

Electone  
**EL-100**  
MANUAL DO PROPRIETÁRIO

## Precauções

---

Por favor, leia atentamente antes de manusear este equipamento.

\* por favor, guarde este material em lugar seguro para futuras consultas.



### Advertência

Sempre siga as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de dano sério ou morte por choque elétrico, curto circuito, danos, fogo ou outros perigos.

Estas precauções incluem, mas não se limitam a:

#### Alimentação elétrica / Cabo de força

- Use apenas a voltagem especificada para este instrumento. A voltagem exigida é impressa na placa de nome do instrumento.
- Verifique a tomada elétrica periodicamente e remova qualquer sujeira ou pó que podem ter acumulado nela.
- Use só o cabo de força fornecido.
- Não coloque o cabo de força próximo a fontes de calor como aquecedores ou radiadores, e não dobre-o excessivamente caso contrário danificará o cabo, não coloque objetos pesados nele, ou coloque-o em uma posição onde qualquer um poderia caminhar, tropeçar, ou role qualquer coisa por cima.

#### Não abra

- Não abra o instrumento ou tente desmontar suas partes internas ou modificá-las de qualquer forma. O instrumento não contém nenhuma peça interna útil ao usuário. Se houver mal funcionamento, descontinue o uso imediatamente e leve-o a uma assistência técnica Yamaha autorizada.

#### Advertência de água

- Não exponha o instrumento a chuva, use-o próxima a água ou em umidade ou condições molhadas, ou mantenha perto dele recipientes que contêm líquidos que poderiam derramar em qualquer abertura.
- Nunca coloque ou remova uma tomada elétrica com as mãos molhadas.

#### Advertência de fogo

- Não coloque artigos ardentes, como velas, na unidade. Um artigo ardente pode cair em cima dela e causar fogo.

#### Se você notar alguma anormalidade

- Se o cabo de força ou a tomada estiverem desfiados ou estragados, ou se há uma perda súbita de som durante uso do instrumento, ou se qualquer cheiro incomum ou fumaça parecerem sem causa definida, desligue a força imediatamente, desconecte a tomada elétrica, e tenha o instrumento inspecionado por uma assistência técnica Yamaha.



### Precaução

Sempre siga as precauções básicas listadas abaixo para evitar a possibilidade de dano físico a você ou a outros, ou danificar o instrumento ou outra propriedade. Estas precauções incluem, mas não se limitam a:

#### Alimentação elétrica / Cabo de força

- Ao remover o plugue elétrico do instrumento ou da tomada, sempre segure o próprio plugue e não a corda. Puxando pela corda pode danificá-la.
- Remova o plugue da tomada elétrica quando o instrumento não será usado por um longo período de tempo, ou durante tempestades elétricas.
- Não conecte o instrumento a uma saída elétrica usando um múltiplo-conector. Fazendo assim você poderá obter uma baixa qualidade som, ou possivelmente causar super aquecimento na saída.

#### Montagem

- Leia cuidadosamente a documentação anexa que explica o processo de montagem. Montar o instrumento na sequência errada poderá resultar em dano ao instrumento ou a você mesmo.

### Local

- Não exponha o instrumento a pó excessivo ou vibrações, ou frio extremo ou calor (como sob a luz solar direta, próxima a um aquecedor, ou em um carro durante o dia) para prevenir a possibilidade de desfiguração do painel ou danificar aos componentes internos.
- Não use o instrumento na redondeza de uma TELEVISÃO, rádio, equipamento estéreo, telefone móvel, ou outros dispositivos elétricos. Caso contrário, o instrumento, TELEVISÃO, ou rádio podem gerar ruído.
- Não coloque o instrumento em uma posição instável em cima onde poderia cair acidentalmente.
- Antes de mover o instrumento, remova todos os cabos conectados.
- Não coloque o instrumento contra uma parede (permita pelo menos 3 cm / uma polegada da parede), pois poderá causar circulação de ar inadequada, e possivelmente resultar em super aquecimento do instrumento.

### Conexões

- Antes de conectar o instrumento a outros componentes eletrônicos, desligue todos os componentes. Antes de ligar ou desligar todos os componentes, fixe todos os níveis de volume ao mínimo. Também, fixe os volumes de todos os componentes aos níveis mínimos deles/delas e gradualmente eleve o volume enquanto toca o instrumento para fixar o nível desejado.

### Manutenção

- Ao limpar o instrumento, use um pano macio, seco. Não use thinner, solventes, fluidos limpadores, ou substâncias químicas.

### Precaução de manuseio

- Não coloque o dedo ou a mão em qualquer abertura no instrumento.
- Nunca coloque papel, objetos metálicos, ou outros nas aberturas no painel ou teclado. Se isto acontecer, desligue o equipamento imediatamente e desconecte o cabo da tomada elétrica. Então leve o instrumento a uma assistência técnica autorizada Yamaha.
- Não coloque objetos de vinil, plástico ou borracha no instrumento, pois isto poderia descolar o painel ou teclado.
- Não descansa seu peso, ou coloque objetos pesados no instrumento, e não use força excessiva nos botões, interruptores ou conectores.
- Não opere o instrumento por um período longo de tempo a um nível de volume alto ou incômodo, pois isto pode causar perda de audição permanente. Se você experimentar qualquer perda de audição ou zumbido nas orelhas, consulte um médico.

### Usando o banco (se incluso)

- Não coloque o banco em uma posição instável em cima onde poderia cair acidentalmente.
- Não toque negligentemente sentado ou levantado do banco. Usá-lo como uma ferramenta ou escada de mão ou porque qualquer outro propósito poderia resultar em acidente ou dano.
- Apenas uma pessoa deve sentar de cada vez no banco para prevenir a possibilidade de acidente ou dano.
- Se os parafusos do banco ficarem soltos devido ao uso prolongado, aperte-os usando a ferramenta incluída.

### Salvando dados

Salvando e armazenando seus dados

- Todas as configurações de painel e memórias de registro são perdidas quando você desliga o instrumento. Se você quiser manter as configurações, salve os dados em um disquete (veja página 67).  
Armazenando em um disquete
- Para proteger contra perda de dados por mídia danificada, nós recomendamos que você salve seus dados importantes em dois disquetes.

Yamaha não pode ser responsabilizada por danos causados por uso impróprio ou modificações ao instrumento, ou dados perdidos ou destruídos.

Sempre desligue a força quando o instrumento não estiver em uso.

---

Parabéns!

Você é o proprietário orgulhoso de um excelente órgão eletrônico, Electone EL-100. O Yamaha EL-100 Electone combina a mais avançada tecnologia geradora de tom AWM com o estado-de-arte eletrônica digital e recursos que lhe darão qualidade de som atordoante com máximo prazer musical.

Para tirar o máximo do Electone e do seu enorme potencial de desempenho, nós sugerimos

que você leia o manual completamente enquanto experimenta os vários recursos descritos.

Mantenha o manual em um lugar seguro para referências futuras.

Artigos incluídos

O manual do proprietário

Estante de partituras

Capa

Banco

Desligar o Electone apaga todas as configurações de painel que você fez. Quando o Electone é ligado, Basic Registration 1 é selecionada automaticamente.

GM (Sistema MIDI Geral Nível 1) é uma adição ao padrão MIDI que assegura que qualquer dado de música GM-compatível pode ser reproduzido com precisão por qualquer gerador de tom GM-compatível, apesar do fabricante. A marca GM é anexada a todo software e produtos de hardware que suportam o padrão MIDI Geral.

XG é um formato MIDI novo criado pela Yamaha que melhora significativamente e expande o padrão MIDI Geral provendo uma maior variedade de vozes de alta qualidade mais operação de efeito consideravelmente aumentada – sendo completamente compatível com GM.

- As telas e ilustrações mostradas neste manual são apenas para propósitos instrutivos, e podem ser um pouco diferentes em seu instrumento.
- A cópia dos dados de música comercialmente disponíveis é estritamente proibida com exceção de seu uso pessoal.
- Os nomes de companhias e produtos neste manual são trademarks ou marcas registradas das respectivas companhias.
- Este produto incorpora e empacota programas de computação e conteúdos nos quais a Yamaha possui direito autoral ou com respeito a qual tem licença para usar outros direitos autorais de. Tais materiais registrados incluem, sem limitação, todo o software de computador, arquivos de estilos, arquivos MIDI, dados WAVE e gravações de som. Qualquer uso sem autorização de tal programa e conteúdo fora de uso pessoal não é permitido sob penas da lei pertinente. Qualquer violação de direitos autorais tem conseqüências legais. **NÃO FAÇA, DISTRIBUA OU USE CÓPIAS ILEGAIS.**

## Índice

<b>Principais recursos</b> .....	<b>6</b>	<b>5. Memória de registros</b> .....	<b>67</b>
<b>Layout do painel</b> .....	<b>7</b>	1. Armazenando registros .....	67
Layout do painel do EL-100 .....	8	2. Seleccionando registros .....	68
<b>1. Guia rápido de introdução</b> .....	<b>10</b>	3. Salvando o disco de dados de registros .....	68
1. Começando .....	10	4. Troca de registro .....	69
2. Registros básicos .....	11	<b>6. Gravador de disco de música (M.D.R.)</b> .....	<b>73</b>
3. Operações básicas .....	12	1. Precauções no M.D.R. ....	73
4. Tela LCD .....	13	2. Formatando um disco .....	75
<b>2. Seção vozes</b> .....	<b>17</b>	3. Gravando .....	76
Tela voz .....	17	4. Gravando registros (e dados em massa) .....	82
Seleccionando vozes do painel .....	18	5. Chamando registros gravados (e dados em massa) .....	83
Seleccionando vozes dos botões pontilhados .....	21	6. Substituindo registros .....	83
Menu vozes .....	23	7. Reprodução .....	84
<b>3. Controles de vozes e efeitos</b> .....	<b>29</b>	8. Outras funções .....	88
1. Seleccionando da página condições de vozes .....	30	<b>7. Pedaleira e pedal expressão</b> .....	<b>97</b>
1. Sensibilidade do Toque .....	30	1. Pedaleira .....	97
2. Alcance .....	30	2. Pedal expressão .....	100
(Página 1) .....	30	<b>8. Controles de transposição e afinação</b> .....	<b>101</b>
(Página 2) .....	31	<b>9. MIDI</b> .....	<b>102</b>
1. Volume .....	31	<b>10. Controles e conectores de acessórios</b> .....	<b>104</b>
2. Panning (configurações de estéreo) .....	31	<b>11. Apêndice</b> .....	<b>105</b>
3. Reverb .....	31	MIDI .....	105
(Página 3) .....	32	Formato de dados MIDI .....	111
1. Efeito .....	32	Tabela de implementação MIDI .....	120
(Página 4) .....	33	Problemas e soluções .....	122
1. Vibrato .....	33	Instruções de montagem do EL-100 .....	125
(Página 5) .....	34	Especificações do EL-100 .....	129
1. Afinação .....	34	Índice remissivo .....	131
2. Legato .....	34		
2. Seleccionando da página configurações de efeitos .....	34		
1. Tremolo/Chorus .....	35		
2. Symphonic/Celeste .....	35		
3. Delay .....	36		
4. Flanger .....	38		
5. Distorção .....	39		
3. Seleccionando do painel .....	40		
1. Reverb .....	40		
2. Sustain .....	41		
3. Tremolo/Chorus .....	42		
<b>4. Ritmo e acompanhamento</b> .....	<b>45</b>		
1. Seleccionando ritmos do painel .....	45		
2. Páginas de condições de ritmo .....	48		
3. Botões pontilhado e ritmo de usuário .....	49		
4. Menus de ritmos .....	51		
5. Acompanhamento automático - acorde de baixo automático (A.B.C.) .....	52		
6. Controles de acompanhamento .....	54		
7- Teclado de percussão de usuário e pré-configurado .....	56		
8. Acorde de melodia (MOC) .....	64		

O Índice na página 131 pode ajudá-lo a localizar funções e termos.

## Principais recursos

---

### 1. Sons espantosamente reais

A nova tecnologia de geração de tom AWM (Memória de Onda Avançada) combinadas com a autêntica resposta de toque fazem deste Electone um instrumento musical verdadeiramente expressivo.

Você pode aproveitar e tocar um total de 173 vozes AWM usando a função de resposta de toque.

### 2. Larga variedade de efeitos de alta qualidade

As vozes do Electone também podem ser aumentadas com uma vasta gama de efeitos digitais de alta qualidade, variações de Tremolo e Reverb para Flanger, Delay e Distortion. Panning estéreo é independente do estado ligado/desligado do efeito.

(página 34)

### 3. Padrões de ritmos dinâmicos e sons de percussão programáveis

A seção de Ritmo do Electone caracteriza autêntico tambor e sons de percussão, usado por programadores de ritmo especialistas criando um total de 66 padrões de ritmo, variando por todos os estilos musicais. (página 45) A função Keyboard

Percussion permite que você toque 120 tipos diferentes de sons de percussão que podem ser nomeados para qualquer tecla. (página 56)

### 4. Conveniente funções de registro

Os Basic Registrations permitem que você mude imediatamente as vozes reproduzidas por qualquer estilo de música. (página 11)

Também, a Registration Memory Function permitem que você monte e grave suas próprias configurações de Electone, e os chame durante seu desempenho. (página 67)

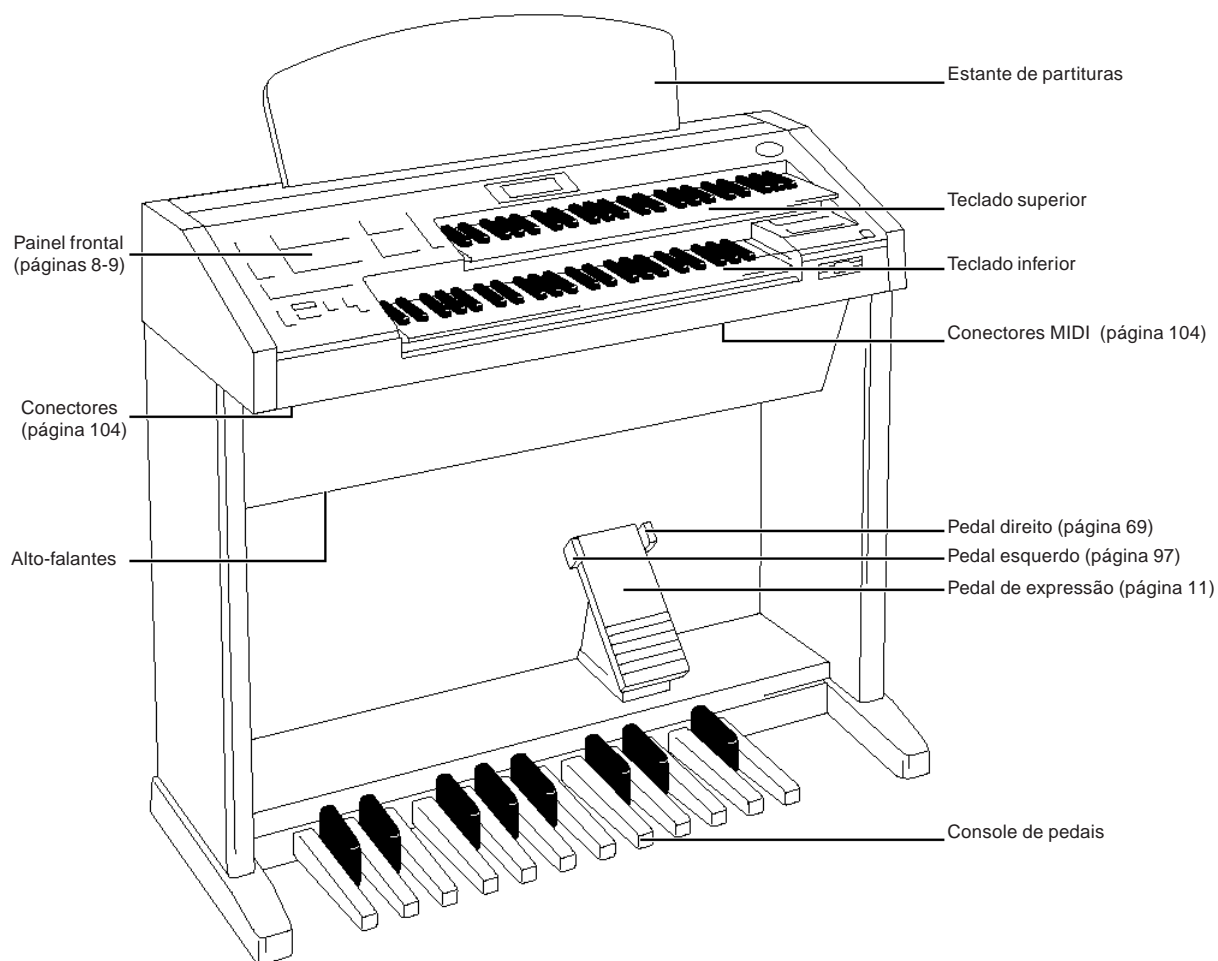
### 5. Funções versáteis de gravar música em disco

O Electone também disponibiliza um Music Disk Recorder (MDR) para gravar seus registros e desempenhos em um disquete. Além disso, o MDR lhe permite copiar uma canção de um disco para outro, duplicar um disco, e reproduzir dados de canções XG comercialmente disponíveis. (página 73)

### 6. LCD para operação sistemática e intuitivas

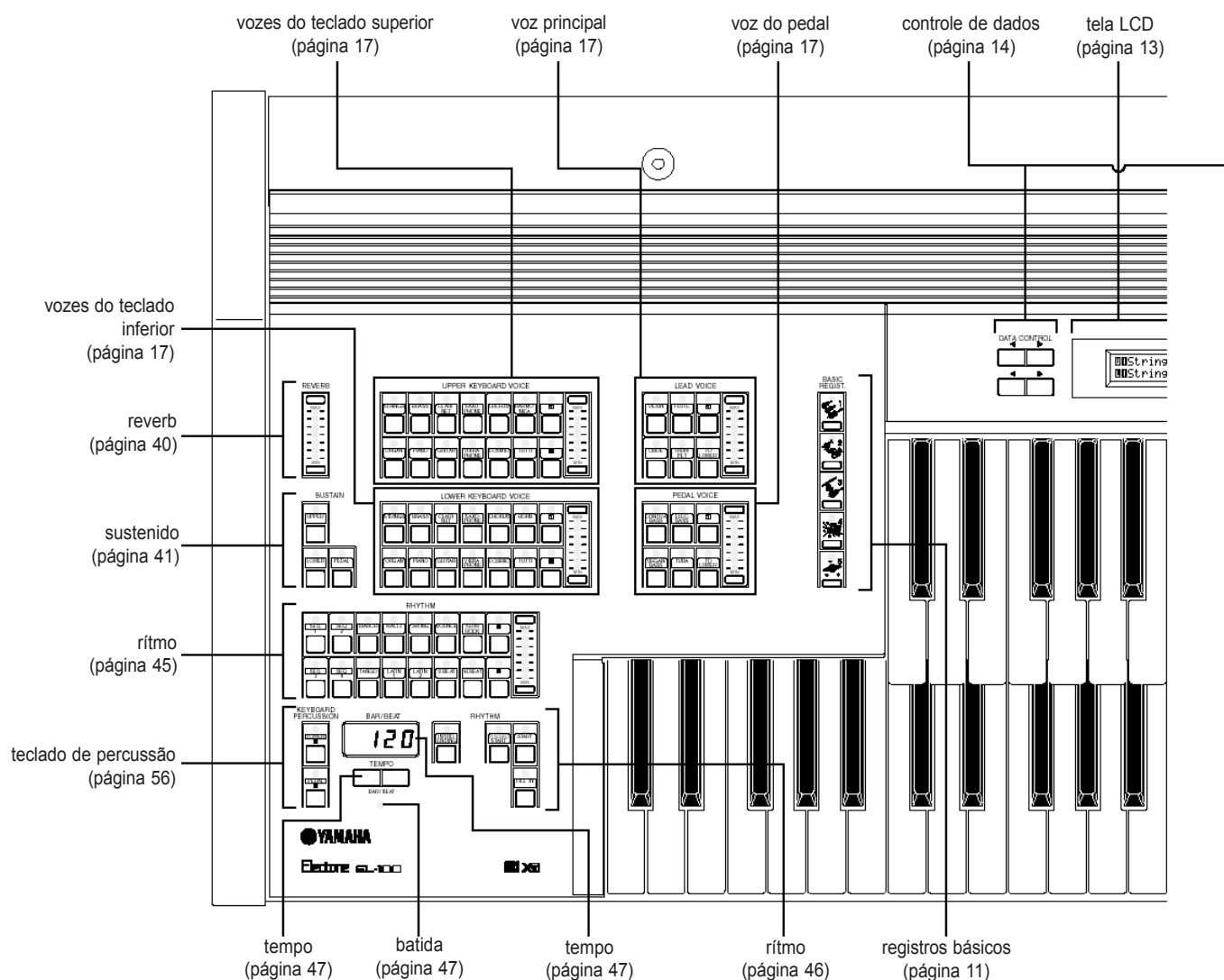
O sistemático e intuitivo LCD permite a você entender tranquilamente quase todos a operação do Electone.

## Layout do painel

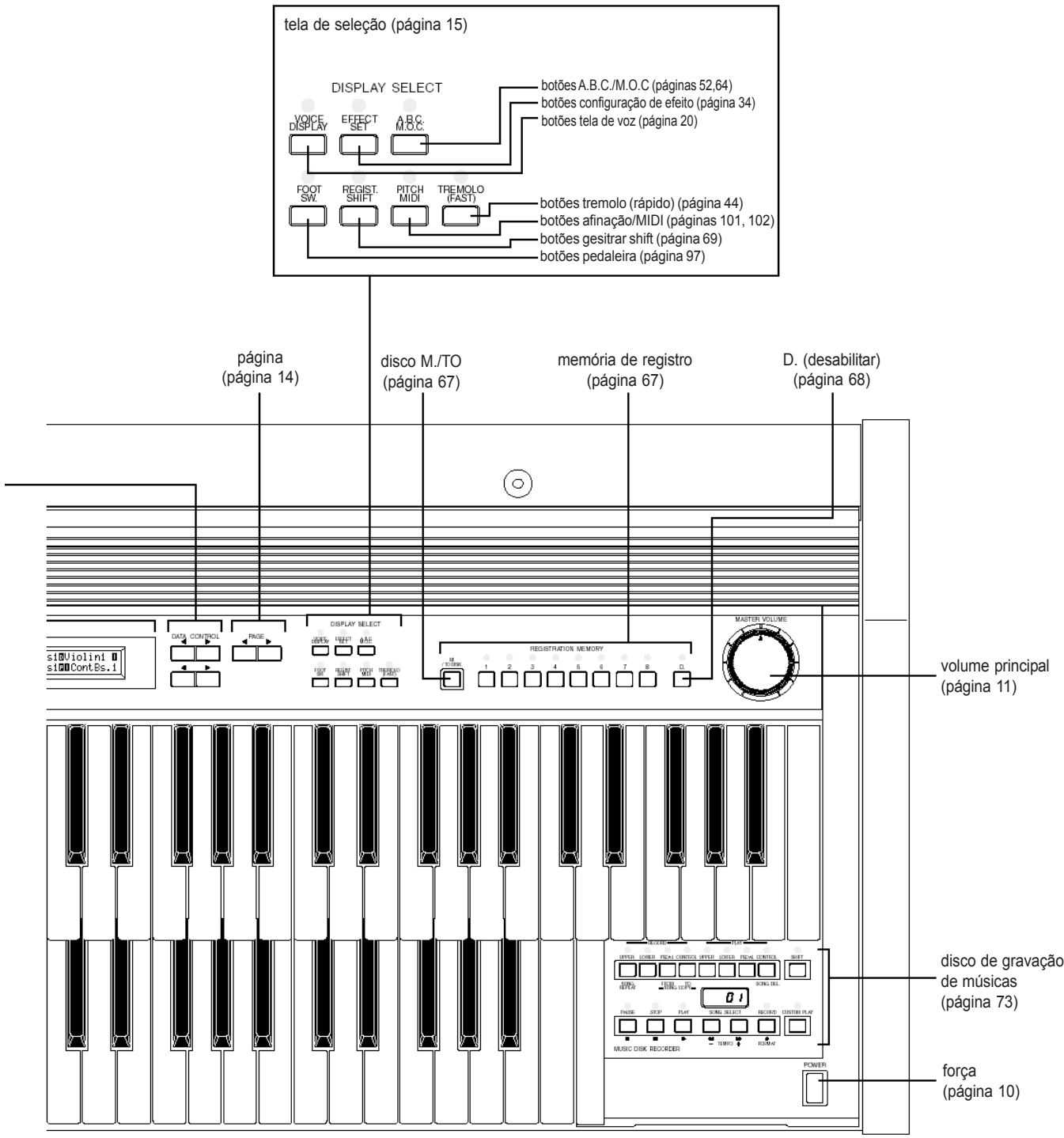


# Layout do painel

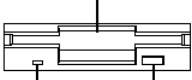
## Layout do painel do EL-100







gaveta de disquete



LED (lâmpada indicativa de uso)

ejetar

# 1. Guia rápido de introdução

## 1. Começando

1. Conecte o cabo de força em uma saída elétrica apropriada.



Só use a voltagem especificada para o Electone. A voltagem exigida está impressa na placa de nome do Electone. Os produtos Yamaha são fabricados especificamente para a voltagem padrão da área onde eles serão vendidos. Se você precisa mudar, ou se há qualquer dúvida sobre a voltagem correta, por favor consulte com um técnico qualificado.

2. Ligue o Electone apertando o interruptor POWER.

POWER



Quando você liga o Electone, as seguintes telas aparecem uma depois da outra na tela de LCD:

YAMAHA  
Electone



Strings1 Violin1  
Strings1 ContBs.1

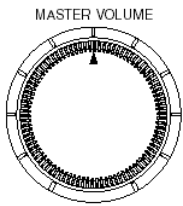
Esta última tela, Voice Display, exibe para você as configurações de vozes atualmente nomeadas.

Quando o Electone é ligado, Basic Registration 1 é automaticamente selecionada.

# 1. Guia rápido de introdução

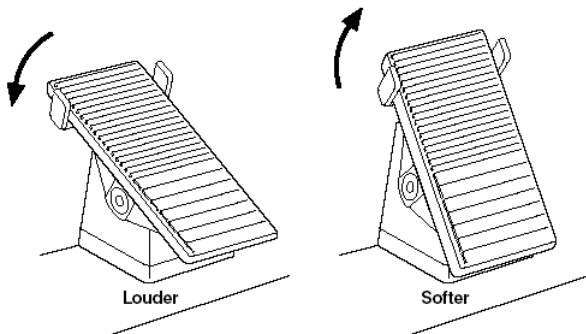
## 3. Ajuste o controle MASTER VOLUME.

O controle MASTER VOLUME é um controle global que afeta o volume do instrumento inteiro.



## 4. Aperte o pedal Expressão com seu pé.

Uma vez você fixou o controle MASTER VOLUME a um nível satisfatório, você pode usar o pedal de Expressão para mudar o volume com seu pé como você toca.



## 2. Registros básicos

“Registration” indica uma colocação de painel que inclui vozes do teclado superior, vozes do teclado inferior, vozes do pedal, um ritmo e assim por diante. A seção registros básicos tem cinco configurações de fábrica de registro, cada uma com um conjunto diferente de vozes para teclados superior e inferior e Pedalboard e cada uma serve especialmente para tocar um estilo de música diferente.

Selecionar registros básicos:

Aperte os botões BASIC REGIST para selecionar cada registro básico.

Quando você liga o Electone Basic Registration 1 é selecionado automaticamente.



	Registros básicos 1	Registros básicos 2	Registros básicos 3	Registros básicos 4	Registros básicos 5
Vozes do teclado superior	Strings 1	Brass 1	Flute 1	Cosmic 1	Synth. Brass 1
Vozes do teclado inferior	Strings 1	Horn1	Piano 1	Cosmic 2	Cosmic 3
Vozes do pedal	Contra Bass1	Tuba	Contra Bass 1	Cosmic 2	Synth. Bass 1

### NOTA

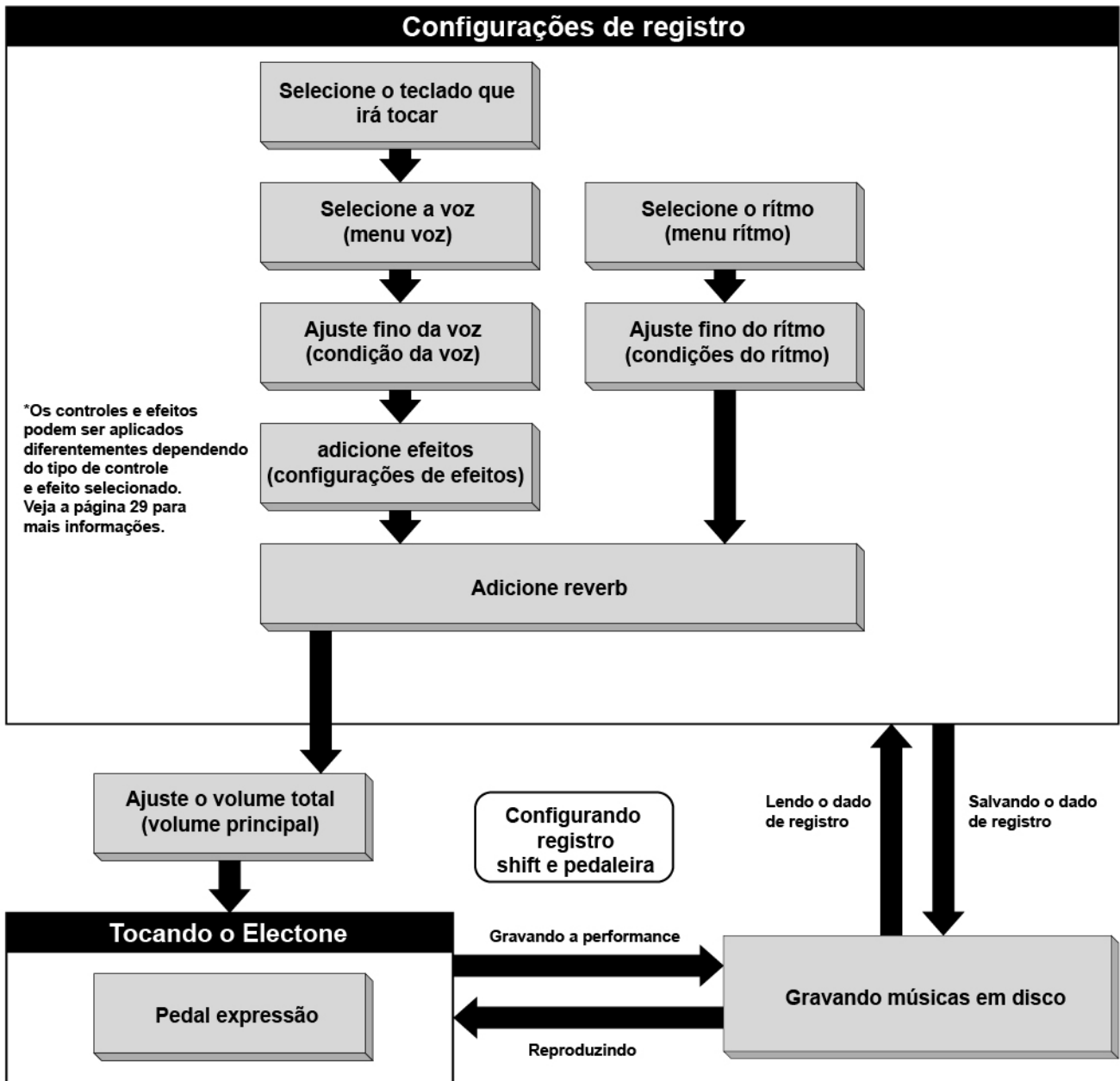
Inscrições básicas adicionais são prefixadas em Registration Memory nos locais de 1 a 8. Veja a página 67 para os detalhes.



Desligando o Electone você apaga todas as configurações de painel que fez. Quando o Electone é ligado, Basic Registration 1 é selecionada automaticamente.

# 1. Guia rápido de introdução

## 3. Operações básicas

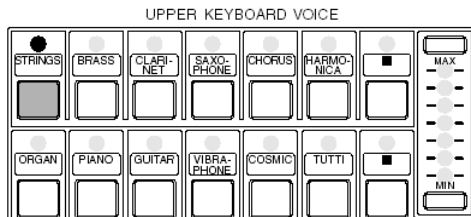


## 4. Tela LCD

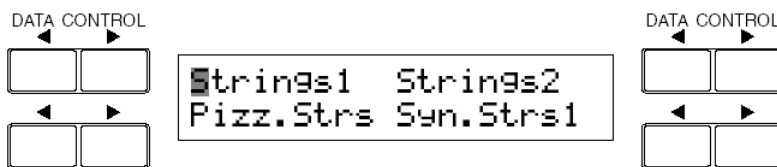
Esta seção lhe apresenta as convenientes funções de controle da tela LCD. A tela de LCD deixa você ver as configurações atuais à primeira vista e provê representações gráficas fáceis de entender de todos os parâmetros.

Selecionando uma voz/rítmo

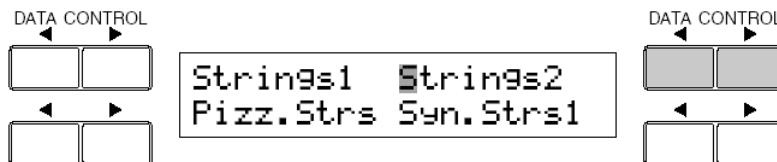
1. Aperte o botão voz/rítmo do painel que você quer usar (por exemplo, aperte os botões STRINGS na seção Upper Keyboard Voice).



Aparecerá a tela seguinte, mostrando todos as vozes/rítmos disponíveis na categoria (Categoria de Cordas neste caso).



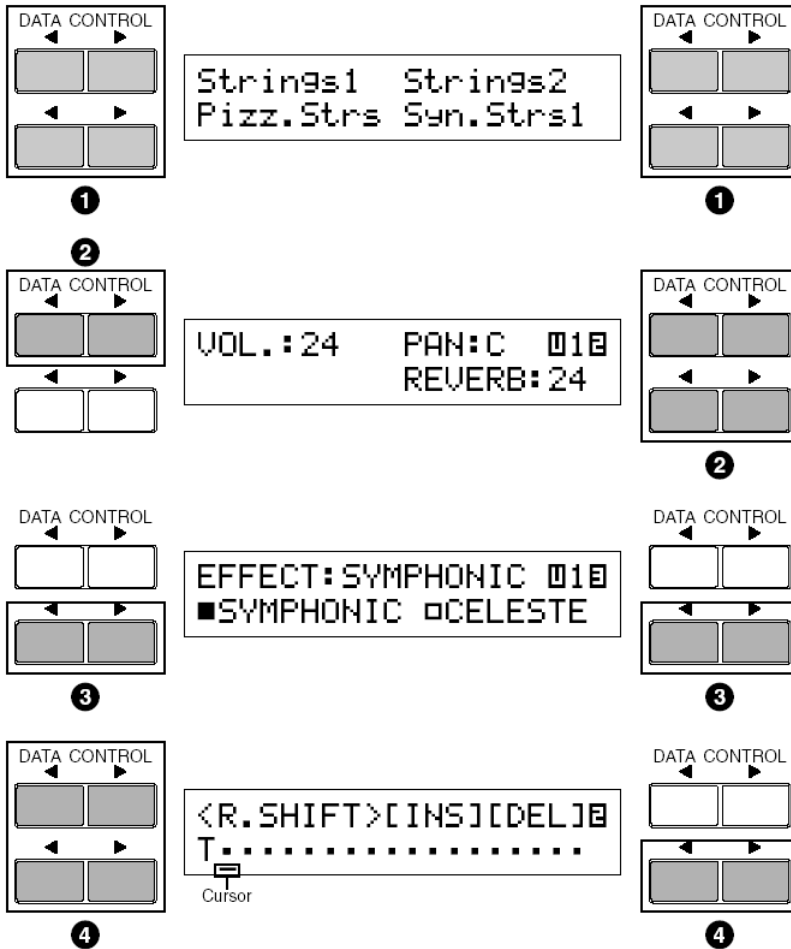
2. Aperte o botão Data Control que corresponde à voz que você quer tocar (Strings 2 neste caso).



A primeira letra da voz/rítmo selecionado começará a piscar.  
Para mais informação sobre a lista de Voice Menu veja a página 23.

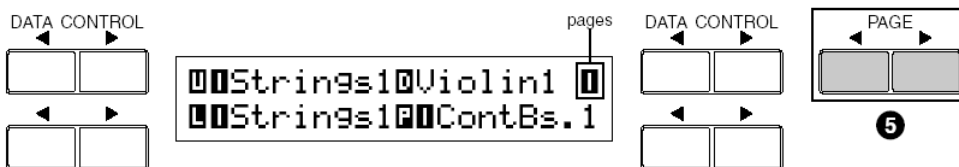
# 1. Guia rápido de introdução

## Funções dos botões Data Control



Os botões Data Control são usados para seleccionar (1) uma voz/rítmo ou função mostrada na tela. Cada par de botões correspondem na seção da tela diretamente abaixo deles aumenta/diminui (2) o valor ou escolhe (3) uma configuração/função. Quando você está configurando a Registration Shift, cada um deles, movimenta o cursor (4) para a direita/esquerda.

## Usando os botões de página



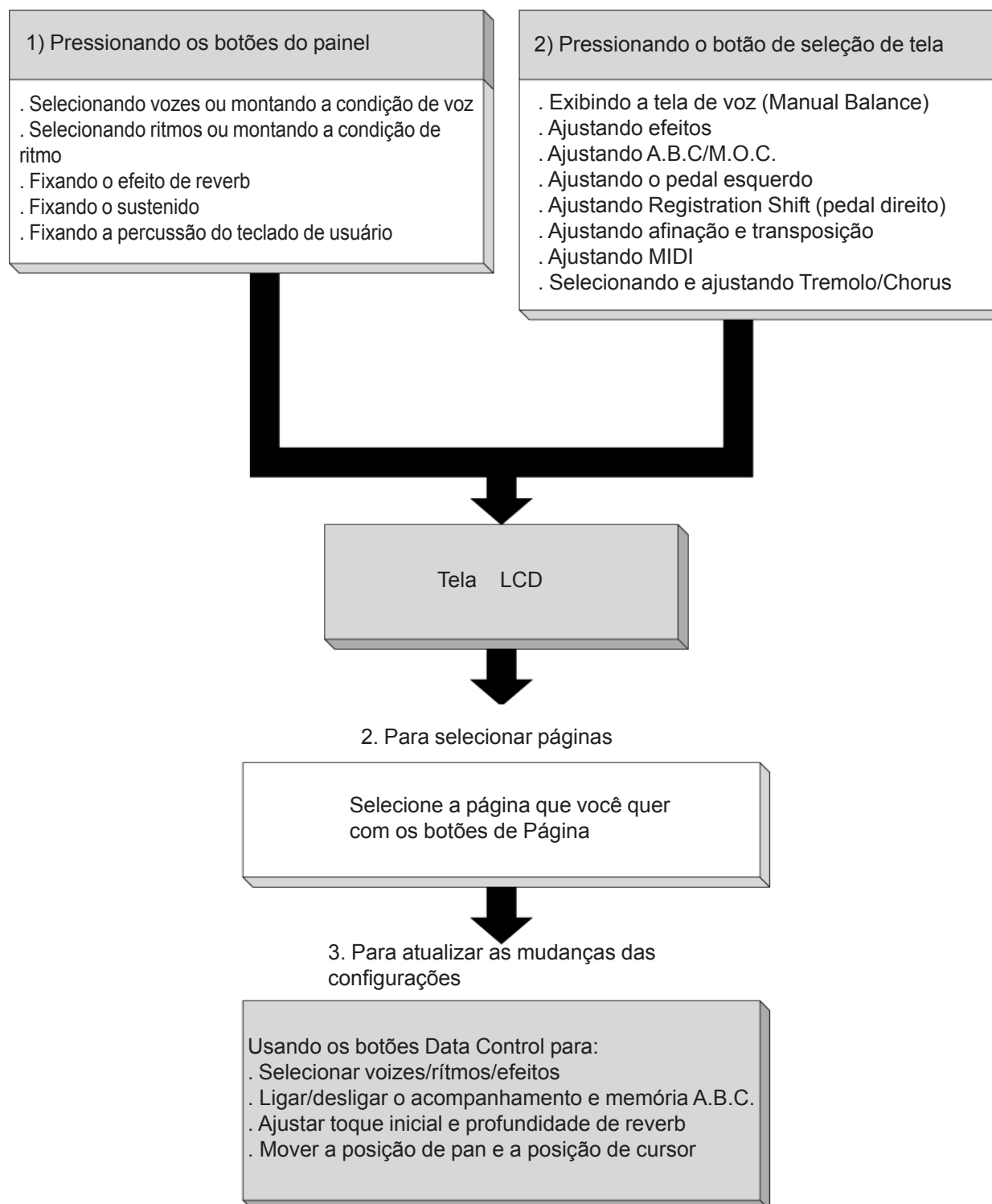
Estes botões (5) são usados para seleccionar (quando disponível) as várias "páginas" da tela, os nomes que aparecem a direita no topo do LCD. Use Page [seta] para seleccionar a próxima página, e Page [seta] para seleccionar a página anterior.

# 1. Guia rápido de introdução

## Resumo das operação de LCD

O quadro seguinte lhe dá uma visão geral das operações básicas no Electone.

### 1. Chamar a tela de LCD



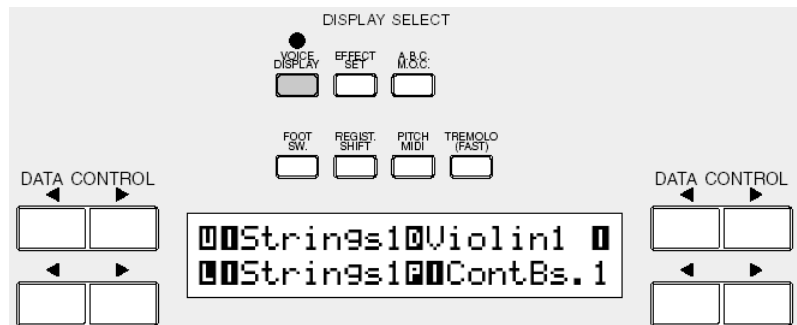
# 1. Guia rápido de introdução

## Idioma no LCD

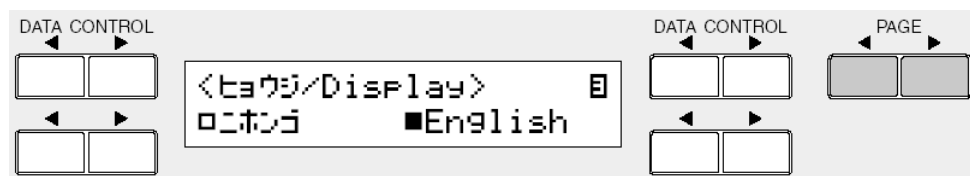
A tela LCD pode ser mostrada em dois idiomas, inglês e japonês.

