



## Sumário

<b>USO SEGURO DO EQUIPAMENTO</b> .....	<b>2</b>	<b>Edição</b> .....	<b>14</b>
<b>OBSERVAÇÕES IMPORTANTES</b> .....	<b>4</b>	Edição de uma zona .....	14
<b>Descrições do painel</b> .....	<b>5</b>	Edição de um timbre .....	14
Painel superior .....	5	Edição dos efeitos .....	14
Painel traseiro (conexão com equipamento externo) .....	7	Salva uma cena ou timbre .....	15
<b>Introdução</b> .....	<b>8</b>	Recuperação de cenas na ordem das músicas (Scene Chain) .....	15
Ligar o equipamento .....	8	<b>Sampler</b> .....	<b>16</b>
Desligar o equipamento .....	8	Como tocar um sample ao pressionar um pad .....	16
Desligamento automático do equipamento após um		Tocar um sample continuamente (Hold) .....	16
intervalo de tempo (Auto Off) .....	8	Como trocar de banco .....	16
Operação básica .....	9	Mover/copiar samples .....	16
Uma visão geral deste equipamento .....	11	Sampling .....	17
Unidades do som .....	11	<b>Sequenciador</b> .....	<b>18</b>
<b>Performance</b> .....	<b>12</b>	Como o sequenciador está estruturado .....	18
Seleção de um som (SCENE/TONE) .....	12	Como tocar o sequenciador .....	18
Sobreposição de zonas (camada) .....	12	Como gravar um padrão .....	19
Divisão do teclado em duas regiões (split) .....	12	Como criar um grupo .....	21
Aumentar/reduzir o intervalo de notas em semitons		Como criar uma música .....	21
(transpose) .....	12	<b>Control</b> .....	<b>22</b>
Aumentar/reduzir o intervalo de notas em oitavas (octave)		Performance ao vivo com um sintetizador plug-in .....	22
12	12	Conectar com o computador .....	22
Uso de arpejos .....	12	Configurações de driver USB .....	22
Como tocar acordes (Chord Memory) .....	13	Controle de um dispositivo MIDI externo (EXT MIDI OUT) .....	22
Seleção/reprodução de padrões rítmicos .....	13	Utilização de áudio USB .....	22
Mudança de andamento .....	13	Configuração do botão ZONE INT/EXT (Zone Int/Ext Control) .....	23
Como usar os controles deslizantes e botões giratórios de		Controle de um sintetizador analógico (CV/GATE OUT) .....	23
controle .....	13	<b>Configurações</b> .....	<b>24</b>
Como usar o filtro analógico .....	13	Configurações detalhadas de função (Menu) .....	24
Como modificar simultaneamente o valor de várias zonas		Back Up de dados do usuário (Backup/Restore) .....	24
(Motional Pad) .....	13	Retorno às configurações de fábrica (factory reset) .....	24
		Especificações principais .....	24

### Manual do Proprietário (este documento)

Leia este documento primeiro. Ele contém as informações básicas necessárias para usar o FANTOM.

### Manual em PDF (baixe da internet)

- **Reference Manual (em inglês)**  
Ele explica todas as funções do FANTOM.
- **Parameter Guide (em inglês)**  
Ele explica todos os parâmetros do FANTOM.
- **MIDI Implementation (em inglês)**  
Contém informações detalhadas sobre mensagens MIDI.

### Para obter o manual em PDF

1. Digite esta URL no computador:  
<http://www.roland.com/manuals/>



2. Escolha "FANTOM-6EX", "FANTOM-7EX" ou "FANTOM-8EX"

# USO SEGURO DO EQUIPAMENTO

## INSTRUÇÕES PARA A PREVENÇÃO DE INCÊNDIOS, CHOQUES ELÉTRICOS OU FERIMENTOS EM PESSOAS

Sobre alertas de  AVISO e  CUIDADO

 <b>AVISO</b>	Ele é usado para instruções com o objetivo de alertar o usuário para o risco de morte ou ferimento grave se o equipamento for usado inadequadamente.
 <b>CUIDADO</b>	Ele é usado para instruções com o objetivo de alertar o usuário para o risco de ferimento ou dano material se o equipamento for usado inadequadamente.  * Dano material se refere a danos ou efeitos adversos causados à residência e a todos os móveis, assim como a animais domésticos ou bichos de estimação.

Sobre os símbolos

	O símbolo  alerta o usuário sobre instruções e avisos importantes. O significado específico do símbolo é determinado pela figura dentro do triângulo. No caso do símbolo à esquerda, ele é usado para cuidados gerais, avisos ou alertas de perigo.
	O símbolo  alerta o usuário sobre as coisas que nunca devem ser feitas (proibidas). A coisa específica que não deve ser feita é indicada pela figura dentro do círculo. No caso do símbolo à esquerda, ele significa que o equipamento nunca deve ser desmontado.
	O símbolo  alerta o usuário sobre as coisas que devem ser feitas. A coisa específica que deve ser feita é indicada pela figura dentro do círculo. No caso do símbolo à esquerda, ele significa que o plugue do cabo de força tem que ser desligado da tomada.

## SEMPRE OBSERVE O SEGUINTE

### AVISO

#### Confira se o cabo de força está aterrado

Conecte o plugue elétrico deste modelo a uma tomada da rede elétrica protegida por ligação à terra.



#### Para desligar completamente o equipamento, retire o plugue da tomada elétrica

Mesmo com o interruptor de alimentação desligado, o equipamento não está completamente separado da fonte principal de energia. Quando for necessário desligar completamente, desligue o interruptor de alimentação no equipamento e depois retire o plugue da tomada. Por esse motivo, a tomada escolhida para conectar o plugue do cabo de força deve estar em um local de fácil e rápido acesso.



#### Com relação à função Auto Off

Este equipamento desliga automaticamente após um tempo predeterminado se não for tocado ou seus botões ou controles não forem operados (função Auto Off). Se você não quiser que o equipamento seja desligado automaticamente, desative a função Auto Off (p. 8).



#### Não desmonte ou faça qualquer modificação por conta própria

Não execute nada a menos que tenha sido instruído a fazê-lo no manual do proprietário. Caso contrário, você correrá o risco de provocar um mau funcionamento.



#### Não repare ou substitua peças por conta própria

Entre em contato com seu vendedor, uma central de serviços da Roland ou um distribuidor da Roland autorizado.



Para ver a lista dos centros de serviços e revendedores oficiais da Roland, consulte o site da Roland.

### AVISO

#### Não use ou armazene nos seguintes tipos de locais

- Sujeitos a temperaturas extremas (ex.: luz solar direta em veículos fechados, próximo a um duto de aquecimento, em cima de um equipamento de geração de calor);
- Molhados (por exemplo, banheiros, lavatórios ou pisos molhados);
- Expostos a vapor ou fumaça;
- Sujeitos à exposição ao sal;
- Expostos à chuva;
- Empoeirados ou arenosos;
- Sujeitos a altos níveis de vibração e tremor; nem
- Coloque em um local mal ventilado.



#### Use somente o suporte recomendado

Este equipamento deve ser usado somente com um suporte recomendado pela Roland.



#### Não coloque em um local instável

Ao usar o equipamento com um suporte recomendado pela Roland, este deverá ser cuidadosamente posicionado de forma a manter-se nivelado e garantir a estabilidade. Se você não usar um suporte, será necessário verificar se o local escolhido para colocar o equipamento tem uma superfície nivelada capaz de suportar o equipamento sem balançar.



#### Precauções com relação à colocação deste equipamento em um suporte

Siga cuidadosamente as instruções do Manual do Proprietário ao posicionar este equipamento sobre um suporte (\*2).



Se ele não for colocado corretamente, você correrá o risco de criar uma situação instável que pode causar a queda ou o tombamento do equipamento, resultando em ferimentos.

#### Conecte o cabo de força a uma tomada de voltagem correta

O equipamento deve ser ligado apenas a uma fonte de alimentação do tipo descrito, tal como indicado na parte traseira do equipamento.



### AVISO

#### Use somente o cabo de força fornecido

Use somente o cabo de força anexo. Além disso, o cabo de força fornecido não deve ser usado em outros aparelhos.



#### Não dobre o cabo de força, nem coloque objetos pesados sobre ele

Caso contrário, isso poderá resultar em incêndio ou choque elétrico.



#### Evite o uso prolongado com volume alto

O uso da unidade com volume alto por um tempo prolongado pode provocar perda de audição. Se você perceber perda de audição ou um chiado no ouvido, interrompa o uso da unidade imediatamente e consulte um médico especialista.



#### Não permita que objetos estranhos ou líquidos penetrem na unidade; nunca coloque recipientes com líquido sobre a unidade

Não coloque recipientes contendo líquidos (por exemplo, vasos de flores) sobre este produto. Nunca permita que objetos estranhos (ex.: objetos inflamáveis, moedas, fios) ou líquidos (ex.: água ou suco) penetrem neste produto. Isso pode causar curto-circuito, operação defeituosa ou outros tipos de mau funcionamento.



**AVISO****Desligue a unidade se ocorrer alguma anormalidade ou mau funcionamento**

Nos casos a seguir, desligue imediatamente o equipamento e remova o cabo de força da tomada e entre em contato com seu vendedor, uma central de serviços da Roland ou um distribuidor da Roland autorizado para obter o serviço.



- O cabo de força for danificado; ou
- Houver emissão de fumaça ou odor anormal;
- Objetos tiverem caído ou líquido for derramado em cima do equipamento;
- O equipamento tiver sido exposto à chuva (ou ter se molhado);
- O equipamento não estiver operando normalmente ou apresentar uma mudança significativa de desempenho.

Para ver a lista dos centros de serviços e revendedores oficiais da Roland, consulte o site da Roland.

**Tome os devidos cuidados para evitar que as crianças se machuquem**

Certifique-se de que um adulto esteja encarregado da supervisão e orientação quando a unidade for utilizada por uma criança ou em lugares onde houver presença de crianças.

**Não derrube ou submeta a impactos fortes**

Caso contrário, você correrá o risco de provocar danos ou mau funcionamento.

**Não ligue a unidade na mesma tomada junto com uma quantidade excessiva de aparelhos**

Caso contrário, você correrá o risco de provocar superaquecimento ou incêndio.

**Não use em outro país**

Antes de usar o equipamento fora do seu país, consulte seu revendedor, o centro de serviços da Roland mais próximo ou um distribuidor autorizado da Roland.



Para ver a lista dos centros de serviços e revendedores oficiais da Roland, consulte o site da Roland.

**Não coloque objetos com chama sobre o equipamento**

Não coloque nenhum objeto com chama, como velas, sobre o equipamento.

**Esteja atento às condições climáticas**

Use o aparelho em climas moderados.

**CUIDADO****Use somente os suportes especificados**

Este equipamento foi projetado para ser usado com suportes específicos (\*1) fabricados pela Roland. Ao usá-lo com outros suportes, você correrá o risco de se ferir se o produto cair ou tombar por falta de estabilidade.

**Avalie se o uso do suporte é seguro, antes da montagem**

Mesmo se você observar os avisos do Manual do Proprietário, certas formas de manuseio podem fazer o produto cair do suporte ou o suporte virar. Fique atento a qualquer problema de segurança antes de usar o produto.

**Ao desconectar o cabo de força, segure-o pelo plugue**

Para evitar danos ao condutor, sempre segure o cabo de força pelo plugue ao desconectá-lo.

**Limpe o plugue de energia periodicamente**

Um acúmulo de poeira ou objetos estranhos entre o plugue de energia e a tomada pode resultar em incêndio ou choque elétrico.



A intervalos regulares, retire o plugue de energia e, usando um pano seco, limpe a poeira ou objetos estranhos que possam ter se acumulado.

**Desconecte o plugue de energia sempre que a unidade permanecer sem uso por um período prolongado**

Na hipótese improvável de ocorrer uma pane, ela poderá resultar em incêndio.

**Direcione todos os cabos de força de forma a impedir que se embarcem**

Se uma pessoa tropeçar em um cabo, ela poderá se ferir e fazer o equipamento tombar ou cair.

**Evite subir em cima da unidade ou colocar objetos pesados sobre ela**

Caso contrário, você correrá o risco de se ferir se o equipamento tombar ou cair.

**Nunca conecte/desconecte um plugue de energia com as mãos molhadas**

Caso contrário, você pode receber um choque elétrico.

**Desconecte todos os cabos antes de mover a unidade**

Antes de mover o equipamento, desconecte o plugue de energia da tomada e todos os demais fios de aparelhos externos.

**CUIDADO****Precauções ao mover este equipamento**

Se você precisar mover o instrumento, observe as precauções listadas abaixo. São necessárias pelo menos duas pessoas para erguer e mover o equipamento. Ele deve ser manuseado com cuidado e ser mantido sempre nivelado. Segure o equipamento com firmeza para se proteger contra ferimentos e proteger o instrumento contra danos.



- Desconecte o cabo de força.
- Desconecte todos os cabos provenientes de dispositivos externos.

**Antes de limpar a unidade, desconecte o plugue de energia da tomada**

Se o plugue de energia não for retirado da tomada, você correrá o risco de receber um choque elétrico.

**Sempre que houver ameaça de relâmpago, desconecte o plugue de energia da tomada**

Se o plugue de energia não for retirado da tomada, você correrá o risco de provocar mau funcionamento ou receber um choque elétrico.

**Precauções relativas à utilização de fonte de alimentação phantom power (remota)**

Desligue sempre a phantom power (alimentação fantasma) quando conectar qualquer outro dispositivo que não seja microfones condensadores e que exija phantom power. Se você por engano fornecer phantom power (alimentação fantasma) a microfones dinâmicos, aparelhos de reprodução de áudio ou outros dispositivos que não precisam desse tipo de alimentação, danos podem ser causados. Certifique-se de verificar as especificações de qualquer microfone que pretenda utilizar consultando o manual fornecido com ele.



(Phantom power deste instrumento: 48 V DC, 10 mA máx.)

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

\*1 FANTOM-6EX, FANTOM-7EX: KS-10Z / KS-12, FANTOM-8EX: KS-10Z / KS-12 / KS-G8B

\*2 Para obter detalhes sobre como colocar este equipamento em um suporte, consulte o "Manual de Referência" (PDF).

# OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

## Fonte de alimentação

- Não ligue este equipamento na mesma tomada elétrica usada por aparelhos domésticos que sejam controlados por um inversor ou motor (como geladeira, máquina de lavar, forno de micro-ondas ou ar-condicionado). Dependendo da forma como o equipamento estiver sendo usado, o ruído da fonte de alimentação poderá provocar um mau funcionamento do equipamento ou produzir ruídos. Se não for possível usar uma tomada separada, conecte um filtro de ruído da fonte de alimentação entre este equipamento e a tomada elétrica.

## Posicionamento

- O uso deste equipamento perto de amplificadores de potência (ou outros equipamentos com grandes transformadores) pode provocar um zumbido. Para atenuar o problema, mude a direção do equipamento ou afaste-o da fonte de interferência.
- Este equipamento pode interferir na recepção de rádio e televisão. Não use o equipamento perto desses receptores.
- Poderão ocorrer ruídos caso aparelhos de comunicação sem fio, como telefones celulares, sejam utilizados nas proximidades deste equipamento. Esse tipo de ruído pode ocorrer ao fazer ou receber uma chamada, ou durante uma conversa. Se esse tipo de problema ocorrer, mude os dispositivos sem fio de lugar, afastando-os do equipamento, ou desligue-os.
- Ao mover a unidade de um local para outro onde a temperatura e/ou umidade seja diferente, gotas de água (condensação) podem se formar no interior da unidade. Se você tentar usar o equipamento nessas condições, isso poderá provocar danos ou mau funcionamento. Portanto, antes de usar o equipamento, você deverá esperar algumas horas até que a condensação tenha evaporado por completo.
- Não deixe objetos sobre o teclado. Isso pode causar problemas de funcionamento, como as teclas pararem de produzir som.
- Dependendo do material e da temperatura da superfície sobre a qual você colocar o equipamento, os apoios de borracha poderão perder a cor ou marcar a superfície.
- Não coloque recipientes nem nada que contenha líquidos sobre este equipamento. Além disso, sempre que qualquer líquido cair sobre a superfície deste equipamento, limpe imediatamente usando um pano seco e macio.

