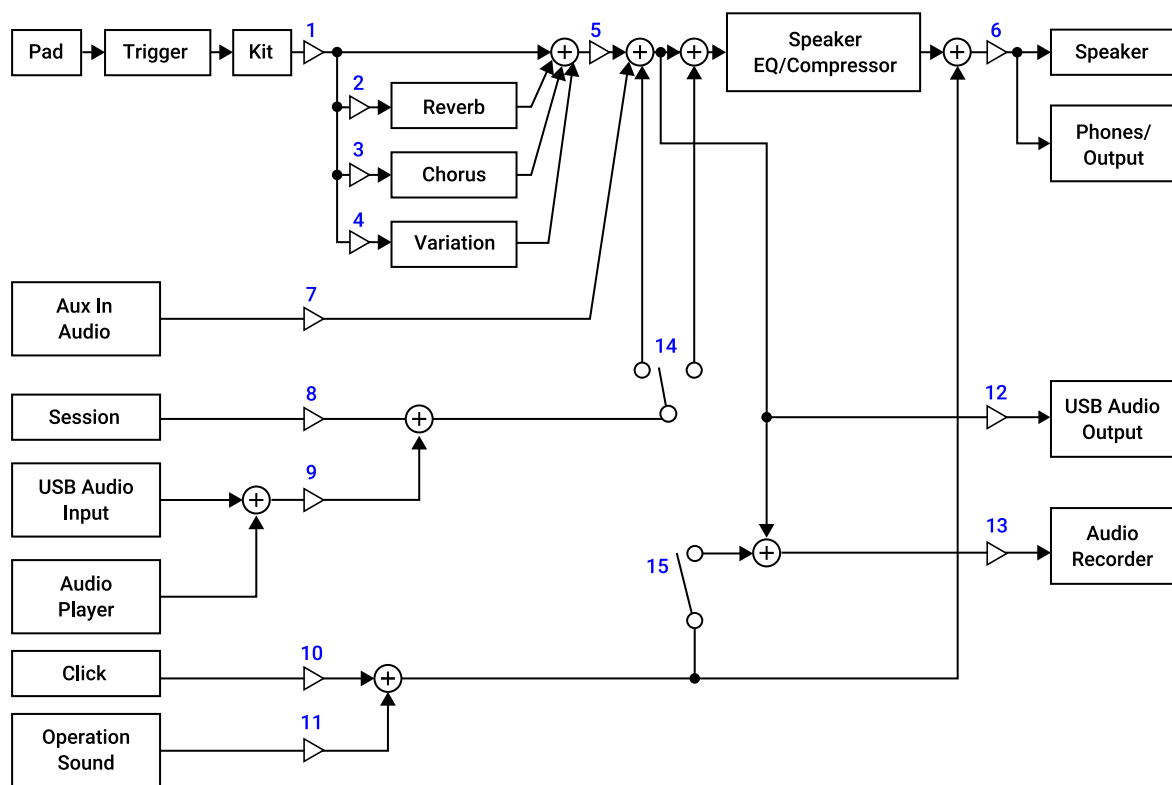
O conteúdo incluído neste produto é mostrado abaixo. Os links levarão você às páginas relacionadas neste Guia do usuário.

- [Lista de conjuntos](#)
- [Lista de categoria de vozes](#)
- Lista de vozes
- Listas de tipos de efeito ([Reverb](#), [Chorus](#) e [Variation](#))
- [Lista de sessões](#)
- [Lista de banco de memória do registro](#)
- [Lista de triggers](#)

Os materiais listados acima, exceto a Lista de triggers, podem ser baixados no site da Yamaha. No site Yamaha Downloads, digite "FGDP" na caixa Model Name (Nome do modelo) e faça a pesquisa.

Downloads da Yamaha <https://download.yamaha.com/>

# Diagrama de blocos



1. Voice Volume
2. Voice Reverb Send, Kit Reverb Send
3. Voice Chorus Send, Kit Chorus Send
4. Voice Variation Send, Kit Variation Send
5. Kit Volume
6. Speaker Volume, Phones/Output Volume
7. Aux In Audio Volume
8. Session Volume
9. Audio Volume
10. Click Volume
11. Operation Sound Volume
12. USB Audio Output Gain
13. Rec Gain
14. Rec Source Session & Audio
15. Rec Source Click

## MIDI

MIDI é um protocolo para comunicação entre instrumentos digitais. Ao conectar instrumentos MIDI entre si, sua apresentação musical em um instrumento MIDI pode ser ouvida por meio de outro gerador de tons MIDI.