Como selecionar o idioma:

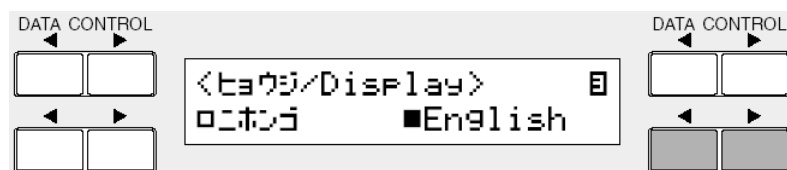
1. Pressione o botão VOICE DISPLAY na seção DISPLAY SELECT. A página 1 será exibida.



2. Aperte o botão PAGE para selecionar a página 3.



3. Apertando cada par de botões Página abaixo você seleciona o idioma: os da direita selecionam o inglês e os da esquerda selecionam o japonês.

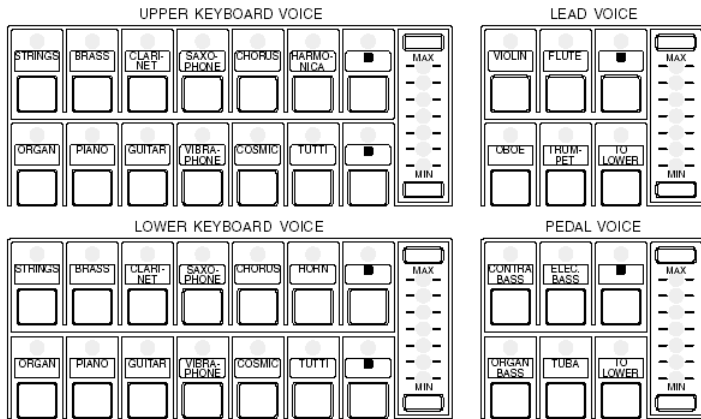




## 2. Seção vozes

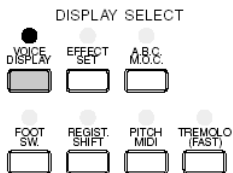
O EL-100 caracteriza 173 diferentes vozes AWM de alta qualidade. Cada uma das vozes AWM pode ser usada no teclado Superior, Inferior e Pedaleira. Há duas seções de voz para o teclado Superior, uma seção de voz para o teclado Inferior e Pedaleira, respectivamente.

Cada seção de voz pode, com certeza, ter sua própria página(s) de Condição de Voz, que permitem a você configurar com precisão a voz e o volume.



### Tela voz

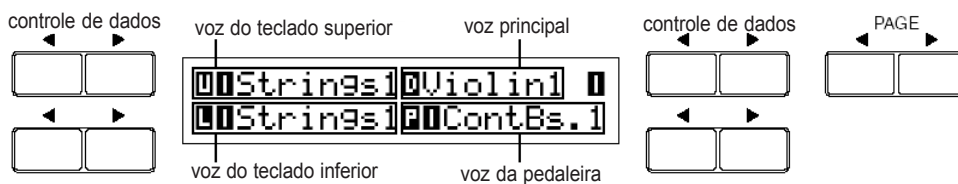
Você pode confirmar as nomeações de voz visualmente para cada teclado. Apertando o botão VOICE DISPLAY na seção DISPLAY SELECT você seleciona a Tela de Voz. (A Tela de Voz sempre aparece quando o Electone é ligado.)



A Tela de Voz é configurada com três páginas. Cada página pode ser selecionada usando os botões de Página.

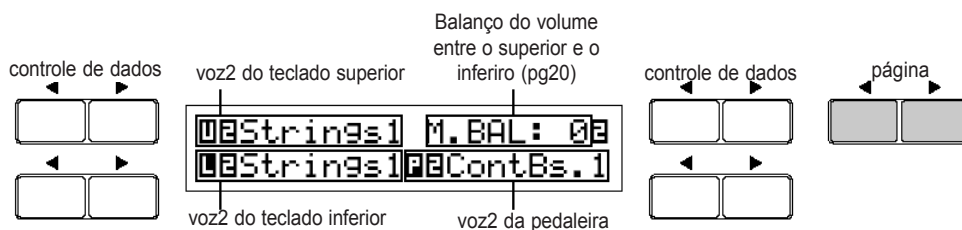
As páginas 1 e 2 exibem as colocações de voz atualmente nomeadas para cada seção de voz, bem como o equilíbrio global entre as vozes Superiores e Inferiores.

(página 1)



## 2. Seção vozes

(página 2)

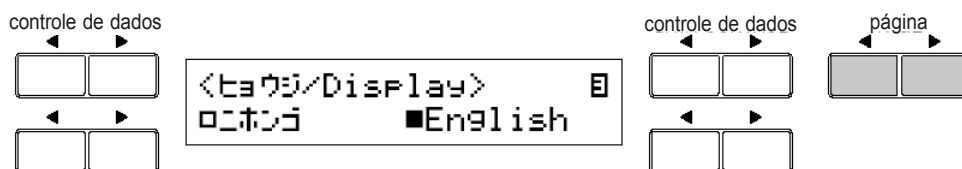


### NOTA

Para mais informação sobre o balanço de volume entre o Teclado Superior e o Teclado Inferior veja a página 20.

Além dos quatro grupos de voz de painel como Voz de Teclado Superior, Voz de Teclado Inferior, Voz de Pedal e Voz Principal, o EL-100 tem três grupos de voz “escondidos”, Voz 2 do Teclado Superior, Voz 2 do Teclado Inferior, Voz 2 do Pedal. Estes três grupos de voz são exibidos na página 2 da tela de Voz. Este fato indica que o EL-100 possui os mesmos números de grupo de vozes como os dos modelos superiores como o EL-500. Adequadamente, o EL-100 pode tocar as criações feitas nestes modelos. Você pode mudar as colocações de cada grupo de voz “escondido” como você faz com os grupos de voz de painel. Veja a página 27 para os detalhes.

Você pode selecionar o idioma mostrado na tela LCD na página 3 da Tela de Voz (página 16).



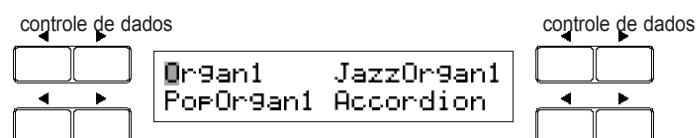
## Selecionando vozes do painel

Como a seleção de vozes de painel segue o mesmo procedimento ao longo das várias seções, daremos as instruções apenas para a Voz de Teclado Superior.

1. Selecione uma voz da seção de Voz de Teclado Superior apertando um dos botões de Voz naquela seção.



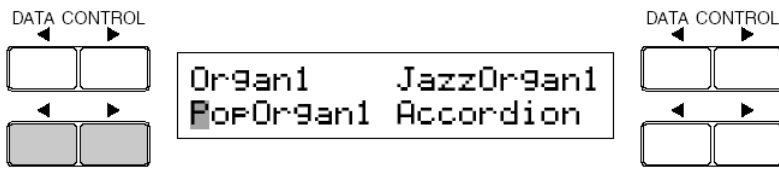
Por exemplo, se você selecionou a voz de ÓRGÃO, a seguinte tela (Menu de Voz) aparece:



Note que são mostrados vários nomes de vozes diferentes nesta tela. Estes são variações de vozes da categoria do órgão básico.

## 2. Seção vozes

2. Pressione um dos botões de Controle de Dados que correspondem à voz que você deseja selecionar. (Órgão 1 popular, neste caso)



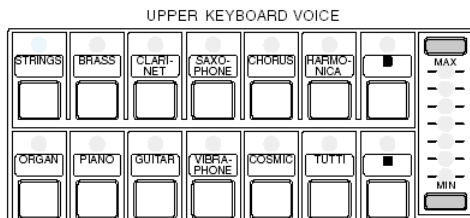
A primeira nota da voz selecionada começará a piscar. Você selecionou Órgão 1 Popular para a Voz de Teclado Superior.

3. Se você desejar, poderá selecionar vozes de Voz de Principal, Teclado Inferior e seções de Voz de Pedal, siga os passos #1 e #2 acima.

4. Fixe o volume para cada seção de voz. Há dois controles de volume:

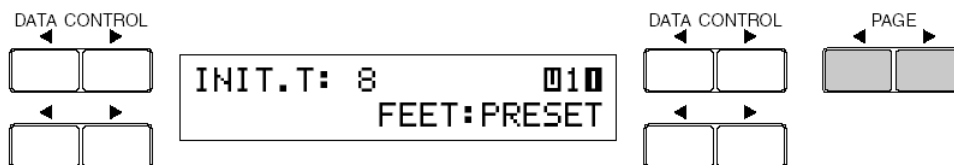
Comum:

Use os controles de VOLUME de cada seção de voz no painel para fixar o nível desejado para cada voz. Os controles têm sete configurações de volume, de um mínimo de 0, ou nenhum som, para um máximo de volume cheio.



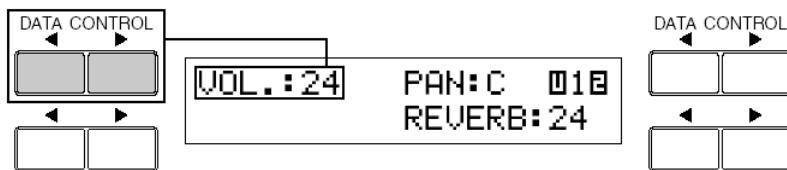
Fino:

Apertando o mesmo botão de voz do painel novamente (ou os mesmos botões de controle de dados que corresponde à voz selecionada) você chama a tela de Condição de Voz. Use o botão Página para selecionar a página 2 que contém as configurações de Volume.



## 2. Seção vozes

Use o botão do canto superior esquerdo dos controles de dados para mudar o nível da voz desejada. Colocações de boas volume, 0-24, estão disponíveis.



### NOTA

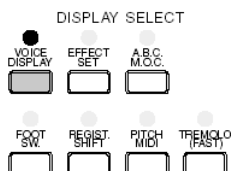
Apertando uma vez o botão de voz chama a tela de Menu de Voz daquela voz. Apertando outra vez chama a tela de Condição de Voz. Apertando sucessivamente você alterna entre as duas telas.

5. Agora selecione vozes para o teclado inferior e Pedaleira como você fez para o teclado Superior acima. Também fixe os volumes das vozes.

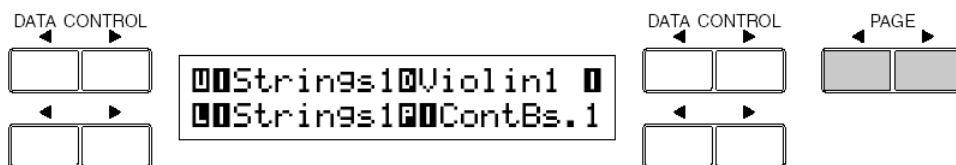
6. Ajuste o equilíbrio de volume entre as Vozes Superiores e Inferiores com o Controle de Equilíbrio provido na tela de Voz.

Para ajustar o equilíbrio de volume:

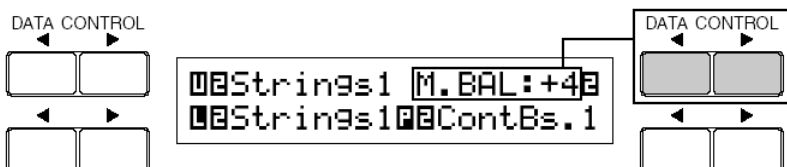
1. Pressione o botão VOICE DISPLAY na seção DISPLAY SELECT. A tela de Voz sempre aparece quando o Electone é ligado.



2. Selecione a página 2 da Tela de Voz usando os botões Página do lado direito da tela LCD.



3. Ajuste o equilíbrio com os botões de Controle de Dados correspondentes, no topo a direita. Valores positivos aumentam o volume do Teclado Superior, enquanto os valores negativos abaixam, ou aumentam o volume de Teclado Inferior. Gama: -6 - +6



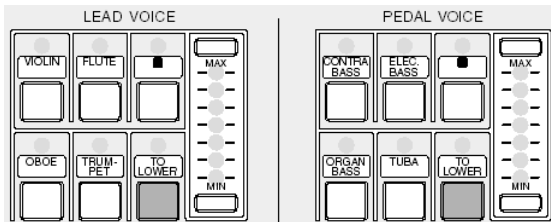
### NOTA

Apertando este par de botões de Controle de Dados ao mesmo tempo restabelece o equilíbrio à posição central.

## 2. Seção vozes

Sobre TO LOWER - Tocando (Superior) Voz Principal e Voz de Pedal do teclado inferior:

O Electone tem uma função especial "To Lower" que o permite nomear vozes Principal ou Baixo no teclado inferior. Simplesmente aperte o botão TO LOWER na seção de voz que você deseja nomear, e aquela voz será reproduzida no teclado inferior.



Quando os botões TO LOWER estão ativos, não podem ser tocadas as vozes principal e de pedal no teclado Superior e Pedaleira, respectivamente.

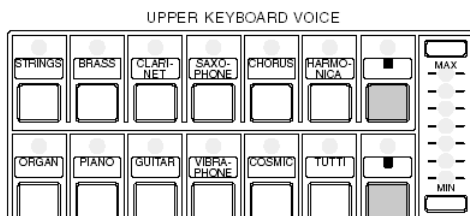


Desligando o Electone você apaga todas as colocações de painel que fez. Quando o Electone é ligado, Inscrição 1 Básica é selecionada automaticamente. Se você fez colocações de painel que você deseja manter, salve-as em disquete antes de desligar o Electone. Veja página 68 para mais informações.

### Selecionando vozes dos botões pontilhados

O EL-100 tem uma ampla variedade de vozes das quais você pode escolher – e o melhor é que são imediatamente visíveis dos controles de painel dianteiros. Você já aprendeu na seção anterior como selecionar as vozes diferentes que estão disponíveis na tela de Menu de Voz de cada voz de painel.

O Electone também possui botões pontilhados em cada seção de voz, dando acesso para mais vozes. Estes botões pontilhados funcionam como um seletor 'carta branca' de Menu de Voz; qualquer voz interna pode ser selecionada por estes botões.



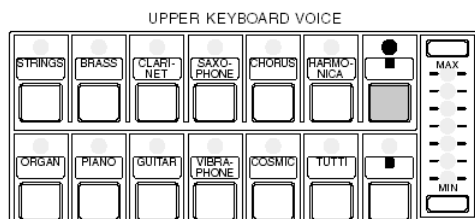
Os botões pontilhados têm dois usos básicos:

- Para tocar qualquer voz do Menu de Voz de quaisquer dos teclados ou Pedaleira. Você pode tocar no teclado Superior, por exemplo, vozes das vinte e duas páginas do Menu de Voz (inclusive Usuário), e não está limitado aos doze botões (equivalente a doze páginas do Menu de Voz) que compõe a seção de Voz Superior. Outra vantagem desta característica é que quando o as vozes normalmente monofônicas (uma nota) principal e pedal são nomeadas às seções de Voz de teclado Superior ou Inferior, elas podem ser tocadas polifonicamente.
- Para ter três vozes diferentes da mesma página de Menu de Voz disponíveis para selecionar na mesma canção. Por exemplo, você pode nomear um das vozes a um botão pontilhado na seção de Voz de Teclado Superior, a segunda voz para o outro botão pontilhado na mesma seção, e a terceira no Menu de Voz.

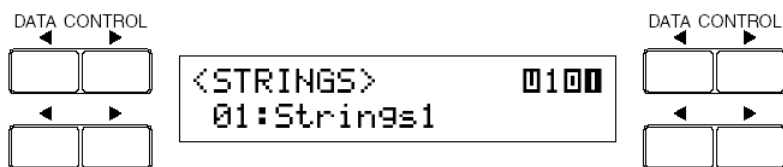
## 2. Seção vozes

Para selecionar vozes dos botões pontilhados:

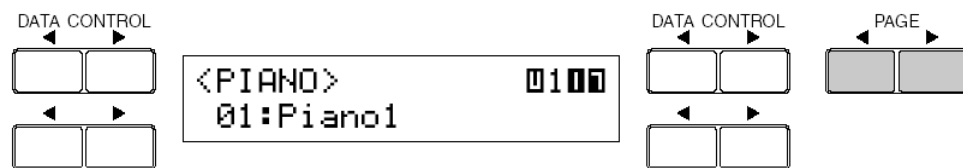
1. Aperte um dos botões pontilhados em quaisquer das seções de voz.  
Por exemplo, selecione Honky Tonk piano para o botão 1 Pontilhado na Voz do Teclado Superior.



STRINGS, Voice Menu 1, aparece.



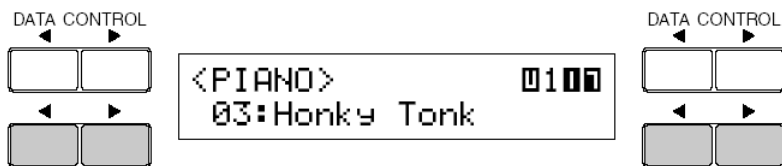
2. Selecione uma das páginas com os botões de Página, e escolha um Menu de Voz.  
(PIANO, página 17, neste caso)



### NOTA

Você pode ver e selecionar diretamente páginas Menu de Voz segurando um dos botões Pontilhados e apertando a voz desejada simultaneamente.

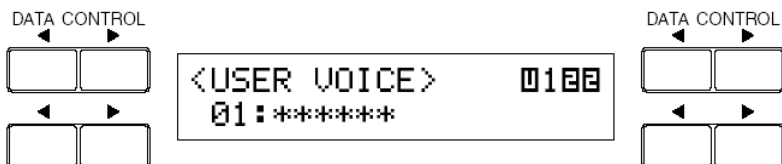
3. Selecione 03: a voz Honky Tonk piano usando os botões de Controle de Dados.



Você selecionou Honky Tonk para a Voz de Teclado Superior.

Sobre vozes de Usuário:

Página 22 é a área de "Usuário". Embora o EL-100 não possa tocar exatamente as vozes de usuário criadas com os modelos superiores como o EL-900, a função de conversão automática permite que seu EL-100 reproduza razoavelmente as vozes aproximadas dos sons originais. Porém, algumas vozes podem não ser reproduzidas corretamente.



### Menu vozes

Os quadro seguintes listam as vozes que são mostradas apertando os botões de voz de painel. As outras vozes que só estão disponíveis quando usando os botões Pontilhados são mostradas nas páginas 24 - 26.

#### STRINGS Upper/Lower

Strings1	Strings2
Pizz.Strs	Syn.Strs1

#### CONTRABASS Pedal

ContBass1	ContBass2
Pizz.Bass	UprghtBass

#### HORN Lower

Horn1	Horn2
Horn3	Muted Horn

#### TUBA Pedal

Tuba	Timpani
TimP.Roll	

#### OBOE Lead

Oboe1	Oboe2
Bassoon1	EnglishHorn

#### SAXOPHONE Upper/Lower

Saxophon1	Saxophon2
Sopra.Sax	Syn.Lead1

#### CHORUS Upper/Lower

Chorus1	Chorus2
Chorus3	Vocal

#### ORGAN Upper/Lower

Organi	JazzOrgani
PopOrgani	Accordion

#### PIANO Upper/Lower

Piano1	E.Piano1
E.Piano2	Harp.

#### VIBRAPHONE Upper/Lower

Vibrphone	Glocken.
Marimba	Syn.Chime

#### COSMIC Upper/Lower

Cosmic1	Cosmic2
Cosmic3	Cosmic4

#### VIOLIN Lead

Violini1	Violin2
Cello	PizzViolin

#### BRASS Upper/Lower

Brass1	Brass2
Brass3	Syn.Brass1

#### TRUMPET Lead

Trumpet1	Trumpet2
Trombone1	Muted Trp

#### FLUTE Lead

Flute1	Piccolo
Recorder	Whistle

#### CLARINET Upper/Lower

Clarinet1	Clarinet2
Bass Cla.	Syn.Cla.1

#### TUTTI Upper/Lower

Tutti1	Tutti2
Tutti3	Tutti4

#### HARMONICA Upper

Harmoni.1	Harmoni.2
-----------	-----------

#### ORGAN BASS Pedal

Org.Bass1	Org.Bass2
Org.Bass3	Org.Bass4

#### GUITAR Upper/Lower

Guitar1	Guitar2
ElecGtr.1	Harp

#### ELECTRIC BASS Pedal

ElecBass1	ElecBass2
Syn.Bass1	Syn.Bass2

#### USER VOICE Upper/Lower/Pedal

<USER VOICE>
01:*****

Os detalhes para cada voz como configurações de oitava (feet) e ligar/desligar efeitos são mostrados nas listas nas páginas 24 - 26.

## 2. Seção vozes

Detalhes em Todas as Vozes

As vozes não iniciadas por uma bolinha indicam que são usadas apenas selecionando os botões Pontilhados.

Página/Seção	Nome da voz	Predefinição		Comentários
		Pés	Efeito	
1. Superior/inferior <b>STRINGS</b>	● 01: Strings 1	8'	-	Conjunto grande de cordas.
	● 02: Strings 2	8'	-	Conjunto de cordas relativamente pequeno para música contemporânea.
	03: Strings 3	8'	-	Conjunto pequeno de cordas.
	04: Strings 4	8'	-	Possui harmônicos específicos para acomodar outras vozes.
	05: Strings 5	8'	-	Para tocar legato.
	06: Strings 6	8'	-	Cordas com clareza. Apropriado para as passagens rápidas.
	07: Strings 7	8'	-	Cordas expressivas e emcorpadas com ataque lento.
	● 08: Pizz. Strings	8'	-	Cordas pizzicato.
	09: Trem. Strings	8'	-	Cordas tremolo.
	● 10: Synth. Strings 1	8'	Cele.	Cordas Synth. com ataque mais suave.
	11: Synth. Strings 2	8'	Sym.	Cordas Synth luminosas.
	12: Synth. Strings 3	8'	Cele	Cordas Synth suaves.
2. Principal <b>VIOLIN</b>	● 01: Violin 1	8'	-	Para múltiplos propósitos.
	● 02: Violin 2	8'	-	Para solo com ataque preciso.
	03: Violin 3	8'	-	Violino luminoso para música rural.
	04: Violin 4	8'	-	Violino Synth mais profundo com gama dinâmica mais larga.
	05: Violin 5	8'	-	Violino com vibrato fundo, também serve para tocar cordas.
	● 06: Pizz. Violin	8'	-	Violino de Pizzicato.
	● 07: Cello	8'	-	Violoncelo com dedilhado realístico.
	08: Kokyu	8'	-	Violino chinês antigo.
3. Pedal <b>CONTRABASS</b>	● 01: Contrabass 1	8'	-	Tipo standard.
	● 02: Contrabass 2	8'	-	Contrabaixo realístico que soa em um uníssono de oitava.
	03: Contrabass 3	16'	-	Solo de contrabaixo realístico.
	● 04: Pizz. Bass	8'	-	Contrabaixo de Pizzicato para clássicos.
	● 05: Upright Bass	8'	-	Para jazz.
4. Superior/inferior <b>BRASS</b>	● 01: Brass 1	8'	-	Trompete e conjunto de trombone para clássicos.
	● 02: Brass 2	8'	-	Para big band com ataque mais luminoso.
	● 03: Brass 3	8'	-	Com impacto forte. Pode ser usada como orquestra.
	04: Brass 4	U16'/L8'	-	Conjunto de trombone.
	05: Brass 5	8'	-	Bronze de oitava apertados para música contemporânea.
	● 06: Synth. Brass 1	8'	-	Sopro Synth. com ataque preciso. Usado para Regist Básico 5.
	07: Synth. Brass 2	8'	-	Tipo analógico. Pode ser usada como linha de melodia.
	08: Synth. Brass 3	8'	-	Sopro Synth abundante.
5. Inferior <b>HORN</b>	● 01: Horn 1	8'	-	Trompa standard para clássicos.
	● 02: Horn 2	8'	-	Trompa solo uníssono. Corneta.
	● 03: Horn 3	8'	-	Para solar.
	04: Horn 4	8'	-	Conjunto de trompas impressionante.
	● 05: Muted Horn	8'	-	Trompa emudecida.
6. Principal <b>TRUMPET</b>	● 01: Trumpet 1	8'	-	Trompete standard para clássicos.
	● 02: Trumpet 2	8'	-	Jazz trompete 1 com sons encorpados.
	03: Trumpet 3	8'	-	Doce voz.
	04: Trumpet 4	8'	-	Jazz trompete 2 com um ataque diferente.
	05: Trumpet 5	8'	-	Trompete Synth cômico.
	06: Trumpet 6	8'	-	Solo de trompete ressonante.
	● 07: Muted Trp.	8'	-	Corneta muda.
	● 08: Trombone 1	U16'/L8'	-	Para tocar legato.
	09: Trombone 2	U16'/L8'	-	Solo de trombone luminoso. Para frases rápidas.
	10: Muted Trb.	U16'/L8'	-	Mudo cup.
	11: Flugel Horn	8'	-	Flugelhorn.
	12: Euphonium	U16'/L8	-	Éufono com sons mais macios.
7. Pedal <b>TUBA</b>	● 01: Tuba	16'	-	Acentuada por toque.
	● 02: Timpani	8'	-	Tímpano standard.
	● 03: Timpani Roll	8'	-	Tímpano típico.
8. Principal <b>FLUTE</b>	● 01: Flute 1	8'	-	Solo de flauta standard.
	02: Flute 2	8'	-	Para tocar legato.
	● 03: Piccolo	4'	-	Flautim standard.
	04: Yokobue	4'	-	Flauta japonesa com sons claros.
	● 05: Recorder	4'	-	Bloco floete.
	06: Ocarina	4'	-	Ocarina com sons simples mas mornos.
	07: Pan Flute	8'	-	Flauta pan.
	08: Shakuhachi	8'	-	Shakuhachi japonês com ruídos de respiração realísticos.
	● 09: Whistle	4'	-	Apito.



## 2. Seção vozes

Página/Seção	Nome da voz	Predefinição		Comentários
		Pés	Efeito	
9. Principal <b>OBOE</b>	● 01: Oboe 1	8'	-	Oboé suave.
	● 02: Oboe 2	8'	-	Tom ao redor com características de linguagem. Para frases rápidas.
	● 03: English Horn	8'	-	Cor Anglais.
	● 04: Bassoon 1	U16'/L8'	-	Para tocar legato.
	● 05: Bassoon 2	U16'/L8'	-	Para tocar staccato.
10. Superior/Inferior <b>CLARINET</b>	● 01: Clarinet 1	8'	-	Clarinete standard.
	● 02: Clarinet 2	8'	-	Solo de clarinete para jazz e contemporâneo.
	● 03: Bass Cla.	8'	-	Baixo clarinete com sons grandiosos e ressonantes.
	● 04: Synth. Cla. 1	8'	-	Clarinete Synth ressonante.
	● 05: Synth. Cla. 2	8'	-	Palheta Synth. com um som de ataque sem igual.
11. Superior/Inferior <b>SAXOPHONE</b>	● 01: Saxophone 1	U16'/L8'	-	Sax alto.
	● 02: Saxophone 2	U16'/L8'	-	Sax tenor característico com tonguing forte.
	● 03: Sopra. Sax.	8'	-	Sax soprano standard.
	● 04: Sax. Ens. 1	U16'/L8'	-	Sons mais macios para clássicos.
	● 05: Sax. Ens. 2	U16'/L8'	-	Seção de saxofone para bigband.
	● 06: Synth. Sax.	8'	-	Sopro sintetizador com sons profundos na gama mediana e mais baixa.
	● 07: Synth. Lead 1	8'	-	Palheta Synth analógico suave.
	● 08: Synth. Lead 2	8'	-	Palheta Synth clara com um ataque afiado.
	● 09: Synth. Lead 3	4'	-	Palheta rouca.
	● 10: Synth. Lead 4	8'	-	Palheta Synth digital.
	● 11: Synth. Lead 5	8'	-	Palheta Synth. com quartas notas profundas.
12. Superior/Inferior <b>TUTTI</b>	● 01: Tutti 1	8'	-	Unísono de cordas e conjunto de sopro de madeira.
	● 02: Tutti 2	8'	-	Unísono de cordas e metais.
	● 03: Tutti 3	8'	-	Os metais para clássicos e bandas.
	● 04: Tutti 4	8'	-	Big Band. Tocar suave = apenas sax. Tocar mais pesado = subir 1 oitava nos metais.
	● 05: Tutti 5	8'	-	Conjunto de sopro de madeira. Instrumentos variam dependendo do registro que é tocado.
	● 06: Tutti 6	8'	-	Quinteto de sopro de madeira.
	● 07: Tutti 7	8'	-	Conjunto de metal.
13. Superior/Inferior <b>CHORUS</b>	● 01: Chorus 1	8'	-	Feminino "Ah."
	● 02: Chorus 2	8'	-	Masculino "Wh."
	● 03: Chorus 3	8'	-	Coro misturado.
	● 04: Chorus 4	8'	-	Coro misturado com ressonância bonita. Wh.
	● 05: Chorus 5	8'	-	Conjunto vocal tipo scat.
	● 06: Vocal	8'	-	Solo acentuado vocal, "Ah."
14. Superior <b>HARMONICA</b>	● 01: Harmonica 1	8'	-	Tipo standard com afinação modular vibrato.
	● 02: Harmonica 2	8'	-	Gaita de solo com filtro e amplidão modular vibrato.
15. Superior/Inferior <b>ORGAN</b>	● 01: Organ 1	8'	-	Órgão de tubo pequeno. 8".
	● 02: Organ 2	8'	-	Órgão de tubo grande com coupler cheio.
	● 03: Organ 3	8'	-	Paradas Nasard. 8" + 2 2/3".
	● 04: Organ 4	8'	-	Harmônio.
	● 05: Jazz Organ 1	16'	Chor.	Por solar. 16" + 8" + 5 1/3".
	● 06: Jazz Organ 2	16'	Trem.	16" + 8" + 2".
	● 07: Jazz Organ 3	16'	Trem.	Para tocar agrupamento. 16" + 1 3/5" + 1 1/3" + 1".
	● 08: Jazz Organ 4	16'	Chor.	Abundante e ruidoso órgão de jazz.
	● 09: Pop Organ 1	8'	Chor.	Sons luminosos para jazz. 8" + 4" + 2 2/3".
	● 10: Pop Organ 2	8'	Chor.	Para múltiplos propósitos.
	● 11: Theat. Organ 1	8'	Sym.	8" + 4" com ataque mais lento.
	● 12: Theat. Organ 2	8'	-	16" + 8" com ataque mais lento.
	● 13: Accordion	8'	-	Ataque mais lento.
	● 14: Bandoneon	8'	-	Ataque pode ser controlado através de toque inicial.
16. Pedal <b>ORGAN BASS</b>	● 01: Organ Bass 1	8'	-	Combinação de baixo órgão.
	● 02: Organ Bass 2	16'	-	Órgão de tubo baixo 1. tipo Standard.
	● 03: Organ Bass 3	16'	-	Para jazz. 16".
	● 04: Organ Bass 4	16'	-	Órgão de tubo baixo 2. coupler Cheio.
17. Superior/Inferior <b>PIANO</b>	● 01: Piano 1	8'	-	Para múltiplos propósitos.
	● 02: Piano 2	8'	-	Sons mais luminosos. Tipo CP80.
	● 03: Honkytonk	8'	-	Honky tonk piano.
	● 04: Elec. Piano 1	8'	Cele.	Tipo DX7.
	● 05: Elec. Piano 2	8'	Cele.	A moda antiga, piano elétrico.
	● 06: Elec. Piano 3	8'	-	Piano elétrico com sons claramente brilhantes mas profundos.
	● 07: Harpsichord	8'	-	Címbalo standard.
	● 08: Clavi.	16'	-	Funky clavi.
	● 09: Clavichord	8'	-	Clavicórdio com sons estáveis e graves.

## 2. Seção vozes

Página/Seção	Nome da voz	Predefinição		Comentários
		Pés	Efeito	
<b>18. Superior/Inferior GUITAR</b>	● 01: Guitar 1	U16/L8'	-	Violão folk. Cordas de aço.
	● 02: Guitar 2	U16/L8'	-	Violão de jazz acústico. O tom varia dependendo do toque.
	03: Guitar 3	U16/L8'	-	Violão clássico. Adequado para bossanova.
	04: 12Str. Guitar	U16/L8	-	Violão clássico de 12 cordas com sons deslumbrantes.
	05: Banjo	8'	-	Para country e dixieland.
	06: Mandolin	8'	Cele.	Bandolim standard.
	07: Sitar	8'	-	Cítara indiana com as ressonâncias diferentes entre abaixo/alto e meio.
	08: Shamisen	8'	-	Shamisen clássico japonês.
	● 09: Elec. Guitar 1	U16/L8'	-	Para tocar.
	10: Elec. Guitar 2	U16/L8'	-	Para solar.
	11: Muted Guitar	U16/L8'	-	Violão mudo.
	12: Dist. Guitar	U16/L8'	-	Guitarra distorcida.
	● 13: Harp	8'	-	Harpa principal.
	14: Steel Guitar	8'	-	Guitarra havaiana. Efetivo quando usado com a função de deslizamento.
	15: Koto	8'	-	Koto japonês.
	16: Taisho Koto	4'	Cele.	Taisho Koto japonês.
<b>19. Superior/Inferior VIBRAPHONE</b>	● 01: Vibraphone	8'	-	Vibrafone standard.
	● 02: Glocken	4'	-	Glockenspiel.
	03: Celesta	4'	-	Celestial.
	04: Music Box	4'	-	Caixa de música antiga.
	● 05: Marimba	8'	-	Marimba de concerto.
	06: Xylophone	4'	-	Tom varia, dependendo do toque inicial.
	07: Chime	4'	-	Carrilhão.
	● 08: Synth. Chime	8'	Cele.	Carrilhão estrelado.
	09: Steel Drum	8'	-	Tambor de aço.
<b>20. Pedal ELECTRIC BASS</b>	● 01: Elec. Bass 1	8'	-	Para múltiplos propósitos.
	● 02: Elec. Bass 2	16'	-	Baixo slap.
	03: Elec. Bass 3	16'	-	Baixo arrancado com ataque duro.
	04: Elec. Bass 4	16'	Cele.	Baixo fretless, também serve para solar.
	● 05: Synth. Bass 1	16'	-	Sons sustentados.
	● 06: Synth. Bass 2	16'	-	Com ataque notável.
	07: Synth. Bass 3	16'	-	Tom varia, dependendo do toque.
<b>21. Superior/Inferior COSMIC</b>	● 01: Cosmic 1	4'	-	Tipo de decadência. Para propósitos de multi. REINO UNIDO em Regist Básico. 4.
	● 02: Cosmic 2	8'	-	O mais baixo registro de celesta. LK e PK em Regist Básico. 4.
	● 03: Cosmic 3	8'	-	Bronze type.LK em Regist Básico. 5.
	● 04: Cosmic 4	8'	-	Tipo decadência. Com imagem fantástica.
	05: Cosmic 5	8'	-	Sons espaciais com retorno.
	06: Cosmic 6	8'	-	Metais Synth. digitais.
	07: Cosmic 7	8'	-	Tipo vocal com retorno.
	08: Cosmic 8	8'	-	Tipo distorção com retorno.
	09: Cosmic 9	8'	-	Tipo decadência com retorno sem igual.
	10: Cosmic 10	8'	-	Synth claro. pad.
	11: Cosmic 11	8'	-	Synth digital. pad.
	12: Cosmic 12	8'	-	Coro Synth pad.
	13: Cosmic 13	8'	-	Efeito sonoro especial com um ataque mais lento. Os sons mudam drasticamente.
	14: Cosmic 14	8'	-	Caixa de música digital fantástica.
	15: Cosmic 15	8'	-	Synth étnico. percussão.
	16: Cosmic 16	16'	-	Efeito sonoro especial com uma mistura complicada de vários sons.

Algumas das vozes podem ser diferentes daquelas nos modelos superiores como o EL-900 até mesmo quando possuem o mesmo nome.

## 2. Seção vozes

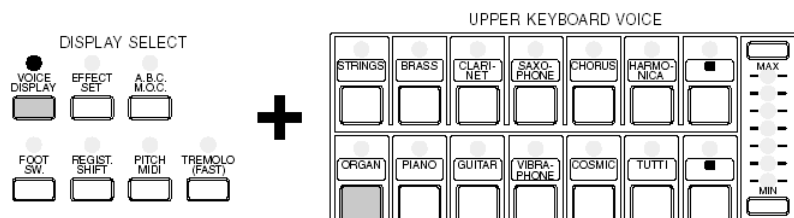
Para selecionar vozes “escondidas”

(Voz 2 do Teclado superior , Voz 2 do Teclado Inferior e Voz 2 do Pedal):

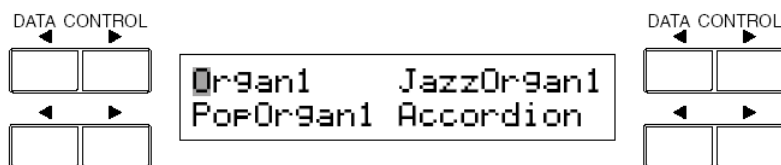
Você pode ver e selecionar as vozes “escondidas” na tela LCD .Esta função que as vozes em cada teclado tenha um som mais espesso.

O procedimento é explicado com a seleção de Voz 2 do Teclado Superior , como um exemplo.

1. Aperte um dos botões de voz na seção de Voz do Teclado Superior enquanto aperta o botão de VOICE DISPLAY na seção DISPLAY SELECT.



Por exemplo, se você selecionou que a voz ORGAN , a tela seguinte (Menu de Voz) aparecerá:

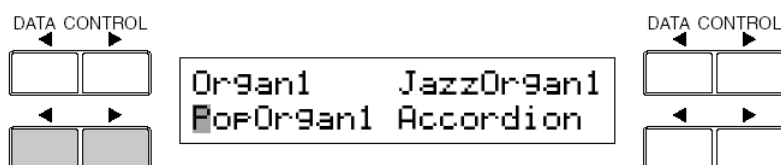


Note aqueles vários nomes de voz diferentes que são mostrados nesta tela. Estas são variações da categoria de órgão básico.

### NOTA

Neste caso a luz on/off da seção do Teclado Superior não será afetada desde que você esteja lidando com a Voz 2 do Teclado Superior

2. Aperte um dos botões de Controle de Dados que correspondem à voz que você deseja selecionar. (Pop Organ 1, neste caso)

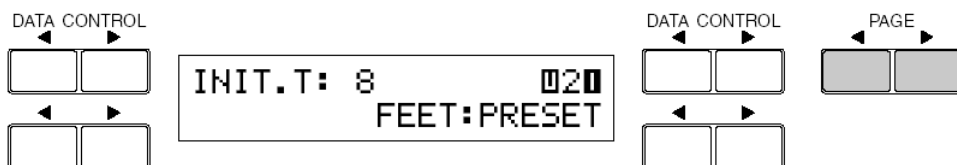


A primeira letra da voz selecionada começará a piscar. Você selecionou Pop Organ 1 para a Voz 2 do Teclado Superior .

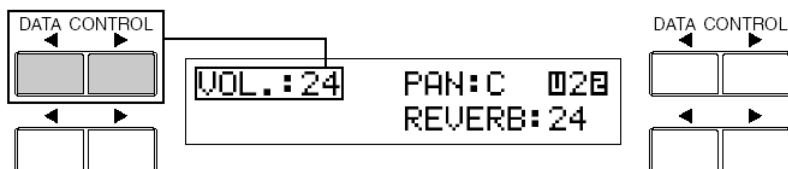
## 2. Seção vozes

### 3. Acerte o volume para a Voz 2 do Teclado Superior

Apertando os mesmos botões de controle de dados que correspondente à voz selecionada na tela de Condição de Voz. Use os botões da página para selecionar a página 2 que contém a configuração de Volume.



Use o par de botões da parte de cima a esquerda para mudar o nível da voz desejada.



Você pode selecionar as vozes 2 do Teclado Inferior e do Pedal da mesma maneira.

#### NOTA

Também, você pode mudar o volume da Voz 2 do Teclado Superior apertando os botões de volume do Teclado Superior do painel enquanto segurando o botão VOICE DISPLAY

#### NOTA

A posição da luz de volume não será afetada se você muda o volume da Voz 2 do Teclado Superior. O botão de volume do painel é exclusivo para os grupos de voz do painel.

### 3. Controles de vozes e efeitos

O Electone é equipado com dois tipos de funções que podem ser usadas para mudar o som das vozes: Controles e Efeitos de Voz

Podem ser aplicados certos efeitos a algumas das vozes, porém podem ser modificados como você quiser. Todos os efeitos embutidos são digitais.

O quadro abaixo mostra os vários controles e efeitos de voz para cada seção de voz.

As funções disponíveis são indicadas através de círculos. Os controles e efeitos são aplicados de várias maneiras: aplicado a cada grupo de voz, para cada teclado ou para o sistema inteiro.

	Toque Inicial	Pés	Volume	Pan	Reverb *2	Tremolo Acorde *1	Sinfônico Celeste	Delay	Flanger	Distorção	Vibrato	Slide principal	Tune principal	Sustenido
Voz teclado superior	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	<input type="radio"/>
Voz teclado inferior	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	<input type="radio"/>
Voz principal	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Voz de Pedal	—	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	<input type="radio"/>
Páginas relacionadas	Condição de voz página 1	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	Condição de voz página 2	—	—	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	—	—	—	—	—	—
	Condição de voz página 3	—	—	—	—	—	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	—
	Condição de voz página 4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	<input type="radio"/>	—	—	—
	Condição de voz página 5 (apenas voz principal)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—
	Página de configurar efeitos	—	—	—	—	—	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	—	—	—
	Página reverb	—	—	—	—	<input type="radio"/>	—	—	—	—	—	—	—	—
	Página sustenido	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	<input type="radio"/>
	Página tremolo	—	—	—	—	—	<input type="radio"/>	—	—	—	—	—	—	—

\*1 Ligar e desligar tremolo e chorus e alternar entre tremolo e chorus são comuns a todas as seções de voz.

\*2 A profundidade e duração do reverb total são controladas na página do reverb, entretanto as configurações do reverb podem ser feitas para cada seção de voz.

Para mudar as configurações e adicionar os efeitos, veja a página apropriada:

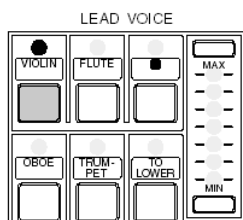
1. Selecionando das Páginas de Condição de Voz
2. Selecionando das Páginas de Configuração de Efeito
3. Selecionando do Painel

### 3. Controles de vozes e efeitos

#### 1. Selecionando da página condições de vozes

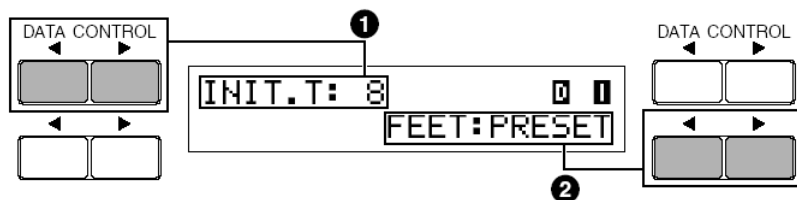
Para ver as Páginas de Condição de Voz:

Escolha uma voz no painel, então aperte o botão daquela voz novamente. A Condição de Voz escolhe uma voz na página que aparece na tela de LCD.