## Manutenção

- Nunca use gasolina, tiner, álcool ou qualquer tipo de solvente, para evitar a possibilidade de descolorir e/ou deformar a unidade.

## Cuidados com o teclado

### Apenas FANTOM-8EX

- Não escreva no teclado com canetas ou outros instrumentos, e não grave ou coloque marcas no instrumento. A tinta se infiltrará nas linhas de superfície e não poderá ser removida.
- Não cole etiquetas no teclado. É possível que você não consiga remover etiquetas que usam colas fortes, e a cola pode provocar descoloração.
- Para remover manchas de sujeira, use um limpador de teclado disponível no mercado que não contenha abrasivos. Comece limpando levemente. Se a sujeira não sair, vá aumentando aos poucos a pressão enquanto limpa e tome cuidado para não arranhar as teclas.

## Reparação e dados armazenados

- Antes de despachar o equipamento para reparos, faça backup dos dados nele armazenados ou anote as informações necessárias. Embora façamos o máximo para preservar os dados armazenados no equipamento ao efetuar os reparos, em alguns casos, como quando a parte da memória está danificada fisicamente, a restauração do conteúdo armazenado pode ser impossível. A Roland não assume nenhuma responsabilidade relativa à restauração de nenhum conteúdo armazenado que tenha sido perdido.

## Precauções adicionais

- Qualquer dado armazenado no equipamento pode ser perdido como resultado de falha do equipamento, operação incorreta, etc. Para proteger-se contra a perda irreversível de dados, faça backup dos dados armazenados ou, se preferir, anote as informações necessárias.
- A Roland não assume nenhuma responsabilidade relativa à restauração de nenhum conteúdo armazenado que tenha sido perdido.
- Tenha cuidado especial ao usar os botões, controles deslizantes ou outros controles da unidade, bem como os conectores. Manuseá-los de forma abrupta pode ocasionar mau funcionamento.
- Nunca bata ou aplique forte pressão no visor.
- Ao desconectar todos os cabos, segure no próprio conector — nunca puxe pelo cabo. Isso evitará curto-circuito ou danos aos componentes internos dos cabos.
- Uma pequena quantidade de calor irá irradiar a partir da unidade durante o funcionamento normal.
- Para evitar incomodar as pessoas nas proximidades, procure manter o volume da unidade em níveis razoáveis.
- O som das teclas sendo tocadas e as vibrações produzidas ao tocar um instrumento podem ser transmitidos através de um piso ou parede em uma proporção inesperada. Cuidado para não causar incômodo a outras pessoas nas proximidades.
- Quando descartar a caixa ou o material de proteção usado na embalagem do equipamento, observe os regulamentos de descarte que se aplicam à sua localidade.
- Não use cabos de conexão que contenham uma resistência embutida.

## Utilização de memórias externas

- Observe as seguintes precauções ao lidar com dispositivos de memória externa. Além disso, observe todas as precauções que foram fornecidas com o dispositivo de memória externa.
  - Não remova o dispositivo durante a leitura ou gravação.
  - Para evitar danos resultantes da eletricidade estática, descarregue toda a sua eletricidade estática antes de manipular o dispositivo.

## Direito de propriedade intelectual

- É proibido por lei fazer gravações de áudio ou vídeo, copiar ou revisar obras de terceiros protegidas por direitos autorais (obra musical, obra em vídeo, transmissão, performance ao vivo ou outras obras), seja em todo ou em parte, além de distribuir, vender, alugar ou transmitir a obra sem permissão do detentor dos direitos autorais.
- Não use este produto para fins que possam infringir direitos autorais de terceiros. Não assumimos qualquer responsabilidade no que diz respeito a qualquer infração de direitos autorais de terceiros decorrente do uso deste produto.
- Os direitos autorais de propriedade do conteúdo deste produto (os dados da forma de onda sonora, dados de estilo, modelos de acompanhamento, dados de expressão, loops de áudio e dados de imagem) são reservados pela Roland Corporation.
- Os compradores deste produto têm a permissão de utilizar tal conteúdo (exceto os dados de música, como das músicas de demonstração) para criação, execução, gravação e distribuição de trabalhos musicais originais.
- Os compradores deste produto NÃO têm a permissão de extrair tal conteúdo na forma original ou modificada com a finalidade de distribuir a parte gravada de tal conteúdo ou disponibilizá-lo em uma rede de computadores.
- ASIO é uma marca comercial e um software da Steinberg Media Technologies GmbH.
- Este produto usa o software da licença de código aberto (GPL/LGPL). Você tem o direito de comprar, modificar e distribuir o código aberto desse software de licença de código aberto. Você pode obter o código fonte do código aberto usado neste produto ao baixar o site a seguir:  
<https://www.roland.com/support/>
- Este produto contém a plataforma de software integrada eParts da eSOL Co., Ltd. eParts é uma marca comercial da eSOL Co., Ltd. no Japão.
- Este produto usa o código fonte do µT-Kernel sob T-License 2.0 concedida pelo T-Engine Forum ([www.tron.org](http://www.tron.org)).
- Roland e SuperNATURAL são marcas registradas ou marcas comerciais da Roland Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países.

- Os nomes de empresas e produtos presentes neste documento são marcas comerciais ou registradas de seus respectivos proprietários.
- Apple Logic Pro X, Garage Band, e Mainstage são marcas comerciais ou registradas da Apple Inc.

# Descrições do painel

## Painel superior



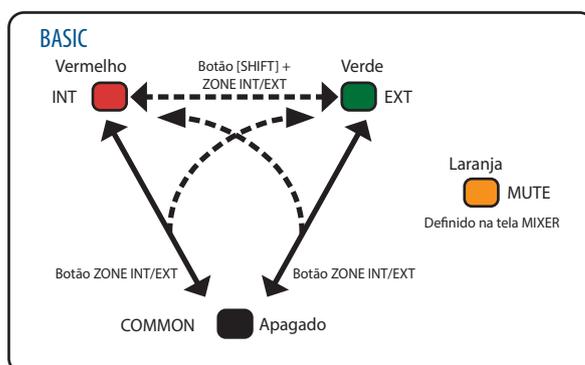
### 1 Seção do controlador

Controlador	Explicação
WHEEL1 WHEEL2	Você pode atribuir vários parâmetros ou funções a essas rodas. Para usar a função atribuída, mova uma roda ao tocar. Se você operar o controlador enquanto mantém o botão [SHIFT] pressionado, a tela de configurações é exibida.
Botão [CHORD MEMORY]	Liga/desliga a função de memória do acorde.
Botão [TRANPOSE]	Mantenha esse botão pressionado e use os botões OCTAVE [DOWN] [UP] para aumentar ou reduzir o intervalo de altura em incrementos de semitons.
Botões OCTAVE [DOWN] [UP]	Aumentam ou diminuem o intervalo de altura em incrementos de oitava.
Botão [ARPEGGIO]	Liga/desliga o arpegjador.
Botão [PORTAMENTO]	Liga/desliga o portamento.
Botões [S1] [S2]	Vários parâmetros ou funções podem ser atribuídos a esses botões. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione um desses botões para acessar uma tela que permite atribuir uma função.
Alavanca de pitch bend/modulação	Varia a altura da nota ou aplica vibrato.

### 2 Seção de zona

Controlador	Explicação
Botão [ZONE 1-8/9-16]	Troca as zonas em que você está operando.
Botão [PAN/LEVEL]	Se você pressionar o botão para acendê-lo, os botões giratórios de controle [1]-[8] ajustarão o pan de cada zona e os controles deslizantes [1]-[8] ajustarão o volume de cada zona.
Botão [ASSIGN1] Botão [ASSIGN2]	Atribua outras funções aos controles deslizantes [1]-[8] e botões giratórios de controle [1]-[8]. ASSIGN1 atribui parâmetros que você configura para uma cena e ASSIGN2 atribui parâmetros que você edita nas configurações do sistema. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione um desses botões para acessar uma tela que permite atribuir uma função.
Botão giratório [MASTER VOLUME]	Ajusta o volume que é enviado das saídas MAIN OUT e do conector PHONES.
Botão [SPLIT/KEY RANGE]	Liga/desliga a função de divisão. Se você mantiver o botão [SHIFT] pressionado e pressionar este botão, a tela de configuração de intervalo de notas é exibida.
Botão [S3]	Vários parâmetros ou funções podem ser atribuídos a esses botões. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione um desses botões para acessar uma tela que permite atribuir uma função.
Botões ZONE SELECT [1]-[8]	Selecione a zona que você quer controlar (a zona atual). A zona selecionada se torna a atual.
Botões giratórios CONTROL [1]-[8].	Vários parâmetros ou funções podem ser atribuídos a esses botões giratórios. Os parâmetros que podem ser controlados dependem dos botões de seleção localizados à esquerda.
Botões ZONE INT/EXT [1]-[8]	Especificam se a zona aplicável vai produzir sons quando você tocar o teclado. Em conjunto com a zona atual, isso determina como o mecanismo de som interno (módulo de som externo) produz sons.

Controlador	Explicação	
Status do botão	Quando a zona aplicável for a zona atual	Quando a zona aplicável não for a zona atual
Apagado (COMMON)	O mecanismo de som interno e o módulo de som externo produzem sons quando o teclado é tocado.	Nem o mecanismo de som interno nem o módulo de som externo produzem sons quando o teclado é tocado. Você pode usar o sequeenciador interno ou dados MIDI de um dispositivo externo para tocar o mecanismo de som interno.
Aceso em vermelho (INT)	O mecanismo de som interno produz sons quando o teclado é tocado.	Apenas se o botão ZONE INT/EXT de outra zona atual estiver ativado (acesso em vermelho ou verde), o mecanismo de som interno vai produzir sons quando você toca o teclado.
Aceso em verde (EXT)	O módulo de som externo produz sons quando o teclado é tocado.	Apenas se o botão ZONE INT/EXT de outra zona atual estiver ativado (acesso em vermelho ou verde), o módulo de som externo vai produzir sons quando você toca o teclado.
Aceso em laranja (MUTE)	O mecanismo de som é silenciado (mudo). O motor de som interno não produz sons.	



Ao alterar a configuração de Zone Int/Ext Control na tela SYSTEM para "ADVANCED", você pode fazer os LEDs acenderem em amarelo (tanto o mecanismo de som interno quanto o módulo de som externo são reproduzidos). Para mais informações, consulte "Configuração do botão ZONE INT/EXT (Zone Int/Ext Control)" (p. 23).

Controles deslizantes [1]-[8]	Vários parâmetros ou funções podem ser atribuídos a esses controles deslizantes. Os parâmetros que podem ser controlados dependem dos botões de seleção localizados à esquerda.
Botão [USB AUDIO] SELECT	A tela de configuração USB AUDIO é exibida.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

Controlador	Explicação						
Botão [USB AUDIO] IN/OUT	Troca a função do controle deslizante USB AUDIO entre entrada e saída ou desativa a função USB AUDIO. Pressione o botão [USB AUDIO] IN/OUT enquanto mantém pressionado o botão [SHIFT] para trocar entre vermelho (aceso), verde (aceso) e desligado.						
	<table border="1"> <tr> <td>Aceso em vermelho</td> <td>Nível de saída do USB Audio</td> </tr> <tr> <td>Aceso em verde</td> <td>Nível de entrada do USB Audio</td> </tr> <tr> <td>Apagado</td> <td>Ativa/desativa a função.</td> </tr> </table>	Aceso em vermelho	Nível de saída do USB Audio	Aceso em verde	Nível de entrada do USB Audio	Apagado	Ativa/desativa a função.
Aceso em vermelho	Nível de saída do USB Audio						
Aceso em verde	Nível de entrada do USB Audio						
Apagado	Ativa/desativa a função.						
Controlador deslizante [USB AUDIO]	Ajusta os níveis de entrada e saída do USB AUDIO.						

### 3 Seção comum

Controlador	Explicação
Botão [WRITE]	A tela WRITE é exibida. Salva uma cena ou timbre.
Botão [MASTER FX]	A tela TFX ZOOM EDIT é exibida. Se você mantiver o botão [SHIFT] pressionado e pressionar este botão, a tela raiz do MASTER FX será exibida.
Botão [ANALOG FILTER]	Acessa a tela de filtro analógico.
Botão [MOTIONAL PAD]	A tela MOTIONAL PAD é exibida.
Botão [DAW CTRL]	Permite usar este equipamento como um controlador de DAW.
Botão [MENU]	A tela MENU é exibida.
Visor	Exibe várias informações dependendo da operação.
Botões giratórios FUNCTION [E1]–[E6]	Modificam os valores dos parâmetros mostrados na parte inferior da tela e executam as funções. Esses botões podem ser girados ou pressionados.
Botão [TEMPO]	A tela TEMPO é exibida. Você pode definir o andamento se pressionar repetidamente o botão no intervalo desejado.
Botão [SHIFT]	Acessa a tela de edição correspondente se for pressionado com outro botão.
Disco [VALUE]	Alteram um valor. Se mantiver o botão [SHIFT] pressionado e girar o disco, o valor mudará com maior amplitude.
Botões [DEC] [INC]	Alteram um valor. Se pressionar um desses botões enquanto mantém o outro pressionado, o valor mudará mais rapidamente. Se pressionar um desses botões enquanto mantém o botão [SHIFT] pressionado, o valor mudará com maior amplitude.
Botões de cursor [▲] [▼] [◀] [▶]	Movem a posição do cursor para cima / baixo / esquerda / direita. Esses botões também fazem a troca de tela.
Botão [EXIT]	Esse botão volta à tela anterior ou fecha a janela aberta.
Botão [ENTER]	Usado para confirmar um valor, executar uma operação ou exibir listas ou outros itens.

### 4 Seleção de cena

Controlador	Explicação
Botão [SCENE SELECT]	A tela SCENE SELECT é exibida. Nela, você pode selecionar uma cena.
Botão [SCENE CHAIN]	A tela SCENE CHAIN é exibida. Ela permite recuperar cenas em uma ordem especificada.
Botão [ZONE VIEW]	A tela ZONE VIEW é exibida. Aqui, você pode verificar o estado de cada zona.
Botão [SINGLE TONE]	Recupera um som de piano para a zona 1. As outras zonas, exceto a 1, são desativadas.

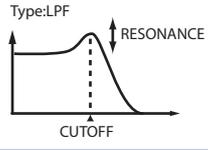
**OBSERVAÇÃO**  
Observe que ao pressionar este botão, as configurações de cena não salvas são perdidas.

### 5 Seção OSC (oscilador)

Controlador	Explicação
Botão giratório [TYPE]	Especifica o tipo de OSC.
Botão giratório [VALUE]	Permite fazer configurações relacionadas ao OSC.
Botão [PARAM]	Acessa a tela de configurações OSC da tela TONE EDIT ZOOM.

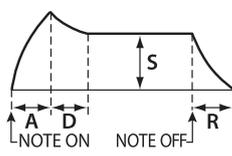
### 6 Seção FILTER

Controlador	Explicação
Botão giratório [CUTOFF]	Especifica a frequência de corte do filtro.
Botão giratório [RESONANCE]	Especifica a ressonância do filtro.
Botão [FILTER TYPE]	Especifica o tipo de filtro.
Botão [PARAM]	Acessa a tela de configurações FILTER da tela TONE EDIT ZOOM.