## Transmissão e recepção de mensagens MIDI de uma apresentação musical

Este produto permite receber e transmitir mensagens MIDI de/para um dispositivo externo por meio do cabo USB incluído. As mensagens MIDI (geradas por sua apresentação no bloco) transmitidas neste produto reproduzirão o gerador de tom no dispositivo externo conectado e as mensagens MIDI transmitidas de um dispositivo externo reproduzirão o gerador de tons deste produto.

### OBSERVAÇÃO

- Este produto permite-lhe chamar as configurações relacionadas a MIDI selecionando um trigger. Consulte [esta página](#) para saber como selecionar um trigger e [esta página](#) para obter a lista de triggers. Depois de selecionar um trigger, você poderá alterar ainda mais as configurações de MIDI nos itens a seguir.
  - [Configurações relacionadas a MIDI](#)
  - [Configurações comuns para Nota e Após toque](#)
  - [Configurações relacionadas à Nota ativada](#)
  - [Após toque do MIDI](#)

### Referência MIDI

Este produto fornece os materiais de Referência MIDI a seguir.

- Tabela de execução de MIDI
- Mensagem de canal MIDI
- Mensagem exclusiva do sistema MIDI

Os materiais de Referência MIDI podem ser baixados no site da Yamaha. No site Yamaha Downloads, digite "FGDP" na caixa Model Name (Nome do modelo) e faça a pesquisa.

Downloads da Yamaha <https://download.yamaha.com/>

# Solução de problemas

## Fonte de alimentação

Problema	Causa	Solução
Não é possível ligar a alimentação.	A carga restante da pilha está fraca.	Siga as instruções <a href="#">nesta página</a> para carregar o produto.
A alimentação desliga inesperadamente.	A carga restante da pilha está fraca.	Siga as instruções <a href="#">nesta página</a> para carregar o produto.
	A função Desligamento automático foi ativada.	Siga as instruções <a href="#">nesta página</a> para desativar a função Desligamento automático ou configurá-la para um período mais longo.
A alimentação é desligada inesperadamente durante o carregamento.	Sons altos são emitidos pelo alto-falante integrado durante o carregamento da bateria com corrente baixa, como por meio de uma conexão USB com um computador.	Siga as instruções <a href="#">nesta página</a> para carregar este produto. Além disso, em vez de usar o alto-falante integrado, conecte um dispositivo de áudio externo ao conector [PHONES/OUTPUT].

## Sem som ou volume muito baixo

Problema	Causa	Solução
Nenhum som é produzido.	O produto está definido para que o som não seja produzido pelo alto-falante embutido.	Defina <a href="#">[MENU]→Utility→SpeakerOut</a> para um valor diferente de "Off".
	Um cabo de áudio está conectado ao conector [PHONES/OUTPUT].	Desconecte o cabo conectado ao conector [PHONES/OUTPUT] ou defina o <a href="#">[MENU]→Utility→SpeakerOut</a> como "On".
	A configuração do volume está muito baixa.	Aumente o volume, conforme descrito nas seções a seguir. • <a href="#">Como ajustar o volume</a>
	O conjunto atual está configurado para que nenhum som seja gerado por nenhum bloco.	Defina <a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteFunc</a> como "NoAssign". Defina o <a href="#">limite de velocidade</a> de acordo com a intensidade com que você bate nos blocos.