Cada grupo de Condição de Voz (com exceção da Voz Principal) é configurado com quatro páginas. A Condição de voz da Voz Principal consiste em cinco páginas.

#### Condição de voz (Página 1)



Os itens incluídos são diferentes entre grupo de Voz do Pedal e os outros (Só as configurações do pedal está disponível para o grupo de Voz do Pedal).

#### Pedalboard



#### 1. Sensibilidade do Toque

Os controles de volume e de timbre estão de acordo com a velocidade à qual você toca as teclas.

Quanto mais forte você toca as teclas, maior o volume e mais luminoso o timbre se tornará. Para todas as vozes são proporcionadas esta função de expressão tornando possível reproduzir perfeitamente as mudanças dinâmicas e tonais sutis de instrumentos.

Configurações mais altas fazem uma mudança mais ampla  
Alcance: 0 – 14

#### 2. Alcance

Determina o ajuste de oitava do grupo de voz. Você pode usar uma certa voz com um o alcance mais amplo.

PRESET é a configuração original (de fábrica); 4 ' é o mais altos e 16 ' é o mais baixo.

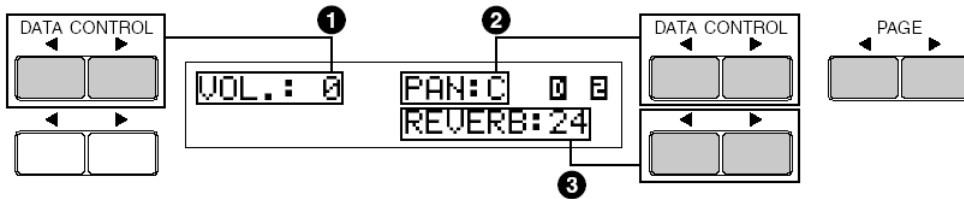
O ajuste 2 ' é adicionado às seções de Voz do Pedal.

**NOTA**  
Configuração mínima não produz efeito nenhum.

### Condição de voz

#### (Página 2)

Pressione os botões de página para acessar a página 2.



### 1. Volume

Ajuste o volume de voz. Veja página 20 para mais informação.

Alcance: 0 – 24

### 2. Panning (configurações de estéreo)

Determina a posição da voz no som estéreo. Sete posições de estéreo estão disponíveis.

### 3. Reverb

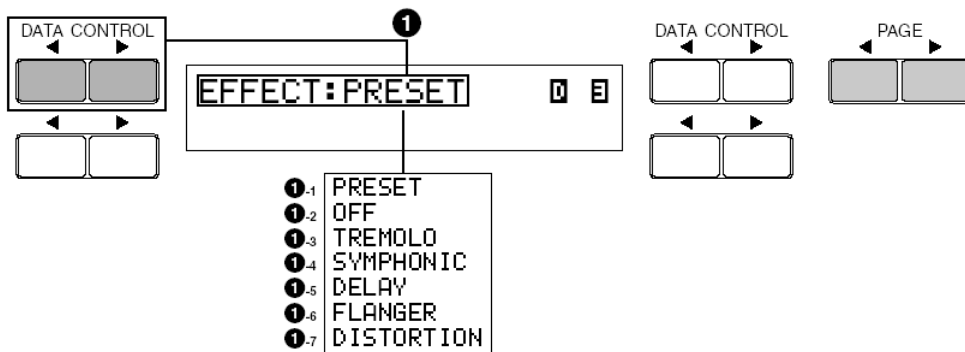
Determina a quantia de reverb aplicada a cada seção de Voz. Quando o controle de REVERB do painel é configurado ao mínimo, a configuração não terá nenhum efeito. Veja página 40 para os detalhes.

Alcance: 0 – 24

### 3. Controles de vozes e efeitos

#### Condição de voz (Página 3)

Aperte a os botões de PAGE (Página) para selecionar PAGE 3



#### 1. Efeito

Determina o tipo de efeito aplicado a cada seção de voz. Cada botão do topo na esquerda ► Botão de Controle de Dado seleciona Padrão, Desligado, Tremolo, Symphonic, Delay, Flanger e Distorção, em ordem. Cada botão do topo na esquerda ◀ Botão de Controle de Dado seleciona na ordem invertida.

#### NOTA

Também pode ser selecionado o efeito na Página de Configuração de Efeito (página 34).

##### 1 - 1. Padrão

Seleciona o efeito original (de fábrica) . Quando PRESET é selecionado, algumas das vozes já possui um certo tipo de efeito..

##### 1 - 2. Desligado

Cancela o efeito.

##### 1- 3. Tremolo

Seleciona Tremolo/Chorus. Veja página 42 para os detalhes da configuração de Tremolo/Chorus.

##### 1 - 4. Symphonic

Seleciona Symphonic/Celeste. Veja página 35 para os detalhes da configuração de Symphonic/Celeste.

##### 1 – 5. Delay

Seleciona Delay. Veja página 36 para os detalhes da configuração de Delay.

##### 1 – 6. Flanger

Seleciona Flanger. Veja página 38 para os detalhes da configuração de Flanger.

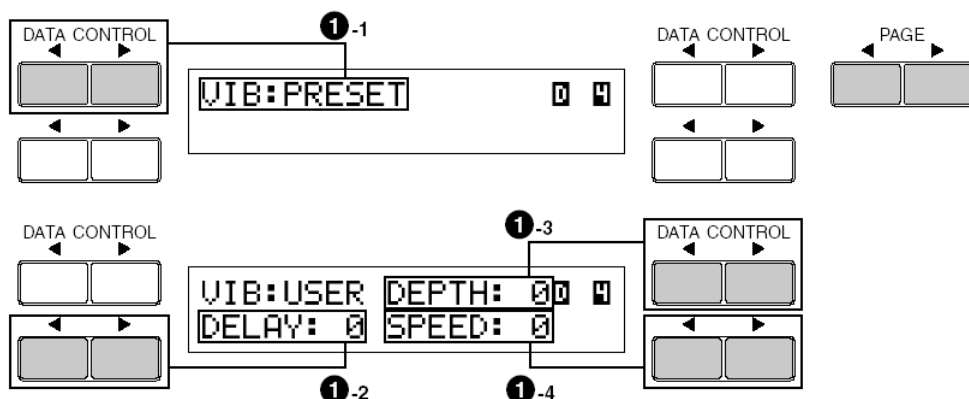
##### 1 - 7. Distorção

Seleciona Distorção. Veja página 39 para os detalhes da configuração de Distorção.



#### Condição de voz (Página 4)

Aperte a os botões de PAGE (Página) para selecionar PAGE 4



#### 1. Vibrato

A Função de Vibrato vibra as vozes para criar imagem mais suave. Aplicado a cada grupo de voz.

##### 1 - 1. PRESET/USER

Seleciona o efeito original (de fábrica). Quando PRESET é selecionado, algumas das vozes já possui o efeito de vibrato.

Selecionando User você pode ter acesso aos parâmetros de Vibrato para criar sua própria configuração de vibrato.

##### 1 - 2. Delay

Determina a quantia de tempo que decorre entre o tocar de uma tecla e o começo do efeito de vibrato (veja diagrama). Configurações mais altas aumentam a demora do vibrato.

Alcance: 0 – 14

##### 1 - 3. Profundidade (depth)

Determina a intensidade do efeito de vibrato (veja diagrama).

Configurações mais altas resultam em um vibrato mais profundo

Alcance: 0 – 14

##### 1 - 4. Velocidade (speed)

Determina a velocidade do efeito de vibrato (veja diagrama).

Alcance: 0 - 14.

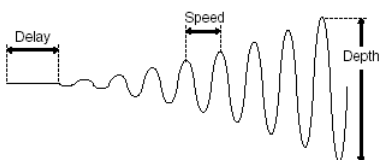
#### NOTA

O vibrato de Usuário pode não ser útil para algumas vozes como Harmonica2, Electric Piano1 e Synth. Chime.

#### NOTA

Os parâmetros de Vibrato, Delay, Profundidade e Velocidade, não é exibido enquanto que Preset estiver selecionado.

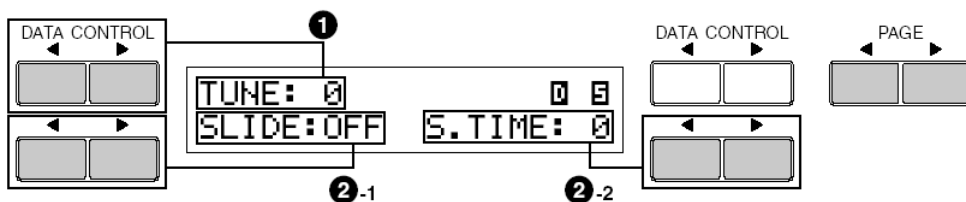
Vibrato Control



### 3. Controles de vozes e efeitos

#### Condição de voz (Página 5)

Aperte a os botões de PAGE (Página) para selecionar PAGE 5



#### 1. Ajustagem

Determina a afinação da voz principal. Este controle o deixa afinar a voz de principal relacionando com as outras vozes do Electone, para assim produzir um som mais rico. Quanto mais alto o valor ajustado, mais alta a afinação.

Alcance: 0-24 (max. 28.88 cents; 1 Step = Ca.1.2cents)

#### 2. Legato

Aplica um efeito de portato para notas tocadas em legato. Por exemplo, se você toca uma nota, sem antes soltar a primeira nota completamente, a afinação da primeira nota vai 'deslizar' para cima até a segunda nota. A função de Legato funciona dentro de um alcance de uma oitava.

2 - 1. Ligado/Desligado

Determina se o efeito de Legato está Ligado/Desligado

2 - 2. Tempo de legato

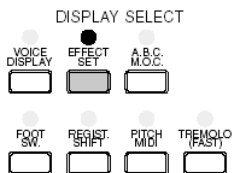
Determina a velocidade do legato ou efeito de portato. Quanto mais alto o valor , mais lenta a velocidade.

Alcance: 0 – 14

### 2. Selecionando da página configurações de efeitos

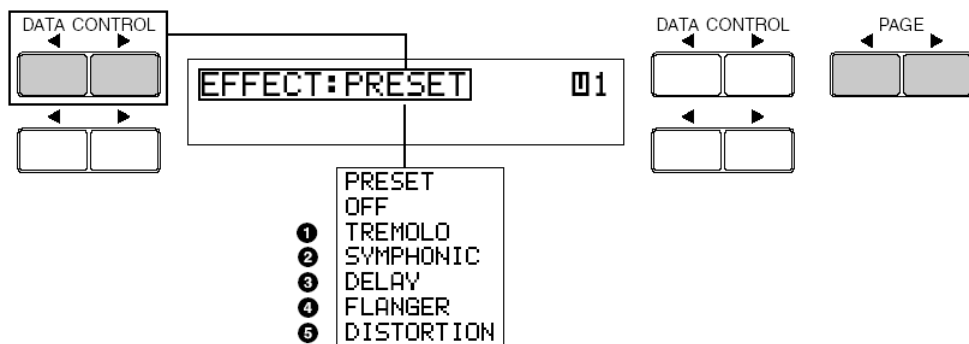
Para ir na Página de Configuração de Efeito :

Apertando o botão EFFECT SET na tela DISPLAY SELECT para ir nas páginas de configuração de efeito.



Veja página 32 para a informação de Padrão e Desligado. A explicação em cada efeito é determinada aqui.

### 3. Controles de vozes e efeitos



Selecionando um Grupo de Voz

Você pode selecionar a seção de voz para a qual o efeito deve ser aplicado, apertando os botões de Página. O indicador mostra cada grupo de voz.

**01**: Voz do Teclado superior

**01**: Voz do Teclado inferior

**0**: Voz principal

**01**: Voz do Pedal

**02**: Voz do Teclado superior

**02**: Voz do Teclado inferior

**02**: Voz do Pedal

#### 1. Tremolo/Chorus

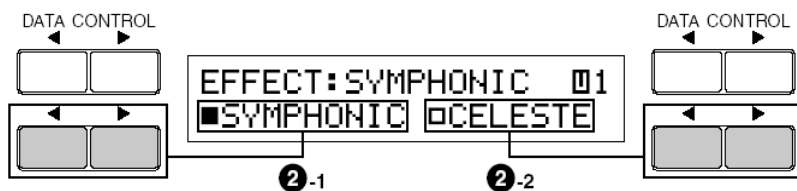
Veja seção de Tremolo na página 42. Independentemente aplicado a cada seção de voz.

#### 2. Symphonic/Celeste

Determina o tipo do efeito Sinfônico, SYMPHONIC (Sym.) ou CELESTE (Cele.).

Symphonic é um efeito de eco sutil que faz uma voz pareça um conjunto. Por exemplo, uma voz de violino de solo tocada com Symphonic pareceria muitos violinos tocando junto.

SYMPHONIC simula o efeito de um grande conjunto, enquanto CELESTE cria o efeito de um som gradualmente se expandindo. Aperte os botões apropriados de Controle de Dados para ativar no efeito desejado. A caixa sólida (negativo) indica que o efeito está ligado.



**NOTA**

Na ilustração à esquerda, Symphonic está selecionado e ativo.

2 – 1. Symphonic

Seleciona o efeito Symphonic para a seção de voz designada.

2 - 2. Celeste

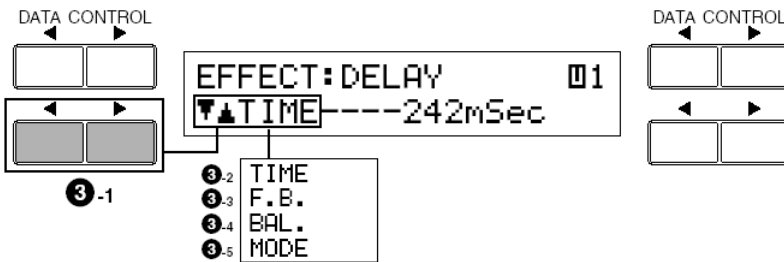
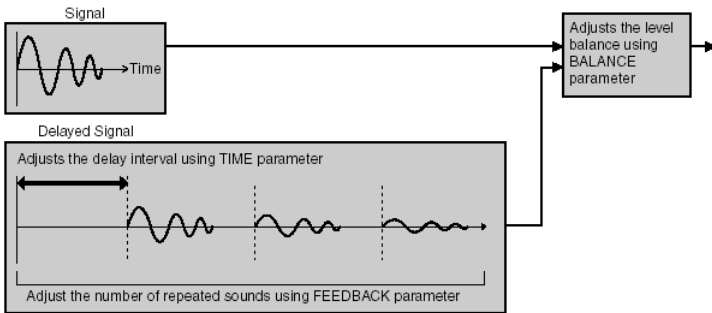
Seleciona o efeito Celeste à seção de voz designada.

### 3. Controles de vozes e efeitos

#### 3. Delay

Delay é um efeito de eco pronunciado, com distinto atrasado de repetição do som original.

Independentemente aplicado a cada seção de voz.



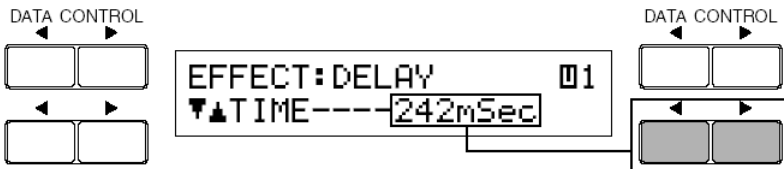
#### 3 - 1. Configurações de parâmetro

Os botões de Controle de Dados à esquerda selecionam os parâmetros de Delay disponíveis.

Os parâmetros disponíveis são :

#### 3 - 2. Tempo

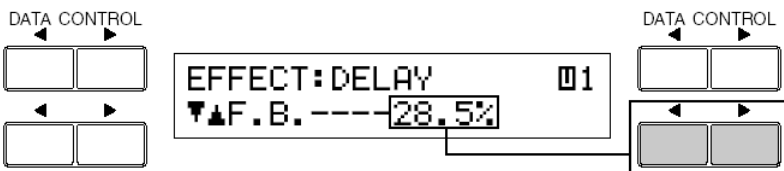
Determina o tempo entre a repetição atrasada



Alcance: 5mSec-956mSec

#### 3 - 3. Feedback

Determina o número de repetições atrasadas.

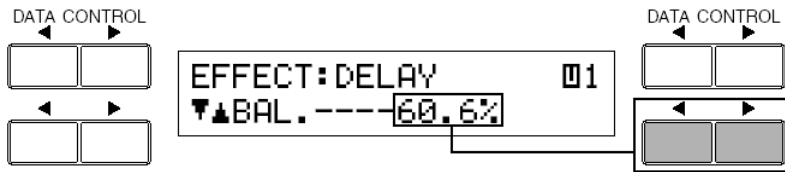


Alcance: 0.2% - 46.9%

### 3. Controles de vozes e efeitos

#### 3 - 4. Equilíbrio

Determina o volume do efeito de delay, relativo ao som original.  
Configurações mais altas produzem um delay maior.



Alcance: 0% - 100% Alcance: 0% - 100%

#### 3 - 5. Modo

Seleciona o tipo de delay de Mono, ST (Estéreo) 1, 2, 3. Selecionando um dos Delays Estéreos se produzirá algo se expandindo ou se movendo da direita para a esquerda, ou da esquerda para direita.



Alcance: Mono, ST1, ST2, ST3,

#### Características de Cada Tipo de Delay

##### Mono

Delay mono normal.

##### ST1

Multi delay com repetições complexas. Prevê um efeito mais encorpado.

##### ST2

Delay estéreo simples. Feedback é 0 e somente a primeira repetição. Podem ser obtidos efeitos especiais.

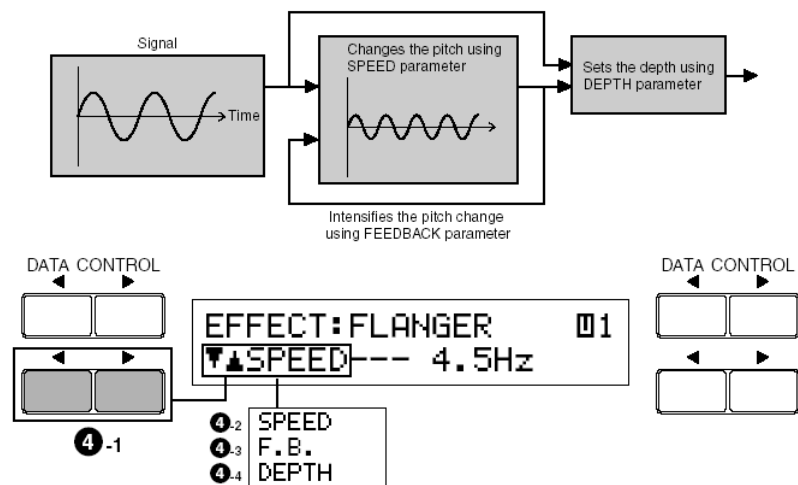
##### ST3

Adiciona densidade e brilho para o delay mono.

### 3. Controles de vozes e efeitos

#### 4. Flanger

Flanger introduz um efeito de modulação animado para o som. Independentemente aplicado a cada seção de voz.

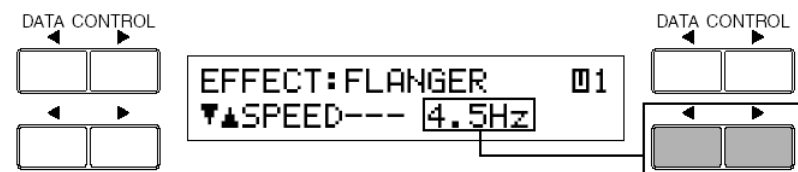


4 – 1. Os botões de Controle de Dados à esquerda selecionam os parâmetros de Flanger disponíveis.

Os parâmetros disponíveis são :

##### 4 - 2. Velocidade

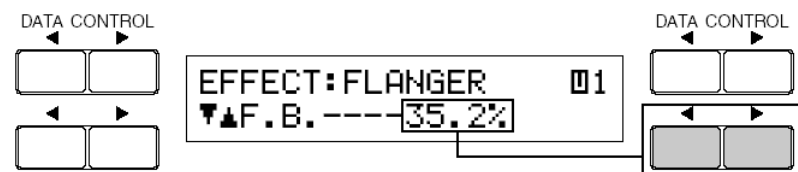
Determina a velocidade da modulação.



Alcance: 0Hz - 12.1Hz

##### 4 - 3. Feedback

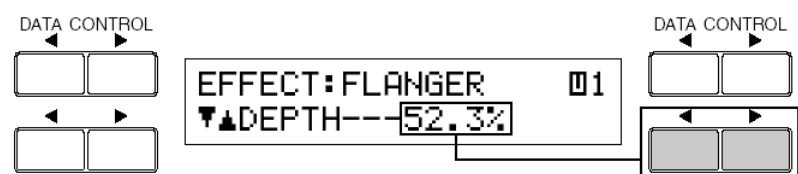
Controla o brilho e o som metálico do efeito.



Alcance: 0.6% - 94.0%

##### 4 - 4. Profundidade

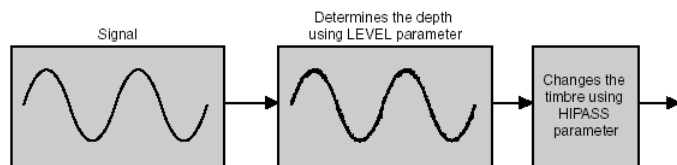
Determina a intensidade do efeito.



Alcance: 37.8% - 87.8%

#### 5. Distorção

A Distorção adiciona uma imagem distorcida para os sons normalmente achados em guitarras. Independentemente aplicado a cada seção de voz.



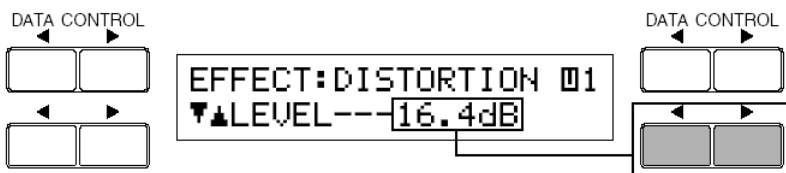
##### 5 – 1. Configurações de parâmetro

Os botões de Controle de Dados à esquerda selecionam os parâmetros de Distorção disponíveis.

Os parâmetros disponíveis são :

##### 5 - 2. Nível

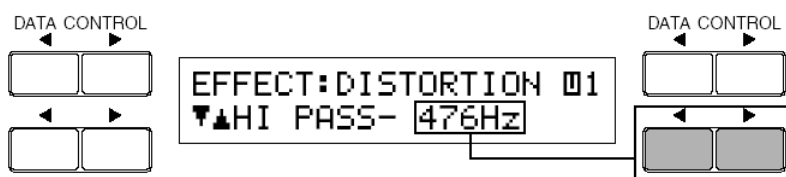
Determina a profundidade dos sons distorcidos.



Alcance: 0dB–21.8dB

##### 5 -3. High Pass

Mudança o timbre dos sons distorcidos.



Alcance: 20Hz - 1036Hz

### 3. Controles de vozes e efeitos

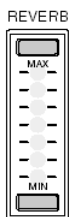
#### 3. Selecionando do painel

As páginas de Reverb, Sustain e de Tremolo/Chorus são vistas apertando os respectivos botões do painel .

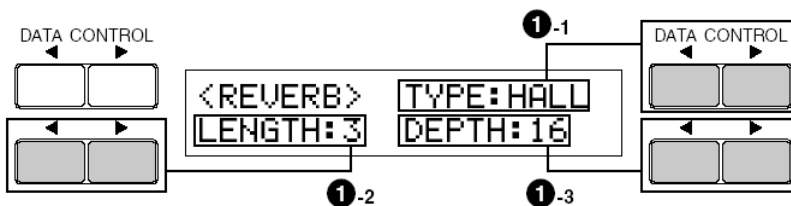
##### 1. Reverb

Reverb adiciona um efeito de eco para o som, dando a impressão de um desempenho em um quarto grande ou um grande teatro. O efeito de Reverb pode ser aplicado ao sistema inteiro ou independentemente para cada seção de voz (página 31) . Também, o Reverb pode ser aplicado independentemente ao ritmo e acompanhamento.

Aperte um dos botões de REVERB, localizado à esquerda do painel, para ajustar o efeito de Reverb . A tela seguinte aparece.



Página de REVERB



##### 1 -1. Tipo

Determina o tipo de efeito de reverb: Quarto, Teatro e Igreja. Cada tipo simula um ambiente acústico diferente; Quarto é o menor e Igreja o maior.

##### 1 -2. Duração

Determina a vivacidade acústica do ambiente simulado no efeito. Configurações mais altas fazem que o ambiente tenha mais reverberação.

Alcance: 0 – 6

##### 1 -3. Profundidade

Faz o ajuste preciso da profundidade de reverberação ou o nível dos sons refletidos. São feitas configurações de profundidade do reverb com os botões de painel do REVERB.

Alcance: 0 – 24

#### NOTA

Quando este parâmetro ou o controle do painel do REVERB está fixado ao mínimo, as configurações em cada página de condição de voz (página 31) não terá nenhum efeito.

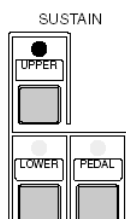


## 2. Sustain

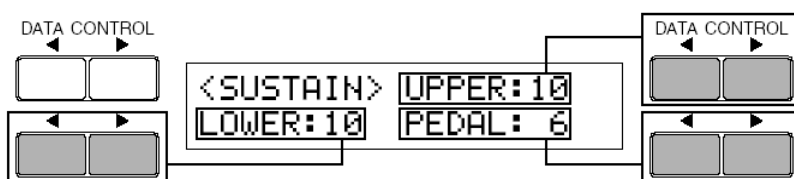
O efeito de sustain, é selecionável para as vozes do teclado Superior, Inferior e para as vozes de Pedal, diminuindo gradualmente o som quando as teclas são soltas. As configurações de duração e Ligado/Desligado do sustain são independentes para cada teclado e provêm máximo controle expressivo.

Aperte um dos botões de SUSTAIN localizados à esquerda do painel, para ajustar o efeito de Sustain. A tela seguinte aparece.

A luz do botão acende indicando que o sustain está ligado. Aperte o botão novamente para desligar o sustain.



### Página de SUSTAIN



### Superior/Inferior/Pedal

Determina a duração de sustain aplicado a cada teclado. A tela mostra os valores de duração de sustain de cada teclado. Devem ser ajustados valores altos bastante para que o efeito de sustain seja notado.

Alcance: 0 – 12

#### NOTA

O Sustain não pode ser aplicado as vozes principais.

#### NOTA

Se lembre que os botões de SUSTAIN são interruptores de ligado/desligado. Se você os usa simplesmente conferir o valor de duração do sustain, você pode mudar o estado de ligado/desligado do efeito sem querer. Se lembre de conferir se a luz de sustain está ligada ou desligada antes de você começar a tocar.

## 3. Controles de vozes e efeitos

---

### 3. Tremolo/Chorus

O Tremolo recria o rico, som rotativo dos antigos alto falantes. Da mesma maneira que com um alto falante convencional, você pode alternar entre velocidades lentas e rápidas. E como um alto falante motorizado, o efeito de tremolo característico muda gradualmente a velocidade de depois que é trocado. Você também pode ajustar a velocidade máxima do efeito para mudar o seu estilo tocando. O efeito de Tremolo pode ser trocado em tempo real enquanto você toca, com o botão do painel dianteiro ou através do Footswitch Esquerdo (quando corretamente ajustado para operação de Footswitch).

Operação de Tremolo

Para Vozes do Painel (Menu de Voz)

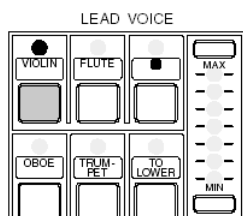
1. Selecione (ligue) o efeito de Tremolo em cada Condição de Voz na página 3.
2. Ajuste as Configurações de Tremolo na página de controle do Tremolo (ou página do Efeito)
3. Designe um footswitch para o Controle do Tremolo, se você quiser. Ligue o Tremolo enquanto você toca, com o botão de Tremolo ou Footswitch.

### 3. Controles de vozes e efeitos

1) Ligando o efeito de Tremolo (ajustado para modo de espera - standby):  
Você não pode usar o efeito de Tremolo apenas apertando o botão de TREMOLO (FAST). Primeiro, você precisa ligar o efeito na seção de voz desejada. Independentemente aplicado a cada seção de voz.

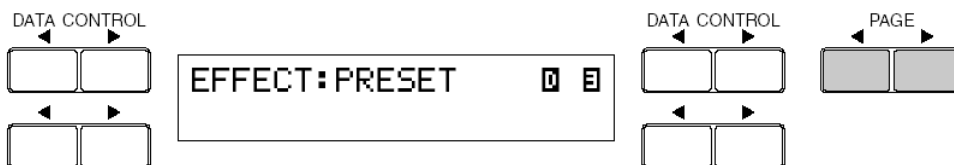
Selecionando (ligando) Tremolo

1. Aperte o botão de voz desejado no painel duas vezes para exibir uma das páginas de Condição de Voz.

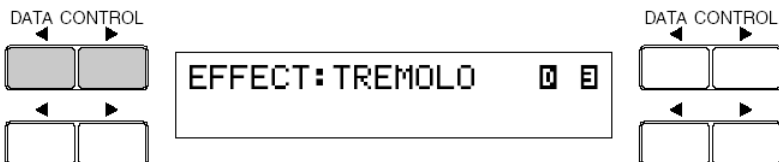


A página de Condição de Voz aparece.

2. Selecione a página 3 da Tela de Voz usando os botões de PÁGINA localizados ao lado direito da tela de LCD.



3. Selecione Tremolo para liga – lo



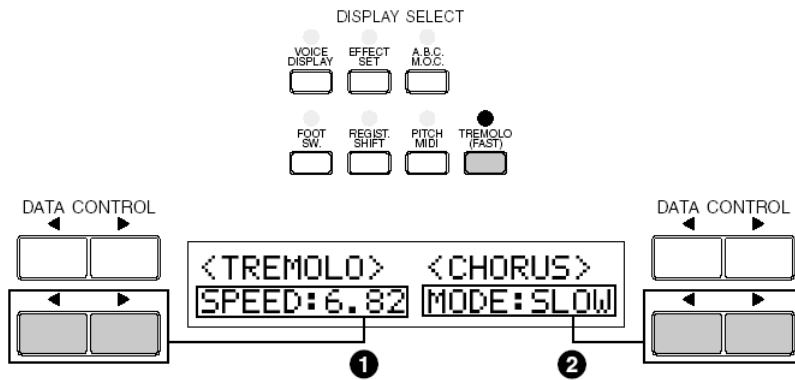
### 3. Controles de vozes e efeitos

---

#### 2) Configurando o Efeito de Tremolo

As configurações de Tremolo feitas aqui são globais; em outras palavras, eles são aplicados ao mesmo a todas as vozes para as quais o Tremolo for acionado (ajustado para modo de espera - standby).

Para Ligar o efeito de Tremolo e visualizar a página de Controle de Tremolo: Aperte o botão TREMOLO (FAST) na seção de seleção de tela. A tela seguinte aparece.



A luz do botão acesa indica que o tremolo está ligado. Aperte o botão novamente para desligar o Tremolo e ligar o Chorus (o LED desligará).

#### 1. Velocidade de tremolo

Determina a velocidade do efeito do Tremolo (rotação rápida)

Alcance: 4.75Hz–7.77Hz

#### 2. Modo de Chorus

Determina o efeito aplicado quando o Tremolo é desligado: um efeito de chorus lento (SLOW) ou STOP. Use a configuração SLOW quando você quer ter um som de alto falante giratório constante.

#### 3) Controle em tempo real do Tremolo

Uma vez que o efeito de Tremolo foi ligado e ajustado, você pode controlar o efeito em tempo real no painel ou através do Footswitch Esquerdo (página 97).

Simplesmente aperte o botão TREMOLO (FAST) na seção de seleção de tela para ligar o efeito de Tremolo de tempo em tempo enquanto você está tocando. Este botão funciona como um interruptor rápido/lento de um alto falante giratório. Quando o Tremolo está ligado, o efeito de rotação é rápido; quando está desligado (Chorus), está lento. A mudança de velocidade é gradual e simula efetivamente a redução e aceleração da velocidade e de um alto falante giratório. Você também pode usar o Footswitch Esquerdo para controlar o efeito de Tremolo da mesma maneira, se o Footswitch foi designado corretamente.

## 4. Ritmo e acompanhamento

A ferramenta de Ritmo do Electone usa vários sons de percussão para tocar vários ritmos automaticamente. As Funções de Acompanhamento automáticas são usadas com os ritmos e provêem acompanhamento apropriado e completamente automático para emparelhar o estilo do ritmo selecionado. Além disso, o Electone tem uma característica de Percussão do Teclado que lhe permite tocar sons de percussão no teclado inferior e no Pedal.

### 1. Selecionando ritmos do painel

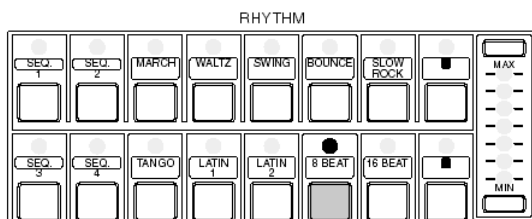
Dez diferentes categorias de ritmo em vários estilos podem ser instantaneamente selecionadas do painel frontal. O Electone tem mais muitos ritmos escondidos entretanto. Um total de 66 ritmos estão disponíveis, e podem ser selecionados usando a tela do display.

#### 1. Selecionando Ritmos no painel

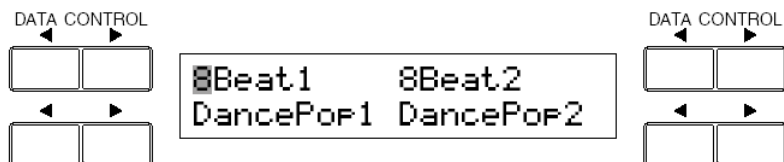
Podem ser selecionadas dez categorias de ritmo diferentes em vários estilos imediatamente do painel dianteiro. Porém, o Electone tem muitos mais ritmos "escondidos". Um total de 66 ritmos está disponível, e pode ser selecionado usando a tela.

1) Para selecionar e tocar um ritmo:

1. Aperte quaisquer um dos botões de RITMO uma vez.



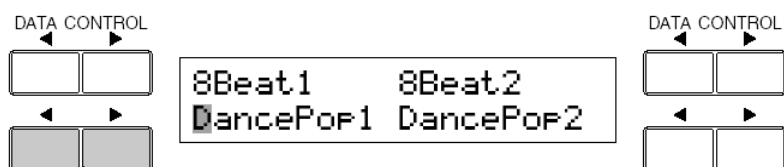
A Página de Menu de Ritmo designada será exibida.



A primeira letra do ritmo atualmente selecionado começará a piscar.

2. Aperte os botões de Controle de Dados correspondente ao ritmo que você deseja

tocar, como você fez com as vozes. A primeira letra do ritmo selecionado começará a piscar. Dance Pop 1 é selecionado aqui, por exemplo.



#### NOTA

Além de 10 estilos de ritmos diferentes, quatro tipos de sons de metrônomo, metrônomo simples, dois por quatro, três por quatro e quatro por quatro, é designado nos botões SEQ 1-4.

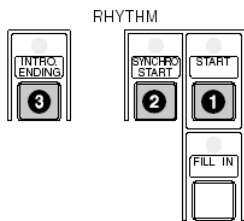
#### NOTA

Serão selecionados os padrões de acorde/baixo que emparelham com o ritmo designado automaticamente quando a função A.B.C. for ligada. (Seção Acorde e Baixo Automático página 52, para detalhes em Acorde e Baixo Automáticos e Memória.)

## 4. Ritmo e acompanhamento

### 3. Ligue o ritmo

Você pode usar um dos três botões para ligar o ritmo:



#### 1. START

Este botão faz o que o seu nome indica; o ritmo começa assim que o botão é apertado. Para parar o ritmo, aperte este botão novamente.

#### 2. SYNCHRO START

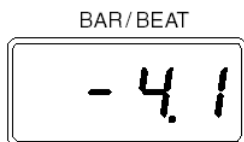
Este botão põe o ritmo em “estado de espera(stand by)”. O ritmo começará quando você aperta uma nota no mais teclado inferior ou no Pedal.

#### 3. INTRO. ENDING

Apertando este botão automaticamente se adiciona uma introdução pequena (de até oito compassos) antes de começar o ritmo atual. Primeiro, aperte o botão INTRO. ENDING, depois o botão START ou SYNCHRO START para começar o ritmo de fato.

Enquanto a introdução está sendo tocada, a tela indica o a marcação ao primeiro compasso padrão. Por exemplo, se há uma introdução de oito compassos para um padrão de tempo de 4/4 , a tela seguinte aparece.

Apertando o botão INTRO. ENDING novamente enquanto a música está sendo tocada se adicionará uma frase de fim automaticamente antes de parar o ritmo.



#### VOZ PRINCIPAL

Apertando o botão de START enquanto segura o botão INTRO. ENDING automaticamente um compasso especial de voz principal , com um clique em cada batida, para introduzir você no começo da música.

4. Ajuste o volume usando o botão volume do ritmo do painel . Os controles têm sete configurações de volume, de um mínimo de 0, ou nenhum som, para um máximo de volume cheio. Também podem ser feitos ajustes precisos no volume do ritmo na página de Condição do Ritmo (página 48).



#### NOTA

O Footswitch Esquerdo também pode ser usado para ligar o ritmo de tempo em tempo no meio da música. Para nomear o Footswitch para controle de ritmo, veja página 98.

#### NOTA

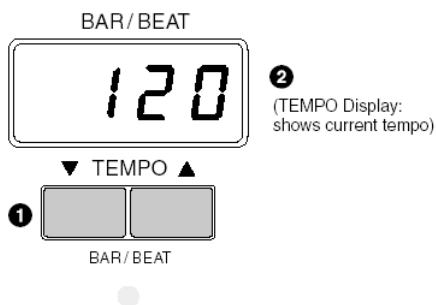
SOBRE SYNCHRO START Synchro Start funciona bastante diferentemente quando a característica de Acorde e baixo automático é ligada e a Memória de Acompanhamento é desligada. O ritmo começa quando uma tecla no teclado inferior é tocada, entretanto imediatamente para quando a tecla é solta. Para impedir que isto aconteça, ligue a função de Memória. (Se refira à seção de Acorde e Baixo Automático, na página 52, para detalhes em Acorde e Baixo Automáticos e Memória.)

#### NOTA

Quando o Electone é ligado, o Volume de Ritmo é ajustado automaticamente a 0.

## 4. Ritmo e acompanhamento

5. Ajuste o tempo do ritmo usando o botão de Tempo na seção de ritmo.



### 1. Botão TEMPO

Para ajustar a velocidade do ritmo. Apertando os botões do lado direito o tempo aumentará e apertando os botões do lado esquerdo o tempo diminuirá.

### 2. Tela de TEMPO (Indicador de BAR/BEAT)

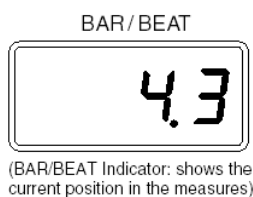
Mostra o tempo atual. (Valores exibidos são determinados em batidas por minuto, da mesma maneira que em um metrônomo convencional.)

Alcance: 40 – 240

Quando o ritmo começa a tocar, a tela de TEMPO muda a função para um indicador de Bar/Beat.

#### NOTA

Quando você aperta o Botão de TEMPO até mesmo enquanto o ritmo está tocando, a tela momentaneamente muda para mostrar o tempo atual.



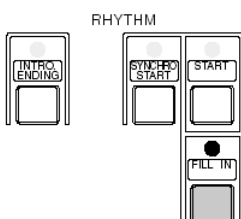
O número na esquerda indica o compasso atual e o à direita o número da batida em cada compasso. A luz do indicador de batida embaixo do botão de TEMPO também indica as batidas.

### 2) Para usar os padrões de Fill In:

Os padrões de fill in são projetados para serem usados como fraturas rítmicas temporárias e regulares para temperar um ritmo repetitivo. Como os ritmos regulares, todos os padrões de fill in foram feitos para emparelhar com a parte do baixo e acorde da característica de Acompanhamento Automático.

1. Selecione e toque um ritmo.

2. Enquanto você toca o Electone junto com o ritmo, ocasionalmente aperte o botão FILL IN.



#### NOTA

USANDO UM FILL IN PARA O COMEÇO DE UMA MÚSICA:  
Os padrões de fill in também podem ser usados como introduções; simplesmente aperte o botão FILL IN antes de começar o ritmo com os botões START ou SYNCHRO START.

#### NOTA

TOCANDO PADRÕES DE FILL IN PARCIAIS  
Você também pode começar o fill in junto com um compasso em tocar em ordem ou nas duas batidas finais para criar um efeito rítmico. Como a característica de Fill In é muito sensível a limites de compasso/batida, você deve ter muito cuidado para "tocar" justamente o botão Fill In (ou um pouco antes) na batida que desejada.

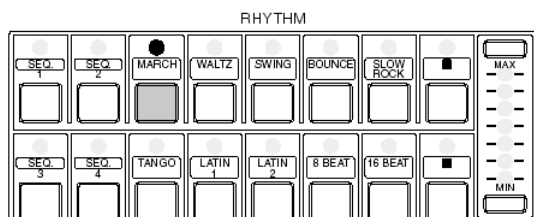
## 4. Ritmo e acompanhamento

### 2. Páginas de condições de ritmo

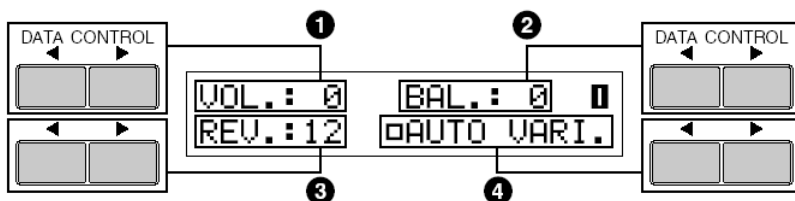
A Condição de Ritmo inclui as duas páginas seguintes: a página de Condição de Ritmo ajusta os ritmos e a página de Instrumento compõe cada instrumento de percussão incluídos nos ritmos e os tocáveis que usam a função de Percussão no Teclado.

Para selecionar a página de Condição de Ritmo:

Escolha um ritmo, e aperte o botão de painel daquele padrão novamente (ou novamente aperte os botões de Controle de Dados correspondente ao ritmo selecionado). (O botão só deve ser apertado uma vez se a tela de Ritmo já foi aberta; caso contrário aperte o botão duas vezes.)



Condição de ritmo [PÁGINA 1]



#### 1. Volume

Ajuste preciso de volume da percussão em geral.