### 7 Seção ENV/AMP

Controlador	Explicação
Botão [PITCH ENV]	Use os botões giratórios [A] [D] [S] [R] para editar o envelope da afinação (alteração na afinação ao longo do tempo).
Botão [FILTER ENV]	Use os botões giratórios [A] [D] [S] [R] para editar o envelope do filtro (alteração na frequência de corte ao longo do tempo).
Botão [AMP ENV]	Use os botões giratórios [A] [D] [S] [R] para editar o envelope do amplificador (alteração no volume ao longo do tempo)
Botão giratório [A]	Especifica o tempo de ataque do envelope.
Botão giratório [D]	Especifica o tempo de decaimento do envelope.
Botão giratório [S]	Especifica o nível de sustentação do envelope.
Botão giratório [R]	Especifica o tempo de liberação do envelope.
Botão giratório [AMP LEVEL]	Ajusta o volume.
Botão [PARAM]	A tela TONE EDIT é mostrada de acordo com o estado de seleção dos botões [PITCH ENV], [FILTER ENV] e [AMP ENV].



### 8 Seção EFFECTS

Controlador	Explicação
Botão giratório [TYPE]	Especifica o MFX TYPE da zona selecionada.
Botão giratório [DEPTH]	Especifica o MFX DEPTH da zona selecionada.
Botão [PARAM]	Acessa a tela MFX de EFFECTS EDIT.

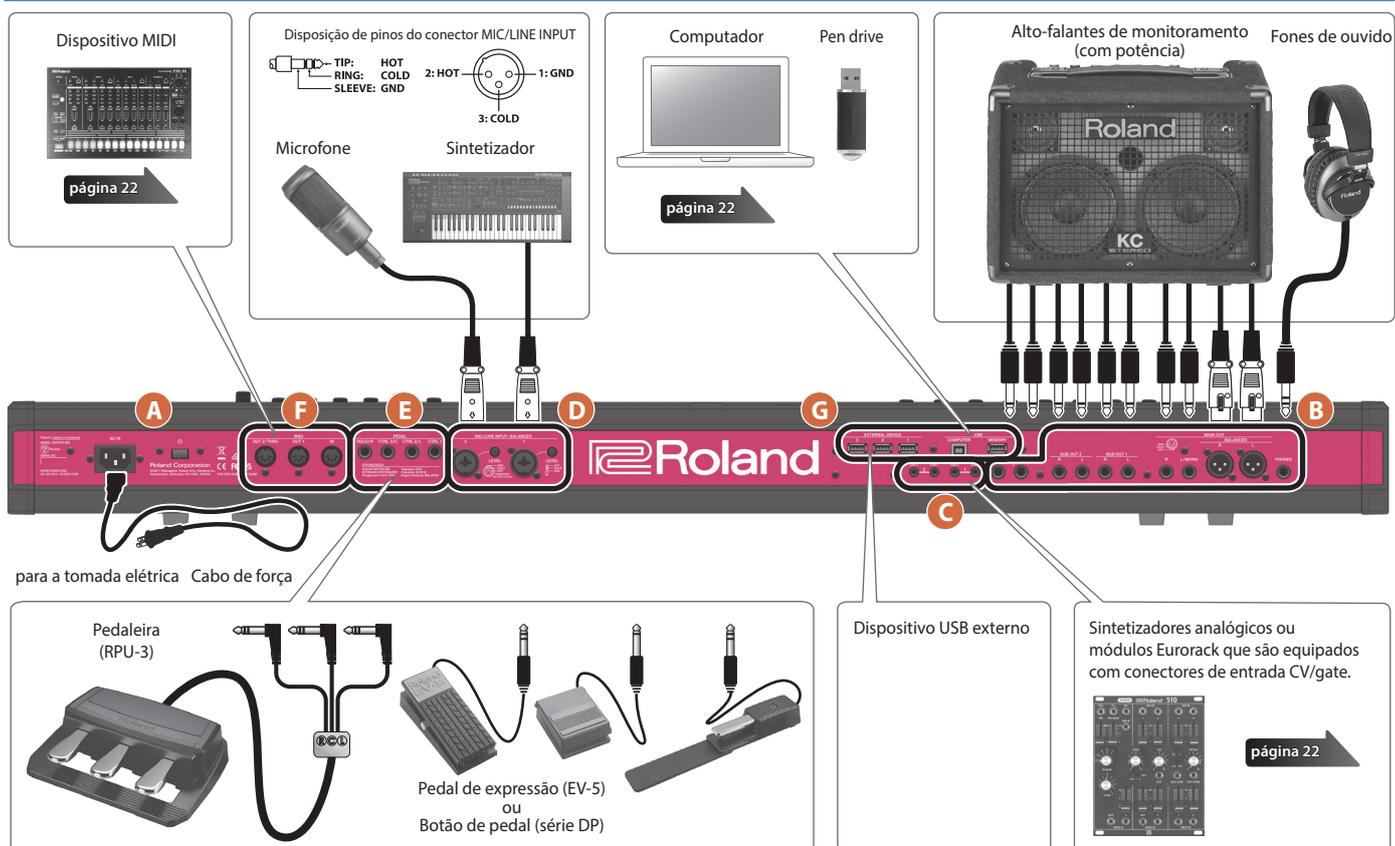
### 9 Seção do sequenciador

Controlador	Explicação
Botões TONE CATEGORY [1]–[16]	Selecionam timbres em cada categoria. Dependendo da situação, esses botões também são usados para outras ações, como entrada de TR-REC ou seletor da função SCENE CHAIN.
Botão [■STOP]	Interrompe a reprodução ou gravação do padrão ou interrompe a reprodução do grupo ou música.
Botão [●PLAY]	Toca o padrão, grupo ou música.
Botão [●REC]	Entra na condição de espera da gravação.
Botão [TR-REC]	Ativa o TR-REC (p. 20)
Botão [PATTERN]	A tela PATTERN é exibida.
Botão [GROUP]	A tela GROUP é exibida.
Botão [SONG]	A tela SONG é exibida.
Botão [RHYTHM PATTERN]	A tela RHYTHM PATTERN é exibida.

### 10 Seção do pad

Controlador	Explicação
Botão [HOLD]	Ativa/desativa o hold (permitindo que o som continue tocando mesmo depois de soltar o pad).
Botão [BANK]	Troca o banco do pad.
Botão [CLIP BOARD]	Permite mover ou copiar um sample, de um pad para outro.
Botão [PAD MODE]	Especifica as funções atribuídas aos pads. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione este botão para acessar a tela de edição para o modo de pad selecionado e telas relacionadas.
Botão [SAMPLING]	Permite trabalhar com samples.
Pads [1]–[16]	Tocam os samples atribuídos a cada um dos pads. Você pode configurar o modo do pad para atribuir várias funções aos pads.

## Painel traseiro (conexão com equipamento externo)



\* Para evitar problemas de funcionamento e falha do equipamento, sempre reduza o volume e desligue todos os equipamentos antes de fazer qualquer conexão.

### A Fonte de alimentação

Controlador	Explicação
Interruptor [POWER]	Liga/desliga o equipamento.
Conector AC IN	Conecte o cabo de força incluído a esse conector. • Para evitar defeitos e falha do equipamento, sempre diminua o volume e desligue todas as unidades antes de fazer qualquer conexão.

### B Conector OUTPUT

Controlador	Explicação
Conector PHONES	Um par de fones de ouvidos pode ser conectado a esse conector. Mesmo quando fones de ouvido estão conectados, sinais de áudio são enviados a partir dos conectores OUTPUT e BALANCED OUT.
Conector MAIN OUT (L, R) (Balanceado)	Eles são os conectores balanceados dos sinais de áudio. Conecte-os ao seu mixer.  • Disposição de pinos do conector MAIN OUT
Conectores MAIN OUT (L/MONO, R)	Eles são os conectores de saída dos sinais de áudio. Conecte-os ao seu amplificador. Se estiver enviando o som em mono, use o conector L/MONO.
Conectores SUB OUT 1 (L, R)	Eles são os conectores de saída do áudio sub-out.
Conectores SUB OUT 2 (L, R)	Eles são os conectores de saída do áudio sub-out.
Conector ANALOG FILTER OUT (1, 2)	Eles enviam o som que passou pela seção do filtro analógico.

### C Conectores CV/GATE

Controlador	Explicação
Conectores GATE OUT (1, 2)	Esses conectores enviam sinais de note-on/off. Eles enviam +5 V. Dependendo das configurações, GATE OUT 2 também pode ser usado como CV OUT.
Conector CV OUT (1, 2)	Esses conectores enviam a afinação. Se você especificou uma configuração de transposição ou mudança de oitava, a tensão muda de acordo com a configuração. Esses conectores são compatíveis com OCT/V (Hz/V não é compatível).

### D Conector INPUT

Controlador	Explicação
Conectores MIC/LINE INPUT (1, 2) (balanceados)	Conecte um microfone, dispositivo de áudio ou sintetizador externo, etc. a esses conectores. Para receber o sinal de som de um dispositivo externo conectado a MIC/LINE INPUT, você precisa definir AUDIO IN como "ON" (ele é "OFF" ao ligar o instrumento). Em [MENU] → <EFFECTS EDIT> → guia <AUDIO IN>, pressione o botão giratório [F1] (AUDIO IN) para ativá-lo ("ON").  Os conectores MIC/LINE INPUT são compatíveis com plugues do tipo XLR e TRS. As conexões do tipo XLR são compatíveis com phantom power de 48 V, o que permite conectar microfones condensadores que usam phantom power (elas fornecem: DC 48 V, 10 mA máx.). O plugue TRS não comporta entrada em estéreo.
Botão giratório LEVEL (1, 2)	Ajusta o nível de entrada do conector MIC INPUT.

### E Conector FOOT PEDAL

Controlador	Explicação
Conector PEDAL (CTRL 1, CTRL 2/L, CTRL 3/C, HOLD/R)	Se você conectar um botão de pedal (vendido separadamente: série DP) ao conector HOLD/R, ele poderá ser usado como pedal de sustentação. Você também pode atribuir várias funções aos pedais conectados aos conectores CTRL 1, CTRL 2/L e CTRL 3/C. • Use somente o pedal de expressão especificado. Ao conectar outros pedais de expressão, haverá o risco de provocar mau funcionamento e/ou danos ao equipamento.

### F Conector MIDI

Controlador	Explicação
Conectores MIDI (IN, OUT 1, OUT 2/THRU)	Usados para conectar dispositivos MIDI externos e para transmissão de mensagens MIDI. A função do conector OUT 2/THRU pode ser trocada para operar como MIDI THRU ou MIDI OUT.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

**G Entrada USB**

Controlador	Explicação
Porta USB MEMORY	Use um pen drive disponível comercialmente. No entanto, não podemos garantir o funcionamento com todos os pen drives disponíveis comercialmente.
Porta USB COMPUTER	Conecte seu computador a essa porta para transferir dados de performance e sinais de áudio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Não use um cabo USB projetado apenas para carregamento. Cabos projetados apenas para carregamento não podem transmitir dados.</li> </ul>
Conector EXT DEVICE (1, 2, 3)	Conecte-os a um dispositivo USB MIDI externo.

# Introdução

## Ligar o equipamento

\* Quando tudo estiver conectado corretamente, siga o procedimento abaixo para ligar a energia. Se o equipamento for ligado na ordem errada, haverá o risco de provocar mau funcionamento ou falha da unidade.

### 1. Minimize o volume do equipamento.

Reduza também, completamente, o volume de qualquer dispositivo externo conectado.

### 2. Pressione o botão [⏻].

O equipamento é ligado e a retroiluminação do visor acende.

### 3. Ligue os dispositivos externos conectados.

### 4. Ajuste o volume dos dispositivos externos conectados.

### 5. Ajuste o volume deste equipamento.

## Desligar o equipamento

### 1. Minimize o volume do equipamento.

Reduza também, completamente, o volume de qualquer dispositivo externo conectado.

### 2. Desligue os dispositivos externos conectados.

### 3. Pressione o botão [⏻].

O equipamento é desligado.

\* Antes de ligar/desligar o equipamento, lembre-se de reduzir o volume. Mesmo com o volume reduzido, você poderá ouvir algum som ao ligar/desligar o equipamento. Entretanto, isso é normal e não indica mau funcionamento.

\* Se você precisar cortar completamente a energia, primeiro desligue o equipamento e então desconecte o cabo de força da tomada elétrica. Consulte **"Para desligar completamente o equipamento, retire o plugue da tomada"** (p. 2).

## Desligamento automático do equipamento após um intervalo de tempo (Auto Off)

Este equipamento desliga automaticamente após um tempo predeterminado se não for tocado ou seus botões ou controles não forem operados (função Auto Off).



**Caso não queira que o equipamento seja desligado automaticamente, desative a função Auto Off.**

### OBSERVAÇÃO

- Dados não salvos serão perdidos quando o equipamento for desligado. Os dados que você quiser manter deverão ser salvos antes disso.
- Para restaurar a energia, ligue novamente.

## Alteração da configuração Auto Off

### 1. Pressione o botão [MENU].

A tela MENU é exibida.

### 2. Toque em <SYSTEM>.

A tela SYSTEM é exibida.

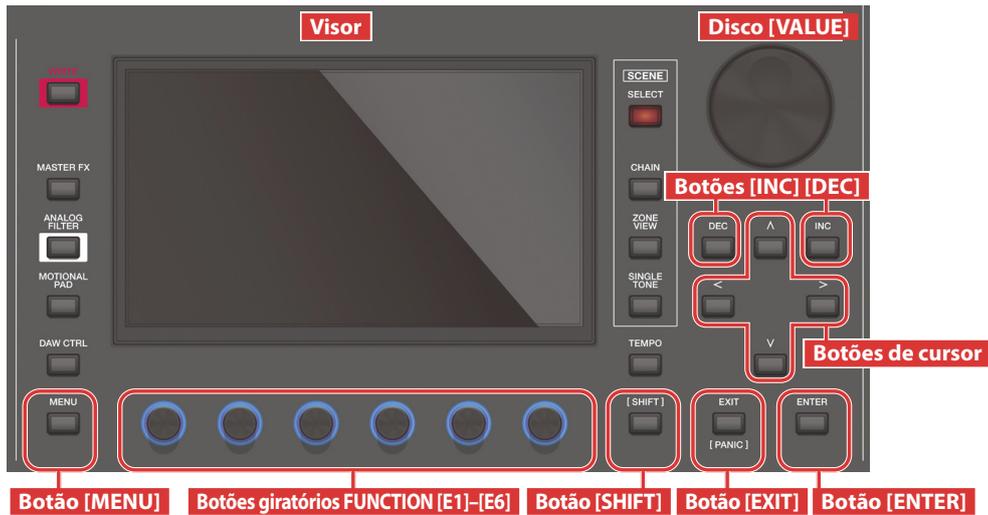
### 3. Toque em <GENERAL>.

### 4. Selecione "Auto Off" e altere a configuração.

Parâmetro	Valor	Explicação
Auto Off	Off	o equipamento não desligará automaticamente.
	30 min	O equipamento será desligado automaticamente se nenhuma operação for executada por 30 minutos.
	240 min (padrão)	O equipamento será desligado automaticamente se nenhuma operação for realizada por 240 minutos (quatro horas).

### 5. Se quiser armazenar a configuração Auto Off, pressione o botão [WRITE] na tela System.

Operação básica



Edição de um valor

Use os métodos a seguir para modificar o valor de uma configuração.

