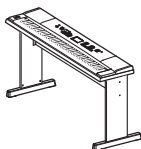


PortableGrand
DGX-530 YPG-535

Podręcznik użytkownika



Montaż statywu instrumentu

Informacje dotyczące montażu statywu instrumentu znajdują się w instrukcjach na **stronie 10** niniejszego podręcznika.

SPECIAL MESSAGE SECTION

This product utilizes batteries or an external power supply (adapter). DO NOT connect this product to any power supply or adapter other than one described in the manual, on the name plate, or specifically recommended by Yamaha.

WARNING: Do not place this product in a position where anyone could walk on, trip over, or roll anything over power or connecting cords of any kind. The use of an extension cord is not recommended! If you must use an extension cord, the minimum wire size for a 25' cord (or less) is 18 AWG. NOTE: The smaller the AWG number, the larger the current handling capacity. For longer extension cords, consult a local electrician.

This product should be used only with the components supplied or; a cart, rack, or stand that is recommended by Yamaha. If a cart, etc., is used, please observe all safety markings and instructions that accompany the accessory product.

SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:

The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

This product, either alone or in combination with an amplifier and headphones or speaker/s, may be capable of producing sound levels that could cause permanent hearing loss. DO NOT operate for long periods of time at a high volume level or at a level that is uncomfortable. If you experience any hearing loss or ringing in the ears, you should consult an audiologist.

IMPORTANT: The louder the sound, the shorter the time period before damage occurs.

Some Yamaha products may have benches and / or accessory mounting fixtures that are either supplied with the product or as optional accessories. Some of these items are designed to be dealer assembled or installed. Please make sure that benches are stable and any optional fixtures (where applicable) are well secured BEFORE using. Benches supplied by Yamaha are designed for seating only. No other uses are recommended.

NOTICE:

Service charges incurred due to a lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

ENVIRONMENTAL ISSUES:

Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

Battery Notice:

This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

This product may also use „household” type batteries. Some of these may be rechargeable. Make sure that the battery being charged is a rechargeable type and that the charger is intended for the battery being charged.

When installing batteries, do not mix batteries with new, or with batteries of a different type. Batteries MUST be installed correctly. Mismatches or incorrect installation may result in overheating and battery case rupture.

Warning:

Do not attempt to disassemble, or incinerate any battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by the laws in your area. Note: Check with any retailer of household type batteries in your area for battery disposal information.

Disposal Notice:

Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc. If your dealer is unable to assist you, please contact Yamaha directly.

NAME PLATE LOCATION:

The name plate is located on the bottom of the product. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

Model

Serial No.

Purchase Date

PLEASE KEEP THIS MANUAL

92-BP (bottom)

FCC INFORMATION (U.S.A.)

1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class „B” digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit „OFF” and „ON”, please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

OBSERVERA!

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

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

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM Connecting the Plug and Cord

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

BLUE : NEUTRAL
BROWN : LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

Making sure that neither core is connected to the earth terminal of the three pin plug.

• This applies only to products distributed by Yamaha Music U.K. Ltd.

(2 wires)

COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America

Address : 6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif.
90620

Telephone : 714-522-9011

Type of Equipment : Digital Keyboard

Model Name : DGX-530/YPG-535

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

ZALECENIA

PRZECZYTAJ UWAŻNIE PRZED PODJĘCIEM DAJSZYCH CZYNNOSCI

* Przechowuj niniejszą instrukcję w bezpiecznym miejscu do wykorzystania w przyszłości.



OSTRZEŻENIE

Zawsze przestrzegaj opisanych poniżej podstawowych zaleceń dotyczących bezpieczeństwa, aby zapobiec poważnym zranieniom lub nawet śmierci na skutek porażenia prądem elektrycznym, zwarcia, urazów, pożaru lub innych zagrożeń. Zalecenia te odnoszą się między innymi do następujących zagrożeń:

Zasilacz/łącznik zasilający na prąd zmienny

- Zawsze stosuj napięcie odpowiednie do używanego instrumentu. Wymagane napięcie jest podane na tabliczce znamionowej instrumentu.
- Stosuj tylko określony łącznik (PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha). Użycie nieprawidłowego łącznika może spowodować uszkodzenie lub przegrzanie instrumentu.
- Okresowo sprawdzaj stan gniazdka elektrycznego oraz usuwaj bród i kurz, który może się w nim gromadzić.
- Nie umieszczaj łącznika zasilającego na prąd zmienny w pobliżu źródeł ciepła, takich jak grzejniki lub kaloryfery. Unikaj nadmiernego zginania przewodu, gdyż może to doprowadzić do jego uszkodzenia. Nie stawiaj na nim ciężkich przedmiotów ani nie układaj go w miejscu, w którym może być nadeptany, pociągnięty lub przejechany.

Zakaz otwierania

- Nie otwieraj instrumentu, nie demontuj jego części wewnętrznych i nie próbuj ich w żaden sposób modyfikować. Instrument nie ma żadnych części, które mogą być naprawiane przez użytkownika. Jeśli działanie instrumentu jest nieprawidłowe, należy natychmiast przestać z niego korzystać i przekazać go do naprawy wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.

Ostrzeżenie przed wodą

- Chroń instrument przed deszczem. Nie używaj go w pobliżu wody oraz w warunkach dużej wilgotności. Nie stawiaj na instrumencie naczyń z płynem, który może się wylać i dostać do jego wnętrza. Jeżeli jakkolwiek ciecz, np. woda, przedostanie się do wnętrza instrumentu, natychmiast go wyłącz i wyjmij wtyczkę przewodu zasilającego z gniazdka. Następnie przekaz instrument do sprawdzenia wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.
- Nigdy nie wkładaj ani nie wyjmuj wtyczki elektrycznej mokrymi rękami.

Ostrzeżenie przed ogniem

- Nie stawiaj na instrumencie płonących przedmiotów, takich jak świece. Płonący przedmiot może się przewrócić i wywołać pożar.

Niepokojące objawy

- Jeśli przewód zasilający bądź wtyczka wyglądają na uszkodzone, wystąpi nagłe wyciszenie dźwięku, pojawi się dziwny zapach lub zacznie wydobywać się dym, natychmiast wyłącz urządzenie, wyjmij przewód elektryczny z gniazdka i przekaz instrument do naprawy wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.



PRZESTROGA

Zawsze przestrzegaj opisanych poniżej podstawowych zaleceń dotyczących bezpieczeństwa, aby zapobiec zranieniu siebie i innych osób oraz uszkodzeniu instrumentu lub innego mienia. Zalecenia te odnoszą się między innymi do następujących zagrożeń:

Zasilacz/łącznik zasilający na prąd zmienny

- Podczas wyciągania wtyczki przewodu elektrycznego z gniazdka instrumentu lub gniazdka ściennego zawsze trzymaj za wtyczkę, a nie za przewód.
- Odlączaj łącznik zasilający, jeśli instrument nie jest używany oraz podczas burzy.
- Nie podłączaj instrumentu do gniazdka elektrycznego przez rozgałęziacz. Takie podłączenie może obniżyć jakość dźwięku lub spowodować przegrzanie gniazdka.

Lokalizacja

- Chroń instrument przed nadmiernym zapyleniem i wstrząsami, a także wysokimi i niskimi temperaturami (np. z powodu słońca, umieszczenia zbyt blisko grzejnika lub pozostawienia w samochodzie). Pozwala to zapobiec odkształceniom obudowy lub uszkodzeniom wewnętrznych elementów.
- Nie używaj instrumentu w pobliżu odbiorników telewizyjnych lub radiowych, sprzętu stereo, telefonów komórkowych i innych urządzeń elektrycznych. Może to spowodować generowanie zakłóceń przez instrument lub inne urządzenia.

- Nie pozostawiaj instrumentu w niestabilnej pozycji, gdyż może się przewrócić lub spaść.
- Przed przeniesieniem instrumentu odłącz wszystkie podłączone do niego łączniki i przewody.
- Konfigurując urządzenie, upewnij się, że ścienne gniazdko elektryczne, z którego chcesz korzystać, jest łatwo dostępne. W przypadku jakichkolwiek problemów lub nieprawidłowego działania natychmiast wyłącz zasilanie i wyjmij wtyczkę z gniazdka ściennego. Nawet jeśli zasilanie jest wyłączone, urządzenie wciąż pobiera prąd o minimalnym natężeniu. Jeśli nie będzie ono używane przez dłuższy czas, pamiętaj o wyjęciu wtyczki przewodu zasilającego ze ściennego gniazdka elektrycznego.
- Używaj wyłącznie stojaka przeznaczonego do określonego modelu instrumentu. Zamocuj instrument na stojaku lub podstawie za pomocą dostarczonych śrub. W przeciwnym razie wewnętrzne elementy instrumentu mogą ulec uszkodzeniu. Instrument może się także przewrócić.

Połączenia

- Przed podłączeniem instrumentu do innych komponentów elektronicznych odłącz je od zasilania. Przed włączeniem lub wyłączeniem zasilania wszystkich komponentów ustaw wszystkie poziomy głośności na minimum. Upewnij się, że poziomy głośności wszystkich komponentów zostały ustawione na minimum, a następnie stopniowo zwiększaj głośność w trakcie gry na instrumencie, aby osiągnąć żądany poziom odsłuchu.

Konserwacja

- Do czyszczenia instrumentu używaj miękkiej, suchej szmatki. Nie stosuj rozpuszczalników, płynów czyszczących oraz chusteczek nasączonych środkiem chemicznym.

Obchodzenie się z instrumentem

- Nie wkładaj palców ani rąk do żadnych szczelin w instrumencie.
- Nigdy nie należy umieszczać żadnych przedmiotów papierowych, metalowych czy innych w szczelinach panelu lub klawiatury. Jeśli zdarzy się to przypadkowo, natychmiast wyłącz instrument i wyjmij przewód zasilający z gniazdka. Następnie przekaż instrument do naprawy wykwalifikowanym pracownikom serwisu firmy Yamaha.
- Nie umieszczaj na instrumencie przedmiotów wykonanych z winylu, plastiku lub gumy, gdyż mogą spowodować przebarwienie obudowy lub klawiatury.
- Nie opieraj się o instrument i nie umieszczaj na nim ciężkich przedmiotów. Podczas naciskania przycisków, używania przełączników i podłączania przewodów nie używaj dużej siły.
- Korzystanie przez dłuższy czas z instrumentu/urządzenia lub słuchawek, gdy ustawiony jest wysoki lub męczący poziom głośności, może doprowadzić do trwałego uszkodzenia słuchu. Jeśli zauważysz osłabienie słuchu lub dzwonienie w uszach, jak najszybciej skontaktuj się z lekarzem.

Firma Yamaha nie bierze odpowiedzialności za szkody spowodowane niewłaściwym użytkowaniem lub modyfikacjami instrumentu oraz za utratę lub zniszczenie danych.

Zawsze wyłączaj zasilanie, jeśli instrument nie jest używany.

Nawet jeśli włącznik zasilania jest w położeniu „STANDBY”, prąd o minimalnym natężeniu nadal płynie do urządzenia. Jeśli instrument nie będzie używany przez długi czas, pamiętaj o odłączeniu łącznika zasilającego na prąd zmienny z gniazdka.

Ilustracje i zrzuty ekranowe zamieszczone w tej instrukcji służą jedynie do celów instruktażowych i mogą się nieco różnić od tego, co widać na instrumencie.

● Znaki towarowe

- Rastrowa czcionka ekranowa zastosowana w instrumencie została dostarczona przez firmę Ricoh Co., Ltd. i stanowi jej własność.
- Windows jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Microsoft® Corporation zarejestrowanym w USA i innych krajach.
- Nazwy firm i produktów wymienione w tej instrukcji są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Zapisywanie danych

Zapisywanie danych i tworzenie kopii zapasowej

Ustawienia panelu i niektóre inne typy danych nie są przechowywane w pamięci, jeśli zostanie wyłączone zasilanie instrumentu. Zapisz dane, które chcesz zachować, do pamięci rejestracyjnej (str. 87).

Zapisane dane mogą zostać utracone w wyniku nieprawidłowego działania lub niewłaściwej obsługi. Zapisz istotne dane w urządzeniu pamięciowym USB lub w innym urządzeniu zewnętrznym, takim jak komputer (str. 95, 106).

Tworzenie kopii zapasowej urządzenia pamięciowego USB lub nośnika zewnętrznego

- Aby zapobiec utracie danych wskutek uszkodzenia nośnika, zaleca się wykonywanie dwóch kopii najważniejszych danych na dwóch urządzeniach pamięciowych USB lub nośnikach zewnętrznych.

Informacja o prawach autorskich

Poniżej zamieszczono tytuły, autorów i informacje o prawach autorskich dotyczące trzech utworów zapisanych fabrycznie w tym instrumencie:

Mona Lisa

from the Paramount Picture CAPTAIN CAREY, U.S.A.
Words and Music by Jay Livingston and Ray Evans
Copyright © 1949 (Renewed 1976) by Famous Music Corporation
International Copyright Secured All Rights Reserved

Composition Title : Against All Odds
Composer's Name : Collins 0007403
Copyright Owner's Name : EMI MUSIC PUBLISHING LTD
AND HIT & RUN MUSIC LTD

All Rights Reserved, Unauthorized copying, public performance and broadcasting are strictly prohibited.

Can't Help Falling In Love

from the Paramount Picture BLUE HAWAII
Words and Music by George David Weiss,
Hugo Peretti and Luigi Creatore
Copyright © 1961; Renewed 1989 Gladys Music (ASCAP)
Worldwide Rights for Gladys Music Administered by Cherry Lane
Music Publishing Company, Inc.
International Copyright Secured All Rights Reserved

Firma Yamaha jest właścicielem praw autorskich lub ma licencję na korzystanie z innych praw autorskich odnoszących się do programów komputerowych i zawartości zastosowanej w niniejszym produkcie i dołączonej do niego. Do wymienionych materiałów chronionych prawami autorskimi należy, bez ograniczeń, całe oprogramowanie komputerowe, pliki stylów, pliki MIDI, dane WAVE, zapisy muzyczne i nagrania dźwiękowe. Jakiegokolwiek nieautoryzowane wykorzystywanie tych programów i tej zawartości do innych celów niż osobiste jest niedozwolone w prawie. Wszelkie naruszenie praw autorskich ma konsekwencje prawne. NIE WYTWARZAJ, NIE ROZPOWSZECZAJ ANI NIE UŻYWAJ NIELEGALNYCH KOPII.

Kopiowanie danych muzycznych dostępnych na rynku, w tym m.in. danych MIDI i/lub danych audio, w innym celu niż do użytku osobistego jest surowo zabronione.

Znaki graficzne na panelu instrumentu



GM System Level 1

„GM System Level 1” jest dodatkiem do standardu MIDI, który gwarantuje, że wszelkie dane muzyczne kompatybilne z GM będą dokładnie odtwarzane przez dowolny generator dźwięku kompatybilny ze standardem GM, bez względu na producenta. Znakiem GM jest oznaczone wszelkie oprogramowanie oraz sprzęt obsługujący GM System Level.



XGlite

Zgodnie z sugestią zawartą w nazwie „XGlite” jest uproszczoną wersją formatu generowania dźwięku XG firmy Yamaha. Oczywiście możliwe jest odtworzenie każdego utworu zapisanego w formacie XG za pomocą generatora dźwięku XGlite. Należy pamiętać jednak o tym, że niektóre utwory mogą brzmieć inaczej, w porównaniu z ich oryginalnym zapisem, z powodu ograniczenia parametrów sterowania i efektów.



XF

Format XF wzbogaca standard SMF (Standard MIDI File) o większą funkcjonalność oraz możliwość dalszego rozszerzenia w przyszłości. Podczas odtwarzania utworów XF zawierających dane tekstowe na ekranie instrumentu mogą być wyświetlane teksty tych utworów.



STYLE FILE

Oryginalny format wprowadzony przez firmę Yamaha, korzystający z unikatowego systemu konwersji danych zapewniającego wysoką jakość automatycznego akompaniamentu opartego na bogatej gamie rozpoznawanych typów akordów.



USB

USB to skrót od Universal Serial Bus – uniwersalnej magistrali szeregowej. Jest to szeregowy interfejs służący do podłączania urządzeń peryferyjnych do komputera. Jego zaletą jest możliwość podłączania i odłączania urządzeń peryferyjnych w trakcie pracy komputera.

***Dziękujemy za zakup
Yamaha DGX-530/YPG-535 Portable Grand!***

Przed użyciem instrumentu zalecamy uważne przeczytanie niniejszego Podręcznika użytkownika, aby w pełni skorzystać z rozmaitych funkcji.

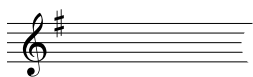
Zalecamy przechowywanie podręcznika w bezpiecznym i łatwo dostępnym miejscu również po jego przeczytaniu, aby można było z niego szybko skorzystać w celu lepszego zrozumienia lub przypomnienia sobie określonego działania lub funkcji instrumentu.

Dołączone wyposażenie

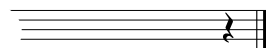
Opakowanie z instrumentem DGX-530/YPG-535 zawiera następujące elementy (prosimy o sprawdzenie, czy są wszystkie):

- Pulpit pod nuty
- Płyta CD-ROM
- Podręcznik użytkownika (niniejsza książka)
- Statyw instrumentu
- Przełącznik nożny
- Zasilacz sieciowy (PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha).

* Może być niedołączony (w zależności od kraju). Należy skontaktować się z lokalnym przedstawicielem firmy Yamaha.



Funkcje specjalne DGX-530/YPG-535



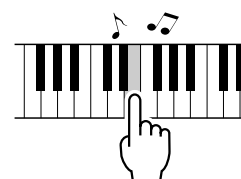
Graded Soft Touch Keyboard

Podobnie jak w prawdziwym pianinie, w przypadku każdego klawisza musi być stosowana inna, odpowiednio stopniowana siła nacisku — mniejsza dla klawiszy wyższych, a większa dla klawiszy niższych — dla początkujących przeznaczone są miękkie klawisze klawiatury cyfrowej.

■ Technologia Performance Assistant ► str. 37

Graj na klawiaturze instrumentu, gdy odtwarzany jest utwór, i osiągnij świetne efekty za każdym razem — nawet, jeśli zagrasz niewłaściwe dźwięki! Wszystko, co musisz robić, to grać na klawiaturze — np. naprzemiennie lewą i prawą ręką — a oczekiwany efekt uzyskasz, jeśli tylko będziesz grać w rytmie muzyki.

Jeśli nie potrafisz grać obiema rękami, zawsze możesz zagrać melodię, naciskając pojedyncze klawisze.



Wystarczy jeden palec!

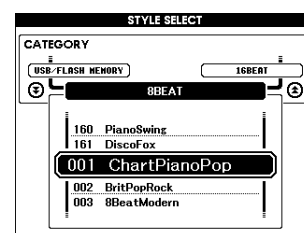
■ Granie z użyciem różnorodnych brzmień instrumentu ► str. 17

W modelach DGX-530/YPG-535 brzmienie instrumentu może być zmienione na skrzypce, flet, harfę lub wiele innych z szerokiej palety dostępnych brzmień. Możesz zmienić klimat utworu napisanego na fortepian, wybierając np. brzmienie skrzypiec zamiast brzmienia fortepianu. Poznaj zupełnie nowy świat muzycznej różnorodności.



■ Granie z użyciem wybranych stylów ► str. 26

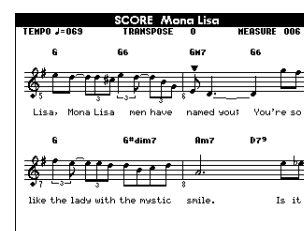
Chcesz grać z pełnym akompaniamentem? Wypróbuj style automatycznego akompaniamentu. Style akompaniamentowe symulują grę całego zespołu i obejmują różnorodne gatunki muzyczne — od walca przez 8-beat do eurotrance... i wiele innych. Wybierz styl pasujący do muzyki, którą chcesz grać, lub eksperymentuj z nowymi stylami i poszerz swoje muzyczne horyzonty.



■ Łatwa gra przy użyciu funkcji wyświetlania zapisu nutowego ► str. 35

Gdy odtwarzasz utwór, jego zapis nutowy jest widoczny na wyświetlaczu. Jest to świetny sposób nauki czytania z nut. Jeśli utwór zawiera dane tekstowe lub akordowe*, słowa i akordy również będą pokazywane na wyświetlaczu.

* Na wyświetlaczu nie pojawią się słowa ani akordy, jeśli odtwarzany utwór nie zawiera odpowiednich danych tekstowych i akordowych.



Spis treści

Informacja o prawach autorskich	6
Znaki graficzne na panelu instrumentu	6
Dołączone wyposażenie	7
Funkcje specjalne DGX-530/YPG-535	8
Konfiguracja	10
 Montaż statywu instrumentu	10
Wymagania dotyczące zasilania	12
Podłączanie słuchawek (gniazdło [PHONES/OUTPUT])	12
Podłączanie przełącznika nożnego (gniazdło [SUSTAIN])	12
Podłączanie do komputera (port USB)	13
Włączanie zasilania	13
Kontrolery i złącza na panelu	14
Płyta czołowa	14
Ściana tylna	15
Krótki przewodnik	16
Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu	16
Gra różnymi brzmieniami	17
Wybór brzmienia — MAIN	17
Gra dwoma brzmieniami jednocześnie — DUAL	18
Gra różnymi brzmieniami dla lewej i prawej ręki — SPLIT	19
Gra brzmieniem fortepianu Grand Piano	20
Zabawne dźwięki	21
Zestawy perkusyjne	21
Efekty dźwiękowe	21
Metronom	22
Uruchom metronom	22
Ustawianie tempa metronomu	22
Ustawianie liczby miar w takcie i długości trwania każdej miary	23
Regulowanie głośności metronomu	24
Odtwarzanie stylów	25
Wybór rytmu stylu	25
Granie z użyciem wybranego stylu	26
Granie akordów akompaniamentu automatycznego	30
Korzystanie z utworów	31
Wybór i odsłuchanie utworu	31
Szybkie przewijanie i zatrzymywanie utworu	32
Zmiana tempa utworu	32
Odtwarzanie utworu demonstracyjnego	33
Rodzaje utworów	34
Wyświetlanie zapisu nutowego utworu	35
Wyświetlanie tekstu utworu	36
Łatwy sposób gry na pianinie	37
Rodzaj CHORD — Granie obiema rękami	38
Rodzaj CHORD/FREE — Stosowanie rodzaju Chord tylko dla lewej ręki	40
Rodzaj MELODY — Granie jednym palcem	42
CHORD/MELODY — Chord dla lewej ręki, a Melody dla prawej ręki	44
Wybór utworu do ćwiczenia	48
Lekcja 1 — Waiting	49
Lekcja 2 — Your Tempo	52
Lekcja 3 — Minus One	53
Praktyka czyni mistrza — powtarzanie i nauka	54
Granie z muzyczną bazą danych	55
Zmiana stylu utworu	56
Funkcja Easy Song Arranger	56
Stosowanie funkcji Easy Song Arranger	56
Nagranie własnego wykonania	58
Konfiguracja ścieżki	58
Procedura nagrywania	59
Song Clear — Kasowanie utworów użytkownika	61
Track Clear — Kasowanie wybranej ścieżki w utworze użytkownika	62
Kopia zapasowa i inicjowanie	63
Kopia zapasowa	63
Inicjowanie	63
Obsługa podstawowa	64
Obsługa podstawowa	64
Okna na wyświetlaczu	66
Parametry okna MAIN	67

Operacje zaawansowane

Gra z różnymi efektami	68
Dodawanie harmonii	68
Dodawanie pogłosu	69
Dodawanie efektu Chorus	70
Funkcja Sustain na panelu	71
Pokrętko Pitch Bend	71
Funkcje przydatne podczas gry	72
Tap Start	72
Dynamika klawiatury	72
Funkcja One Touch Setting	73
Wybieranie ustawienia EQ dla uzyskania najlepszego brzmienia	74
Kontrolery stroju	75
Funkcje stylu (akompaniament automatyczny)	76
Wariacja schematu (Seksje)	76
Ustawianie punktu podziału	79
Granie stylu z akordami, ale bez rytmu (Stop Accompaniment)	80
Regulacja głośności stylu	80
Podstawowe informacje o akordach	81
Plik stylu	83
Granie stylami przy użyciu całej klawiatury	83
Wyszukiwanie akordów za pomocą Słownika akordów	84
Ustawienia utworu	85
Głośność utworu	85
Powtarzanie A-B	85
Wyciszanie poszczególnych partii utworu	86
Zmiana brzmienia melodii	86
Zapamiętywanie ulubionych ustawień panelu	87
Zapisywanie w pamięci registryjnej	87
Przywołanie pamięci registryjnej	88
Funkcje	89
Wybieranie i ustawianie funkcji	89
Używanie pamięci flash USB	92
Podłączanie pamięci flash USB	92
Formatowanie pamięci flash USB	94
Zapisywanie danych	95
Konwertowanie utworu użytkownika na format SMF i zapisywanie	96
Wczytywanie plików użytkownika i plików stylu	97
Kasowanie danych z pamięci flash USB	98
Odtwarzanie danych z pamięci flash USB	99
Połączenia	100
Złącza	100
Podłączenie komputera osobistego	101
Przesyłanie danych o wykonaniu do/z komputera	102
Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI	103
Funkcja Initial Send	104
Przesyłanie danych pomiędzy komputerem a instrumentem	104
Instalacja dołączonej płyty CD-ROM	107
Istotne uwagi dotyczące płyty CD-ROM	107
Zawartość płyty CD-ROM	108
Wymagania systemowe	109
Instalacja oprogramowania	109
Dodatek	114
Rozwiązywanie problemów	114
Komunikaty	116
Zapis nutowy	118
Tabela brzmień	124
Tabela zestawów perkusyjnych	128
Tabela stylów	130
Lista muzycznej bazy danych	131
Utwory zawarte na dołączonej płycie CD-ROM	132
Tabela rodzajów efektów	133
Schemat implementacji MIDI	134
Format danych MIDI	136
Dane techniczne	139
Indeks	140



Konfiguracja

Montaż statywu instrumentu

PRZESTROGA

Przed montażem lub korzystaniem ze statywu przeczytaj uważnie poniższe ostrzeżenia.

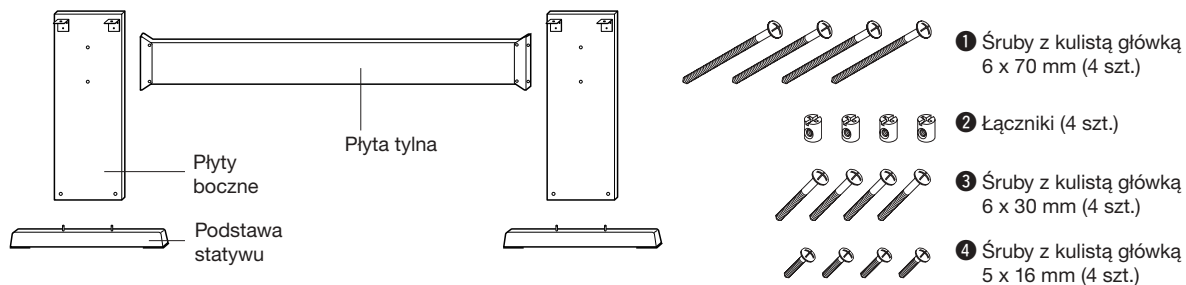
Ostrzeżenia mają zapewnić bezpieczne używanie statywu i zapobiegać wypadkom i obrażeniom. Stosując się do tych ostrzeżeń, będziesz mieć pewność, że instrument będzie służył długo i bezpiecznie.

- Należy uważać, aby nie pogubić części i upewnić się, że wszystkie elementy są montowane z zachowaniem ich odpowiedniego ustawienia względem innych elementów. Montaż należy przeprowadzać w kolejności podanej poniżej.
- Montaż powinien zostać wykonany przez co najmniej dwie osoby.
- Upewnij się, że używasz śrub o rozmiarze odpowiednim dla danego elementu, zgodnie z poniższymi wskazaniem. Użycie niewłaściwych śrub może spowodować uszkodzenie.
- Używaj statywu po dokonaniu montażu. Niezmontowany statyw może się przewrócić lub spowodować upadek instrumentu.
- Zawsze umieszczaj statyw na płaskiej, stabilnej powierzchni. Umieszczenie statywu na nierównych powierzchniach może spowodować niestabilność, przewrócenie, upadek klawiatury lub zranienie.
- Nie używaj statywu do celów innych niż przewidziane. Umieszczanie innych obiektów na statywie może spowodować upadek obiektu lub przewrócenie się statywu.
- Nie stosuj zbyt wielkiego nacisku na instrument, bo może on spaść lub spowodować przewrócenie statywu.
- Upewnij się, że statyw jest solidny i bezpieczny, a wszystkie śruby zostały dokręcone. W przeciwnym wypadku statyw może się przewrócić, powodując upadek instrumentu lub zranienie użytkownika.
- Demontaż przeprowadza się w odwrotnej kolejności.

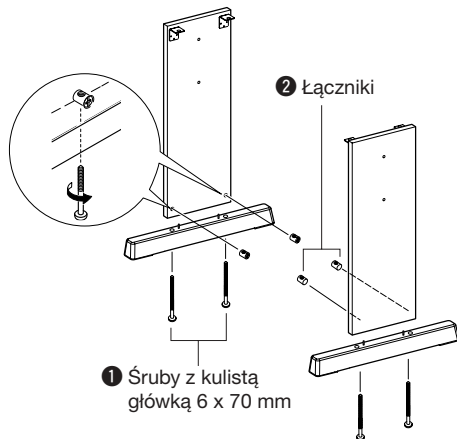
Używaj śrubokrętu krzyżakowego (Philips) o odpowiednim rozmiarze.

Elementy wykorzystywane podczas montażu pokazano na ilustracji „Części do montażu”. Postępuj według instrukcji montażu i wybieraj odpowiednie części.

Części do montażu



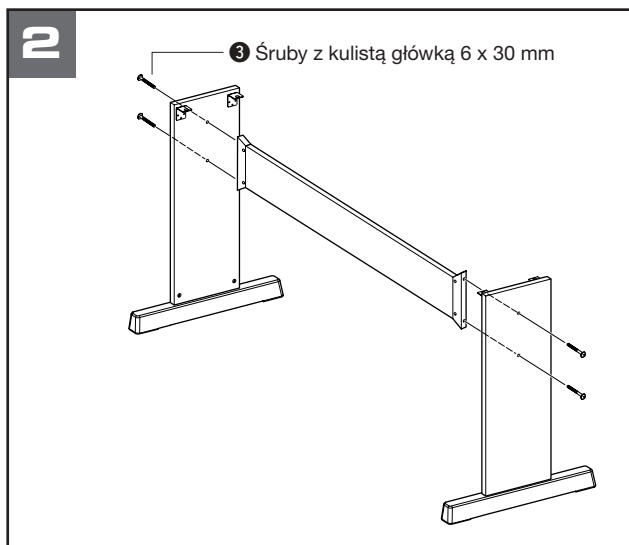
1



1 Przymocuj podstawy statywu.

Upewnij się, że płyty są skierowane we właściwym kierunku (otworami na łączniki do środka). Lewa i prawa płyta są tego samego kształtu. Włóż łączniki **2** w otwory tak, jak na ilustracji. Łączniki zostały zamontowane prawidłowo, jeśli widzisz główkę śruby na łączniku.

Przymocuj podstawy statywu do spodu płyt bocznych, używając śrub z kulistą główką 6 x 70 mm **1**. Lewa i prawa postawa statywu mają taki sam kształt, więc nie ma różnicy w ich ustawieniu przód—tył. Jeśli masz problem z przykręceniem śrub, użyj śrubokręta, aby przekręcić łączniki na odpowiednią pozycję — znak → na łączniku wskazuje umiejscowienie otworu na śrubę.

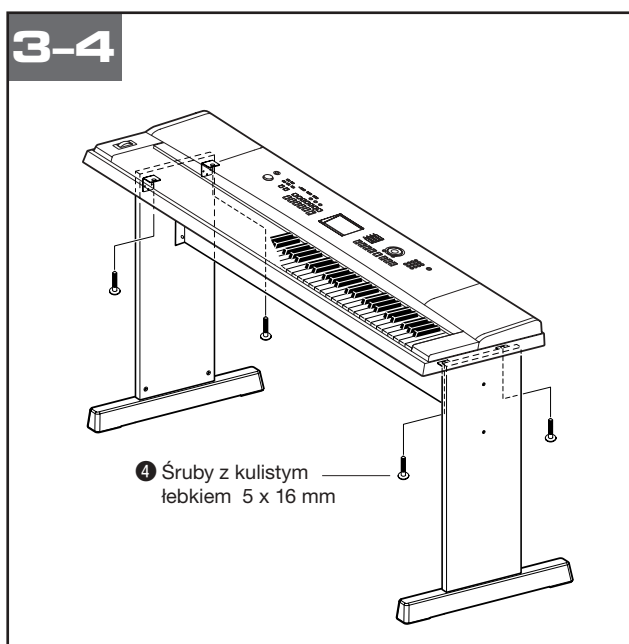


2 Przymocuj płytę tylną.

Przymocuj płytę tylną, używając śrub z kulistą główką 6 x 30 mm 3.

⚠ PRZESTROGA

- Uważaj, by nie upuścić płyty tylnej ani nie dotknąć ostrych metalowych elementów.



3 Umieść instrument na statywie.

Sprawdź ustawienie przód-tył statywu i ostrożnie umieść instrument na bocznych płytach. Powoli przesunij instrument, tak by otwory na spodzie instrumentu zostały odpowiednio dopasowane do otworów na metalowych mocowaniach.

⚠ PRZESTROGA

- Uważaj, by nie upuścić instrumentu ani nie włożyć palców pomiędzy instrument a statyw.

4 Umieść klawiaturę na statywie.

Przymocuj klawiaturę do metalowych mocowań, używając śrub z kulistą główką 5 x 16 mm 4.

■ Czynności kontrolne po montażu

Po złożeniu statywu sprawdź następujące punkty:

- Czy po zakończeniu montażu zostały jakieś części?
→ Jeśli tak, przeczytaj instrukcję montażu ponownie i wyeliminuj wszelkie popełnione błędy.
- Czy instrument znajduje się w pobliżu drzwi lub jakichś ruchomych sprzętów?
→ Jeśli tak, przesunij instrument w odpowiednie miejsce.
- Czy w instrumencie coś brzęczy, gdy się nim porusza?
→ Jeśli tak, dokręć wszystkie śruby.
- Jeśli klawiatura skrzypi lub wydaje się niestabilna, przeczytaj uważnie instrukcję i ponownie dokręć wszystkie śruby.

Wykonaj poniższe czynności **ZANIM** włączysz zasilanie.

Wymagania dotyczące zasilania

- ❶ Upewnij się, że przełącznik [STANDBY/ON] jest ustawiony w pozycji STANDBY.

OSTRZEŻENIE

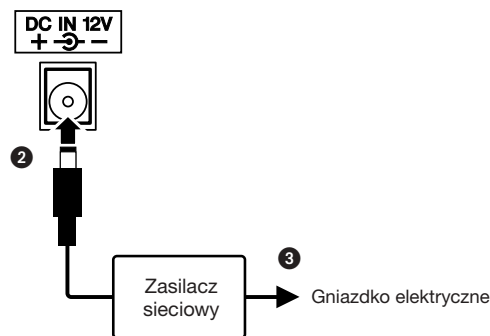
- Stosuj tylko określony zasilacz (PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha). Używanie innych zasilaczy może doprowadzić do nieodwracalnego uszkodzenia zarówno zasilacza, jak i instrumentu.

- ❷ Podłącz zasilacz sieciowy do gniazdka zasilania.

- ❸ Włącz zasilacz sieciowy do gniazdka elektrycznego.

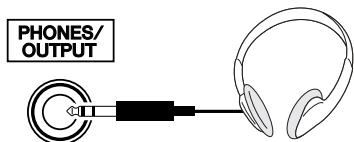
PRZESTROGA

- Odłączaj zasilacz sieciowy, kiedy instrument nie jest używany oraz podczas burzy.



Wszystkie połączenia opisane poniżej należy ustawić **PRZED** włączeniem zasilania.

Podłączanie słuchawek (gniazdko [PHONES/OUTPUT])



Głośniki instrumentu wyłączają się automatycznie, gdy do tego gniazdka zostaje włożona wtyczka. Gniazdko [PHONES/OUTPUT] może działać również jako wyjście zewnętrzne. Można połączyć gniazdko [PHONES/OUTPUT] ze wzmacniaczem instrumentu, systemem stereo, mikserem, magnetofonem lub innym urządzeniem audio o liniowym poziomie w celu przekazywania sygnału wychodzącego z instrumentu do tego urządzenia.

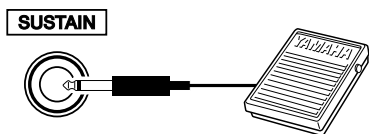
OSTRZEŻENIE

- Należy unikać długotrwałego słuchania przez słuchawki, gdy poziom głośności jest wysoki. Może to bowiem powodować nie tylko zmęczenie ucha, lecz również uszkodzenie słuchu.

PRZESTROGA

- Aby uniknąć uszkodzenia głośników, przed podłączeniem urządzeń zewnętrznych należy ustawić ich poziom głośności na minimum. Niestosowanie się do tych ostrzeżeń może spowodować porażenie prądem lub uszkodzenie sprzętu. Upewnij się, że poziomy głośności wszystkich urządzeń zostały ustawione na minimum, a następnie stopniowo zwiększaj głośność w trakcie gry na instrumencie, aby osiągnąć żądany poziom odsłuchu.

Podłączanie przełącznika nożnego (gniazdko [SUSTAIN])

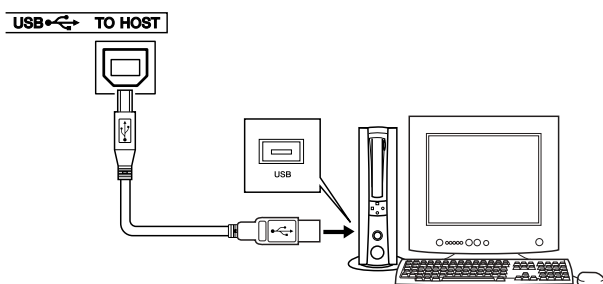


Funkcja Sustain umożliwia naturalne przedłużanie dźwięków w czasie gry uzyskiwane poprzez naciśnięcie przełącznika nożnego. Podłącz przełącznik nożny Yamaha FC5 do tego gniazdka i używaj go do włączania i wyłączania efektu przedłużania dźwięków (Sustain).