Alcance: 0 – 24

#### 2. BAL. (Equilíbrio)

Determina o equilíbrio entre dois tipos de sons principais dos ritmos: os sons de caixa e tambores e os sons de pratos. Configurações positivas enfatizam o som dos pratos, enquanto configurações negativas enfatizam os tambores.

Alcance: -6 - 0 - +6

#### 3. Reverb

Determina a quantidade de reverb aplicada aos ritmos e sons de percussão usados nos ritmos. Quando o controle do painel do REVERB é ajustado ao mínimo, a configuração aqui não terá nenhum efeito.

Alcance: 0 – 24

#### 4. Variação automática

Liga e desliga a função de Variação automática. Use os botões à direita de Controle de Dados para ligar a função de variação automática (caixa Sólida indica que função esta ativa). A função de Variação Automática lhe deixa ajustar variações de padrão para serem tocadas automaticamente. Quando ligada, a Variação Automática substitui variações de padrão adicionais automaticamente para fazer que ritmo fique mais interessante e complexo.

#### NOTA

Permite enviar o sinal para o Grupo indiferentemente da posição da chave ST (8).

#### NOTA

A função de Variação Automática não é aplicada a alguns dos ritmos.



## 4. Ritmo e acompanhamento

Condição de ritmo [PÁGINA 2]

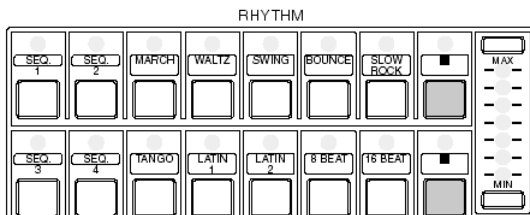


As configurações relacionadas a Acompanhamento estão disponíveis nesta página. Veja página 54 para os detalhes.

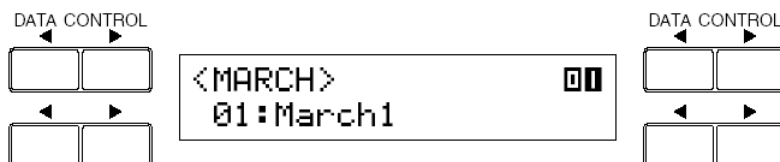
### 3. Botões pontilhado e ritmo de usuário

A seção de Ritmo também tem, como as seções de voz, botões de acesso dos quais podem ser selecionados ritmos. Estes botões funcionam como fáceis seletores de ritmo; tendo acesso a quaisquer dos ritmos disponíveis, podem ser selecionados os Menus de Ritmo ou ritmos de Usuário carregados do Disco Padrão opcional partir destes botões.

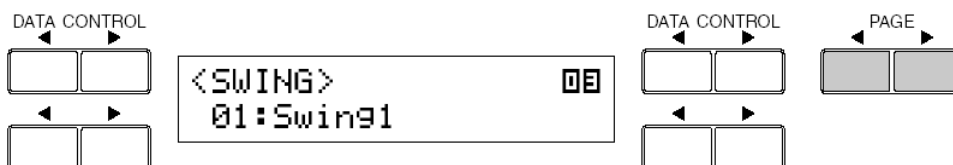
- 1) Para selecionar um ritmo de um botão de acesso:
1. Aperte um dos botões de acesso à direita ao lado da seção de Ritmo.



MARCH, Rhythm Menu 1, aparece.



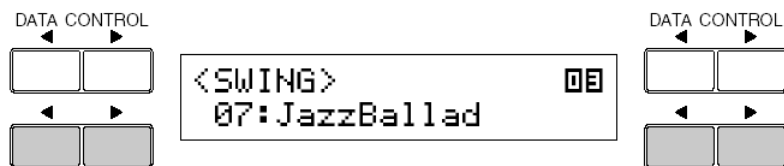
2. Selecione uma das páginas com os botões de Página, e escolha um Menu de Ritmo.



## 4. Ritmo e acompanhamento

---

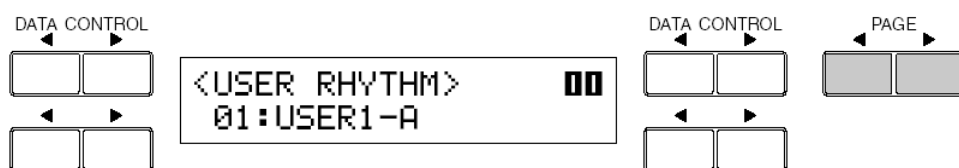
3. Selecione o ritmo desejado usando os botões de Controle de Dados.



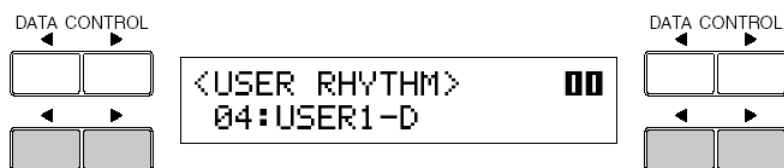
2) Para ver os ritmos de Usuário:

Você pode ver os ritmos criados por outro Electone que tem a função de Programa de Ritmo Padrão através de discos opcionais

1. Aperte um dos botões de página para selecionar a página de Usuário.



2. Aperte para selecionar o número de ritmo de Usuário e o seu Tipo.



## 4. Ritmo e acompanhamento

### 4. Menus de ritmos

Este quadro lista todos os 66 ritmos disponíveis no Electone.

#### MARCH

March1	Polka1
Country1	Broadway

#### SWING

Swing1	Swing2
J.Ballad	Dixieland1

#### SLOW ROCK

SlowRock1	SlowRock2
SlowRock3	

#### LATIN1

ChaCha	Rhumba
Beguine	Mambo

#### 8 BEAT

8Beat1	8Beat2
DancePop1	DancePop2

#### USER RHYTHM

<USER RHYTHM>
01:USER1-A

#### WALTZ

Waltz1	Waltz2
J.Waltz1	Bolero

#### BOUNCE

Bounce1	Bounce2
Reggae1	Reggae2

#### TANGO

Tango1	Tango2
Tango3	

#### LATIN2

Samba1	Samba2
Bossa.1	Bossa.2

#### 16 BEAT

16Beat1	16Beat2
Funk1	Funk2

#### NOTA

O Barroco na página de marcha só é configurado com acompanhamento; não contém qualquer tambor ou percussão.

Os ritmos que não começam com uma bolinha podem ser selecionados apenas através dos botões pontilhados.

Página	Categoria	LCD
01	MARCH	● 01:March1
		● 02:March2
		● 03:March3
		● 04:Polka1
		● 05:Polka2
		● 06:Country1
		● 07:Country2
		● 08:Broadway
		● 09:Baroque
02	WALTZ	● 01:Waltz1
		● 02:Waltz2
		● 03:Waltz3
		● 04:Waltz4
		● 05:Waltz5
		● 06:JazzWaltz1
		● 07:JazzWaltz2
		● 08:JazzWaltz3
		● 09:Bolero
03	SWING	● 01:Swing1
		● 02:Swing2
		● 03:Swing3
		● 04:Swing4
		● 05:Swing5
		● 06:Swing6
		● 07:JazzBallad
		● 08:Dixieland1
		● 09:Dixieland2
04	BOUNCE	● 01:Bounce1
		● 02:Bounce2
		● 03:Bounce3
		● 04:Reggae1
		● 05:Reggae2

Página	Categoria	LCD
05	SLOW ROCK	● 01:SlowRock1
		● 02:SlowRock2
		● 03:SlowRock3
06	TANGO	● 01:Tango1
		● 02:Tango2
		● 03:Tango3
07	LATIN1	● 01:ChaCha
		● 02:Rhumba
		● 03:Bequine
		● 04:Mambo
		● 05:Salsa
08	LATIN2	● 01:Samba1
		● 02:Samba2
		● 03:Samba3
		● 04:Bossanova1
		● 05:Bossanova2
		● 06:Bossanova3
09	8 BEAT	● 01:8Beat1
		● 02:8Beat2
		● 03:8Beat3
		● 04:8Beat4
		● 05:8Beat5
		● 06:DancePop1
		● 07:DancePop2
		● 08:DancePop3
		● 09:DancePop4
10	16 BEAT	● 01:16Beat1
		● 02:16Beat2
		● 03:16Beat3
		● 04:16Beat4
		● 05:16Beat5
		● 06:Funk1
		● 07:Funk2
		● 08:Funk3

Página	Categoria	LCD
11	USER RHYTHM	01:USER1-A
		02:USER1-B
		03:USER1-C
		04:USER1-D
		05:USER2-A
		06:USER2-B
		07:USER2-C
		08:USER2-D
		09:USER3-A
		10:USER3-B
		11:USER3-C
		12:USER3-D
		13:USER4-A
		14:USER4-B
		15:USER4-C
		16:USER4-D
		17:USER5-A
		18:USER5-B
		19:USER5-C
		20:USER5-D
		21:USER6-A
		22:USER6-B
		23:USER6-C
		24:USER6-D
		25:USER7-A
		26:USER7-B
		27:USER7-C
		28:USER7-D
		29:USER8-A
		30:USER8-B
		31:USER8-C
		32:USER8-D

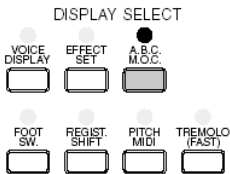
## 4. Rítmo e acompanhamento

### 5. Acompanhamento automático - acorde de baixo automático (A.B.C.)

A função de Acorde e Baixo Automáticos (A.B.C.) trabalha com a seção de Ritmo do Electone para produzir acorde e acompanhamento de baixo automaticamente enquanto você toca. Há três modos para obter padrões de Acompanhamentos Automáticos.

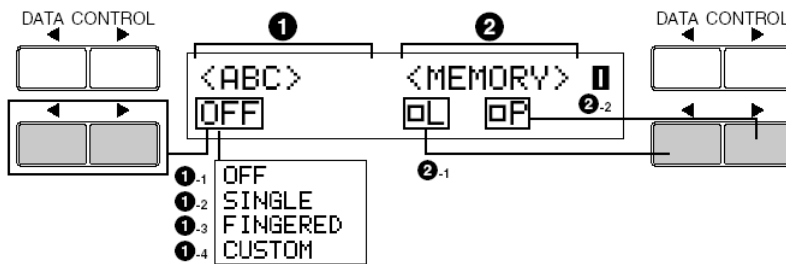
Para selecionar a função A.B.C.:

Aperte o botão A.B.C. /M.O.C. seção DISPLAY SELECT (seleção de tela).



A tela seguinte aparece.

#### A.B.C. [PÁGINA 1]



#### 1 Tipo de A.B.C.

Você pode selecionar um de três acompanhamentos automáticos aqui. Cada vez que o botão esquerdo for pressionado (▶) os botões de Controle de Dados selecionam desligado (Off), Único Dedo (Single), Acorde Tocado (Fingered) e A.B.C.

Padrão (Custom), em ordem. Cada vez que o botão esquerdo for pressionado (◀) os botões de Controle de Dados selecionam na ordem invertida.

#### 1 -1. Desligado

Cancela a função de Acorde e Baixo Automáticos.

#### 1 -2. Único Dedo

Provê o meio mais fácil e rápido para obter muitas combinações de acorde/baixo diferentes, usando simplesmente um, ou no máximo, dois ou três dedos para tocar os acordes.

#### 1 -3. Acorde tocado

Automaticamente produz baixo e acompanhamento de acorde para acordes tocados no teclado inferior. Permitindo-lhe usar um alcance mais largo de tipos de acorde que no modo de Único Dedo. No modo de Acorde Tocado, você toca todas as notas do acorde enquanto a função de Acorde e Baixo Automáticos seleciona a parte grave apropriada automaticamente.

#### 1 -4. A.B.C. Padrão

Uma variação leve no modo de Acorde Tocado. Permite - lhe determinar que notas graves serão tocadas no acompanhamento tocando apenas uma nota no Pedal junto com os acordes que você está tocando no teclado inferior.

## 4. Ritmo e acompanhamento

### 2. Memória

Quando você começa um ritmo com esta a função de memória ligada, o acompanhamento automático A.B.C. continua tocando até mesmo depois que você solta seus dedos do teclado inferior.

#### 2 -1. Teclado Inferior

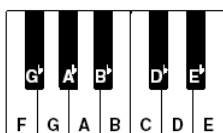
Use os (◀) botões de Controle de Dados à direita para ligar função de Memória no teclado inferior (caixa Sólida indica que a função é acionada). Com isto selecionado o acompanhamento de acorde do Teclado Inferior se mantém tocando até mesmo depois que você solta seus dedos dele.

#### 2 -2. PEDAL

Use os (▶) botões de Controle de Dados à esquerda para ligar a função de Memória no Pedal (caixa Sólida indica que a função é acionada). Com isto selecionado o acompanhamento de acorde do Pedal se mantém tocando até mesmo depois que você solta seus dedos do teclado inferior.

### 2) Acordes Reconhecidos no Modo de Único Dedo

Acordes Maiores, Menores, com a sétima e menores com a sétima podem ser tocados no modo de Único Dedo.



(Tecla de C)



Acordes maiores:

Aperte a tônica do acorde (a nota que corresponde ao nome do acorde).



Acordes menores:

Simultaneamente aperte tônica e qualquer tecla preta à esquerda dela.



Acordes com a sétima:

Simultaneamente aperte a tônica e qualquer tecla branca à esquerda dela.



Acordes menores com a sétima:

Simultaneamente aperte tônica como também qualquer tecla preta e qualquer tecla branca à esquerda dela.

#### NOTA

Com a função de Único Dedo, o acorde produzido soará na mesma oitava onde é tocado no mais teclado inferior.

#### NOTA

**TOCANDO ACORDES DE ÚNICO DEDO SEM RITMO:** A função de Acorde e Baixo Automáticos é geralmente usado com ritmos para criar acompanhamento rítmico cheio, mas também pode ser usado no modo de Único Dedo para adicionar acordes contínuos cheios para seu desempenho sem o uso do ritmo. Simplesmente deixe o ritmo desligado no modo de Único Dedo e toque acordes de Único Dedo no teclado inferior.

#### NOTA

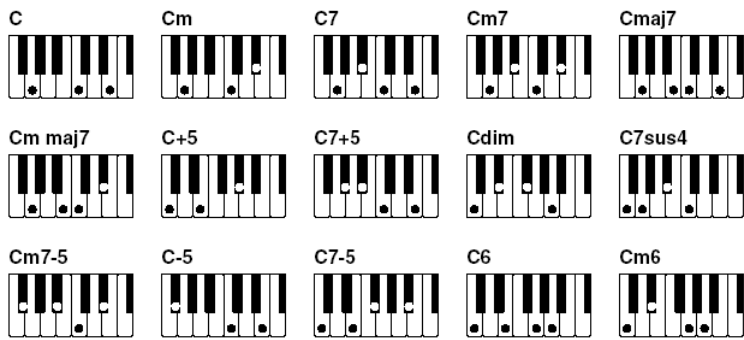
Se você esquecer de cancelar as funções de Único Dedo ou de Acorde Tocado, as notas que você tocar soarão como acordes contínuos.

#### NOTA

Acordes Menores, com sétima e com sétima menor com tônicas de teclas negras (como B ou G) serão tocados da mesma maneira como esses com tônicas de tecla brancas.

## 4. Rítmo e acompanhamento

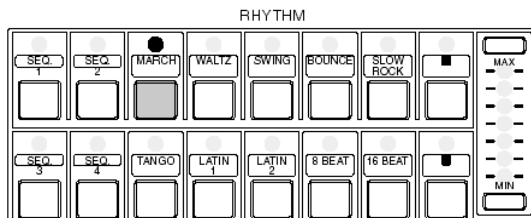
3) Acordes Reconhecidos no Modo de Acorde Tocado  
(Tecla de C)



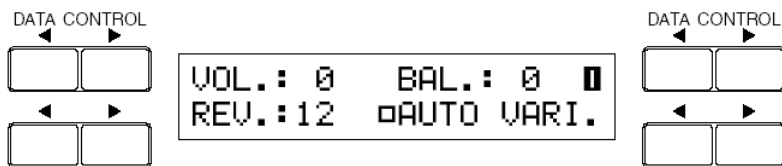
## 6. Controles de acompanhamento

A função de Acompanhamento descrita nesta seção é independente do tipo de acompanhamento. A.B.C. Quando os ritmos são usados, o A.B.C. provê acorde rítmico e baixo, enquanto o Acompanhamento desta seção provê acordes de arpejo e outros embelezamentos instrumentais. Este controle é selecionado do Menu de Ritmo e nas páginas de Condição de Ritmo.

1. Aperte quaisquer dos botões de RITMO duas vezes.

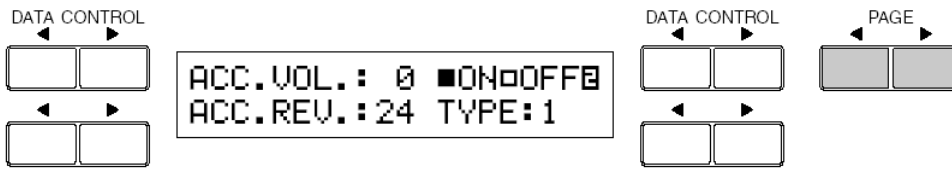


A página 1 de Condição de ritmo aparece.

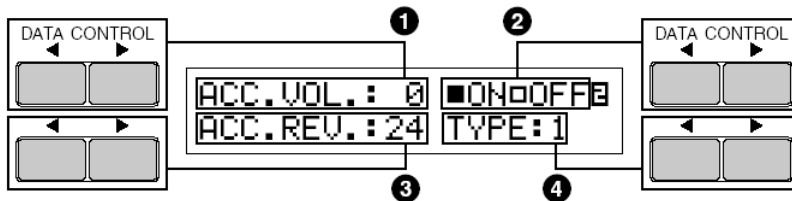


## 4. Ritmo e acompanhamento

2. Aperte os botões de Página para selecionar PAGE 2 (página 2).



Condição de ritmo [PÁGINA 2]



### 1. ACCOMPANIMENT

Determina o volume do Acompanhamento.

Alcance: 0 – 24

### 2. On/Off

Liga e desliga a função de Acompanhamento. Use os botões de Controle de Dados localizados em cima à direita para ligar ou desligar a função de Acompanhamento.

### 3. ACC. Reverb

Determina a quantidade de reverb aplicada ao Acompanhamento. Quando o controle de REVERB no painel está ajustado ao mínimo, a configuração aqui não terá nenhum efeito.

Alcance: 0 – 24

### 4. Tipo

Quatro tipos de acompanhamento estão disponíveis. Estas configurações provêm vários tipos de acompanhamento rítmico e melódico, e geralmente ficando complexo de acordo com o número do tipo.

3. Comece o ritmo apertando o botão de START e toque no teclado inferior.

O padrão de acompanhamento apropriado, servirá ao ritmo atual e ao acorde tocado no teclado inferior, será tocado automaticamente.

#### NOTA

Até mesmo se o Tipo de Acompanhamento é mudado, os padrões Intro/Ending e Fill In permanecerão os mesmos.

#### NOTA

Quando o Electone estiver ligado, o Volume de Acompanhamento é ajustado automaticamente a 0 (padrão). Fixe o Volume do Acompanhamento para o valor apropriado quando usar a função de Acompanhamento.

## 4. Rítmo e acompanhamento

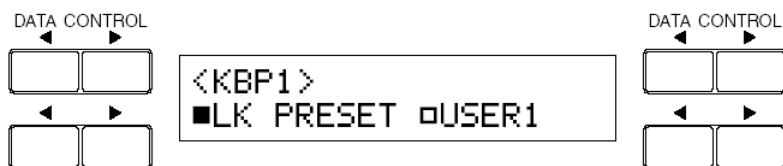
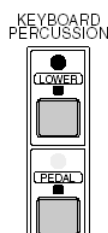
### 7- Teclado de percussão de usuário e pré-configurado

A função de percussão do teclado possui um total de 120 sons de percussão diferentes, tocáveis nos teclados e no pedal.. A Percussão do Teclado tem dois modos diferentes, Padrão e Usuário. A Percussão do Teclado Padrão lhe deixa tocar 43 sons diferentes no teclado inferior e no Pedal, enquanto a Percussão do Teclado de Usuário lhe deixa livremente nomear os 120 sons disponíveis a qualquer tecla ou pedal que você deseje.

1) Para usar a Percussão do Teclado Padrão:

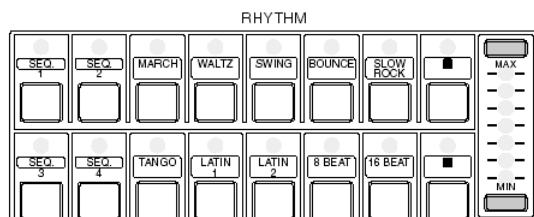
1. Desligue as vozes do teclado inferior e do Pedal e/ou fixe o volume de cada voz para MIN.

2. Ligue a função de Percussão do Teclado apertando os botões LOWER/1 e/ou PEDAL/2 na seção de KEYBOARD PERCUSSION no lado esquerdo do painel.



3. Fixe o volume.

O volume dos sons de percussão são ajustados junto com o volume do ritmo.



4. Toque algumas notas no teclado inferior e/ou no Pedal. Os 43 sons de percussão foram nomeados aos teclados como mostrado no quadro a seguir.

#### NOTA

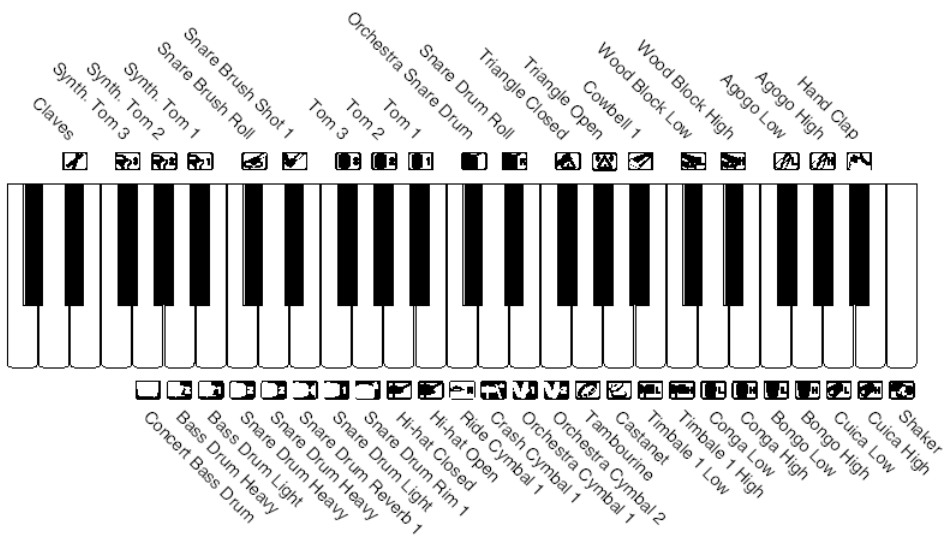
Apertando o botão KEYBOARD PERCUSSION você irá para a tela de Menu. Você pode selecionar Padrão (LK/PK preset) ou Usuário (um dos oito Usuários que você criou). LK Preset/PK é selecionado como padrão. Se não, selecione o padrão.



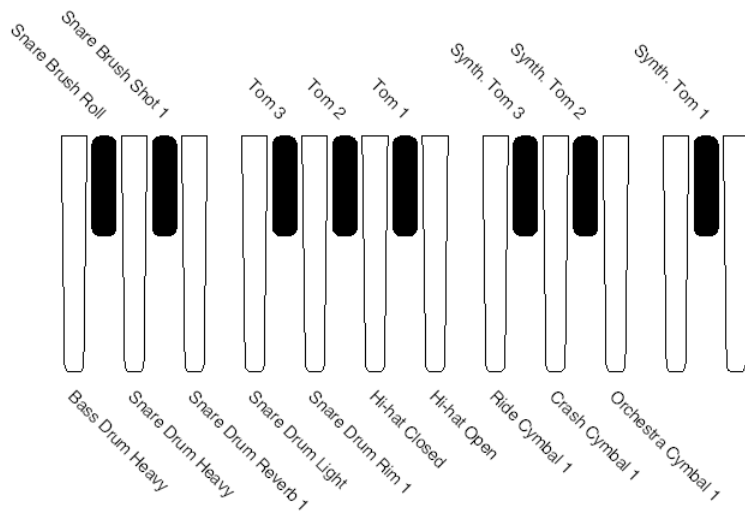
## 4. Rítmo e acompanhamento

### Percussão do Teclado Padrão

Sons de percussão padrão para o teclado inferior (43)



Sons de Percussão para o Pedal (18)



### NOTA

Você pode reorganizar os sons de percussão usando a função seguinte de Percussão do Teclado de Usuário.

## 4. Rítmo e acompanhamento

2) Para usar a Percussão do Teclado de Usuário:

Um total de 120 sons de percussão podem ser nomeados a qualquer tecla ou pedal, e suas ligações originais podem ser salvas a oito localizações de memória: Usuário 1 até Usuário 8. (Para este exemplo, use User1)

1. Ligue a função de Percussão do Teclado apertando o botão LOWER/1 botão na seção de KEYBOARD PERCUSSION.



A tela de Menu aparece no LCD, e indica que o LK (teclado inferior) PRESET está selecionado atualmente.

O Menu pode ser selecionado de LK PRESET e oito Usuários, USER 1 até USER 8.

Quando o botão PEDAL/2 é usado para ir à tela de Menu:



O Menu pode ser selecionado de PK (Pedal) PRESET e oito Usuários, USER 1 até USER 8

2. Selecione User 1 usando os botões de Controle de Dados à direita. Isto significa que você muda a função do botão de Percussão do Teclado de Padrão para Usuário. Você selecionou User 1 para o botão LOWER/1 . Quando você seleciona um dos Usuários, um número de Página será adicionado ao topo do lado direito da tela.



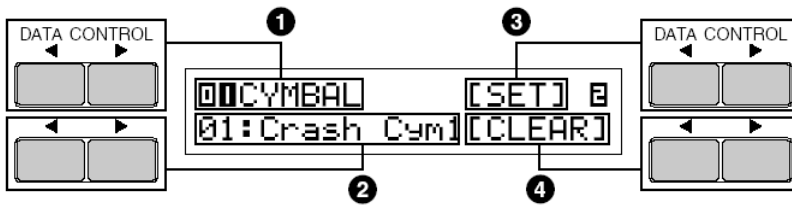
### NOTA

User 1 e User 2 contêm o os dados de LK Preset e PK Preset, respectivamente, como o padrão.

## 4. Rítmo e acompanhamento

3. Aperte o botão de Página para selecionar PAGE 2.

A página 2 lhe permite nomear os instrumentos a cada tecla / pedal.



### 1. Group

Deixa - lhe selecionar o grupo de percussão que você quer usar com os botões de Controle de Dados do topo a esquerda. Os grupos de percussão são 12, 01–12. (Se refira às Categorias de Percussão do Teclado de Usuário listadas a seguir.)

### 2. Nomes dos Instrumentos

Os instrumentos individuais são mostrados na tela e podem ser selecionados com os botões de Controle de Dados apropriados. (Se refira às Categorias de Percussão do Teclado de Usuário listadas a seguir.)

### 3. Set

Nomeia o instrumento selecionado à tecla que você deseja. (Veja o explicação seguinte no passo 4.)

### 4. Clear

Esta função é usada para apagar a configuração de Usuário para Usuário 1. A dois modos de apagar: apagando um único instrumento, ou apagando todos os instrumentos. (Veja passo 5 a seguir.)

#### NOTA

A reprodução do EL-100's MDR reproduz a condição de instrumento ajustada por EL-900 / 700/500.

## 4. Rítmo e acompanhamento

### Categorias de Percussão do Teclado de Usuário

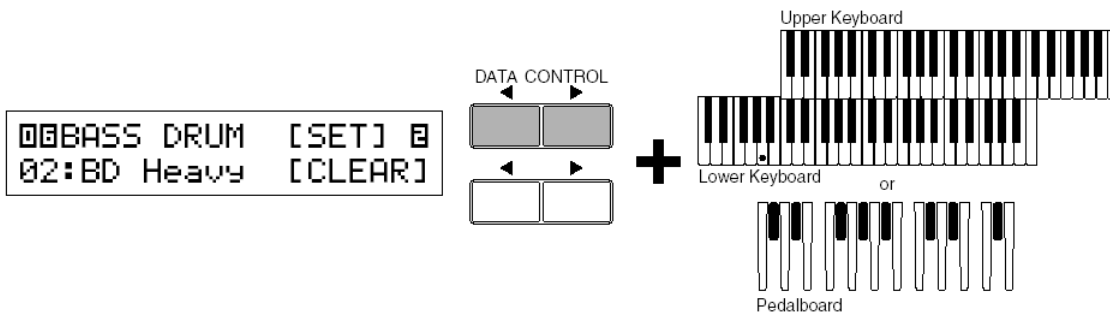
Categoria	LCD
01 CYMBAL	01:Crash Cym1
	02:Crash Cym2
	03:CrashCym M
	04:Ride Cym1
	05:Ride Cym2
	06:RideCymCup
	07:Orch.Cym1
	08:Orch.Cym2
	09:Orch.Cym M
	10:Cym March
	11:Cym BrShot
	12:Tam-Tam
02 HI-HAT	01:HH Open
	02:HH Close
	03:HH Pedal1
	04:HH Pedal2
	05:AnalogHH O
	06:AnalogHH C
03 SNARE DRUM	01:SD Light
	02:SD Heavy
	03:SD Rim1
	04:SD Rim2
	05:SD Accent1
	06:SD Accent2
	07:SD Reverb1
	08:SD Reverb2
	09:Synth.SD
	10:Orch.SD
	11:SD Roll
	12:Analog SD
04 SNARE BRUSH	01:SD BrShot1
	02:SD BrShot2
	03:SD BrRoll
05 TOM	01:Tom1
	02:Tom2
	03:Tom3
	04:Tom4
	05:TomBrShot1
	06:TomBrShot2
	07:TomBrShot3
	08:TomBrShot4
	09:Synth.Tom1
	10:Synth.Tom2
	11:Synth.Tom3
06 BASS DRUM	01:BD Light
	02:BD Heavy
	03:BD Attack
	04:Synth.BD
	05:BD March
	06:Concert BD
	07:Analog BD1
	08:Analog BD2
07 CONGA/BONGO	01:Conga High
	02:Conga Low
	03:Conga Slap
	04:Conga Muff
	05:CongaSlide
	06:Bongo High
	07:Bongo Low
	08:Bongo Slap
	09:Bongo Mute

Categoria	LCD
08 CUICA/SURDO	01:Cuica High
	02:Cuica Med.
	03:Cuica Low
	04:Tamborim O
	05:Tamborim M
	06:Surdo Open
	07:Surdo Mute
	08:Surdo Rim
	09:Surdo Muff
09 TIMBALE/COW	01:Timbale1 H
	02:Timbale1 L
	03:Timbale2 H
	04:Timbale2 L
	05:Timbale3 H
	06:Timbale3 L
	07:Timbale4 H
	08:Timbale 4 L
	09:Cowbell1
	10:Cowbell2
	11:Cowbell3
	12:Cowbell4
10 PERCUSSION1	01:Cabasa
	02:Shaker
	03:Maracas H
	04:Maracas L
	05:GuiroShort
	06:Guiro Long
	07:Wood High
	08:Wood Med.
	09:Wood Low
	10:Claves
	11:Castanet
	12:Vibraslap
11 PERCUSSION2	01:Agogo High
	02:Agogo Low
	03:Triangle O
	04:Triangle C
	05:Windbell1
	06:Windbell2
	07:Tambourine
	08:Pandeiro
	09:Bell
	10:Hand Claps
	11:Fingersnap
	12:Scratch
	13:Noise Per.
12 PERCUSSION3	01:Kotsuzumi1
	02:Kotsuzumi2
	03:Kotsuzumi3
	04:Kotsuzumi4
	05:Ohtsuzumi1
	06:Ohtsuzumi2
	07:Taiko1
	08:Taiko2
	09:Ohdaiko1
	10:Ohdaiko2
	11:Takegoe1
	12:Takegoe2
	13:Takegoe3

## 4. Ritmo e acompanhamento

4. Para nomear um instrumento a uma tecla ou pedal:

Simultaneamente aperte os botões de Controle de Dados correspondente [Set] e aperte a tecla (ou pedal) para qual o instrumento será nomeado. O instrumento atualmente exibido será nomeado à tecla que você aperta como uma parte de Usuário 1.



Continue a operação acima para construir seu próprio Teclado de Percussão de Usuário.

5. Se você quiser, você pode apagar a configuração do instrumento.

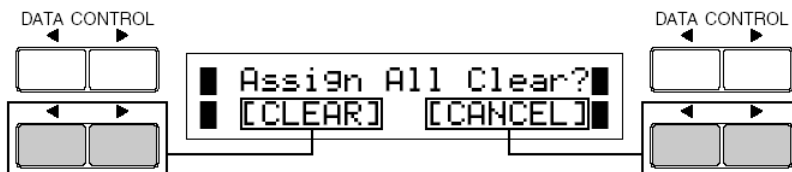
Para apagar um instrumento:

Simultaneamente aperte os botões de Controle de Dados correspondente ao que você quer apagar e aperte a tecla (ou pedal) correspondente ao instrumento que você deseja apagar. (Um pequeno som de “beep” indica que o instrumento foi apagado.)

Para apagar todos os instrumentos:

1. Aperte, os botões de Controle de Dados correspondente ao que você deseja apagar.

A tela seguinte aparece e incita a confirmação da operação.



2. Aperte qualquer um dos Botões de Controle de Dados à esquerda (para aparecer [Clear] na tela) para apagar todos os dados. Quando [Clear] é selecionado, uma mensagem 'Completed' aparece momentaneamente na tela. Aperte qualquer dos botões de Controle de Dados à direita (para aparecer [Cancel] na tela) para abortar a operação.

### NOTA

Embora possam ser criadas oito ligações de Percussão do Teclado de Usuário, elas não podem ser memorizados na Memória de Registro. São memorizados só dados de ligado/desligado e o Menu de Percussão do Teclado na Memória de Registro.

### NOTA

Duas Percussões do Teclado de Usuário atualmente selecionado por LOWER/1 e PEDAL/2 são tocáveis se ambos os botões estiverem ativos.

## 4. Rítmo e acompanhamento

### 3) Outras Funções da Percussão do Teclado de Usuário

Operações adicionais no modo de Usuário incluem a cópia de Percussão do Teclado de Teclado Inferior/Pedal Padrão para um dos Usuários, e cópia de uma localização de Usuário para outra.

Para copiar a percussão de teclado do teclado inferior para um dos Usuários:

A operação seguinte lhe permite copiar a percussão do teclado do teclado inferior para um dos Usuários. A operação de cópia é conveniente para criar uma modificação leve dos padrões.

1. Ligue função de Percussão do Teclado apertando o botão LOWER/ 1 na seção de KEYBOARD PERCUSSION.

2. Selecione o número de Usuário para o qual você quer copiar usando os botões de Controle de Dados à direita.



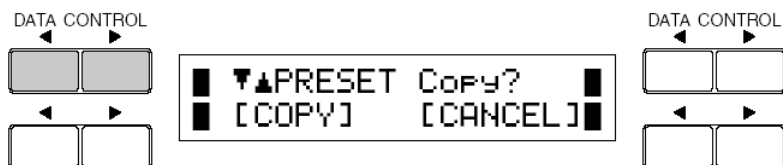
3. Aperte os botões de Controle de Dados no topo à direita para selecionar a função de Cópia.



A tela seguinte aparece:

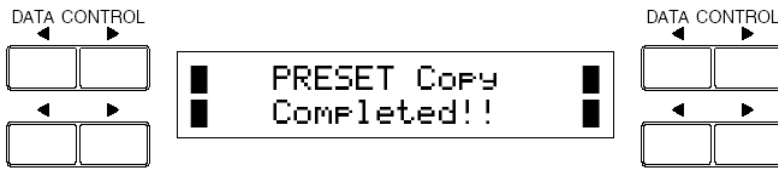


4. Aperte os botões de Controle de Dados no topo à esquerda para selecionar a fonte de cópia (neste caso, Percussão do Teclado do Teclado Inferior).



## 4. Rítmo e acompanhamento

5. Aperte qualquer um dos botões de Controle de Dados à esquerda (para aparecer [Copy] na tela) para copiar os dados. Quando [Copy] é selecionado, uma mensagem 'Completed' aparece momentaneamente na tela. Aperte qualquer um dos botões de Controle de Dados à direita (para aparecer [Cancel] na tela) para abortar a operação.



O padrão de Percussão do Teclado do Pedal (PK PRESET) pode ser copiado da mesma maneira.



Para copiar de uma localização de Usuário a outro:

1. Ligue a função de Percussão do Teclado apertando os botões LOWER/1 (ou PEDAL/2) na seção de KEYBOARD PERCUSSION.

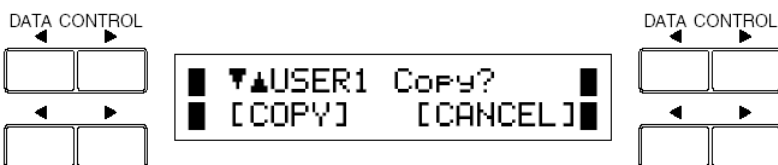
2. Selecione o número de Usuário para o qual você quer copiar usando os botões de Controle de Dados à direita.



3. Aperte o os botões de Controle de Dados no topo à direita para selecionar a função de Cópia.

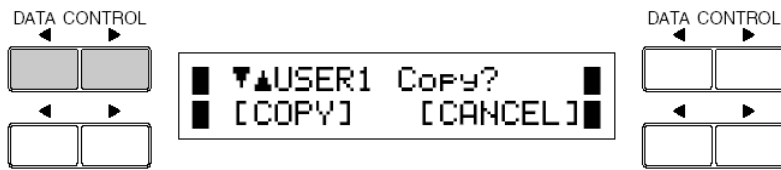


A tela seguinte aparece:



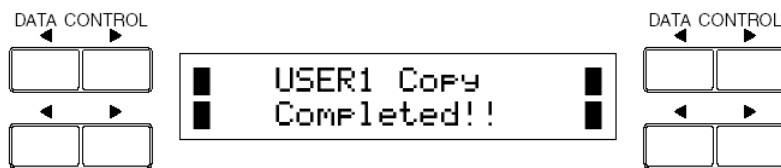
## 4. Rítmo e acompanhamento

4. Selecione o número de Usuário do qual você quer copiar usando os botões de Controle de Usuário no topo à esquerda.



Neste caso, o número de Usuário de destino não será exibido como o número de fonte, ou selecionável na tela.

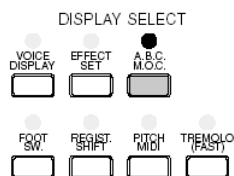
5. Aperte qualquer um dos Botões de Controle de Dados à esquerda (para aparecer [Copy] na tela) para copiar os dados. Quando [Copy] é selecionado, uma mensagem de 'Completed' aparece momentaneamente na tela. Aperte um dos Botões de Controle de Dados à direita (para aparecer [Cancel] na tela) para abortar a operação.



## 8. Acorde de melodia (MOC)

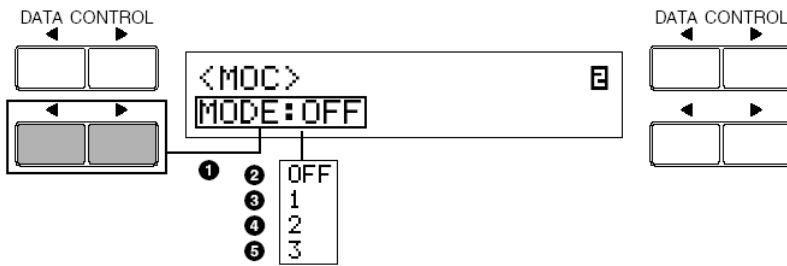
A função de Melodia no Acorde (M.O.C.) automaticamente adiciona uma parte de harmonia para as melodias que você toca no teclado Superior. A harmonia é derivada dos acordes que você toca no teclado inferior ou dos acordes que são tocados por você, se você usa Acompanhamento Automático. A função de Melodia no Acorde tem três modos diferentes, cada um que provê um jogo diferente de harmonias para acompanhar a melodia tocada.

Para exibir a função de M.O.C., aperte o botão A.B.C. /M.O.C. na tela de DISPLAY SELECT e então selecione a Página 2.





M.O.C. [PÁGINA 2]



### 1. Modo

Você pode selecionar uma das três funções de acompanhamento automático aqui. Cada vez que você apertar o botão à esquerda (▶) os botões de Controle de Dados selecionaram Off (desligado), 1, 2 e 3, em ordem. Cada vez que você apertar o botão à esquerda (◀) os botões de Controle de Dados selecionaram na ordem invertida.

### 2. Off

Cancelamentos a função de Melodia no Acorde.

### 3. 1

Produz harmonias de até duas notas em um alcance perto da melodia tocada.

### 4. 2

Produz harmonias de até três notas em um alcance perto da melodia tocada.

### 5. 3

Produz harmonias de até quatro notas em um alcance relativamente distante da melodia tocada.

#### NOTA

A função de Melodia no Acorde só é aplicada quando o volume da seção de voz do teclado superior é ajustado ao valor apropriado.

## 4. Ritmo e acompanhamento

### Sobre o Seqüenciador de Ritmo

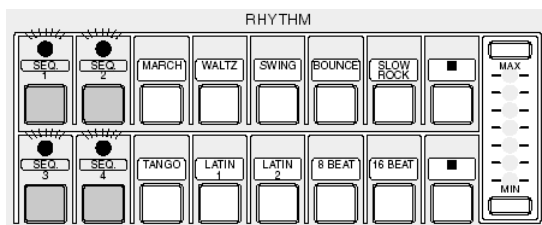
O Seqüenciador de ritmo é construído com vários padrões de ritmo diferentes, e pode ser programado por outro Electone, como o EL-900.

Os EL-100 não têm a função de Seqüenciador de Ritmo, mas pode ler e pode carregar os dados de seqüenciadores de ritmo gravados no MDR (um disquete) para seus quatro botões de SEQ na seção de Ritmo e reprodução, como visto a seguir:

1. Insira o disquete que contém os dados de seqüenciador de ritmo no EL-100 's no drive de MDR. Os dados de seqüenciador de ritmo são gravados como uma parte dos dados de registro (explicado na página 78).

2. Selecione o número da música que contém os dados de registro e aperte o botão de PLAY no MDR para carregar os dados. O dados de seqüenciador de ritmo foram carregados no Electone, ou nos botões de SEQ.

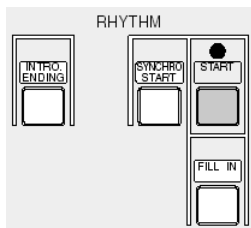
3. Aperte o botão de SEQ desejado. A luz do botão de SEQ acenderá.



#### NOTA

Você pode ter até todas quatro seqüências de ritmo reproduzidas automaticamente apertando os botões de SEQ.

4. Ligue o botão de START e reproduza a(s) seqüência(s) de ritmo.



#### NOTA

Quatro tipos de sons de metrônomo, metrônomo simples, dois por quatro, três por quatro e quatro por quatro, são designados aos botões SEQ 1-4 respectivamente, como padrão.