**Botões [INC] [DEC]**

Pressione o botão [INC] para aumentar o valor ou o botão [DEC] para diminuir o valor.

Finalidade	Operação
Como modificar um valor continuamente	Mantenha o botão [DEC] ou o botão [INC] pressionado.
Como modificar um valor rapidamente	Mantenha o botão [INC] pressionado e pressione o botão [DEC]. Mantenha o botão [DEC] pressionado e pressione o botão [INC].
Como modificar um valor com maior amplitude.	Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione o botão [DEC]. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione o botão [INC].

**Disco [VALUE]**

Gire o disco no sentido horário para aumentar o valor, ou no sentido anti-horário para diminuir o valor.

Finalidade	Operação
Como modificar um valor com maior amplitude.	Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e gire o disco [VALUE].

**Visor (painel sensível ao toque)**

Você pode tocar diretamente ou arrastar um ícone de ligar/desligar, ícone de botão giratório ou ícone de controle deslizante na tela para ativar/desativar uma configuração ou editar um valor.

**Janela NUMERIC**

Se você mantiver o botão [SHIFT] pressionado e pressionar o botão [ENTER], a janela numérica será exibida. Essa é uma maneira conveniente de inserir diretamente um valor de parâmetros numérico com o painel de toque.

**OBSERVAÇÃO**

Alguns parâmetros não comportam entrada numérica.

**Como mover o cursor**

Vários itens de configuração (parâmetros) ou itens de seleção são mostrados em uma tela ou janela. Para editá-los com os botões [INC] / [DEC] ou disco [VALUE], mova o cursor até o local do item que você quer editar. Use os métodos a seguir para mover o cursor.

**Botões de cursor [▲] [▼] [◀] [▶]**

Pressione um botão de cursor para mover o cursor na direção correspondente.

Finalidade	Operação
Mover o cursor continuamente	Mantenha o botão de cursor pressionado.
Mover o cursor rapidamente	Enquanto mantém um botão de cursor pressionado, mantenha o botão de cursor pressionado na direção oposta.

**Visor (painel sensível ao toque)**

Para tocar diretamente em um valor de parâmetros, ícone de botão giratório ou ícone de controle deslizante na tela, você pode mover o cursor até esse local.

**OBSERVAÇÃO**

Alguns ícones não movem o cursor.

**Confirmação ou cancelamento do valor**

**Botão [ENTER]**

Use esse botão para confirmar um valor ou executar uma operação. Ao mover o cursor para um timbre ou parâmetro e pressionar o botão [ENTER], uma lista será exibida, permitindo alterar a configuração.

**Botão [EXIT]**

Esse botão volta à tela anterior ou fecha a janela aberta.

**Visor (painel sensível ao toque)**

O <OK> ou <SELECT> mostrados em uma tela de confirmação têm a mesma função do botão [ENTER], e <EXIT> tem a mesma função do botão [EXIT].



**Botão [SHIFT]**

Ele é usado junto com outros botões.

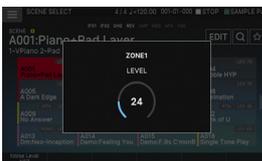
Ao manter o botão [SHIFT] pressionado e pressionar outro botão, é possível ir para a tela de edição relacionada do botão pressionado (atalho).

**Botões giratórios FUNCTION [E1]–[E6]**

Esses botões giratórios executam as funções atribuídas a eles em cada tela, como edição de parâmetros ou rolagem de listas ou guias.

Ao pressionar um botão giratório, você pode editar um valor como ao usar um botão comum.

**Operações de botão giratório e controle deslizante**



Ao usar um botão giratório ou controle deslizante para editar uma configuração, o parâmetro editado e seu valor serão exibidos em uma tela pop-up.

A tela pop-up fecha-se automaticamente depois de um tempo.

Alguns parâmetros não mostram uma tela pop-up.

**Botão [MENU]**

Permite configurar mais detalhadamente uma função ou uma configuração do sistema. Você também pode acessar a tela do menu, ao tocar no ícone <≡> localizado na parte superior esquerda da tela SCENE SELECT.

**Procedimentos de operação neste manual**

Neste equipamento, operações como "editar um valor", "mover o cursor", "configurar/cancelar um valor" ou "mover para uma tela" podem ser executadas de várias maneiras, como explicado anteriormente. (Por exemplo, "operações de botão", "operações no painel de toque", "operações de disco" etc.) Para evitar complicar desnecessariamente as explicações neste manual, não vamos descrever sempre todos esses métodos, apenas fornecer uma explicação breve, como "mova o cursor até \* e edite o valor". No uso real, você pode usar qualquer um dos métodos acima, aquele que for mais conveniente a você.

### Operações no visor

O visor deste equipamento é um painel sensível ao toque. Você pode executar várias operações por ele. Há muitas telas, mas vamos explicar as operações de tela comuns.

- Um toque leve com seu dedo é suficiente para operar o painel de toque. O painel de toque pode ser danificado se você pressioná-lo com força ou se ele for pressionado com um objeto pesado. Não exagere na força e use apenas seu dedo para operar.
- O texto entre [ ] indica os botões mostrados no painel. O texto entre < > indica os botões ou botões giratórios mostrados na tela.

### Tela SCENE SELECT

Toque para abrir o menu.

Toque para passar para cada tela de função.

Toque para a página seguinte (anterior).

Toque para selecionar uma cena.

Ele mostra informações sobre os parâmetros que podem ser controlados com os botões giratórios [E1]–[E6].

### Tela TONE EDIT

Toque para a tela PRO EDIT.

Toque em um botão para ativar/desativar ou para selecionar.

Toque para passar para cada tela de função.

Toque para trocar entre guias. Deslize para rolar.

Toque para selecionar um parâmetro.

Toque para mover o cursor. Arraste para editar um valor.

Ele mostra informações sobre os parâmetros que podem ser controlados com os botões giratórios [E1]–[E6].

### Tela ZONE VIEW

Toque para mover o cursor.

Toque em um botão para ativar/desativar.

Toque para abrir a lista.

### Tela MENU

Volta à tela do nível superior anterior.

Toque para se mover entre as telas.

### Tela RENAME

Toque para inserir caracteres.

Toque para cancelar.

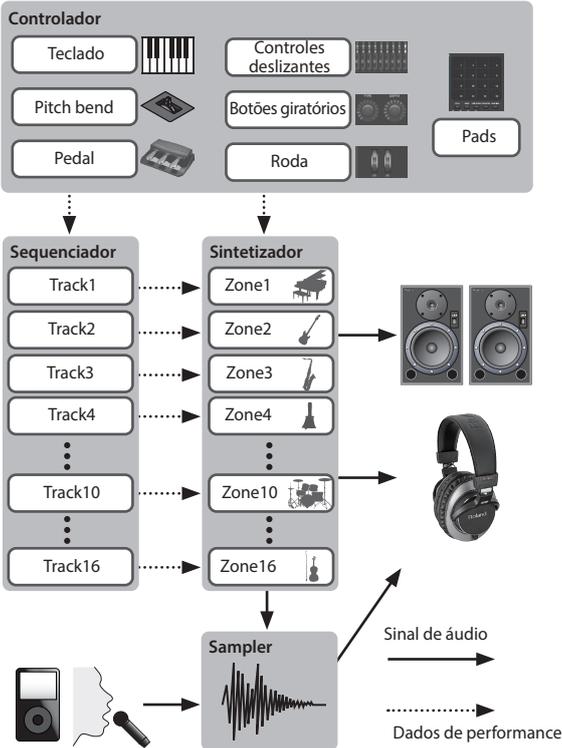
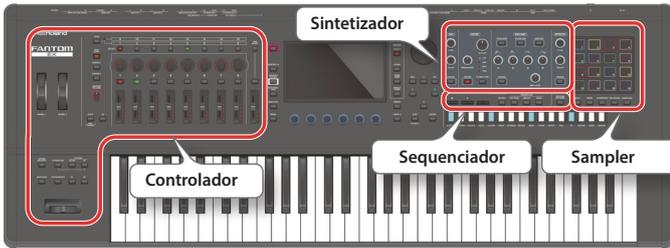
Toque para confirmar.

### LEMBRETE

Se ficar perdido e não souber em que tela está, você pode voltar à tela SCENE SELECT ao pressionar o botão [EXIT] várias vezes ou o botão [SCENE SELECT] uma vez.

## Uma visão geral deste equipamento

Falando de maneira geral, este equipamento é composto por quatro seções: controlador, sintetizador, sequenciador e sampler.



### Controlador

Esta seção inclui o teclado, pads, alavanca de pitch bend/modulação, rodas, botões giratórios do painel, controles deslizantes e pedais conectados ao painel traseiro. Ao fazer uma operação de performance, como pressionar ou soltar uma tecla, ou pressionar o pedal de sustentação, a operação é convertida em uma mensagem MIDI e transmitida ao mecanismo de som e ao dispositivo MIDI externo.

### Sintetizador

Essa é a seção que gera e modifica o som. Em resposta aos dados de performance do controlador, ele produz um sinal de áudio que sai dos conectores OUTPUT e do conector PHONE.

### Sequenciador

Ele permite criar padrões que usam um sequenciador MIDI de 16 faixas. Timbres das 16 zonas na cena podem ser gravados diretamente usando as 16 faixas. Gravação em tempo real, gravação por etapas e TR-REC estão disponíveis. Você pode combinar padrões para criar grupos e colocar grupos na ordem desejada para criar uma música.

#### Padrão

Este é uma unidade de dados de sequência que grava dados de performance de um timbre individual. Uma faixa pode conter até oito padrões. Você pode gravar até 64 compassos em um padrão.

#### Grupo

Ele grava uma combinação de padrões para cada faixa. Você pode criar até 16 grupos em uma cena.

#### Música

Ao colocar os grupos na ordem desejada, você pode criar uma "música" que grava essa ordem. Você pode criar até uma música em uma cena.

### Sampler

A seção Sampler permite gravar o áudio (sample) do som da sua performance de teclado ou som de entrada de um dispositivo de áudio ou microfone. O sample gravado pode ser tocado ao pressionar um pad.

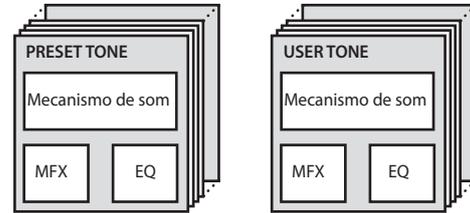
### Sample

É um trecho de som "sampleado". Para cada sample, você pode especificar looping e outras configurações e atribuí-los a um pad.

## Unidades do som

### ZONE

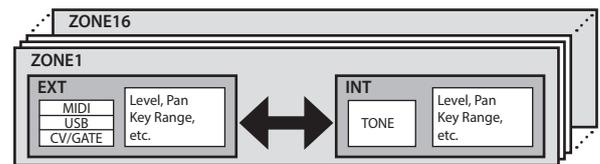
O timbre é a menor unidade do som neste equipamento. Um timbre consiste na combinação do mecanismo de som e efeitos (MFX+EQ). Use os botões de categoria de timbre [1]-[16] para selecionar timbres por categoria.



Você pode editar um timbre e depois salvá-lo como timbre do usuário. Alguns timbres são "kits de bateria" que fornece uma coleção de sons de instrumentos de percussão. Em um kit de bateria, sons de instrumentos de percussão diferentes são ouvidos dependendo da tecla (número da nota) tocada.

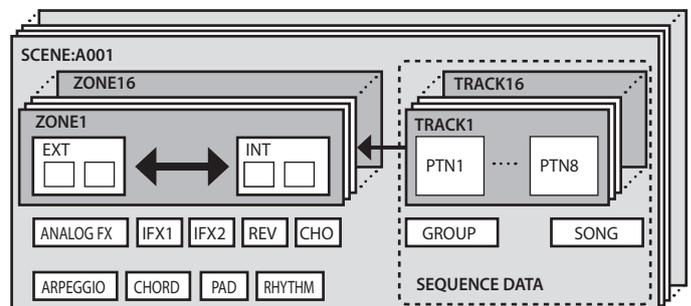
### ZONE

Ele é um recipiente para tocar um timbre. Para tocar um timbre, você o atribui a uma zona. Para cada zona, você pode especificar se ela está conectada ao teclado e configurar o intervalo de notas, volume, pan e recepção do controlador. Há 16 zonas. Ao combinar zonas, você pode criar sons que consistem em vários timbres ou criar configurações básicas de performance (som) de cada música. Você também pode usar zonas específicas para controlar um módulo de som externo (EXT ZONE), em vez de um mecanismo de som interno.



### SCENE

Uma "scene" (cena) contém um estado de performance favorito, incluindo configurações para cada zona (timbre, MFX, volume, etc.), configurações comuns a todas as zonas (Reverb, Chorus, IFX, Analog Filter etc.) e dados de sequência de cada zona. Você pode armazenar uma ideia para uma música ou frase como uma cena e gerenciar cenas ao trocá-las para cada música. Você pode recuperar livremente cenas salvas na tela SCENE SELECT que é exibida após a inicialização. Ao usar a função SCENE CHAIN, você pode colocar e recuperar cenas na ordem das músicas que você tocará ao vivo, ou coletar cenas usadas com frequência para recuperar facilmente. (p. 15)



English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Performance

## Seleção de um som (SCENE/TONE)

### Selecionar uma scene

#### 1. Pressione o botão [SCENE SELECT].

A tela SCENE SELECT é exibida.



#### 2. Toque em um ícone de cena na tela para selecionar a cena desejada.

O ícone da cena selecionada é colorido.



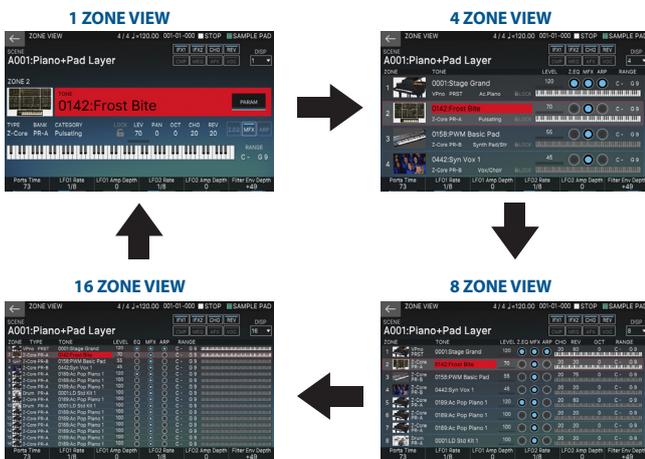
Dezesseis ícones de cena são organizados na tela como uma grade de 4 x 4 e você pode selecionar uma dessas cenas. Ao tocar no ícone ◀ (▶) localizado na borda esquerda ou direita da tela, você pode selecionar as 16 cenas anteriores (ou posteriores).

## Seleção de um timbre

#### 1. Pressione o botão [ZONE VIEW].

A tela ZONE VIEW é exibida.

Cada vez que você pressiona o botão [ZONE VIEW], o número VIEW (o número de zonas mostradas simultaneamente) é trocado.



#### 2. Pressione um botão ZONE SELECT [1]–[8] para selecionar a zona que você quer controlar.

Para selecionar as zonas 9–16, use o botão [ZONE 1-8/9-16] para trocar de grupo e depois pressione um botão ZONE SELECT [1]–[8].

#### 3. Pressione um botão de categoria de timbre [1]–[16] para selecionar o tipo (categoria) do timbre.

#### 4. Mova o cursor até o nome do timbre (número) e use o disco [VALUE] ou botões [INC]/[DEC] para selecionar um timbre.



- Quando o cursor está localizado no nome do timbre (número), pressionar o botão [ENTER] exibe "TONE LIST".