UWAGA

- Przed włączeniem zasilania należy się upewnić, czy wtyczka przełącznika nożnego jest dobrze osadzona w gnieździe [SUSTAIN].
- Nie należy naciskać przełącznika nożnego w trakcie włączania zasilania. Takie naciskanie powoduje zmianę rozpoznanej polaryzacji przełącznika nożnego, a przez to odwrotne działanie przełącznika.

Podłączanie do komputera (port USB)



Połącz port USB instrumentu z portem USB w komputerze, aby przysyłać dane muzyczne (str. 101).

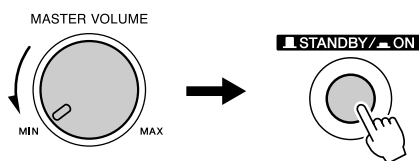
Aby korzystać z funkcji przesyłania danych przez port USB, postępuj w następujący sposób:

- **Najpierw upewnij się, że przełącznik POWER jest w położeniu OFF (wyłączony), a następnie kablem USB typu AB połącz komputer z instrumentem. Po nawiązaniu połączeń włącz zasilanie instrumentu.**
- **Zainstaluj na komputerze sterownik MIDI USB.**

Instalacja sterownika MIDI USB opisana jest na str. 109.

Włączanie zasilania

Zmniejsz poziom głośności, przekręcając pokrętkę [MASTER VOLUME] w lewą stronę i naciśnij przycisk [STANDBY/ON], aby włączyć zasilanie. Naciśnij ponownie przycisk [STANDBY/ON], aby wyłączyć zasilanie instrumentu.



Kopie zapasowe danych z pamięci flash wczytywane są do instrumentu w momencie włączenia jego zasilania. Jeśli w pamięci flash nie ma kopii zapasowych danych, to w chwili włączenia zasilania wszystkie ustawienia instrumentu powracają do początkowych ustawień fabrycznych.

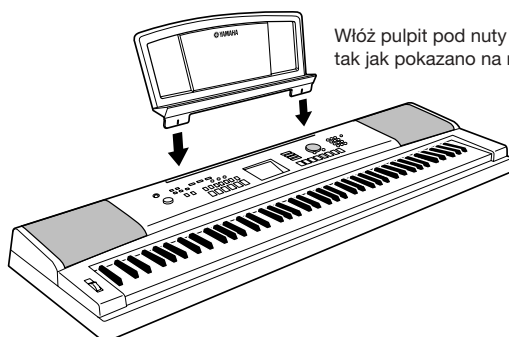
⚠ PRZESTROGA

- *Nawet jeśli włącznik zasilania jest w położeniu „STANDBY”, prąd o minimalnym natężeniu nadal płynie do urządzenia. Jeśli instrument nie będzie używany przez długi czas, pamiętaj o odłączeniu zasilacza z gniazdka sieci.*

⚠ PRZESTROGA

- *Nigdy nie próbuj wyłączać zasilania, gdy na wyświetlaczu pokazany jest komunikat „WRITING!” (Zapisywanie!). Takie działanie może spowodować uszkodzenie pamięci flash i utratę danych.*

● Pulpit pod nuty

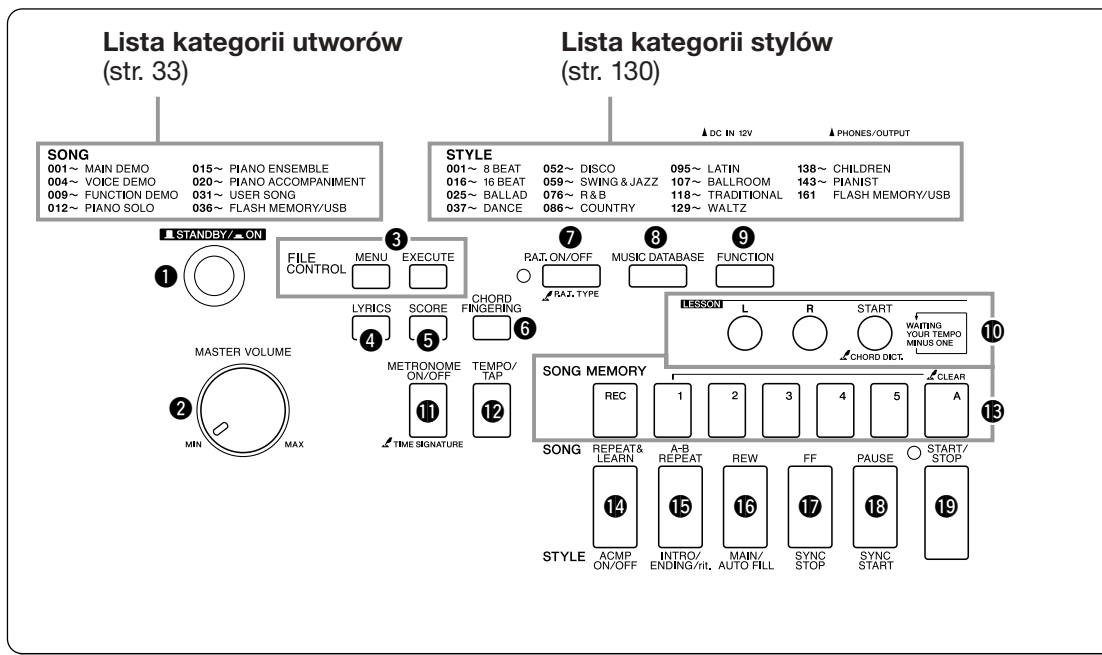


Włóż pulpit pod nuty w szczeliny, tak jak pokazano na rysunku.



Kontrolery i złącza na panelu

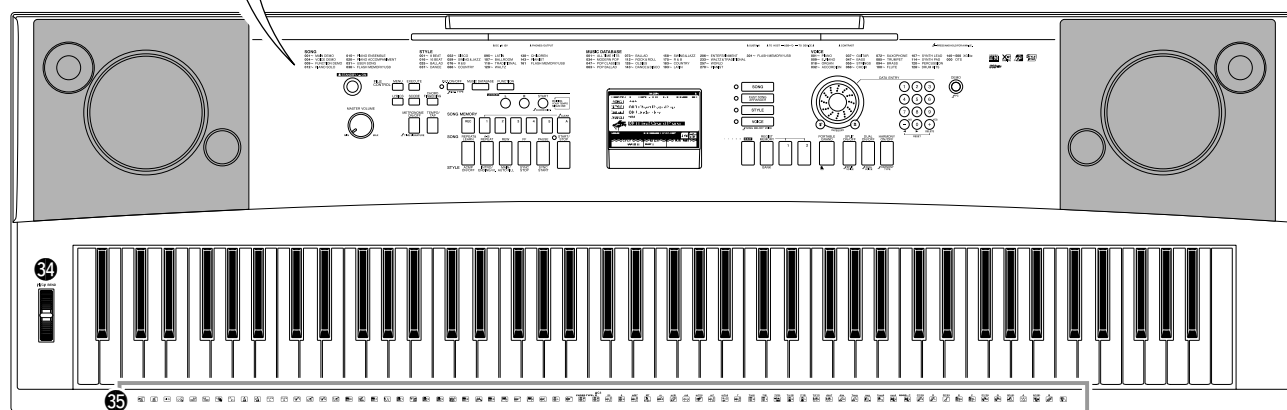
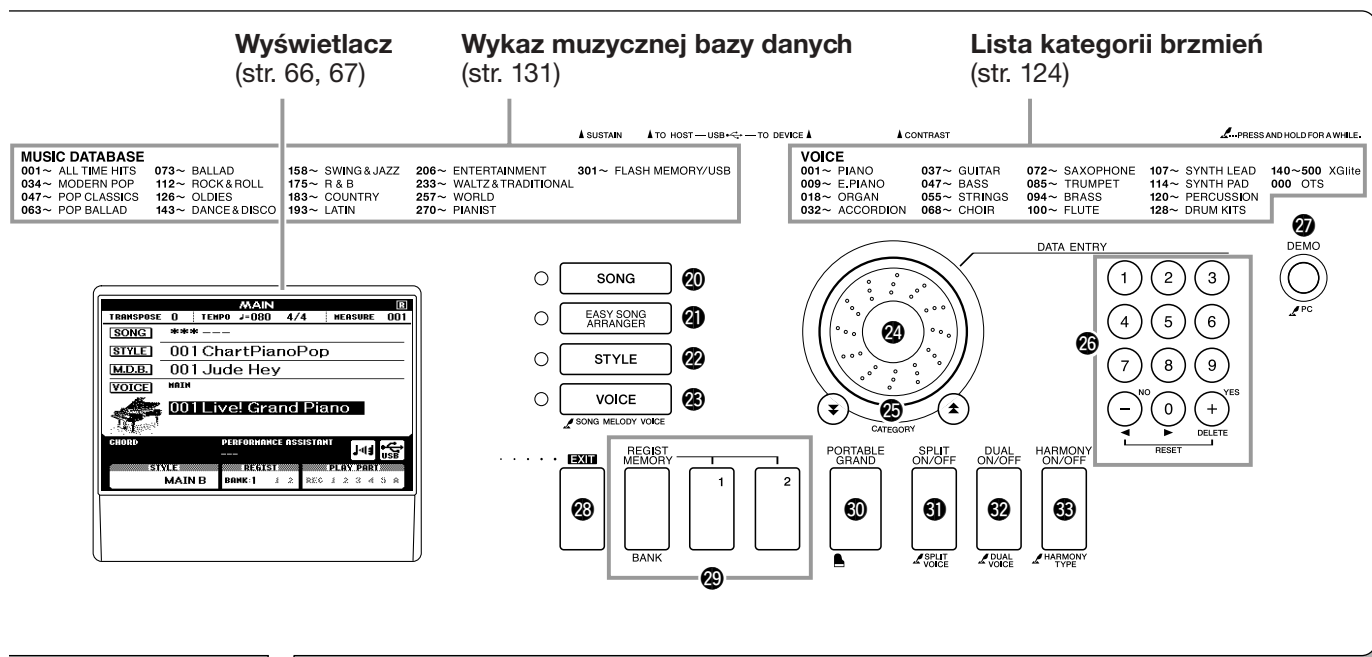
Płyta czołowa



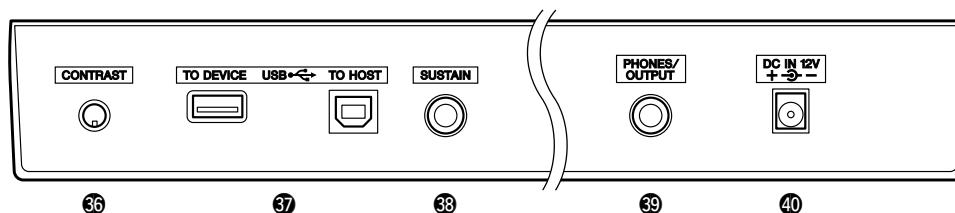
Płyta czołowa

- | | |
|--|---|
| <p>1. Przełącznik gotowości/wyłącznik [STANDBY/ON] str. 13</p> <p>2. Pokrętło głośności [MASTER VOLUME] str. 13, 64</p> <p>3. Przyciski FILE CONTROL [MENU], Przyciski [EXECUTE] str. 92–98</p> <p>4. Przycisk [LYRICS] str. 36</p> <p>5. Przycisk [SCORE] str. 35</p> <p>6. Przycisk [CHORD FINGERING] str. 83</p> <p>7. Przycisk [P.A.T. ON/OFF] str. 38</p> <p>8. Przycisk [MUSIC DATABASE] str. 55</p> <p>9. Przycisk [FUNCTION] str. 66, 89</p> <p>10. Przyciski LESSON [L], [R], [START] str. 49</p> <p>11. Przycisk [METRONOME ON/OFF] str. 22</p> <p>12. Przycisk [TEMPO/TAP] str. 32, 72</p> <p>13. Przyciski SONG MEMORY [REC], [1]–[5], [A] str. 59</p> <p>14. Przycisk [REPEAT & LEARN]/[ACMP ON/OFF] str. 54, 26</p> <p>15. Przycisk [A-B REPEAT]/[INTRO/ENDING/rit.] str. 85, 76</p> <p>16. Przycisk [REW]/[MAIN/AUTO FILL] str. 32, 76</p> <p>17. Przycisk [FF]/[SYNC STOP] str. 32, 78</p> <p>18. Przycisk [PAUSE]/[SYNC START] ... str. 32, 77</p> <p>19. Przycisk [START/STOP] str. 25, 32, 65</p> | <p>20. Przycisk [SONG] str. 31</p> <p>21. Przycisk [EASY SONG ARRANGER] str. 56</p> <p>22. Przycisk [STYLE] str. 25</p> <p>23. Przycisk [VOICE] str. 17</p> <p>24. Pokrętło str. 65, 89</p> <p>25. Przycisk CATEGORY [▲] i [▼] str. 65, 89</p> <p>26. Przyciski numeryczne [0]–[9], Przyciski [+] i [-] str. 65, 89</p> <p>27. Przycisk [DEMO] str. 33</p> <p>28. Przycisk [EXIT] str. 66</p> <p>29. Przyciski REGIST MEMORY [MEMORY/BANK], [1], [2] str. 87</p> <p>30. Przycisk [PORTABLE GRAND] str. 20</p> <p>31. Przycisk [SPLIT ON/OFF] str. 19</p> <p>32. Przycisk [DUAL ON/OFF] str. 18</p> <p>33. Przycisk [HARMONY ON/OFF] str. 68</p> <p>34. Koło [PITCH BEND] str. 71</p> <p>35. Zestaw perkusyjny str. 21</p> |
|--|---|

Rysunki nad klawiszami wskazują, jaki typ brzmienia perkusyjnego z zestawu „Standard Kit 1” jest przypisany danemu klawiszowi.



Ściana tylna



Ściana tylna

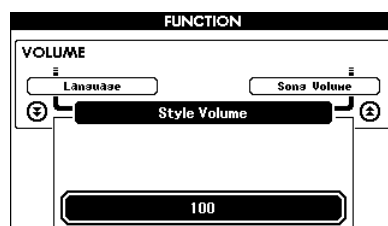
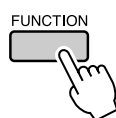
- 36 Pokrętło CONTRAST str. 67
37 Złącze USB TO DEVICE str. 93
Złącze USB TO HOST str. 13, 100

- 38 Gniazdo SUSTAIN str. 12
39 Gniazdo PHONES/OUTPUT str. 12
40 Gniazdo DC IN 12V str. 12

Zmiana ustawień języka na wyświetlaczu

Na wyświetlaczu instrumentu mogą się pojawiać komunikaty w języku angielskim lub japońskim. Domyślnym językiem jest język angielski. Po przełączeniu na język japoński teksty odtwarzanych utworów, nazwy plików i niektóre komunikaty będą wyświetlane w języku japońskim.

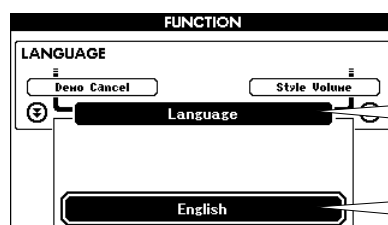
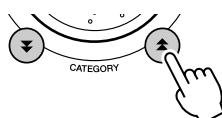
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Naciśnij kilkakrotnie przyciski CATEGORY [▲] i [▼], aż pojawi się parametr „Language”.

Poniżej parametru „Language” pojawi się oznaczenie aktualnie wybranego języka.

Po jego podświetleniu możesz wybrać żądany język za pomocą przycisków [+] i [-].



Parametr zmiany języka

Aktualnie wybrany język

3 Wybierz język na wyświetlaczu.

Za pomocą przycisku [+] możesz wybrać język angielski, a za pomocą przycisku [-] japoński.

Wybór języka zostanie zapisany w wewnętrznej pamięci flash, czyli zostanie zachowany nawet po wyłączeniu zasilania.

4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna.



Gra różnymi brzmieniami

Oprócz brzmień fortepianu, organów i innych „standardowych” instrumentów klawiszowych, instrument jest wyposażony w brzmienia gitary, basu, smyczków, saksofonu, trąbki, instrumentów perkusyjnych oraz w inne efekty dźwiękowe – oferuje ogromną różnorodność muzycznych barw.

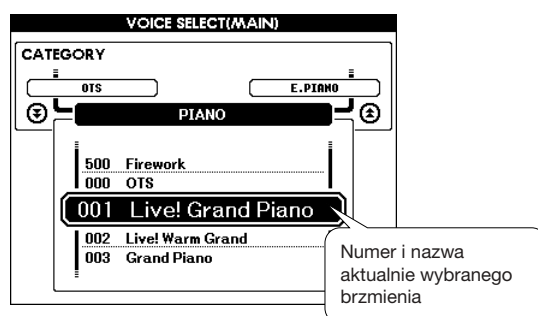
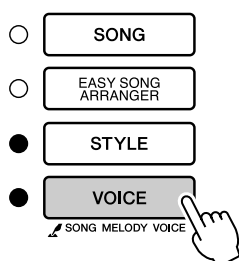
Wybór brzmienia — MAIN

Procedura ta wybiera główne brzmienie, którym będziesz grać na klawiaturze.

1 Naciśnij przycisk [VOICE].

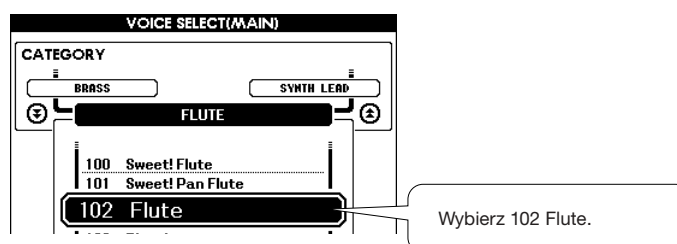
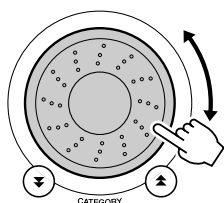
Pojawi się okno wyboru głównego brzmienia.

Podświetlony zostanie numer i nazwa aktualnie wybranego brzmienia.

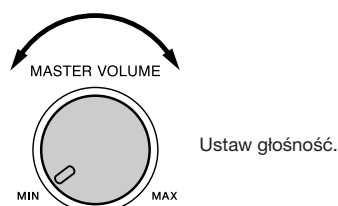
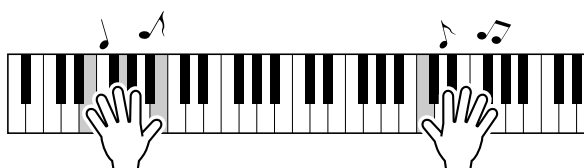


2 Wybierz brzmienie, którym chcesz grać.

Obserwując podświetloną nazwę brzmienia, obracaj pokrętkę. Dostępne brzmienia będą kolejno wybierane i wyświetlane. Wybrane w tym momencie brzmienie staje się brzmieniem głównym. Przykładowo wybierz brzmienie „102 Flute”.



3 Zagraj na klawiaturze.



Wybieraj różne brzmienia i graj nimi.

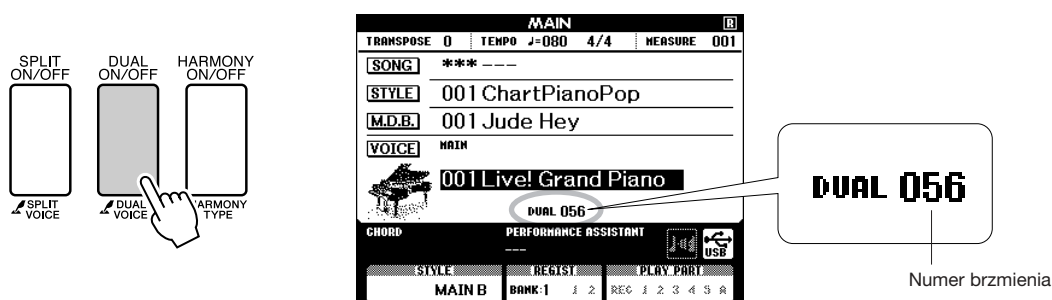
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna.

Gra dwoma brzmieniami jednocześnie — DUAL

Można wybrać drugie brzmienie, które zostanie dodane do brzmienia głównego w momencie gry na klawiaturze. To drugie brzmienie nazywane jest brzmieniem Dual.

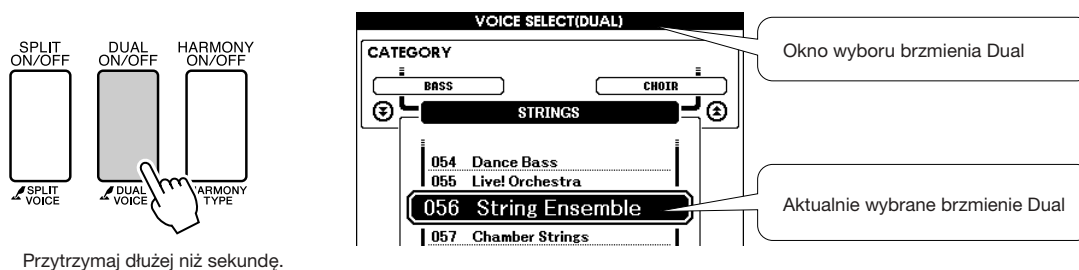
1 Naciśnij przycisk [DUAL ON/OFF].

Przycisk [DUAL ON/OFF] włącza lub wyłącza brzmienie Dual. Po jego wciśnięciu w oknie MAIN pojawi się brzmienie DUAL. Gdy zagrasz na klawiaturze, do brzmienia głównego zostanie dodane aktualnie wybrane brzmienie Dual.



2 Naciśnij i przytrzymaj przycisk [DUAL ON/OFF] przez dłużej niż sekundę.

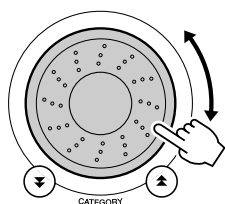
Pokaże się okno wyboru brzmienia Dual.



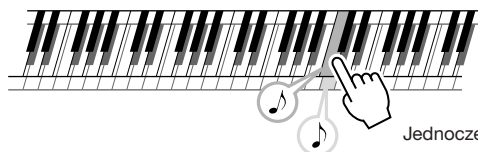
Przytrzymaj dłużej niż sekundę.

3 Wybierz żądane brzmienie Dual.

Obserwuj wyświetlane brzmienia Dual i obracaj pokrętkę do momentu, aż wybrane zostanie brzmienie, którego chcesz użyć. Wybrane w tym momencie brzmienie staje się brzmieniem Dual. Przykładowo wybierz brzmienie „120 Vibraphone”.



4 Zagraj na klawiaturze.



Jednocześnie usłyszysz dwa brzmienia.

Wybieraj i graj różnymi brzmieniami Dual.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna.

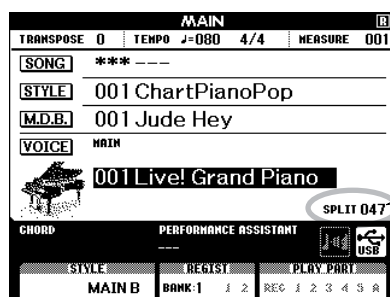
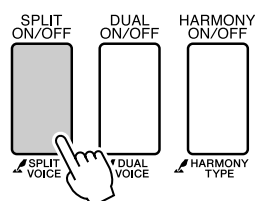
Gra różnymi brzmieniami dla lewej i prawej ręki — SPLIT

W trybie Split można grać różnymi brzmieniami na lewej i prawej stronie klawiatury rozdzielonej przez „punkt podziału” (split). Brzmienie główne oraz brzmienie Dual mogą być grane po prawej stronie punktu podziału, natomiast brzmienie na lewo od punktu podziału nazywane jest „brzmieniem Split”. Umieszczenie punktu podziału może być zmieniane zgodnie z życzeniem (str. 79).



1 Naciśnij przycisk [SPLIT ON/OFF].

Przycisk [SPLIT ON/OFF] włącza lub wyłącza brzmienie Split. Po jego naciśnięciu w oknie MAIN pojawi się brzmienie SPLIT. Aktualnie wybrane brzmienie Split będzie brzmiało po lewej i prawej stronie punktu podziału klawiatury.

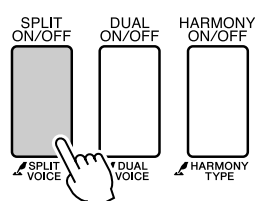


SPLIT 047

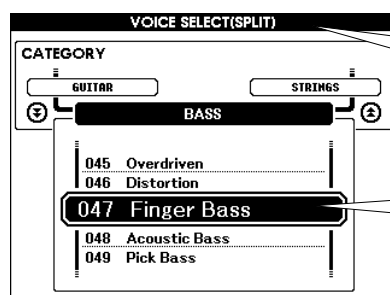
Numer brzmienia

2 Naciśnij i przytrzymaj przycisk [SPLIT ON/OFF] przez dłużej niż sekundę.

Pokaże się okno wyboru brzmienia Split.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę.

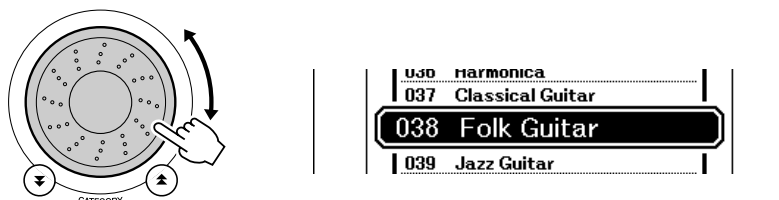


Okno wyboru brzmienia Split

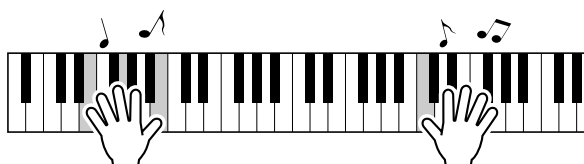
Aktualnie wybrane brzmienie Split

3 Wybierz żądane brzmienie Split.

Obserwuj wyświetlane brzmienia Split i obracaj pokrętkę do momentu, aż wybrane zostanie brzmienie, którego chcesz użyć. Wybrane w tym momencie brzmienie staje się brzmieniem Split i będzie ono brzmiało po lewej i prawej stronie punktu podziału klawiatury. Przykładowo wybierz brzmienie „038 Folk Guitar”.



4 Zagraj na klawiaturze.



Wybieraj i graj różnymi brzmieniami Split.

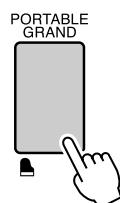
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna.

Gra brzmieniem fortepianu Grand Piano

Gdy chcesz usłyszeć brzmienie fortepianu, wystarczy nacisnąć jeden przycisk.

Naciśnij przycisk [PORTABLE GRAND].

Wybrane zostanie brzmienie „001 Grand Piano”.



UWAGA

- Gdy naciśniesz przycisk [PORTABLE GRAND], wszystkie ustawienia oprócz czułości klawiatury zostaną wyłączone. Brzmienia Dual i Split również zostaną wyłączone, będzie słyszane wyłącznie brzmienie Grand Piano.



Zabawne dźwięki

Instrument ten zawiera paletę dźwięków perkusyjnych oraz niezwykłych efektów dźwiękowych, które mogą dostarczyć świetnej zabawy. Śmiech, bąbelki, odgłosy odrzutowca, efekty grozy i wiele innych. Te brzmienia mogą być dobrym sposobem na wywołanie odpowiedniego nastroju na imprezach.

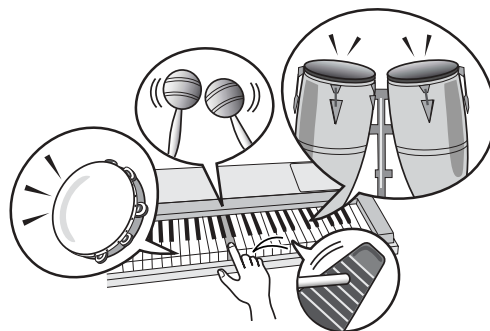
Zestawy perkusyjne

Zestawy perkusyjne to kolekcje bębnow i instrumentów perkusyjnych. Gdy na przykład wybierzesz skrzypce lub inne podstawowe brzmienie główne, wszystkie klawisze generują dźwięk skrzypiec, tyle że o różnej tonacji. Jeśli jako brzmienie główne wybierzesz zestaw perkusyjny, każdy klawisz będzie generował brzmienie innego bębna lub instrumentu perkusyjnego.

◆ Procedura wyboru zestawu perkusyjnego → (zobacz kroki 1 i 2 na str. 17)

- 1 Naciśnij przycisk [VOICE].
- 2 Obracaj pokrętkę, aby wybrać opcję „128 Standard Kit 1”.
- 3 Wypróbuj każdy klawisz i baw się brzmieniami bębnow i dźwięków perkusyjnych!

Wypróbuj każdy klawisz i baw się brzmieniami bębnow i dźwięków perkusyjnych! Nie zapomnij o czarnych klawiszach! Usłyszysz trójkąt, bębny, bongosy, marakasy oraz wiele innych brzmień bębnow i instrumentów perkusyjnych. Szczegółowy wykaz brzmień zawartych w zestawach perkusyjnych (numery brzmień 128–139) znajdziesz w części „Tabela zestawów perkusyjnych” na str. 128.

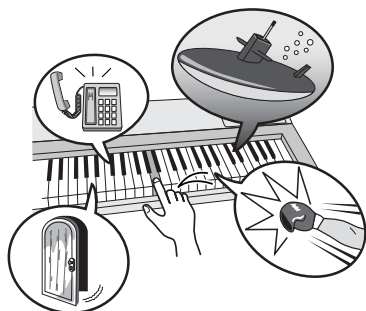


Efekty dźwiękowe

Efekty dźwiękowe znajdują się w grupie brzmień z zestawami perkusyjnymi (numery brzmień 138 i 139). Po wybraniu jednego z tych brzmień możesz grać szeroką paletą efektów dźwiękowych.

◆ Procedura wyboru efektu dźwiękowego → (zobacz kroki 1 i 2 na str. 17)

- 1 Naciśnij przycisk [VOICE].
- 2 Obracaj pokrętkę, aby wybrać opcję „139 SFX Kit 2”.
- 3 Wypróbuj każdy klawisz i baw się efektami dźwiękowymi!



Usłyszysz dźwięk łodzi podwodnej, dzwonka telefonu, skrzypienia drzwi oraz wiele innych przydatnych efektów. „138 SFX Kit 1” zawiera brzmienia piorunów, płynącej wody, szczekającego psa i inne. Niektóre klawisze nie mają przypisanych efektów dźwiękowych i dlatego nie będą generowały żadnego dźwięku. Szczegółowy wykaz instrumentów zawartych w zestawach SFX znajdziesz w części „SFX Kit 1” i „SFX Kit 2” w części „Tabela zestawów perkusyjnych” na str. 129.





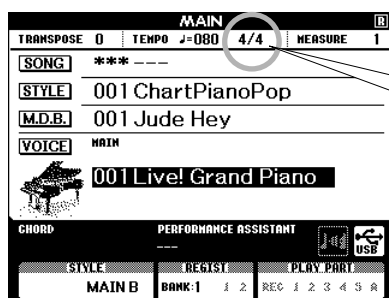
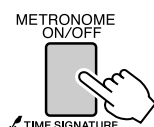
Metronom

Instrument wyposażony jest w metronom, umożliwiający regulację tempa i metrum. Zagraj i ustaw takie tempo, jakie jest dla Ciebie najwygodniejsze.

Uruchom metronom

Włącz metronom i uruchom go, naciskając przycisk [METRONOME ON/OFF].

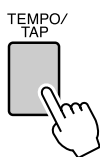
Metronom wyłącza się przez ponowne naciśnięcie przycisku [METRONOME ON/OFF].



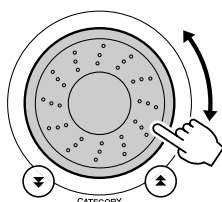
4/4
Bieżące ustawienie

Ustawianie tempa metronomu

- 1 Naciśnij przycisk [TEMPO/TAP], aby wywołać ustawianie tempa.



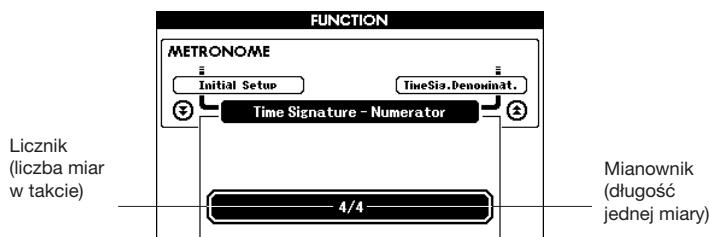
- 2 Obracaj pokrętle, aby wybrać tempo od 11 do 280.



Ustawianie liczby miar w takcie i długości trwania każdej miary

W tym przykładzie użyjemy metrum 5/8.

- 1** Naciśnij i przytrzymaj przycisk [METRONOME ON/OFF] dłużej niż przez sekundę, aby wybrać funkcję „Time Signature-Numerator” (Metrum-licznik).



- 2** Obracaj pokrętkę, aby wybrać liczbę miar w takcie.

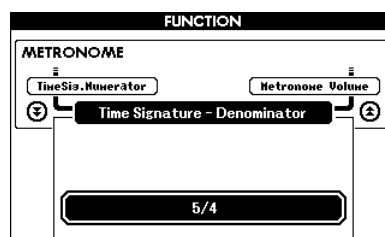
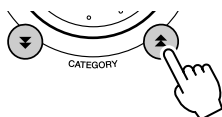
Każda pierwsza miara w takcie zostanie zaakcentowana dzwonkiem, a pozostałe miary będą oznaczone kliknięciem. Jeśli ustawisz ten parametr na „00”, wszystkie miary w takcie będą oznaczone kliknięciem (bez zaakcentowania dzwonkiem).

Dostępny zakres wynosi od 0 do 60. Przykładowo wybierz 5.

UWAGA

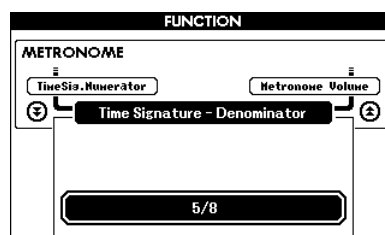
- Metrum metronomu będzie zsynchronizowane z odtwarzanym stylem lub utworem, a więc parametry te nie mogą zostać zmienione podczas odtwarzania stylu lub utworu.

- 3** Naciskaj przyciski CATEGORY [▲] i [▼] do czasu, aż zostanie wybrana funkcja długości miary „Time Signature-Denominator”.



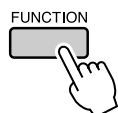
- 4** Obracaj pokrętkę, aby wybrać długość miary.

Wybierz żadaną długość każdej miary: 2, 4, 8 lub 16 (półnuta, ćwierćnuta, ósemka lub szesnastka). Przykładowo wybierz ósemkę.

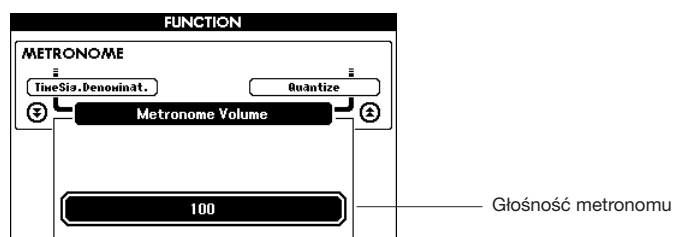
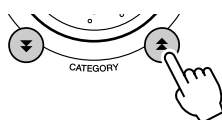


Regulowanie głośności metronomu

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Metronome Volume (Głośność metronomu).



3 Obracaj pokrętkę, aby ustawić żądaną głośność metronomu.



Odtwarzanie stylów

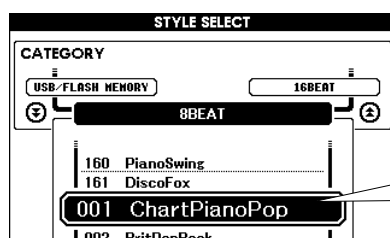
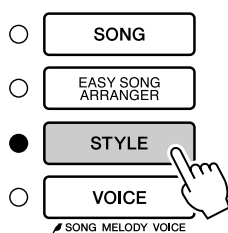
Instrument posiada funkcję automatycznego akompaniamentu, która generuje akompaniament (rytm + bas + akordy) w wybranym przez Ciebie stylu, dopasowując go do akordów granych lewą ręką. Możesz wybierać spośród 160 różnych stylów, obejmujących różnorodne gatunki i metrum muzyczne (kompletną listę dostępnych stylów znajdziesz na str. 130). W tym paragrafie nauczysz się, jak wykorzystywać funkcje automatycznego akompaniamentu.

Wybór rytmu stylu

Większość stylów zawiera partię rytmiczną. Możesz wybierać spośród szerokiej gamy rytmów — rock, blues, eurotrance i wiele innych. Rozpocznijmy od słuchania tylko podstawowego rytmu. Partia rytmu grana jest wyłącznie przy użyciu instrumentów perkusyjnych.

1 Naciśnij przycisk [STYLE].

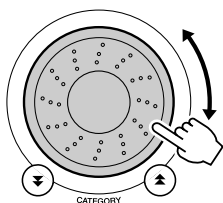
Pojawi się okno wyboru stylu. Podświetlony zostanie numer i nazwa aktualnie wybranego stylu.



Aktualnie wybrany styl

2 Wybierz styl.

Obracaj pokrętką, aby wybrać styl, który chcesz wykorzystać. Lista dostępnych stylów znajduje się na str. 130.

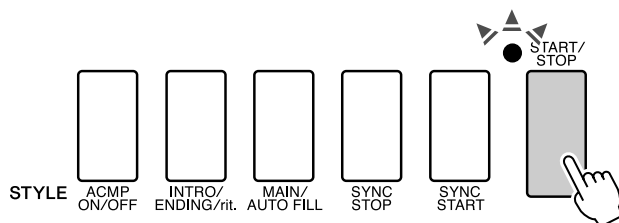


UWAGA

• Pliki stylu zewnętrznego przesłane do pamięci flash mogą być wczytane pod numer stylu 161, a następnie odtworzone w ten sam sposób co style wewnętrzne. Plik stylu należy załadować do stylu numer 161 po przeniesieniu go do instrumentu z komputera lub po podłączeniu pamięci flash USB zawierającej plik stylu do instrumentu. Instrukcje przenoszenia plików znajdują się na str. 104, natomiast instrukcje ładowania plików znajdują się na str. 97.