	<p>O trigger atual está configurado para que nenhum som seja gerado por nenhum bloco.</p>	<p>Aumente o valor de <a href="#">[MENU]→Trigger→ADGain</a>.          Defina <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→NoteOut</a> como "On".          Defina <a href="#">[MENU]→Trigger→Note→VelFixVal</a> como "Off" ou um valor alto.          Defina <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATOut</a> como "On".          Defina <a href="#">[MENU]→Trigger→AfterTouch→ATFixVal</a> como "Off" ou um valor alto.</p>
	<p><a href="#">[MENU]→Utility→LocalControl</a> está definido como "Off".</p>	<p>Defina <a href="#">[MENU]→Utility→LocalControl</a> como "On".</p>

## Sons/operações

Problema	Causa	Solução
<p>O som continua a ser reproduzido.</p>	<p>Um bloco está definido como "On" em <a href="#">[KIT]→PadEdit→HoldMode</a>.</p>	<p>Se você sabe qual é o bloco, pressione-o novamente. Como alternativa, o som pode ser desativado pressionando o botão [EXIT] na tela superior do modo Conjunto.</p>
<p>Há ruídos.</p>	<p>Ocorreu uma conexão em loop devido a uma conexão USB com um computador ou dispositivo inteligente.</p>	<p>Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
	<p>Um dispositivo inteligente está localizado próximo ao produto.</p>	<p>Defina o dispositivo inteligente para o modo avião.</p>
<p>O equilíbrio do volume não é bom entre cada uma das partes de som.</p>	<p>O volume de algumas partes está muito alto (ou muito baixo).</p>	<p>Ajuste o volume conforme descrito nas seções a seguir.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Como ajustar o volume</a></li> </ul>
<p>Nenhum efeito é aplicado mesmo se a intensidade do efeito (Nível de emissão) estiver definida como um valor alto.</p>	<p>O efeito está definido muito baixo para todo o conjunto ou para cada bloco.</p>	<p>Aumente o nível de envio do conjunto e da voz do bloco. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre o nível de emissão do conjunto e <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre o nível de emissão para a voz do bloco.</p>
<p>A velocidade da Nota ativada não aumenta (diminui) mesmo</p>	<p>A configuração do trigger atual não corresponde à intensidade com que você bate no bloco.</p>	<p>Siga as instruções <a href="#">nesta página</a> para selecionar um trigger diferente ou altere um dos itens a seguir.</p>

batendo-se no bloco com força (suavemente).		<ul style="list-style-type: none"> <li>• “<a href="#">Valor fixo de velocidade</a>” e “<a href="#">Curva de velocidade</a>” para cada bloco</li> <li>• “<a href="#">Velocidade mínima</a>” e “<a href="#">Velocidade máxima</a>” para cada bloco</li> <li>• “<a href="#">ADGain</a>” para cada bloco</li> </ul>
As configurações do bloco do conjunto atual foram alteradas inadvertidamente.	<a href="#">InterlockEdit</a> está definido como “On”.	Defina <a href="#">InterlockEdit</a> como “Off”.
Os botões não funcionam.	A função Panel Lock (Bloqueio do painel) está ativada.	Siga as instruções <a href="#">nesta página</a> para desativar a função Panel Lock (Bloqueio do painel).

## Sequenciadores

Consulte [esta página](#) para obter detalhes sobre sequenciadores.

Problema	Causa	Solução
Tocar em um bloco faz com que uma sessão comece a ser reproduzida.	<a href="#">[SESS]→SynchroStart</a> é definido como “On”.	Defina <a href="#">[SESS]→SynchroStart</a> como “Off”.
Pressionar o bloco quadrado RGB [7 START/STOP] não interrompe a sessão que está sendo reproduzida.	O produto está em um modo diferente do modo Criador de sessão.	Pressione o botão [SESS] para entrar no modo Criador de sessão e depois pressione o bloco quadrado RGB [7 START/STOP].
Tocar nos blocos quadrados RGB [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D] não alterna entre as seções da sessão que está sendo reproduzida.	O produto está em um modo diferente do modo Criador de sessão.	Pressione o botão [SESS] para entrar no modo Criador de sessão e, em seguida, pressione os blocos quadrados RGB [2 INTRO/ENDING]–[6 MAIN D].
As semicolcheias do sequenciador não têm espaço igual.	<a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a> está definido com um valor diferente de “0”.	Defina <a href="#">[MENU]→Utility→Swing</a> como “0”.