## Sobreposição de zonas (camada)

- Pressione o botão ZONE INT/EXT das zonas que você quer sobrepor para acendê-las em vermelho.
- Entre as zonas acesas, pressione o botão ZONE SELECT de uma zona para especificá-la como a zona atual.

Ao tocar o teclado, as zonas iluminadas em vermelho são ouvidas como camadas.

### OBSERVAÇÃO

Zonas cujos botões ZONE INT/EXT estão acesos em verde controlam um módulo de som MIDI externo.

Para mudar para o mecanismo de som interno, mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione o botão ZONE INT/EXT correspondente para fazê-lo acender em vermelho claro (configuração INT).

## Divisão do teclado em duas regiões (split)

#### 1. Pressione o botão [SPLIT] para acendê-lo.

A região aguda toca o timbre da zona 1 e a região grave toca o timbre da zona 4.

#### 2. Para cancelar a divisão, pressione o botão [SPLIT] para apagá-lo.

Ao cancelar a divisão, as regiões aguda e grave (KEY RANGE) vão ser redefinidas e retornar ao estado de camada.

## Troca do ponto de divisão do teclado

#### 1. Mantenha o botão [SPLIT] pressionado e pressione a tecla que será o novo ponto de divisão.

O ponto de divisão é exibido.

Ao soltar o botão [SPLIT], a tela anterior será exibida novamente.

A tecla do ponto de divisão está incluída na seção ZONE 1.

### LEMBRETE

- Se quiser trocar o timbre do intervalo de notas superior, pressione ZONE SELECT [1]. Se quiser alterar o timbre do intervalo de notas inferior, pressione ZONE SELECT [4]. Depois, selecione um timbre.
- Ao usar a função KEY RANGE, você pode especificar livremente o intervalo de teclas de cada zona.

## Aumentar/reduzir o intervalo de notas em semitons (transpose)

#### 1. Mantenha o botão [TRANPOSE] pressionado e pressione o botão OCTAVE [DOWN] ou [UP].

- Esse ajuste pode ser alterado na faixa de -5+6 semitons.
- Para retornar a configuração original, mantenha o botão [TRANPOSE] pressionado e pressione os botões OCTAVE [DOWN] ou [UP] simultaneamente.

## Aumentar/reduzir o intervalo de notas em oitavas (octave)

#### 1. Pressione o botão OCTAVE [DOWN] ou botão [UP].

- Esse ajuste pode ser alterado no máximo em ±3 oitavas.
- Para restaurar a configuração original, pressione os botões OCTAVE [DOWN] e [UP] simultaneamente.

## Uso de arpejos

O arpejador é uma função que produz automaticamente um arpejo baseado nas teclas pressionadas.

#### 1. Em ZONE VIEW, defina ARP da zona aplicável como "ON" (ligado).



#### 2. Pressione o botão [ARPEGGIO] para acendê-lo.



#### 3. Toque um acorde no teclado.

De acordo com as notas do acorde tocado, um arpejo começa a tocar nas zonas ativadas.

#### 4. Mova o cursor para "STYLE" e mude o estilo.

A performance do arpejo muda de acordo com o estilo selecionado.

#### 5. Para desativar essa função, pressione o botão [ARPEGGIO] novamente para apagá-lo.

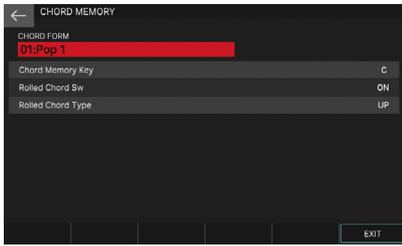
### LEMBRETE

Se usar isso em conjunto com a função de memória, é possível tocar facilmente uma variedade de sons de arpejo usando apenas um dedo.

## Como tocar acordes (Chord Memory)

A memória de acorde é uma função que toca um acorde pré-registrado ao tocar uma única nota no teclado.

### 1. Pressione o botão [CHORD MEMORY] para acendê-lo.



### 2. Toque o teclado.

Um acorde soa de acordo com a forma de acorde selecionada no momento.

### 3. Mova o cursor para "CHORD FORM" e mude a forma do acorde.

A maneira de tocar o acorde muda.

### 4. Para desativar essa função, pressione o botão [CHORD MEMORY] novamente para apagá-lo.

## Seleção/reprodução de padrões rítmicos

Este equipamento permite tocar enquanto um padrão rítmico é tocado.

### 1. Pressione o botão [RHYTHM PATTERN].

A tela RHYTHM PATTERN é exibida.



### 2. Mova o cursor para "RHYTHM GROUP".

### 3. Use o disco [VALUE] para selecionar um grupo de ritmos.

### 4. Toque em <Intro>-<Ending> para selecionar o padrão rítmico que você quer tocar.

O padrão rítmico é tocado.

## LEMBRETE

Para parar, toque no ícone do padrão de ritmo sendo tocado.

## Mudança de andamento

### 1. Pressione o botão [TEMPO] para acessar a tela TEMPO.

### 2. Use o disco [VALUE] para alterar o andamento.

## LEMBRETE

É possível definir o andamento ao pressionar o botão [TEMPO] no intervalo desejado (tap tempo). Pressione três vezes ou mais no intervalo de semínimas do andamento desejado.

## Como usar os controles deslizantes e botões giratórios de controle

### 1. Use o botão [ZONE 1-8/9-16] para trocar as zonas (ZONE1-ZONE8/ZONE9-ZONE16) que você quer controlar.

### 2. Pressione um botão de função para selecionar o parâmetro que você quer controlar.

Botão	Explicação
Botão [PAN/LEVEL]	Os botões giratórios de controle ajustam o pan de cada zona e os controles deslizantes ajustam o volume de cada zona.
Botão [ASSIGN1] Botão [ASSIGN2]	Você pode usar os botões de controle e controles deslizantes para ajustar os parâmetros que são atribuídos antes para a cena ou o sistema. ASSIGN1 permite ajustar os parâmetros que são atribuídos a cada cena. ASSIGN2 permite atribuir os parâmetros que são atribuídos a cada sistema.

### 3. Mova os botões giratórios de controle e controles deslizantes.

O som muda de acordo com a função atribuída (como pan ou volume).

## LEMBRETE

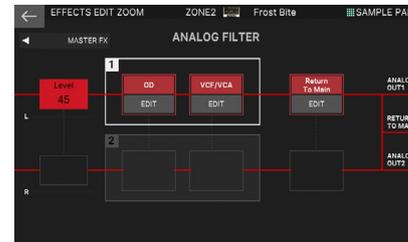
Você pode manter o botão [SHIFT] pressionado e pressionar o botão [ASSIGN1] ou [ASSIGN2] para acessar a tela de edição para atribuição de parâmetros. Para mais informações, consulte o "Manual de Referência" (PDF).

## Como usar o filtro analógico

Este equipamento é equipado com um filtro analógico, que fornece ampla variação do potencial de sound design.

### 1. Pressione o botão [ANALOG FILTER].

A tela Analog Filter é exibida.



### 2. Toque em <EDIT>.

A tela de edição ANALOG FILTER é exibida.



### 3. Mova o cursor até o parâmetro desejado e edite o valor.

Seção	Explicação
OVERDRIVE	Ajusta a quantidade de distorção.
FILTER	Este é um filtro analógico com cinco tipos.

## Como modificar simultaneamente o valor de várias zonas (Motional Pad)

A função Motional Pad permite modificar simultaneamente o volume de 4 zonas com um arrasto na tela. Ao usar esta função, você pode produzir várias mudanças de timbre com apenas um dedo.

### 1. Pressione o botão [MOTIONAL PAD].

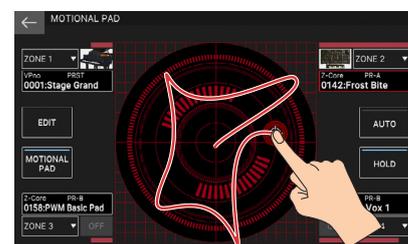
A tela MOTIONAL PAD é exibida.

Os números de zonas em uso com a função Motional Pad são mostrados nas áreas de número de zona nos quatro cantos da tela. Se uma zona aplicável estiver desligada, pressione o botão ZONE INT/EXT [1]-[8] para ativar a zona.



### 2. Arraste o círculo (ponteiro) no centro da tela para alterar sua posição.

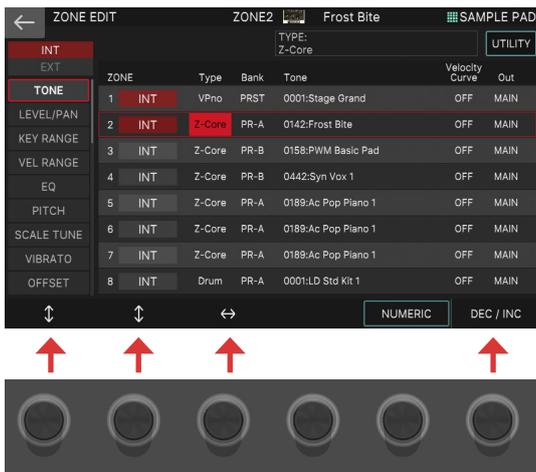
O balanço de volume das quatro zonas muda de acordo com a posição do ponteiro e o som muda em tempo real.



## Edição de uma zona

Existem 16 zonas e você pode especificar configurações como volume (Level), equalizador (EQ) e intervalo de notas (KBD) para cada parte.

1. **Selecione uma cena.**
2. **Pressione o botão [MENU].**  
A tela MENU é exibida.
3. **Toque em <ZONE EDIT>.**  
A tela ZONE EDIT é exibida.
4. **Pressione um botão ZONE SELECT [1]–[8] para selecionar a zona que você quer controlar.**  
Para selecionar uma zona de 9–16, use o botão [ZONE 1-8/9-16] para trocar de grupo e depois pressione um botão [1]–[8].
5. **Mova o cursor até o parâmetro desejado e edite o valor.**



Você pode usar os botões giratórios [E1]–[E6] para rolar entre as guias, mover o cursor e editar os parâmetros diretamente.

### OBSERVAÇÃO

As alterações feitas nas configurações de zona são temporárias. Se você desligar o equipamento ou selecionar outra zona, as alterações serão perdidas. Se desejar manter as configurações de edição, salve a cena (p. 15).

### LEMBRETE

Para mais informações sobre os parâmetros, consulte o "Parameter Guide" (PDF).

## Edição de um timbre

Estas são instruções para editar um timbre.

1. **Conforme a descrição no procedimento "Como selecionar um timbre" (p. 12), selecione o timbre que você quer editar.**
2. **Pressione o botão [MENU].**  
A tela MENU é exibida.
3. **Toque em <TONE EDIT>.**  
A tela TONE EDIT ZOOM é exibida.



4. **Mova o cursor até o parâmetro desejado e edite o valor.**

Você pode usar os botões giratórios [E1]–[E6] para rolar entre as guias e editar diretamente os parâmetros.

### LEMBRETE

- Você pode alternar entre as guias para editar vários valores de parâmetros.
- Para obter mais detalhes sobre edição, use a tela TONE EDIT PRO. Para mais informações, consulte o "Manual de Referência" (PDF).
- Para obter detalhes sobre os parâmetros de timbre, consulte o "Parameter Guide" (PDF).
- Além de editar a tela TONE EDIT ZOOM, você pode editar também um timbre diretamente com os botões giratórios e botões das seções OSC, FILTER e ENV/AMP localizadas à direita do painel (p. 5).

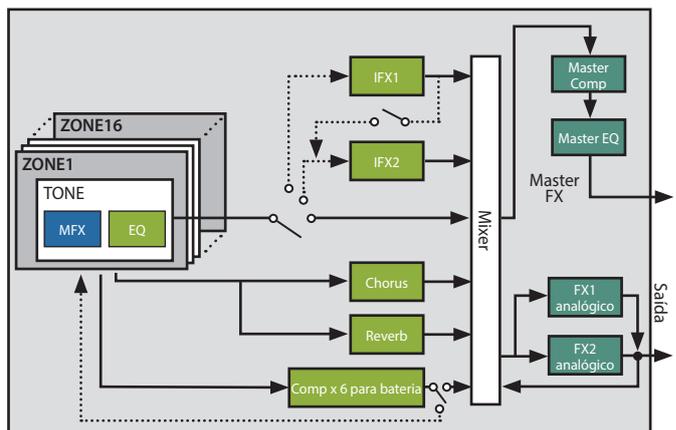


### OBSERVAÇÃO

As alterações feitas nas configurações de timbre são temporárias. Se você desligar o equipamento ou selecionar outro timbre, as alterações serão perdidas. Se desejar manter as configurações de edição, salve o timbre (p. 15).

## Edição dos efeitos

Este equipamento possui vários efeitos, incluindo um efeito para cada timbre (MFX), efeitos que podem ser especificados para cada cena (IFX1, IFX2, Chorus, Reverb) e para um sistema (Master FX).



## Edição do efeito do timbre (MFX)

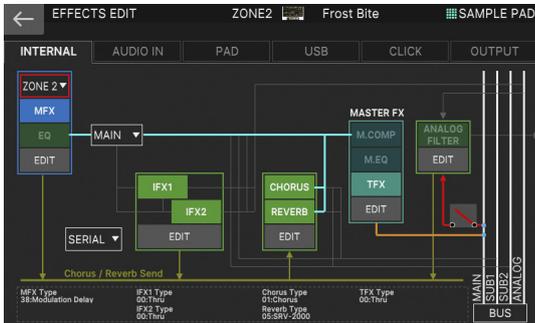
Instruções para editar o efeito do timbre (MFX).

### 1. Pressione o botão [MENU].

A tela MENU é exibida.

### 2. Toque em <EFFECTS EDIT>.

A tela EFFECTS EDIT é exibida.



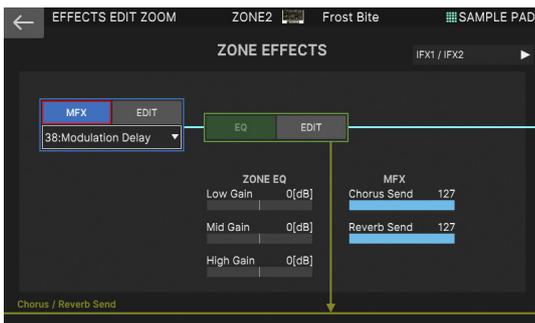
## Ativação/desativação do MFX.

### 1. Na tela, toque em <MFX> para ativá-lo ou desativá-lo.

## Edição dos parâmetros do MFX

### 1. Na seção MFX, toque em <EDIT>.

A tela EFFECTS EDIT (ZOOM) é exibida.



### 2. Na seção MFX, toque em <EDIT>.

A tela MFX EDIT ZOOM do MFX é exibida.



### 3. Mova o cursor até o parâmetro desejado e edite o valor.

Você pode usar os botões giratórios [E1]–[E6] para mover o cursor ou editar os parâmetros diretamente.

## OBSERVAÇÃO

As edições feitas nas configurações de efeito são temporárias. Eles serão perdidos ao desligar o equipamento ou selecionar outra cena ou timbre. Se desejar manter as alterações feitas, salve as configurações de timbre, cena ou do sistema respectivamente.

## LEMBRETE

- Além de editar as configurações dos efeitos na tela, você também pode editar usando os botões giratórios e botões da seção EFFECTS localizados no lado direito do painel (p. 5).
- Para mais informações sobre os parâmetros, consulte o "Parameter Guide" (PDF).

## Salva uma cena ou timbre.

A zona editada, configurações de timbre e os dados gravados são temporários. Eles serão perdidos ao desligar o equipamento ou selecionar outra cena ou timbre. Se desejar manter as configurações editadas ou dados gravados, salve-as da seguinte maneira.