3 Naciśnij przycisk [START/STOP].

Rozpocznie się odtwarzanie rytmu stylu. Naciśnij ponownie przycisk [START/STOP], jeśli chcesz zatrzymać odtwarzanie.



UWAGA

• Numery stylów 131, 143–160 nie mają partii rytmicznej i dlatego nie będzie słyszalny żaden rytm, jeśli zostaną one użyte w opisanym przykładzie. W przypadku tych stylów najpierw włącz akompaniament automatyczny, tak jak to opisano na str. 26, następnie naciśnij przycisk [START/STOP]. Partie basu i akordów akompaniamentu zaczną być odtwarzane w momencie naciśnięcia klawisza po lewej stronie punktu podziału klawiatury.

Granie z użyciem wybranego stylu

Wiesz już, jak wybierać rytm stylu.

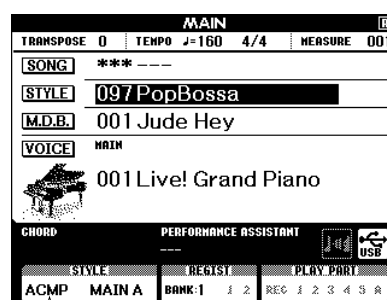
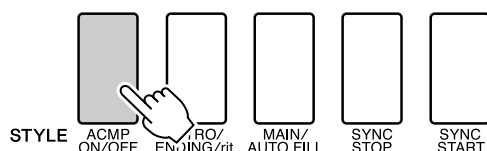
Teraz możesz się dowiedzieć, jak do podstawowego rytmu dodać bas i akompaniament akordowy i uzyskać pełny i bogaty akompaniament, przy którym możesz grać.

1 Naciśnij przycisk [STYLE] i wybierz żądany styl.

2 Włącz akompaniament automatyczny.

Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF].

Ponowne naciśnięcie tego przycisku wyłączy akompaniament automatyczny.

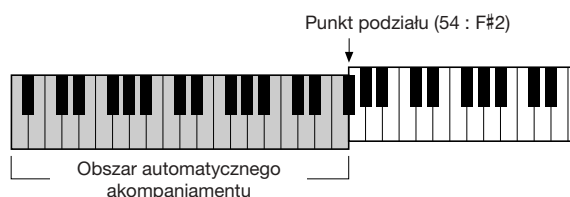


STYLE
ACMP MAIN A

Ta ikona pojawi się, gdy włączony jest akompaniament automatyczny.

● Gdy akompaniament automatyczny jest włączony...

Obszar klawiatury po lewej stronie punktu podziału (54 : F#2) staje się „obszarem automatycznego akompaniamentu” i wykorzystywany jest tylko do wyznaczania akordów akompaniamentu.

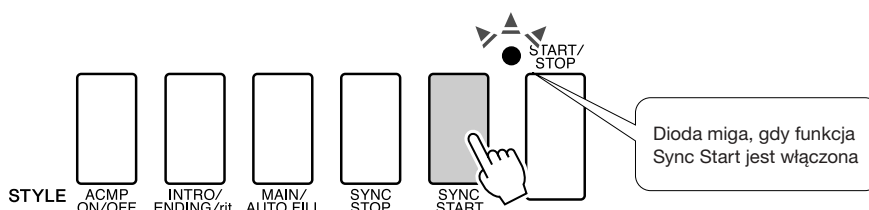


UWAGA

- Punkt podziału można dowolnie zmieniać: zobacz str. 79.

3 Włącz funkcję startu synchronicznego (Sync Start).

Naciśnij przycisk [SYNC START], aby włączyć funkcję startu synchronicznego.



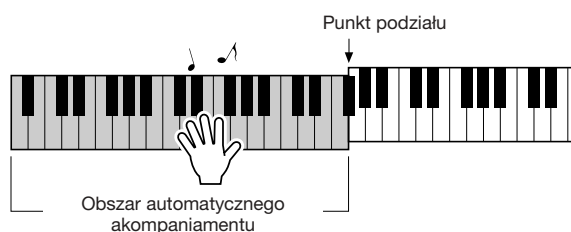
Gdy start synchroniczny jest włączony, bas oraz akompaniament akordowy stylu zaczną brzmieć w momencie naciśnięcia klawisza po lewej stronie punktu podziału. Naciśnij ponownie ten przycisk, aby wyłączyć funkcję startu synchronicznego.

4 Zagraj lewą ręką akord, aby rozpocząć odtwarzanie stylu.

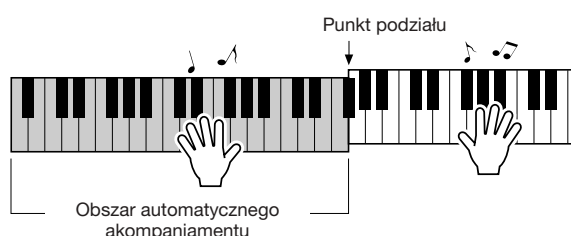
Możesz „grać” akordy nawet wtedy, gdy ich nie znasz. Instrument będzie rozpoznawał akord nawet w pojedynczym dźwięku. Spróbuj zagrać od jednego do trzech dźwięków jednocześnie po lewej stronie podziału klawiatury. Akompaniament będzie się zmieniał zgodnie z dźwiękami granymi lewą ręką.

Spróbuj tego!

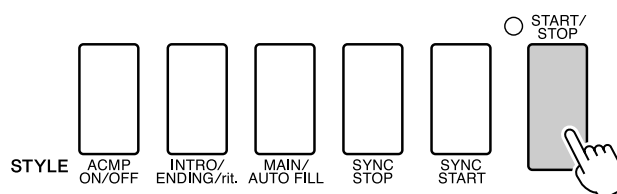
Zapis nutowy niektórych sekwencji akordowych pokazany jest na str. 28. Te przykłady powinny pomóc w wyczuciu, które typy sekwencji akordowych brzmią dobrze dla danych stylów.



5 Graj jednocześnie lewą ręką akordy, a prawą ręką melodię.



6 Aby zatrzymać odtwarzanie stylu, naciśnij przycisk [START/STOP].



Możesz przełączać „sekcje” stylu, aby zwiększyć różnorodność akompaniamentu. Zobacz część „Wariacja schematu (Sekcje)” na str. 76.

Gra z użyciem stylów jest bardziej satysfakcjonująca, jeśli rozumiesz akordy

Akordy, tworzone przez jednoczesne granie wielu dźwięków, są podstawą harmonicznego akompaniamentu. W tym paragrafie przyjrzymy się sekwencjom różnych akordów granych jeden po drugim lub „sekwencjom akordowym”. Ponieważ każdy akord ma swoją wyjątkową „barwę” — nawet wtedy, gdy ten sam akord ma różne palcowanie — wybierane do sekwencji akordy mają olbrzymi wpływ na ogólny klimat granej muzyki.

Ze strony 26 pamiętasz, jak grać bogate akompaniamenty przy wykorzystaniu stylów. Sekwencje akordowe odgrywają istotną rolę w tworzeniu interesujących akompaniamentów — posiadając nawet niewielką wiedzę na ich temat, możesz nadać swoim akompaniamentom zupełnie nową jakość.

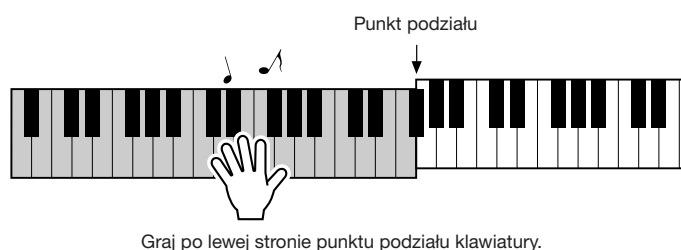
W tym miejscu zostaną przedstawione trzy łatwe sekwencje akordowe. Wypróbuj je, używając stylów akompaniamentu. Styl będzie reagował na graną sekwencję akordową, tworząc kompletny utwór.

■ Granie sekwencji akordowych.....

Graj nuty lewą ręką.

Zanim rozpoczniesz grę, wykonaj kroki 1–3 z części „Granie z użyciem wybranego stylu” na str. 26.

* Wykorzystane nuty nie są standardowymi nutami z utworu, lecz raczej ich uproszczoną wersją wskazującą, które dźwięki zagrać, aby wygenerować sekwencję akordową.



Zalecany styl

041 EuroTrance

— Muzyka taneczna z prostymi akordami —

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

F C G Am

To prosta, ale przydatna sekwencja akordowa. Gdy zagraśz do końca zapisu nutowego, rozpocznij od początku. Gdy chcesz skończyć grę, naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.], a funkcja automatycznego akompaniamentu wygeneruje doskonałe zakończenie.

Zalecany styl**148 Piano Boogie****— 3-akordowe boogie-woogie —**

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

C F C

G F C

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Ta sekwencja zapewni urozmaicony podkład harmoniczny przy wykorzystaniu jedynie trzech akordów. Kiedy osiągniesz pewną wprawę, spróbuj zmieniać akordy w różnej kolejności!

Zalecany styl**096 Bossa nova****— Bossa nova z akordami w stylu jazzowym —**

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Dm G7 CM7 FM7

Bm7^b5 E7 Am A7

Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

Ta sekwencja zawiera jazzowe alteracje „dwa–pięć” (II–V). Spróbuj zagrać ją kilkakrotnie. Gdy skończysz, naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

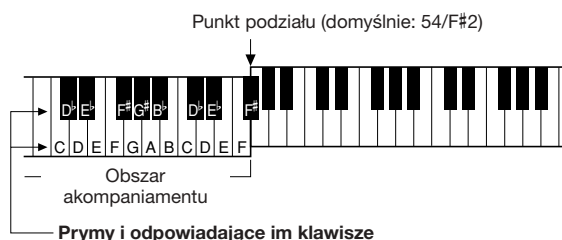
Granie akordów akompaniamentu automatycznego

Istnieją dwa sposoby grania akordów akompaniamentu automatycznego:

- Łatwe akordy
- Akordy standardowe

Instrument automatycznie rozpoznaje różne typy akordów. Funkcja ta nazywa się Multi Fingering.

Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby włączyć akompaniament automatyczny (str. 26). Część klawiatury po lewej stronie punktu podziału klawiatury (domyślnie: 54/F#2) staje się „obszarem akompaniamentu”. Graj akordy akompaniamentu na tym obszarze klawiatury.



■ Łatwe akordy.....

Ta metoda umożliwia łatwą grę akordów w obszarze akompaniamentu klawiatury za pomocą jednego, dwóch lub trzech palców.

C



- **Aby zagrać akord durowy**
Naciśnij prymę akordu.

C_m



- **Aby zagrać akord molowy**
Naciśnij prymę wraz z najbliższym czarnym klawiszem po jej lewej stronie.

C₇



- **Aby zagrać akord septymowy**
Naciśnij prymę wraz z najbliższym białym klawiszem po jej lewej stronie.

C_{m7}



- **Aby zagrać akord molowy septymowy**
Naciśnij prymę wraz z najbliższym białym i czarnym klawiszem po jej lewej stronie (trzy klawisze jednocześnie).

■ Akordy standardowe.....

Ta metoda pozwala tworzyć akompaniament przez granie akordów za pomocą zwykłego palcowania w obszarze akompaniamentu na klawiaturze.

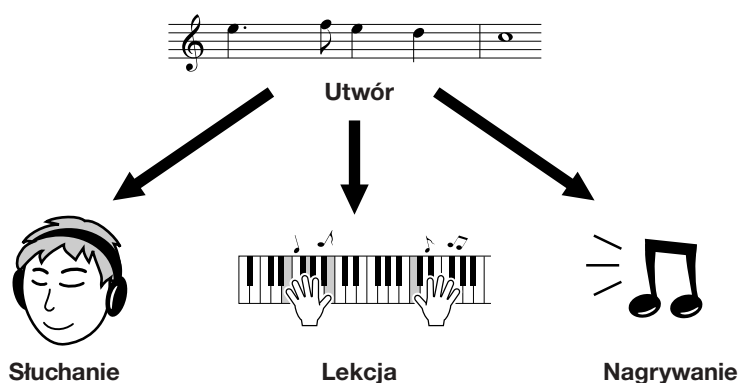
● Jak grać standardowe akordy [przykład dla akordów „C”]



Korzystanie z utworów

W tym znaczeniu pojęcie „utwór” (song) odnosi się do danych tworzących utwór muzyczny. Możesz w łatwy sposób słuchać 30 wewnętrznych utworów lub korzystać z nich na wiele możliwych sposobów – wykorzystując m.in. technologię Performance Assistant i lekcje do nauki gry. Utwory są uporządkowane według kategorii.

W tym paragrafie nauczysz się, jak wybierać i odtwarzać utwory oraz poznasz 30 dostępnych utworów.

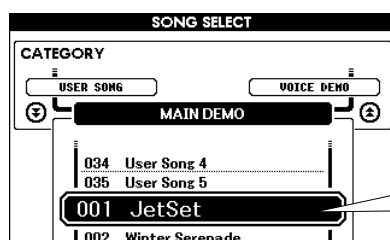
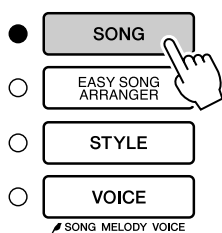


Wybór i odsłuchanie utworu

1 Naciśnij przycisk [SONG].

Pojawi się okno wyboru utworu.

Podświetlony zostanie numer i nazwa aktualnie wybranego utworu.

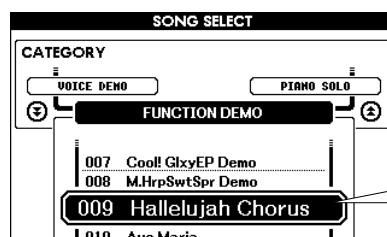
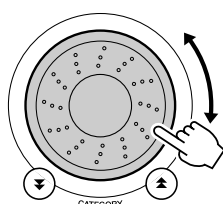


Numer i nazwa aktualnie wybranego utworu

2 Wybierz utwór.

Wybierz utwór z listy wstępnie zdefiniowanych utworów na str. 33.

Obracaj pokrętle, aby wybrać utwór, który chcesz odsłuchać.



Podświetlony utwór zostanie odtworzony

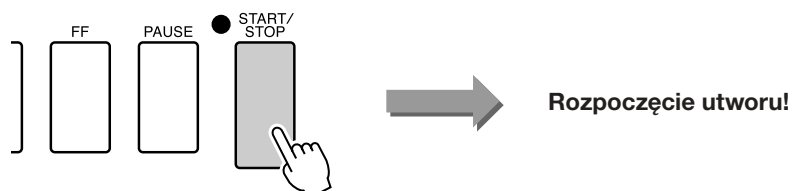
UWAGA

- Pliki z utworami przeniesione z dysku twardego komputera lub gromadzone na pamięci USB flash podłączonej do instrumentu można używać w ten sam sposób, jak Utwory wewnętrzne (Utwory nr 36–). Instrukcje przenoszenia plików znajdują się na str. 104.

3 Odsłuchaj utwór.

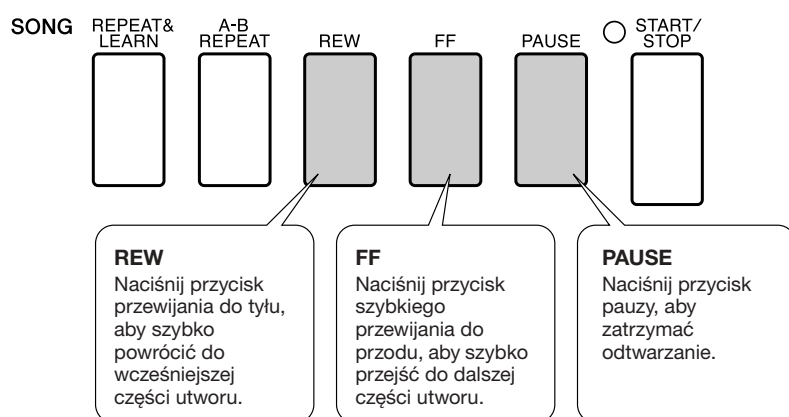
Naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie wybranego utworu.

Możesz zatrzymać odtwarzanie w dowolnym momencie, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].



Szybkie przewijanie i zatrzymywanie utworu

Przyciski te działają tak samo, jak przyciski w magnetofonie kasetowym lub odtwarzaczu CD, umożliwiając szybkie przewijanie utworu do przodu [FF], do tyłu [REW] oraz zatrzymywanie [PAUSE] odtwarzania utworu.



UWAGA

- Gdy wyznaczone zostaną punkty A-B fragmentu, który ma być powtarzany, funkcja szybkiego przewijania do przodu i do tyłu będzie działała tylko w tym obszarze.

Zmiana tempa utworu

W czasie odtwarzania utworu można dowolnie zmieniać tempo. Naciśnij przycisk [TEMPO/TAP].

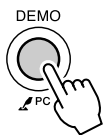
Na wyświetlaczu pojawi się wartość tempa, posługując się pokrętką, przyciskami [+] i [-] lub [0] do [9] możesz dowolnie je ustawić w zakresie od 011 do 280 miar ćwierćnutowych na minutę.



Możesz powrócić do oryginalnego tempa, naciskając jednocześnie przyciski [+] i [-]. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

Odtwarzanie utworu demonstracyjnego

Naciśnij przycisk [DEMO].



Rozpocznie się odtwarzanie utworu demonstracyjnego. Posłuchaj wspaniałych brzmień wykorzystanych w utworze.

Po zakończeniu odtwarzania utworu demonstracyjnego utwór zostanie automatycznie odtworzony od początku. Możesz w dowolnym momencie zatrzymać utwór, naciskając przycisk [START/STOP].

● Lista utworów

Lista zawiera utwory, które demonstrują funkcję Easy Song Arranger, utwory, które są idealne do wykorzystania z funkcją technologii Performance Assistant oraz inne. Kolumna „Sugerowane zastosowanie” zawiera propozycje, jak bardziej efektywnie korzystać z danych utworów.

Kategoria	Nr	Nazwa	Sugerowane zastosowanie
Main Demo (Demonstracja ogólna)	1 CHORD	JetSet	Utwory w tej kategorii zostały tak dobrane, aby zaprezentować zaawansowane możliwości tego instrumentu. Nadają się doskonale do słuchania lub do wykorzystania z różnymi funkcjami.
	2 CHORD	Winter Serenade	
	3 CHORD	Take off	
Voice Demo (Demonstracja brzmienia)	4 CHORD	Live! Grand Demo	Te utwory demonstrują niektóre z bardziej przydatnych brzmień instrumentu. Umożliwiają wszechstronne wykorzystanie każdego z brzmień i mogą służyć jako inspiracja do własnych kompozycji.
	5 CHORD	Live! Orchestra Demo	
	6 CHORD	Cool! Rotor Organ Demo	
	7 CHORD	Cool! Galaxy Electric Piano Demo	
Function Demo (Demonstracja funkcji)	8 CHORD	Modern Harp & Sweet! Soprano Demo	Skorzystaj z tych utworów, aby poznać niektóre z bardziej zaawansowanych funkcji instrumentu: utwór numer 9 demonstruje funkcję Easy Song Arranger, a utwory 10 i 11 technologię Performance Assistant.
	9 CHORD	Hallelujah Chorus	
	10 CHORD	Ave Maria	
Piano Solo (Fortepian solo)	11 CHORD	Nocturne op.9-2	Utwory na fortepian solo, idealne do nauki gry.
	12	For Elise	
	13	Maple Leaf Rag	
Piano Ensemble (Fortepian z zespołem)	14	Jeanie with the Light Brown Hair	Wybór fortepianowych utworów zespołowych, które również świetnie nadają się do nauki gry.
	15 CHORD	Amazing Grace	
	16 CHORD	Mona Lisa (Jay Livingston and Ray Evans)	
	17	Piano Concerto No.21 2nd mov.	
	18 CHORD	Scarborough Fair	
Piano Accompaniment (Akompaniament fortepianowy)	19 CHORD	Old Folks at Home	Utwory przydatne, gdy chcesz ćwiczyć partie podkładu (akompaniament). Jest to niezbędna umiejętność, jeśli będziesz grać z zespołem. Utwory te umożliwiają ćwiczenie partii podkładowej dla każdej z rąk oddzielnie, co stanowi najłatwiejszy sposób na opanowanie tej ważnej umiejętności.
	20 CHORD	Ac Ballad (Against All Odds: Collins 0007403)	
	21 CHORD	Ep Ballad	
	22 CHORD	Boogie Woogie	
	23 CHORD	Rock Piano	
	24 CHORD	Salsa	
	25 CHORD	Country Piano	
	26 CHORD	Gospel R&B	
	27 CHORD	Medium Swing	
	28 CHORD	Jazz Waltz	
	29 CHORD	Medium Bossa	
	30 CHORD	SlowRock (Can't Help Falling In Love: George David Weiss, Hugo Peretti and Luigi Creatore)	

CHORD : Zawiera dane o akordach.

Zapis nutowy wewnętrznych utworów, chroniony prawem autorskim, znajduje się w pliku Song Book na dołączonej płycie CD-ROM, z wyłączeniem utworów 1–11 oraz 16, 20 i 30. Zapis nutowy utworów 9–11 znajduje się w tym podręczniku.

Niektóre utwory klasyczne i/lub tradycyjne zostały skrócone lub uproszczone w celu ułatwienia nauki, co oznacza, że mogą być nie w pełni zgodne z oryginałem.

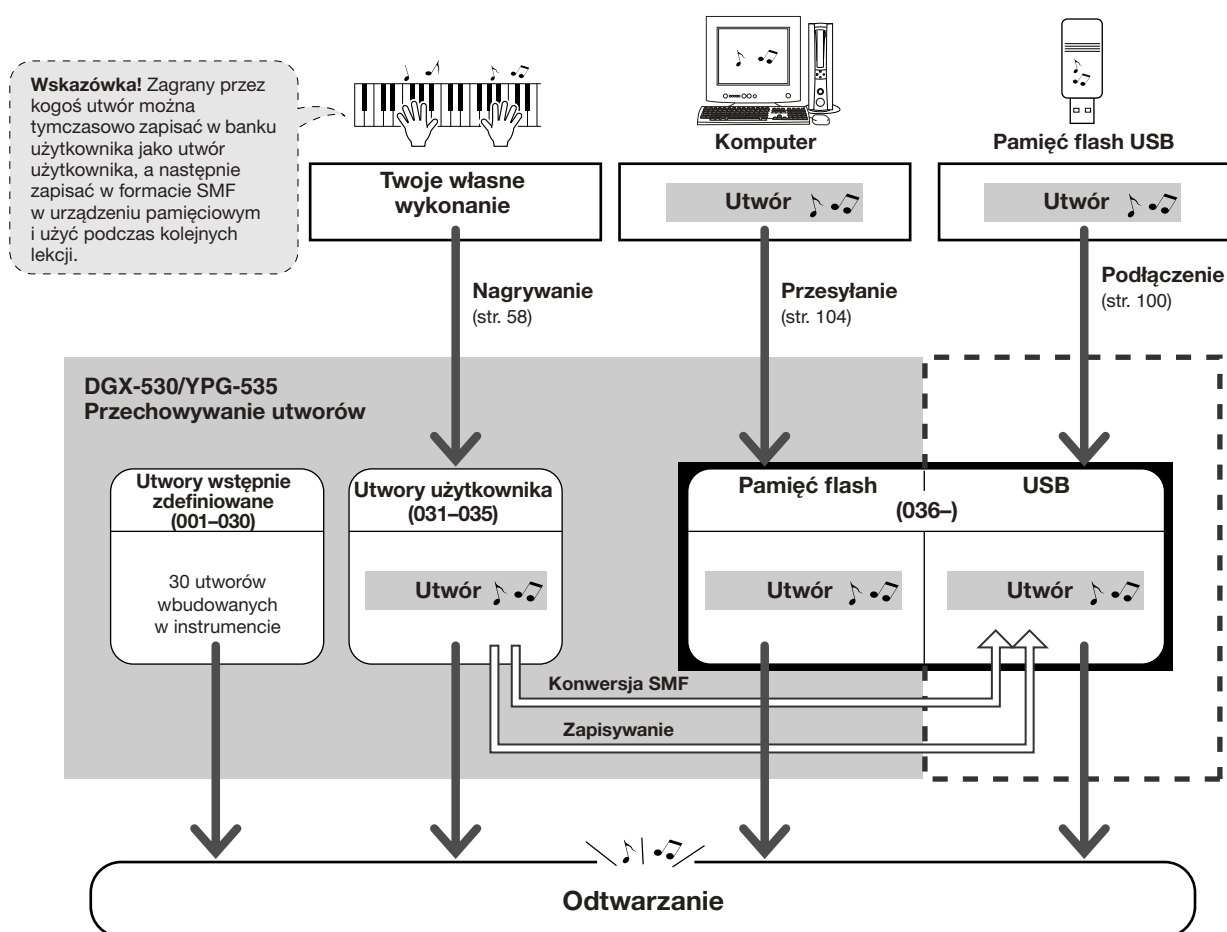
Rodzaje utworów

Następujące trzy rodzaje utworów występują w DGX-530/YPG-535.

- **Utwory wstępnie zdefiniowane (30 utworów fabrycznie zaprogramowanych w instrumencie)** numery utworów 001–030.
- **Utwory użytkownika (nagrania własnych wykonania)** numery utworów 031–035.
- **Zewnętrzne pliki z utworami (dane z utworami muzycznymi wczytane z komputera*)** numery utworów od 036.

* Dołączony CD-ROM zawiera wybór 70 utworów MIDI. Na str. znajdziesz instrukcje dotyczące wczytywania utworów do instrumentu.

Poniższy schemat pokazuje podstawowy przebieg procesu podczas odtwarzania utworów wstępnie zdefiniowanych, utworów użytkownika oraz zewnętrznych plików z utworami wczytanych ze źródeł zewnętrznych.



UWAGA I

- Utwory użytkownika właściwie nie mogą generować na wyświetlaczu zapisu nutowego. Jeśli jednak dokonasz konwersji utworu użytkownika do pliku SMF i zapiszesz go w pamięci flash USB, zapis nutowy pojawi się na wyświetlaczu, a utwór ten może być wykorzystany z funkcjami do nauki gry.

UWAGA II

- Do przechowywania utworów użytkownika i utworów zewnętrznych wczytanych z komputera wykorzystywane są różne obszary pamięci flash. Utwory użytkownika nie mogą być bezpośrednio przesyłane do obszaru przeznaczonego dla utworów zewnętrznych i odwrotnie.

Wyświetlanie zapisu nutowego utworu

Instrument może wyświetlać zapis nutowy odtwarzanych utworów.

Wyświetlany jest zapis nutowy 30 wewnętrznych utworów wstępnie zdefiniowanych oraz utworów przechowywanych w pamięci flash urządzenia magazynującego USB lub w pamięci flash.

Właściwie nie można wyświetlać zapisu nutowego nagranych utworów użytkownika, ale można je przekonwertować na format SMF (Standard MIDI File) i zapisać w pamięci flash USB, skąd mogą być odczytywane wraz z zapisem nutowym.

1 Wybierz utwór.

Wykonaj kroki 1 i 2 z procedury opisanej na str. 31.

2 Naciśnij przycisk [SCORE], pojawi się pojedynczy zapis nutowy.

Istnieją dwa rodzaje wyświetlania zapisu nutowego: zapis pojedynczy i podwójny. Wybierane są naprzemiennie za każdym razem, gdy zostanie naciśnięty przycisk [SCORE].

SCORE

Pojedynczy zapis nutowy

SCORE *Mona Lisa*
 TEMPO ♩=069 TRANSPOSE 0 MEASURE 006

6 66 6M7 66

Lisa, Mona Lisa men have named you! You're so

6 6#dim7 Am7 D79

like the lady with the mystic smile. Is it

Podwójny zapis nutowy

SCORE *Mona Lisa*
 TEMPO ♩=069 TRANSPOSE 0 MEASURE 006

6 66 6M7 66

Lisa, Mona Lisa men have named you! You're so

6 6#dim7 Am7 D79

like the lady with the mystic smile. Is it

Znacznik

Zapis nutowy melodii

Akord

Słowa

UWAGA

- W oknie pojedynczego zapisu nutowego utworu zawierającego dane akordowe i tekstowe widoczne będą zarówno akordy, jak i słowa.
- Przy dużej liczbie słów teksty mogą być wyświetlane w dwóch rzędach.
- Niektóre słowa i akordy mogą być wyświetlane w skróconej formie, jeśli wybrany utwór zawiera dużo tekstu.
- Małe nuty mogą być łatwiej odczytywane dzięki zastosowaniu funkcji kwantyzacji (str. 91).

UWAGA

- W podwójnym zapisie nutowym słowa nie są wyświetlane.

3 Naciśnij przycisk [START/STOP].

Rozpocznie się odtwarzanie utworu. Powyżej zapisu nutowego będzie się przesuwiał trójkątny znacznik, wskazując aktualnie odtwarzany fragment w utworze.

FF PAUSE START/STOP

SCORE *Mona Lisa*
 TEMPO ♩=069 TRANSPOSE 0 MEASURE 006

6 66 6M7 66

Lisa, Mona Lisa men have named you! You're so

4 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna MAIN.

Wyświetlanie tekstu utworu

Jeśli utwór zawiera dane tekstowe, słowa utworu mogą pojawiać się na wyświetlaczu.

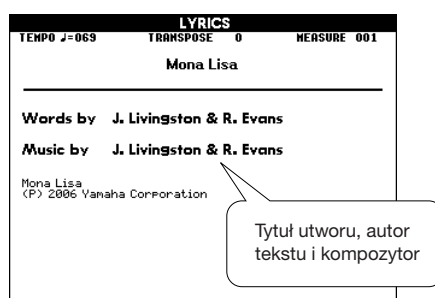
Jeśli utwór nie zawiera danych tekstowych, słowa nie będą wyświetlane, nawet jeśli wciśnięty jest przycisk [LYRICS].

1 Wybierz utwór.

Wybierz utwór 16, 20 lub 30, wykonując kroki 1 i 2 opisane na str. 31.

2 Naciśnij przycisk [LYRICS].

Na wyświetlaczu pojawi się tytuł, autor tekstu oraz kompozytor utworu.



UWAGA

- Utwory pobrane z internetu lub dostępne na rynku pliki z utworami, w tym pliki formatu XF (str. 6), są kompatybilne z funkcją wyświetlania tekstu utworów, o ile są to pliki w formacie Standard MIDI File i zawierają dane tekstowe. W przypadku niektórych plików wyświetlanie tekstu może nie być możliwe.

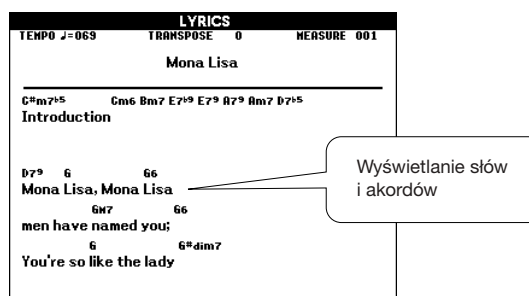
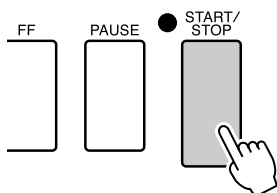
UWAGA

- Jeśli wyświetlane słowa mają zniekształcone znaki, należy spróbować zmienić język (str. 16).

3 Naciśnij przycisk [START/STOP].

Utwór będzie odtwarzany z pokazanymi na wyświetlaczu słowami i akordami.

Słowa będą podświetlane, wskazując aktualny fragment utworu.



■ Utwory wstępnie zdefiniowane, które mogą być odtwarzane z wyświetlaniem tekstu

Numer	Nazwa
016	Mona Lisa (Jay Livingston and Ray Evans)
020	Against all odds (Collins 0007403)
030	Can't Help Falling In Love (George David Weiss, Hugo Peretti and Luigi Creatore)

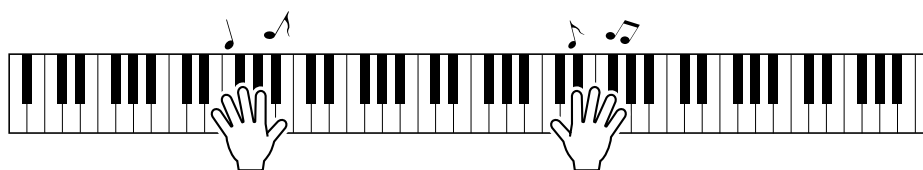


Łatwy sposób gry na pianinie

Instrument posiada funkcję Performance Assistant, która umożliwia grę razem z odtwarzanym utworem, a efekt brzmienia jest jak u doskonałego pianisty (nawet jeśli robisz wiele błędów)! Możesz nawet grać dowolne dźwięki i nadal brzmi to dobrze! Możesz też nacisnąć jeden klawisz i uzyskać piękną melodię. Nawet jeśli nie potrafisz grać na pianinie i nie umiesz czytać nut, to i tak możesz się świetnie bawić.

Technologia Performance Assistant zawiera cztery rodzaje. Wybierz rodzaj, który umożliwi optymalne efekty.

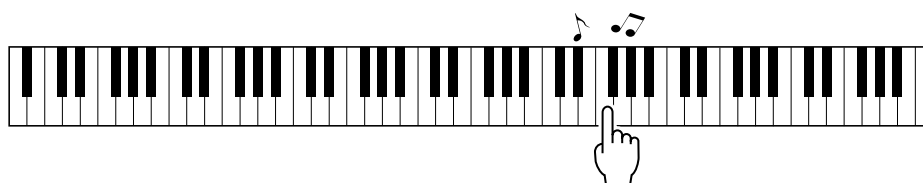
- **Chord** Niezależnie od tego, co zagraasz, efektem będzie dobrze wyważone muzyczne wykonanie. Ten rodzaj gry umożliwia największą swobodę i pozwala na dowolną grę lewą i prawą ręką.



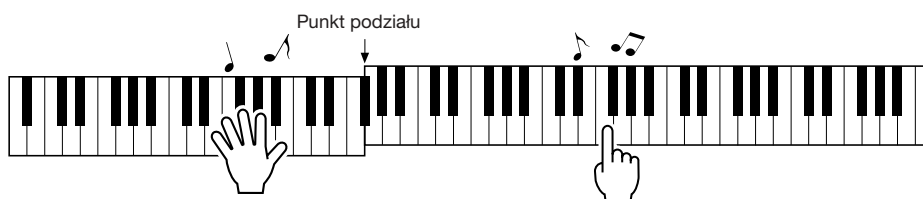
- **Chord/Free** Jeśli potrafisz grać proste melodie prawą ręką, ale masz problemy z graniem akordów lewą ręką, to rodzaj odpowiedni dla Ciebie. Oddziałuje on jedynie na lewą część klawiatury, umożliwiając łatwą grę akordami i wzbogacając melodię graną prawą ręką.



- **Melody** Umożliwia zagrać melodii wybranego utworu przez naciskanie dowolnych klawiszy jednym palcem. Zaczniemy od razu grać melodię, nawet jeśli pierwszy raz grasz na instrumencie klawiszowym!



- **Chord/Melody** Graj melodię wybranego utworu jednym palcem po prawej stronie klawiatury, grając lewą ręką akordy przy użyciu typu Chord.

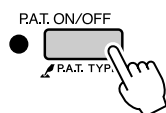


Na str. 46 znajdziesz więcej informacji na temat wykorzystania technologii Performance Assistant podczas swojej gry.

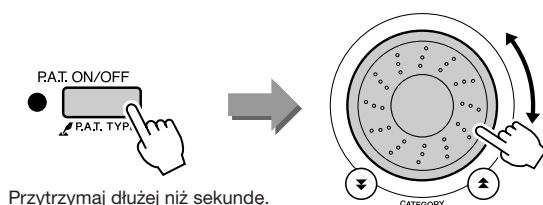
Rodzaj CHORD — Granie obiema rękami

1 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF].

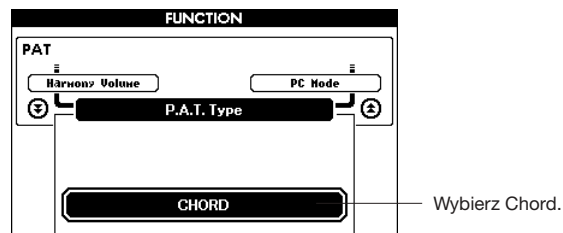
Spowoduje to włączenie funkcji technologii Performance Assistant. Gdy włączona jest funkcja technologii Performance Assistant, dioda jest podświetlona.



2 Wybierz rodzaj CHORD.



Przytrzymaj dłużej niż sekundę.



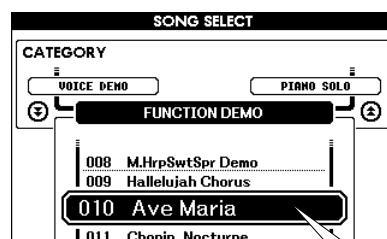
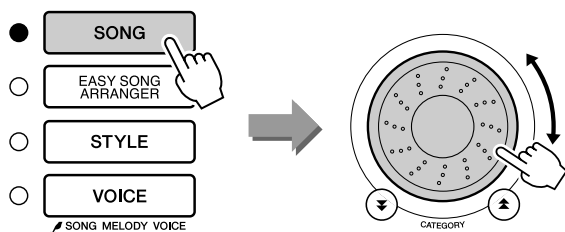
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] dłużej niż przez sekundę tak, aby pojawił się rodzaj technologii Performance Assistant. Obracając pokrętkę, wybierz rodzaj Chord.

3 Wybierz utwór.

Naciśnij przycisk [SONG] i pojawi się okno Song Select. Wybierz utwór, obracając pokrętkę. Na przykład wybierz brzmienie „010 Ave Maria”. Gdy wybrany zostanie rodzaj Chord, na ekranie będą widoczne tylko funkcje dostępne dla tego utworu!

UWAGA

• Korzystanie z utworów (str. 31).