## Outros

Problema	Causa	Solução
Este produto não é reconhecido por um dispositivo inteligente, mesmo que esteja conectado por USB.	Alguns dispositivos inteligentes podem se identificar incorretamente como o host (lado da descarga) e se desconectar automaticamente.	Desconecte o cabo USB e conecte-o novamente. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre a conexão USB entre este produto e um dispositivo inteligente.
Às vezes, o padrão de iluminação dos LEDs nos blocos quadrados RGB muda quando um bloco é tocado.	<a href="#">[MENU]→Utility→LEDPatAutoBar</a> está definido com um valor diferente de “Desligado” e <a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a> do bloco tocado está definido com um valor diferente de “Off”.	Defina <a href="#">[MENU]→Utility→LEDPatAutoBar</a> como “Off” ou <a href="#">[KIT]→PadEdit→NoteRepRat</a> como “Off”.

# Mensagens de erro

## A, B, I

Visor	Descrição
<b>AutoPowerOff Low Battery</b>	Como desligar quando a pilha estiver fraca. Carregue a pilha.
<b>Backup Clear</b>	Os backups foram apagados.
<b>InternalMemory Access Error</b>	Ocorreu um erro de acesso na memória de amostra do usuário.
<b>InternalMemory Memory Full</b>	Não há espaço livre suficiente na memória de amostra do usuário. Execute a função " <a href="#">IntMemOptimiz</a> " ou " <a href="#">DeletelntMem</a> ".

## P, R, S, T

Visor	Descrição
<b>Please Stop Recording</b>	Esta função não pode ser executada enquanto o produto estiver em espera para gravar ou enquanto a gravação estiver em andamento. Cancele o status de espera de gravação ou pare a gravação.
<b>Recording Time Limit Exceed</b>	A gravação foi interrompida porque o tempo máximo de gravação (aproximadamente 80 minutos por arquivo) foi excedido. Interrompa a gravação antes que o tempo máximo de gravação seja excedido.
<b>Too Long Audio File</b>	O arquivo de áudio selecionado não pode ser carregado na memória de amostras do usuário porque excede o tempo máximo de amostragem para amostras do usuário (aproximadamente 20 segundos por arquivo). Ajuste a duração do arquivo de áudio antes de carregá-lo.
<b>Too Short Audio File</b>	O arquivo de áudio selecionado não pode ser carregado na memória de amostras do usuário porque está abaixo do tempo mínimo de amostragem para amostras do usuário. Ajuste a duração do arquivo de áudio antes de carregá-lo.

# U

<b>Unsupported Audio File</b>	<p>O arquivo de áudio selecionado está em um formato não compatível com este produto.</p> <p>Converta o arquivo para um formato compatível com este produto antes de selecioná-lo. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre formatos.</p>
<b>USB Device Access Error</b>	<p>Ocorreu um erro de acesso na unidade Flash USB.</p> <p>Podem ocorrer erros de acesso temporário, dependendo da condição do produto e do desempenho da unidade Flash USB. Se ocorrerem com frequência, o desempenho da unidade Flash USB poderá ser insuficiente.</p>
<b>USB Device List Full</b>	<p>O número de arquivos no diretório raiz da unidade Flash USB é maior que o número máximo de arquivos que este produto pode reconhecer (500 para cada extensão). Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes.</p>
<b>USB Device Memory Full</b>	<p>Espaço livre insuficiente na unidade Flash USB.</p> <p>Use uma nova unidade Flash USB ou exclua arquivos desnecessários para liberar espaço. Consulte <a href="#">esta página</a> para obter detalhes sobre como excluir arquivos.</p>
<b>USB Device Memory Slow</b>	<p>A gravação foi interrompida devido à baixa velocidade de acesso da unidade Flash USB.</p> <p>A velocidade de acesso pode diminuir temporariamente, dependendo da condição do produto e do desempenho da unidade Flash USB. Se isso ocorrer com frequência, o desempenho da unidade Flash USB poderá ser insuficiente.</p>
<b>USB Device Overcurrent</b>	<p>Sobrecorrente detectada na unidade Flash USB.</p> <p>Remova imediatamente a unidade Flash USB do produto e desligue e ligue o produto novamente. Deixar de fazer isso pode resultar em danos ao produto.</p>
<b>USB Device Write Protect</b>	<p>A proteção contra gravação está ativada na unidade Flash USB.</p> <p>Desative a proteção contra gravação na unidade Flash USB.</p>
<b>User Sample Clear</b>	<p>A memória das amostras de usuário foi limpa.</p>