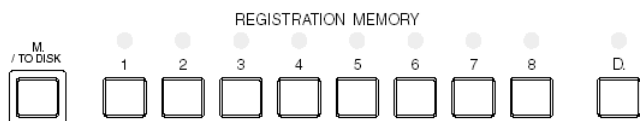
Durante a reprodução da seqüência de ritmo, o nome do ritmo atualmente reproduzido é exibido no LCD.

#### NOTA

Assim que você carrega os dados de seqüenciador usando o MDR, as configurações padrões em cada botão SEQ, quatro tipos de sons de metrônomo, serão reescritos ou perdidos. Desligando Electone se reajustará para os padrões normais. Também, apertando qualquer um dos botões de BASIC REGIST um pequeno "beep" será ouvido fazendo com que seja reestabilizado os sons de metrônomo.

## 5. Memória de registros

A Memória de registro lhe permite armazenar virtualmente todas as configurações que você faz no painel e no LCD e provê um modo conveniente para mudar todas as configurações de voz e ritmos imediatamente enquanto você está tocando, com o toque simples de um único botão no painel de Memória de Registro.



Funções e configurações que não podem ser memorizadas são:

- Tipos de Reverb
- Configurações de Estéreo, Reverb, Afinação e de Volume para os instrumentos (sons de percussão)
- Configurações da Percussão do Teclado do Usuário (com exceção dos números de Usuários nomeados atualmente para Teclado Inferior e Pedal)
- Configurações de Troca de registro
- Configurações de Afinação/Transposição
- Padrões de ritmo de usuário em um Disco Padrão (com exceção do ritmo de Usuário nomeado aos botões de fácil acesso)
- Seqüenciadores de ritmo
- Configurações de MIDI

Quando o Electone é ligado, são prefixados vários tipos de registros básicos nos botões numerados de 1 por 8.

No.	Name	No.	Name
1	Marching Band	5	Latin
2	Polka	6	2 Beat
3	8 Beat Ballad	7	Organ Ballad
4	Strings Waltz	8	Dance Pop

Quando você grava seu registro ajustando a um dos botões numerados, o registro prefixado naquele botão será reescrito e como resultado será apagado.

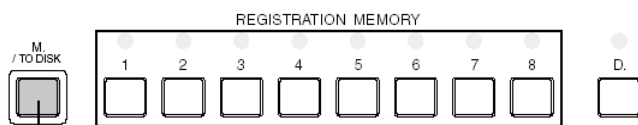
### NOTA

Quando você liga o Electone, sua(s) própria(s) configurações de registro serão reajustados ao padrão, ou apagados. Ligando de novo o Electone se restabelecem as configurações de registro padrões. Se você quer manter suas próprias configurações de registro, você precisa gravar em um disquete antes de desligar o Electone. Recorra a página 68 para detalhes de como salvar dados de registro em um disquete

## 1. Armazenando registros

Podem ser armazenados registros recentemente criados que você fez nos botões de Memória de Registro do painel. Também podem ser salvos todos os registros da Memória de Registro em um disquete para acesso futuro.

1. Depois de criar seu registro original, escolha um número de botão que você deseja armazenar.
2. Enquanto você aperta o botão M (Memória) na seção de Memória de Registro, aperte o botão numerado para o qual você deseja salvar sua inscrição.



1. enquanto segura o botão M...
2. ... pressione o número desejado

Quando o registro é armazenado, a luz sobre o botão numerado pisca momentaneamente.



Tenha cuidado quando desligar o Electone, para não perder seus dados existentes. Sempre salve seus dados importantes com antecedência para um disquete usando o M.D.R. (página 68)

### NOTA

Embora o número de botões da Memória de Registro do EL-100 é limitado a oito, de Memória de Registro 1 até Memória de Registro 8, a Memória de Registro 9 até Memória de Registro 16 pode ser acessível quando for usado a reprodução do MDR e as funções de Troca de Registro..

# 5. Memória de registros

## 2. Selecionando registros

### 2. Selecionando um registro

Simplemente aperte o botão numerado que corresponde ao registro que você deseja selecionar.

**NOTA**

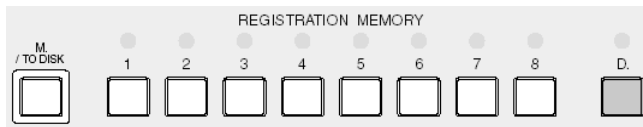
Embora o número de localizações de memória de registro seja limitado a oito, de 1 até 8, os registros são nomeados nas localizações de memória de 9 até 16 por um modelo superior são acessíveis usando o método seguinte. Para selecionar o número entre a memória de registro 9 e 16, aperte um dos oito botões de memória de registro enquanto aperta o botão de VOICE DISPLAY na seção de seleção de tela (neste caso, os botões 1 até 8 correspondem aos botões 9 até 16, respectivamente). Quaisquer das luzes dos botões numerados não serão acesos enquanto o registro entre 9 e 16 não for selecionado.

Usando o botão D (Desativar):

Os padrões de Ritmo e de acompanhamento automáticos também mudam quando você seleciona botões diferentes da Memória de Registro. Apertando o botão D (Desativar) você pode manter os mesmos padrões de ritmo e de acompanhamento ao longo de todas as suas mudanças de registro, ou fazendo suas próprias seleções de ritmo se você quiser..

**NOTA**

As configurações, que podem ser desativadas, são:  
 - Padrão de ritmo atual  
 - Condição de ritmo  
 - Tempo  
 - Configurações de A.B.C. / M.O.C.

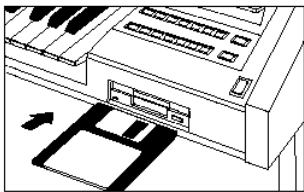


## 3. Salvando o disco de dados de registros

1. Insira um disco formatado na abertura de disco debaixo do Gravador de Disco de Música (M.D.R.). Verifique que o disco ou está em branco ou tem dados que você possa apagar. Se o disco é novo e não formatado você terá que formatar ele. Se refira às instruções de como formatar um disco (página 75).

**NOTA**

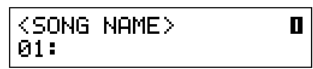
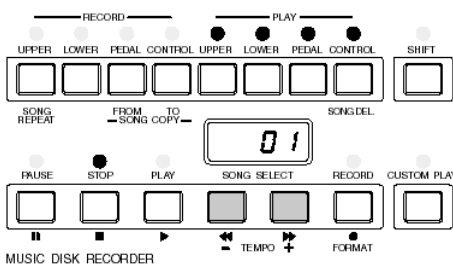
Veja páginas 82 e 83 para os detalhes de salvando/abrindo registros de/para o M.D.R.



2. Selecionam um número de música no M.D.R. usando os botões de seleção de música. Você também pode selecionar um número de música mostrado na tela que usando os botões de Controle de Dados apropriados e (se necessário) usando os botões de Página para exibir a página apropriada. Um nome de música é mostrado próximo ao número de música que já contém dados.

**NOTA**

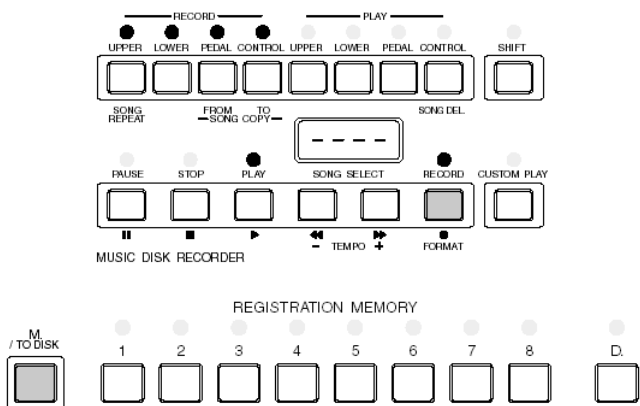
O nome da música pode não ser exibido dependendo do modelo do Electone que foi criado os dados.



Existem 40 músicas (dez números de músicas nas quatro páginas), ou localizações de memória, disponíveis em um único disco.

## 5. Memória de registros

3. Enquanto você aperta o botão RECORD no M.D.R., aperte o botão M (Memória) na Memória de Registro.

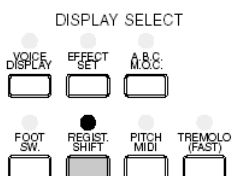


Esta operação salva todos os oito registros na Memória de Registro para uma música. Podem ser usadas as outras 39 músicas disponíveis no disco para salvar grupos adicionais de 8 registros.

## 4. Troca de registro

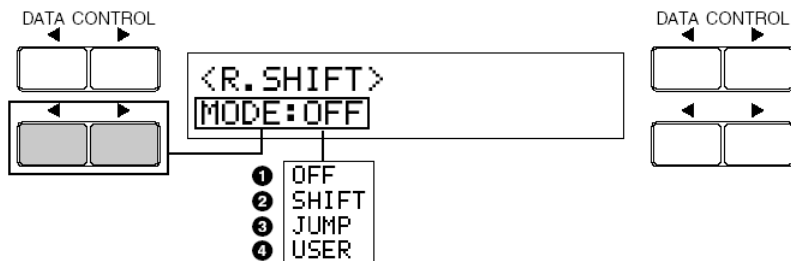
A função de Troca de Registro lhe permite mudar registros, e todas as configurações que você fez no painel e no LCD, sem levar suas mãos aos teclados. Usando o Footswitch Direito no Pedal de Expressão você pode “saltar” de um registro especificado ou de uns registros do painel em seqüência, ou em ordem numérica ou em qualquer ordem especificada por você.

Aperte o botão REGIST. SHIFT na seção de seleção de tela. A página REGIST. SHIFT será exibida.



### Página REGIST SHIFT

Selecione um dos modos que usando os Botões de Controle de Dados à esquerda. A Troca de registro tem três modos: Shift (trocar), Jump (“saltar”) e User (usuário).



## 5. Memória de registros

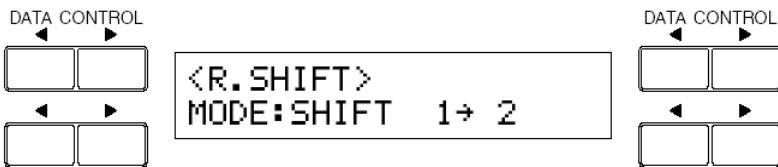
### 1. Off

Desliga a função de Troca de Registro.



### 2. Shift (troca)

Seleciona o modo de Shift (troca). No modo de Shift cada vez que o Footswitch Direito for apertado será selecionado a Memória de Registro prefixado na ordem numérica deles/delas. Os botões numerados acendem quando forem selecionados.



#### NOTA

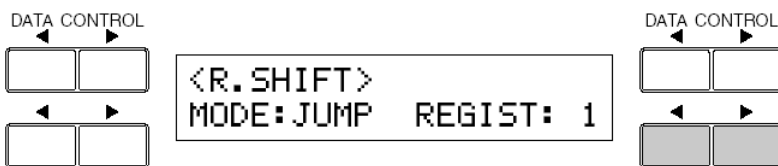
- Embora o número de botões da Memória de Registro do EL-100 é limitado a oito, de Memória de Registro 1 até Memória de Registro 8, você pode selecionar os outros oito números de Memória de Registro, Memória de Registro 9 até Memória de Registro 16.
- Depois que o último número é alcançado, normalmente é selecionado o primeiro número novamente.
- Serão exibidos o número de registro atual e o próximo número.

### 3. Jump (“saltar”)

Seleciona o modo de Jump. No modo de Jump cada vez que o Footswitch Direito for apertado será selecionado um registro do painel especificado.

Para ajustar o modo de Jump:

1. Quando você seleciona o modo de Jump, um dos números do registro será exibido no lado direito da tela.



2. Selecione o número de registro para o qual você quer saltar usando os botões de Controle de Dados à direita. Cada vez que os botões de Controle de Dados à direita, será selecionado o próximo número.

3. Aperte o Footswitch Direito para selecionar o registro de painel designado.

#### NOTA

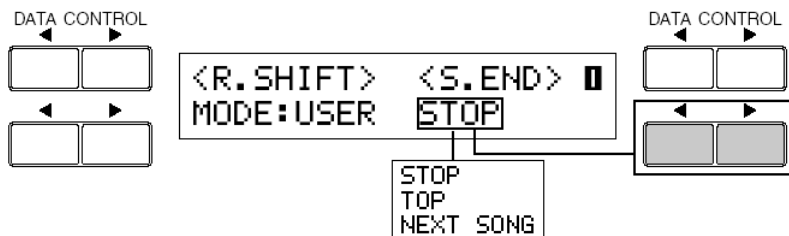
- Embora o número dos botões de Memória de Registro do EL-100 é limitado a oito, de Memória de Registro 1 até Memória de Registro 8, você pode selecionar os outros oito números de Memória de Registro, Memória de Registro 9 até Memória de Registro 16.

## 5. Memória de registros

### 4. User

Seleciona o modo de Usuário. No modo de Usuário, cada vez que você apertar Footswitch Direito será selecionado os registros de acordo com a ordem que você especifica.

1. Quando você seleciona o modo de Usuário, o tipo de Troca Final, assim como os de Troca de Registro serão adicionados ao lado direito da tela. O número da página também será mostrado no topo à direita.



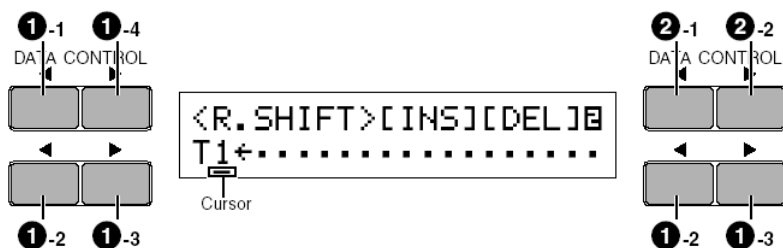
2. Selecione o tipo Troca Final usando os botões de Controle de Dados à direita. Os três tipos seguintes estão disponíveis:

Stop: Seleciona o último registro e sai da operação.

Top: Depois de alcançar o último número, ele primeiro novamente repetindo a operação.

Next Song: Depois de alcançar o último número, automaticamente ele vai para os dados de registro da próxima música. Esta função serve para você tocar uma música que contém mais de 16 registros. Gravando as músicas no M.D.R. o uso desta função lhe permite reproduzir músicas sucessivamente.

3. Aperte o botão de Página para selecionar Página 2. A tela seguinte aparece. Você pode editar as configurações de troca de registro aqui.



### 1 POSIÇÃO (Controles do Cursos)

- 1 -1 Movimenta o cursor para a primeira posição.
- 1 -2 Movimenta o cursor um passo à esquerda.
- 1 -3 Movimenta o cursor um passo à direita.
- 1 -4 Movimenta o cursor para a última posição.

**NOTA**  
Sempre aperte o botão PLAY para começar as músicas e ativar a função de Next Song no M.D.R. O botão CUSTOM PLAY não a ativará a função de Next Song

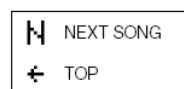
**NOTA**  
Usando a função de Next Song não será lido os padrões/seqüências de ritmo de Usuário enquanto estiver sendo reproduzido um ritmo.

**NOTA**  
O cursor não pode ser movido a menos que fossem digitados números de registros.

**NOTA**  
O registro para a qual o cursor é posicionado atualmente é ajustado no Electone. Porém, ao mover o cursor não se pode ativar a função de Troca Final.

**NOTA**  
Até 80 passos podem ser memorizados. Embora o número de registros mostrados de cada vez na tela é limitado, a tela rola para mostrar o número de registro atualmente digitado à direita.

**NOTA**  
A marca de Troca Final será posta automaticamente ao término dos registros que você digitou



## 5. Memória de registros

---

### 2. Dados (Controle de Dados)

O par de botões de Controle de Dados no topo à direita são usados para digitar ou apagar números de registro na fila de registro. Mova o cursor para a posição desejada e edite os dados de registro.

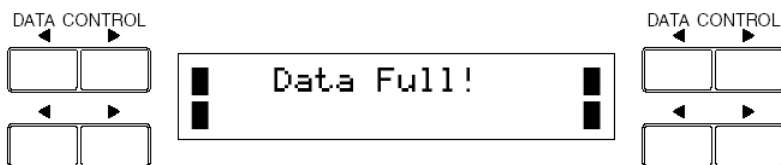
#### 2 -1. [INS] Inserção

Por entrar em um registro ou inserir um número de registro logo antes da posição do cursor atual. Primeiro, mova o cursor para a posição à qual você quer inserir. Então aperte o botão de Memória de Registro desejado (a luz sobre o botão selecionado acenderá), e aperte os botões de Controle de Dados correspondente a INS. O número de registro novo é inserido à direita da posição do cursor e todos os outros números do cursor são movidos para acomodar o número novo.

#### 2 -2. [DEL] Apagar

Para apagar um número de registro à posição do cursor atual. Para apagar o número desnecessário, mova o cursor para uma posição numerada e aperte os botões de Controle de Dados correspondente ao DEL.

Não podem ser digitados números de registros além da capacidade de 80 da função de Troca de Registro. END será colocado automaticamente ao término da configuração de troca de registro. A mensagem seguinte aparece momentaneamente quando os 80 espaços estiverem cheios: Primeiro apague todos os registros desnecessários, então execute a operação novamente.





## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

O Gravador de Disco de Música (M.D.R.) lhe deixa armazenar os dados de registro no Electone como também a gravação do seu desempenho. Além disso, o M.D.R. lhe permite executar operação de cópia de música e reprodução de dados de música XG comercialmente disponíveis.

### 1. Precauções no M.D.R.

Siga as precauções importantes abaixo.

Tipo de disco compatível

Podem ser usados disquetes do tipo. 3.5 " 2DD e 2HD

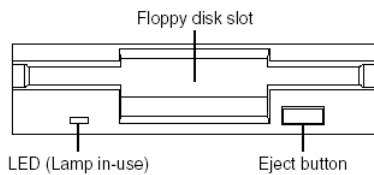
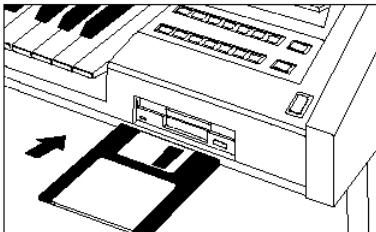
Inserindo/Ejetando Disquetes

Para Inserir um disquete na unidade de disco:

Segure o disco de forma que a etiqueta do disquete está para cima e que a veneziana protetora do disco está para frente. Cuidadosamente insira o disquete na abertura e empurre lentamente de modo que seu ouça um clique e o botão de ejetar fique para fora.

#### NOTA

Quando os EL-100 estão ligados, serão acesos os LED 's debaixo da abertura do disquete indicando que o M.D.R. está pronto para ser usado uso.



Para ejetar o disquete:

**!** Verifique que a luz de botão de STOP no M.D.R. está desligada antes de ejetar um disquete da abertura. Nunca ejetar o disquete antes que as luzes do STOP não estejam apagadas.

Aperte o botão ejetar lentamente até que o disquete automaticamente sairá. Quando o disquete é liberado completamente, cuidadosamente remova com a mão.

**!** Nunca tente remover o disquete ou desligar o teclado durante a gravação, leitura e reprodução. Isso pode danificar o disco e possivelmente a unidade de disco.

**!** Se o botão de ejetar é apertado muito depressa, ou se não é apertado até onde deve ir, o disquete pode não sair corretamente. O botão de ejetar pode ficar em uma posição meio-apertada com o disquete preso a unidade através de só alguns milímetros. Se isto acontecer, não tente tirar o disquete parcialmente solto, usando a força nesta situação pode se danificar o mecanismo de unidade de disco ou o disquete.

Para remover um disco parcialmente solto, apertando o botão de ejetar mais uma vez, ou empurre o disquete em direção a abertura e então repita o procedimento de ejetar o disquete.

**!** Remova o disquete da unidade de disco antes de desligar o teclado. Um disquete armazenado na unidade por longos períodos pode apanhar pó e sujeira que podendo causar danos aos dados lidos.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

Limpendo a cabeça de leitura unidade de disquete

- Este instrumento emprega leitor de precisão magnética. A cabeça de leitura magnética depois de um certo período de tempo cria uma capa de partículas magnéticas dos disquetes. A cabeça de leitura magnética manchada causará erros de leitura e escrita.
- Para manter a unidade de disco com ótimo funcionamento a Yamaha recomenda que você use um disco com produto de limpeza comercialmente disponível que limpa a cabeça de leitura aproximadamente uma vez por mês.

### NOTA

Consulte seu revendedor Yamaha sobre disquete de limpeza.

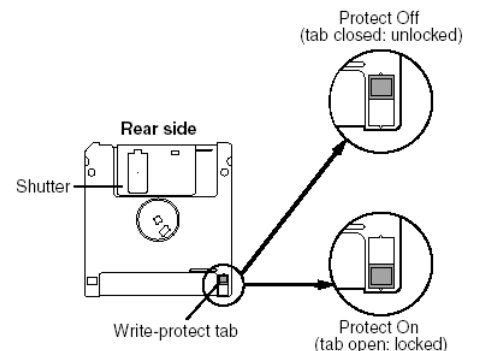
Sobre os disquetes

Para manejar disquetes com cuidado:

- ⚠ Não coloque objetos pesados em cima do disquete e não aplique pressão de qualquer forma. Sempre mantenha os disquetes nas caixas protetoras deles quando eles não estão em uso.
- ⚠ Não exponha o disquete para luz solar, temperaturas extremamente altas ou baixas, ou umidade excessiva, pó ou líquidos.
- ⚠ Não abra a veneziana protetora do disco e nunca toque a superfície interna do disquete.
- ⚠ Não exponha o disquete para campos magnéticos, como os produzidos por televisões, alto falantes, motores, etc., esses campos magnéticos podem apagar parcialmente ou completamente os dados no disco fazendo com que fiquem ilegíveis.
- ⚠ Nunca use um disquete com a veneziana protetora do disco deformada.
- ⚠ Não prenda nada diferente de etiquetas no disquete. Verifique que as etiquetas estão fixas na localização correta.

Para Proteger seus dados (Trava de Proteção de escrita de dados):

Para prevenir o apagamento acidental de dados importantes, deslize a trava de proteção para a posição “ protegida “(trava aberta) .Se você tentar modificar o disco quando a trava é ajustada para a posição de proteção, “ Prot” (Protegida) aparecerá na seção de LED do M.D.R. indicando que a operação não é possível. Confira se a trava de proteção está ajustada para posição de destravada quando você for gravar dados.



Backup de dados

A Yamaha recomenda que você mantenha duas cópias de dados importantes em disquetes separados usando esta função. Para fazer um disco de backup use a função de Cópia de Disco na página 92.

### NOTA

Ao ejetar o disco se perderão os dados carregados do disco com exceção dos atualmente selecionados e dos reproduzidos.

Potencialidade melhorada do M.D.R.

O M.D.R. dos EL-100 começa a ler todos os dados assim que você insere um disco na abertura do disquete. Assim, ao inserir um disco será produzido um som (som de leitura) indicando que o M.D.R. está no processo de leitura.

A melhoria do M.D.R. lhe permite começar a reprodução da música imediatamente, gravar a reprodução da música usando os vários números de música usando a função de “Next Song”.

### NOTA

O tempo que o som de leitura é produzido está em proporção à quantidade de dados gravados no disquete. Você pode ejetar o disco sempre que você não está usando o M.D.R. e quando não quer ser incomodado com o som de leitura.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 2. Formatando um disco

#### 2. Formatando um Disquete

Antes de gravar, o disquete deve ser formatado primeiro.

1. Ponha o disquete, com a etiqueta que para cima, na unidade de disco (abertura de disquete). "Fort" aparecerá na tela de LED indicando que o disquete inserido exige ser formatado.

2. Enquanto você aperta o botão de SHIFT aperte o botão de FORMAT. Este passo põe a operação de formatação em espera, indicado pelos hífens na tela de LED e os LEDs sobre o botão de FORMAT.

3. Aperte o botão de FORMAT novamente para começar a formatar. A formatação está sendo ativada e os LEDs sobre o botão de FORMAT serão acesos.

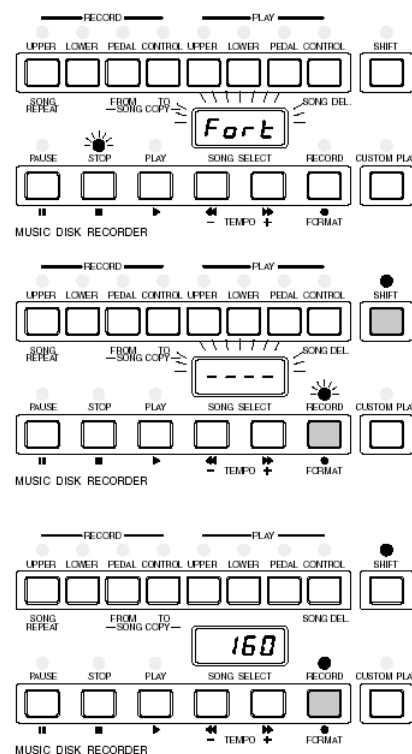
O número "160" aparece na tela de LED e fazendo uma contagem regressiva até "001" enquanto o disquete está sendo formatado. Quando a formatação está completa, a operação volta ao estado normal. A tela do Nome de Música seguinte aparece depois da operação.

```
<SONG NAME>  I
01:
```

O número de música pode ser selecionado usando o botão SONG SELECT ou os botões de Controle de Dados. Até 10 números de música podem ser selecionáveis em uma única página. A página é numerada, de 1 à 4, também é mostrado no topo da tela à direita. Um total de 40 localizações de música é criado. O nome da próxima música e de cada número de música está no espaço em branco esquerdo e indicando que cada número de música não contém nenhum dado.

#### Sobre o botão SHIFT

Você achará o botão de SHIFT (pintado de verde) no topo à direita do lado direito da seção do M.D.R. Alguns botões na seção do M.D.R. têm funções duplas: a primeira função está impressa em branco sobre cada botão; a segunda função está impressa em verde debaixo de cada botão. O botão de SHIFT é usado para selecionar as segundas funções apertando cada botão de função enquanto aperta o SHIFT.



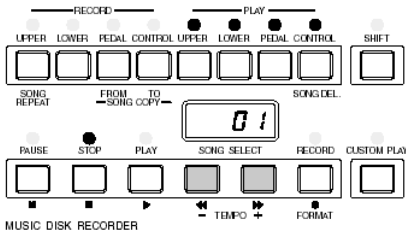
Ao formatar um disquete se apaga todos os dados preparando-o para a gravação. Serão perdidos os dados apagados permanentemente. Confira se o disco contém dados importantes, ou não, antes de executar a operação.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 3. Gravando

1) Para gravar uma música:

1. Ajuste os registros desejados no Electone. Faça todas as configurações no Electone necessárias para a música que você gravará. Isto significa ativar todos os registros que você precisará para o desempenho inteiro na Memória de Registro. Selecione o registro que você usará no começo da música.



**NOTA**

Os números de música disponíveis são de 01 à 40 e até 40 músicas podem ser armazenadas em um disco. Porém, podem ser reduzidos os números de músicas disponíveis dependendo da quantidade dos dados da música gravada. Veja na página 94 informação da quantidade total de memória restante em um disquete.

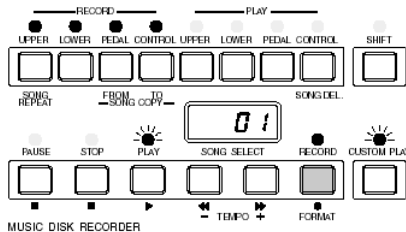
2. Coloque um disquete formatado na abertura de disco.

3. Use os botões de SONG SELECT (◀◀, ▶▶) para selecionar o número da música para a gravação. Você também pode selecionar o número da música apertando os botões de Controle de Dados.



4. Aperte o botão RECORD

As luzes de RECORD acenderão e as de PLAY e as de CUSTOM PLAY começarão a piscar indicando que o Gravador de Disco de Música está pronto para a gravação.

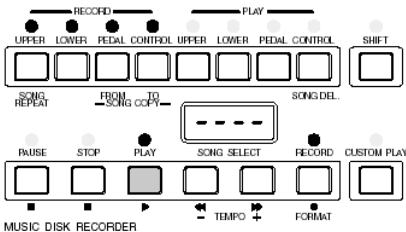


**NOTA**

Se o número de música selecionado já contém dados gravados, barras pequenas ("—") aparecerão à esquerda da tela de LED e piscará junto com o número da música, advertindo que o número de música selecionado já contém dados gravados. Se você quer executar a operação de gravação em cima do número da música, aperte o botão de RECORD novamente. Se você não quiser, selecione outro número de música para gravar ou aperte o botão de STOP para cancelar a gravação.

5. Aperte o botão de PLAY

As luzes do PLAY acenderão e os pequenos LED 's piscarão da esquerda pra direita. Isto indica que o M.D.R. está lendo os registros e outras configurações.

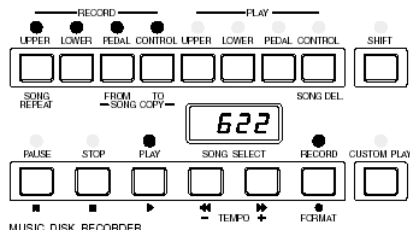


## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

6. Depois que os números aparecerem na tela de LED do M.D.R., comece a tocar. Uma vez que a operação do passo #5 esteja completa, um número aparecerá na tela de LED indicando que você pode começar a gravar seu desempenho. O número também indica a quantidade de memória restante no disquete.

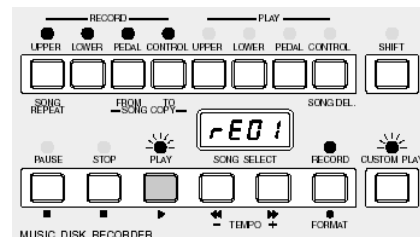
### NOTA

O tempo pequeno que leva para ajustar a gravação também causa uma pequena pausa antes da reprodução da música.



Se você comete um engano durante a gravação

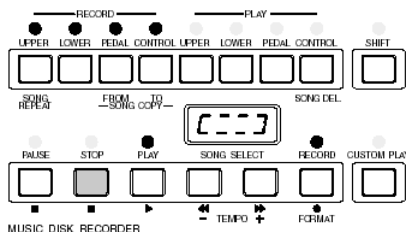
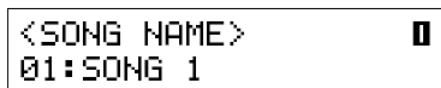
1. Aperte o botão PLAY enquanto o M.D.R. ainda está funcionando. Isto pára a gravação e retorna você para o ponto de inicial da música. As letras "rE" (tente novamente) aparecem no lado esquerdo da tela de LED e os LEDs de PLAY e de CUSTOM PLAY começam a piscar e indicando que você pode re-gravar a música.



2. Aperte novamente o botão PLAY para começar a regravação da música. A regravação começará desde o início da música e substitui o desempenho previamente gravado com o desempenho recentemente gravado.

7. Quando você terminar de tocar, aperte o botão de STOP.

Depois que a barra de LED s pisca formando um quadrado para indicar que o processo parou, as luzes de STOP acendem, indicando que o processo de gravação acabou. O número da música será exibido na tela de LCD e indicando que o número contém dados gravados.



Indicates the M.D.R. is in the stop process.



Nunca ejete o disquete antes das luzes de STOP acenderem.

### NOTA

Quando a memória disponível alcança "008" ou menos, os números começam piscar para o advertir. Se isto acontecer, deixe de gravar antes que a tela alcance "000."

8. Para ouvir seu desempenho recentemente gravado, aperte o botão PLAY. A reprodução começará depois de alguns segundos. Para mais informação sobre reprodução e outras funções relacionadas a reprodução, veja página 84.



Nunca tente apertar o botão de ejetar ou desligar o teclado durante a gravação, leitura e reprodução. Isso pode danificar o disco e possivelmente a unidade de disco. Remova o disquete da unidade de disco antes de desligar o teclado.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

---

Perfil das Operações com o M.D.R.

Embora o M.D.R. é como fácil de operar como um gravador de fita cassete, é de longe mais versátil. Você pode gravar todas as configurações do Electone e movimentos de controle como também as notas que você toca como dados digitais, lhe permitindo muito mais flexibilidade e controle do que um gravador de fita sofisticado. Basicamente, o M.D.R. independentemente grava os seguintes três tipos de dados:

Dados de registro (inclusive dados de configuração)

Todas os registros armazenados aos botões numerados da Memória de Registro como também o registro ajustado atualmente ao painel, é gravado no começo de uma música, antes da gravação atual do seu desempenho. Dados de configuração também são salvos à música junto com os dados de registro. Dados de configuração inclui: Configurações da Troca de registros, e Padrão de Ritmo (ritmos de Usuário) e dados de Seqüências de Ritmo.

Dados de desempenho

O M.D.R. grava seu desempenho dos teclados e pedal do Electone exatamente como você toca e grava com a força à qual você toca as teclas até mesmo quando você as aperta com ou sem força enquanto toca. Os vários tipos de dados de desempenho – teclado superior, inferior, Pedal e Voz principal—é gravado para “faixas” independentes de forma que você pode mudar qualquer um deles sem afetar os outros.

Dados de Controle

Todas as mudanças que você faz no Electone durante seu desempenho são gravadas em tempo real. Estes incluem mudança de registro, o uso dos pedais de expressão e footswitches.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

2) Para gravar cada parte separadamente:

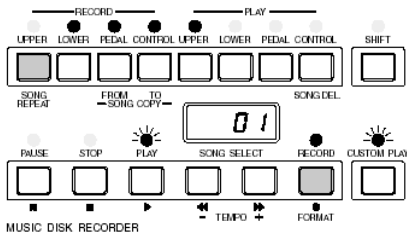
Você também pode gravar independentemente as partes do seu desempenho; por exemplo, gravando os acordes e baixos primeiro para a música (usando o teclado inferior e o Pedal), e depois a gravação da melodia (usando o Teclado Superior). Esta função também lhe deixa gravar a voz principal, percussão do teclado e dados de controle do desempenho, como mudanças de registro e operações do pedal de expressão, separadamente das outras partes da música.

1. Ajuste o M.D.R. para a gravação, como você fez na seção anterior. Os primeiros passos das partes de gravação são separadamente iguais a uma gravação normal na página 76:

1. Ajuste todas os registros necessários para seu desempenho nos botões numerados de Memória de Registro, e fixe o registro que será usado no começo da música.
2. Insira um disco formatado.
3. Selecione o número da música para o qual você gravará seu desempenho.
4. Aperte o botão de RECORD para preparar o Gravador de Disco de Música para a gravação.

2. Selecionando as partes para a gravação

Faça o procedimento 1-4. Os pequenos LED 's piscarão da fila da esquerda indicando que cada parte está pronta a gravação.



Aperte o botão RECORD para cada parte na fila esquerda superior para desligar as partes que você não quer gravar. Para este exemplo, aperte RECORD/UPPER, e a luz PLAY/UPPER na fila da direita superior acenderá.

RECORD/UPPER

Grava os dados de desempenho do teclado Superior quando ele estiver ligado. A gravação é cancelada quando ele for desligado.

RECORD/LOWER

Grava os dados de desempenho do mais teclado Inferior quando ele estiver ligado. A gravação é cancelada quando ele for desligado

RECORD/PEDAL

Grava os dados de desempenho do Pedal quando ele estiver ligado. A gravação é cancelada quando ele for desligado.

RECORD/CONTROL

Grava os dados de controle quando eles estiverem ativos. A gravação é cancelada quando eles estiverem inativos

(Veja o Perfil das Operações do M.D.R. Operação na página anterior.) Esta operação de exemplo incapacita a gravação do teclado Superior.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

Gravando separado para a voz principal e/ou a Percussão do Teclado :  
A voz principal e a Percussão do Teclado podem ser gravados/tocados separadamente embora isso não é mostrado no painel M.D.R.

Gravando separado para a voz principal e/ou a Percussão do Teclado :  
Aperte o botão SHIFT e simultaneamente aperte o botão apropriado na fila no topo do procedimento acima (#2) . A função dos dois botões (indicados na ilustração à direita) é de seletores da Voz principal da Percussão do Teclado no modo de gravação.

### RECORD/LEAD

Grava os dados de desempenho da voz principal quando estiver ativa. A gravação é cancelada quando ela desativada.

### RECORD/K.PERC.

Grava os dados de desempenho da Percussão do Teclado quando ele estiver ativo. A gravação é cancelada quando ele estiver inativo. A Percussão do teclado pode ser gravada/tocada independentemente da seção de ritmo. A voz principal e a Percussão do Teclado podem ser gravados/tocados separadamente embora isso não é mostrado no painel M.D.R. Gravando separado a Voz principal e/ou o Teclado

Partes de percussão:

Aperte o botão de SHIFT e simultaneamente aperte o botão apropriado na fila de topo no procedimento acima (#2). Os dois botões (indicados na ilustração à direita) função como Voz de Chumbo e seletores de Percussão de Teclado no modo de gravação.

3. Aperte o botão de PLAY , e comece a tocar depois que os números aparecem na tela. Para este exemplo, toque o teclado inferior e o pedal.

4. Aperte o botão STOP quando você tiver acabado o seu desempenho para parar gravação.

Agora que você gravou as primeiras partes do seu desempenho, aperte o botão de RECORD para preparar a gravação da próxima parte, do teclado superior neste caso.

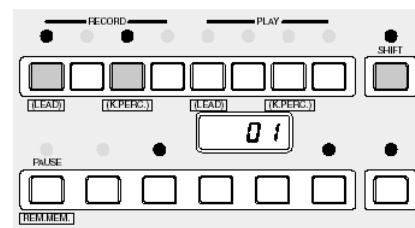
5. Aperte o botão RECORD.

Neste caso, a música (número) que contém os dados de desempenho do mais teclado inferior e do Pedal além dos dados de registro. As barras pequenas (“—”) aparecem à parte esquerda da tela de LED e pisca junto com o número da música o advertindo que o número da música selecionada já contém dados gravados.

6. Aperte o botão de RECORD novamente para gravar outra parte (parte do teclado Superior).

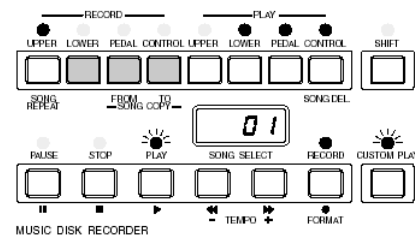
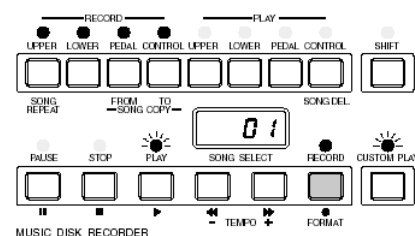
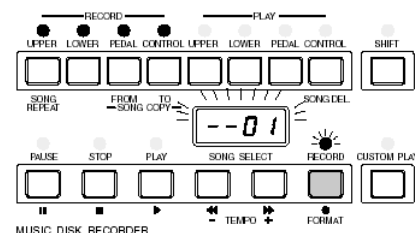
As luzes do RECORD acenderão e as luzes do PLAY e do CUSTOM PLAY começam a piscar indicando que o Gravador de Disco de Música está pronto para a gravação.

7. Aperte o botão RECORD para cada parte na fila esquerda superior desligando as partes que você já gravou. Neste caso, aperte RECORD/LOWER, RECORD/PEDAL e RECORD/CONTROL para os desligar.



### NOTA

Se você não grava a voz principal e a Percussão do Teclado separadamente, a parte da voz principal será gravada como os dados do teclado superior e a parte de Percussão do Teclado será gravado como os dados do teclado inferior e do Pedal.





## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

8. Aperte o botão CUSTOM PLAY para começar a gravação da(s) parte(s) nova(s) (parte(s) to teclado superior).

A reprodução das partes previamente gravadas começa imediatamente. O botão CUSTOM PLAY é usado aqui para gravar só as partes que foram selecionadas para serem gravadas, e toca só essas partes que foram selecionadas reprodução.

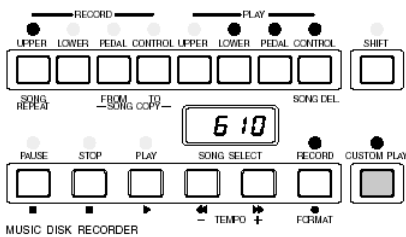
Enquanto você escuta às partes que são reproduzidas comece a tocar a melodia no teclado Superior. Considerando que os dados de registros já foram gravados com as primeiras partes da música a gravação começa imediatamente. Quando o fim do desempenho gravado é alcançado, a reprodução é parada automaticamente e o estado de STOP (parado) é retomado.

### NOTA

O botão CUSTOM PLAY é usado para gravar ou tocar as partes e os dados diferentes dos dados de registro.

### NOTA

A duração de uma parte subseqüentemente gravada não pode exceder a duração das partes previamente gravadas. Se você quer mudar a duração da música, primeiro apague a música existente (veja Como Apagar uma Música na página 92) e grave novamente.



### Gravação de Reparação

Você pode tentar novamente para mudar um compasso(s) especificado ou uma parte específica que você não quer usar.

1. Aperte o botão PLAY para começar a reprodução da música que contém a parte que você quer mudar.
2. Aperte o botão de STOP ao ponto que você quer executar gravação de reparação. A música atual é parada momentaneamente.
3. Aperte o botão de RECORD. As luzes de PLAY e de CUSTOM PLAY começam a piscar indicando que o Gravador de Disco de Música está pronto para a gravação.
4. Aperte botão RECORD para desligar cada parte da fila esquerda superior que você quer manter. (Só a parte que você quer fazer a gravação deve ser ligada.)
5. Aperte o botão PLAY para começar a gravação. Toque o alcance especificado que você quer mudar.
6. Aperte o botão de STOP para desativar a função de gravação de reparação assim que você termina.

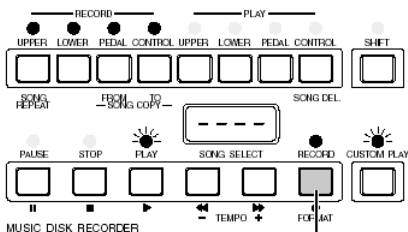
## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 4. Gravando registros (e dados em massa)

Você também pode gravar apenas os registros, sem gravar um desempenho. São salvos nesta operação : Dados de configuração, Memória de registro, configurações de Troca de Registro, Padrões de Ritmo (ritmos de Usuário), e dados de Seqüências de Ritmo, Há dois modos para gravar os registros e dados de configuração:

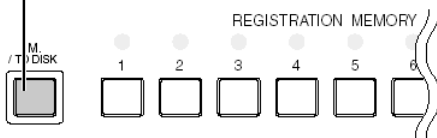
[1]

1. No Electone, ajuste os registros e todos os outros dados que você quer gravar.
2. Selecione o número da música para o qual você deseja gravar os registros.
3. Enquanto aperta o botão RECORD , aperte o botão M./TO DISK (Memória) no painel de Memória de Registro. Os pequenos LED 's piscarão da fila da esquerda para direita indicando que o M.D.R. está lendo os registros e outras configurações. Depois da gravação, o M.D.R. é parado automaticamente e volta para o estado de STOP (parado).