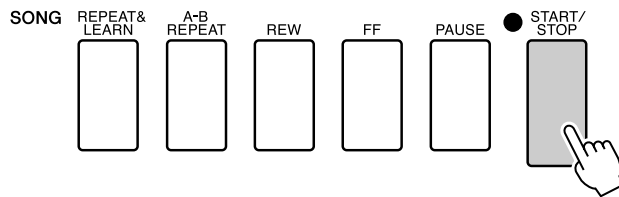


Wyświetlony utwór zostanie odtworzony

● Co to jest utwór?

Choć znane jest powszechne znaczenie tego słowa, to w tym instrumencie pojęcie „utwór” odnosi się do danych, z których składa się kompletny utwór muzyczny. Funkcja technologii Performance Assistant wykorzystuje dane akordowe i melodyczne. Powinna zawsze być wykorzystywana z utworem (str. 31).

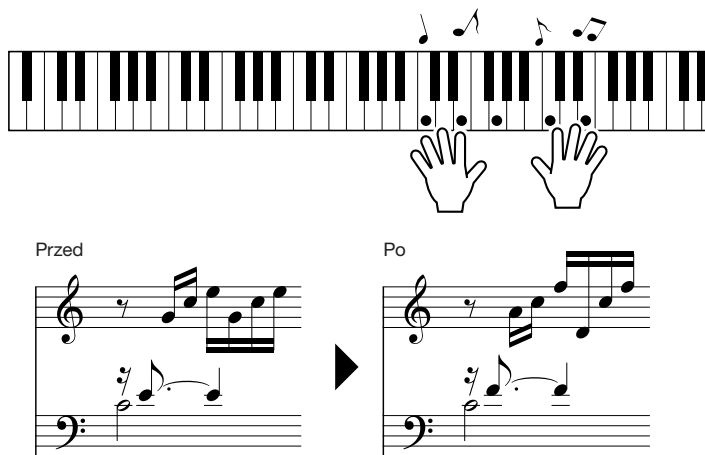
4 Naciśnij przycisk [START/STOP].



Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

Schemat podstawowy (pattern) będzie się powtarzał. Słuchaj podstawowego schematu przez pierwsze cztery takty i zacznij grać, zaczynając od taktu piątego. Na wyświetlaczu pokazane zostaną klawisze, które należy naciskać.

5 Zagraj na klawiaturze.



Spróbuj zagrać obiema rękami zapis nutowy po lewej stronie klawiatury. Możesz nawet naciskać na te same klawisze: C, E, G, C, E, G, C, E. Zauważysz, że w piątym takcie nuty zaczną układać się zgodnie z zapisem nutowym po prawej stronie. Kontynuuj grę, a rodzaj Chord technologii Performance Assistant będzie „poprawiać” grane przez Ciebie nuty. W ten sposób działa rodzaj Chord technologii Performance Assistant.

Możesz zatrzymać odtwarzanie utworu w dowolnym momencie, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].

6 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF], aby wyłączyć funkcję technologii Performance Assistant.

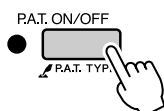
UWAGA

- Zapis nutowy „Ave Maria” znajduje się na str. 120.

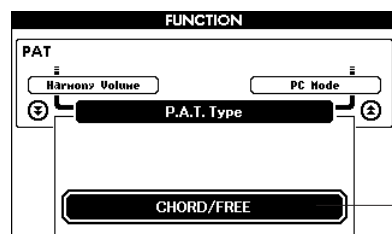
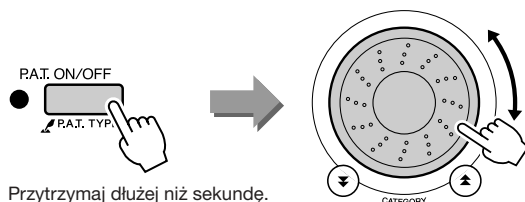
Rodzaj CHORD/FREE — Stosowanie rodzaju Chord tylko dla lewej ręki

1 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF].

Spowoduje to włączenie funkcji technologii Performance Assistant. Gdy włączona jest funkcja technologii Performance Assistant, dioda jest podświetlona.



2 Wybierz rodzaj CHORD/FREE.



Wybierz Chord/Free.

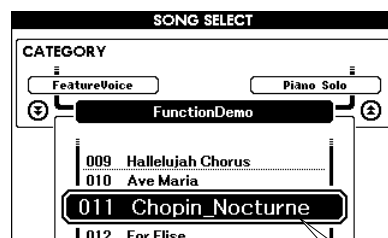
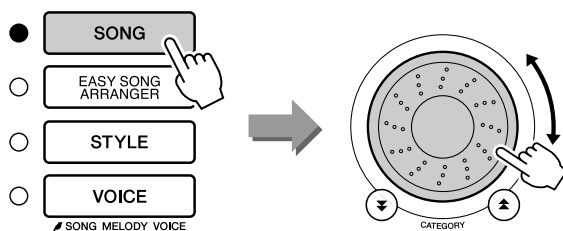
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] dłużej niż przez sekundę, tak aby pojawił się rodzaj technologii Performance Assistant. Obracając pokrętką, wybierz rodzaj Chord/Free.

3 Wybierz utwór.

Naciśnij przycisk [SONG], pojawi się okno Song Select. Wybierz utwór, obracając pokrętką. Przykładowo wybierz „011 Nocturne”.

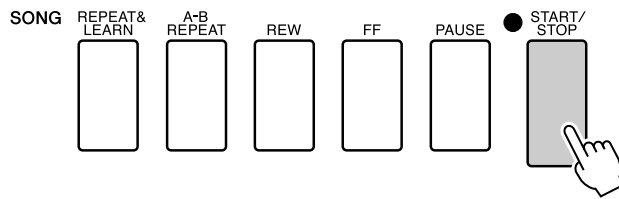
UWAGA

• Korzystanie z utworów (str. 31).



Wyświetlony utwór zostanie odtworzony

4 Naciśnij przycisk [START/STOP].



Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

Na wyświetlaczu pokazane zostaną klawisze, które należy naciskać lewą ręką.

5 Graj na klawiaturze.

Graj prawą ręką po prawej stronie punktu podziału klawiatury, a lewą ręką po lewej stronie.



Graj melodię „Nocturne” prawą ręką. Nieprzerwanie graj lewą ręką arpeggio F–A–C zgodnie z zapisem nutowym na wyświetlaczu. Choć powtarzasz lewą ręką te same nuty, rzeczywiste dźwięki będą się zmieniały tak, by pasowały do muzyki.

W taki sposób działa rodzaj Chord/Free technologii Performance Assistant.

Naciśnij przycisk [SCORE], jeśli chcesz zobaczyć na wyświetlaczu zapis nutowy partii prawej ręki.

Możesz zatrzymać odtwarzanie utworu w dowolnym momencie, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].

UWAGA

- Zapis nutowy „Nocturne” znajduje się na str. 122.

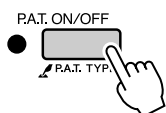
6 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF], aby wyłączyć funkcję technologii Performance Assistant.

Rodzaj MELODY — Granie jednym palcem

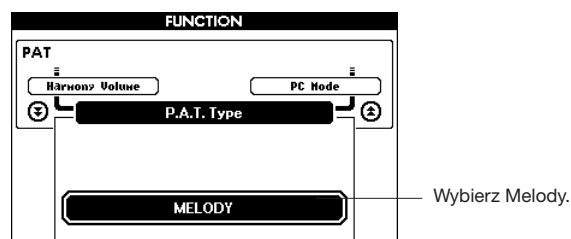
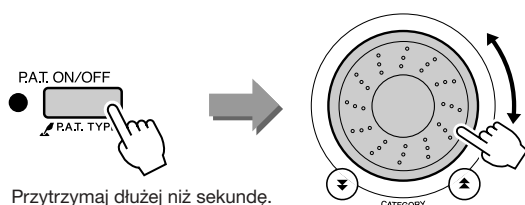
Na str. 46 znajdziesz wskazówki dotyczące grania melodii.

1 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF].

Spowoduje to włączenie funkcji technologii Performance Assistant. Gdy włączona jest funkcja technologii Performance Assistant, dioda jest podświetlona.



2 Wybierz rodzaj MELODY.



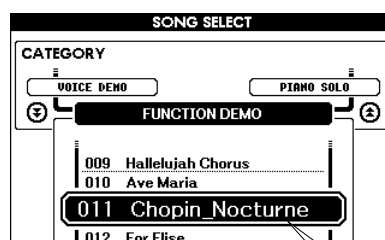
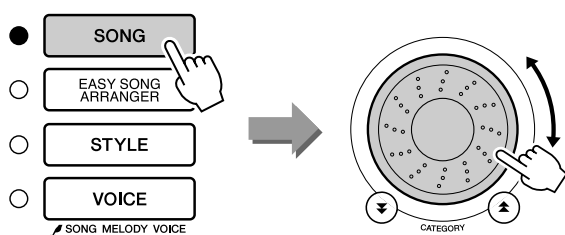
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] przez dłużej niż sekundę, tak aby pojawił się rodzaj technologii Performance Assistant. Obracając pokrętkę, wybierz rodzaj Melody.

3 Wybierz utwór.

Naciśnij przycisk [SONG], pojawi się okno Song Select. Wybierz utwór, obracając pokrętkę.

UWAGA

• Korzystanie z utworów (str. 31).

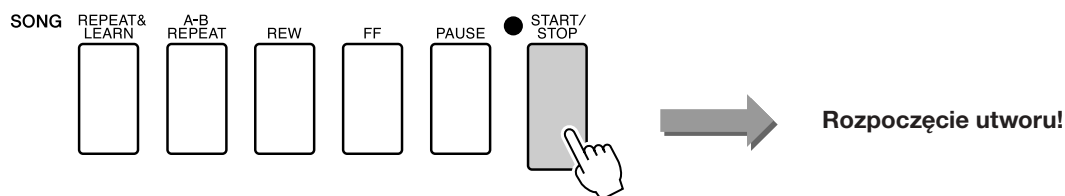


Wyświetlony utwór zostanie odtworzony

4 Naciśnij przycisk [START/STOP].

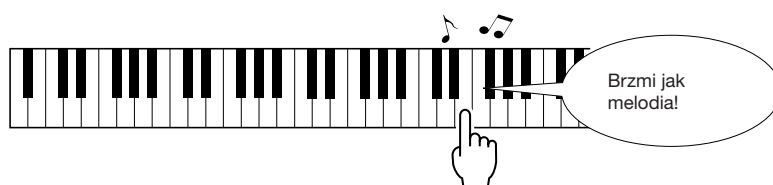
Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

Ponieważ wybrany został rodzaj Melody, melodia utworu nie będzie słyszalna. Możesz samemodzielnie grać melodię (krok 5).



5 Graj na klawiaturze.

Przed rozpoczęciem, spróbuj poczuć rytm utworu. Następnie uderz klawisz jednym palcem prawej ręki do rytmu z muzyką. Możesz nacisnąć dowolny klawisz. Jeśli chcesz grać melodię z wyświetlanym zapisem nutowym, naciśnij przycisk [SCORE], aby wywołać zapis nutowy na wyświetlaczu.



Jak to brzmi? Rodzaj Melody technologii Performance Assistant umożliwił zagranie melodii przy użyciu jednego palca!

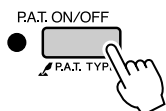
Możesz zatrzymać w dowolnym momencie odtwarzanie utworu, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].

6 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF], aby wyłączyć funkcję technologii Performance Assistant.

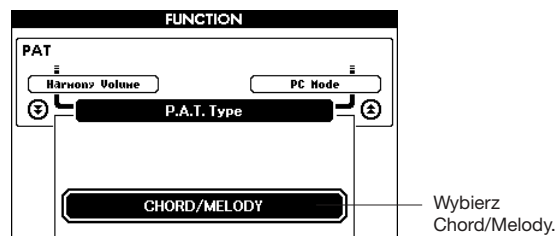
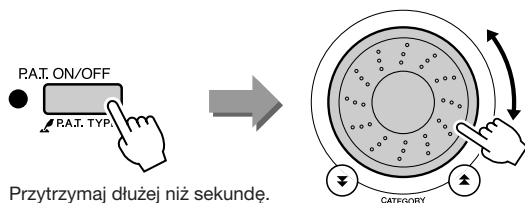
CHORD/MELODY — Chord dla lewej ręki, a Melody dla prawej ręki

1 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF].

Spowoduje to włączenie funkcji technologii Performance Assistant. Gdy włączona jest funkcja technologii Performance Assistant, dioda jest podświetlona.



2 Wybierz rodzaj CHORD/MELODY.



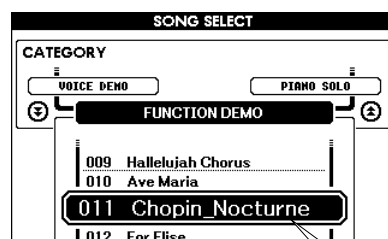
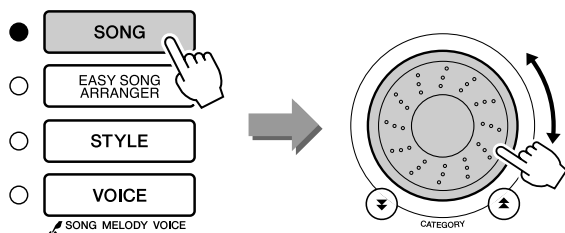
Naciśnij i przytrzymaj przycisk [P.A.T. ON/OFF] przez dłużej niż sekundę, tak aby pojawił się rodzaj technologii Performance Assistant. Obracając pokrętkę, wybierz rodzaj Chord/Melody.

3 Wybierz utwór.

Naciśnij przycisk [SONG], pojawi się okno Song Select. Wybierz utwór, obracając pokrętkę.

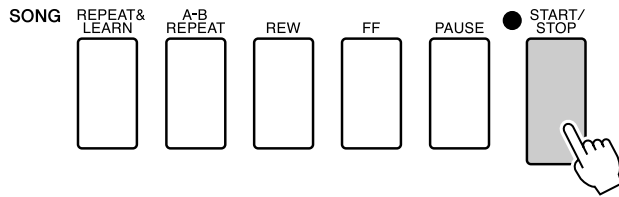
UWAGA

- Korzystanie z utworów (str. 31).



Wyświetlony utwór zostanie odtworzony

4 Naciśnij przycisk [START/STOP].

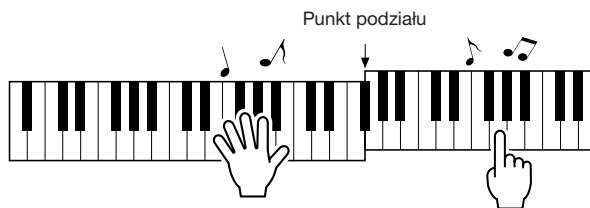


Rozpocznie się odtwarzanie utworu.

Schemat podstawowy będzie się powtarzać. Posłuchaj ośmiu taktów, starając się zapamiętać schemat podstawowy. Zaczynij grać od dziewiątego taktu.

5 Graj na klawiaturze.

Graj prawą ręką po prawej stronie punktu podziału klawiatury, a lewą ręką po lewej stronie.



W tym przypadku nuty grane po lewej stronie punktu podziału klawiatury będą brzmiały o oktawę wyżej.

Graj prawą ręką do rytmu melodii. Możesz naciskać dowolne klawisze do czasu, gdy grasz po prawej stronie punktu podziału klawiatury.

Jednocześnie graj lewą ręką akordy akompaniamentu i frazy. Niezależnie od tego co grasz, prawa ręka zagra ładną melodię, a lewa piękne akordy i frazy.

W taki sposób działa rodzaj Chord/Melody technologii Performance Assistant.

Jeśli chcesz grać melodię z wyświetlanym zapisem nutowym, naciśnij przycisk [SCORE], aby wywołać zapis nutowy na wyświetlaczu.

Możesz zatrzymać odtwarzanie utworu w dowolnym momencie, naciskając ponownie przycisk [START/STOP].

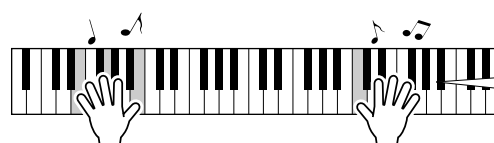
6 Naciśnij przycisk [P.A.T. ON/OFF], aby wyłączyć funkcję technologii Performance Assistant.

Dzięki funkcji Performance Assistant możesz grać jak profesjonalista!

Tutaj znajdziesz kilka wskazówek dotyczących rodzaju Chord.

Jeśli wybierzesz rodzaj Chord/Free lub Chord/Melody, lewa strona klawiatury stanie się stroną typu Chord, więc skorzystaj z tych wskazówek dla lewej strony punktu podziału klawiatury.

Przed rozpoczęciem spróbuj poczuć rytm utworu. Następnie ułóż ręce tak, jak pokazano na ilustracji i graj na klawiaturze naprzemiennie lewą i prawą ręką (możesz grać dowolne nuty).



Brzmi tak, jakby grano właściwe nuty!

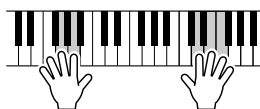
CHORD
Am7

Informacja o akordach zawarta w utworze będzie wyświetlona w dolnej części okna MAIN. Jeszcze lepsze efekty uzyskasz, jeśli dopasujesz rytm gry prawą ręką do rytmu wskaźnika akordów na wyświetlaczu.

Jak to brzmi? Dzięki rodzajowi Chord technologii Performance Assistant uzyskasz dobre rezultaty, niezależnie od tego, co i jak zagrasz!

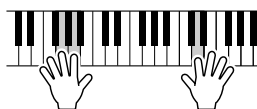
Teraz wypróbuj trzy różne metody gry pokazane poniżej. Różne sposoby gry dają różne efekty.

● **Typ 1 — graj lewą i prawą ręką w tym samym rytmie.**



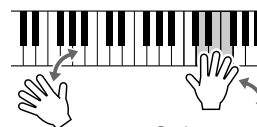
Graj prawą ręką 3 dźwięki jednocześnie.

● **Typ 2 — graj lewą i prawą ręką w tym samym rytmie.**



Graj prawą ręką 1 dźwięk (przykładowo: palec wskazujący → palec środkowy → palec serdeczny).

● **Typ 3 — graj naprzemiennie lewą i prawą ręką.**



Graj prawą ręką 3 dźwięki jednocześnie.

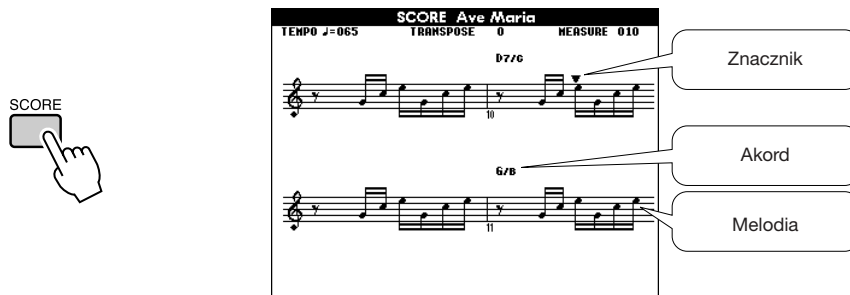
Gdy osiągniesz wprawę, spróbuj grać akordy lewą ręką, a melodię prawą lub w dowolnej innej kombinacji.

Wykorzystanie zapisu nutowego w rodzaju Melody.

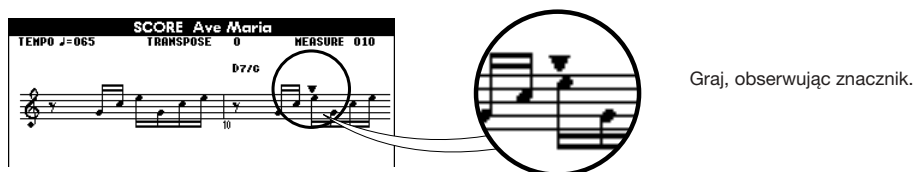
Jeśli chcesz grać melodię we właściwym rytmie, zastosuj funkcję wyświetlania zapisu nutowego.

Wyświetlanie zapisu nutowego.

Po wykonaniu kroków 1–4 ze str. 42 naciśnij przycisk [SCORE]. Pojawi się zapis nutowy melodii.



Podczas odtwarzania znacznik będzie wskazywać aktualną pozycję w zapisie nutowym. Jeśli naciśniesz klawisz za każdym razem, gdy nad nutą pojawi się znacznik, będziesz grać melodię zgodnie z jej oryginalnym rytmem.



● Utwory, które mogą być użyte z technologią Performance Assistant.

Gdy wybrany zostanie rodzaj Chord, technologia Performance Assistant może być użyta tylko z utworami, które zawierają dane o akordach. Gdy wybrany zostanie rodzaj Melody, technologia Performance Assistant zadziała tylko z utworami, które zawierają dane o melodii. Aby dowiedzieć się, czy utwór zawiera wymagane dane, należy wybrać utwór, a następnie nacisnąć przycisk [SCORE]. Jeśli po naciśnięciu przycisku [SCORE] na wyświetlaczu pojawią się akordy, oznacza to, że możesz używać rodzaju Chord lub dowolnej kombinacji zawierającej rodzaj Chord. Jeśli po naciśnięciu przycisku [SCORE] na wyświetlaczu pojawi się melodia, oznacza to, że możesz używać rodzaju Melody lub dowolnej kombinacji zawierającej rodzaj Melody.

● Utwory zewnętrzne oraz technologia Performance Assistant.

Utwory pobrane z internetu również mogą być wykorzystywane z technologią Performance Assistant, o ile zawierają wymagane dane o akordach i/lub melodii.

Na str. 105 znajdziesz instrukcje dotyczące wczytywania utworów do instrumentu.



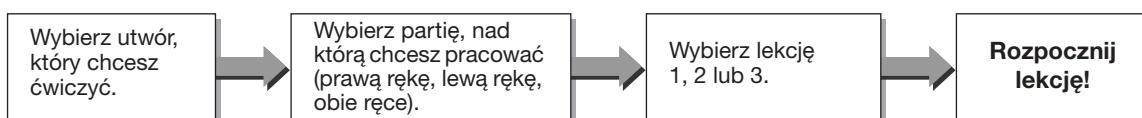
Wybór utworu do ćwiczenia

Yamaha Education Suite

Możesz wybrać dowolny utwór do ćwiczenia partii lewej lub prawej ręki albo obu rąk. Możesz także wykorzystać utwory (tylko w formacie SMF 0) pobrane z internetu i zapisane w pamięci flash (str. 104). Podczas lekcji możesz grać tak wolno, jak chcesz, a nawet możesz grać niewłaściwe dźwięki. Odtwarzanie utworu zostanie zwolnione tak, aby dopasować się do prędkości, która jest dla Ciebie dogodna. Na naukę nigdy nie jest za późno!

Przebieg lekcji:

Wybierz utwór z kategorii Piano Solo lub Piano Ensemble.



Metody ćwiczenia:

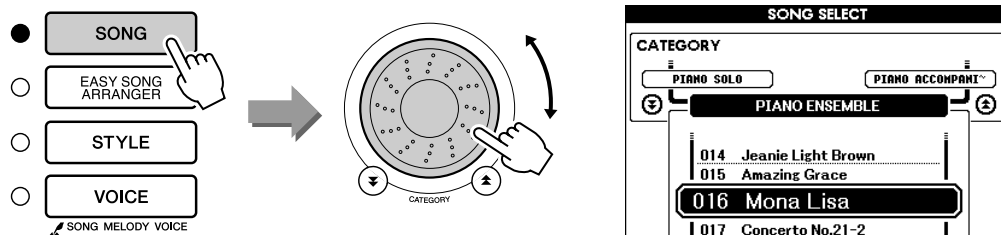
- Lekcja 1 Naucz się grać właściwe nuty.
- Lekcja 2 Naucz się grać właściwe nuty we właściwym rytmie.
- Lekcja 3 Naucz się grać właściwe nuty we właściwym rytmie podczas odtwarzania utworu.

Lekcja 1 — Waiting

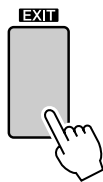
Podczas tej lekcji spróbuj grać właściwe nuty. Zagraj nutę pokazywaną na wyświetlaczu. Utwór zostanie wstrzymany do momentu, aż zagraasz właściwą nutę.

1 Wybierz utwór do ćwiczenia.

Naciśnij przycisk [SONG] i obracaj pokrętką, aby wybrać utwór, który chcesz wykorzystać do lekcji. Na str. 33 znajduje się lista z wieloma rodzajami utworów.

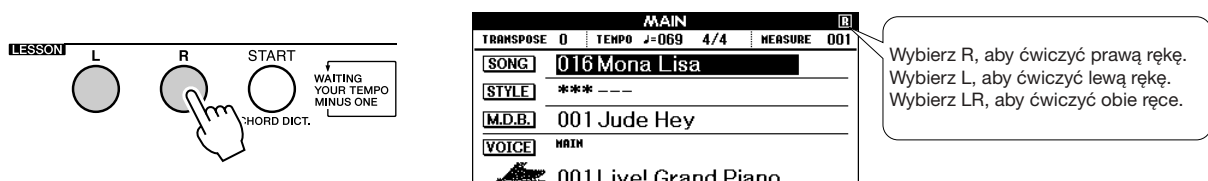


2 Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do głównego okna MAIN.



3 Wybierz partię, którą chcesz ćwiczyć.

Naciśnij przycisk [R], aby ćwiczyć prawą rękę, przycisk [L], aby ćwiczyć lewą rękę albo oba przyciski [R] i [L] w celu ćwiczenia obu rąk. Aktualnie wybrana partia zostanie pokazana w prawym górnym rogu wyświetlacza.

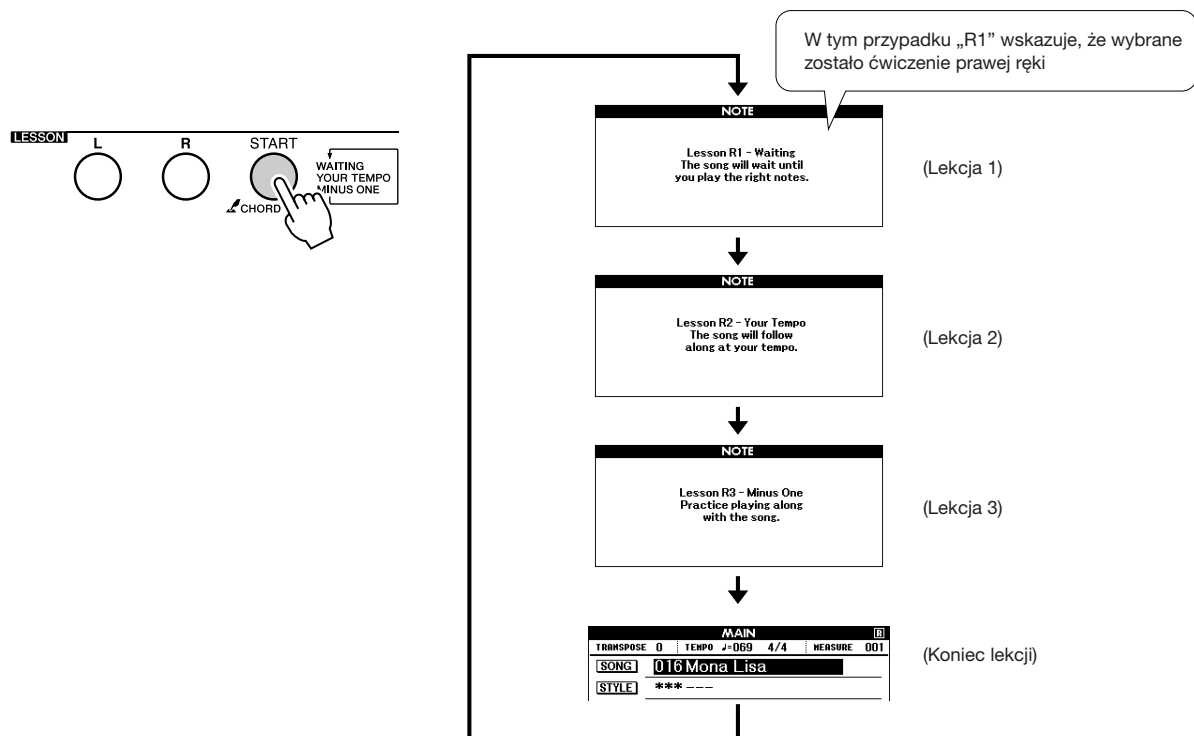


4 Rozpocznij Lekcję 1.

Naciśnij przycisk LESSON [START], aby wybrać Lekcję 1. Za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk LESSON [START], tryby nauki będą pojawiać się kolejno: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Koniec lekcji → Lekcja 1 ... Instruktaż do wybranej lekcji pojawi się na wyświetlaczu kilka sekund po rozpoczęciu lekcji.

UWAGA

- Jeśli zapis nutowy nie będzie gotowy przed zniknięciem okna instruktażowego, na wyświetlaczu pokazany zostanie odpowiedni komunikat.

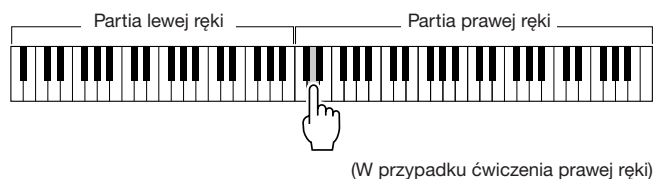


Odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie po wybraniu Lekcji 1.

Graj dźwięki pokazane w zapisie nutowym na wyświetlaczu. Następna nuta do zagrania oznaczona jest kropką (●) na właściwym klawiszu na klawiaturze graficznej. Gdy zagrzasz właściwą nutę, znacznik przesunie się do następnego klawisza. Odtwarzanie zostanie wstrzymane do momentu, aż zagrzasz właściwą nutę. Trójkątny znacznik (▼) nad zapisem nutowym wskazuje postęp odtwarzania utworu.

Znacznik ▼

Znacznik ●



● **Przesuwanie prawej lub lewej strony klawiatury graficznej.**

Ukryte () obszary klawiatury mogą być odkryte przez naciśnięcie przycisku [+] lub [-].



Na wyświetlaczu pokazany jest obszar klawiatury obejmujący 61 klawiszy. Instrumenty DGX-530/YPG-535 mają 88 klawiszy. Niektóre utwory obejmują bardzo wysokie lub bardzo niskie dźwięki, które wykraczają poza wyświetlany zakres klawiatury i mogą nie być widoczne na wyświetlaczu. W takich przypadkach po lewej lub prawej stronie wyświetlanej klawiatury pokaże się wskaźnik „over”. Użyj przycisku [+] lub [-], aby przesunąć klawiaturę graficzną w lewo lub prawo tak, aby można było zobaczyć dalsze nuty (znacznik ● pojawi się na odpowiednim klawiszu na wyświetlaczu).

5 Zatrzymaj tryb lekcji.

Tryb lekcji można zatrzymać w dowolnej chwili, naciskając przycisk [START/STOP].

Po opanowaniu Lekcji 1 przejdź do Lekcji 2.

■Zobacz, jak Ci poszło



Gdy utwór dobiegnie końca, Twoja gra zostanie oceniona w czterostopniowej skali: OK, Good (dobrze), Very Good (bardzo dobrze) lub Excellent (doskonale). „Excellent!” to najwyższa ocena.

Po pojawieniu się okna oceny lekcja ponownie rozpocznie się od początku.

UWAGA

- Funkcja oceniania może zostać wyłączona za pomocą parametru FUNCTION Grade (str. 91).

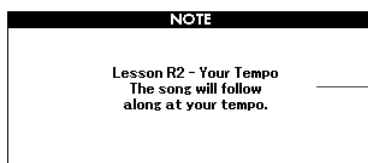
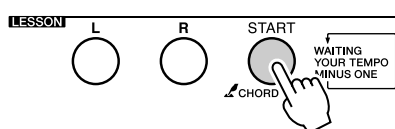
Lekcja 2 — Your Tempo

Naucz się grać właściwe nuty we właściwym rytmie. Tempo odtwarzania utworu będzie się dopasowywało do prędkości Twojej gry. Utwór zostanie zwolniony, jeśli zagrasz niewłaściwe dźwięki, więc możesz się uczyć we własnym tempie.

1 Wybierz utwór i partię, którą chcesz ćwiczyć (kroki 1 i 3 ze str. 49).

2 Rozpocznij Lekcję 2.

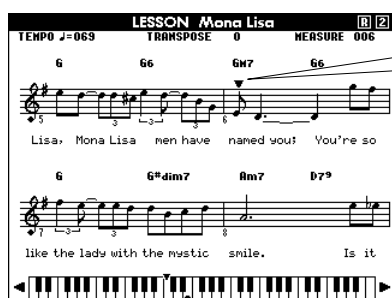
Za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk LESSON [START], tryby nauki będą pojawiać się kolejno: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Koniec lekcji → Lekcja 1 ...



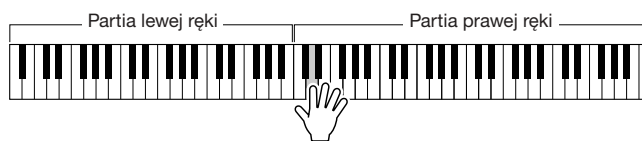
W tym przypadku „R2” wskazuje, że wybrana została lekcja 2 dla prawej ręki

Odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie po wybraniu Lekcji 2.

Trójkątny znacznik pojawi się w oknie zapisu nutowego i będzie się przesuwał, wskazując aktualną nutę w utworze. Spróbuj grać nuty we właściwym rytmie. W miarę postępów w nauce tempo będzie się zwiększać do czasu, aż będziesz grać utwór w jego oryginalnym tempie.



Graj, obserwując znacznik na zapisie nutowym.



(W przypadku ćwiczenia prawej ręki)

3 Zatrzymaj tryb Lekcji.

Tryb Lekcji można zatrzymać w dowolnej chwili, naciskając przycisk [START/STOP].

Po opanowaniu Lekcji 2 przejdź do Lekcji 3.

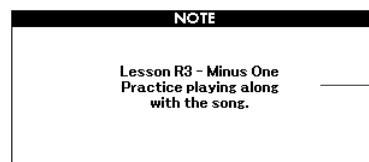
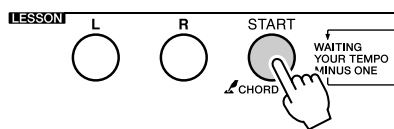
Lekcja 3 — Minus One

Teraz możesz doskonalić swoją technikę gry. Utwór będzie odtwarzany w normalnym tempie oprócz partii wybranej do grania. Graj, słuchając utworu.

1 Wybierz utwór i partię, którą chcesz ćwiczyć (kroki 1 i 3 ze str. 49).

2 Rozpocznij Lekcję 3.

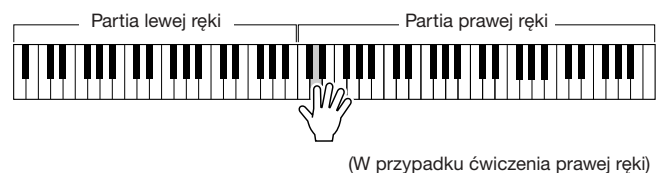
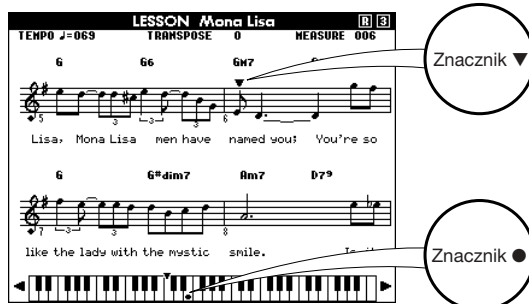
Za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk LESSON [START], tryby nauki będą pojawiać się kolejno: Lekcja 1 → Lekcja 2 → Lekcja 3 → Koniec lekcji → Lekcja 1 ...



W tym przypadku „R3” wskazuje, że wybrana została lekcja 3 dla prawej ręki

Odtwarzanie utworu rozpocznie się automatycznie po wybraniu Lekcji 3.

Graj, słuchając utworu. Znacznik na zapisie nutowym i na klawiaturze wskaże nuty do zagrania.



3 Zatrzymaj tryb Lekcji.

Tryb Lekcji można zatrzymać w dowolnej chwili, naciskając przycisk [START/STOP].

Praktyka czyni mistrza — powtarzanie i nauka

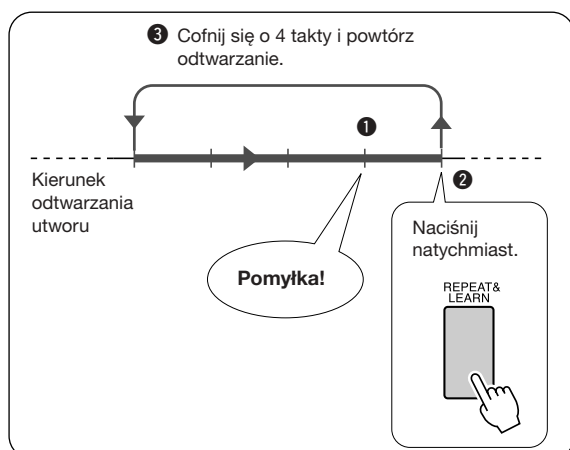
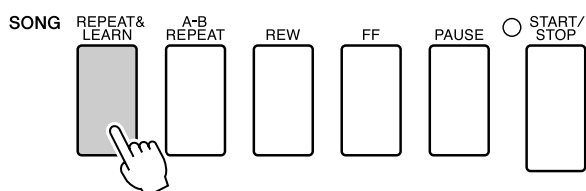
Skorzystaj z funkcji, jeśli chcesz ćwiczyć fragment, w którym popełniony został błąd, lub inny, który sprawia problemy.

W trakcie lekcji naciśnij przycisk [REPEAT & LEARN].

Utwór cofnie się o cztery takty od punktu, w którym naciśnięto przycisk, a odtwarzanie rozpocznie się po jednotaktowym wstępie. Utwór będzie odtwarzany do momentu naciśnięcia przycisku [REPEAT & LEARN], a następnie cofnie się o cztery takty i ponownie rozpocznie się po jednotaktowym wstępie. Proces ten będzie się powtarzał, więc należy naciskać przycisk [REPEAT & LEARN] w miejscu, w którym popełniasz błąd, aby powtarzać ćwiczenie tego fragmentu do momentu, aż się go nauczysz.