## OBSERVAÇÃO

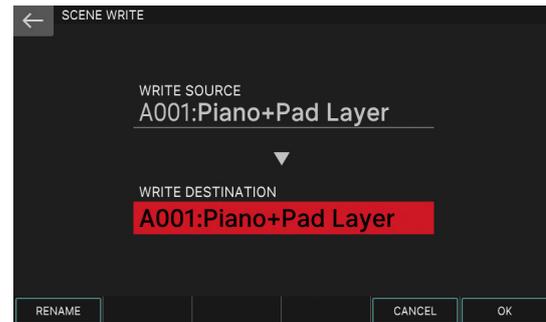
Ao salvar, os dados antes localizados no destino de gravação são substituídos.

### 1. Pressione o botão [WRITE].

A tela WRITE MENU é exibida.

### 2. Toque no item que deseja salvar.

Por exemplo, se você tocar em <SCENE>, a tela SCENE WRITE será exibida.



### 3. Se quiser alterar o nome, toque em <Rename> e edite o nome.

Depois de alterar o nome, toque em <OK> para fechar a janela.

### 4. Use o disco [VALUE] ou os botões [DEC] [INC] para selecionar o destino da gravação.

### 5. Toque em <OK>.

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar, toque em <CANCEL>.

### 6. Toque em <OK>.

Os dados são salvos.

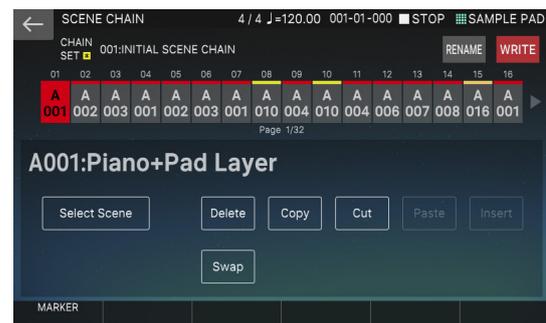
## Recuperação de cenas na ordem das músicas (Scene Chain)

Use a função SCENE CHAIN quando quiser recuperar cenas na ordem das músicas que você tocará ao vivo.

Uma "scene chain" permite especificar a ordem desejada das cenas que você usará, sem alterar os números das cenas em si. A ordem das cenas pode ser salva como "chain set" e, ao trocar o "chain set", você poderá alterar a ordem das cenas.

### 1. Pressione o botão [SCENE CHAIN].

A tela SCENE CHAIN é exibida.



### 2. Toque no nome "CHAIN SET" e troque de "chain sets".

Um "chain set" permite registrar a ordem das cenas. Essa é uma maneira conveniente para organizar os sons na ordem em que você vai tocá-los. Mantenha pressionado o botão [SHIFT] e pressione os botões de cursor [▲] [▼] para editar as configurações de "chain set".

### 3. Pressione um botão de categoria de timbre [1]–[16] para selecionar uma cena.

As 16 cenas organizadas horizontalmente na tela correspondem aos botões da categoria de timbre [1]–[16].

- Você também pode selecionar uma cena ao tocar diretamente em um ícone de cena na tela.
- Ao tocar no ícone ◀ (▶) localizado na borda esquerda ou direita dos ícones de tela, você pode selecionar as 16 cenas anteriores (ou posteriores).

# Sampler

Este equipamento permite gravar o áudio (sample) do seu teclado ou do som de entrada de um dispositivo de áudio ou microfone. O sample gravado pode ser tocado ao pressionar um pad.

## Como tocar um sample ao pressionar um pad

Estas são instruções para explicar como usar pads [1]–[16] para tocar sons "sampleados". (Função Sample Pad)  
Antes, selecione "SAMPLE PAD" como a função de pad conforme a descrição em "Atribuição de funções convenientes aos pads (PAD MODE)" (p. 16).

### 1. Pressione um pad [1]–[16].



Um sample é tocado.  
É possível pressionar vários pads para tocá-los simultaneamente.

## Tocar um sample continuamente (Hold)

### 1. Enquanto você mantém um pad pressionado, pressione o botão [HOLD].



O sample continua tocando mesmo depois de soltar o pad. Para parar de tocar o sample, pressione o pad novamente.

### OBSERVAÇÃO

O botão [HOLD] só está habilitado para dados de sample com o parâmetro GATE definido como "ON".

## Como trocar de banco

Os samples são atribuídos a quatro bancos em unidades de 16 samples. Ao trocar de bancos, os samples atribuídos a cada pad também serão trocados.

### 1. Pressione o botão [BANK].



### 2. Pressione um pad [1]–[4] para selecionar um banco.

#### Se acontecer de uma nota ficar presa!

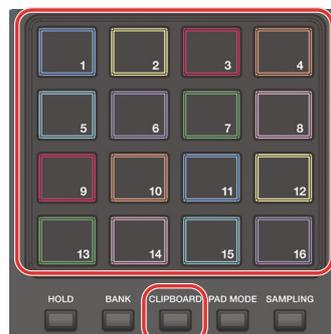
Pressione o botão [HOLD] quatro vezes rapidamente, em sucessão. Isso interrompe todos os sons tocados pelos pads.

## Mover/copiar samples

É possível mover ou copiar um sample para outro pad.

## Como mover um sample

### 1. Mantenha pressionado o pad do sample que deseja mover e pressione o botão [CLIP BOARD].



### 2. Mantenha o botão [CLIP BOARD] pressionado e pressione o pad de destino da mudança.

O sample é movido.

- \* Se houver um sample no pad de destino da mudança, a mensagem "Overwrite?" será exibida. Pressione o botão [ENTER] para sobrescrever ou pressione o botão [EXIT] para cancelar.

## Como copiar um sample

### 1. Mantenha pressionados o pad do sample que deseja mover e o botão [SHIFT] e depois pressione o botão [CLIP BOARD].

### 2. Mantenha o botão [CLIP BOARD] pressionado e pressione o pad de destino da cópia.

O sample é copiado.

- \* Se houver um sample no pad de destino da cópia, a mensagem "Overwrite?" será exibida. Pressione o botão [ENTER] para sobrescrever ou pressione o botão [EXIT] para cancelar.

### Atribuição de funções convenientes aos pads (PAD MODE)

Além de tocar samples ou selecionar cenas, você pode atribuir várias funções convenientes aos pads.

#### 1. Pressione o botão [PAD MODE].

#### 2. Pressione um botão de pad [1]–[16] para selecionar uma função.

Uma tela de configuração é exibida de acordo com a função selecionada.

### LEMBRETE

Para obter detalhes sobre cada função, consulte o "Manual de Referência" (PDF).

## Sampling

Este equipamento permite criar um sample com a amostragem dos seguintes sons.

- Performance do teclado
- Entrada dos conectores MIC/LINE INPUT 1, 2 (dispositivo de áudio, microfone)
- Entrada de áudio da porta USB COMPUTER

### 1. Conforme a necessidade, conecte o dispositivo (dispositivo de áudio ou microfone) que você quer samplear nos conectores MIC/LINE INPUT 1 e 2.

#### LEMBRETE

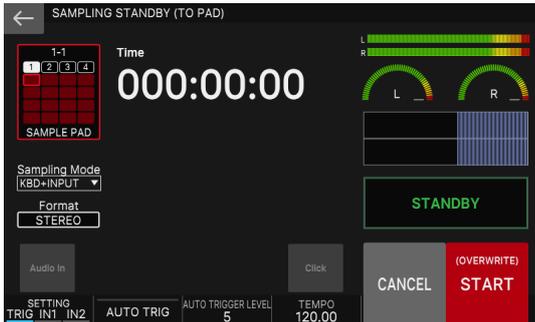
Se quiser samplear um dispositivo de áudio em estéreo, conecte o canal esquerdo ao conector MIC/LINE INPUT 1 e o direito ao conector MIC/LINE INPUT 2.

### 2. Pressione o botão [SAMPLING].

A tela SAMPLING MENU é exibida.

### 3. Toque o botão <To Pad>.

A tela SAMPLING STANDBY (TO PAD) é exibida.



### 4. Observe que o botão <SAMPLE PAD> mostra o banco e o número do pad de samples para o qual o som será sampleado.

### 5. Se quiser alterar o banco e o número do pad de samples, toque no botão <SAMPLE PAD>.

Na tela SAMPLING DESTINATION (PAD), especifique o banco e número do sample que você quer alterar.

#### LEMBRETE

Se o pad amostrado já contiver um sample, a mensagem "Overwrite OK?" será exibida. Pressione o botão [ENTER] para sobrescrever ou pressione o botão [EXIT] para cancelar.

### 6. Toque em <Sampling Mode> para selecionar o modo de samplear.

Parâmetro	Explicação
KBD+INPUT	A performance do teclado junto com a entrada de áudio dos conectores MIC/LINE INPUT 1 e 2 e a entrada de áudio da porta USB COMPUTER serão sampleadas.
KBD	A performance do teclado é sampleada.
INPUT	A entrada de áudio dos conectores MIC/LINE INPUT 1 e 2 e a entrada de áudio da porta USB COMPUTER serão sampleadas.

### 7. Ajuste o volume da amostragem.

Ajuste o volume o mais alto possível sem permitir que o medidor de nível atinja o máximo na escala.

Dispositivo a samplear	Explicação
Dispositivo de áudio	Ajuste os botões giratórios 1 e 2 de LEVEL do painel traseiro e o dispositivo de áudio.
Microfone	Ajuste os botões giratórios 1 e 2 de LEVEL do painel traseiro.
USB COMPUTER	Ajuste o USB Audio Input Level (p. 22).



### 8. Configure para sampleamento.

Toque em um parâmetro na tela para ativá-lo ou desativá-lo, ou selecione um parâmetro e use o disco [VALUE] para editar seu valor.

Parâmetro	Valor	Explicação
Formato	MONO	Tira uma amostra (sample) do som como uma forma de onda única. Escolha essa opção se estiver usando um microfone e samples em mono. Se estiver usando a entrada em estéreo, os sons L e R são mixados e sampleados.
	STEREO	Tira uma amostra (sample) do som de L e R como duas formas de onda. Escolha essa opção se estiver sampleando em estéreo de uma fonte como um dispositivo de áudio.
AUTO TRIGGER LEVEL	0-15	Se Auto Trig estiver ligado ("ON"), o sampleamento começa quando um sinal que exceder essa configuração for recebido.
AUTO TRIGGER	OFF, ON	Se estiver ligado ("ON"), o sampleamento começa quando um sinal que exceder a configuração AUTO TRIGGER LEVEL for recebido. Se estiver desligado ("OFF"), o sampleamento começa imediatamente ao pressionar <START>.

### 9. Produza um som no dispositivo conectado a este equipamento e pressione o botão <START> quando desejar começar a samplear.

Durante o sampleamento, a tela indica "NOW SAMPLING"

Se AUTO TRIGGER estiver configurado como "OFF" na etapa 7

O sampleamento inicia ao tocar em <START>.

Produza o som no dispositivo conectado a este equipamento.

Se AUTO TRIGGER estiver configurado como "ON" na etapa 7

Produza o som no dispositivo conectado a este equipamento. O sampleamento começa quando o sinal de entrada ultrapassar a configuração especificada por AUTO TRIGGER LEVEL.

### 10. Quando quiser interromper o sampleamento, toque em <STOP>.

O sampleamento é interrompido e o sample é salvo no pad de destino do sample.

#### LEMBRETE

- Os dados sampleados são salvos na memória de sample deste equipamento.
- Dados de áudio do seu computador podem ser carregados como samples. Para mais informações, consulte o "Manual de Referência" (PDF).

### Como excluir um sample (Delete)

Instruções para excluir um sample.

### 1. Mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione o botão [PAD MODE].

A tela SAMPLE PAD é exibida.



### 2. Pressione um pad para selecionar o sample que deseja excluir.

### 3. Toque em <SAMPLE UTILITY>.

### 4. Toque em <DELETE>.

Uma mensagem de confirmação é exibida. Para cancelar, toque em <CANCEL>.

### 5. Toque em <OK>.

O sample é excluído.

### Configuração do volume de entrada (Input Setting)

Veja como especificar o volume de entrada do dispositivo conectado aos conectores 1 e 2 do MIC/LINE INPUT.

### 1. Na tela SAMPLING STANDBY (p. 17), toque em <INPUT SETTING>.

### 2. Mova o cursor até o parâmetro desejado e edite o valor.

#### LEMBRETE

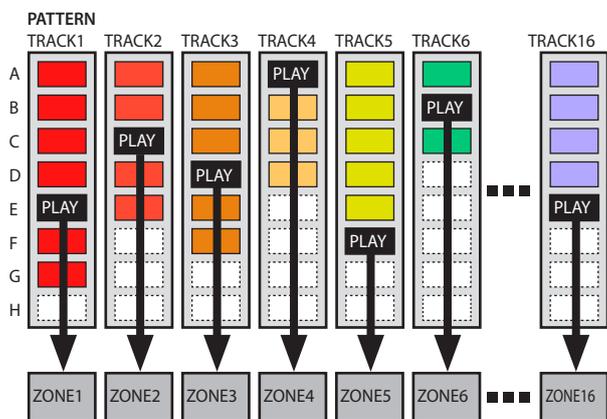
Para o volume de entrada do dispositivo conectado à porta USB COMPUTER, consulte "Ajuste da entrada USB Audio" (p. 22).

# Sequenciador

## Como o sequenciador está estruturado

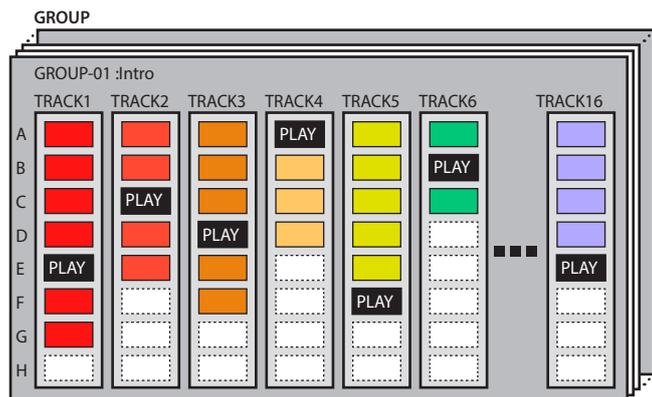
### Padrão

O sequenciador deste equipamento permite gravar e reproduzir usando 16 faixas que correspondem às zonas. Cada faixa pode ter até oito padrões e essas variações são chamadas de padrões. Em cada faixa, você pode trocar de variação durante a reprodução. Cada padrão pode ter até 64 compassos e tocará como loop na duração especificada para cada padrão.



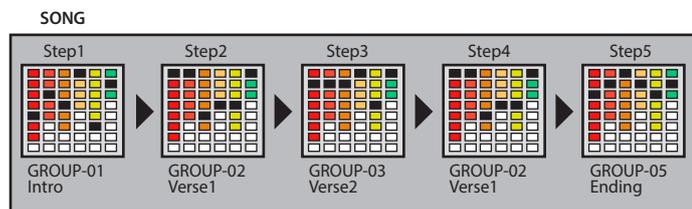
### Grupo

A combinação de padrões criados para cada faixa é chamada de grupo. Você pode criar grupos como "Intro", "Verse" ou "Fill" correspondendo a cada seção da sua música.



### Música

Os grupos criados podem ser organizados em uma ordem, que é chamada de música. Você pode especificar looping (LOOP) de grupos individuais e de toda a música.



### LEMBRETE

Padrões, grupos e músicas são salvos para cada cena.

## Como tocar o sequenciador

### Reprodução de padrão

1. **Selecione uma cena.**
2. **Pressione o botão [PATTERN].**

A tela PATTERN é exibida.