1. While holding down the RECORD button...

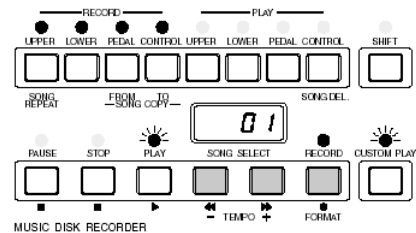
2. Press the M./TO DISK (Memory) button.



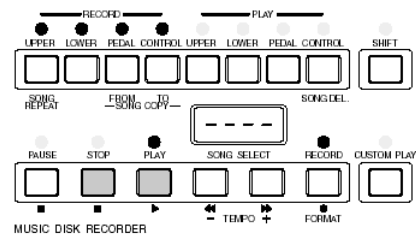
[2]

1. Ajuste os registros e selecione o número de música como você fez nos passos #1 e #2 acima.

2. Aperte o botão RECORD para o M.D.R fica pronto para gravar



3. Aperte o botão PLAY para gravar os registros, então aperte o botão STOP assim que você ver os pequenos LED 's piscando da fila da esquerda para direita . Este é o mesmo procedimento de quando você começa a gravação. As luzes pequenas que piscam pela tela indicam que o M.D.R. está gravando ps registros e está sendo ajustado para a gravação normal; apertando o botão de STOP o processo é interrompido.



## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 5. Chamando registros gravados (e dados em massa)

Os registros (e dados de configuração) gravados em números de música na operação acima podem ser usados selecionando o número da música apropriado simplesmente apertando o botão PLAY.

Quando a operação for completada, o M.D.R. volta para o estado de STOP (parado).

1. Insira o disquete e selecione o número da música que você quer usar.
2. Aperte o botão PLAY.

#### Usando Mais De 8 registros

O M.D.R. torna possível usar mais de 8 registros (8 localizações de Memória de Registro) em um desempenho, sem ter que alterar as configurações de painel atuais. Um disquete pode acomodar 40 números de música e cada número de música pode conter 8 registros.

Para tocar um desempenho que usa mais de 16 registros diferentes:

1. Primeiro grave os registros que você precisa em vários números de canção no M.D.R. antes do desempenho. (Você também deve tenta gravar na ordem que você usará, se possível.)
2. Durante o desempenho, 8 números de registros de uma certa música foram usados, selecione o próximo número de música e aperte o botão de PLAY no M.D.R. Isto substitui todos os 8 registros na Memória de Registro com o novo do número de música selecionado.
3. Repetindo os passos acima você pode passar um desempenho inteiro sem ter que mudar as configurações de painel.

#### NOTA

Selecionando a função de Next Song nas configurações de Troca de Registros do Usuário o M.D.R. automaticamente lê os 8 registros no próximo número de música. Veja página 71 para mais informações.

### 6. Substituindo registros

O M.D.R. também lhe deixa mudar os registros de uma música existente sem mudar os dados de desempenho. O procedimento é igual ao de Gravação de Registros mencionadas na página anterior.

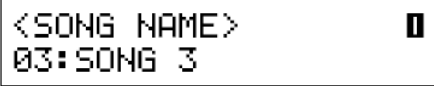
## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 7. Reprodução

Você pode tocar seu desempenho gravado atrás o botão PLAY. Serão tocados registros e outros dados no Electone.

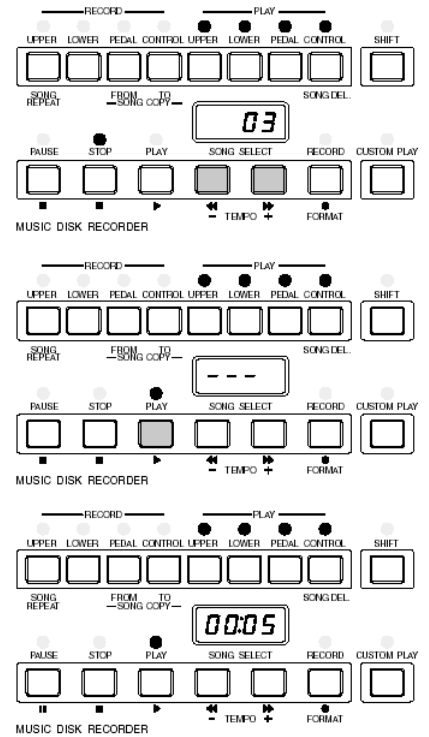
1) Para tocar uma música:

1. Selecione o número da música que você quer tocar usando os botões de seleção de música. Você também pode selecionar o número da música apertando os botões de Controle de Dados apropriados.



2. Aperte o botão PLAY para começar a reprodução da música. As luzes do PLAY acenderão barras pequenas se movem na tela e indicando que o M.D.R. está tocando os registros no Electone.

3. A reprodução começa automaticamente depois de ler os dados de música. O tempo decorrido será exibido nos LEDs. A reprodução para automaticamente ao término de uma música. Porém, você pode parar a reprodução no meio de uma música apertando o botão de STOP.



Se você gravou a parte da voz principal e de percussão no teclado separadamente: Nos EL-100 as partes de voz principal e percussão do teclado que você gravou separadamente se ajustará automaticamente quando você começa a reprodução.

#### NOTA

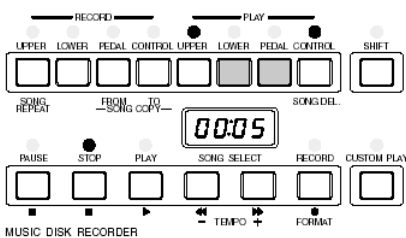
Quando você toca os dados feitos com outros modelos do Electone como EL-90/87 que inclui o as partes de voz principal e percussão do teclado, a parte da voz principal será desligada e a de Percussão do Teclado será ligada como padrão. (Virar ligar a parte da voz principal, aperte o botão PLAY/UPPER enquanto aperta o botão SHIFT.)

2) Para tocar parte(s) selecionada(s)

Você também pode tocar as partes selecionadas do seu desempenho gravado, enquanto as outras partes são desligadas temporariamente. Esta função é especialmente útil para tocar uma única parte, como a melodia, em cima de partes de acompanhamento previamente gravadas.

1. Selecione o número da música a ser tocado.

2. Ajuste as partes que você deseja desligar, apertando o botão de PLAY na fila superior da direita. Os LEDs da parte selecionada deveriam estar apagados. Ligue as partes que você deseja reproduzir.



## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

3. Aperte o botão PLAY para começar a reprodução da música.  
Primeiro são lidos os registros e os outros dados, então a reprodução do desempenho começa (com exceção das partes que foram desligadas no passo #2).

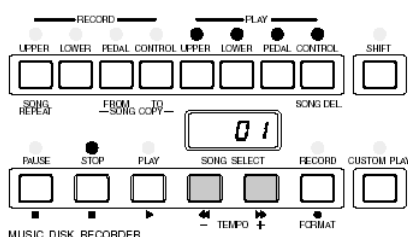
4. Execute sua parte nova em cima das partes em reprodução.  
Quando o fim do desempenho gravado é alcançado, a reprodução é parada automaticamente e o estado de STOP (parado) é retomado.

3) Para repetir uma canção ou canções

Esta característica lhe permite tocar repetidamente todas as músicas em um disquete ou só uma música específica.

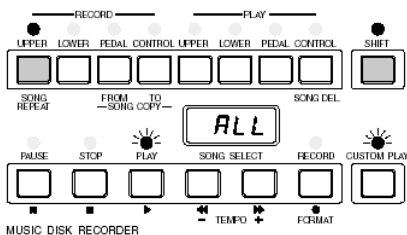
1. Selecione o número da música que você deseja tocar.

Se você deseja tocar todas as músicas de um disquete, selecione a primeira música que será tocada. As outras seguirão em ordem.



2. Segure o botão de SHIFT e simultaneamente aperte o botão SONG REPEAT.

As luzes do SHIFT e do SONG REPEAT acenderão, e "ALL" aparece na tela de LED.



3. Para reproduzir todas as músicas começando com a música selecionada:

Aperte o botão PLAY para começar a reprodução da música

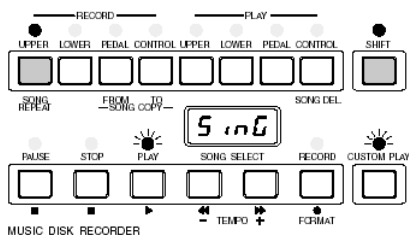
A reprodução começará da música selecionada e repetirá indefinidamente.

Para tocar repetidamente só a música selecionada:

1. Novamente aperte o botão SHIFT e simultaneamente aperte o botão SONG

REPEAT. "SinG" aparece na tela de LED para indicar que uma única música será

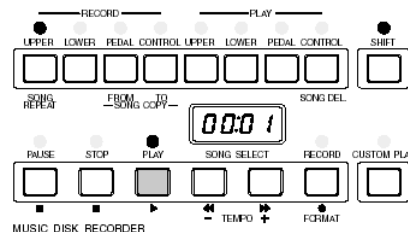
tocada repetidamente.



2. Aperte o botão PLAY para começar a reprodução da música. A

reprodução da música selecionada começará e repetirá indefinidamente.

Para parar a reprodução, aperte o botão STOP.



## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### Sobre XG

Os EL-100 lhe permitem tocar os dados de música XG comercialmente disponíveis que usam o M.D.R. Também, a função de Conversor Fácil de XG dos EL-100 lhe deixa converter os dados para os dados XG compatíveis.

#### NOTA

Os dados de música XG criado com EL-100 se ajusta ao formato de SMF 0 ou 1.

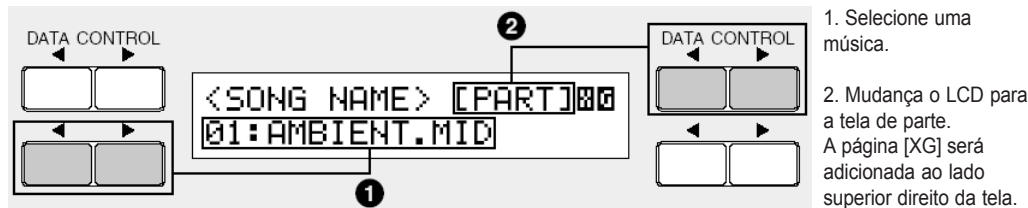
### Tocando os dados de música XG

Esta função só é para reprodução. Você pode praticar uma parte específica dos dados de música XG desligando aquela parte

#### NOTA

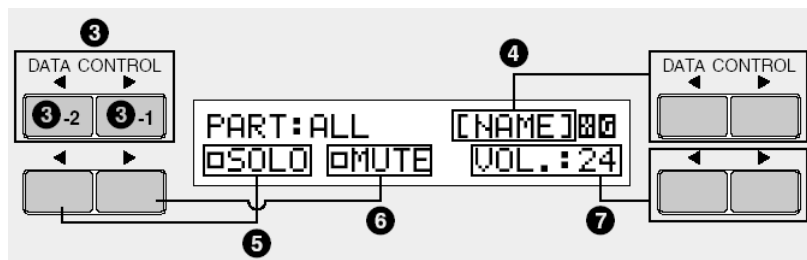
A quantidade total do valor de reverb pode ser mudada enquanto são tocados os dados de música XG.

1. Insira o disquete de música XG na abertura de disquete. A tela seguinte aparece.



Os dados de música XG serão exibidos na página de XG. Você pode armazenar ambas as músicas de XG (na página de XG) e músicas do Electone (nas páginas 1 - 4) em um único disquete.

2. Use os botões de Controle de Dados à esquerda (1) para selecionar uma música que você quer tocar
3. Aperte o botão PLAY na seção do M.D.R. para começar a reprodução da música.
4. Use os botões de Controle de Dados no topo à direita (2) para mudar o LCD para a tela de parte.



Use botão 3 para selecionar uma parte, e aperte o 5 para ativar a reprodução do solo da parte selecionada, aperte 6 para desligar algumas partes ou aperte 7 para ajustar o volume de uma parte específica.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### Conversor Fácil XG

Esta função lhe permite converter os dados de música do EL-100 para o formato XG. Você pode tocar então os dados que usam dispositivos XG e/ou computador. Dependendo do tipo de dispositivos XG, o som pode ser diferente dos dados originais que você criou.

Os conteúdos a ser convertidos:

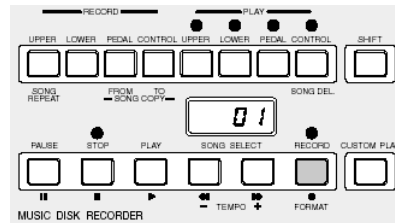
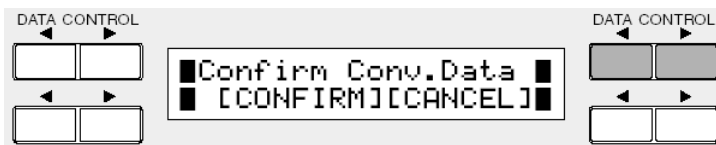
Número de Voz (Programa), Volume, Alcance (configurações de oitava), Estéreo, Vibrato, Slide (para as vozes principal), Toque Inicial, Efeitos (Tremolo e Delay), Reverb (com exceção da duração), Sustain, Padrões de Ritmo (com exceção do Acompanhamento), Expressão, Registro, Troca de Registro (com exceção da Next Song)

Para converter os dados do EL-100 os dados de música XG:

1. Insira o disquete que contém os dados do Electone na abertura de disquete.
2. Selecione a música a ser convertida aos dados XG.
3. Enquanto aperta os botões de Controle de Dados do topo à direita certos aperte o botão RECORD na seção do M.D.R. A mensagem seguinte aparece para confirmar a operação.

#### NOTA

Verifique se o disquete contém bastante quantidade de memória disponível antes da conversão.



4. Aperte os botões de Controle de Dados Controlam que corresponde ao [Confirm]. O M.D.R. começa a reprodução da música selecionada para você para decidir se você converte para os dados XG, ou não. Depois de terminar a reprodução a mensagem seguinte aparece.

#### NOTA

Neste caso o M.D.R. usa o gerador de harmonia XG embutido nos EL-100 para tocar os dados.

```
■ Conv.to XGSONG01? ■  
■ [CONV.] [CANCEL] ■
```

5. Aperte os botões de Controle de Dados que correspondem ao [Convert]. Depois do processo da conversão o LCD volta à tela original.

#### NOTA

Selecione [Cancel] para abortar a operação e voltar à tela original.

```
<SONG NAME> [PART]##  
01: XGSONG01.MID
```

Quando os dados de música XG são criados recentemente no disquete, a página de XG será adicionada ao topo do lado direito da tela. A música convertida (em dados XG) será armazenada na página de XG e a música original (dados de Electone) permanece como é.

#### NOTA

Os dados de música XG convertidos podem soar diferentemente dos dados originais.

#### NOTA

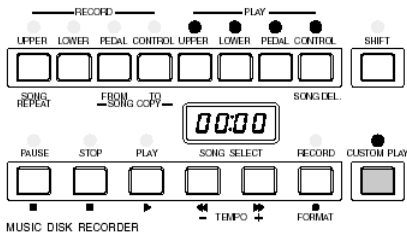
Os dados convertidos não podem ser apagados.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 8. Outras funções

#### 1) Reprodução diferenciada

Se você quer tocar a música sem ter que configurar de novo os registros e outros dados, aperte o botão CUSTOM PLAY. Ele faz com que seja mostrado o tempo da música e que a reprodução comece imediatamente.

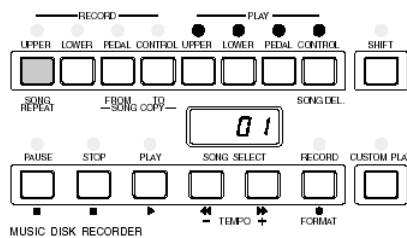


#### NOTA

Se você aperta SHIFT e CUSTOM PLAY ou se você executa a seguinte função de leitura automática, serão carregados e reproduzidos todos os dados, com exceção do Programa Padrão de Ritmo, Sequência de Ritmo e de Percussão do Teclado. É o melhor jeito quando você quer só abrir os registros.

#### 2) Leitura automática

Outro método para usar só dado de registro, além do mencionado na "Nota" acima. Apertando o botão UPPER na seção de RECORD enquanto o M.D.R. está parado os dados de registro são acessados e automaticamente é selecionado o próximo número de música. Este método é mais conveniente que o M.D.R. automaticamente selecione o próximo número da música.



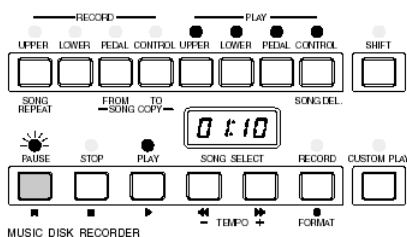
#### NOTA

Esta função não é possível se a próxima música não contém nenhum dado de registro.

#### 3) Pausa

Se você quer parar a reprodução da música temporariamente, aperte o botão de PAUSE.

Para retomar a reprodução do ponto ao qual a música foi pausada, aperte o botão de PAUSE novamente.



#### 4) Avançar e Voltar

Durante a reprodução, estes botões têm a função de avançar e voltar igual um gravador de fita.

Aperte botão SONG SELECT ( ) para avançar a um ponto mais recente na música ou aperte o botão SONG SELECT ( ) para voltar a uma posição anterior. Enquanto qualquer um destes botões é apertado, a reprodução para e o tempo de música está sendo avançado ou voltado adequadamente. Até mesmo quando o botão é solto, a reprodução fica parada. Para retomar a reprodução do ponto que você avançou ou voltou, aperte o botão de PLAY.

#### NOTA

Pode demorar algum tempo para procurar o ponto ao qual você quer retomar a reprodução quando você volta a uma posição anterior que usando a função de voltar.

#### NOTA

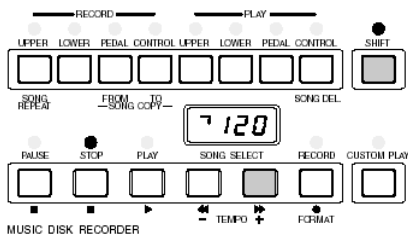
Avançar e Voltar opera em cinco vezes a velocidade da reprodução normal.



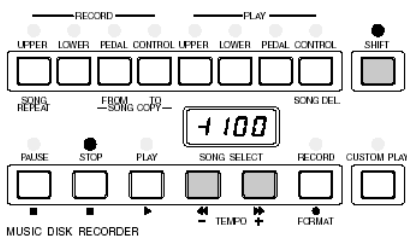
## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 5) Mudando o Tempo

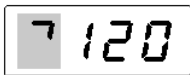
Você pode mudar o tempo da música enquanto ela está sendo reproduzida. Enquanto aperta o botão SHIFT, aperte o botão TEMPO + ou TEMPO - .



Cada vez que você aperta o botão reduz ou aumenta a velocidade em uma quantia pequena (não afetando a afinação). TEMPO + aumenta a velocidade da música e TEMPO- diminui a velocidade da música. (O botão de Tempo no painel de Electone não pode ser usado para mudar o tempo no Gravador de Disco de Música.)



Para restabelecer o tempo original de uma música , aperte o botão de SHIFT e simultaneamente aperte ambos os botões de TEMPO.



Indicates faster tempo



Indicates original tempo



Indicates slower tempo

#### NOTA

Quando tempo é mudado, a tela de LED indica a mudança como uma porcentagem do tempo original gravado (100). Estima se que menos de 100 indica que o tempo diminuiu; e valores maiores que 100 indicam que o tempo está mais rápido.

#### NOTA

As mudanças do tempo continuam até mesmo quando você muda de música. Se você mudou o tempo em uma música , você deve executar o passo acima para restabelecer o tempo original antes de tocar outra música. Ao desligar o Electone se restabelece o tempo original.

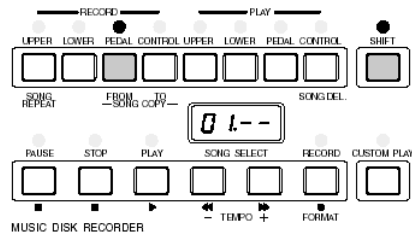
## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 6) Cópia de música

Esta função lhe deixa copiar os dados gravados a um número de música a outro número de música. Você pode copiar e pode trocar os dados entre dois disquetes diferentes.

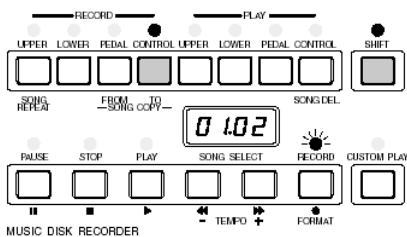
Para usar a função de Cópia de Música dentro de um disco:

1. Selecione o número de música a ser copiado (fonte) com os botões SONG SELECT.



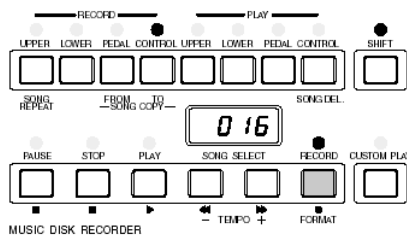
2. Enquanto aperta o botão SHIFT, aperte o botão SONG COPY FROM. O número da música a ser copiada aparece à esquerda da tela de LED.

3. Depois, designe o número de música de destino. Enquanto aperta o botão SHIFT, aperte o botão SONG COPY TO. O M.D.R. automaticamente procura um número de música vazio para copiar os dados mostrando ao lado direito da tela. A luz de RECORD começará a piscar indicando que o M.D.R. está pronto para copiar. Se todos os números de músicas contêm dados gravados, "FULL" aparece na tela de LED. Neste caso, você deve apagar uma das músicas no disquete usando a função de apagar música (página 92).



4. Use os botões de SONG SELECT para selecionar um número de música de destino para ser copiado. Siga este passo se você deseja selecionar um número de música de destino diferente do mostrado. O M.D.R. exibirá só números de música que não têm nenhum dado.

5. Aperte o botão de RECORD para executar a função de Cópia de Música. A luz de RECORD deixa de piscar e as outras luzes piscam indicando que a função de Cópia de música está em andamento. A tela de LED mostra o "tamanho" da música em números, e faz contagem regressiva dos dados que estão sendo copiados. Quando a tela mostra "000," a música foi completamente copiada.



#### NOTA

Esta função só está disponível com os dados de Electone, não com os dados XG.

#### NOTA

Se o número de música especificada não tem nenhum dado gravado, o M.D.R. automaticamente procura e seleciona a próxima música que contém dados gravados.

#### NOTA

A mensagem "FULL" pode aparecer quando a memória disponível é pequena.

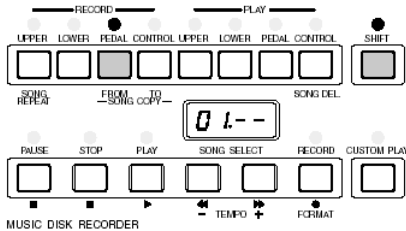
#### NOTA

Se você quer abortar a operação, aperte o botão STOP.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

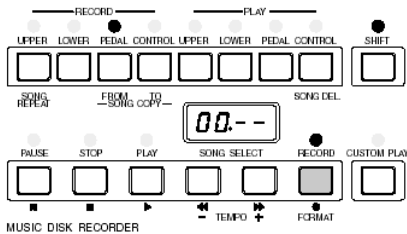
Para usar a função de Cópia de música entre dois disquetes diferentes:

1. Insira o disquete que contém a música que você quer copiar.
2. Enquanto aperta o botão SHIFT , aperte o botão SONG COPY FROM. O número de música a ser copiada aparece à esquerda da tela de LED.



3. Use os botões SONG SELECT para selecionar um número de música para copiar.

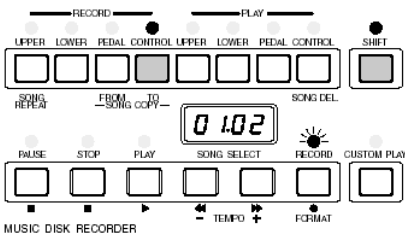
4. Aperte o botão RECORD .  
A luz de RECORD acenderá e os LED indicarão “00.—” como mostrado à direita.



5. Aperte o botão eject para tirar o disquete.

6. Insira o disquete para o qual você quer copiar.

7. Enquanto aperta o botão SHIFT , aperte o botão SONG COPY TO.  
O número de música a ser copiada aparece ao lado direito da tela de LED. O M.D.R. automaticamente procura um número de música vazio para copiar os dados.



8. Use os botões SONG SELECT para selecionar um número de música de destino para a cópia.

9. Aperte o botão de RECORD para executar a função de Cópia de Música.  
A tela de LED mostra o “tamanho” da música em números, e fazendo uma contagem regressiva para os dados que estão sendo copiados. Quando a tela mostra “0000,” a música foi completamente copiada.

### NOTA

Você também pode usar os botões de Controle de Dados para selecionar o número de música.

### NOTA

A luz de RECORD acende. Embora que seja proibido soltar o disquete enquanto a luz de RECORD está acesa, tal procedimento pode ser feito neste caso.

### NOTA

Um asterisco (\*) é adicionado ao fim do (destino) nome da música para diferenciar da música original

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

7) Para apagar uma música

Você pode apagar uma música do disco executando esta função.

1. Use os botões de SONG SELECT para selecionar o número da música que você deseja apagar.

2. Enquanto aperta o botão SHIFT , aperte o botão SONG DEL.

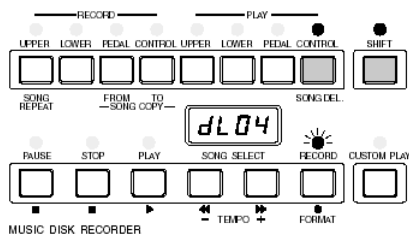
As letras “dL” aparecem no lado esquerdo da tela de LED, próximo ao número da música selecionada. A Luz de RECORD pisca para indicar que o M.D.R. está pronto para apagar a música. Se você deseja, você ainda pode selecionar um número de música diferente neste passo usando os botões de SONG SELECT.

### NOTA

Se você quer abortar a operação, aperte o botão STOP.

### NOTA

Não podem ser apagados dados de música XG.



3. Aperte o botão de RECORD para executar a função de Apagar uma música

A luz de RECORD deixa de piscar indicando que a função de apagar música começou. Quando a função estiver sendo completada, o estado de STOP (parado) é retomado automaticamente.

8) Cópia de disquete

Você pode duplicar um disquete copiando os conteúdos. A Yamaha recomenda que você mantenha duas cópias de dados importantes em disquetes separados usando esta função.

1. Prepare o disquete a ser copiado, vendo se ele está em branco ou formatado.

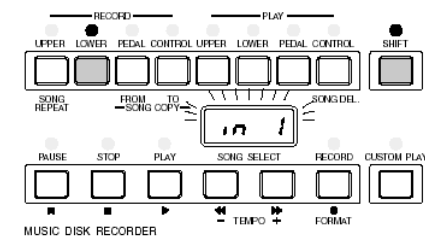
2. Enquanto aperta o botão SHIFT, aperte o botão LOWER na parte de RECORD. “In 1” aparece na tela de LED para indicar que o M.D.R. está pronto para executar a Cópia de Disquete.



O tipo de disquete da fonte e do destino deve ser o mesmo. Por exemplo, use o disquete 2HD para ser copiado (destino) se o disquete da fonte é do tipo 2HD.



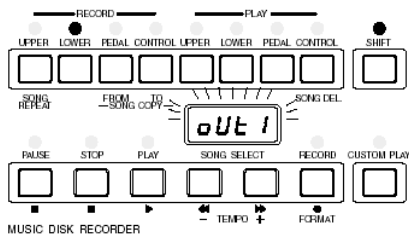
Ajuste a trava de proteção de leitura (página 74) no disquete da fonte. A mensagem “Prot” pode aparecer se você inserir o disquete da fonte a trava travada. Ajuste a trava de proteção do disquete de destino. A mensagem “Prot” pode aparecer se você inserir o disquete de destino com a trava fechada. Neste caso, não pode ser executada a função de Cópia de Disquete.



## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

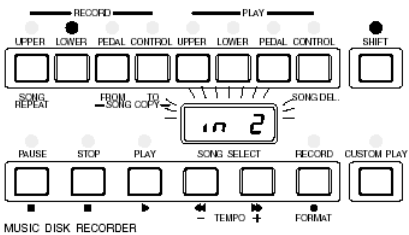
3. Insira o disquete de fonte na abertura.

O M.D.R. começa a ler os dados no disquete de fonte. “out 1” aparece na tela de LED.



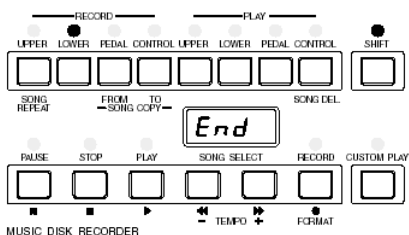
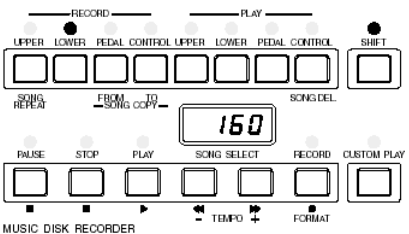
4. Aperte o botão de eject para tirar o disquete de fonte.

“In 2” aparece na tela de LED para lhe informar que você deve inserir o disco de destino.



5. Insira o disco de destino.

O número “160” aparece na tela de LED a partir dele começa uma contagem regressiva. Quando terminado, “End” aparecerá na tela de LED por poucos segundos.



### NOTA

“Fort” ou “bAd” pode aparecer se um erro acontece no meio da operação. Se isto acontecer, por favor tente novamente formatando o disco de destino e disco da fonte.

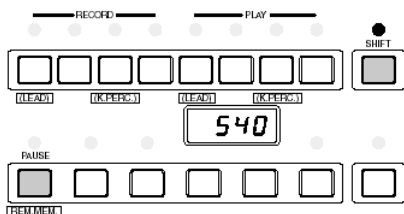


Siga a direção do M.D.R. para ejetar/insere os disquetes durante a operação. Não faça ejetar/insira os disquete ignorando a direção do M.D.R. Isso pode danificar o disquete e assim possivelmente a unidade de disquete. O uso de um adaptador diferente pode causar mau funcionamento ou queimar o mixer.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

### 9) Conferindo a Memória Restante

Você pode conferir a quantidade de memória disponível para gravar uma gravação adicional em um disquete apertando o botão PAUSE enquanto aperta o botão SHIFT. A quantidade de memória disponível será exibida nos LEDs. A quantidade máxima de memória é ca. 700 para disquetes 2DD e ca. 1400 para disquetes 2HD.



### 10) Disquetes de padrões

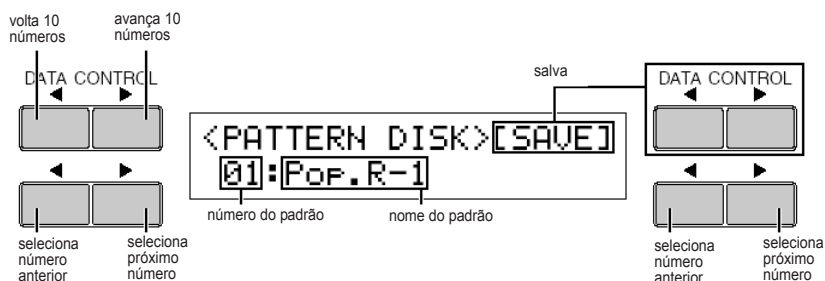
O M.D.R. também lhe permite selecionar ritmos de disquetes opcionais.

Para carregar os padrões de um disquete:

1. Insira o Disquete de Padrões na abertura de baixo do Gravador de Disco de Música. O nome e número do padrão do disquete aparecem.
2. Selecione o ritmo que você quer usar usando os botões de Controle de Dados apropriados.

#### NOTA

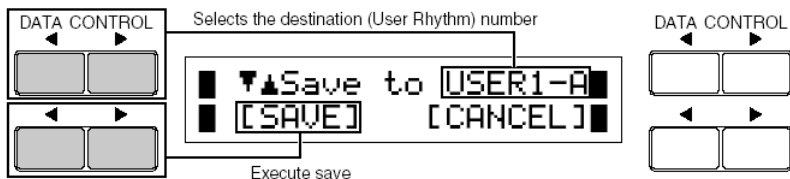
Se refira à lista de padrões incluída no Disco de Padrões para a informação sobre cada ritmo.



3. Comece o ritmo para conferir o padrão a ser usado.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

4. Se você quiser salvar o padrão atual para um espaço do Ritmo de Usuário, Selecione "SAVE" com os botões de Controle de Dados correspondentes. A tela seguinte aparece.



5. Selecionam o número de Usuário para o qual você quer salvar usando o os botões de Controle de Dados no topo à esquerda.

6. Aperte os botões de Controle de Dados correspondentes [Save]. O ritmo é salvo e é carregado ao número de Ritmo de Usuário designado.

### NOTA

Selecione [Cancel] para abortar a operação e voltar à tela original.

### NOTA

Veja página 50 para os detalhes de como usar o padrão de Usuário.

### 11) Proteção de Cópia

Alguns dos Disquetes disponíveis para o Electone são protegidos de serem copiados ou apagados. Você não pode salvar os dados para outro disquete. Se você tenta carregar os dados, "copy-protected" e "Protected Disk" (PrXX \*) aparecerem na tela de LED. Os dados não podem ser salvos no disco. \*XX: número da música.

## 6. Gravador de disco de música (M.D.R.)

Mensagens no display M.D.R.

Tela	Descrição da mensagem
<b>InSt</b>	Nenhum disquete é inserido. Insira um disquete.
<b>Prot</b>	1) O disco inserido tem proteção de leitura, assim as funções de Gravação, Cópia de música e de apagar a música não são executados. Ajuste a trava do disquete (página 74) para destravada. 2) Se você está usando um disquete com proteção de cópia, esta mensagem pode aparecer quando você tenta as funções de Gravação, Cópia de música e de apagar a música. Cancele a operação. 3) Quando for executar a função de Cópia de Disquete, ajuste destave a proteção do disquete.
<b>ForL</b>	O disquete instalado não é formatado. Formate o disco. (página 75)
<b>FULL</b>	1) A capacidade de memória do disquete está cheia, assim a Gravação ou operação de Cópia de Música não podem ser executadas. Use outro disquete formatado ou apague os dados desnecessários. 2) Todos os números de música contêm dados gravados, assim a operação de Cópia de música não pode ser executada. Aperte o botão de STOP para apagar qualquer dado desnecessário
<b>EPtY</b>	Nenhum dos números de música contêm dados gravados, assim a operação de Cópia de música não pode ser executada. Aperte o botão STOP e aborte a operação.
<b>-out</b>	Um erro aconteceu porque o disquete foi removido durante a gravação ou reprodução. Aperte o botão STOP, e substitua o disquete, então recomece a operação.
<b>d,5c</b>	Um Disquete incompatível foi inserido. Insira um disquete apropriado.
<b>LoL5</b>	A gravação pode não ser executada porque muitos dados foram recebidos de uma vez. Aperte o botão STOP e tente novamente gravar.
<b>bRd</b>	O disquete está defeituoso e não pode ser formatado. Use outro disquete.
<b>Error</b>	Um erro aconteceu durante a transmissão ou recepção de dados. Aperte o botão STOP e tente novamente a operação novamente.
<b>- -XX</b>	Você está tentando gravar em um número de música que já contém dados gravados. Pare a gravação e selecione outro número de música em branco apertando os botões de SONG SELECT. XX: número de música.
<b>PrXX</b>	Quando você insere um disquete com proteção de cópia para o Electone, esta mensagem aparecerá na tela de LED. Você não pode reescrever ou salvar as mudanças. XX: número de música.
<b>oooo</b>	Esta mensagem indica que um disquete incompatível é inserido na operação de Disquete de Padrões ou Registros. Insira o disquete apropriado.
<b>_XX</b>	Um under line ( _ ) antes do número da música indica que são dados de música XG. XX: número de música.
<b>Zhd</b> ou <b>Zdd</b>	Você inseriu um disquete do tipo errado como o disquete de destino na operação de Cópia de Disquete. Use o mesmo tipo de disquete do disquete da fonte.



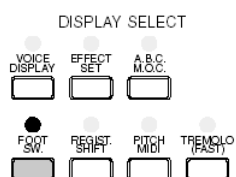
## 7. Pedaleira e pedal expressão

Estes controles operados pelo pé lhe permitem ligar e executar várias funções de desempenho sem levar suas mãos aos teclados.

### 1. Pedaleira

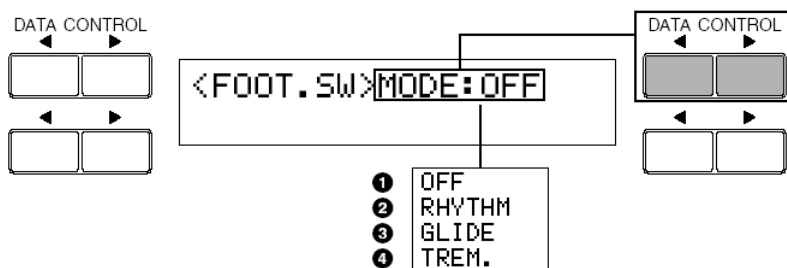
O Electone tem dois Footswitches no pedal de expressão que podem ser usados para controlar várias funções. O Footswitch Direito é usado para a função de Troca de Registro. (Veja página 69 para os detalhes função de Troca de Registro)

O Footswitch Esquerdo pode ser ajustado para controlar uma das funções seguintes: Slide, Tremolo, controles de ritmo. As operações das funções do Footswitch esquerdo são feitas nas páginas de FOOTSWITCH. Aperte botão FOOT SW. na seção de DISPLAY SELECT



A tela seguinte aparece.

Página do Footswitch-esquerdo



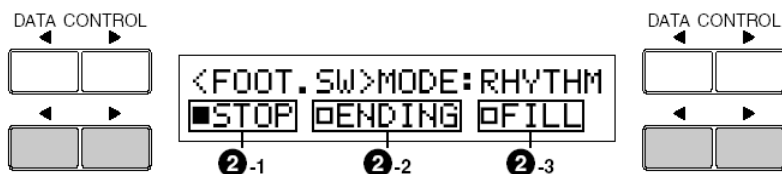
1. Off

Cancela o controle do Footswitch esquerdo.

## 7. Pedaleira e pedal expressão

### 2. Ritmos

Seleciona o Footswitch Esquerdo para controlar as funções de ritmo. Quando isto é feito, os artigos seguintes aparecem ao fundo da tela:



#### 2- 1. Stop

Funciona como um interruptor de ligado/desligado para o ritmo ou a seqüência de ritmo.

#### 2-2. Ending

Troca o ritmo para o padrão de “Ending” do qual o ritmo é parado.

#### 2-3. Fill In

Troca o ritmo para o padrão Fill In

### 3. Slide

Seleciona o Footswitch para controlar o slide.

Apertando o Footswitch imediatamente se abaixará a afinação da voz selecionada ou vozes . E lançando este lentamente a afinação sobe para a original. Quando o slide é escolhido, a tela seguinte aparece:

Também, o número da página será mostrado no topo do lado direito. A função de slide é configurada com três páginas.

#### Página 1de Footswitch–Slide



#### Página 2 de Footswitch–Slide



#### Página 3 de Footswitch–Slide



## 7. Pedaleira e pedal expressão

3 -1. Teclado superior 1, 2, inferior 1, 2, Voz principal,

A função de Slide pode ser aplicada a qualquer ou todas as seções de voz mostradas na tela. Selecione a seção de voz desejada.

**NOTA**

Quando a função de Slide é aplicada, o Vibrato não é ativado.

3 -2. Tempo

Determina a velocidade da função de Slide, ou em outras palavras, como gradualmente a afinação a volta quando o Footswitch é solto. Configurações mais altas produzem mudanças de afinação mais lentas.

Alcance: 1-5

4. Tremolo

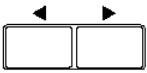
Seleciona Footswitch para controlar a função de Tremolo

Apertando o Footswitch a função de Tremolo liga e desliga (Chorus), executando a mesma função como o botão TREMOLO (FAST) na seção de DISPLAY SELECT . (Se você quiser usar esta função, as configurações de tremolo devem ser ajustadas corretamente. Veja página 42 para mais informação.)

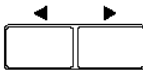
DATA CONTROL



<FOOT.SW>MODE:TREM.



DATA CONTROL

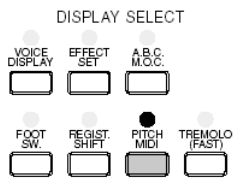


## 7. Pedaleira e pedal expressão

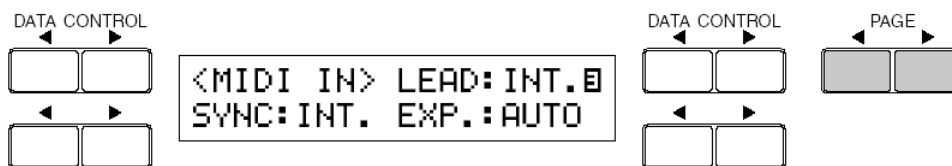
### 2. Pedal expressão

Você pode escolher a função do Pedal de Expressão de três configurações.

1. Aperte o botão PITCH/MIDI na seção de DISPLAY SELECT . A função de Transpose/Pitch , a será exibido na primeira página.

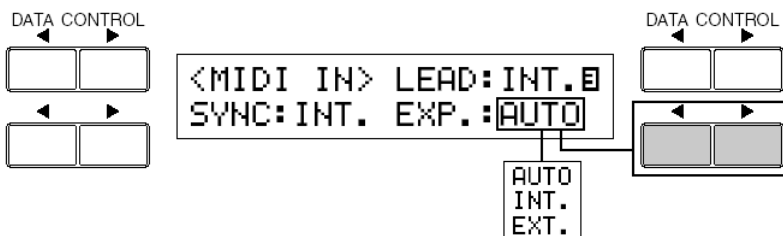


2. Selecione a página 3 usando os botões dp lado direito da tela de LCD. A página de MIDI IN será exibida.



#### EXP. (Expressão)

Determina o controle das funções do pedal de expressão.



Ordinariamente, este controle é ajustado a Auto.

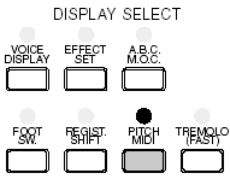
Porém, quando é ajustado a INT., o pedal de expressão lhe deixa controlar o volume do Electone até mesmo durante a reprodução do M.D.R. .

Quando ajuste a EXT., (externo) o Electone controlar o volume do Electone.

## 8. Controles de transposição e afinação

Há dois controles relacionados a afinação no Electone: Transposição e Afinação. A Transposição lhe permite mudar a tecla do instrumento e a Afinação lhe deixa ajustar a afinação. Estas características fazem de modo fácil a adaptação de afinação com um vocalista ou a outro instrumento diferente.

1. Aperte o botão PITCH/MIDI na seção de DISPLAY SELECT. A primeira página de Transposição/afinação será exibida.



Página Transposição / afinação



### 1. Transposição

Determina a afinação global de todas as vozes, é ajustável em metade de passos (semitons).