UWAGA

- Możesz zmienić liczbę taktów, o które cofa się funkcja Repeat & Learn, naciskając przycisk numeryczny [1]–[9] podczas powtarzania odtwarzania.



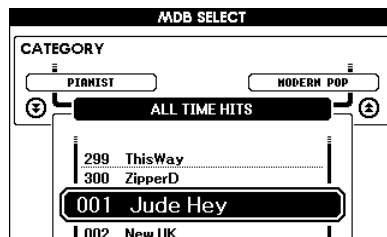
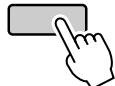


Granie z muzyczną bazą danych

Chcesz grać muzykę w swoim ulubiony styl, ale nie masz pewności, jak dobrać najlepsze brzmienie i styl do rodzaju muzyki, który chcesz grać? Wybierz odpowiedni styl z muzycznej bazy danych. Ustawienia panelu zostaną automatycznie dostosowane, aby uzyskać idealną kombinację brzmienia i stylu.

1 Naciśnij przycisk [MUSIC DATABASE].

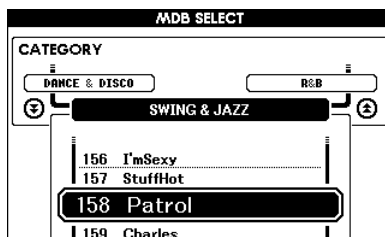
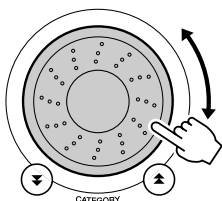
MUSIC DATABASE



Na wyświetlaczu pokaże się lista muzycznej bazy danych.

2 Wybierz muzyczną bazę danych.

Odnosząc się do listy na panelu lub listy muzycznej bazy danych na str. 131, obracaj pokrętle, aby wybrać muzyczną bazę danych. Wybierz bazę pasującą do charakteru utworu, który zamierzasz zagrać. Przykładowo wybierz „158 Patrol”.

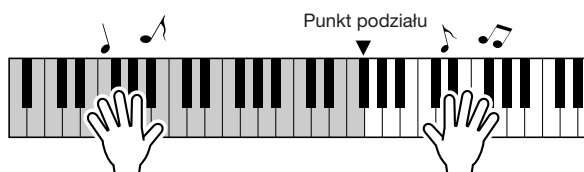


UWAGA

- Pliki MDB (Music Database) przeniesione z dysku twardego komputera lub gromadzone na pamięci USB flash podłączonej do instrumentu można używać w ten sam sposób, jak pliki wewnętrzne MDB (MDB nr 301-). Instrukcje przenoszenia plików znajdują się na str. 104.

3 Graj akordy lewą, a melodię prawą ręką.

Gdy lewą ręką zagraż akord na lewej stronie klawiatury, rozpocznie się odtwarzanie stylu jazzowego (str. 26). Na str. 28–30 znajdziesz informacje na temat grania akordami.



Jeśli naciśniesz przycisk [EXIT], powrócisz do głównego okna MAIN i możesz sprawdzić przypisane brzmienie i styl.

4 Naciśnij przycisk [START/STOP], aby zatrzymać odtwarzanie.



Zmiana stylu utworu

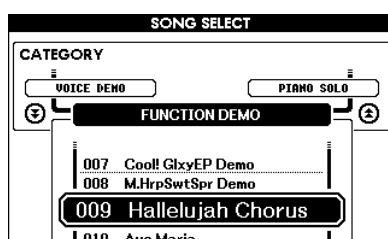
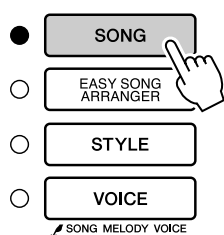
Oprócz stylu domyślnego funkcja Easy Song Arranger umożliwia wybranie innego stylu dla każdego utworu. Oznacza to, że utwór, który normalnie jest balladą, możesz grać jako bossa novę, hip-hop itd. Możesz stworzyć zupełnie nową aranżację, zmieniając styl, na podstawie którego odtwarzany jest utwór.

Możesz także zmienić brzmienie melodii utworu oraz brzmienie klawiatury, osiągając zupełnie inny charakter utworu.

Funkcja Easy Song Arranger

Możesz wypróbować funkcję Easy Song Arranger, używając wewnętrznego utworu „Hallelujah Chorus”.

Naciśnij przycisk [SONG] i obracaj pokrętką, aby wybrać „009 Hallelujah Chorus”. Naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie utworu. Na wyświetlaczu pojawi się wyjaśnienie dotyczące funkcji Easy Song Arranger.



W miarę odtwarzania utworu styl będzie się zmieniał, zmieniając przy tym ogólny charakter utworu.

Pamiętaj, że możesz użyć funkcji Easy Song Arranger również z innymi utworami, które zawierają dane o akordach.

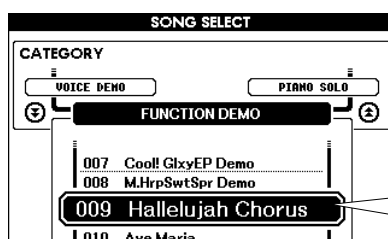
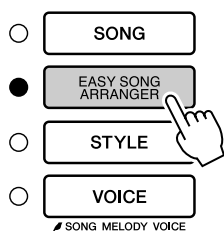
UWAGA

- Zapis nutowy utworu „Hallelujah Chorus” znajduje się na str. 118.

Stosowanie funkcji Easy Song Arranger

1 Naciśnij przycisk [EASY SONG ARRANGER].

Pokaże się okno Song Select. Podświetlony zostanie numer i nazwa aktualnie wybranego utworu.



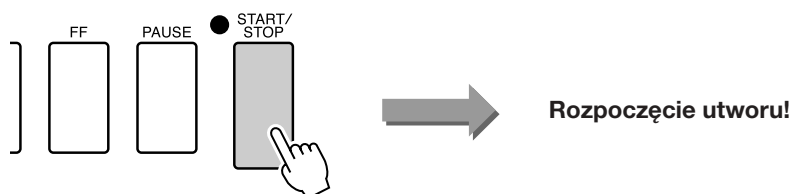
Wyświetlane są numer i nazwa aktualnie wybranego utworu

2 Wybierz utwór.

Obracaj pokrętką, aby wybrać utwór, który chcesz aranżować.

3 Odsłuchaj utwór.

Naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie utworu. Podczas odtwarzania utworu przejdź do następnego kroku.



UWAGA

- Podczas odtwarzania utworów o numerach 010, 011 oraz 020–030 przy użyciu funkcji Easy Song Arranger ścieżka melodii zostanie automatycznie wyciszona i melodia nie będzie słyszalna. Aby usłyszeć ścieżki melodyczne, należy nacisnąć przyciski SONG MEMORY [3]–[5].

4 Naciśnij przycisk [EASY SONG ARRANGER].

Pojawi się okno Style Select. Podświetlony zostanie numer i nazwa aktualnie wybranego stylu.



5 Wybierz styl.

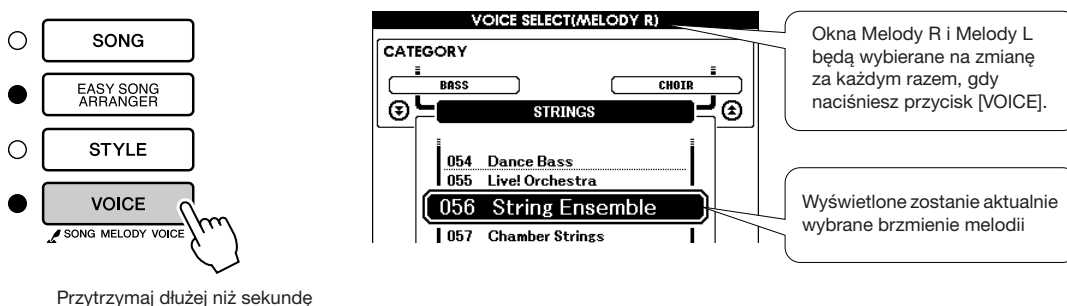
Obracaj pokrętką i słuchaj, jak brzmi utwór z różnymi stylami. Gdy wybierasz różne style, utwór pozostaje ten sam, zmieniają się same style. Po wybraniu odpowiedniego stylu w trakcie odtwarzania utworu przejdź do następnego kroku (jeśli utwór został zatrzymany, uruchom go ponownie, naciskając przycisk [START/STOP]).

UWAGA

- Ponieważ funkcja Easy Song Arranger wykorzystuje dane utworu, nie możesz określać akordów, grając na obszarze akompaniamentu klawiatury. Przycisk [ACMP ON/OFF] nie będzie działać.
- Jeśli metrum utworu i stylu różnią się, zostanie użyte metrum utworu.

6 Wybierz partię brzmienia.

Jeśli naciśniesz i przytrzymasz przycisk [VOICE] dłużej niż przez sekundę, pojawi się lista brzmień. Okna Melody R i Melody L będą wybierane na zmianę za każdym razem, gdy naciśniesz przycisk [VOICE].



Przytrzymaj dłużej niż sekundę

7 Wybierz brzmienie, w jakim chcesz grać melodię utworu.

Obracaj pokrętką, aby zmienić brzmienie wybrane dla melodii. Gdy wybierasz różne brzmienia melodii, to tylko one będą się zmieniać, a utwór pozostanie niezmienny (jeśli utwór został zatrzymany, uruchom go ponownie, naciskając przycisk [START/STOP]).

UWAGA

- Różnica pomiędzy Melody R i Melody L...**
Utwory są połączeniem melodii i stylu akompaniamentu automatycznego. Zazwyczaj „melodia” odnosi się do partii prawej ręki, ale w tym instrumencie partie „melodii” dotyczą zarówno prawej, jak i lewej ręki. MELODY R to partia melodii grana prawą ręką, a MELODY L to partia melodii dla lewej ręki.



Nagranie własnego wykonania

Możesz nagrać do pięciu własnych wykonania i zapisać je jako utwory użytkownika o numerach 031-035. Po zapisaniu utwory mogą być przekonwertowane na pliki formatu SMF i zapisane w pamięci flash USB (str. 96), a następnie używane z funkcją wyświetlania zapisu nutowego. Gdy poczujesz natchnienie i stworzysz świetną melodię, możesz ją zapisać zarówno w formie nagrania, jak i w formie zapisu nutowego.

■ Dane, które można nagrać

Możesz nagrać w sumie do 6 ścieżek: 5 ścieżek melodycznych i 1 ścieżka stylu (akordowa).

Każda ścieżka może być nagrywana oddzielnie.

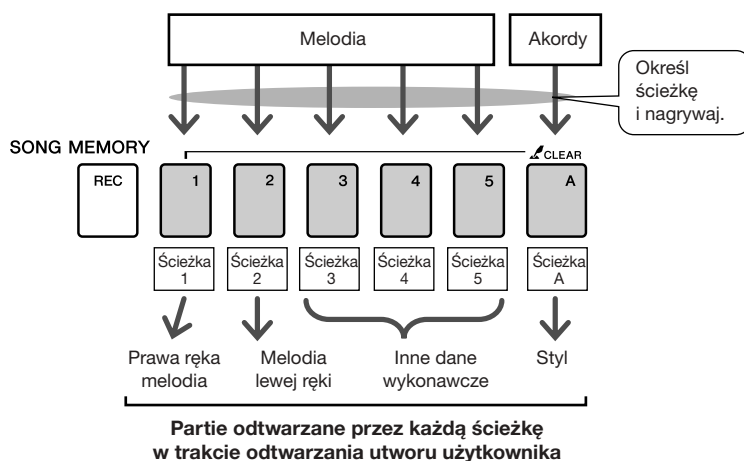
- **Ścieżka melodyczna [1]–[5]..... Nagrywa ścieżki melodyczne.**
- **Ścieżka stylu [A] Nagrywa partię akordów.**

UWAGA

- Jeśli nagrywasz tylko ścieżki melodyczne, w pamięci instrumentu można nagrać maksymalnie 10 000 nut dla pięciu utworów użytkownika. Jeśli nagrywasz tylko ścieżki stylu, w pamięci instrumentu można nagrać maksymalnie 5500 sekwencji akordów dla pięciu utworów użytkownika.
- Utwory użytkownika nie mogą wyświetlać zapisu nutowego, ale mogą zostać przekonwertowane na format SMF i zapisane w pamięci flash USB (str. 96), skąd mogą być odczytywane wraz z zapisem nutowym.

Konfiguracja ścieżki

Aby nagrać własne wykonanie, najpierw użyj przycisków SONG MEMORY [1]–[5] i [A] do określenia ścieżki lub ścieżek, na których chcesz nagrywać. Ścieżka, na której nagrywasz, determinuje odtwarzaną później partię.



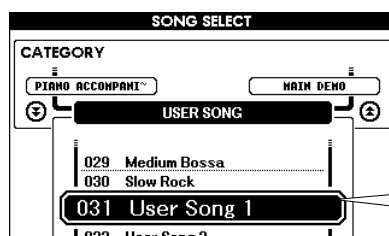
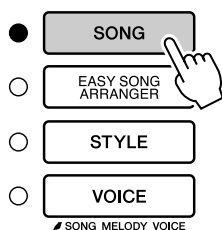
- **Ścieżka [1]** — będzie odtwarzana jako partia melodii prawej ręki (MELODY R)
- **Ścieżka [2]** — będzie odtwarzana jako partia melodii lewej ręki (MELODY L)
- **Ścieżki [3]–[5]** — będą odtwarzane jako „inne” dane wykonawcze.
- **Ścieżka [A]** — będzie odtwarzana jako partia stylu (akompaniamentu automatycznego).

UWAGA

- **Różnica pomiędzy Melody R i Melody L...**
Utwory są połączeniem melodii i stylu akompaniamentu automatycznego. Zazwyczaj „melodia” odnosi się do partii prawej ręki, ale w tym instrumencie partia „melodii” dotyczy zarówno prawej, jak i lewej ręki. MELODY R to partia melodii grana prawą ręką, a MELODY L to partia melodii dla lewej ręki.

Procedura nagrywania

- 1** W oknie MAIN naciśnij przycisk [SONG], a następnie obróć pokrętle, aby wybrać numer utworu użytkownika (031–035), który chcesz nagrywać.



Obróć pokrętle, aby wybrać numer utworu między 031 a 035.

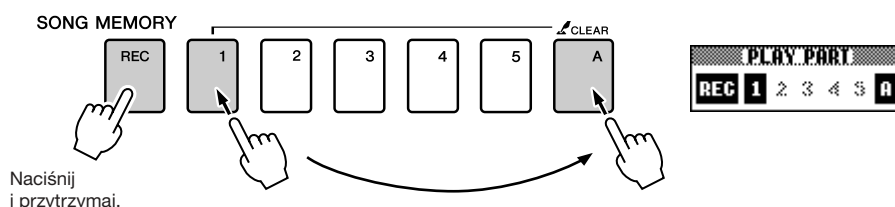
- 2** Wybierz ścieżkę lub ścieżki, na które chcesz nagrywać, i potwierdź wybór na wyświetlaczu.

◆ Nagraj jednocześnie ścieżkę melodii i ścieżkę akompaniamentu

Naciśnij przycisk ścieżki melodii [1]–[5], na którą chcesz nagrywać, przytrzymując przycisk [REC].

Następnie naciśnij przycisk [A], przytrzymując przycisk [REC].

Wybrane ścieżki zostaną podświetlone na wyświetlaczu.



⚠ PRZESTROGA

- Jeśli nagrywasz na ścieżkę, która zawiera poprzednio nagrane dane, zostaną one nadpisane i utracone.

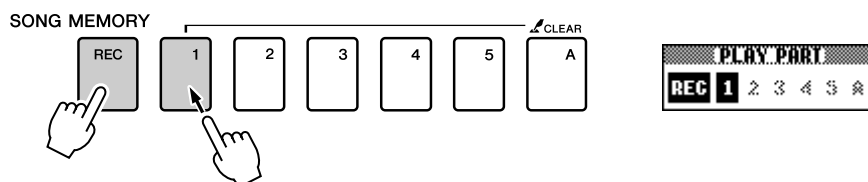
⚠ UWAGA

- Akompaniament stylu zostanie włączony automatycznie, gdy do nagrywania wybierzesz ścieżkę stylu [A].
- Podczas nagrywania nie można włączyć ani wyłączyć akompaniamentu.

◆ Nagraj ścieżkę melodyczną

Naciśnij przycisk ścieżki melodycznej [1]–[5], na którą chcesz nagrywać, przytrzymując przycisk [REC].

Wybrane ścieżki zostaną podświetlone na wyświetlaczu.



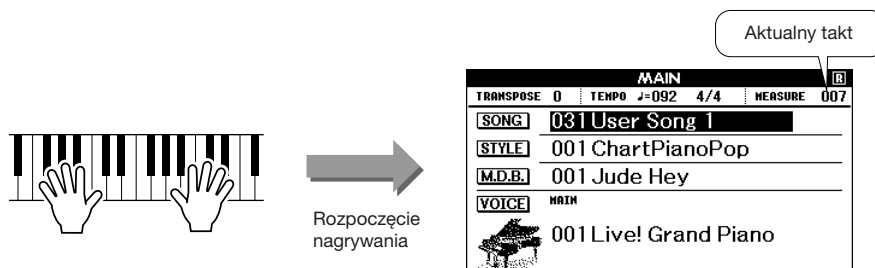
⚠ UWAGA

- Jeśli akompaniament jest włączony, a ścieżka [A] nie została jeszcze nagrana, po wybraniu ścieżki melodycznej ścieżka stylu [A] zostanie automatycznie wybrana do nagrania. Jeśli chcesz nagrywać jedynie na ścieżce melodycznej, upewnij się, że ścieżka stylu [A] jest wyłączona.

Aby anulować nagranie na wybranej ścieżce, ponownie naciśnij przycisk tej ścieżki. Podczas nagrywania nie można włączyć ani wyłączyć akompaniamentu.

3 Nagrywanie rozpocznie się, gdy zagrasz na klawiaturze.

Nagrywanie można również uruchomić, naciskając przycisk [START/STOP]. Podczas nagrywania na wyświetlaczu będzie pokazany aktualny takt.



UWAGA

- Jeśli podczas nagrania pamięć zostanie zapelniona, wyświetli się komunikat ostrzegawczy i nagrywanie zatrzyma się automatycznie. Użyj funkcji kasowania utworu lub ścieżki (str. 61), aby wykasować niepotrzebne dane i zwiększyć miejsce dostępne do nagrywania, a następnie nagrywaj ponownie.

4 Zatrzymaj nagrywanie, naciskając przycisk [START/STOP] lub [REC].



Jeśli naciśniesz przycisk [INTRO/ENDING/rit.] podczas nagrywania ścieżki stylu, odegrany zostanie odpowiedni schemat zakończenia i nagrywanie zostanie zatrzymane. Gdy nagrywanie się zatrzyma, numer aktualnego taktu powróci do 001, a na wyświetlaczu zostaną pokazane w ramce numery nagranych ścieżek.

● Aby nagrać pozostałe ścieżki

Powtórz kroki 2 do 4, aby nagrać pozostałe ścieżki.

Dzięki wybraniu nienagranej ścieżki — za pomocą przycisków SONG MEMORY [1]–[5], [A] — możesz nagrywać nową ścieżkę, słuchając ścieżek nagranych poprzednio (odtwarzane ścieżki pojawiają się na wyświetlaczu). Możesz także wyciszyć poprzednio nagrane ścieżki (wyciszone ścieżki nie pojawiają się na wyświetlaczu) podczas nagrywania nowych ścieżek.

● Aby ponownie nagrać ścieżkę

Wystarczy wybrać ścieżkę, którą chcesz ponownie nagrać. Nowy materiał zastąpi poprzednie nagranie.

5 Gdy nagrywanie jest skończone...

◆ Aby odtworzyć utwór użytkownika

Utwory użytkownika odtwarzane są w taki sam sposób, jak zwykłe utwory (str. 31).

- 1 Naciśnij przycisk [SONG] w oknie MAIN.
- 2 Podświetlony zostanie numer/nazwa aktualnego utworu — obracaj pokrętkiem, aby wybrać utwór użytkownika (031–035), który chcesz odtworzyć.
- 3 Naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie.

◆ Aby zachować utwór użytkownika w pamięci flash USB → str. 95

◆ Aby zachować w pamięci flash USB utwór użytkownika w formacie SMF → str. 96

● **Dane, których nie można nagrać**

- Brzmienie „Split”
- Na początku nagrania ścieżki nagrane zostają następujące parametry. Zmiany dokonane w trakcie trwania utworu nie zostaną nagrane:
Reverb type, Chorus type, Time signature, Style number, Style volume, Tempo (jeśli nagrywana jest ścieżka stylu)

Song Clear — Kasowanie utworów użytkownika

Ta funkcja kasuje cały utwór użytkownika (wszystkie ścieżki).

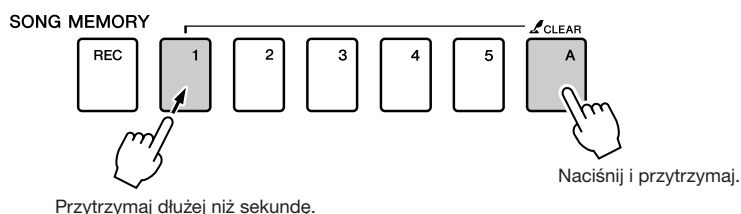
UWAGA

- Jeśli w utworze użytkownika chcesz skasować tylko określoną ścieżkę, użyj funkcji Track Clear (kasowanie ścieżki).

1 W oknie MAIN wybierz utwór użytkownika (031–035), który chcesz skasować.

2 Naciśnij i przytrzymaj przycisk SONG MEMORY [1] dłużej niż przez sekundę, trzymając wciśnięty przycisk SONG MEMORY [A].

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat potwierdzający.



3 Naciśnij przycisk [+].

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat potwierdzający. Możesz anulować czynność kasowania, naciskając przycisk [-].

UWAGA

- Aby skorzystać z funkcji Song Clear, naciśnij przycisk [+]. Naciśnij [-], aby anulować funkcję Song Clear.

4 Naciśnij przycisk [+], aby skasować utwór.

W trakcie kasowania utworu na wyświetlaczu pojawi się komunikat „clear-in-progress”.

Track Clear — Kasowanie wybranej ścieżki w utworze użytkownika

Funkcja ta pozwala wykasować określoną ścieżkę w utworze użytkownika.

1 W oknie MAIN wybierz utwór użytkownika (031–035), który chcesz skasować.

2 Naciśnij i przytrzymaj dłużej niż przez sekundę przycisk SONG MEMORY ([1]–[5], [A]), odpowiadający ścieżce, którą chcesz skasować.

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat potwierdzający.



3 Naciśnij przycisk [+].

Na wyświetlaczu pojawi się komunikat potwierdzający.

Możesz anulować czynność kasowania, naciskając przycisk [-].

4 Naciśnij przycisk [+], aby skasować ścieżkę.

W trakcie kasowania ścieżki na wyświetlaczu pojawi się komunikat „clear-in-progress”.

UWAGA

- Aby skorzystać z funkcji Track Clear, naciśnij przycisk [+]. Naciśnij [-], aby anulować funkcję Track Clear.



Kopia zapasowa i inicjowanie

Kopia zapasowa

Następujące ustawienia są zapamiętywane i zachowywane nawet wtedy, gdy zasilanie zostanie wyłączone. Jeśli chcesz zainicjować ustawienia, użyj funkcji inicjowania opisanej poniżej.

● Parametry zapisywane w kopii zapasowej

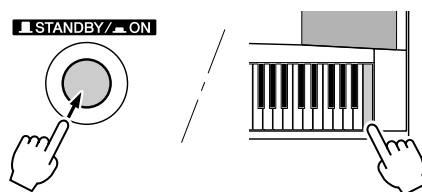
- Utwory użytkownika
- Pliki stylów
- Pamięć registryjna
- Ustawienia FUNCTIONS: Tuning (Strojenie), Split Point (Punkt podziału), Touch Sensitivity (Czułość na uderzenie w klawisze), Style Volume (Głośność stylu), Song Volume (Głośność utworu), Metronome Volume (Głośność metronomu), Grade (Ocena), Demo Cancel (Blokowanie utworu demonstracyjnego), Language Selection (Wybór języka), Panel Sustain (Sustain panelowy), Master EQ type (Typ korekcji głównej), Chord Fingering (Palcowanie akordów)

Inicjowanie

Ta funkcja kasuje wszystkie dane kopii zapasowych z pamięci flash i przywraca ustawienia domyślne. Dostępne są następujące procedury inicjalizacyjne.

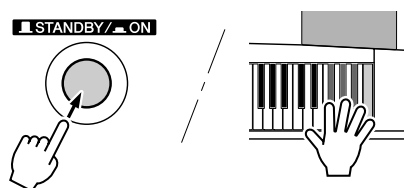
■ Czyszczenie kopii zapasowej

Aby wyczyścić dane zachowane w kopii zapasowej w wewnętrznej pamięci flash — ustawienia panelu, pamięci registryjnej, utworów użytkownika, plików stylu — włącz zasilanie, naciskając przełącznik [STANDBY/ON], jednocześnie przytrzymując najwyższy biały klawisz klawiatury. Dane zachowane w kopii zapasowej zostaną usunięte, a wartości domyślne przywrócone.



■ Czyszczenie pamięci flash

Aby wyczyścić dane utworów, pliki stylów i muzycznej bazy danych, które zostały wczytane do pamięci wewnętrznej flash z komputera, przytrzymaj jednocześnie najwyższy biały klawisz oraz trzy najwyższe czarne klawisze klawiatury i włącz zasilanie, naciskając przełącznik [STANDBY/ON].



⚠ PRZESTROGA

- Po uruchomieniu funkcji *Flash Clear* skasowane zostaną również dane utworów zakupionych. Zapisz na komputerze dane, które chcesz zachować.



Obsługa podstawowa

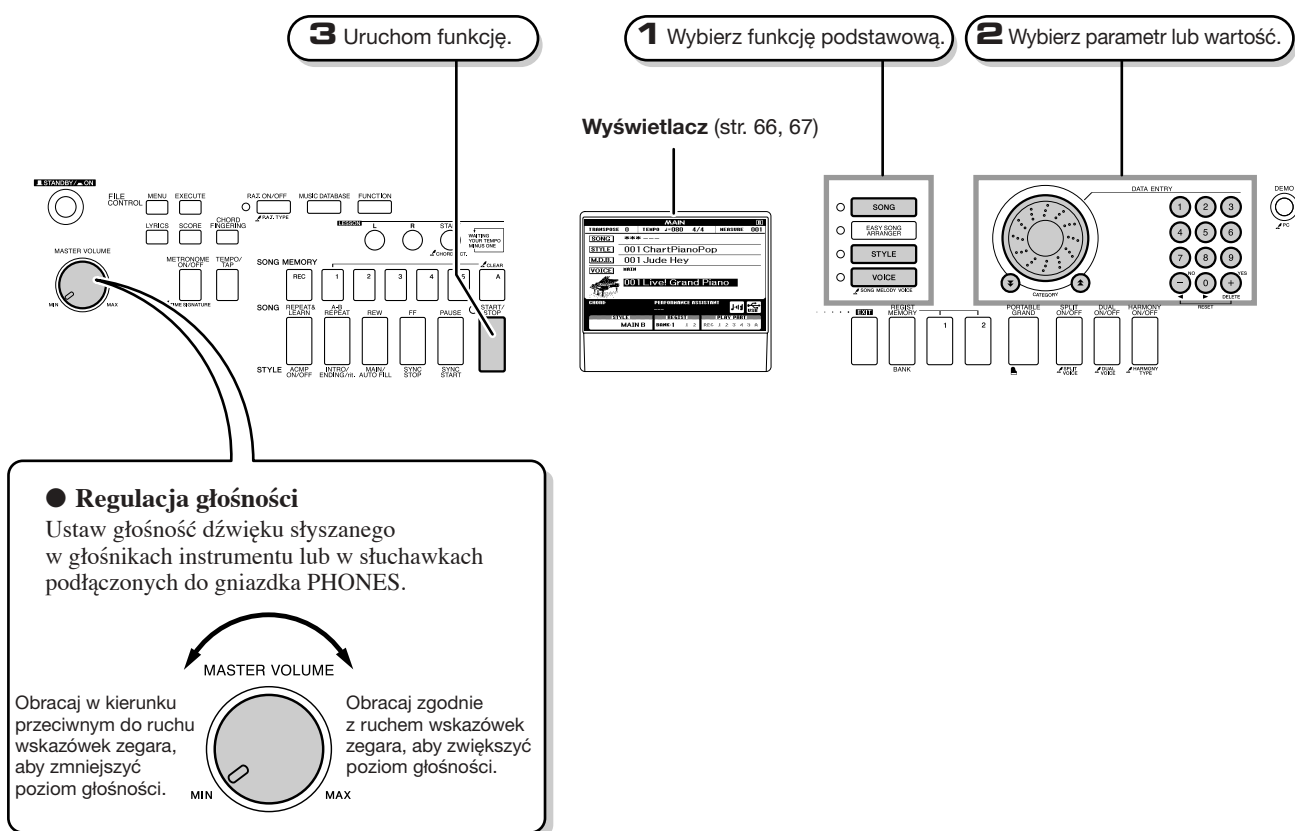
Obsługa podstawowa

Ogólna obsługa DGX-530/YPG-535 oparta jest na prostych operacjach.

1 Naciśnij przycisk, aby wybrać funkcję podstawową.

2 Użyj pokrętki, aby wybrać parametr lub wartość.

3 Uruchom funkcję.



1 Naciśnij przycisk, aby wybrać funkcję podstawową.

- ☐ **SONG** — Wybierz utwór, którego chcesz odsłuchać lub wykorzystać podczas lekcji.
 - ☐ **EASY SONG ARRANGER**
 - ☐ **STYLE** — Wybierz styl akompaniamentu automatycznego.
 - ☐ **VOICE** — Wybierz brzmienie, w jakim chcesz grać na klawiaturze.
- SONG MELODY VOICE**

2 Użyj pokrętła, aby wybrać parametr lub wartość.

Gdy wybierzesz funkcję podstawową, parametr odpowiadający tej funkcji zostanie wyświetlony na wyświetlaczu. Aby wybrać żądany parametr, możesz użyć pokrętła lub przycisków numerycznych [0]–[9].

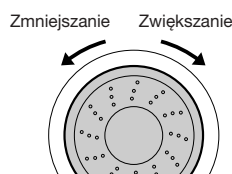


Aktualnie wybrany parametr zostanie podświetlony na wyświetlaczu. W tym przykładzie naciśnięty został przycisk [VOICE].

■ Zmienianie wartości

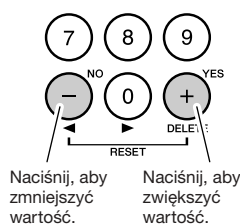
● Pokrętło

Obracaj pokrętłem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aby zwiększyć wartość wybranego parametru, lub w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, aby ją zmniejszyć. Obracaj płynnie pokrętłem, aby równomiernie zwiększać lub zmniejszać wartość.



● Przyciski [+] i [-]

Naciśnij przez chwilę przycisk [+], aby zwiększyć wartość o 1, lub naciśnij przycisk [-], aby zmniejszyć wartość o 1. Naciśnij i przytrzymaj przycisk, aby równomiernie zwiększać lub zmniejszać wartość parametru.

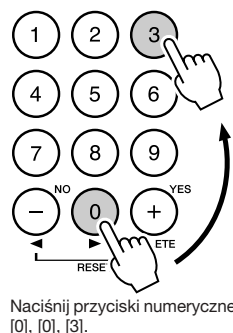


● Przyciski numeryczne [0]–[9]

Przyciski numeryczne mogą być używane do bezpośredniego wprowadzania wartości parametru lub numeru utworu. Setne lub dziesiętne oznaczone jako „0” mogą być pominięte (zobacz poniżej).

Przykład: Utwór o numerze „003” może być wybrany na trzy sposoby.

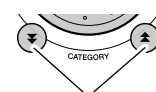
- [0] → [0] → [3]
(„003” pojawi się na wyświetlaczu po krótkiej chwili)
- [3]
(„003” pojawi się na wyświetlaczu po krótkiej chwili)



Naciśnij przyciski numeryczne [0], [0], [3].

● Przyciski CATEGORY [▲] i [▼]

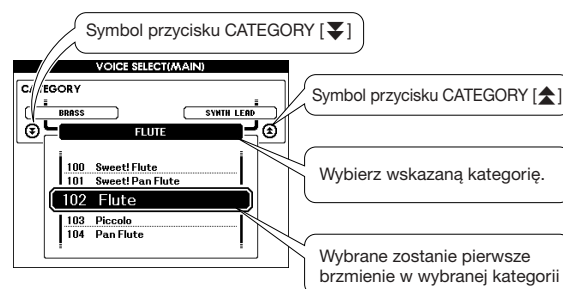
Wybierając utwór, styl lub brzmienie, możesz użyć tych przycisków, aby przejść do pierwszego parametru w następnej lub poprzedniej kategorii.



Przejdź do pierwszego parametru w następnej lub poprzedniej kategorii.

Przyciski CATEGORY [▲] i [▼] są przydatne do wybierania parametrów sklasyfikowanych w kategorii, jak przedstawiono poniżej.

Przykład: Okno VOICE SELECT



W oknie, w którym pojawia się kategoria, wybór będzie łatwiejszy, jeśli najpierw użyjesz przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać kategorię zawierającą żądany parametr, a następnie wybierzesz parametr za pomocą pokrętła lub przycisków [+] i [-]. To jest szczególnie przydatne, gdy musisz wybierać spośród dużej liczby brzmień.

W przypadku większości opisanych procedur do szybkiego wybierania zaleca się pokrętło, ponieważ jest to najłatwiejsza i najbardziej intuicyjna metoda. Należy również pamiętać, że większość parametrów lub wartości, które mogą być wybrane pokrętłem, może też być wybrana przy użyciu przycisków [+] i [-].

3 Uruchom funkcję.



Naciśnij przycisk [START/STOP].

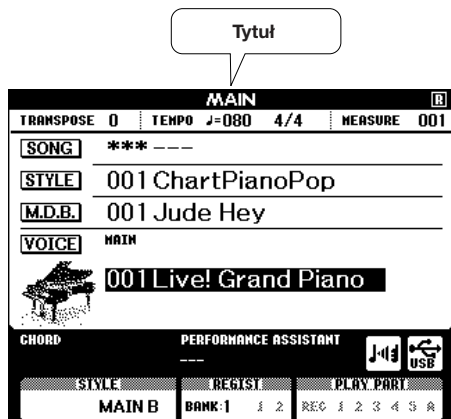
Po naciśnięciu przycisków [SONG] lub [STYLE] naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie wybranego utworu lub stylu (rytmu).

Okna na wyświetlaczu

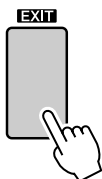
● Nazwy okien

Wszystkie operacje wykonuje się, obserwując wyświetlacz. Dla różnych trybów i funkcji przewidziane są różne typy okna na wyświetlaczu. Nazwa aktualnego okna pojawia się u góry ekranu.

● Okno MAIN (Główne)



Aby powrócić do okna MAIN



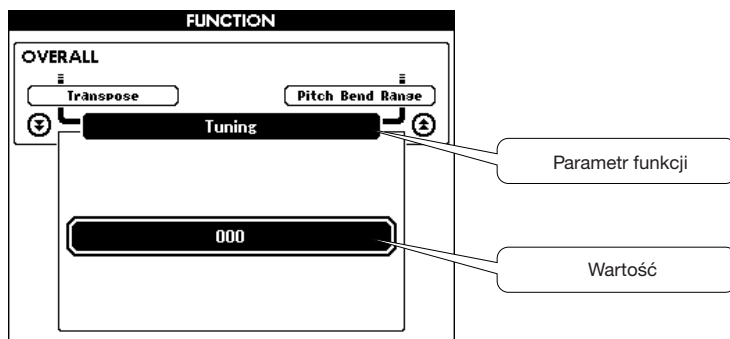
Większość operacji wykonuje się w oknie MAIN.

Możesz powrócić do okna MAIN z dowolnego innego okna, naciskając przycisk [EXIT] przy prawym dolnym rogu wyświetlacza.

● Okno FUNCTION (str. 89)

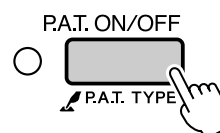
Okno FUNCTION oferuje dostęp do 46 funkcji pomocniczych.

Okno FUNCTION pojawi się, gdy naciśnięty zostanie przycisk [FUNCTION]. W oknie FUNCTION możesz używać przycisków CATEGORY [▲] i [▼] (str. 65), aby wybierać 46 różnych grup funkcji. Naciskaj przyciski CATEGORY, aż pojawi się żądana funkcja. Możesz następnie użyć pokrętki, przycisków [+] i [-] lub przycisków [0]–[9], aby ustawić żądaną wartość funkcji.



Symbol „Press & Hold” (Naciśnij i przytrzymaj)

Symbol , który pojawia się obok niektórych przycisków, wskazuje, że przycisk może być naciśnięty i przytrzymany dłużej niż przez sekundę w celu wywołania danej funkcji. Zapewnia to wygodny i bezpośredni dostęp do wielu funkcji.