Uma caixa na qual a frase é gravada (caixa de padrão) é mostrada em cores. Se você tocar na caixa de padrão da faixa que já está gravada por um tempo maior, a caixa do padrão é mostrada em destaque. Isso significa que ele está no modo de espera de reprodução e que tocará quando você pressionar o botão [PLAY]. Apenas uma caixa de padrão para cada faixa pode estar no modo de espera de reprodução.

	Vazio
	Dados existentes (Cor selecionável)
	Dados existentes Loop Sw OFF
	Dados existentes Espera da reprodução
	Dados existentes Performance

3. **Pressione o botão [▶PLAY].**

Cada padrão de faixa que está no modo de espera de reprodução será tocado.

  - Se você tocar em uma caixa de padrão que não está sendo em reprodução, o padrão tocado será reproduzido.
  - Ao tocar diretamente em uma caixa de padrão colorida na tela, você pode trocar de padrões para cada faixa.
4. **Se você pressionar o botão [■STOP], a reprodução do padrão para em todas as faixas.**
  - Se você tocar em uma caixa de padrão que não está sendo tocado, apenas o padrão tocado será interrompido.
  - Se você trocar ou parar/iniciar padrões enquanto outro padrão estiver tocando, a mudança ocorrerá automaticamente nos limites do compasso do outro padrão que estiver tocando.

## Como tocar um grupo

1. **Selecione uma cena.**
2. **Pressione o botão [GROUP].**

A tela GROUP é exibida.



- O grupo selecionado no momento (grupo atual) é indicado pelo cursor.
- À direita da tela, aparece a duração do padrão de cada faixa no grupo atual e você pode usar o botão giratório [E5] para especificar o número de compassos do grupo.

3. **Pressione o botão [▶PLAY].**

O grupo atual toca.

4. **Pressione o botão [■STOP] para parar de tocar.**
5. **Para selecionar um grupo diferente, toque diretamente no nome do grupo.**

Você também pode usar o botão giratório [E2] para selecionar.

## Como tocar músicas

1. **Selecione uma cena.**
2. **Pressione o botão [SONG].**

A tela SONG é exibida.



Uma sucessão de caixas chamada de caixas de grupos é mostrada, cada uma com um número que indica a ordem de reprodução.

Dentro de cada caixa de grupo aparecem informações, como o número do grupo, nome do grupo e número de vezes de loop. Nada aparece em uma caixa de grupo vazia.

3. **Pressione o botão [▶PLAY].**

A música é tocada e os grupos tocam na ordem em que foram colocados.

O grupo que está tocando no momento (o grupo atual) é indicado por uma caixa de grupos verde.

4. **Pressione o botão [■STOP] para parar de tocar.**

## Como gravar um padrão

Há três maneiras de gravar um padrão.

<b>Gravação em tempo real (Realtime REC)</b>	Grave sua performance no teclado e as operações do controlador enquanto estiver tocando para criar um padrão.
<b>Gravação de etapas (Step Rec)</b>	Crie um padrão com a gravação sucessiva de suas performances no teclado, uma etapa por vez.
<b>TR-REC</b>	Este método permite colocar as notas de cada instrumento nas etapas que você quer que elas sejam ouvidas. Este método é adequado para criação de padrões de bateria.

Antes da gravação, é uma boa ideia excluir o padrão existente da seguinte maneira.

1. **Selecione uma cena.**

### OBSERVAÇÃO

Se você criar um padrão e depois trocar para outra cena ou desligar o equipamento sem salvar a cena, os dados criados serão perdidos.

2. **Pressione o botão [PATTERN].**

A tela PATTERN é exibida.

3. **Toque em <PTN UTILITY>.**

A tela PATTERN UTILITY é exibida.

4. **Toque em <DELETE>.**

A tela DELETE MENU é exibida.

5. **Toque em <DELETE ALL>.**

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar, toque em <CANCEL>.

6. **Para executar, toque em <OK>.**

Todos os padrões são excluídos.

### OBSERVAÇÃO

Os padrões excluídos não podem ser recuperados.

## Gravação em tempo real (Realtime REC)

1. **Pressione o botão [●REC].**

A tela REC STANDBY é exibida.

2. **Configure para gravação.**

Toque nos parâmetros diretamente na tela para selecioná-los ou use o disco [VALUE] para editar o valor.



Parâmetro de gravação	Explicação
<b>Count In</b>	Adiciona uma contagem inicial quando a gravação inicia. Especifique esse valor antes de começar a gravação (enquanto estiver parado).
<b>Time Signature</b>	Especifica a fórmula de compasso. Isso pode ser especificado quando todos os padrões estiverem vazios.
<b>Input Quantize</b>	Especifica a quantização aplicada à gravação.
<b>RHY SYNC</b>	Especifica se o padrão rítmico selecionado automaticamente toca e é gravado ao começar a gravar (ON) ou se não é gravado (OFF).
<b>LOOP REC SW</b>	ON: Continua a gravação mesmo depois de você gravar os compassos especificados pela configuração Length. OFF: Transição da gravação para reprodução quando você gravou os compassos especificados pela configuração Length.
<b>REC EVENT</b>	Seleciona os dados de performance que serão gravados durante a gravação em tempo real.
<b>CLICK</b>	Ativa/desativa o metrônomo.
<b>Andamento</b>	Especifica o andamento.
<b>Duração</b>	Especifica o tamanho do padrão.
<b>NEW/MIX</b>	Especifica se será feita uma nova gravação ou um overdub.

Como tocar em <TRACK/PATTERN> vai conduzi-lo à tela PATTERN, use essa tela para selecionar a faixa (1–16) e padrão (A–H) que serão gravados.

Ao trocar a faixa de destino da gravação, a zona tocada pela faixa move em conjunto.

(Exemplo) Faixa 2: Zona 2 (Bass)→Faixa 10: Zona 10 (Drum)

Depois de selecionar uma faixa e padrão na tela PATTERN, pressione o botão [REC] mais uma vez.

3. **Pressione o botão [▶PLAY] para começar a gravação.**

Você também pode começar a gravar ao tocar em <START>.

4. **Toque o teclado.**

As operações do botão giratório e controlador são também gravadas.

5. **Pressione o botão [■STOP] para interromper a gravação.**

Quando terminar de gravar, você pode repetir as etapas 1–5 conforme o necessário para gravar variações de padrão na mesma faixa ou para gravar outra faixa.

Se você for criar grupos ou uma música conforme a descrição na próxima seção, é uma boa ideia dividir a gravação em várias faixas e criar vários padrões de forma que você possa distingui-las.

Gravação por etapas (Step REC)

1. Pressione o botão [●REC].

A tela REC STANDBY é exibida.

2. Em <TRACK/PATTERN>, observe a faixa que será gravada.



Como tocar em <TRACK/PATTERN> vai conduzi-lo à tela PATTERN, use essa tela para selecionar a faixa (1–16) e padrão (A–H) que serão gravados. Ao trocar a faixa de destino da gravação, a zona tocada pela faixa move em conjunto.

(Exemplo) Faixa 2: Zona 2 (Bass)→Faixa 10: Zona 10 (Drum)

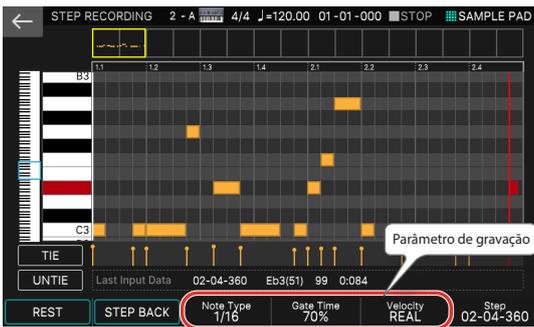
Depois de selecionar uma faixa e padrão na tela PATTERN, pressione o botão [REC] mais uma vez.

3. Toque em <STEP REC>.

A tela STEP RECORDING é exibida.

4. Especifique as configurações de nota que você vai inserir.

Defina os vários parâmetros de gravação na tela.



Parâmetro de gravação	Explicação
Note Type	Especifica o valor rítmico das notas que você insere.
Gate Time	Especifica o tempo do gate.
Velocity	Especifica a velocidade.

5. Toque uma tecla por vez.

A nota é gravada na etapa 1 e a posição da etapa na tela avança automaticamente pela duração da próxima etapa.

Você pode gravar um acorde se tocar várias notas.

6. Repita as etapas 4 e 5 para gravar cada etapa.

7. Pressione o botão [EXIT] para terminar a gravação.

LEMBRETE

- Se quiser inserir uma pausa, toque em <REST>.
- Para excluir os dados de uma etapa, toque em <STEP BACK>.
- Para inserir uma ligadura, toque em <TIE>.
- Se quiser cancelar a ligadura que acabou de inserir, toque em <UNTIE>.
- Se quiser alterar a posição do compasso na qual você está gravando, use o botão giratório [E6].
- Ao usar a barra de rolagem do teclado na borda esquerda da tela, você pode mover o intervalo de notas exibido para cima ou para baixo.
- Ao usar a barra de rolagem do tipo de rolo de piano no topo da tela, você pode mover a área exibida pelos compassos.

TR-REC

O que é TR-REC?

TR-REC é o método de usar os botões TONE CATEGORY [1]–[16] para especificar o momento em que cada instrumento vai tocar.

O TR-REC está disponível sempre que a frase estiver tocando ou parada. Você pode usá-lo ao ouvir um ritmo que você mesmo criou.

Por exemplo, para criar o padrão de bateria mostrado na figura 1, você precisaria fazer as configurações mostradas na figura 2.

FIGURA 1

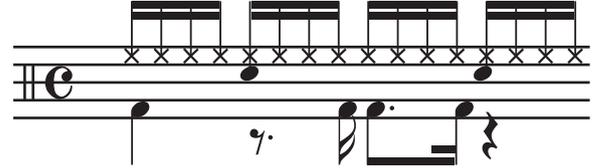
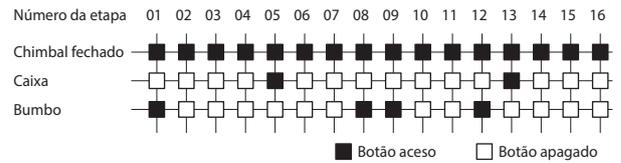


FIGURA 2



Na parte de bateria, tocar um instrumento no teclado faz os botões TONE CATEGORY [1]–[16] acender ou apagar para indicar as etapas em que os instrumentos vão tocar.

Pressionar um dos botões TONE CATEGORY [1]–[16] troca entre aceso e apagado, mudando se o instrumento vai ou não tocar nessa etapa.

1. Pressione o botão [●REC].

A tela REC STANDBY é exibida.

2. Em <TRACK/PATTERN>, observe a faixa que será gravada.



Como tocar em <TRACK/PATTERN> vai conduzi-lo à tela PATTERN, use essa tela para selecionar a faixa (1–16) e padrão (A–H) que serão gravados.

Depois de selecionar uma faixa e padrão na tela PATTERN, pressione o botão [REC] mais uma vez.

3. Toque em <TR-REC>.

A tela TR-REC é exibida. O botão [TR-REC] está aceso e os botões de categoria de timbre [1]–[16] mudam para funcionar como os botões de etapa do TR-REC.

LEMBRETE

Você também pode selecionar a função TR-REC ao pressionar o botão [TR-REC] em vez do botão [●REC].

#### 4. Ajuste as configurações de TR-REC.

Defina os vários parâmetros de gravação na tela.

Timbre



Kit de bateria

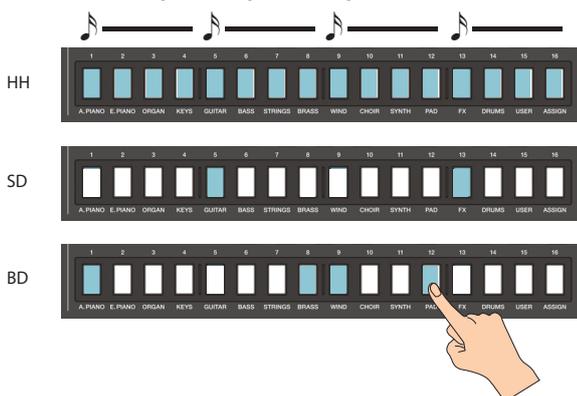


Parâmetro de gravação	Explicação
Scale	Especifica a duração de uma etapa.
Gate	Especifica o tempo do gate.
Velocity	Especifica a velocidade.

#### 5. Use o teclado para especificar o instrumento que você quer gravar (apenas para bateria).

O instrumento muda quando você pressiona uma tecla de nota diferente. Para os outros timbres, exceto bateria, use o teclado para especificar a nota que deseja inserir.

#### 6. Pressione os botões de categoria de timbre [1]–[16] para iluminar as etapas em que você quer tocar uma nota.



As notas são inseridas nos locais de etapa correspondente na tela. Para excluir uma nota, pressione um botão aceso de categoria de timbre [1]–[16] para apagá-lo. Você pode também pressionar o botão [▶]PLAY e inserir notas enquanto o padrão toca.

#### 7. Pressione o botão [TR-REC] aceso para interromper a gravação.

##### LEMBRETE

- Você não pode selecionar o estado TR-REC durante as gravações em tempo real ou em etapas.
- Você pode manter o botão [SHIFT] pressionado e pressionar um botão de categoria de timbre [1]–[4] para mudar de compasso ou localização do pulso. (Dependendo da configuração de escala, use o botão [SHIFT] + botões de categoria de timbre [1]–[8]).
- Role a área do teclado (instrumento) no lado esquerdo da tela para mover a área de exibição para cima ou para baixo.
- Use a barra de rolagem do tipo de rolo de piano na parte superior da tela para mover a área exibida pelos compassos.

#### Como criar um grupo

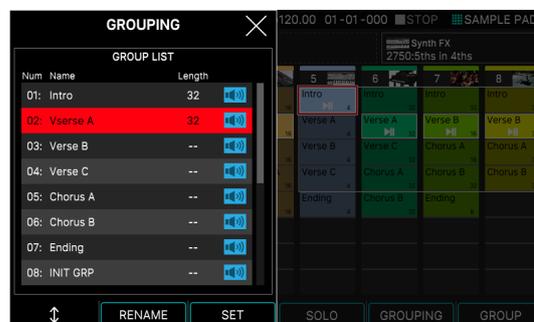
##### 1. Pressione o botão [PATTERN].

A tela PATTERN é exibida.

##### 2. Estas são instruções para selecionar padrões para cada trilha para especificar sua combinação.

##### 3. Toque em <GROUPING>

A tela GROUP LIST é exibida.



##### 4. Mova o cursor para o número que você quer especificar.

##### 5. Toque em <SET>.

Uma mensagem de confirmação é exibida. Para cancelar, toque em <CANCEL>.

##### 6. Para executar, toque em <OK>.

A combinação atual de padrões de cada faixa é registrada como um grupo.

##### 7. Conforme o necessário, repita as etapas 2–6 para criar grupos.

Você pode tocar em <RENAME> e atribuir um nome ao grupo que você criar.

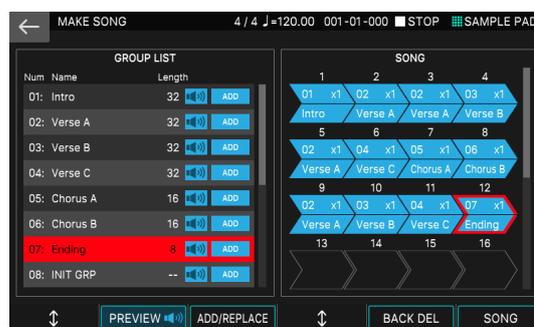
#### Como criar uma música

##### 1. Pressione o botão [GROUP].

A tela GROUP é exibida.