Alcance: -6 - +6 (uma oitava)

### 2. Afinação

Determina a afinação precisa de todas as vozes. O alcance está aproximadamente de um quarto de semitom

Alcance: 438.8Hz–444.5Hz

#### NOTA

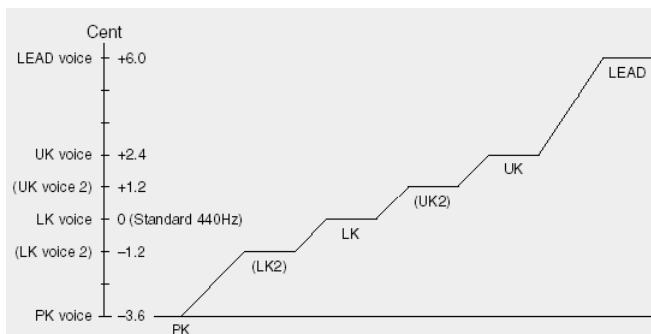
A Afinação de padrão é 440.0Hz (=A3).

#### NOTA

As mudanças de afinação não podem ser gravadas no Gravador de Disco de Música.

### Sobre a afinação

Cada voz é ligada a um temperamento.



#### NOTA

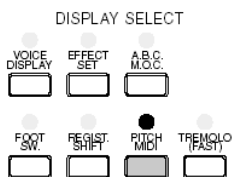
Quando a afinação com outro instrumento se ajustar, use a voz de Clarinete no mais teclado inferior.

## 9. MIDI

MIDI (Interface Digital de Instrumento Musical ) é um tipo de sistema de comunicação eletrônico musical para instrumentos. Está presente em todo instrumento musical digital moderno permitindo usar instrumentos diferentes para “conversar um com o outro e controlando as funções um do outro. Por exemplo, o teclado Superior de seu Electone poderia ser usado para tocar sons em um sintetizador conectado. Em outra aplicação, uma máquina de ritmo pode ser programada para tocar seus ritmos em sincronização perfeita com o tempo ajustado no Electone. Para usar a função de MIDI você tem que ter um segundo dispositivo MIDI (como um sintetizador ou máquina de ritmo), e um jogo de cabos de MIDI. Para mais informação veja página 105.

Para selecionar a página MIDI:

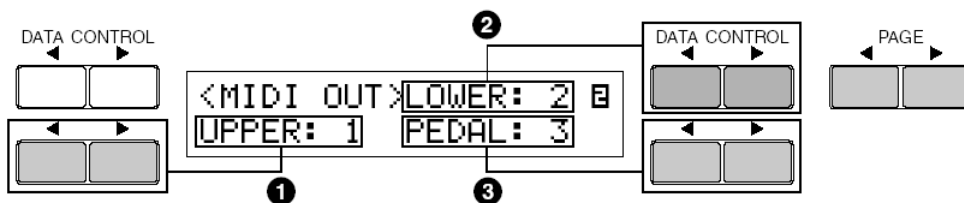
1. Aperte o botão PITCH/MIDI na seção de DISPLAY SELECT.



As funções de Transposição/Afinação serão exibidas na primeira página. As configurações MIDI são mostradas na segunda e terceira páginas.

2. Selecione as páginas 2 e 3 usando os botões ao lado direito da tela de LCD.

Página de saída MIDI (MIDI OUT )



Para ajustar os canais das quais as informações de MIDI serão transmitidas. Qualquer canal de 1 à 16 pode ser nomeado a cada teclado, o teclado Superior, o mais teclado inferior e Pedal. Serão enviadas as mensagens de ligado/desligado de cada nota pelos ajustes dos canais aqui.

1. Upper

Seleciona o canal de transmissão para o teclado Superior, dos canais 1 - 16.

2. Lower

Seleciona canal de transmissão para o teclado inferior ,dos canais 1 - 16.

3. Pedal

Seleciona o canal de transmissão para o Pedal , dos canais 1 - 16.

O número de canais e dispositivos MIDI conectados devem ser ajustados aqui.

### Página de saída MIDI (MIDI OUT )

#### Canais de recepção

Quando for usar outro dispositivo MIDI para tocar as vozes do Electone, você tem que ajustar os canais de transmissão MIDI do dispositivo conectado com os canais de recepção do Electone.

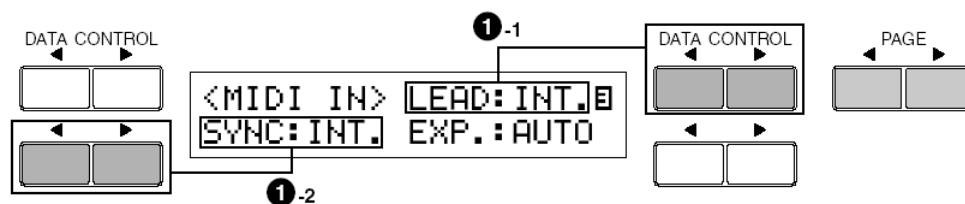
Os canais de recepção MIDI do Electone são fixados aos valores seguintes:

Teclado superior: 1

Teclado inferior: 2

Pedal: 3

### Página de entrada MIDI (MIDI IN )



#### 1. Controles Internos/Externos

Alterna entre o Electone (INT.: Interno) e o dispositivo conectado (EXT.: Externo) para controlar os artigos exibidos.

##### 1 -1. Voz principal

Determina o controle Interno ou Externo das Vozes principais. Quando é ajustado para Interno, as vozes principais são tocadas do Electone e os sons de um instrumento MIDI conectado pode ser tocado pelo canal 1 MIDI (ou canal 2, quando o função do teclado inferior for ativada). Quando é ajustado para Externo, as Vozes principais só podem ser tocadas do instrumento conectado pelo canal 4 MIDI

##### 1 -2. Sync.

Determina a fonte do controle do tempo , com a finalidade de sincronização de ritmo. Ajustando isto para Interno dá ao Electone o controle de tempo em cima da máquina de ritmo conectada. Isto também lhe permite começar e parar os ritmos da máquina de ritmo conectada aos controles do painel do Electone. Ajustando isto para Externo dá o controle de tempo para a máquina de ritmo conectada.

#### NOTA

Não podem ser controlados sons de padrão de acompanhamento pelo MIDI.

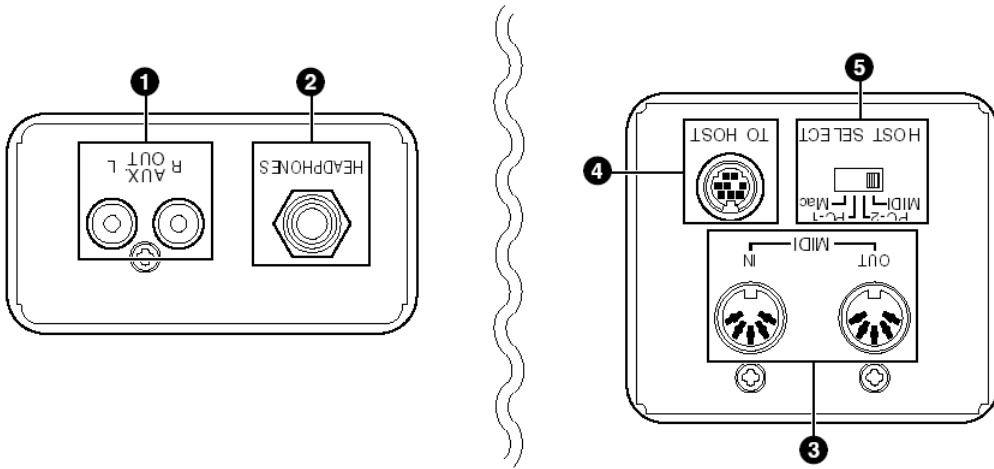
#### NOTA

Para a informação sobre EXP. Veja página 100.

## 10. Controles e conectores de acessórios

### 10. Entradas de acessórios e controles

No lado inferior do teclado do Electone está um painel separado equipado com várias entradas de entrada/saída, de qual as funções são descritas abaixo.



#### 1. AUX. OUT (RCA, L/R)

Este par de saídas RCA serve para conexão de um amplificador ou auto falante externo.

#### 2. HEADPHONES (fones de ouvido)

Para conexão de fone de ouvidos estéreo. Quando são conectados fones a esta saída, o som dos auto falantes embutidos do Electone serão desligados e permitindo tocar sem perturbar os outros.

#### 3. MIDI IN/OUT

Para conectar dispositivos externos como sintetizador e máquina de ritmo com cabos MIDI. São requeridos cabos MIDI (página 106).

#### 4. TO HOST

Esta saída pode ser conectada à porta de um computador em vez de usar uma conexão MIDI.

#### 5. HOST SELECT

Quando você conectar o Electone e o computador usando a saída TO HOST, você precisa selecionar a configuração apropriada aqui dependendo do computador usado. (página 105)

#### NOTA

Veja a próxima página os detalhes da conexão que usa a saída TO HOST.



## MIDI

À direita do lado inferior do teclado do Electone você achará saídas MIDI IN/ OUT e TO HOST. MIDI representa Interface Digital que permite instrumentos musicais eletrônicos se comunicar entre si enviando e recebendo mensagens MIDI . Se o seu Electone é conectado com dispositivos externos por esta saída MIDI (com um computador pessoal pelo saída TO HOST) e com as configurações MIDI apropriadas, você pode tocar um dispositivo MIDI externo como um sintetizador do seu teclado do Electone ou o seu Electone pode ser tocado por um dispositivo externo como em seqüenciador (por um computador pessoal com um software de seqüenciador instalado). Você precisa de cabos MIDI quando você troca os dados entre Electone e um dispositivo externo. Ou você precisa de um cabo serial quando você conecta o Electone ao computador em vez de usar cabos de MIDI. Também, para trocar os dados entre seu Electone e um dispositivo de MIDI conectado você tem que ajustar os canais de recepção e transmissão de ambos os dispositivos. As configurações dos canais de recepção do Electone estão na página 103. Você precisa sincronizar os canais de transmissão do dispositivo externo os canais de recepção do Electone quando você quiser controlar o Electone pelo dispositivo externo. Veja na página 102 a informação detalhada das configurações dos canais MIDI.

**NOTA**

Veja página 107 para a informação sobre os tipos de mensagem MIDI.

### Exemplos de ajustes

#### Usando a saída TO HOST

Use um Cabo serial permitindo os conectar diretamente (entre a saída TO HOST do seu Electone e a Porta serial do seu computador ). Neste caso você precisa selecionar um dos seletores HOST SELECT para ajustar o tipo de computador que você usa. Nenhum ajuste MIDI adicional é necessário.

**NOTA**

A saída MIDI será inativa quando a saída TO HOST é usada.

**NOTA**

Para usuários do Windows: Para trocar os dados de fato pelo Cabo serial você precisa instalar o driver de MIDI apropriado com antecedência no seu computador.

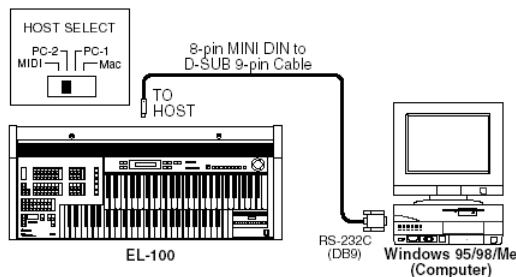
**NOTA**

Selecione os seletores HOST SELECT da seguinte maneira:  
Quando você usa conexão MIDI: MIDI  
Quando você usa uma conexão TO HOST com o sistema de Windows: PC-2  
Quando você usa uma conexão TO HOST com Macintosh: Mac

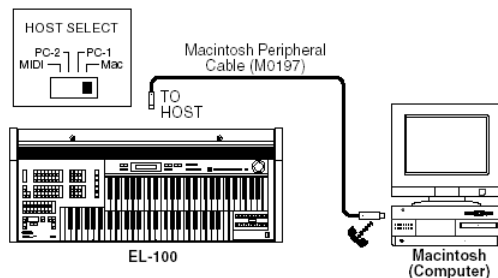
**NOTA**

Se você usa um PC com saída USB, você precisa usar uma interface USB.

#### Windows 95/98/Me

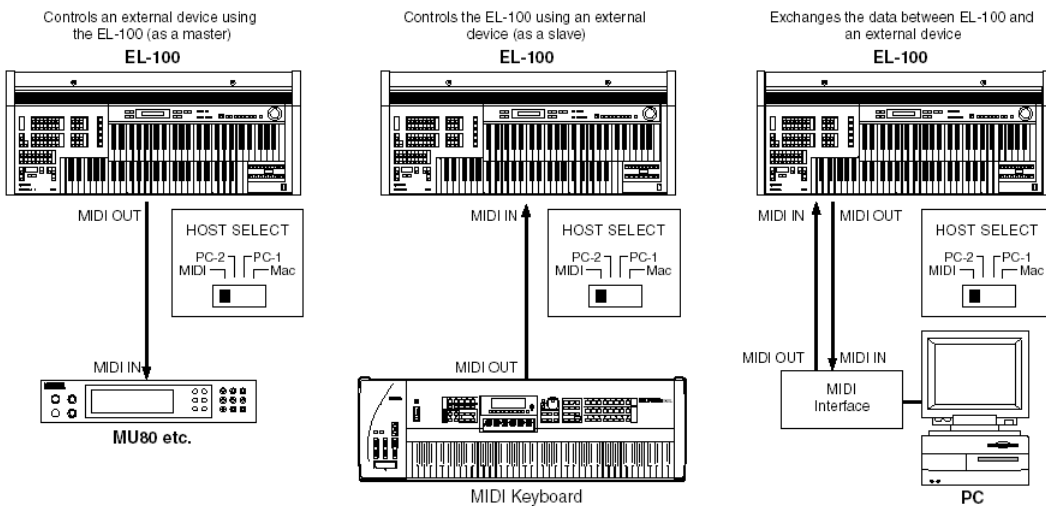


#### Macintosh



# 11. Apêndice

## Usando as saídas MIDI IN/OUT



### 1. Controla um dispositivo externo que usando os EL-100 Usando um teclado MIDI externo ou um gerador de harmonia MIDI

- Toque seu Electone usando o teclado de MIDI (ou gerador de tom) para ser tocado usando suas próprias vozes (Os canais de recepção MIDI têm que estar ajustados com os canais de transmissão do seu Electone.)
- Várias mensagens inclusive dos valores de como o pedal de expressão é apertado e como você toca as teclas do teclado (suavemente ou não) do Electone podem ser transmitidos como dados digitais. Porém, como a resposta do dispositivo externo depende do dispositivo externo conectado.
- O desempenho do seu Electone pode ser gravado no seu PC usando um software de seqüenciador apropriado. (Você precisa de um software de seqüenciador neste caso.)

### 2. Controle os EL-100 usando um dispositivo externo Usando um teclado MIDI externo

- Tocando o teclado MIDI externo você pode controlar o Electone usando as vozes do Electone. (Os canais de transmissão MIDI do teclado tem que estar ajustado aos canais MIDI do Electone. Os canais 1, 2 e 3 servem para o teclado Superior, Inferior e vozes do pedal, respectivamente.)
- Também, a Percussão do Teclado em seu Electone pode ser tocada usando um teclado MIDI externo. (Os canais de transmissão MIDI devem ser o canal 15)
- O dado de MIDI tocado pelo PC externo (usando um software de seqüenciador) pode ser tocado usando vozes do Electone. Você pode usar o Electone como um gerador de tom XG para uma produção de música no computador. Veja página 110 para detalhes de como usar os EL-100 como um gerador de tom XG.

**NOTA**  
Você não pode usar o M.D.R. e função MIDI uma vez que M.D.R. também é conectado interiormente por MIDI.

### As Mensagens MIDI dos EL-100

As mensagens MIDI podem ser divididas em dois grupos: as Mensagens de Canal e as Mensagens de Sistema. As Mensagens de Canal são os dados relacionados ao desempenho no teclado para um canal específico. Cada vez que você toca o teclado nos EL-100, as mensagens de canal que falam como as teclas são tocadas e etc., serão transmitidas por um canal específico. As Mensagens De sistema são os dados que permitem que vários dispositivos MIDI se comuniquem um ao outro. Segue uma explicação dos vários tipos de mensagens de MIDI que o EL-100 tem.

### Mensagens de canal

Mensagens de canal são os dados relacionados ao desempenho no teclado para um canal específico.

### Mensagens relacionadas a tecla

Estas são transmitidas toda vez você toca os teclados no seu Electone. O Electone usa estes dados de um teclado externo podendo ser tocado.

### Notas Ligadas

Indica quais teclas são tocadas com o número da nota de 0 à 127. O alcance de nota é C-2 (0)–G8 (127), C3=60.

### Velocidade

Indica como a tecla é apertada. O alcance é 1 - 127.

### Note Desligada

Gerada quando uma tecla é solta.

### Mudança de Controle

As Mensagens de Mudança de Controle lhe deixam selecionar um banco de voz, controle de volume, configuração de estéreo, modulação, tempo de portamento, brilho e vários outros parâmetros de controle, por números de Mudança de Controle específicos.

### Mudança de programa

As mensagens de Mudança de Programa lhe permitem mudar as vozes no meio de uma música. Com estas mensagens você pode mudar os registros dos EL-100.

#### NOTA

Para informação mais detalhada sobre Formatos de Dados de MIDI veja página 111 e Quadro de Implementação MIDI na página 120.

#### NOTA

Para informação mais detalhada sobre Formatos de Dados de MIDI veja página 111 e Quadro de Implementação MIDI na página 120.

#### NOTA

Para informação mais detalhada sobre as mensagens de Mudança de Controle disponíveis para os Formatos de Dados de MIDI dos EL - 100 veja página 111 e Quadro de Implementação MIDI na página 120.

## 11. Apêndice

---

### Mensagens de sistema

#### Mensagens Exclusivas de sistema

São usadas as mensagens Exclusivas de sistema para trocar dados de voz e registros. Estes permitem você executar a operação de dados de configuração, enviando e recebendo todos os dados dos EL-100 inclusive registros para um dispositivo externo. Isto é especialmente útil para você construir uma biblioteca de dados de registros em um dispositivo que tenha um disco rígido.

#### Exemplos de Troca de Dados

Use os exemplos seguintes para enviar (ou receber) os dados de registros para (ou de) um computador (um software de seqüenciador).

Primeiro, você precisa conectar seu EL-100 com um computador (um software de seqüenciador) usando um Cabo serial ou um cabo de MIDI (página 105).

Envie os Dados de Registro dos EL-100 para o Computador (o PC) (Montando registros)

1. Selecione a voz de Cordas do Teclado Superior dos EL-100. Aperte o botão STRINGS na seção de Voz do Teclado Superior, e selecione String 1 no Menu de Cordas.

2. Armazene o registro no botão 1 de Memória de Registro. Enquanto aperta o botão M. Aperte o botão de Memória de Registro 1.

#### Enviando os Dados de Registro

3. Envie a mensagem RAM, "F0, 43, 70, 70, 10, F7" (Hexadecimal), do software de seqüenciador para o EL-100. Uma vez que o EL-100 recebe a mensagem RAM, o EL-100 envia todos os dados de registro automaticamente para seu PC. Você pode armazenar os dados de registro em um arquivo no seu PC.

#### NOTA

Você também precisa de um software de seqüenciador instalado corretamente no computador para que você possa enviar e receber mensagens exclusivas de sistema.

#### NOTA

Dependendo da capacidade do seu software de seqüenciador você pode precisar dividir os dados em dois e os enviar separadamente ao PC. Se você quer dividir, veja página 114, a tabela "Códigos de Dados para envio". Por exemplo, mudando a mensagem de "F0,43,70,70,10,F7" (todos os dados) para "F0,43,70,70,17,F7," o Electone só enviará os dados de Percussão do Teclado.

Envie os Dados de Registro do seu PC para os EL-100 e  
Mude os Botões de Memória de Registro

Envie os dados armazenados no PC a seu Electone. Também, selecione um botão de Memória de Registro e então toque o teclado superior usando o PC.

Recebendo os Dados de Registro

1. Envie a mensagem RAM, "F0, 43, 70, 70, 20, F7" (Hexadecimal), do software de seqüenciador (o PC) para os EL-100.

Uma vez os EL-100 recebem a mensagem RAM, recebe todos os dados de registro automaticamente e os localiza de novo todos os números de registro.

Selecionando os Botões de Memória de Registro

Enviando as mensagens de Mudança de Programa do PC para seus EL-100 torna possível mudar o registro no Electone.

2. Envie a mensagem de Mudança de Programa, "CF, 00" (Hexadecimal) para o EL-100.

Uma vez que a mensagem de Mudança de Programa é recebida, o EL-100 automaticamente muda o botão de Memória de Registro para 1. Enviando Mensagens de nota.

3. Envie a mensagem de nota, "90, 30, 7F" (Hexadecimal) para os EL-100.

O EL-100 recebe a mensagem de nota e toca a tecla C2 no teclado Superior. Toca a voz de Corda que você começou no passo prévio. Envie a mensagem de nota desligada, "90, 30, 00" para o Electone.

Todas as operações acima também podem ser feitas com o M.D.R. facilmente e eficazmente. Porém, usando o PC lhe permite construir uma biblioteca de dados grande que em um único disco não poderia caber.

## 11. Apêndice

Use o EL-100 como um gerador de tom XG

Você também pode usar o EL-100 como um gerador de tom XG já que o EL-100 é compatível com o formato XG. Você pode tocar os dados de música XG comercialmente disponíveis com o M.D.R do Electone., e também tocar usando um seqüenciador externo para eles (ou software de seqüenciador) e o gerador de harmonia interno XG .A seção de gerador de tom interno do EL-100 normalmente é ajustada para o modo EL para tocar como um “Electone.” Enviando uma mensagem exclusiva de sistema apropriada do software de seqüenciador para os EL-100 mudam o modo para Modo XG no qual você pode usar o Electone como um gerador de tom XG.

1. Envie a mensagem de ativação do XG, “F0, 43, 1N \*, 4C, 00, 00, 7E, 00, F7” (Hexadecimal), do software de seqüenciador para os EL-100. \*N: Número do Dispositivo (“0” para os EL-100)

Uma vez que a mensagem de Sistema XG é recebida, o gerador de tom interno estará no Modo XG permitindo que os EL-100 recebam todas as mensagens MIDI definido pelo formato XG como NRPN e seleção de banco de dados.

### NOTA

O M.D.R. lhe deixa tocar os dados de música XG comercialmente disponíveis e converte os dados de música Electone para dados XG. Para mais informação sobre a reprodução de música XG e conversão de dados, veja página 86, 87.

### NOTA

Quando você cria uns dados de música XG usando um software de seqüenciador, insira uma mensagem de sistema XG no começo dos dados. O modo de gerador de tom interno automaticamente muda para XG quando você começa a reproduzir os dados.

### NOTA

O modo de gerador de tom interno automaticamente muda para XG quando você reproduz dados de música XG comercialmente disponíveis.

## Formato de dados MIDI

### 1. Canal de mensagens

#### 1.1. Modo EL

Code (Hexadecimal)	Function	Transmit	Receive	Remarks
8n,nn,00-7F	Note Off	×	1ch 2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	UK LK PK LEAD XG Keyboard Percussion
9n,nn,00	Note Off	(1ch)*	1ch	UK
9n,nn,01-7F	Note On	(2ch)* (3ch)* ×	2ch 3ch (4ch)* 5-14ch 15ch	LK PK (note on transmit velocity=50H) LEAD XG Keyboard Percussion
Bn,00,00-7F Bn,20,00-7F	Bank select	×	5-14ch	XG
Bn,01,00-7F	Modulation	×	5-14ch	XG
Bn,04,00-7F	2nd Expression	×	16ch (4ch)*	Control LEAD
Bn,05,00-7F	Portamento Time	×	5-14ch	XG
Bn,06,00-7F Bn,26,00-7F	Data Entry	×	5-14ch	XG
Bn,07,00-7F	Volume	×	5-14ch	XG
Bn,0A,00-7F	Pan	×	5-14ch	XG
Bn,0B,00-7F	Expression	16ch	16ch 5-14ch	Control XG
Bn,40,00-7F	Hold	×	5-14ch	XG
Bn,41,00-7F	Portamento	×	5-14ch	XG
Bn,42,00-7F	Sostenuto	×	5-14ch	XG
Bn,43,00-7F	Soft Pedal	×	5-14ch	XG
Bn,47,00-7F	Resonance	×	5-14ch	XG
Bn,48,00-7F	Release Time	×	5-14ch	XG
Bn,49,00-7F	Attack Time	×	5-14ch	XG
Bn,4A,00-7F	Brightness	×	5-14ch	XG
Bn,54,00-7F	Portamento Control	×	5-14ch	XG
Bn,5B,00-7F	Reverb Send Level	×	5-14ch	XG
Bn,5D,00-7F	Chorus Send Level	×	5-14ch	XG
Bn,5E,00-7F	Variation Send Level	×	5-14ch	XG
Bn,60,00-7F	Data Increment	×	5-14ch	XG
Bn,61,00-7F	Data Decrement	×	5-14ch	XG
Bn,62,00-7F	NRPN LSB	×	5-14ch	XG
Bn,63,00-7F	NRPN MSB	×	5-14ch	XG
Bn,64,00-7F	RPN LSB	×	5-14ch	XG
Bn,65,00-7F	RPN MSB	×	5-14ch	XG
Bn,78,00	All Sounds Off	×	5-14ch	XG
Bn,79,00	Reset All Controllers			
Bn,7B,00	All Note Off			
Bn,7C,00	Omni Off			
Bn,7D,00	Omni On			
Bn,7E,00	Mono			
Bn,7F,00	Poly			

# 11. Apêndice

Code (Hexadecimal)	Function	Transmit	Receive	Remarks
Cn,nn	Program Change	×	1ch	UK
		×	2ch	LK
		×	3ch	PK
		×	5-14ch	XG
		16ch	16ch	Control
Dn,00-7F	After Touch	×	5-14ch	XG
En,00-7F,00-7F	Pitch Bend	×	5-14ch	XG

\* Can be changed in the MIDI settings.

## 1.2. Modo XG

Code (Hexadecimal)	Function	Transmit	Receive	Remarks
8n,nn,00-7F	Note Off	×	1-16ch	
9n,nn,00	Note Off	(1ch)		UK
9n,nn,01-7F	Note On	(2ch)* (3ch)*		LK
			1-16ch	PK (note on transmit velocity=50H)
Bn,00,00-7F	Bank select	×	1-16ch	
Bn,20,00-7F				
Bn,01,00-7F	Modulation	×	1-16ch	
Bn,04,00-7F	2nd Expression	×	×	Control
		×	×	LEAD
Bn,05,00-7F	Portamento Time	×	1-16ch	
Bn,06,00-7F	Data Entry	×	1-16ch	
Bn,26,00-7F				
Bn,07,00-7F	Volume	×	1-16ch	
Bn,0A,00-7F	Pan	×	1-16ch	
Bn,0B,00-7F	Expression	16ch	1-16ch	Control
Bn,40,00-7F	Hold	×	1-16ch	
Bn,41,00-7F	Portamento	×	1-16ch	
Bn,42,00-7F	Sostenuto	×	1-16ch	
Bn,43,00-7F	Soft Pedal	×	1-16ch	
Bn,47,00-7F	Resonance	×	1-16ch	
Bn,48,00-7F	Release Time	×	1-16ch	
Bn,49,00-7F	Attack Time	×	1-16ch	
Bn,4A,00-7F	Brightness	×	1-16ch	
Bn,54,00-7F	Portamento Control	×	1-16ch	
Bn,5B,00-7F	Reverb Send Level	×	1-16ch	
Bn,5D,00-7F	Chorus Send Level	×	1-16ch	
Bn,5E,00-7F	Variation Send Level	×	1-16ch	
Bn,60,00-7F	Data Increment	×	1-16ch	
Bn,61,00-7F	Data Decrement			
Bn,62,00-7F	NRPN LSB	×	1-16ch	
Bn,63,00-7F	NRPN MSB			
Bn,64,00-7F	RPN LSB	×	1-16ch	
Bn,65,00-7F	RPN MSB			



Code (Hexadecimal)	Function	Transmit	Receive	Remarks
Bn,78,00	All Sounds Off	×	1-16ch	
Bn,79,00	Reset All Controllers			
Bn,7B,00	All Note Off			
Bn,7C,00	Omni Off			
Bn,7D,00	Omni On			
Bn,7E,00	Mono			
Bn,7F,00	Poly			
Cn,00-7F	Program Change	16ch 1-16ch	Control	
Dn,00-7F	After Touch	×	1-16ch	
En,00-7F,00-7F	Pitch Bend	×	1-16ch	

\* Can be changed in the MIDI settings.

## 2. Mensagens em tempo real

Code (Hexadecimal)	Function	Transmit	Receive	Remarks
F8	Clock	○	○*	
FA	Start	○	○	
FC	Stop	○	○	
FE	Active Sensing	○	○	
FF	Reset	×	×	

\* Received only when in the Ext. mode

## 3. Sistema exclusivo de mensagens

### 3.1. Formatar

#### Mensagens universais em tempo real

Code (Hexadecimal)	Message	Transmit	Receive
F0,7F,7F,04,01,SS,TT,F7	XG Master Volume	×	○
XN		×	○

#### Universal Non-Realtime Messages

Code (Hexadecimal)	Message	Transmit	Receive
F0,7E,7F,09,01,F7	GM ON	×	○
XN		×	○

#### XG Native

Code (Hexadecimal)	Message	Transmit	Receive
F0,43,1N,4C,AH,AM,AL,...data...F7	XG Parameter Change	×	○
F0,43,0N,4C,BH,BL,AH,AM,AL,...data...,cc,F7	XG Bulk Dump	×	○
F0,43,1N,27,30,00,00,MM,LL,cc,F7	XG Master Tuning	×	○
F0,43,1N,4C,00,00,7E,00,F7	XG System On	×	○

#### Electone/Single Keyboard Common Messages

Code (Hexadecimal)	Message	Transmit	Receive
F0,43,73,01,02,F7	Request for Internal Synch. Mode	×	○
03	Request for External Synch. Mode	×	○

## 11. Apêndice

Exclusivo do Electone

Code (Hexadecimal)	Message	Transmit	Receive
F0,43,70,70,00,...(Data)...F7 78 ID	Bulk Dump Data	× ○ ×	○ ○ ○
F0,43,70,ID,00,F7	Model ID Data	○	×
F0,43,70,70,nn(*1),F7 78 ID	Request-to-Send Data	× × ×	○ ○ ○
F0,43,70,70,nn(*2),F7 78 ID	Request-to-Receive Data	× × ×	○ ○ ○
F0,43,70,70,30,F7	Request-to-Send Model ID data	×	○
F0,43,70,70,38,7F,F7 00	Bulk Dump Acknowledge Bulk Dump Unacknowledge	× ○	× ×
F0,43,70,70,40,nn(*3),7F,F7 00	Switch On Switch Off	○ ○	○ ○
F0,43,70,70,40,50,TL,TH,F7	Tempo	○	○
F0,43,70,78,41,cd,dd,F7(*4)	Panel Switch Events	○	○
F0,43,70,78,42,...(Data)...F7	Current Registration Data	○	○
F0,43,70,78,44,...(Data)...(*5),F7	EL MIDI Parameters	○	○
F0,43,70,70,70,nn(*6),F7	External MDR	×	○
F0,43,70,70,73,F7	EL ON	×	○
F0,43,70,70,78,SC,NC,F7	Bar Signal	○	○

X : don't care    N : Device Number(\*0\* on EL-100)    ID=4C

\*1 Códigos de dados de envio

nn	Data
10	All RAM
11	Registrations
12	Rhythm Sequences
14,15	User Patterns
16	User Voices
17	Keyboard Percussion Assignments

\*2 Códigos de dados de recepção

nn	Data
20	All RAM
21	Registrations
22	Rhythm Sequences
24,25	User Patterns
26	User Voices
27	Keyboard Percussion Assignments

\*3 Chaves

nn	Switch	Transmit	Receive
45	Left Footswitch	○	○
47	Knee Lever	×	○
48	Fill In	○	○
4B	Intro./Ending	○	○

\*4 códigos chaves  
Seletores

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
02	UK Voice 1	○	[00-0D]	○	[00-0D]	Switch Number
03	LK Voice 1	○	[00-0D]	○	[00-0D]	Switch Number
04	UK Voice 2	○	[00-01]	○	[00-0D]	Switch Number
05	LK Voice 2	○	[00-01]	○	[00-0D]	Switch Number
06	LEAD Voice	○	[00-04]	○	[00-04]	Switch Number
07	Pedal Voice 1	○	[00-04]	○	[00-04]	Switch Number
08	Pedal Voice 2	○	[00-04]	○	[00-04]	Switch Number
0B	Rhythm	○	[00-0B]	○	[00-0B]	Switch Number
0F	Registration Memory	×		○	[00-0F]	

Volume

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
12	UK Voice 1	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
13	LK Voice 1	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
14	UK Voice 2	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
15	LK Voice 2	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
16	LEAD Voice	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
17	Pedal Voice 1	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
18	Pedal Voice 2	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
1A	Rhythm	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Volume Data; 00:MAX,7F:MIN
1B	Reverb	○	[00-7F]	○	[00-7F]	Depth Data; 00:MAX,7F:MIN

Diminuir

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
36	LEAD Voice	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
37	Pedal Voice 1	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
38	Pedal Voice 2	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON

Sustenido

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
50	Upper Keyboard	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
51	Lower Keyboard	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
52	Pedalboard	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON

Teclado percussivo

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
5B	Lower Keyboard	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
5C	Pedal Board	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON

Desabilitado

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
5F	Disable	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON

Tremolo

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
60	Tremolo	○	[00-01]	○	[00-01]	00:SLOW,01:FAST

Sequência de ritmo

Code	Switch	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
61	Sequence 1	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
62	Sequence 2	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
63	Sequence 3	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON
64	Sequence 4	○	[00-01]	○	[00-01]	00:OFF,01:ON

# 11. Apêndice

\* 5 Parâmetros EL MIDI  
 Parâmetros seção vozes  
 Parâmetros do painel vozes

Address		Size	Data	Parameter	Data	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
00	00-04, 06, 07	00-0D	2	00-7F	Voice Assign Number H	○	[00-7F]	○	[00-7F]	
				00-7F	Voice Assign Number L	○	[00-0F]	○	[00-7F]	
00	00-04, 06, 07	10	1	00-0D	Voice Selector Number	×	[00-0D]	○	[00-0D]	
00	00-04, 06, 07	11	1	00-7F	Volume	×	[00-7F]	○	[00-7F]	
					00:MIN 7F:MAX					
00	00-04, 06, 07	12	1	00-7F	Reverb Send Level	○	[00-7F]	○	[00-7F]	
					00:MIN 7F:MAX					
00	00-04, 06, 07	14	1	00-04	Feet	○	[00]	○	[00-0F]	
					01:16Feet 02:8Feet 03:4Feet 04:2Feet		[01] [02] [03] [04]		[01] [02] [03] [04]	
00	00-04, 06, 07	15	1	00-7F	Pan	○	[0B]	○	[00-11]	
					00:Right  40:Center  7F:Left		[1D] [2B] [40] [55] [63] [75]		[12-25] [26-31] [32-4E] [4F-5A] [5B-6E] [6F-7F]	
00	00-04, 06, 07	16	1	00-7F	Initial Touch Sensitivity	○	[00-7F]	○	[00-7F]	
					00:MIN 7F:MAX					
00	00-04, 06, 07	19	1	00-01	User Vibrato	○	[00]	○	[00]	
					01:USER		[01]		[01-7F]	
00	00-04, 06, 07	1A	1	02-1A	Vibrato Delay	○	[02-1A]	○	[00-7F]	
					00:Short 7F:Long					
00	00-04, 06, 07	1B	1	00-54	Vibrato Depth	○	[00-54]	○	[00-7F]	
					00:MIN 7F:MAX					
00	00-04, 06, 07	1C	1	3C-6C	Vibrato Speed	○	[3C-6C]	○	[00-7F]	
					00:Slow 7F:Fast					
00	04, 06, 07	1F	1	00-01	To Lower	×	[00]	○	[00]	
					00:OFF 01:ON		[01]		[01-7F]	
00	04	20	1	00-02	Slide	○	[00]	○	[00]	
					01:ON 02:KneeControl		[01]		[01] [02]	
00	04	21	1	02-7F	Slide Speed	○	[02-7F]	○	[00-7F]	
					02:Slow 7F:Fast					
00	04	22	1	00-24	Detune	○	[00-24]	○	[00-7F]	
					00:Normal 24:TuneUP					
00	00-07 00, 01, 04, 06, 07	23	1	00-01	2nd Expression Pedal	×	[00]	○	[00]	
					00:OFF 01:ON		[01]		[01-7F]	
00	00-04	24	1	00-01	Glide	○	[00]	○	[00]	
					00:OFF 01:ON		[01]		[01-7F]	

# 11. Apêndice

## Parâmetros de efeitos (seção vozes)

Address			Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
00-01	00-04, 06, 07	3F	1	00-05	Effect Select	00:Preset 01:OFF 02:Tremolo 03:Symphonic 04:Delay 05:Flanger 06:Distortion	○	[00] [01] [02] [03] [04] [05] [06]	○	[00][07-7F] [01] [02] [03] [04] [05] [06]	
00-01	00-04, 06, 07	40-42	1	00-7F	Reverb		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
00-01	00-04, 06, 07	48-4A	1	00-7F	Tremolo		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
00-01	00-04, 06, 07	50	1	00-7F	Symphonic		○	[00-7F]	○	[00-7F]	
00-01	00-04, 06, 07	58-5B	1,2	00-7F	Delay		○	[00-7F]	○	[00-7F]	
00-01	00-04, 06, 07	60-62	1	00-7F	Flanger		○	[00-7F]	○	[00-7F]	
00-01	00-04, 06, 07	68-69	1	00-7F	Distortion		○	[00-7F]	○	[00-7F]	

## Parâmetros de teclado

### Parâmetros de sustenido

Address			Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
02	00-02	00	1	00-01	Sustain On/Off	00:OFF 01:ON	×	[00] [01]	○	[00] [01-7F]	
02	00-02	01	1	00-0C	Length	00:Short 0C:Long	○	[15-3D]	○	[00-7F]	

### Parâmetros de percussão de teclado

Address			Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
02	01-02	10	1	00-01	Keyboard Percussion	00:OFF 01:ON	×	[00] [01]	○	[00] [01-7F]	
02	01-02	11	1	00-08	Modes	00:Preset 01-08:UserAssign1-8	○	[00] [01-08]	○	[00] [01-08]	

### Parâmetros de efeitos (teclado)

Address			Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
02	00-02	40-42	1		Reverb		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
02	00-02	48-4A	1		Tremolo		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
02	00-02	50	1		Symphonic		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
02	00-02	58-5B	1,2		Delay		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
02	00-02	60-62	1		Flanger		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
02	00-02	68-69	1		Distortion		×	[00-7F]	○	[00-7F]	

## Rítmo

### Parâmetros de ritmo

Address			Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
03	00	00-0B	1	00-65 67-98	Pattern Assign Number	Pattern Numbers	○	[00-62]	○	[00-62]	
03	00	10	1	00-0B	Pattern Select Number	Selector Switch Numbers	×	[00-0B]	○	[00-0B]	
03	00	11	1	00-7F	Volume	00:MIN 7F:MAX	×	[00-7F]	○	[00-7F]	
03	00	12	1	00-7F	Reverb Send Level	00:MIN 7F:MAX	○	[00-7F]	○	[00-7F]	
03	00	14	1	00-01	Auto Variation	00:OFF 01:ON	○	[00] [01]	○	[00] [01-7F]	
03	00	15	1	00-7F	Rhythm Balance	00:Cymbal 40:Center 7F:Drums	○	[00-7F]	○	[00-7F]	
03	00	16	1	00-01	2nd Expression Tempo Control	00:OFF 01:ON	×	[00] [01]	○	[00] [01-7F]	
03	00	17	1	00-03	Footswitch Rhythm Mode	00:OFF 01:RhythmStop 02:Ending 03:FillIn	○	[00] [01] [02] [03]	○	[00][04-7F] [01] [02] [03]	

# 11. Apêndice

## Parâmetros de sequência de ritmo

Address		Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
03	01	00-03	1	00-01	Rhythm Sequence	00:OFF 01:ON	×	[00] [01]	○ [01-7F]	

## Parâmetros de acompanhamento

Address		Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
03	02	10	1	00-03	Pattern Selector Number	00:Type1 01:Type2 02:Type3 03:Type4	○	[00] [01] [02] [03]	○ [01] [02] [03]	
03	02	11	1	00-01	Volume Mute	00:OFF 01:MUTE	○	[00] [01]	○ [01-7F]	
03	02	12	1	00-7F	Volume	00:MIN 7F:MAX	○	[00-7F]	○ [00-7F]	
03	02	13	1	00-7F	Reverb Send Level	00:MIN 7F:MAX	○	[00-7F]	○ [00-7F]	

## Parâmetros A.B.C.

Address		Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
03	03	00	1	00-03	A.B.C. Mode	00:OFF 01:SingleFinger 02:Fingerd 03:CustomABC	○	[00] [01] [02] [03]	○ [00][04-7F] [01] [02] [03]	
03	03	01	1	00-01	Lower Memory	00:OFF 01:ON	○	[00] [01]	○ [01-7F]	
03	03	02	1	00-01	Pedal Memory	00:OFF 01:ON	○	[00] [01]	○ [01-7F]	

## Parâmetros M.O.C.

Address		Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
03	04	00	1	00-03	M.O.C. Mode	00:OFF 01:Close2Note 02:Close3Note 03:PassBOpen	○	[00] [01] [02] [03]	○ [00][04-7F] [01] [02] [03]	
03	04	01	1	00-01	M.O.C. Knee Control	00:OFF 01:ON	×		○ [01-7F]	

## Overall Parâmetros de sistema

Address		Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
04	00 00	1	00-01	Disable	00:OFF 01:ON	×	[00] [01]	○	[00] [01-7F]	
04	00 02	1	3A-46	Transpose	3A:KeyDown 40:Normal 46:KeyUp	○	[3A] [40] [46]	○	[3A] [40] [46]	
04	00 03	1	00-0B	2nd Expression Range	01:100 e 0C:1200 e	×	[01-0C]	○	[01-0C]	
04	00 04	1	00-03	Footswitch Mode	00:OFF 01:Rhythm 02:Glide 03:Tremolo	○	[00] [01] [02] [03]	○	[00][04-7F] [01] [02] [03]	
04	00 05	1	3C-4F	Pitch	3C:PitchDown 40:Normal 4F:PitchUp	○	[3C-4F]	○	[3C-4F]	
04	00 06	1	00-04	Glide Speed	01:Slow 05:Fast	○	[04-1C]	○	[00-7F]	
04	00 07	1	34-4C	Manual Balance	34:Upper 40:Center 4C:Lower	○	[34-4C]	○	[00-7F]	
04	00 09	1	00-01	L.I.T.	00:Mode1 01:Mode2	×	[00] [01]	×	[00] [01]	
04	00 0A	1	00-01	Expression INT/EXT	00:Internal 01:External	×	[00] [01]	○	[00][02-7F] [01]	