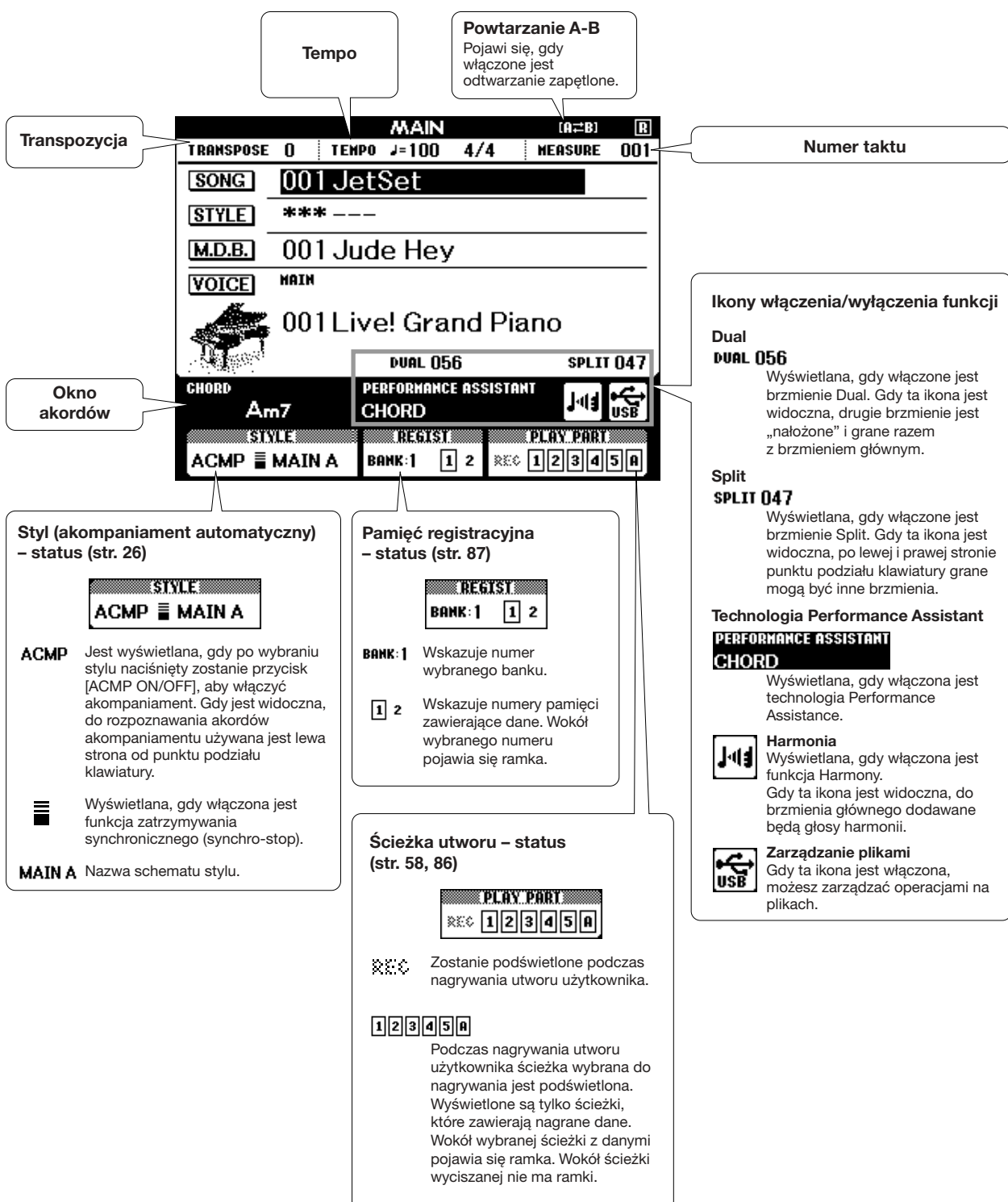


Parametry okna MAIN

Okno MAIN pokazuje wszystkie aktualne ustawienia podstawowe: utworu, stylu, brzmienia. A także wiele wskaźników, które wskazują, czy dana funkcja jest włączona/wyłączona.

* Ustaw regulator LCD CONTRAST na panelu tylnym, aby uzyskać optymalną wyrazistość wyświetlacza.

CONTRAST

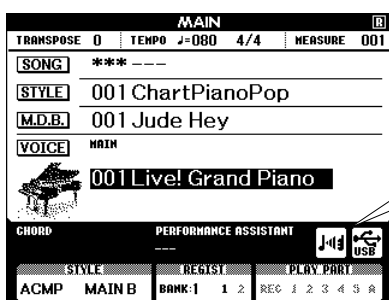
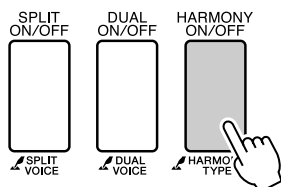


Dodawanie harmonii

Funkcja ta dodaje głosy harmonii do brzmienia głównego.

1 Naciśnij przycisk [HARMONY ON/OFF], aby włączyć funkcję harmonii.

Aby wyłączyć harmonię, naciśnij ponownie przycisk [HARMONY ON/OFF].



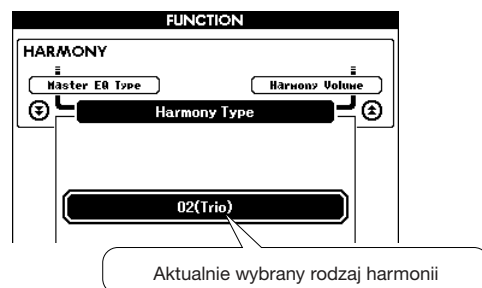
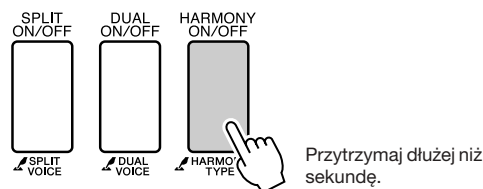
Gdy harmonia jest włączona, na wyświetlaczu pojawi się ikona harmonii

UWAGA

- Gdy naciśniesz przycisk [HARMONY ON/OFF], aby włączyć tę funkcję, zostanie automatycznie wybrany rodzaj harmonii odpowiedni dla aktualnie wybranego brzmienia głównego.

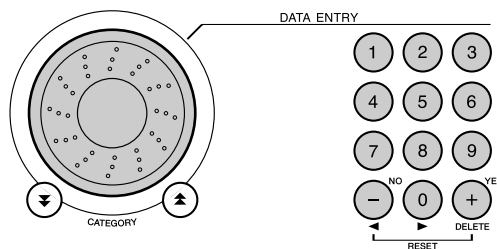
2 Naciśnij i przytrzymaj przycisk [HARMONY] dłużej niż sekundę.

Wyświetlony zostanie aktualnie wybrany rodzaj harmonii.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać rodzaj harmonii.

W Tabeli rodzajów efektów na str. 133 znajdziesz informacje o dostępnych rodzajach harmonii. Spróbuj grać na klawiaturze z funkcją harmonii. Efekt i działanie każdego rodzaju harmonii jest inny. Szczegóły znajdziesz w rozdziale „Uzyskiwanie różnych rodzajów harmonii” oraz w Tabeli rodzajów efektów.

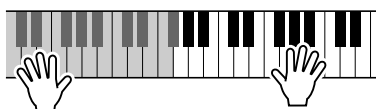


UWAGA

- Dźwięki harmonii można dodawać tylko do brzmienia głównego, a nie do brzmień Dual czy Split.
- Gdy włączony jest akompaniament automatyczny (świeci się ACMP ON), klawisze znajdujące się po lewej stronie od punktu podziału klawiatury nie generują dźwięków harmonii.

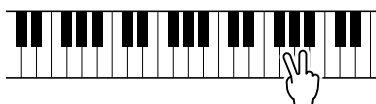
● Uzyskiwanie różnych rodzajów harmonii

- Rodzaje harmonii 01–05



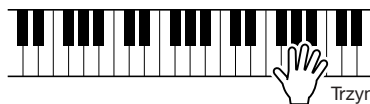
Naciskaj klawisze dla prawej ręki, grając akordy w obszarze akompaniamentu automatycznego klawiatury, gdy włączony jest akompaniament automatyczny (str. 26).

- Rodzaje harmonii 06–12 (tryl)



Trzymaj wciśnięte dwa klawisze.

- Rodzaje harmonii 13–19 (tremolo)



Trzymaj wciśnięte klawisze.

- Rodzaje harmonii 20–26 (echo)



Trzymaj wciśnięte klawisze.

Głośność harmonii można regulować w ustawieniach Function (str. 91).

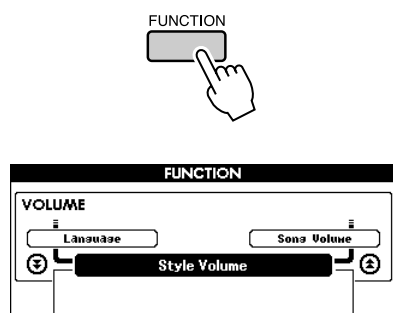
Dodawanie pogłosu

Pogłos pozwala na grę z głęboką przestrzenią hali koncertowej.

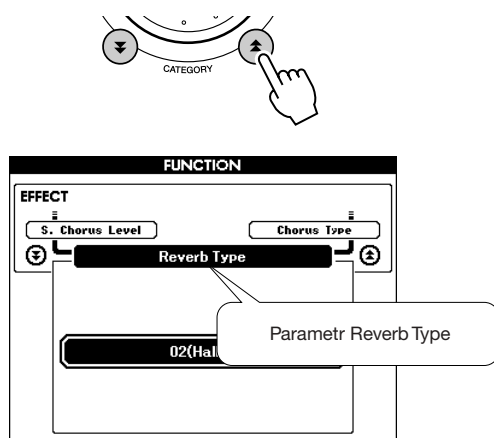
Gdy wybierzesz styl lub utwór, do wykorzystywanego brzmienia zostanie automatycznie dobrany optymalny rodzaj pogłosu. Jeśli chcesz wybrać inny rodzaj pogłosu, zastosuj się do wskazówek opisanych poniżej.

W Tabeli rodzajów efektów na str. 133 znajdziesz informacje o dostępnych rodzajach pogłosu.

- 1 Naciśnij przycisk [FUNCTION], aby otworzyć okno FUNCTION.**

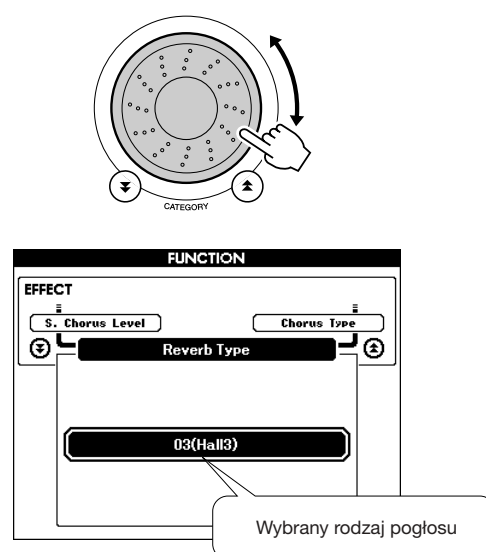


- 2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Reverb Type.**



- 3 Użyj pokrętki, aby wybrać rodzaj pogłosu.**

Możesz sprawdzić, jak brzmi wybrany rodzaj pogłosu, grając na klawiaturze.



W Tabeli rodzajów efektów na str. 133 znajdziesz informacje o dostępnych rodzajach pogłosu.

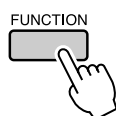
● Ustawianie poziomu pogłosu

Możesz oddzielnie ustawiać wartość pogłosu dodawaną do brzmienia głównego, brzmień Dual i Split (zobacz str. 90).

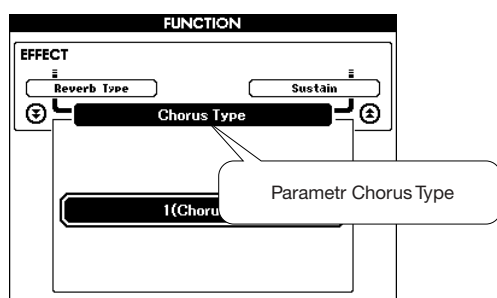
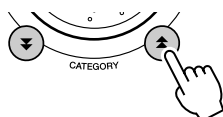
Dodawanie efektu Chorus

Efekt Chorus „pogrubia” brzmienie, tworząc wrażenie wielu takich samych dźwięków granych unisono. Gdy wybierzesz styl lub utwór, dla wykorzystywanego brzmienia zostanie automatycznie dobrany optymalny rodzaj Chorus. Jeśli chcesz wybrać inny rodzaj efektu Chorus, zastosuj się do wskazówek opisanych poniżej.

- 1** Naciśnij przycisk **[FUNCTION]**, aby otworzyć okno **FUNCTION**.

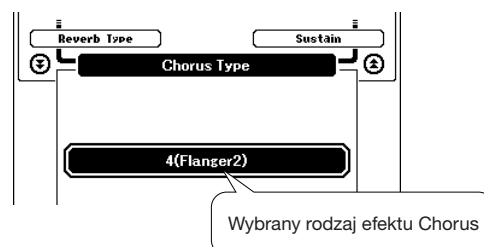
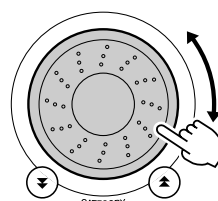


- 2** Użyj przycisków **CATEGORY** [**▲**] i [**▼**], aby wybrać parametr Chorus Type.



- 3** Użyj pokrętki, aby wybrać rodzaj efektu Chorus.

Możesz sprawdzić, jak brzmi wybrany rodzaj efektu Chorus, grając na klawiaturze.



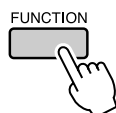
● Ustawianie poziomu efektu Chorus

Możesz oddzielnie ustawiać poziom efektu Chorus dodawany do brzmienia głównego, brzmień Dual i Split (zobacz str. 90).

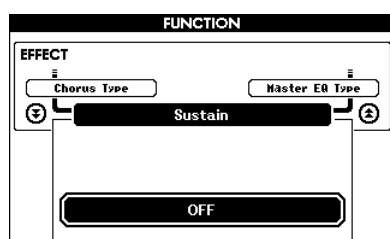
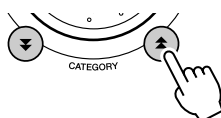
Funkcja Sustain na panelu

Ta funkcja wydłuża czas wybrzmiewania dźwięków instrumentu. Użyj jej, gdy chcesz dodać efekt Sustain do wszystkich brzmień jednocześnie niezależnie od działania przełącznika nożnego. Funkcja Sustain nie wpływa na brzmienia Split.

- 1** Naciśnij przycisk [FUNCTION], aby otworzyć okno FUNCTION.



- 2** Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Sustain. Wyświetlone jest aktualne ustawienie.



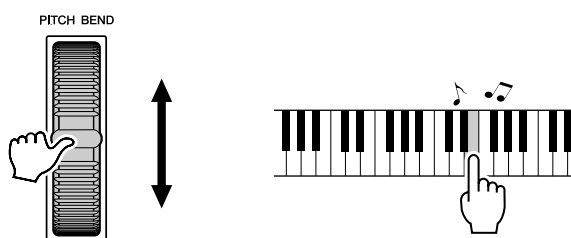
- 3** Możesz teraz użyć przycisków [+] i [-], aby włączyć lub wyłączyć efekt Sustain.

UWAGA

- W przypadku niektórych głosów po włączeniu efektu Sustain może on być niezauważalny.

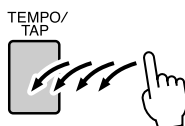
Pokrętko Pitch Bend

Pokrętko Pitch Bend może być użyte do wprowadzania płynnych zmian wysokości dźwięków granych na klawiaturze. Przesuń pokrętko do góry, aby podwyższyć wysokość dźwięku, lub do dołu, aby ją obniżyć. Jeśli użyjesz tej funkcji dla brzmienia takiego, jak gitara „045 Overdriven” (str. 17), możesz uzyskać realistyczny efekt pociągania struny. Możesz zmienić wielkość efektu Pitch Bend generowanego przez pokrętko, jak opisano na str. 90.



Tap Start

Możesz uruchomić utwór/styl, naciskając przycisk TEMPO/TAP] w żądanym tempie — 4 razy dla metrum cztermiarowego, a 3 razy dla metrum trójmiarowego. Możesz zmienić tempo w trakcie odtwarzania utworu, naciskając dwukrotnie przycisk.

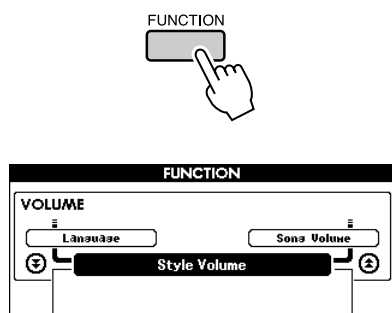


Dynamika klawiatury

Możesz ustawić czułość klawiatury na siłę uderzenia, postępując w poniższy sposób.

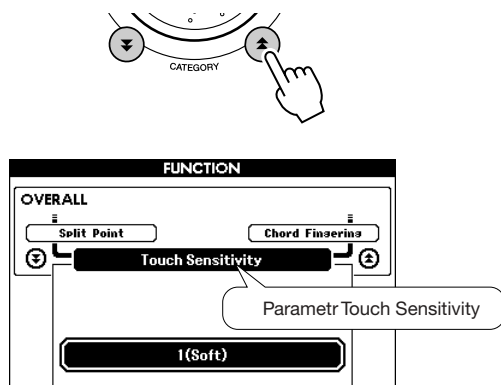
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

Aktualnie wybrany parametr zostanie podświetlony na wyświetlaczu.



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Touch Sensitivity (such as on a screen) (czułość na uderzenie w klawisze).

Wyświetlona zostanie aktualnie wybrana czułość.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać ustawienie czułości między 1 a 3. Wyższe wartości spowodują większą czułość, czyli bardziej zróżnicowaną reakcję głośności w odpowiedzi na uderzenia w klawisze.

Ustawienie „4” spowoduje, że głośność dźwięków będzie taka sama niezależnie od tego, z jaką siłą będą uderzane klawisze.

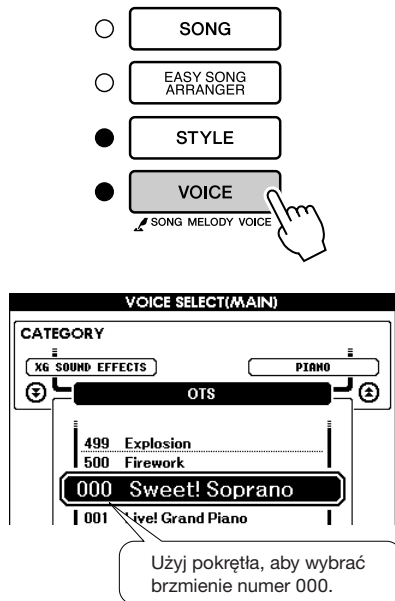
UWAGA

- Ustawienie domyślne czułości to „2”.

Funkcja One Touch Setting

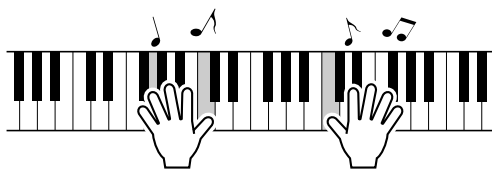
Niekiedy wybranie najlepszego brzmienia do gry z danym utworem czy stylem może być kłopotliwe. Funkcja One Touch Setting automatycznie wybiera najbardziej odpowiednie brzmienie, gdy wybierany jest styl lub utwór. Po prostu wybierz brzmienie nr „000”, aby uaktywnić tę funkcję.

- 1** Wybierz brzmienie numer „000”
(kroki 1–2 na str. 17).



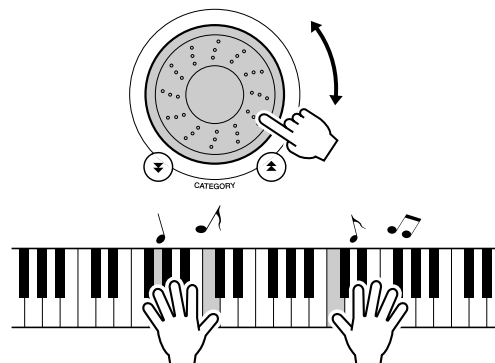
- 2** Wybierz i odtwórz dowolny utwór
(kroki 1–3 na str. 31).

- 3** Zagraj na klawiaturze i zapamiętaj dźwięk brzmienia.



Jeśli w czasie tej operacji w pewnym momencie zatrzymane zostało odtwarzanie, naciśnij przycisk [START/STOP], aby ponownie rozpocząć odtwarzanie.

- 4** Użyj pokrętki, aby zmieniać utwory,
a następnie graj na klawiaturze i słuchaj
brzmienia.



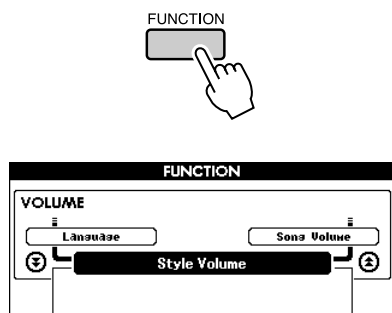
Powinno być słyszane inne brzmienie niż to grane w etapie 3. Zmieniając utwory, obserwuj wyświetlacz, a zauważysz, że dla każdego utworu wybierane są inne brzmienia.

Wybieranie ustawienia EQ dla uzyskania najlepszego brzmienia

Dostępnych jest pięć różnych ustawień korektora brzmienia (EQ), aby umożliwić uzyskanie najlepszego brzmienia w zależności od sposobu odsłuchu — na wewnętrznych głośnikach instrumentu, słuchawkach lub zewnętrznym systemie nagłośnieniowym.

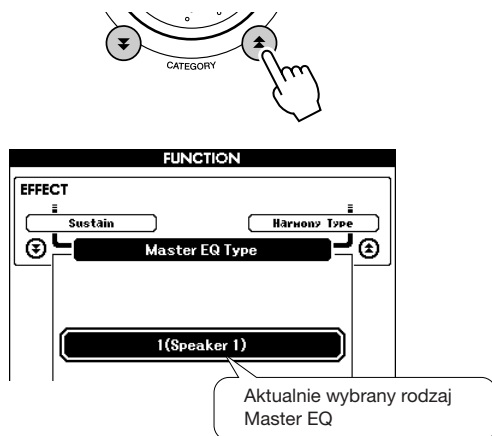
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

Aktualnie wybrany parametr zostanie pokazany na wyświetlaczu.



2 Naciskaj przyciski CATEGORY [▲] i [▼] tyle razy, aby wywołać funkcję „Master EQ Type”.

Pojawi się aktualnie wybrany rodzaj EQ.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać żądane ustawienie Master EQ.

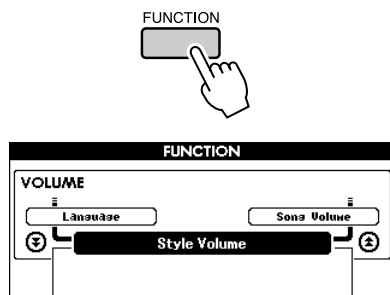
Pięć dostępnych ustawień: 1–5. Ustawienia 1 i 2 są najlepsze do odsłuchu instrumentu przez wbudowane głośniki, ustawienie 3 dla słuchawek, a ustawienia 4 i 5 są idealne do odsłuchu przez zewnętrzne nagłośnienie.

Kontrolery stroju

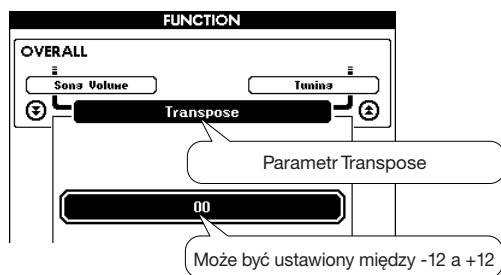
◆ Duże zmiany stroju (Transpozycja)

Ogólny strój instrumentu można przesunąć w górę lub w dół o maksymalnie jedną oktawę w jednostkach półtonu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Transpose.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać żadaną wartość transpozycji między -12 a +12.

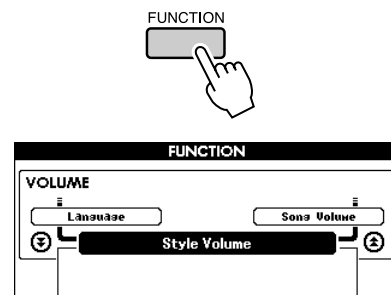
UWAGA

- Wysokość brzmień zestawów perkusyjnych nie może być zmieniona.

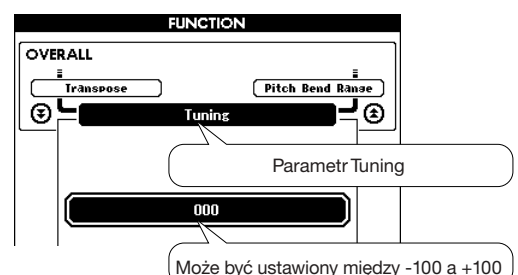
◆ Małe zmiany wysokości stroju (Strojenie)

Ogólny strój instrumentu można przesunąć w górę lub w dół o 100 setnych co 1 setną (100 setnych = 1 półton).

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby CATEGORY wybrać parametr Tuning.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać żadaną wartość strojenia między -100 a +100.

UWAGA

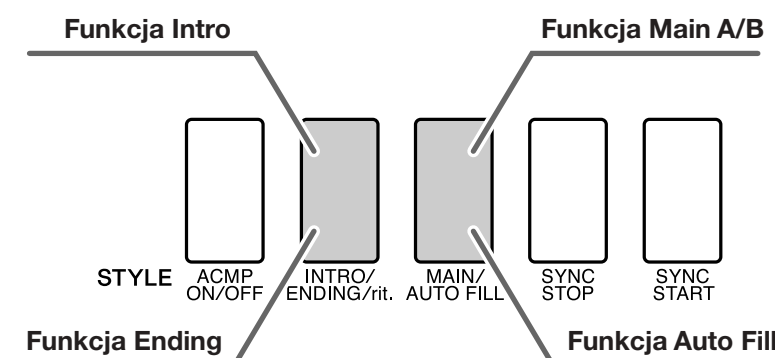
- Wysokość brzmień zestawów perkusyjnych nie może być zmieniona.

Podstawowe działanie funkcji stylu (akompaniamentu automatycznego) opisane jest na str. 25 dodatku Krótki przewodnik.

Poniżej znajdziesz m.in. informacje o innych sposobach gry stylami, o regulacji głośności stylu i możliwościach gry akordami przy użyciu stylów.

Wariacja schematu (Sekcje)

Instrumenty DGX-530/YPG-535 posiadają szeroką gamę „sekcji” stylu, które umożliwiają tworzenie zróżnicowanych aranżacji akompaniamentu w stylistyce dopasowanej do granego utworu.



● Sekcja INTRO

Funkcja używana do rozpoczęcia utworu. Gdy kończy się odtwarzanie intro (wprowadzenie), akompaniament przechodzi do sekcji głównej. Długość intro (w taktach) różni się zależnie od wybranego stylu.

● Sekcja MAIN

Służy do odtwarzania głównej partii utworu. Odtwarza główny schemat akompaniamentu i powtarza go bez końca, aż do naciśnięcia przycisku innej sekcji. Istnieją dwie odmiany schematu podstawowego (A i B), a brzmienie odtwarzania stylu zmienia się harmonicznie na podstawie akordów granych lewą ręką.

● Sekcja Fill-in

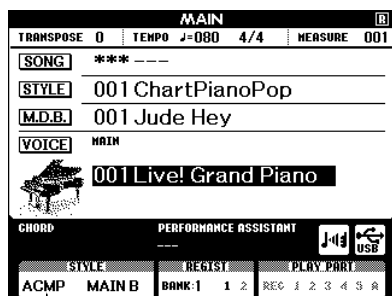
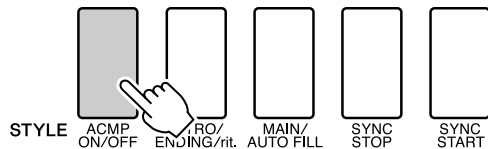
Automatycznie dodawana przed zmianą sekcji A i B.

● Sekcja ENDING

Służy do zakończenia utworu. Po zagranie całego zakończenia odtwarzanie akompaniamentu automatycznego zatrzyma się. Długość zakończenia (w taktach) różni się zależnie od wybranego stylu.

1 Naciśnij przycisk [STYLE], a następnie wybierz styl.

2 Naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby włączyć akompaniament automatyczny.

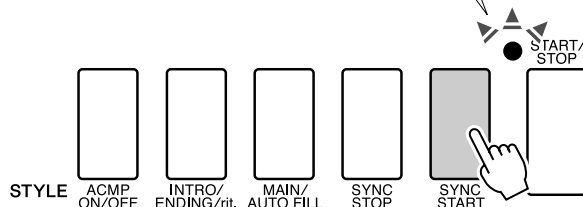


STYLE
ACMP MAIN B

Pojawia się, gdy akompaniament automatyczny jest włączony

3 Naciśnij przycisk [SYNC START], aby włączyć funkcję startu synchronicznego.

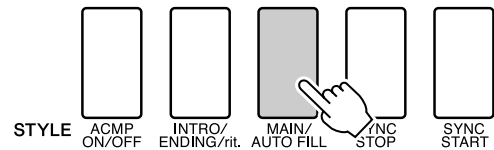
Dioda zacznie migać, gdy włączony zostanie tryb gotowości startu synchronicznego



● Start synchroniczny

Jeśli tryb gotowości startu synchronicznego jest włączony, po zagraniu pierwszego akordu w obszarze akompaniamentu klawiatury rozpocznie się odtwarzanie stylu. Możesz wyłączyć tryb gotowości startu synchronicznego, naciskając ponownie przycisk [SYNC START].

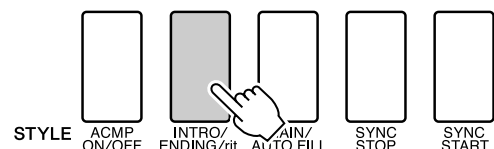
4 Naciśnij przycisk [MAIN/AUTO FILL].



STYLE
ACMP MAIN B

Wyświetlona zostanie nazwa wybranej sekcji — MAIN A lub MAIN B

5 Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].

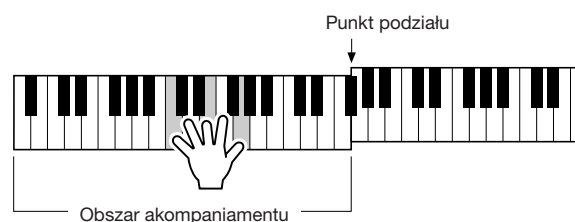


STYLE
ACMP INTRO A

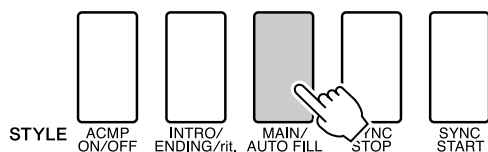
Możesz teraz odtworzyć intro.

6 Odtwarzanie sekcji Intro wybranego stylu rozpoczyna się po zagraniu akordu lewą ręką.

W tym przykładzie zagraj akord C-dur (jak widać na ilustracji). Informacje o graniu akordów można znaleźć w części „Granie akordów akompaniamentu automatycznego” na str. 30.

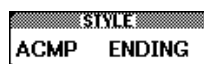
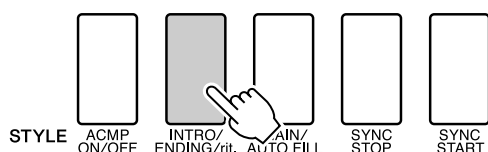


7 Naciśnij przycisk [MAIN/AUTO FILL].



Gdy sekcja Fill-in zostanie zakończona, nastąpi płynne przejście do wybranej sekcji A/B.

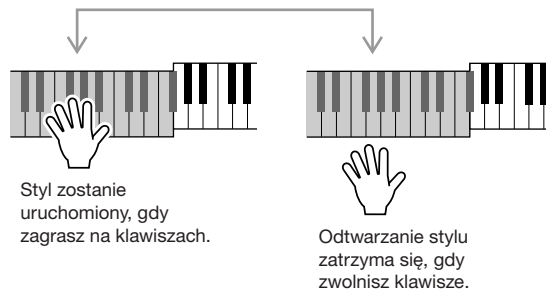
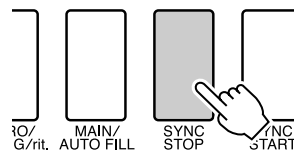
8 Naciśnij przycisk [INTRO/ENDING/rit.].



Spowoduje to uruchomienie odtwarzania wybranego schematu zakończenia.
Po zagranie całego zakończenia odtwarzanie akompaniamentu automatycznego zatrzyma się. Jeśli podczas odtwarzania zakończenia odpowiadający mu przycisk [INTRO/ENDING/rit.] zostanie powtórnie naciśnięty, spowoduje to, że zakończenie będzie stopniowo spowalniane (efekt ritardando).

● Zatrzymanie synchroniczne

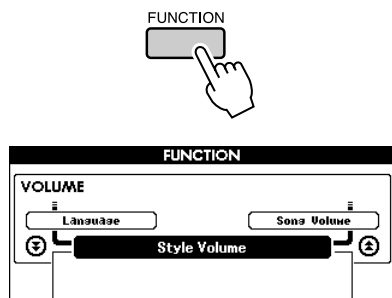
Gdy wybrana jest ta funkcja, styl będzie odtwarzany tylko wtedy, gdy grasz akordy na obszarze akompaniamentu. Odtwarzanie stylu zatrzyma się, gdy zwolnisz klawisze. Aby włączyć tę funkcję, naciśnij przycisk [SYNC STOP].



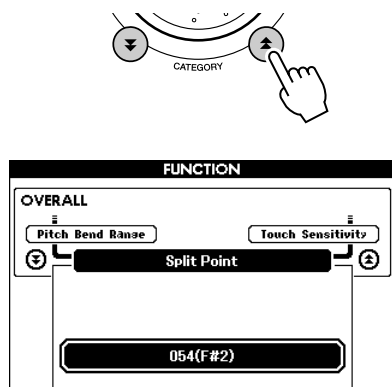
Ustawianie punktu podziału

Początkowo punkt podziału jest ustawiony na klawiszu nr 54 (klawisz F #2), ale można go zmienić na inny klawisz, jak opisano poniżej.

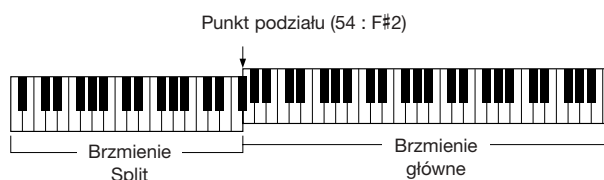
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Split Point.



3 Użyj pokrętki, aby ustawić punkt podziału na dowolnym klawiszu od 000 (C-2) do 127 (G8).



UWAGA

- Gdy zmienia się punkt podziału, zmianie ulega także obszar akompaniamentu automatycznego.
- Punkt podziału nie może być zmieniony w trakcie lekcji.
- Gdy naciśnięty zostanie klawisz punktu podziału, zabrzmi brzmienie Split.

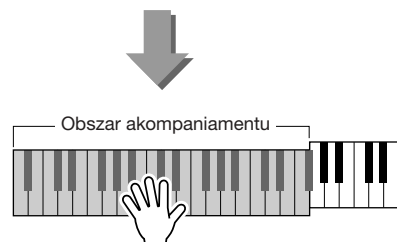
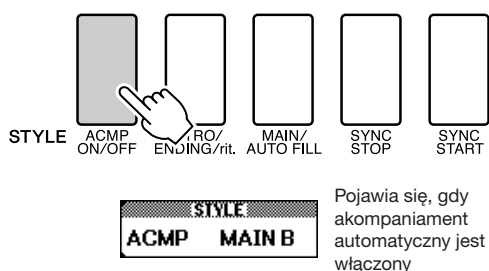
UWAGA

- Możesz także wywołać parametr Split Point, naciskając przycisk [FUNCTION] i używając przycisków CATEGORY [▲] i [▼] do ustawienia tego parametru (str. 89).

Granie stylu z akordami, ale bez rytmu (Stop Accompaniment)

Gdy sekcja akompaniamentu jest włączona (pokazana jest ikona ACMP ON), a funkcja Synchro Start wyłączona, można grać akordy w lewej części klawiatury po zatrzymaniu akompaniamentu, a jego akordy wciąż będą słyszalne. To jest funkcja „Stop Accompaniment”, użyte może być dowolne palcowanie akordów rozpoznawane przez instrument (str. 30).

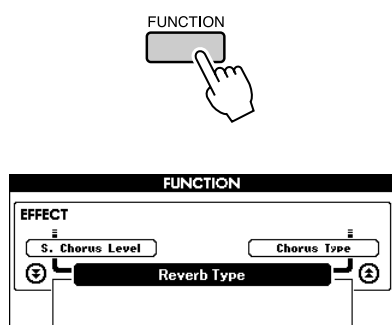
Po naciśnięciu przycisku [STYLE] naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby włączyć akompaniament automatyczny.



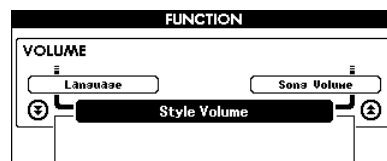
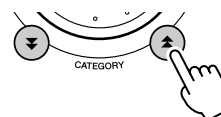
Regulacja głośności stylu

Naciśnij przycisk [STYLE], aby włączyć funkcję stylu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Style Volume.

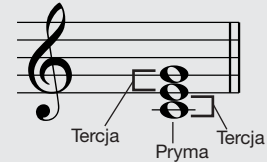


3 Użyj pokrętki, aby wybrać poziom głośności stylu między 000 a 127.

Podstawowe informacje o akordach

Dwa lub więcej dźwięków zagranych razem tworzą „akord”.

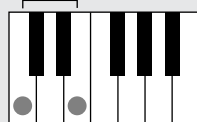
Najbardziej podstawowy typ akordu to trójdźwięk, składający się z trzech nut: prymy, tercji i kwinty danej gamy. Na przykład trójdźwięk C-dur składa się z dźwięków: C (pryma), E (tercja na skali C-dur) oraz G (kwinta w gamie C-dur).



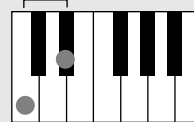
W trójdźwięku C-dur pokazanym poniżej najniższy dźwięk to pryma akordu (jest to pozycja zasadnicza akordu — użycie innych dźwięków jako podstawy akordu to tzw. przewroty akordu, „inversions”). Pryma jest centralnym dźwiękiem akordu, który wspiera i „gruntuje” pozostałe dźwięki akordowe.

Odstęp (interwał) pomiędzy sąsiadującymi dźwiękami trójdźwięku w pozycji zasadniczej to tercja wielka lub tercja mała.