##### 2. Toque em <MAKE SONG>.

A tela MAKE SONG é exibida.



##### 3. Em GROUP LIST, localizado no lado esquerdo da tela, toque em <ADD> do grupo que você quer tocar primeiro.

O grupo em que você tocar será adicionado ao campo SONG, à direita, e a posição de entrada avança uma unidade.

##### LEMBRETE

- Se você tocar em <ADD/REPLACE> e usar REPLACE para inserir, o grupo na posição de inserção será substituído.
- No máximo, 32 grupos podem ser inseridos.
- Se você tocar em <BACK DEL>, o grupo na posição de inserção será excluído e a posição de entrada volta uma unidade.

##### 4. Repita a etapa 3 conforme o necessário para criar sua música.

##### OBSERVAÇÃO

Se depois de criar um grupo ou música, você trocar para outra cena ou desligar o equipamento sem salvar a cena, os dados criados serão perdidos.

## Performance ao vivo com um sintetizador plug-in

Estas são instruções para usar o FANTOM para tocar um sintetizador plug-in instalado em seu computador.



## Conectar com o computador

O driver USB é o software que transfere os dados entre o seu software de computador e este equipamento. É necessário instalar o driver USB para usar este equipamento conectado ao seu computador.

### LEMBRETE

Para mais informações sobre como baixar e instalar o driver USB, consulte o site da Roland.  
<http://www.roland.com/support/>

## Configurações de driver USB

Estas são instruções para especificar o driver USB usado ao conectar ao seu computador.

1. Pressione o botão [MENU].
2. Toque em <SYSTEM>.
3. Toque na guia <GENERAL>.
4. Configure o parâmetro "USB Driver" como "VENDOR".

Parâmetro	Valor	Explicação
USB Driver	VENDOR	Escolha se deseja usar um driver USB baixado do site da Roland.
	GENERIC	Escolha se quiser usar o driver USB padrão incluído com o computador. • Apenas MIDI está disponível.

5. Pressione o botão [WRITE] para salvar as configurações SYSTEM.
6. Desligue este equipamento e depois ligue novamente.

## Controle de um dispositivo MIDI externo (EXT MIDI OUT)

As operações de botão giratório deste equipamento e de performance do teclado podem ser transmitidas como mensagens MIDI a partir do conector MIDI OUT e do USB MIDI OUT.

Os dados do teclado podem ser enviados pelos conectores CV/GATE OUT como sinais CV/GATE.

Ao configurar uma zona específica como "EXT", você pode usar essa zona para controlar um dispositivo MIDI externo.

1. Pressione o botão ZONE SELECT da zona que você quer usar para enviar MIDI.

Para selecionar as zonas 9–16, use o botão [ZONE 1-8/9-16] para trocar de grupo e depois pressione um botão ZONE SELECT [1]–[8].



2. Pressione o botão ZONE INT/EXT da zona selecionada para fazer o botão acender em verde.

Se ele não estiver verde, mantenha o botão [SHIFT] pressionado e pressione o botão ZONE INT/EXT correspondente para acender uma luz verde (configuração EXT).

Se estiver aceso em verde (configuração EXT), as mensagens MIDI vão ser transmitidas.

Se os botões ZONE INT/EXT de várias zonas estiverem acesos, essas configurações em conjunto com as zonas especificadas pelo botão ZONE SELECT (zona atual) vão determinar se o MIDI vai ser enviado para um módulo de som externo (p. 12).

Status do botão	Quando a zona aplicável for a zona atual	Quando a zona aplicável não for a zona atual
Apagado (COMMON)	O mecanismo de som interno e o módulo de som externo produzem sons quando o teclado é tocado.	Nem o mecanismo de som interno nem o módulo de som externo produzem sons quando o teclado é tocado. Você pode usar o sequenciador interno ou dados MIDI de um dispositivo externo para tocar o mecanismo de som interno.
Aceso em vermelho (INT)	O mecanismo de som interno produz sons quando o teclado é tocado.	Apenas se o botão ZONE INT/EXT de outra zona atual estiver ativado (aceso em vermelho ou verde), o mecanismo de som interno vai produz sons quando você toca o teclado.
Aceso em verde (EXT)	O módulo de som externo produz sons quando o teclado é tocado.	Apenas se o botão ZONE INT/EXT de outra zona atual estiver ativado (aceso em vermelho ou verde), o módulo de som externo vai produz sons quando você toca o teclado.
Aceso em laranja (MUTE)	O mecanismo de som é silenciado (mudo). O motor de som interno não produz sons. Se o estado imediatamente anterior estiver aceso em verde, o módulo de som externo vai produz sons.	

3. Conforme desejar, pressione o botão [PAN/LEVEL], o botão [ASSIGN 1] ou o botão [ASSIGN 2].
4. Ao operar os botões de controle [1]–[8] e controles deslizantes [1]–[8], as mensagens MIDI são enviadas de acordo com os botões pressionados na etapa 3.

### LEMBRETE

- Você pode fazer configurações detalhadas em ZONE EDIT (p. 14).
- As configurações que você faz podem ser salvas como configurações de cena. "Como salvar uma cena" (p. 15)

## Utilização de áudio USB

### Ajuste da entrada de áudio USB

Estas são instruções para configurar o áudio enviado por um computador conectado por USB.

1. Pressione o botão [USB AUDIO SELECT].  
O menu USB AUDIO é exibido.
2. Use o cursor para selecionar "USB Audio Input Switch" e use o disco [VALUE] para ativar a configuração ("ON").  
A entrada de áudio do dispositivo conectado é ligada.
3. Use o cursor para selecionar "USB Audio Input Volume" e use o disco [VALUE] para ajustar o nível de entrada.

### LEMBRETE

Se "USB Audio In/Out Select" for configurado como IN, você também poderá usar o controle deslizante [USB AUDIO] para ajustar o valor.

### Ajuste da saída de áudio USB

Estas são instruções para enviar o áudio do FANTOM a um computador conectado por USB.

1. Pressione o botão [USB AUDIO SELECT].  
O menu USB AUDIO é exibido.
2. Use o cursor para selecionar "USB Audio Output Switch" e use o disco [VALUE] para ativar a configuração ("ON").  
A saída de áudio para o dispositivo conectado é ligada.
3. Use o cursor para selecionar "USB Audio Output Level" e use o disco [VALUE] para ajustar o nível de saída.

### LEMBRETE

Se "USB Audio In/Out Select" for configurado como OUT, você também pode usar o controle deslizante [USB AUDIO] para ajustar o valor.

### Configuração do botão ZONE INT/EXT (Zone Int/Ext Control)

Veja como definir o funcionamento do botão ZONE INT/EXT.

1. Pressione o botão [MENU].
2. Toque em <SYSTEM>.
3. Selecione o parâmetro Zone Int/Ext Control e edite a configuração.

Parâmetro	Valor	Explicação
Controle do Zone Int/Ext	BASIC	Cada botão ZONE INT/EXT funciona como antes.
	ADVANCED	Os seguintes estados estão agora disponíveis para cada botão ZONE INT/EXT quando você pressiona: apagado, vermelho (INT), verde (EXT), laranja (MUTE) e amarelo (BOTH). Para o estado amarelo (BOTH), o mecanismo de som interno e o módulo de som externo são reproduzidos.

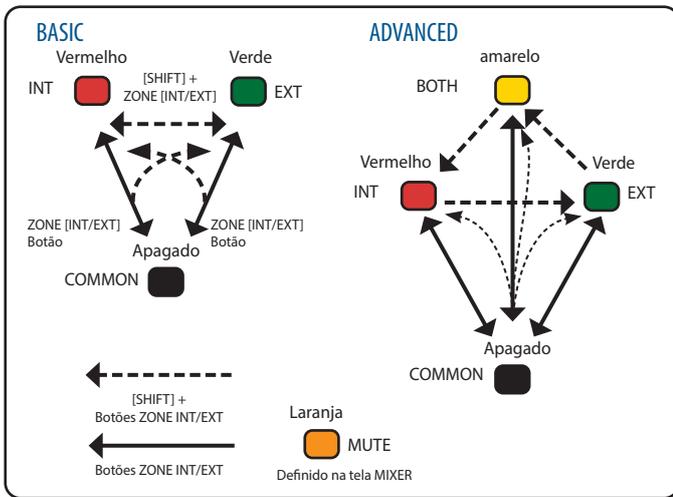
### Controle de um sintetizador analógico (CV/GATE OUT)

Você pode conectar um sintetizador analógico equipado com conectores de entrada CV/GATE e controlar o note on/off ou afinação.

Conector	Explicação
Conector GATE OUT 1 Conector GATE OUT 2	Esses conectores enviam sinais de note-on/off. Envia +5 V.
Conector CV OUT 1 Conector CV OUT 2	Esses conectores enviam a afinação. Se você fez configurações de transposição ou mudança de oitava, essa tensão muda de acordo com ela. Esses conectores são compatíveis com OCT/V (não é compatível com Hz/V).

**LEMBRETE**

GATE OUT2 pode mudar para CV OUT. Para mais informações, consulte o "Manual de Referência" (PDF).



### Exemplos de uso BASIC e ADVANCED

**LEMBRETE**

O botão ZONE [SELECT] acende em vermelho para BASIC e em verde para ADVANCED.

	BASIC	ADVANCED
Diferenças entre BASIC e ADVANCED	Em BASIC, a zona reproduzida é trocada de acordo com a zona atual.	Em ADVANCED, o som é reproduzido independentemente da zona atual quando o interruptor de zona está ativado ("ON"). Quando todos os interruptores de zona estão desativados ("OFF"), a zona atual é reproduzida.
■ □ □ ZONE SELECT □ □ □ ZONE SW	Tanto o mecanismo de som interno da zona 1 quanto o módulo de som externo são reproduzidos.	Tanto o mecanismo de som interno da zona 1 quanto o módulo de som externo são reproduzidos.
■ □ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Alternar com ZONE SELECT torna-o útil para alterar timbres.	Os mecanismos de som internos das zonas 2 e 3 são sobrepostos.
□ ■ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Os mecanismos de som internos das zonas 2 e 3 são sobrepostos.	Os mecanismos de som internos das zonas 2 e 3 são sobrepostos.
■ □ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Tanto o mecanismo de som interno da zona 1 quanto o módulo de som externo são reproduzidos.	Os módulos de som externos das zonas 2 e 3 são sobrepostos.
□ ■ □ ZONE SELECT □ ■ ■ ZONE SW	Os módulos de som externos das zonas 2 e 3 são sobrepostos.	Os módulos de som externos das zonas 2 e 3 são sobrepostos.
■ □ □ ZONE SW	– (Os LEDs não acendem em amarelo com a configuração BASIC.)	O mecanismo de som interno e o módulo de som externo produzem sons quando o teclado é tocado.

English

日本語

Deutsch

Français

Italiano

Español

Português

Nederlands

# Configurações

## Configurações detalhadas de função (Menu)

### 1. Pressione o botão [MENU].

A tela MENU é exibida.

### 2. Toque no item de menu desejado na tela.

### 3. Edite as configurações do menu selecionado.

#### LEMBRETE

Para obter detalhes sobre o conteúdo de cada item de menu, consulte o "Manual de Referência" (PDF).

Menu	Explicação
TONE EDIT	Edita um timbre (p. 14).
EFFECTS EDIT	Edita os efeitos (p. 14).
ZONE EDIT	Edita uma zona (p. 14).
SCENE EDIT	Faz configurações para toda a cena (p. 12).
MIXER	Ajusta o panorama e o balanço de volume.
SYSTEM	Faz configurações gerais de todo equipamento.
UTILITY	Faz backup dos dados ou inicializa este equipamento (p. 24).

## Back Up de dados do usuário (Backup/Restore)

As configurações armazenadas na memória interna deste equipamento podem ser salvas em um pen drive (backup) ou gravadas de volta na memória interna (restaurar), da seguinte maneira.

### Como salvar dados em um pen drive (BACKUP)

#### OBSERVAÇÃO

Se você fizer backup usando o mesmo nome de arquivo dos dados de backup que já existem no pen drive, os dados existentes serão sobrescritos. Atribua um nome diferente se deseja fazer um novo backup.

### 1. Pressione o botão [MENU].

A tela MENU é exibida.

### 2. Toque em <UTILITY>.

A tela UTILITY é exibida.

### 3. Toque em <BACKUP>.

### 4. Se você quiser renomear o arquivo de backup, toque em <RENAME> e atribua um nome (p. 10).

Depois de editar o nome, toque em <OK> para fechar a janela.

### 5. Toque em <OK>.

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar, toque em <CANCEL>.

### 6. Para executar, toque em <OK>.

#### OBSERVAÇÃO

Nunca desligue o equipamento ou remova pen drives se a tela indicar "working..".

## Restauração de dados salvos do pen drive (RESTORE)

#### OBSERVAÇÃO

Ao executar a operação de restauração, todas as configurações atualmente salvas neste equipamento serão perdidas. Se desejar manter as configurações atuais, faça backup delas usando um nome diferente.

### 1. Na seção UTILITY, toque em <RESTORE>.

### 2. Toque no arquivo que você quer restaurar e depois toque em <RESTORE>.

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar, toque em <CANCEL>.

### 3. Para executar, toque em <OK>.

#### OBSERVAÇÃO

Nunca desligue o equipamento ou remova pen drives se a tela indicar "working..".

### 4. Desligue o equipamento e depois ligue-o novamente (p. 8).

## Retorno às configurações de fábrica (factory reset)

Estas são instruções para restaurar as configurações deste equipamento à condição definida em fábrica (factory reset).

#### OBSERVAÇÃO

Ao executar a operação de Factory Reset, todos os dados neste equipamento serão perdidos. Se houver dados que deseje manter, faça seu backup em um pen drive.

### 1. Na tela MENU, toque em <UTILITY>.

### 2. Toque em <FACTORY RESET>.

Uma mensagem de confirmação é exibida.

Para cancelar, toque em <CANCEL>.

### 3. Para executar, toque em <OK>.

#### OBSERVAÇÃO

Nunca desligue este equipamento enquanto o factory reset estiver em andamento.

## Especificações principais

	FANTOM-6EX	FANTOM-7EX	FANTOM-8EX
Teclado	61 teclas, teclado semipesado e aftertouch de canal	76 teclas, teclado semipesado e aftertouch de canal	88 teclas PHA-50, estrutura híbrida de madeira e plástico e aftertouch de canal
Fonte de alimentação	AC 117-240 V		
Uso de corrente	50 W		
Dimensões	1.084 (L) x 403 (P) x 106 (A) mm	1.296 (L) x 403 (P) x 106 (A) mm	1.432 (L) x 439 (P) x 153 (A) mm
Peso	15,3 kg	17,7 kg	27,7 kg
Acessórios	Manual do Proprietário Cabo de força		
	Suporte de teclado: KS-10Z, KS-12	Suporte de teclado: KS-10Z, KS-12	Suporte de teclado: KS-G8B, KS-10Z, KS-12
Opcionais	Botão de pedal: Série DP, RPU-3 Pedal de expressão: EV-5 Pen drive (*1) *1 Use um pen drive disponível comercialmente. No entanto, não podemos garantir o funcionamento com todos os pen drives disponíveis comercialmente.		

\* Este documento explica as especificações do produto no momento em que o documento foi emitido. Para obter as informações mais recentes, consulte o website da Roland.

\* Saiba que, em alguns países ou regiões, pode não ser possível usar a Roland Cloud no momento.

#### LEMBRETE

Para obter detalhes sobre como colocar este equipamento em um suporte, consulte o "Manual de Referência" (PDF).