## Parâmetros de efeitos (Overall)

Address		Size	Data	Parameter	Content	Transmit	Tx Range	Receive	Rx Range	Remarks
04	00 40-42	1		Reverb		○	[00-7F]	○	[00-7F]	
04	00 48-4A	1		Tremolo		○	[00-7F]	○	[00-7F]	
04	00 50	1		Symphonic		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
04	00 58-5B	1,2		Delay		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
04	00 60-62	1		Flanger		×	[00-7F]	○	[00-7F]	
04	00 68-69	1		Distortion		×	[00-7F]	○	[00-7F]	

## \* 6 MDR externos

nn	Command	Transmit	Receive
01	Play Start	×	○
02	Play Stop	×	○
03	Record Start	×	○
04	Record Stop	×	○
09	Rhythm Pointer Reset	×	○

# 11. Apêndice

## Tabela de implementação MIDI

YAMAHA [Electone-EL mode] / Model: EL-100

Date:15. Nov. 2001  
Version: 1.00

Function	Transmit	Receive	Remarks
Basic Channel Default Changed	1, 2, 3, 16 *1 1-16	1-3, 5-16 *2 4	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 × *****	Mode 3 × ×	
Note Number True Voice	36-96 *3 *****	0-127 *4	
Velocity Note ON Note OFF	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0, 8nH	Transmit with EL-100: fixed to 80.
After Touch Key's Ch's	× ×	× ○ *6	PK after touch with EL-100: not transmit.
Pitch Bend	×	○ *6	
Control Change 0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 96, 97 64-67 71-74 84, 91, 93, 94 98-99, 100-101 120, 121	× × ○ × ○ *7 × × × × × × × ×	○ *6 ○ *6 ○ *7 ○ *6 ○ *6, 7 ○ *6 ○ *6 ○ *6 ○ *6 ○ *6 ○ *6 ○ *6	Bank Select 2nd Expression Pedal Data Entry Expression Pedal Data Entry SW Sound Controller NRPN, RPN
Program Change Range	○ *9 *****	○ *10	
System Exclusive	○	○	
System Common Song Position Song Select Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time Clock Commands	○ ○	○ *8 ○	(FAH, FCH)
Aux Messages Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	× × ○ ×	× ○ (123-127) *6 ○ ×	
Notes	*1 Ch 1: UK; Ch 2: LK; Ch 3: PK; Ch 16: Control *2 Ch 1: UK; Ch 2: LK; Ch 3: PK; Ch 4: LEAD 1; Chs 5 - 14: XG; Ch 15: Keyboard *3 UK: 48 - 96; LK: 96 - 84; PK: 96 - 55 *4 UK, LK, PK, LEAD 1: 96 - 96; XG: 0 - 127; Keyboard Percussion: 3 - 127 *5 UK: UK Horizontal Touch; LK: LK Horizontal Touch *6 XG only *7 Control only *8 External Mode only *9 Control: 0 - 15, 112 - 116 *10 UK, LK, PK, Control: 0 - 15, 112 - 116; XG: 0 - 127		

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : YES  
× : NO



# 11. Apêndice

YAMAHA [Electone-XG mode] / Model: EL-100

Date:15. Nov. 2001  
Version: 1.00

Function		Transmit *11	Receive	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1, 2, 3, 16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Default Messages Altered	Mode3 × *****	Mode 3 × ×	
Note Number	True Voice	36-96 *****	0-127	
Velocity	Note ON Note OFF	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0	○ 9nH, v=1-127 ○ 9nH, v=0, 8nH	Transmit with EL-100: fixed to 80.
After Touch	Key's Ch's	× ×	× ○	
Pitch Bend		×	○	
Control Change	0, 32 1, 5, 7, 10 4 6, 38 11 96, 97 64-67 71-74 84, 91, 93, 94 98-99, 100-101 120, 121	× × × × ○ × × × × × × ×	○ ○ × ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	Bank Select  2nd Expression Pedal Data Entry Expression Pedal Data Entry SW  Sound Controller  NRPN, RPN
Program Change	Range	○ 0-15, 112-116 *****	○	
System Exclusive		○	○	
System Common	Song Position Song Select Tune	× × ×	× × ×	
System Real Time	Clock Commands	○ ○	× ×	
Aux Messages	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sense Reset	× × ○ ×	× ○ (123-127) ○ ×	
Notes	*11 The same as the one in the EL Mode			

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : YES  
× : NO

## 11. Apêndice

### Problemas e soluções

Problema	Possíveis causas e soluções
<b>OPERAÇÃO GERAL</b>	
Um ruído tipo estalo às vezes é ouvido.	Ruídos podem ser produzidos quando ou um recurso elétrico é ligado ou desligado, ou uma ferramenta de energia elétrica (como furadeira) é usada na proximidade do Electone. Se isto acontecer, conecte o Electone em uma saída elétrica localizada o mais longe possível do dispositivo que parece ser a fonte do problema.
Interferência de rádio, TELEVISÃO, ou outras fontes ocorrem.	Isto é causado pela proximidade de uma estação de radiodifusão de alto-poder, uma organização de rádio amadora ou um telefone móvel.
O Electone gera algum ruído.	Um telefone celular pode ser usado na proximidade de Electone. Usando um telefone celular ao lado do Electone pode causar um ruído. Desligue o telefone celular.
O rádio ou a TELEVISÃO geram algum ruído.	Colocar um rádio ou TELEVISÃO perto do Electone pode causar um ruído. Coloque-os o mais distante possível do Electone.
O som do Electone faz objetos circunvizinhos ressonarem.	Porque o Electone é capaz de produzir sons de baixo poderosos, pode ser causada ressonância em objetos circunvizinhos, como gabinetes ou janelas de vidro. Para evitar isto, coloque os objetos em outra posição ou abaixe o volume do Electone.
Algumas das lâmpadas na seção DISPLAY SELECT não iluminam.	O LED do botão TREMOLO (FAST) acende quando ligado. Os outros piscam momentaneamente quando a função é selecionada.
O som é muito baixo mesmo quando o volume é fixado a seu máximo.	<ul style="list-style-type: none"><li>• O volume principal pode ser fixado ao redor da posição mínima. Vire à direita.</li><li>• O pedal de expressão pode não ser apertado. Aperte-o para baixo com seu dedo do pé.</li></ul>
O painel do Electone não funciona normalmente ou o conteúdo dos dados memorizados mudam.	Isto acontece muito raramente. Ocasionalmente, ondas de força e picos surgem devido a tempestades elétricas ou outras razões que podem causar mau funcionamento no Electone ou podem alterar os conteúdos de dados memorizados. Se isto acontecer, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
Apertando um certo botão de painel não abre sua respectiva tela LCD.	Quando o disco padrão é inserido no M.D.R., o LCD não mudará nem sequer se você apertar qualquer botão. Retire o disco e aperte o botão desejado novamente.
<b>VOZES / RÍTMOS</b>	
Alternando as vozes ocasiona mudança de volume, apesar da colocação de volume idêntica entre elas.	O volume de certas vozes podem parecer mais baixo que outras. Ajuste o equilíbrio do som com o controle de volume dentro da tela Condição de Voz apropriada.
A afinação parece ser mais alta na pedaleira e mais baixa nos teclados superior e inferior.	Você pode sentir isto especialmente ao tocar a voz de piano. O temperamento do piano acústico é afinado escutando as nuances, visto que as configuração de nuances do piano acústico são tão complicadas que as notas atuais nos registros mais altos e mais baixos são difíceis serem ajustadas. Pelo contrário, as vozes do Electone inclusive voz de piano são afinadas através de notas atuais. Assim, o próprio método de afinação nos registros mais altos e mais baixos é diferente.
Algumas vozes parecem rachadas ou distorcidas.	Você pode sentir isto principalmente com vozes de instrumento de sopro. Estas são construídas de propósito em efeitos que podem reproduzir as características de cada instrumento fielmente. Você pode desfrutar sons mais realísticos como vibração de metal e ruído de respiração.
Quando são apertadas muitas teclas, nem todos os sons tocam.	A capacidade polifônica total (notas que soam de ambos os teclados superior e inferior) é 10 notas. Podem não ser produzidas as notas que excederem este limite.
Só uma nota é produzida ao apertar duas teclas ou mais na pedaleira ou voz principal.	As vozes principal e de pedal são projetadas para soar um note de cada vez. Quando você pressiona simultaneamente duas ou mais teclas, só a nota mais alta soará.

## 11. Apêndice

Problema	Possível Causa e Solução
<b>VOZES / RÍTMOS</b>	
O volume de teclado superior é mais alto que o do teclado inferior, ou vice-versa.	Equilíbrio manual é fixado incorretamente para o lado, Superior ou Inferior. Abra a tela voz apertando o botão VOICE DISPLAY na seção DISPLAY SELECT, e selecione página 2 para exibir o Equilíbrio Manual. Então mude o equilíbrio entre teclado Superior e Inferior.
A pedaleira não toca, mesmo quando seu volume é corretamente ajustado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um dos modos A.B.C., Single Finger ou Fingered Chord, está ativos. Desligue o modo A.B.C. na página A.B.C..</li> <li>• O botão TO LOWER na Voz de Pedal está ligado. Desligue-os.</li> </ul>
Quando teclas no teclado inferior ou na pedaleira são apertadas, também são ouvidos os sons de instrumentos de percussão.	Função de Percussão de teclado é ativada. Desligue-a.
Embora o ritmo de um botão Pontilhado seja selecionado e começado, o padrão não soa.	Considerando que os botões Pontilhados contêm ritmos de Usuário, nenhum ritmo soará se um padrão de Disco de Padrão não foi gravado no botão Pontilhado selecionado.
<b>EFEITO</b>	
A função de Toque Inicial não opera.	A configuração de Toque inicial na Condição de Voz não é alta o bastante para adquirir o efeito. Ajuste-a usando a tela de Condição de Voz.
O efeito de reverb não opera, mesmo quando são aumentados parâmetros de reverb para as seções de voz selecionadas.	O Reverb que fixa do grupo de voz alvo é fixado a 0. Aumento o volume de Reverb na Condição de Voz na página 2 do grupo de voz desejado.
O efeito de tremolo não pode ser ouvido, mesmo quando o botão TREMOLO (FAST) na seção DISPLAY SELECT está ativado.	Para adquirir o efeito de tremolo, você precisa selecionar a função de tremolo na Condição de Voz na página 3 ou na página configurar efeito.
<b>ACOMPANHAMENTO</b>	
A afinação no modo Single Finger não muda, mesmo ao apertar teclas diferentes do teclado.	O modo Single Finger produzirá só notas quando tocado dentro de um intervalo de oitava fixo no teclado inferior. Se são apertadas notas com o mesmo nome de letra fora daquela gama, os acordes que tocam compartilharão a mesma afinação.
Enquanto um Intro./Ending padrão está tocando automaticamente, o teclado inferior não produz nenhum som, mesmo quando as teclas são tocadas.	Considerando que os acordes de Acompanhamento tocam automaticamente um depois do outro, o teclado inferior é projetado para não produzir nenhum som durante a reprodução de um padrão Intro./Ending.
O Acompanhamento não pode ser ouvido nem sequer quando um tipo de Acompanhamento apropriado é selecionado e o ritmo foi começado.	O volume de Acompanhamento é fixado a 0 como padrão. Eleve o volume de Acompanhamento na página de condição de ritmo.
As notas de harmonia da função Melody On Chord não pode ser ouvida.	O teclado Superior foi fixado para só soar vozes principais. Eleve o volume das vozes do Teclado Superior (não a voz principal, neste caso) alto o bastante para adquirir o efeito.

## 11. Apêndice

Problema	Possível Causa e Solução
<b>MEMÓRIA DE REGISTRO</b>	
Não foram memorizadas certas funções na Memória de Registro.	Algumas funções não são memorizadas. (Veja página 67 para mais informação.)
Um erro acontece e o dados de inscrição não são registrados na M.D.R., ao executar a operação de Disco.	Sua operação pode estar errada ou o a aba de proteção do disquete está acionada.
Um simples som de beep é produzido quando eu aperto o botão Basic Regist.	Quando os conteúdos dos botões de SEQ são diferentes das colocações padrão do Electone (você pode ter carregado a sequência de dados dos modelos superiores), apertando um dos botões Basic Regist. restabelecem os dados originais e dão um simples som de beep para avisá-lo.
<b>GRAVADOR DE DISCO DE MÚSICA</b>	
Gravar ou reproduzir ou não podem ser executados.	Os botões das seções tocar ou gravar para selecionar partes pode estar desligado. Ligue os botões tocar e gravar apropriado.
Um total de 40 canções não podem ser gravadas.	Se alguns números de canção contiverem uma quantia grande de dados gravados, o disco pode não ter memória disponível bastante para registrar o máximo normal de 40 canções. Confira a memória restante.
A gravação para antes do desempenho acabar, ou a função Canção Cópia não pode ser executada.	<ul style="list-style-type: none"><li>• A quantia de dados registrados no disco está perto do limite de máximo. Use outro disco ou apague os dados de qualquer número de canção desnecessário.</li><li>• O comprimento de uma parte subseqüentemente registrada não pode exceder o comprimento das partes previamente registradas. Se você quiser mudar o comprimento da canção, primeiro apague a canção existente e registre-a novamente.</li></ul>
O ritmo não começa no início de uma gravação, ou para no meio do desempenho.	O M.D.R. é projetado de forma que o ritmo não pode começar ao mesmo tempo da gravação. Se você desejar usar o ritmo, comece-o depois que a tela de memória disponível aparecer na tela M.D.R..
As notas da gravação ficam "presas" e soam continuamente.	Durante a reprodução, você removeu o disco apertando o botão EJECT. Sempre que você deseja parar a reprodução, aperte o botão STOP.

## Instruções de montagem do EL-100

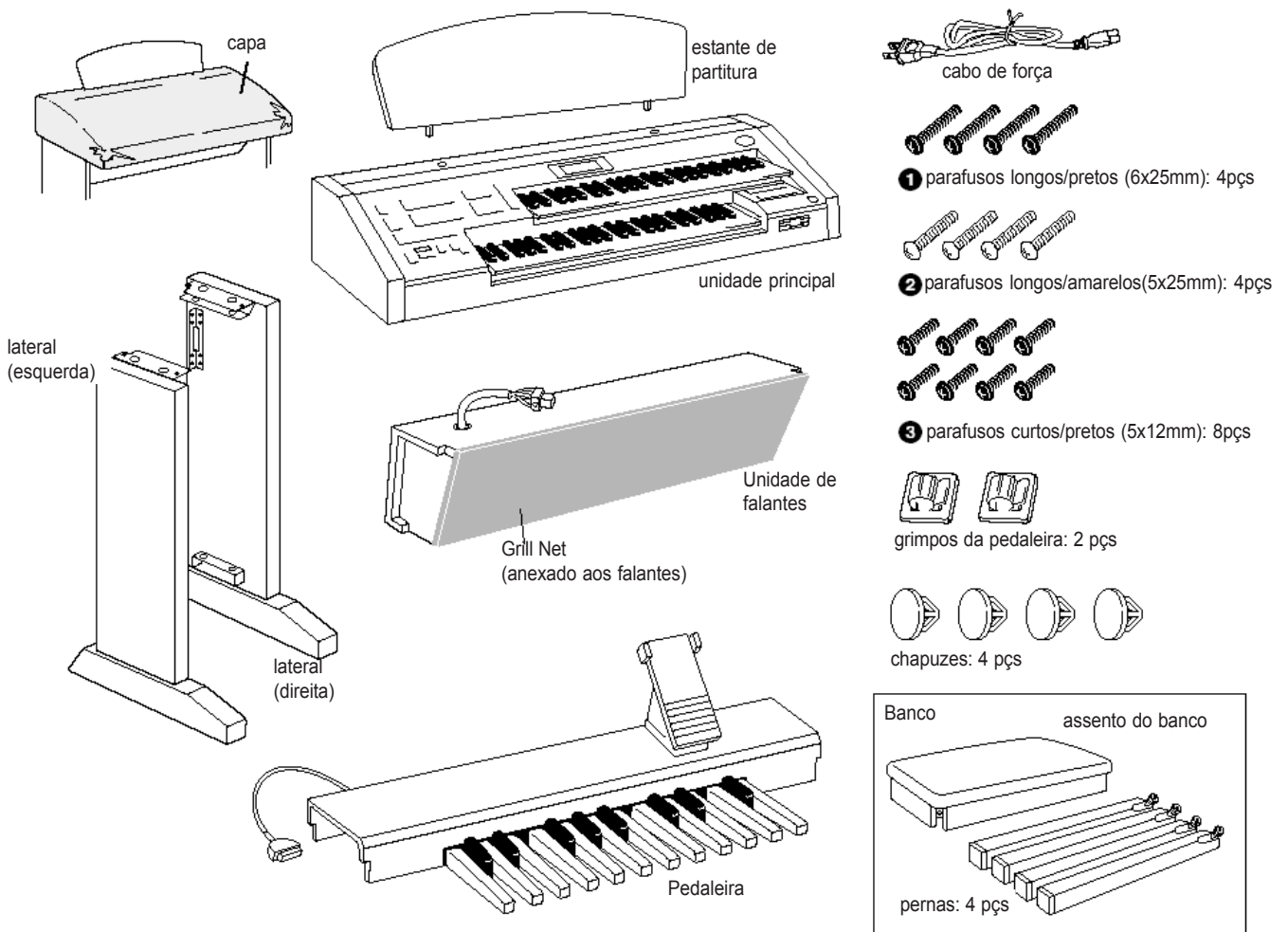
Leia atentamente estas instruções ANTES de montar o Electone EL-100



- Tenha cuidado para não confundir partes, e instale todas as partes na direção correta seguindo os procedimentos abaixo.
  - Monte o Electone com duas ou mais pessoas.
  - Não use parafusos diferente dos especificados e incluso neste pacote. O uso de parafusos incorretos pode causar dano e mau funcionamento.
  - Aperte bem todos os parafusos ao completar montagem.
  - Para desmontar, inverta os procedimentos.
- Você precisa de uma chave de fenda Phillips (+) para montar o Electone.

1. Abra o pacote, tire os dois blocos de papelão de ambos os lados do pacote, e coloque a unidade principal em cima deles. Posicione os blocos para não entrar em contato direto com os terminais no fundo da unidade principal.

2. Tire todas as partes do pacote. Por favor confirme que são fornecidas todas as partes mostradas na ilustração.

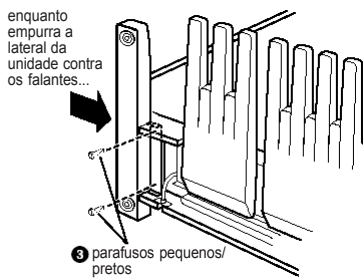


# 11. Apêndice

3. Monte as laterais sobre a unidade de pedaleira.  
 Não confunda as laterais direita e esquerda.

3.1. Eleve a pedaleira como mostrado na ilustração abaixo.

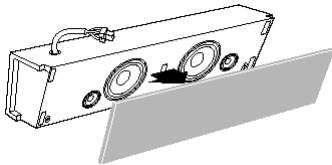
3.2. Posicione cada buraco de parafuso na pedaleira e na lateral como mostrado na ilustração e monte a lateral sobre a pedaleira usando os 4 parafusos curtos/pretos (2 parafusos em cada lateral).



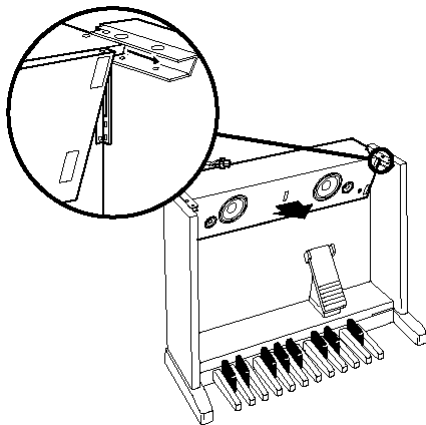
3.3. Coloque em pé a pedaleira depois de ajustar os parafusos.

4. Monte a Unidade de falantes sobre as laterais.

4.1. Remova o Grill Net da Unidade de falantes.



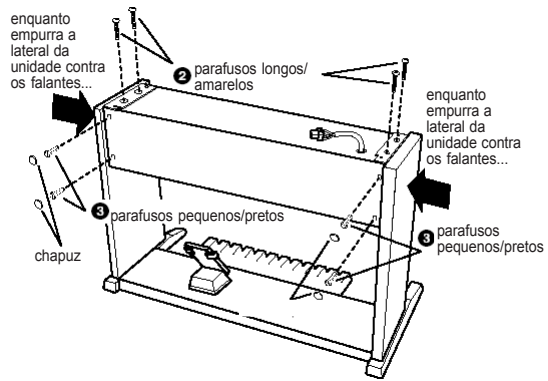
4.2. Segure a unidade de falantes horizontalmente (por 2 pessoas) e deslize-a, a partir da traseira, no lugar ao longo dos suportes.



**!** Tome cuidado para não derrubar a unidade de falantes ou prender seu(s) dedo(s) entre a unidade de falantes e a lateral.

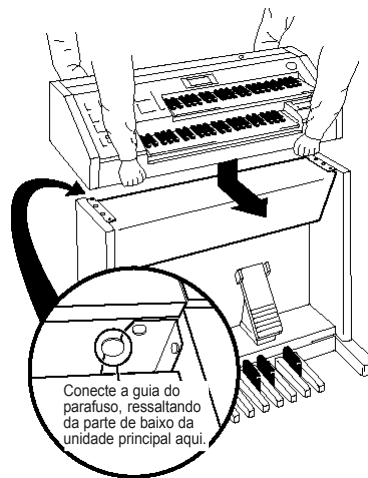
4.2. Enquanto segura a(s) lateral(s) na unidade de falantes, atarraxe os 4 parafusos pequenos/pretos, do lado traseiro, para firmá-los à lateral. Cubra os 4 buracos de parafuso no lado traseiro com os 4 chapuzes.

4.3. Também, use os 4 parafusos longos amarelos para afirmar.



5. Monte a Unidade Principal.

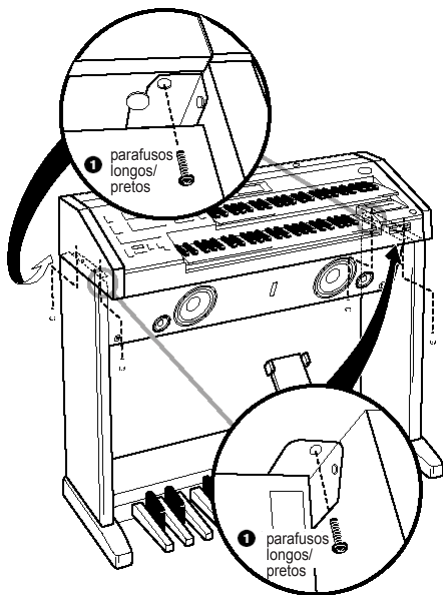
5.1. Como mostrado na ilustração, segure a unidade Principal horizontalmente (por 2 pessoas), e coloque-a no lado traseiro da unidade de falantes, então deslize-a para frente.



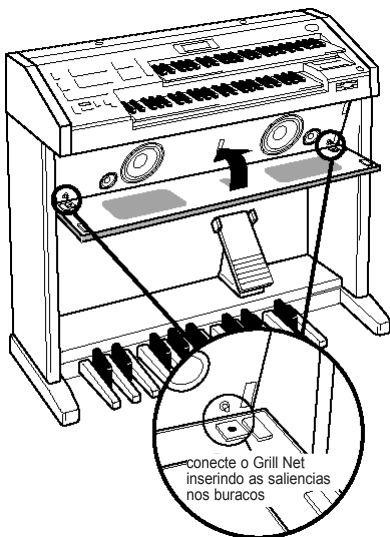
**!** Tenha certeza de centralizar a unidade principal para produzir liberação igual nos lados esquerdo e direito.

**!** Tome cuidado para não derrubar a unidade Principal ou prender seu(s) dedo(s) entre a unidade de falantes e a unidade Principal.

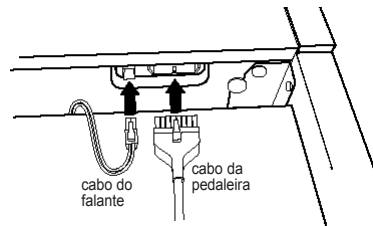
5.2. Use os 4 parafusos longos/pretos para firmar a unidade Principal às laterais como mostrado na ilustração.



6. Ajuste o Grill Net sobre os falantes. Primeiro, alinhe a linha de fundo e então fixe.

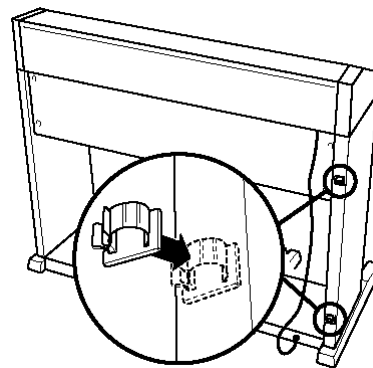


7. Conecte o cabo da pedaleira e o cabo dos falantes na Unidade Principal. Tenha certeza que o engate em cada tomada dos cabos encaixam com seu lado e que você os conectou com firmeza a cada conector.

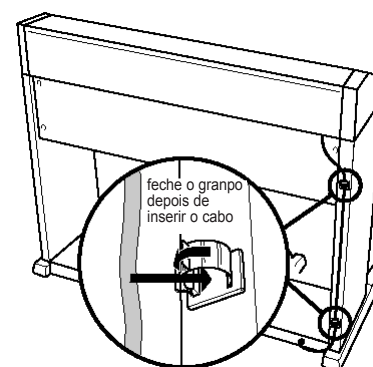


8. Fixe o cabo da pedaleira à lateral usando os grampos de cabo da pedaleira.

8.1. Cole os 2 grampos de cabo da pedaleira na lateral esquerda como mostrado na ilustração.

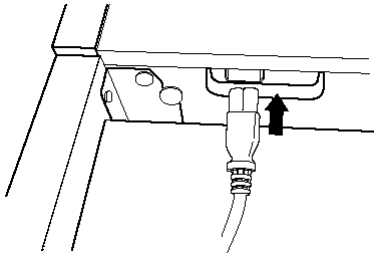


8.2. Fixe o cabo da pedaleira nos grampos.

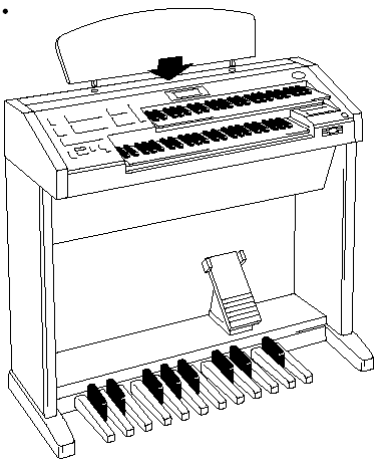


## 11. Apêndice

9. Conecte o plugue do cabo de força na tomada da Unidade Principal.



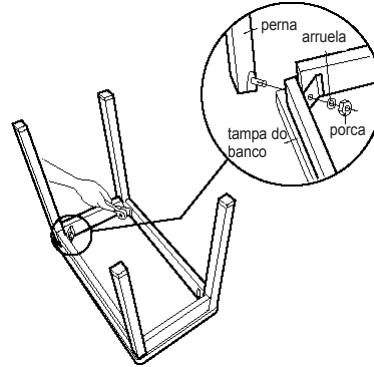
10. Coloque a estante de partituras.



11. Ligue o Electone e confirme que ele pode ser tocado, ou que a montagem teve êxito.

Montagem do banco

Inverta o assento do banco e coloque um das pernas na lateral dele, então aperte a porca usando a chave incluída. Ponha a arruela entre a perna e o assento do banco.



• Depois de completar a montagem, por favor confira os seguintes itens.

- Há qualquer parte sobrando?  
Revise todos os procedimentos de montagem.
- O Electone está longe de portas ou outras instalações móveis?  
Mova o Electone a um local apropriado.
- O Electone faz barulho quando você o sacode?  
Aperte todos os parafusos.
- O Electone pode ser ligado?  
Confirme que o cabo de força está conectado com firmeza à tomada do Electone e o outro lado do cabo está conectado a uma saída de força apropriada.
- O Electone produz sons?  
Confirme se as tomadas dos cabos dos falantes e da pedaleira estão conectados com firmeza em suas conexões na unidade Principal.

Se o Electone range ou balança quando você toca o teclado, recorra às instruções de montagem e aperte todos os parafusos novamente.



## Especificações do EL-100

<b>TECLADO</b>		Superior: 49 teclas (C – C), Inferior: 49 teclas(C – C), Pedal: 20 teclas (C – G)
<b>Toque inicial</b>		Superior 1, 2, Principal, Inferior1, 2, Pedal 1, 2 (disp. apenas quando tocando um controle MIDI externo)
<b>VOZ</b>	<b>Gerador de tom</b>	AWM
	<b>Voz do teclado superior Voz do teclado inferior Voz 2 do teclado superior Voz 2 do teclado inferior</b>	Strings 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Pizz. Strings, Tremolo Strings, Synth. Strings 1, 2, 3; Brass 1, 2, 3, 4, 5, Synth. Brass 1, 2, 3; Clarinet 1, 2, Bass Clarinet, Synth. Clarinet 1, 2; Saxophone 1, 2, Soprano Sax., Sax. Ensemble 1, 2, Synth. Sax, Synth. Lead 1, 2, 3, 4, 5; Chorus 1, 2, 3, 4, 5, Vocal; Organ 1, 2, 3, 4, Jazz Organ 1, 2, 3, 4, Pop Organ 1, 2, Theatre Organ 1, 2, Accordion, Bandoneon; Piano 1, 2, Honky Tonk, Elec. Piano 1, 2, 3, Harpsichord, Clavi., Clavichord; Guitar 1, 2, 3, 12 String Guitar, Banjo, Mandolin, Sitar, Shamisen, Elec. Guitar 1, 2, Muted Guitar, Distortion Guitar, Harp, Steel Guitar, Koto, Taisho Koto; Vibraphone, Glockenspiel, Celesta, Music Box, Marimba, Xylophone, Chime, Synth. Chime, Steel Drum; Cosmic 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16; Tutti 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7; [Upper] Harmonica 1, 2; [Lower] Horn 1, 2, 3, 4, Muted Horn; 2 Dotted Buttons; [Upper] 115 Voices; [Lower] 118 Voices; Volume Fine
	<b>Voz principal</b>	Violin 1, 2, 3, 4, 5, Pizz. Violin, Cello, Kokyu; Flute 1, 2, Piccolo, Yokobue, Recorder, Ocarina, Pan Flute, Shakuhachi, Whistle; Oboe 1, 2, English Horn, Bassoon 1, 2; Trumpet 1, 2, 3, 4, 5, 6, Muted Trumpet, Trombone 1, 2, Muted Trombone, Flugel Horn, Euphonium; To Lower; Dotted Button; 34 Voices; Volume Fine
	<b>Voz da pedaleira Voz 2 da pedaleira</b>	Contrabass 1, 2, 3, Pizz. Bass, Upright Bass; Elec. Bass 1, 2, 3, 4, Synth. Bass 1, 2, 3; Organ Bass 1, 2, 3, 4; Tuba, Timpani, Timpani Roll; To Lower; Dotted Button; 19 Voices; Volume Fine
	<b>Tela voz</b>	Superior1, 2; Inferior1, 2; Principal; Pedal 1, 2; Manual Balance
<b>EFEITO/ CONDIÇÕES</b>	<b>Reverb digital</b>	3 tipos: Room, Hall, Church; Length; Depth; Volume: superior 1, 2, inferior 1, 2, principal, pedal 1, 2, acompanhamento, percussão
	<b>Sustenido</b>	Superior, Inferior, Pedal: Comprimento
	<b>Tremolo/Coro</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2, Tremolo (rápido): Speed; Chorus: Slow, Stop
	<b>Sinfonia/Celeste</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2; Modo: Symphonic/Celeste
	<b>Vibrato</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2: Preset/User (Delay, Depth, Speed)
	<b>Delay</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2; Controle: Time, Feedback, Balance; Mode: Mono,
	<b>Flanger</b>	Estéreo 1, 2, 3
	<b>Distorção</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2; Controle: Speed, Feedback, Depth
	<b>Glide</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2; Controle: Level, Hi-pass
	<b>Slide principal</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal ; Controle: Time On/Off; Controle: Time
	<b>Melodia principal</b>	Tune Control
	<b>Panning</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2; (7 posições)
<b>Pés</b>	Superior 1, 2, Inferior 1, 2, Principal , Pedal 1, 2; Preset 2' (apenas voz pedal)/4'/8'/16'	

## 11. Apêndice

Ritmos	Ritmos	March 1, 2, 3, Polka 1, 2, Country 1, 2, Broadway, Baroque; Waltz 1, 2, 3, 4, 5, Jazz Waltz 1, 2, 3, Bolero; Swing 1, 2, 3, 4, 5, 6, Jazz Ballad, Dixieland 1, 2; Bounce 1, 2, 3, Reggae 1, 2; Slow Rock 1, 2, 3; Tango 1, 2, 3; Chacha, Rhumba, Beguine; Mambo, Salsa, Samba 1, 2, 3, Bossanova 1, 2, 3; 8Beat 1, 2, 3, 4, 5, Dance Pop 1, 2, 3, 4; 16Beat 1, 2, 3, 4, 5, Funk 1, 2, 3; User 1-8 (A-D); 2 Dotted Buttons; 66 Rhythms; Volume Fine
	Variações	Fill-In; Intro. Ending; Lead In; Auto Variation: On/Off
	Outros	Start; Synchro Start; Tempo; Bar/Beat LED; Condition: Reverb, Balance, Volume
	Sequência de ritmos	On/Off, Sequence 1 - 4
Teclado de percussão		Lower, Pedal On/Off: Lower Preset, Pedal Preset, User 1- 8; Copy: LK Preset, PK Preset, User; Assign: 120 Instruments, Clear
Acompanhamento	Acorde de baixo automático	Mode: Off; Single Finger; Fingered Chord; Custom A.B.C.; Memory: Lower, Pedal
	Acompanhamentos	Type 1, 2, 3, 4, All Off, Volume, Reverb
Acorde de melodia		Mode: Off, 1, 2, 3
Registros básicos		1 - 5
Memória de registro		M./To Disk, 1 - 8; Disable Button; Registration shift
Gravador de disco de música		Play/Record: Upper, Lower, Pedal, Lead, Keyboard Percussion, Control; Pause, Stop, Fast Forward/Reverse, Song Select, Shift, Custom Play, Tempo; Format, Read & Auto Increment, Song Repeat; Song Delete; Song Copy: From/To; Disk Copy, Punch in Recording, XG Song Playback, XG Easy Converter, Song Name, Pattern Disk, Remaining Memory; LED Display; Eject
Pedaleira	Esquerda	Mode: Off; Rhythm (Stop, Ending, Fill-In); Glide (Upper 1, 2/Lower 1, 2/Lead; Time); Tremolo/Chorus
	Direita	Regist. Shift Mode: Off, Shift, Jump, User (80 Positions; Cursor Controls: Data: Insert, Delete; Shift End: Stop, Top, Next Song)
Transposição/Afinação		Transpose: -6 - +6; Pitch: 438.8Hz - 444.5Hz
Tela LCD		20 x 2 Caracteres
Línguas		Inglês e Japonês
Outros controles		Power On/Off; Exp. Pedal (Right/Left Footswitches); Pitch Control; Transpose; Master Volume; Display Select; Data Controls; Page; MIDI (Output: Upper, Lower, Pedal; Int./Ext.: Lead, Sync., Exp.)
Outras configurações		Capa, estante de partitura, banco, conector de fone de ouvido, Aux In/Out (RCA; R/L), MIDI In/Out, To Host; Host Select
Acessórios opcionais		Pattern Disk; HPE-170 Headphones; 3.5" Floppy Disks
Sistema de som	Amplificadores	40W (Stereo)
	Falantes	16cm x 2; 5cm x 2
Dimensões (largura x profundidade x altura)		112.3cm x 48.2cm x 92.5cm (111.1cm com a estante de partituras) [banco] 59.5cm x 29.5cm x 58.0cm
Peso		55.0kg [banco] 6.2kg

Especificações e descrições neste manual do proprietário são apenas com o propósito de informações. a Yamaha reserva-se o direito de alterar ou modificar produtos e especificações a qualquer tempo sem notificações prévias. Tanto especificações, como equipamentos ou opcionais podem não ser os mesmos em todas as localidades, por favor verifique com seu revendedor Yamaha.

## Índice remissivo

**A**

A.B.C.	52
A.B.C./M.O.C.	52, 64
ACC. Reverb	55
Accompaniment	45, 54
Auto Bass Chord (A.B.C.)	52
Auto Variation (Rhythm)	48
AUX. OUT	104

**B**

Balance (Delay)	37
Balance (Rhythm)	48
BAR/BEAT	47
BASIC REGIST.	11

**C**

Celeste	35
Characteristics of Each Delay Type	37
Chord	53
Chorus	35, 42
Church (Reverb)	40
Clear (Keyboard Percussion)	59
Control data	78
Copy/LK PRESET (Keyboard Percussion)	62
Copy/PK PRESET (Keyboard Percussion)	63
Copy/USER (Keyboard Percussion)	63
Copy Protect	95
Cursor Controls (Registration Shift)	71
Custom A.B.C.	52
CUSTOM PLAY	88

**D**

D. (Disable)	68
DATA CONTROL	14
Data Controls (Registration Shift)	72
Delay (Effect)	32, 36
Delay (Vibrato)	33
Delete (Registration Shift)	72
Depth (Flanger)	38
Depth (Reverb)	40
Depth (Vibrato)	33
Disk Copy	92
DISPLAY SELECT	9, 20
Distortion	32, 39
Dotted button (Rhythm)	49
Dotted button (Voice)	21

**E**

Effect	29, 32
EFFECT SET	34
Eject	73
ENDING	46
EXP. (Expression)	100
Expression Pedal	11, 100

**F**

Fast Forward (M.D.R.)	88
Fast Reverse (M.D.R.)	88
Feedback (Delay)	36
Feedback(Flanger)	38
Feet	30
Fill In	47
Fingered Chord	52
Flanger	32, 38
Floppy Disk	73
FOOT SW.	97
FORMAT	75

**G**

Glide (Footswitch)	98
Group (Keyboard Percussion)	59

**H**

Hall (Reverb)	40
HEADPHONES	104
"hidden" voices	27
Hi Pass (Distortion)	39
HOST SELECT	104

**I**

Initial Touch	30
Insert	72
Instrument Names (Keyboard Percussion)	59
Internal/External (MIDI IN)	103
INTRO. ENDING	46

**J**

Jump (Registration Shift)	70
---------------------------	----

**K**

KEYBOARD PERCUSSION	56
---------------------	----

**L**

Language	16
LCD Display	13
LEAD (MIDI)	103
LEAD IN	46
LEAD VOICE	17
LED Display	75
Left Footswitch	97
Length (Reverb)	40
Level (Distortion)	39
Lower (MIDI OUT)	102
LOWER KEYBOARD VOICE	17
LOWER KEYBOARD VOICE 2	18

**M**

M./TO DISK	67
M.BAL	20
MASTER VOLUME	11
Melody On Chord (M.O.C.)	64
Memory (Lower/Pedal)	53
Metronome	66
MIDI	102, 105
MIDI IN	103
MIDI IN/OUT	104
MIDI OUT	102
Mode (Chorus)	44
Mode (Delay)	37
Mode (M.O.C.)	65
Music Disk Recorder (M.D.R.)	73
Mute (XG)	86

**N**

Next Song (Shift End)	71
-----------------------	----

**P**

PAGE	14
Panning	31
PART (XG)	86
Pattern Disk	94
PAUSE (M.D.R.)	88
Pedal (MIDI OUT)	102
PEDAL VOICE	17
PEDAL VOICE 2	18
Performance data	78
Pitch	101
PITCH/MIDI	101, 102
PLAY	76
Playback (M.D.R.)	84
POSITION (Registration Shift)	71
POWER	10
Preset (Effect)	32
Preset (Keyboard Percussion)	56
Preset (Vibrato)	33
Preset Keyboard Percussion	57
PRESET/USER (Vibrato)	33
Punch-in Recording	81

**R**

Read and Auto Increment (M.D.R.)	88
RECORD	76
Recording Registrations	82
Registration data	78
Registration Memory	67
REGIST. SHIFT	69
Remaining Memory (M.D.R.)	94
Repeat playback	85
Retry	77
REVERB	40
Reverb (Rhythm)	48
Reverb (Voice Condition)	31, 40
RHYTHM	45
Rhythm (Footswitch)	98
Rhythm Condition	48
Rhythm Menu	51
Rhythm Sequence	66
Right Footswitch	69
Room (Reverb)	40

# 11. Apêndice

---

## S

Selecting Voice Group .....	35
SEQ .....	66
Set (Keyboard Percussion) .....	59
SHIFT .....	75
Shift (Registration Shift) .....	70
Shift End .....	71
Single Finger .....	52
Slide .....	34
Slide Time .....	34
SOLO (XG) .....	86
Song Copy .....	90
Song Delete .....	92
SONG REPEAT .....	85
SONG SELECT .....	75
SPEED (Flanger) .....	38
SPEED (Tremolo) .....	44
SPEED (Vibrato) .....	33
START .....	46
STOP (Footswitch) .....	98
STOP (M.D.R.) .....	77
STOP (Shift End) .....	71
Sustain .....	41
Symphonic .....	32, 35
SYNC. (MIDI IN) .....	103
SYNCHRO START .....	46

## T

TEMPO .....	47
Tempo (M.D.R.) .....	89
Time (Delay) .....	36
TO HOST .....	104
TO LOWER .....	21
Top (Shift End) .....	71
Transpose .....	101
Tremolo (Effect) .....	32, 35, 42
TREMOLO (FAST) .....	44
Tremolo (Footswitch) .....	99
Tune .....	34
Type (Accompaniment) .....	55
Type (Reverb) .....	40

## U

Upper (MIDI OUT) .....	102
UPPER KEYBOARD VOICE .....	17
UPPER KEYBOARD VOICE 2 .....	18
User (Registration Shift) .....	71
User Keyboard Percussion .....	58
User rhythm .....	50
User voice (Voice) .....	22

## V

Vibrato .....	33
Voice .....	17
Voice Condition .....	30
Voice Control .....	29
VOICE DISPLAY .....	17, 20
Voice Menu .....	18, 23
Voice section .....	17
Volume (Rhythm) .....	48
Volume (Voice Condition) .....	31
Volume (XG) .....	86
Volume (Accompaniment) .....	55
Volume balance .....	20

## W

Write-protect tab .....	74
-------------------------	----

## X

XG .....	4, 86
XG Easy Converter .....	87
XG Song Playback .....	86



## 11. Apêndice

---





Yamaha Musical do Brasil Ltda.  
Av. Rebouças, 2636 - São Paulo- SP  
[11] 3085-1377  
[www.yamahamusical.com.br](http://www.yamahamusical.com.br)  
todos os direitos reservados