Tercja wielka — cztery półtony



Tercja mała — trzy półtony



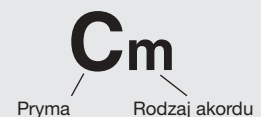
Najniższy interwał w trójdźwięku w pozycji zasadniczej (pomiędzy prymą i tercją) określa, czy trójdźwięk jest durowy, czy molowy. Możemy przesunąć najwyższą nutę o półton do góry lub w dół, aby uzyskać dwa dodatkowe akordy.



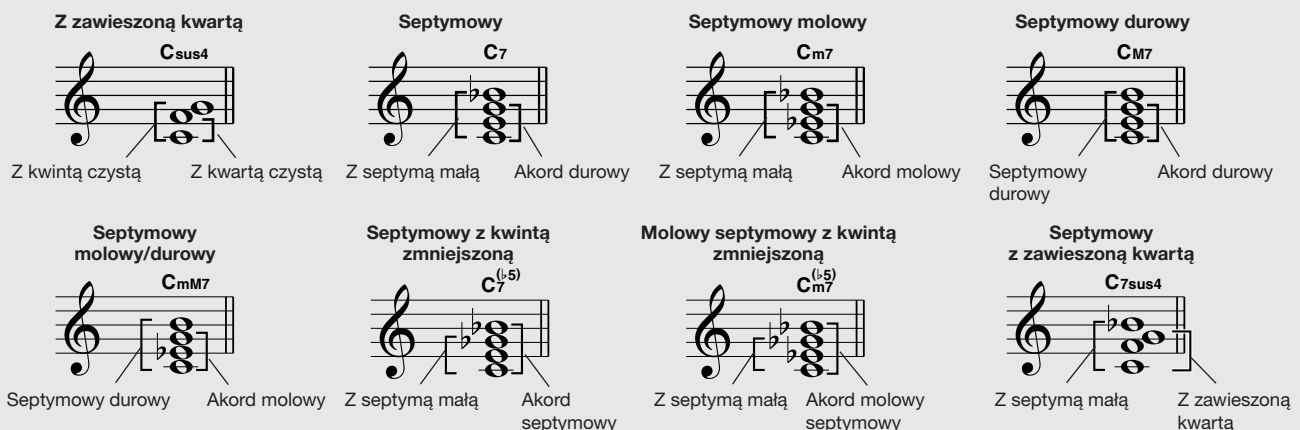
Podstawowa charakterystyka brzmienia akordu pozostaje nienaruszona, nawet jeśli zmieniamy kolejność dźwięków, aby utworzyć różne przewroty. Kolejne akordy w sekwencji akordów mogą być płynnie łączone poprzez wybieranie odpowiednich przewrotów.

● Czytanie nazw akordów

Nazwy akordów mówią prawie wszystko, co należy wiedzieć o akordzie (w przeciwieństwie do przewrotu). Nazwa akordu mówi, jaka jest pryma akordu, czy jest to akord durowy lub molowy, czy zmniejszony lub czy wymaga septymy wielkiej, czy małej oraz jakich używa alteracji — to wszystko po jednym spojrzeniu.



● Niektóre typy akordów (To są tylko niektóre ze standardowych rodzajów akordów rozpoznawanych przez DGX-530/YPG-535.)



■ Rozpoznawane akordy standardowe

Wszystkie akordy w tabeli to akordy z prymą C.

Nazwa akordu/[Skrót]	Brzmienie normalne	Akord (C)	Okno
Durowy [M]	1 - 3 - 5	C	C
Nonowy [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C ⁽⁹⁾	C9
Sekstowy [6]	1 - (3) - 5 - 6	C ₆	C6
Sekstowy z noną [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C ₆ ⁽⁹⁾	C6 ⁹ *
Durowy septymowy [M7]	1 - 3 - (5) - 7 lub 1 - (3) - 5 - 7	CM7	CM7
Durowy septymowy z noną [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM ₇ ⁽⁹⁾	CM7 ⁹ *
Durowy septymowy z dodaną undecymą zwiększoną [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 lub 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM ₇ ^(#11)	CM7 ^{#11} *
Durowy z kwintą zmniejszoną [(b5)]	1 - 3 - b5	C ^(b5)	C ^{b5} *
Durowy septymowy z kwintą zmniejszoną [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	CM ₇ ^(b5)	CM7 ^{b5} *
Z zawieszoną kwartą [sus4]	1 - 4 - 5	C _{sus4}	C _{sus4}
Zwiększony [aug]	1 - 3 - #5	C _{aug}	C _{aug}
Durowy septymowy zwiększony [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM _{7aug}	CM7 _{aug} *
Molowy [m]	1 - b3 - 5	C _m	C _m
Molowy nonowy [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	C _m ⁽⁹⁾	C _m 9
Molowy z sekstą wielką [m6]	1 - b3 - 5 - 6	C _{m6}	C _{m6}
Molowy septymowy z septymą małą [m7]	1 - b3 - (5) - b7	C _{m7}	C _{m7}
Molowy septymowy z noną [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	C _{m7} ⁽⁹⁾	C _{m7} ⁹
Molowy septymowy z dodaną undecymą [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	C _{m7} ⁽¹¹⁾	C _{m7} ¹¹ *
Molowy z septymą wielką [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	C _{mM7}	C _{mM7}
Molowy z septymą wielką i noną [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	C _{mM7} ⁽⁹⁾	C _{mM7} ⁹ *
Molowy septymowy z kwintą zmniejszoną [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	C _{m7} ^(b5)	C _{m7} ^{b5}
Molowy z septymą wielką i z kwintą zmniejszoną [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	C _{mM7} ^(b5)	C _{mM7} ^{b5} *
Zmniejszony [dim]	1 - b3 - b5	C _{dim}	C _{dim}
Septymowy zmniejszony [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	C _{dim7}	C _{dim7}
Septymowy [7]	1 - 3 - (5) - b7 lub 1 - (3) - 5 - b7	C ₇	C ₇
Septymowy z noną małą [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(b9)	C ₇ ^{b9}
Septymowy z dodaną tercdecymą zmniejszoną [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C ₇ ^(b13)	C ₇ ^{b13}
Septymowy z noną [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ⁽⁹⁾	C ₇ ⁹
Septymowy z dodaną undecymą wielką [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 lub 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C ₇ ^(#11)	C ₇ ^{#11}
Septymowy z dodaną tercdecymą [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C ₇ ⁽¹³⁾	C ₇ ¹³
Septymowy z noną wielką [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C ₇ ^(#9)	C ₇ ^{#9}
Septymowy z kwintą zmniejszoną [7(b5)]	1 - 3 - b5 - b7	C _{7b5}	C ₇ ^{b5} *
Septymowy zwiększony [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C _{7aug}	C _{7aug}
Septymowy z zawieszoną kwartą [7sus4]	1 - 4 - (5) - b7	C _{7sus4}	C _{7sus4}
Z zawieszoną sekundą [sus2]	1 - 2 - 5	C _{sus2}	C _{sus2} *

* Te akordy nie są pokazane w funkcji Dictionary (słownik akordów).

UWAGA

- Nuty w nawiasach można pominąć.
- Zagranie dwóch klawiszy o tej samej prymie w sąsiednich oktawach generuje akompaniament oparty tylko na prymie.
- Kwinta czysta (1 + 5) generuje akompaniament oparty tylko na prymie i kwincie, co ma zastosowanie zarówno do akordów durowych, jak i molowych.
- Wymienione palcowanie akordów odpowiada pozycji zasadniczej (prymy), ale można stosować inne przewroty, z następującymi wyjątkami: m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), sus2.

UWAGA

- Przewrót akordów 7sus4 i m7(11) daje akordy nierozpoznawalne, jeśli pominięte są nuty pokazane w nawiasach.
- Akompaniament automatyczny czasami się nie zmienia, gdy grane są po kolei akordy ze sobą powiązane (np. niektóre akordy molowe, po których następuje akord molowy septymowy).
- Palcowanie dwunutowe generuje akord oparty na poprzednio zagrany akordzie.

Plik stylu

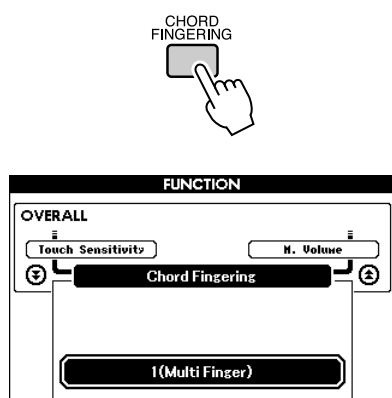
Instrument posiada 160 wewnętrznych stylów. Dodatkowo inne style, jak te na dołączonej płycie CD-ROM albo pobrane z internetu (pasują tylko style z rozszerzeniem „sty”), mogą być wczytane pod numer stylu 161 i używane w taki sam sposób, jak style wewnętrzne. Szczegóły na temat wczytywania pliku stylu można znaleźć w części „Wczytywanie plików użytkownika i plików stylu” na str. 97.

Aby wczytać plik stylu, najpierw należy go przesłać z komputera do instrumentu lub podłączyć do złącza USB TO DEVICE pamięć flash USB zawierającą styl. Więcej informacji na temat przesyłania plików znajdziesz w części „Przesyłanie danych o wykonaniu do/z komputera” na str. 102. Jeśli używasz pamięci flash USB, przeczytaj „Wczytywanie plików użytkownika i plików stylu” na str. 97.

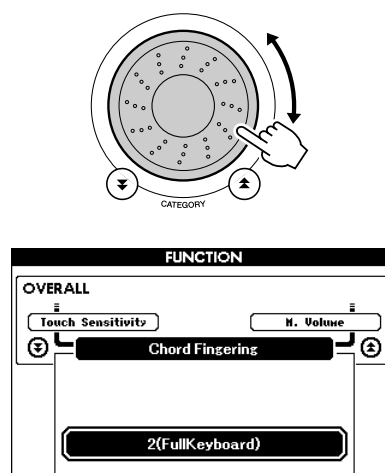
Granie stylami przy użyciu całej klawiatury

W części „Granie z użyciem wybranego stylu” na str. 26 opisana jest metoda grania stylami, w której akordy były wykrywane tylko z lewej strony punktu podziału klawiatury. Jednak po wprowadzeniu opisanych poniżej ustawień akordy sterujące akompaniamentem wykrywane są na całym obszarze klawiatury, pozwalając na bardziej dynamiczne wykonania. W tym trybie wykrywane są tylko akordy grane w standardowy sposób (str. 30).

1 Naciśnij przycisk [CHORD FINGERING], aby wybrać funkcję „Chord Fingering”.



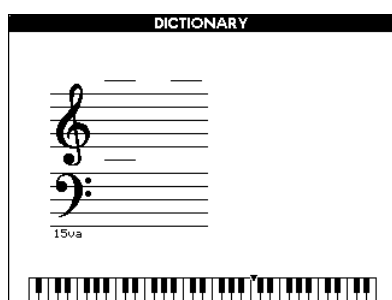
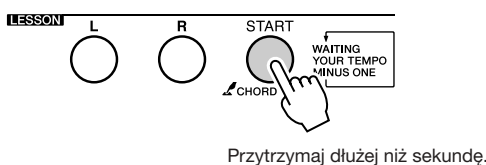
2 Użyj pokrętki, aby wybrać 2 „FullKeyboard”.



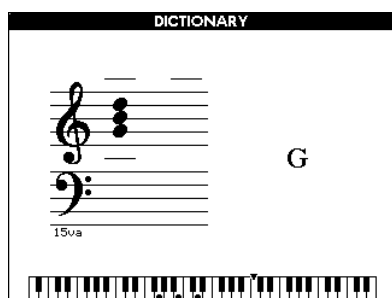
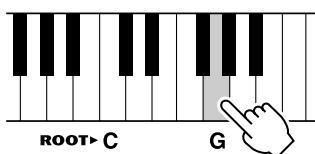
Wyszukiwanie akordów za pomocą Słownika akordów

Funkcja Dictionary jest po prostu wbudowanym wykazem akordów, który pokazuje poszczególne nuty akordów. Sprawdza się doskonale, gdy znasz nazwę danego akordu i chcesz szybko nauczyć się, jak go zagrać.

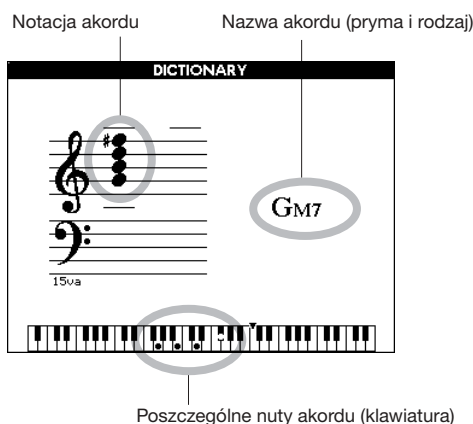
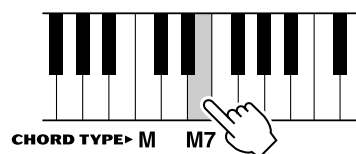
1 Naciśnij i przytrzymaj przycisk LESSON [START] dłużej niż sekundę.



2 Na przykład można zagrać akord GM7 (G-dur septymowy). Naciśnij klawisz „G” w części klawiatury oznaczonej „ROOT” (Pryma). (Dźwięk nie zabrzmiał). Ustawiona pryma jest pokazana na wyświetlaczu.



3 Naciśnij klawisz „M7” (durowy septymowy) w sekcji klawiatury oznaczonej napisem „CHORDTYPE”. (Dźwięk nie zabrzmiał). Nuty, które należy zagrać w przypadku danego akordu (nuta prymy i rodzaju akordu) są pokazane na wyświetlaczu zarówno w notacji, jak i na klawiaturze.



Aby wywołać możliwe przewroty akordu, naciskaj przyciski [+]/[-].

UWAGA

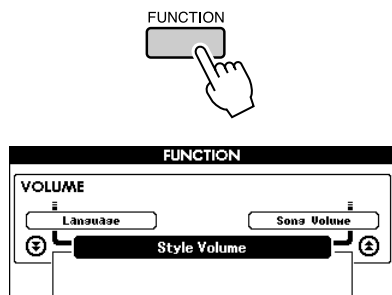
- O akordach durowych: Akordy durowe są zwykle oznaczone jedynie nazwą prymy. Na przykład „C” oznacza C-dur. Jednak określając w tym miejscu akord, upewnij się, aby wybrać „M” (dur) po naciśnięciu dźwięku prymy.
- Miej na uwadze, że opisane tu rodzaje akordów to grane lewą ręką wielodźwięki stosowane dla różnych stylów, które różnią się od wykorzystywanych w technologii Performance Assistant.

4 Spróbuj grać akord w sekcji akompaniamentu automatycznego klawiatury, sprawdzając, co pokazuje się na wyświetlaczu. Gdy właściwie zagraż akord, zabrzmiał dzwonek oznajmiający powodzenie, a nazwa akordu na wyświetlaczu będzie migać.

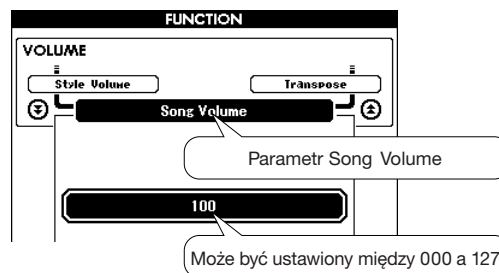
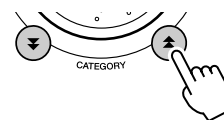
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

Głośność utworu

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Song Volume.



3 Użyj pokrętki, aby wybrać głośność utworu między 000 a 127.

UWAGA

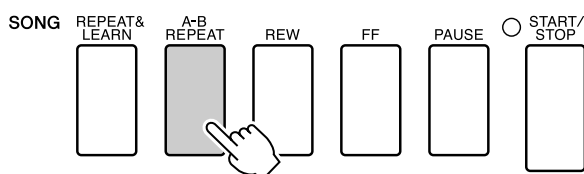
- Głośność utworu może być ustawiona podczas wybierania utworu.

Powtarzanie A-B

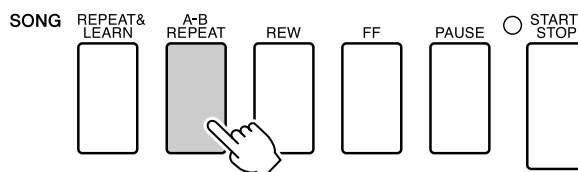
Możesz wyznaczyć fragment utworu do odtwarzania w pętli — „A” jest punktem początku, a „B” punktem zakończenia.



1 Graj utwór (str. 31) i naciśnij przycisk [A-B REPEAT] na początku fragmentu, który chcesz powtarzać (punkt „A”).



2 Naciśnij przycisk [A-B REPEAT] ponownie na końcu fragmentu, który chcesz powtarzać (punkt „B”).



3 Wyznaczony fragment A-B będzie teraz odtwarzany w pętli.

Zapętłone odtwarzanie można zatrzymać, naciskając przycisk [A-B REPEAT].

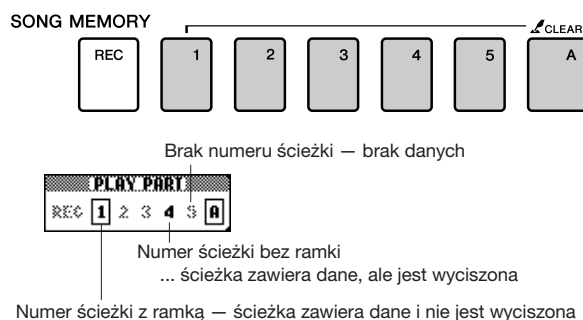
UWAGA

- Punkt początkowy i końcowy można określić z dokładnością do taktu.
- Podczas odtwarzania na wyświetlaczu jest widoczny numer bieżącego taktu.
- Jeśli chcesz ustawić punkt początkowy „A” na samym początku utworu, naciśnij przycisk [A-B REPEAT] przed rozpoczęciem odtwarzania.

Wyciszanie poszczególnych partii utworu

Każda ścieżka utworu gra inną partię — melodię, perkusję, akompaniament itd. Możesz wyciszać poszczególne ścieżki utworu i grać samodzielnie na klawiaturze wyciszoną partię lub po prostu wyciszyć wszystkie ścieżki oprócz tej, której chcesz posłuchać. Użyj przycisków SONG MEMORY [1]–[5] i [A], aby wyciszyć lub włączyć odpowiadające im ścieżki. Gdy ścieżka zostanie wyciszona, zniknie ramka przy numerze śladu na wyświetlaczu.

Na str. 58 znajdziesz informacje o konfiguracji ścieżek utworu.



Zmiana brzmienia melodii

Brzmienie melodii utworu można zmienić na inne brzmienie według własnego upodobania.

UWAGA

- Nie można zmienić brzmienia melodii w utworze użytkownika.

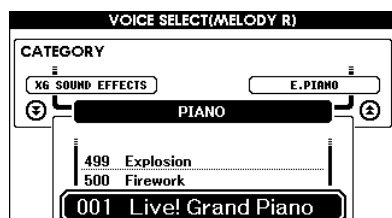
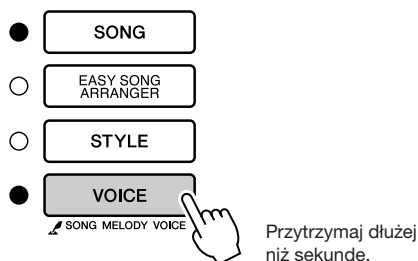
Naciśnij jednocześnie przyciski [L] i [R], aby pojawiło się „LR” w prawym górnym rogu okna MAIN.

Wybierz utwór i zagraj go.

1 Naciśnij i przytrzymaj przycisk [VOICE] dłużej niż sekundę.

Pojawi się okno VOICE SELECT (MELODY R lub MELODY L), w którym możesz wybrać brzmienie Melody R lub Melody L.

Naprzemienne naciskanie przycisku [VOICE] powoduje wybór VOICE SELECT MELODY R lub MELODY L.

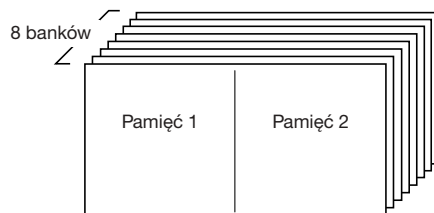


2 Użyj pokrętki, aby wybrać brzmienie.

Gdy wybierasz różne brzmienia melodii, zmienia się tylko instrument melodii, a utwór pozostaje bez zmian.

Zapamiętywanie ulubionych ustawień panelu

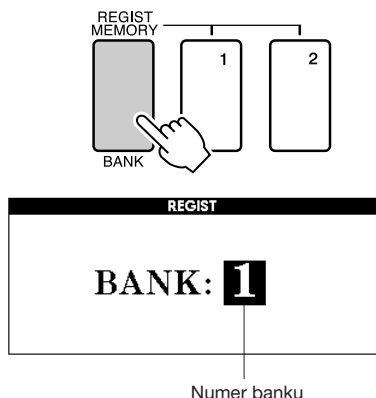
Instrument posiada funkcję Registration Memory (pamięć rejestracyjna), która umożliwia zapis ulubionych ustawień, aby móc łatwo je przywołać zawsze, gdy są potrzebne. Można zapisać do 16 kompletnych konfiguracji (8 banków po 2 konfiguracje każdy).



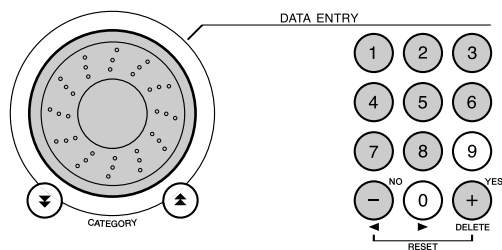
Do 16 ustawień (osiem banków po dwa w każdym).

Zapisywanie w pamięci rejestracyjnej

- 1 Ustaw odpowiednie kontrolery na panelu – wybierz brzmienie, styl akompaniamentu itd.
- 2 Naciśnij przycisk [MEMORY/BANK]. Gdy zwolnisz przycisk, na wyświetlaczu pojawi się numer banku.



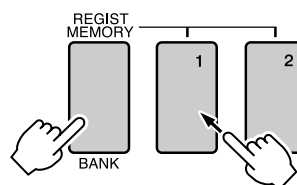
- 3 Użyj pokrętki lub przycisków numerycznych [1]–[8], aby wybrać numer banku od 1 do 8.



UWAGA

- Podczas odtwarzania utworu dane nie mogą być zapisane w pamięci rejestracyjnej.

- 4 Naciśnij przycisk REGIST MEMORY [1] lub [2], trzymając wciśnięty przycisk [MEMORY/BANK], aby zapisać w wyznaczonej pamięci rejestracyjnej aktualne ustawienia panelu.



Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN w celu sprawdzenia numeru banku i pamięci rejestracyjnej.



UWAGA

- Możesz także zapisać swoje ustawienia panelu zachowane w pamięci rejestracyjnej, w pamięci flash USB jako plik użytkownika lub w komputerze jako plik kopii zapasowej.

UWAGA

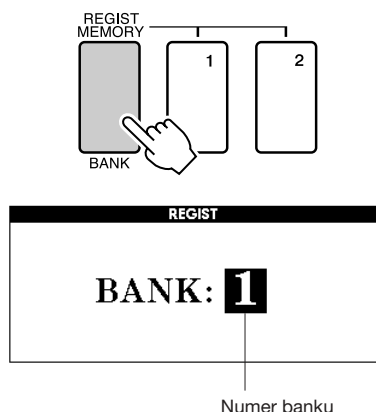
- Jeśli wybierzesz numer pamięci rejestracyjnej, który zawiera już dane, poprzednie dane zostaną skasowane i nadpisane przez nowe dane.

PRZESTROGA

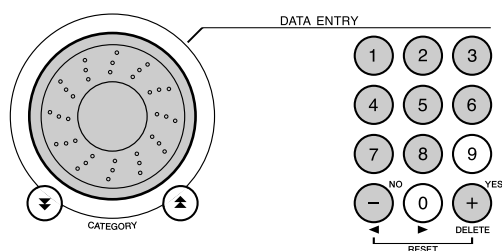
- Nie wyłączaj zasilania podczas zapisywania ustawień w pamięci rejestracyjnej, ponieważ dane mogą zostać uszkodzone lub utracone.

Przywołanie pamięci registryjnej

- Naciśnij przycisk [MEMORY/BANK].**
Gdy zwolnisz przycisk, na wyświetlaczu pojawi się numer banku.

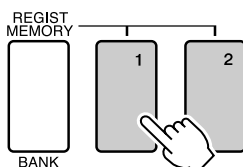


- Użyj pokrętki lub przycisków numerycznych [1]–[8], aby wybrać numer, który chcesz wywołać.**



Możesz sprawdzić, czy ustawienia panelu są zapisane w pamięci registryjnej 1 lub 2 poprzez naciśnięcie przycisku [EXIT] i powrót do okna MAIN.

- Naciśnij przycisk REGIST MEMORY [1] lub [2], aby określić odpowiednie ustawienia.**
Ustawienia na panelu zostaną natychmiast odtworzone.



• Ustawienia, które można zapisać w pamięci registryjnej

• Ustawienia stylu*

Numer stylu, włącz./wyłącz. akompaniamentu automatycznego, punkt podziału, ustawienia stylu (MAIN A/B), głośność stylu, tempo, palcowanie akordów

• Ustawienia brzmień

Ustawienie brzmienia głównego (numer brzmienia, głośność, oktawa, panorama, poziom pogłosu, poziom chorusa)
Ustawienie brzmienia Dual (włącz./wyłącz. Dual, numer brzmienia, głośność, oktawa, panorama, poziom pogłosu, poziom chorusa)
Ustawienia brzmienia Split (włącz./wyłącz. Split, numer brzmienia, głośność, oktawa, panorama, poziom pogłosu, poziom chorusa)

• Ustawienia efektów

Rodzaj pogłosu, rodzaj chorusa, włącz./wyłącz. Sustain panelowy

• Ustawienia harmonii

Włącz./wyłącz. harmonii, rodzaj harmonii, głośność harmonii

• Inne ustawienia

Transpozycja, zakres Pitch Bend

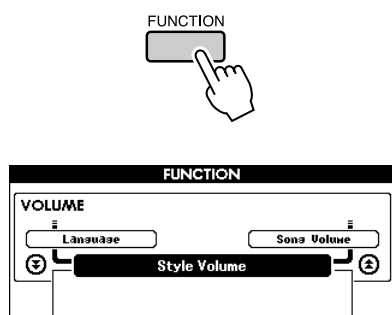
* Ustawień stylu nie można zapisać w pamięci registryjnej, gdy używa się funkcji utworu.

Funkcje umożliwiają dostęp do wielu szczegółowych parametrów instrumentu dotyczących strojenia, ustawiania punktu podziału czy ustawień brzmień i efektów. Zobacz listę funkcji na następnej stronie. W sumie jest 46 parametrów funkcji. Gdy odnajdziesz funkcję, którą chcesz wywołać, po prostu wybierz na wyświetlaczu nazwę tej funkcji i ustaw ją odpowiednio.

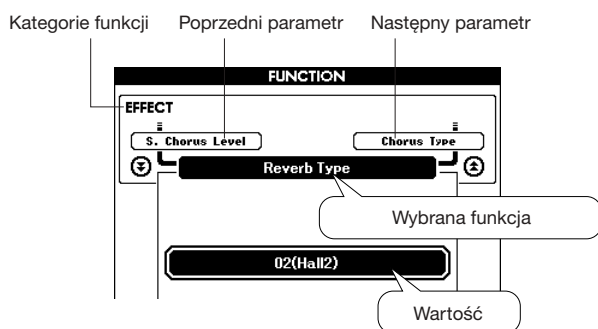
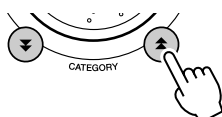
Wybieranie i ustawianie funkcji

1 Znajdź na liście rozpoczynającej się na str. 90 funkcję, którą chcesz ustawić.

2 Naciśnij przycisk [FUNCTION].

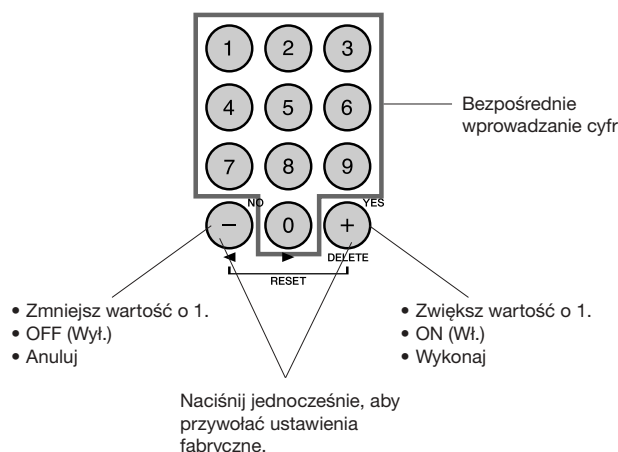


3 Wybierz funkcję. Naciskaj przyciski CATEGORY [▲] i [▼], aż na wyświetlaczu pojawi się nazwa funkcji.



4 Użyj pokrętki, przycisków [+] i [-] lub przycisków [0]–[9], aby ustawić wybraną funkcję.

Przyciski [+] i [-] są używane do ustawień Włączenie/Wyłączenie [ON/OFF]: [+] = Włączenie (ON), [-] = Wyłączenie (OFF). W niektórych przypadkach przycisk [+] wykona wybraną funkcję, a [-] anuluje wybór.



Ustawienia funkcji są zapisywane w pamięci natychmiast po ich modyfikacji. Informacje dotyczące ustawień funkcji zapisywanych w pamięci instrumentu znajdują się w dziale „Parametry zapisywane w kopii zapasowej” na str. 63. Aby odtworzyć domyślne ustawienia fabryczne, zastosuj się do opisu „Czyszczenie kopii zapasowej” w części „Inicjowanie” na str. 63.

● Tabela ustawień funkcji

Kategoria	Parametr funkcji	Zakres/ Ustawienia	Opis
VOLUME	Style Volume (Głośność stylu)	000–127	Określa głośność stylu.
	Song Volume (Głośność utworu)	000–127	Określa głośność utworu.
OVERALL	Transpose (Transpozycja)	-12–+12	Określa strój instrumentu w jednostkach co pół tonu.
	Tuning (Strojenie)	-100–+100	Ustawia strój dźwięku instrumentu w jednostkach co jedną setną.
	Pitch Bend Range (Zakres Pitch Bend)	01–12	Ustawia zakres Pitch Bend w jednostkach półtonu.
	Split Point (Punkt podziału)	000–127(C-2–G8)	Określa najwyższy klawisz brzmienia Split oraz ustawia punkt podziału, czyli klawisz, który rozdziela brzmienia Split (dolne) i Main (górne). Miejsce punktu podziału i punktu podziału akompaniamentu są automatycznie ustawiane na tę samą wartość.
	Touch Sensitivity (Czułość na uderzenie w klawisze)	1(Soft), 2(Medium), 3(Hard), 4 (Off)	Określa czułość klawiatury na uderzenia.
	Chord Fingering (Palcowanie akordów)	1(Multi Finger), 2(FullKeyboard)	Ustawia tryb wykrywania akordów. W trybie Multi Finger rozpoznawane są zarówno standardowe akordy, jak i proste akordy grane po lewej stronie punktu podziału. W trybie Full Keyboard standardowe akordy grane w dowolnym miejscu klawiatury będą rozpoznawane, a zagrane dźwięki będą słyszane.
MAIN VOICE	Main Volume (Głośność główna)	000–127	Określa głośność brzmienia głównego.
	Main Octave (Oktawa główna)	-2–+2	Określa zakres oktaw brzmienia głównego (Main).
	Main Pan (Panorama główna)	000 (na lewo)–64 (środek)–127 (na prawo)	Określa ustawienie brzmienia głównego w panoramie obszaru stereo. Wartość „0” spowoduje, że dźwięk zostanie przesunięty skrajnie w lewo, a wartość „127” skrajnie w prawo.
	Main Reverb Level (Poziom głównego efektu pogłosowego)	000–127	Określa liczbę sygnału brzmienia Main przesyłaną do efektu pogłosu.
	Main Chorus Level (Poziom głównego efektu chorus)	000–127	Określa liczbę sygnału brzmienia Main przesyłaną do procesora efektu Chorus.
DUAL VOICE	Dual Volume (Głośność brzmienia Dual)	000–127	Określa głośność brzmienia Dual.
	Dual Octave (Oktawa brzmienia Dual)	-2–+2	Określa zakres oktaw brzmienia Dual.
	Dual Pan (Panorama brzmienia Dual)	000 (na lewo)–64 (środek)–127 (na prawo)	Określa ustawienie brzmienia Dual w panoramie obszaru stereo. Wartość „0” spowoduje, że dźwięk zostanie przesunięty skrajnie w lewo, a wartość „127” skrajnie w prawo.
	Dual Reverb Level (Poziom pogłosu brzmienia Dual)	000–127	Określa liczbę sygnału brzmienia Dual przesyłaną do efektu pogłosu.
	Dual Chorus Level (Poziom efektu chorus brzmienia Dual)	000–127	Określa liczbę sygnału brzmienia Dual przesyłaną do procesora efektu Chorus.
SPLIT VOICE	Split Volume (Głośność brzmienia Split)	000–127	Określa głośność brzmienia Split.
	Split Octave (Oktawa brzmienia Split)	-2–+2	Określa zakres oktaw brzmienia Split.
	Split Pan (Panorama brzmienia Split)	000 (na lewo)–64 (środek)–127 (na prawo)	Określa ustawienie brzmienia Split w panoramie obszaru stereo. Wartość „0” spowoduje, że dźwięk zostanie przesunięty skrajnie w lewo, a wartość „127” skrajnie w prawo.
	Split Reverb Level (Poziom pogłosu brzmienia Split)	000–127	Określa liczbę sygnału brzmienia Split przesyłaną do efektu pogłosu.
	Split Chorus Level (Poziom efektu chorus brzmienia Split)	000–127	Określa liczbę sygnału brzmienia Split przesyłaną do procesora efektu Chorus.
EFFECT	Reverb Type (Rodzaj efektu pogłosowego)	01–10	Określa rodzaj pogłosu, w tym jego wyłączenie (10) (zobacz listę na str. 133).
	Chorus Type (Rodzaj efektu chorus)	1–5	Określa rodzaj efektu Chorus, w tym jego wyłączenie (05) (zobacz listę na str. 133).
	Sustain (Sustain)	ON/OFF	Określa, czy funkcja Panel Sustain jest stosowana do brzmień MAIN/DUAL. Stosowana w sposób ciągły przy ustawieniu ON, nie jest stosowana przy ustawieniu OFFZZ (str. 71).
	Master EQ Type (Rodzaj korekcji głównej)	1(Speaker 1), 2(Speaker 2), 3(Headphones), 4(Line Out 1), 5(Line Out 2)	Ustawia korekcję pozwalającą na uzyskanie optymalnego brzmienia w zależności od sposobu odsłuchu.

Kategoria	Parametr funkcji	Zakres/ Ustawienia	Opis
HARMONY	Harmony Type (Rodzaj harmonii)	01–26	Określa rodzaj harmonii (zobacz listę na str. 133).
	Harmony Volume (Głośność harmonii)	000–127	Określa głośność efektu harmonii.
PAT	P.A.T. Type (Rodzaj P.A.T.)	CHORD, CHORD/FREE, MELODY, CHORD/MELODY	Określa rodzaj funkcji technologii Performance Assistant (zobacz listę na str. 37).
PC	PC Mode (Tryb PC)	PC1/PC2/OFF	Optymalizuje ustawienia MIDI, gdy instrument jest podłączony do komputera (str. 102).
MIDI	Local (Lokalny)	ON/OFF	Określa, czy klawiatura instrumentu steruje wewnętrznym generatorem tonów (ON) czy nie (OFF) (str. 102).
	External Clock (Zegar zewnętrzny)	ON/OFF	Określa, czy instrument jest zsynchronizowany z zegarem wewnętrznym (OFF) czy z zewnętrznym (ON) (str. 102).
	Keyboard Out (Wysyłanie danych klawiatury)	ON/OFF	Określa, czy dane o grze na klawiaturze instrumentu są przesyłane (ON) czy nie (OFF).
	Style Out (Wysyłanie danych stylu)	ON/OFF	Określa, czy dane stylu podczas jego odtwarzania są przesyłane (ON) przez USB czy nie (OFF).
	Song Out (Wysyłanie danych utworu)	ON/OFF	Określa, czy utwór użytkownika podczas jego odtwarzania jest przesyłany (ON) przez USB czy nie (OFF).
	Initial Setup (Konfiguracja wstępna)	YES/NO	Umożliwia wysyłanie do komputera danych ustawień panelu. Naciśnij [+], aby wysłać, lub [-], aby anulować.
METRONOME	Time Signature – Numerator (Metrum – licznik)	00–60	Określa metrum metronomu.
	Time Signature – Denominator (Metrum – mianownik)	2, 4, 8, 16	Określa długość każdej miary w takcie.
	Metronome Volume (Głośność metronomu)	000–127	Określa głośność metronomu.
SCORE	Quantize (Kwantyzacja)	1(1/4 note), 2(1/4 note triplet), 3(1/8 note), 4(1/8 note triplet), 5(1/16 note), 6(1/16 note triplet), 7(1/32 note), 8(1/32 note triplet)	W zależności od danych utworu zapis nutowy można uczynić bardziej czytelnym przez wyrównanie nut. Określa minimalną rozdzielczość dla nut używaną w utworze. Przykładowo jeśli w utworze są zarówno ćwierćnuty, jak i ósemki, wartość powinna zostać ustawiona na „eighth note” (ósemkowa). Wszystkie nuty i pauzy krótsze niż ta wartość nie będą pokazane na zapisie nutowym.
LESSON	Right-Part (Partia prawej ręki)	GuideTrack 1–16	Określa numer ścieżki prowadzącej dla ćwiczenia prawej ręki. Ustawienie odnosi się wyłącznie do utworów w formacie SMF 0 przesłanych z komputera.
	Left-Part (Partia lewej ręki)	GuideTrack 1–16	Określa numer ścieżki prowadzącej dla ćwiczenia lewej ręki. Ustawienie odnosi się wyłącznie do utworów w formacie SMF 0 przesłanych z komputera.
	Grade (Ocena)	ON/OFF	Określa, czy funkcja oceny jest włączona czy nie.
UTILITY	Demo Cancel (Blokowanie utworu demonstracyjnego)	ON/OFF	Określa, czy wyłączanie demonstracji jest możliwe czy nie. Gdy wartość jest ustawiona na ON, utwór demonstracyjny nie jest odtwarzany, nawet jeśli naciśnięty jest przycisk [DEMO].
LANGUAGE	Language (Język)	English/Japanese	Określa, w jakim języku na wyświetlaczu będą pokazywane nazwy plików, teksty i niektóre komunikaty. Wszystkie inne komunikaty wyświetlane są w języku angielskim. Gdy język ustawiony jest na japoński, nazwy plików wyświetlane są przy użyciu japońskich znaków. Słowa wyświetlane są w takim języku, w jakim zostały oryginalnie zapisane w danych utworu, jeśli jednak brak jest takich danych, używany jest język wybrany.

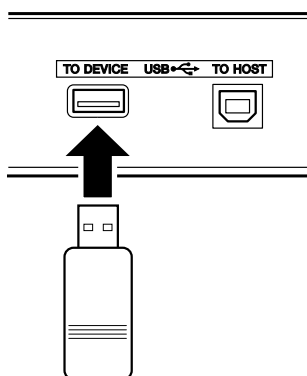
* Wszystkie ustawienia mogą być łatwo przywrócone do ich domyślnej wartości poprzez jednoczesne naciśnięcie przycisków [+] i [-].
(Z wyjątkiem funkcji Initial Send, która jest operacją, a nie ustawieniem).

Używanie pamięci flash USB

Pamięć flash USB jest nośnikiem pamięci używanym do przechowywania danych. Jeśli do złącza USB TO DEVICE włożona jest karta pamięci flash USB, utwory użytkownika oraz ustawienia rejestracyjne mogą być zapisane na nośniku pamięci lub wczytane z niego. Pamięć flash USB może być także wykorzystana do przesyłania do instrumentu danych utworów pobranych z internetu, a następnie użyta z funkcjami technologii Performance Assistant (str. 37) i Lekcji (str. 48) opisanymi w dodatku Krótki przewodnik. Ponadto utwory użytkownika zapisane w pamięci flash USB w formacie MIDI również mogą być wykorzystywane z tymi funkcjami. W tym rozdziale przyjrzymy się procedurom konfiguracji i formatowania urządzeń pamięci flash USB oraz zapisywania i wczytywania danych przy ich użyciu. Przed użyciem urządzenia USB przeczytaj część „Środki ostrożności podczas używania złącza USB TO DEVICE” na str. 93.

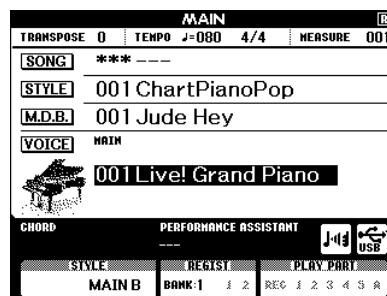
Podłączanie pamięci flash USB

- 1 Podczas podłączenia pamięci flash USB do złącza USB TO DEVICE upewnij się, że wkładasz ją odpowiednio.



Czasami na ekranie wyświetlacza mogą pojawiać się komunikaty (okna dialogowe z informacjami lub prośbą o potwierdzenie), które mają ułatwić pracę z instrumentem. W części „Komunikaty” na str. 116 znajdziesz objaśnienia dotyczące komunikatów.

- 2 Sprawdź, czy w oknie MAIN pokazana jest ikona zarządzania plikami.



Pojawia się w trakcie instalowania pamięci wewnętrznej.



Ikona zarządzania plikami



Można przejść do ekranu FILE CONTROL (zarządzanie plikami), z którego można uzyskać dostęp do operacji dotyczących pamięci flash USB, naciskając przycisk [MENU] na tym ekranie. (Nie naciskaj teraz tego przycisku, tylko wtedy, gdy pojawi się takie polecenie opisane w dalszej części).

Menu	Strona
Format (Formatowanie)	94
Save (Zapisz)	95
SMF Save (Zapisywanie SMF)	96
Load (Ładowanie)	97
Delete	98

UWAGA

- Instrument nie generuje żadnego dźwięku, gdy na wyświetlaczu pojawia się komunikat FILE CONTROL. W tym stanie są aktywne tylko te przyciski, które są związane z operacjami na plikach.
- Ekran FILE CONTROL nie jest wyświetlany w następujących przypadkach:
 - Podczas odtwarzania stylu lub utworu.
 - Podczas lekcji.
 - Gdy dane są ładowane z pamięci flash USB.

■ Środki ostrożności, które należy zachować podczas korzystania ze złącza USB TO DEVICE

Instrument jest wyposażony w złącze USB TO DEVICE. Podłączając urządzenie pamięci USB do złącza, pamiętaj o ostrożnym obchodzeniu się z urządzeniem USB. Należy przestrzegać ważnych zaleceń przedstawionych poniżej.

UWAGA

- Więcej informacji na temat korzystania z urządzenia pamięci USB można znaleźć w instrukcji obsługi tego urządzenia.

● Kompatybilne urządzenia pamięci USB

- Urządzenia pamięci USB (pamięć flash USB, dyskietka)

Instrument może nie obsługiwać wszystkich dostępnych na rynku urządzeń pamięci USB. Firma Yamaha nie gwarantuje, że urządzenia pamięci USB kupione przez użytkownika będą zgodne z instrumentem. Przed nabyciem urządzenia pamięci USB, które będzie wykorzystywane z tym instrumentem należy odwiedzić następującą stronę internetową:

<http://music.yamaha.com/download/>

UWAGA

- Nie można podłączać urządzeń USB innego rodzaju, takich jak klawiatura komputera czy mysz.

● Podłączenie urządzenia USB

- Podłączając urządzenie pamięci USB do złącza USB TO DEVICE, należy się upewnić, że wtyczka urządzenia jest odpowiednia i że jest podłączana właściwie.
- Instrument obsługuje standard USB 1.1, ale można do niego podłączyć urządzenia pamięci zgodne ze standardem USB 2.0 i korzystać z nich. Dane będą jednak przesyłane z szybkością zapewnianą przez standard USB 1.1.

● Korzystanie z urządzeń pamięci USB

Po podłączeniu do instrumentu urządzenia pamięci USB można zapisywać utworzone dane na tym urządzeniu, a także odczytywać informacje, które już są na nim zapisane.

UWAGA

- Stacje CD-R/RW umożliwiają instrumentowi odczytywanie danych, nie można ich jednak używać do zapisywania danych.

Numer wykorzystywanego urządzenia pamięci USB

Do złącza USB TO DEVICE można podłączyć tylko jedno urządzenie pamięci USB.

Formatowanie nośnika pamięci USB

Gdy urządzenie pamięci USB jest podłączone lub nośnik znajduje się w urządzeniu, może się pojawić komunikat monitujący o sformatowanie urządzenia/nośnika. Jeśli się tak stanie, wykonaj operację formatowania (strona 94).

PRZESTROGA

- Formatowanie powoduje usunięcie wszystkich danych zapisanych na nośniku. Należy upewnić się, że na formatowanym nośniku nie znajdują się żadne ważne dane.

Zabezpieczenie danych (ochrona przed zapisem)

Aby zabezpieczyć ważne dane przed przypadkowym usunięciem, należy zastosować funkcję ochrony danych przed zapisem (write-protect), w którą są wyposażone wszystkie urządzenia pamięci masowej i nośniki danych. Należy pamiętać, aby przed zapisaniem danych na urządzeniu pamięci USB wyłączyć funkcję ochrony danych przed zapisem.

Podłączanie/odłączanie urządzenia pamięci USB

Przed wyjęciem nośnika z urządzenia trzeba sprawdzić, czy instrument nie korzysta z danych (np. nie wykonuje operacji zapisywania, kopiowania lub usuwania).

PRZESTROGA

- Unikaj częstego włączania i wyłączania zasilania urządzenia pamięci USB lub zbyt częstego podłączania i odłączania przewodu. Może to prowadzić do „zawieszania się” instrumentu. Gdy instrument jest zajęty przeprowadzaniem operacji na danych (takich jak operacje zapisywania, eksportowania, usuwania lub formatowania) lub instaluje urządzenie USB (zaraz po podłączeniu), nie wolno odłączać przewodu USB, wyjmować nośnika z urządzenia ani wyłączać zasilania żadnego z urządzeń. Takie postępowanie może prowadzić do uszkodzenia danych w jednym lub obu urządzeniach.

Formatowanie pamięci flash USB

Przed użyciem nowa pamięć flash USB musi zostać sformatowana.

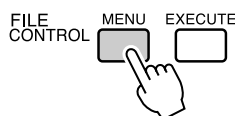
PRZESTROGA

- Jeśli formatujesz pamięć flash USB zawierającą już dane, zostaną one skasowane. Uważaj, aby nie wykasować ważnych danych podczas wykonywania operacji formatowania.

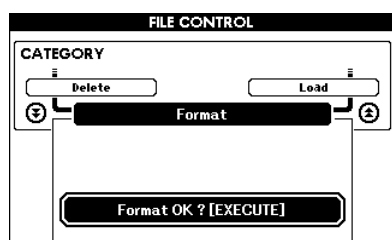
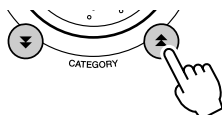
- 1** Sprawdź, czy po podłączeniu pamięci flash USB do złącza USB TO DEVICE w oknie MAIN widać ikonę.



- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].



- 3** Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Format.
Pojawi się komunikat monitorujący o potwierdzenie.



- 4** Naciśnij przycisk [EXECUTE], pojawi się komunikat monitorujący o potwierdzenie.
Aby anulować operację, możesz teraz nacisnąć przycisk [-].

- 5** Naciśnij ponownie przycisk [EXECUTE] lub [+], aby rozpocząć operację formatowania.

PRZESTROGA

- Gdy pojawi się komunikat „format-in-progress”, operacja formatowania nie może już być anulowana. Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci flash USB podczas trwania tej operacji.

- 6** Na wyświetlaczu pokaże się ikona informująca, że operacja została zakończona.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

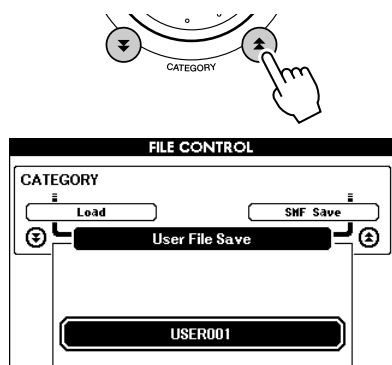
UWAGA

- Jeśli pamięć flash USB była zabezpieczona przed zapisem, na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni komunikat i nie będzie możliwe wykonanie operacji.

Zapisywanie danych

W jednym pliku „User File” zapisują się trzy rodzaje danych: utwór użytkownika, plik stylu i dane pamięci rejestracyjnej. Gdy zapisujesz utwór użytkownika, automatycznie zapisywane są pliki stylu i pamięci rejestracyjnej.

- 1** Upewnij się, że właściwie sformatowana pamięć flash USB została prawidłowo włożona do złącza USB TO DEVICE, a w oknie MAIN wyświetla się ikona.
- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].
- 3** Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr User File Save. Domyślna nazwa pliku zostanie utworzona automatycznie.



● Nadpisywanie istniejącego pliku

Jeśli chcesz nadpisać (zastąpić) plik już istniejący w pamięci flash USB, użyj pokrętki lub przycisków [+] i [-], aby wybrać plik i przejdź do kroku 6.

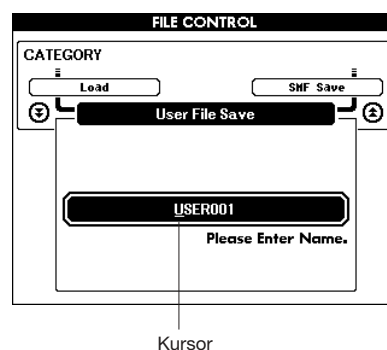
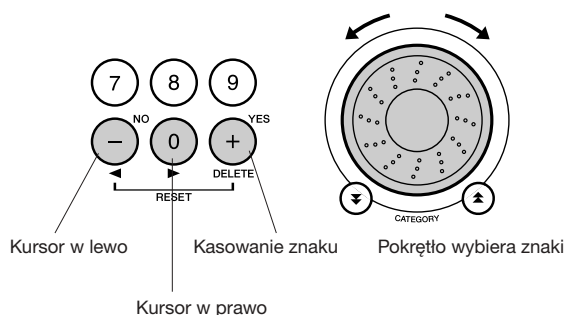
UWAGA

- W pojedynczej pamięci flash USB można zapisać do 100 utworów użytkownika.
- Jeśli pamięć flash USB była zabezpieczona przed zapisem, na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni komunikat i nie będzie możliwe wykonanie operacji.
- Jeśli w urządzeniu pamięci USB nie ma wystarczająco dużo wolnego miejsca na zapisanie danych, na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni komunikat i zapisanie danych nie będzie możliwe. Wykasuj niepotrzebne pliki z pamięci flash USB, aby zwiększyć dostępne miejsce (str. 98) lub użyj innej pamięci flash USB.
- Przejdź do listy „Komunikaty” na str. 116, gdzie znajdziesz komunikaty o pozostałych możliwych błędach uniemożliwiających wykonanie operacji.

- 4** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Pod pierwszym znakiem w nazwie pliku pojawi się kursor.

- 5** Zmień nazwę pliku, jeśli jest to potrzebne.

- Przycisk [-] przesuwają kursor w lewo, a przycisk [0] w prawo.
- Użyj pokrętki, aby wybrać znak dla aktualnej pozycji kursora.
- Przycisk [+] kasuje znak z aktualnej pozycji kursora.



- 6** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Pojawi się komunikat monitujący o potwierdzenie.

Możesz anulować czynność zapisywania, naciskając przycisk [-].

- 7** Naciśnij ponownie przycisk [EXECUTE] lub [+], aby rozpocząć operację zapisywania.

Utwór użytkownika może zostać zapisany w folderze USER FILE w pamięci flash USB.

PRZESTROGA

- Gdy pojawi się komunikat „save-in-progress”, operacja zapisu nie może już być anulowana. Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci flash USB podczas trwania tej operacji.

- 8** Na wyświetlaczu pojawi się ikona informująca, że operacja została zakończona.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

UWAGA

- Jeśli wybrana zostanie istniejąca już nazwa pliku, pojawi się komunikat monitujący o potwierdzenie. Naciśnij [EXECUTE] lub [+], jeśli chcesz zastąpić plik, lub naciśnij [-], aby anulować.
- Czas potrzebny do wykonania operacji zapisu zależy od stanu pamięci flash USB.

Konwertowanie utworu użytkownika na format SMF i zapisywanie

Ta operacja konwertuje utwór użytkownika (numery utworów 031–035) na format SMF 0 i zapisuje plik w pamięci flash USB.

● Co to jest SMF (Standard MIDI File)?

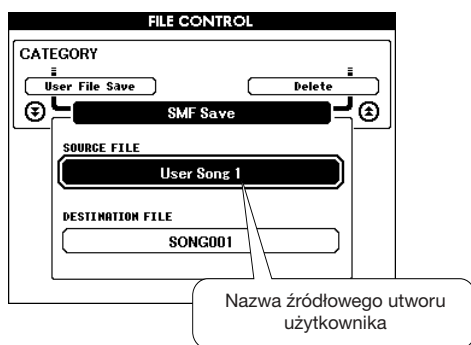
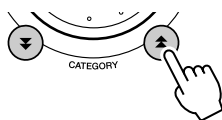
Format SMF (standardowy plik MIDI) jest jednym z najpopularniejszych i szeroko stosowanych formatów sekwencyjnych używanych do przechowywania danych sekwencyjnych. Istnieją dwie odmiany tego standardu: Format 0 i Format 1. Duża liczba urządzeń MIDI jest kompatybilnych z formatem SMF 0, a większość dostępnych w handlu utworów MIDI zapisana jest w formacie SMF 0.

1 Upewnij się, że właściwie sformatowana pamięć flash USB została prawidłowo włożona do złącza USB TO DEVICE, a w oknie MAIN wyświetla się ikona.

2 Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].

3 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr SMF Save.

Podświetlony zostanie SOURCE FILE (plik źródłowy) — nazwa utworu użytkownika.



4 Wybierz źródłowy utwór użytkownika.

Możesz nacisnąć jednocześnie przyciski [+] i [-], aby wybrać pierwszy utwór użytkownika.

5 Naciśnij przycisk [EXECUTE].

Podświetlony zostanie DESTINATION SONG (utwór docelowy) i pojawi się domyślna nazwa przekonwertowanego pliku utworu.

● Nadpisywanie istniejącego pliku

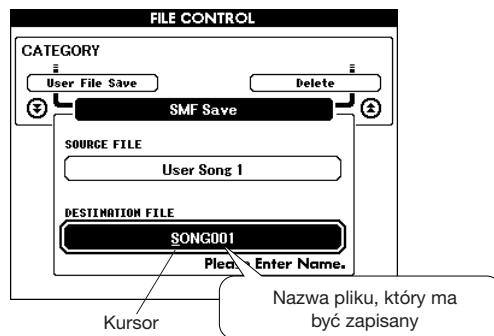
Jeśli chcesz nadpisać plik już istniejący w pamięci flash USB, użyj pokrętki lub przycisków [+] i [-], aby wybrać plik i przejdź do kroku 7.

6 Naciśnij przycisk [EXECUTE].

Pod pierwszym znakiem w nazwie pliku pojawi się kursor.

7 Zmień nazwę pliku, jeśli jest to potrzebne.

W części „Zapisywanie danych” na str. 95 znajdziesz informacje na temat wprowadzania nazwy.



8 Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Pojawi się komunikat monitorujący o potwierdzenie.

Możesz anulować czynność zapisywania, naciskając przycisk [-].

9 Naciśnij ponownie przycisk [EXECUTE] lub [+], aby rozpocząć operację zapisywania.

Utwór użytkownika może zostać zapisany w folderze USER FILE w pamięci flash USB.

⚠ PRZESTROGA

- Gdy pojawi się komunikat „save-in-progress”, operacja zapisu nie może już być anulowana. Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci flash USB podczas trwania tej operacji.

10 Na wyświetlaczu pojawi się ikona informująca, że operacja została zakończona.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

UWAGA

- Jeśli wybrana zostanie istniejąca już nazwa pliku, pojawi się komunikat monitorujący o potwierdzenie. Naciśnij [EXECUTE] lub [+], jeśli chcesz zastąpić plik, lub naciśnij [-], aby anulować.
- Czas potrzebny do wykonania operacji zapisu zależy od stanu pamięci flash USB.

Wczytywanie plików użytkownika i plików stylu

Pliki użytkownika, pliki stylu i style przechowywane w pamięci flash USB mogą być wczytane do instrumentu. Plik stylu zostanie załadowany do stylu numer 161. Jeśli odpowiedni plik stylu został już przesłany z komputera do instrumentu przy użyciu aplikacji Musicsoft Downloader, rozpocznij od kroku 2. W części „Przesyłanie danych o wykonaniu do/z komputera” na str. 102 znajdziesz szczegóły dotyczące przesyłania plików utworu.

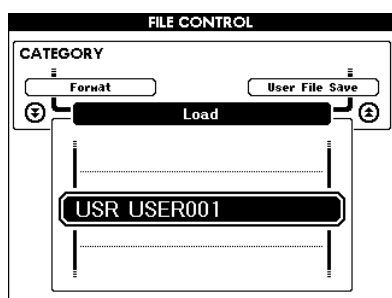
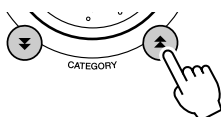
PRZESTROGA

- Jeśli wczytujesz plik użytkownika, utwór użytkownika (031–035), plik stylu i dane pamięci rejestracyjnej zostaną zastąpione nowo wczytanymi danymi. Jeśli wczytujesz tylko plik stylu, nadpisany zostanie tylko plik stylu. Zapisz ważne dane na pamięci flash USB, zanim wczytasz dane, które je skasują.

- 1** Po podłączeniu pamięci flash USB zawierającej plik, który chcesz wczytać do złącza USB TO DEVICE, sprawdź, czy w oknie MAIN pokazana jest ikona File Control.



- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].
- 3** Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby ustawić parametr Load.



- 4** Użyj pokrętki, aby wybrać plik użytkownika lub plik stylu, który chcesz wczytać.

Najpierw zostaną wyświetlone wszystkie pliki użytkownika w pamięci flash USB, a następnie pliki stylu.

UWAGA

- Pliki stylu muszą być wybrane w katalogu głównym. Pliki stylu znajdujące się w folderach nie zostaną rozpoznane.

- 5** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Pojawi się komunikat monitorujący o potwierdzenie. Możesz anulować czynność wczytywania, naciskając przycisk [-].

- 6** Naciśnij ponownie przycisk [EXECUTE] lub [+], aby rozpocząć operację wczytywania.

PRZESTROGA

- Gdy pojawi się komunikat „load-in-progress”, operacja wczytywania nie może już być anulowana. Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci flash USB podczas trwania tej operacji.

- 7** Na wyświetlaczu pojawi się ikona informująca, że operacja została zakończona.

Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

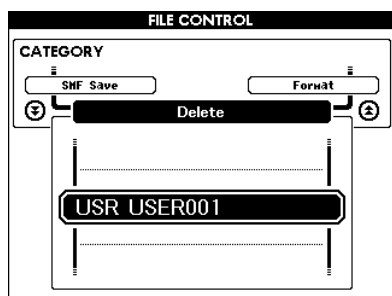
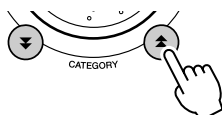
Kasowanie danych z pamięci flash USB

Procedura ta kasuje z pamięci flash USB plik użytkownika i plik SMF.

- 1** Upewnij się, że właściwie sformatowana pamięć flash USB z plikami, które chcesz skasować, została prawidłowo włożona do złącza USB TO DEVICE, a w oknie MAIN wyświetla się ikona.



- 2** Naciśnij przycisk FILE CONTROL [MENU].
- 3** Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby ustawić parametr Delete.



- 4** Wybierz plik, który chcesz skasować.
Możesz nacisnąć jednocześnie przyciski [+] i [-], aby wybrać pierwszy utwór, lub plik użytkownika w pamięci flash USB.

- 5** Naciśnij przycisk [EXECUTE]. Pojawi się komunikat monitorujący o potwierdzenie.
Możesz anulować czynność kasowania, naciskając przycisk [-].

- 6** Naciśnij ponownie przycisk [EXECUTE] lub [+], aby rozpocząć operację kasowania.

PRZESTROGA

- Gdy pojawi się komunikat „delete-in-progress”, operacja usuwania nie może już być anulowana. Nigdy nie wyłączaj zasilania ani nie wyjmuj pamięci flash USB podczas trwania tej operacji.

- 7** Na wyświetlaczu pojawi się ikona informująca, że operacja została zakończona.
Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.

UWAGA

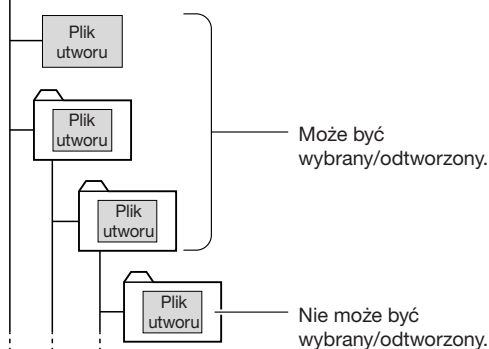
- Jeśli pamięć flash USB była zabezpieczona przed zapisem, na wyświetlaczu pojawi się odpowiedni komunikat i nie będzie możliwe wykonanie operacji.

Odtwarzanie danych z pamięci flash USB

WAŻNE!

- Aby można było odtwarzać dane skopiowane do pamięci flash USB z komputera lub innego urządzenia, powinny być one zapisane w katalogu głównym pamięci flash USB lub podfolderze pierwszego lub drugiego poziomu. Danych zapisanych w folderach trzeciego poziomu utworzonych w folderze drugiego poziomu instrument nie odtwarza.

Pamięć flash USB (katalog główny)

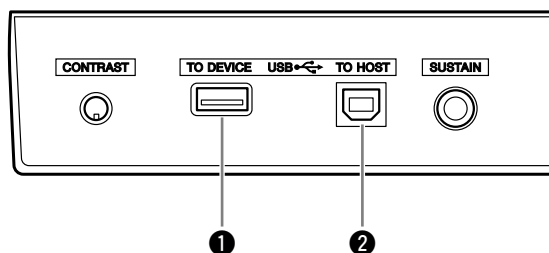


- 1 Upewnij się, że urządzenie pamięci flash USB z plikami, które chcesz odtworzyć zostało prawidłowo podłączone do złącza USB TO DEVICE, a w oknie MAIN wyświetla się ikona.



- 2 Naciśnij przycisk [SONG], jeśli ma być odtwarzany plik z utworem, lub przycisk [MUSIC DATABASE], jeśli ma być odtwarzany plik muzycznej bazy danych. Zostaną wyświetlone pliki odpowiednich typów.
- 3 Za pomocą pokrętki wybierz utwór, który chcesz odtworzyć. Numery utworów 36 i wyższe lub numery muzycznej bazy danych 301 i wyższe.
- 4 Wybrane pliki można odtwarzać w ten sam sposób, w jaki odtwarza się style zaprogramowane fabrycznie: Naciśnij przycisk [START/STOP] lub graj na klawiaturze.

Złącza



1 Złącze USB TO DEVICE

To złącze umożliwia podłączenie urządzeń pamięci USB. To złącze umożliwia podłączenie urządzeń pamięciowych USB. Przed użyciem urządzenia USB przeczytaj część „Środki ostrożności podczas używania złącza USB TO DEVICE” na str. 93.

2 Złącze USB TO HOST

To złącze umożliwia bezpośrednie połączenie z komputerem osobistym. Więcej informacji znajdziesz w części „Podłączenie komputera osobistego” na str. 101.

Podłączenie komputera osobistego

Po podłączeniu instrumentu do komputera dostępne są poniższe funkcje.

- **Pomiędzy instrumentem i komputerem mogą być przesyłane dane dotyczące wykonania (str. 102).**
- **Pomiędzy instrumentem i komputerem mogą być przesyłane pliki (str. 104).**

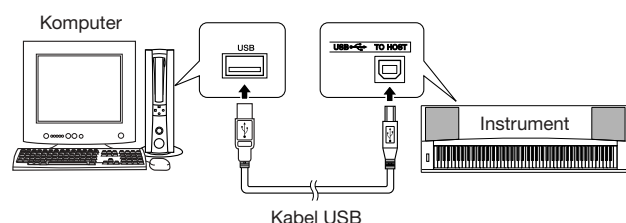
Procedura podłączania wygląda następująco:

1 Zainstaluj na komputerze sterownik MIDI USB.

Sterownik USB MIDI znajduje się na dołączonej płycie CD-ROM. Instalacja sterownika MIDI USB opisana jest na str. 109–111.

2 Za pomocą sprzedawanego oddzielnie, standardowego kabla USB typu AB połącz złącze USB komputera ze złączem USB instrumentu.

Dołączona płyta CD-ROM zawiera również aplikację Musicsoft Downloader, która pozwala na przesyłanie plików utworu z komputera do pamięci flash instrumentu. Instrukcje dotyczące instalowania aplikacji Musicsoft Downloader oraz przesyłania plików utworu znajdziesz na str. 104, 111.



■ Środki ostrożności, które należy zachować podczas korzystania ze złącza USB TO HOST

Podłączając komputer do złącza USB TO HOST, należy przestrzegać następujących zasad. Zlekceważenie tych zasad może spowodować zawieszenie się komputera i uszkodzenie lub utratę danych. Jeśli instrument lub komputer zawiesi się, ponownie włącz oprogramowanie lub system operacyjny komputera, wyłącz zasilanie instrumentu i ponownie uruchom komputer.

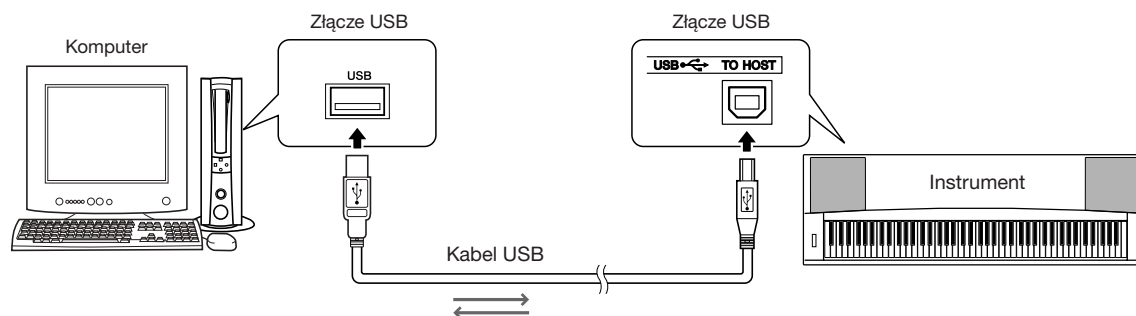
⚠ PRZESTROGA

- Należy używać kabli USB typu AB o długości maksymalnie 3 metrów.
- Przed podłączeniem komputera do portu USB TO HOST wyłącz wszelkie tryby oszczędzania energii komputera (takie jak zawieszenie, uśpienie lub oczekiwanie).
- Przed włączeniem zasilania instrumentu podłącz komputer do złącza USB TO HOST.
- Przed włączeniem/wyłączeniem zasilania instrumentu lub podłączeniem/odłączeniem kabla USB łączącego instrument z komputerem za pomocą złącza USB TO HOST wykonaj następujące czynności:
 - Wyłącz wszystkie aplikacje na komputerze.
 - Sprawdź, czy jakiegokolwiek dane nie są w danej chwili wysyłane z instrumentu. (Dane są przesyłane, gdy grasz na klawiaturze lub odtwarzasz utwór itd.).
- W czasie podłączania komputera do instrumentu odczekaj przynajmniej sześć sekund między następującymi czynnościami: (1) przy wyłączaniu i ponownym włączeniu instrumentu lub (2), zamiennie, podłączaniu i odłączaniu przewodu USB.

Przesyłanie danych o wykonaniu do/z komputera

Dzięki podłączeniu instrumentu do komputera dane na temat wykonania mogą zostać użyte na komputerze, a dane o wykonaniu z komputera mogą zostać odtworzone na instrumencie.

- **Gdy instrument jest podłączony do komputera, przesyła/odbiera dane o wykonaniu.**



■ Ustawienia MIDI

Ustawienia odnoszą się do wysyłania i odbierania danych o wykonaniu.

Parametr	Zakres/Ustawienia	Opis
Local	ON/OFF	Parametr ten określa, czy nuty grane na instrumencie wywołują brzmienie wewnętrznego generatora brzmień: wewnętrzny generator brzmień jest aktywny, gdy parametr Local ustawiony jest na „ON”, a nieaktywny przy ustawieniu „OFF”.
External Clock	ON/OFF	Te ustawienia decydują o tym, czy instrument jest zsynchronizowany z własnym zegarem wewnętrznym (OFF), czy z sygnałem zegara z urządzenia zewnętrznego (ON).
Keyboard Out	ON/OFF	Określa, czy dane o grze na klawiaturze instrumentu są przesyłane (ON), czy nie (OFF).
Style Out	ON/OFF	Określa, czy dane stylu podczas jego odtwarzania są przesyłane (ON), czy nie (OFF).
Song Out	ON/OFF	Ustawienia te określają, czy podczas odtwarzania utworu użytkownika jest przesyłany (ON), czy też nie (OFF).

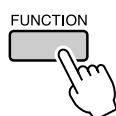
⚠ PRZESTROGA

- Jeśli nie można wydobyć z instrumentu żadnego dźwięku, prawdopodobną tego przyczyną jest ustawienie Local Control w pozycji OFF.

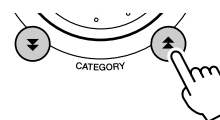
⚠ PRZESTROGA

- Jeśli ustawienie External Clock ma wartość ON i nie jest odbierany żaden sygnał zegara z urządzenia zewnętrznego, nie da się uruchomić utworu, stylu ani funkcji metronomu.

1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr, którego wartość chcesz zmienić.



3 Użyj pokrętła, aby wybrać ON lub OFF.

■ PC Mode

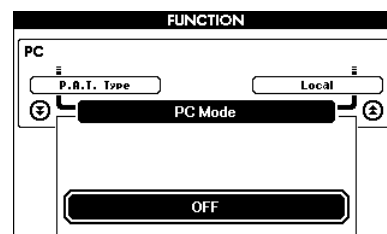
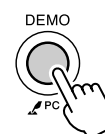
Gdy chcesz przesłać dane pomiędzy komputerem a instrumentem, należy dokonać wielu ustawień MIDI. Za pomocą parametru PC Mode można skonfigurować wiele z tych ustawień w ramach jednej operacji. Dostępne są trzy ustawienia: PC1, PC2 i OFF.

Ustawienie to nie jest konieczne podczas przesyłania utworu lub kopii zapasowej pomiędzy komputerem i instrumentem.

* Ustaw tryb PC na PC2, gdy korzystasz z programu Digital Music Notebook.

	PC1	PC2*	OFF
Local	OFF	OFF	ON
External Clock	ON	OFF	OFF
Song Out	OFF	OFF	OFF
Style Out	OFF	OFF	OFF
Keyboard Out	OFF	ON	ON

1 Naciśnij i przytrzymaj przycisk [DEMO] dłużej niż sekundę, aby pojawił się parametr PC Mode.



2 Użyj pokrętła, aby wybrać PC1, PC2 lub OFF.

UWAGA

- Gdy wybrane jest ustawienie PC2, nie można używać funkcji stylu, utworu, demo, nagrywania utworu oraz lekcji.

UWAGA

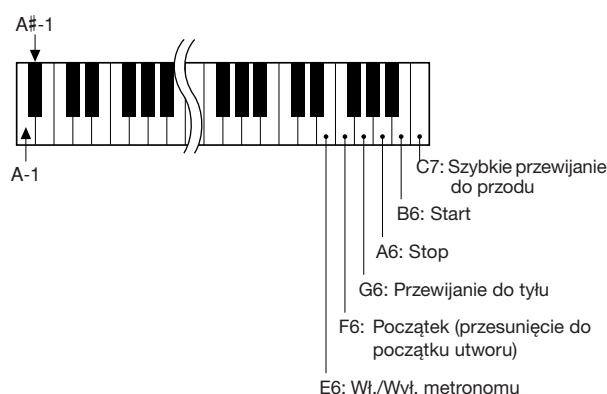
- Możesz także wywołać parametr PC Mode, naciskając przycisk [FUNCTION] i używając przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby go ustawić (str. 89).

Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI

Instrumentu można też użyć jako urządzenia zdalnego sterowania dla aplikacji Digital Music Notebook na komputerze (przez połączenie USB), kontrolując z panelu funkcje odtwarzania, zatrzymywania i przesyłania.

■ Klawisze zdalnego sterowania ...

Aby użyć funkcji zdalnego sterowania, równocześnie naciśnij i przytrzymaj dwa najniższe klawisze klawiatury (A-1 i A#-1) oraz naciśnij odpowiedni klawisz (pokazany poniżej).



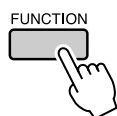
UWAGA

- Zdalne sterowanie urządzeniami MIDI działa niezależnie od trybu PC2.

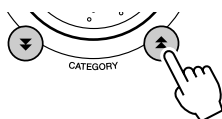
Funkcja Initial Send

Funkcja umożliwia wysyłanie do komputera danych ustawień panelu. Zanim rozpoczniesz zapisywanie danych o wykonaniu w programie sekwencerowym na komputerze, warto wysłać i zapisać w komputerze ustawienia panelu.

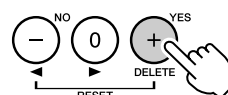
1 Naciśnij przycisk [FUNCTION].



2 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr Initial Send.



3 Naciśnij [+ / YES], aby wysłać lub [- / NO], aby anulować.



Przesyłanie danych pomiędzy komputerem a instrumentem

Utwory MIDI, pliki stylów i muzycznej bazy danych znajdujące się w komputerze lub dostarczone na płycie CD-ROM mogą być przesyłane do instrumentu. Pliki kopii zapasowych mogą być też wysyłane z instrumentu do komputera i z powrotem. Aby przysyłać pliki pomiędzy komputerem i instrumentem, należy zainstalować aplikację Musicsoft Downloader i sterownik USB-MIDI, znajdujące się na dołączonej płycie CD-ROM. Szczegóły dotyczące instalacji znajdziesz w Instrukcji instalacji płyty CD-ROM na str. 107.

● Dane, które mogą być przesyłane z komputera do instrumentu.

- Pojemność pamięci: 875 KB
Łącznie 512 plików utworów, stylów i muzycznej bazy danych.
- Format danych
 - Utwór: .mid SMF format 0/1
 - Styl: .sty
 - Muzyczna baza danych: .mfd
 - Plik kopii zapasowej: 08PG88.BUP

■ Stosując aplikację Musicsoft Downloader, możesz.....

- Przenosić pliki użytkownika z komputera pamięci flash instrumentu.

⇒ **przejdź do procedury opisanej na str. 105.**

Jako przykład podana została procedura przesyłania z komputera do instrumentu utworów znajdujących się na dołączonej płycie CD-ROM.

- Wysyłać z instrumentu do komputera i z powrotem pliki kopii zapasowych.

⇒ **przejdź do procedury opisanej na str. 106.**

Zastosuj aplikację Musicsoft Downloader z przeglądarką Internet Explorer w wersji 5.5 lub nowszej.

■ Stosowanie aplikacji Musicsoft Downloader do przesyłania utworów z dołączonej płyty CD-ROM do pamięci flash w instrumencie

UWAGA

- Jeśli odtwarzany jest utwór lub styl, zatrzymaj odtwarzanie przed rozpoczęciem.

1 Zainstaluj na komputerze aplikację Musicsoft Downloader i sterownik USB MIDI, a następnie połącz komputer z instrumentem (str. 109).

2 Włóż dołączoną płytę CD-ROM do napędu CD-ROM.

Automatycznie pojawi się okno startowe.

3 Kliknij dwukrotnie ikonę skrótu Musicsoft Downloader, która została utworzona na pulpicie.

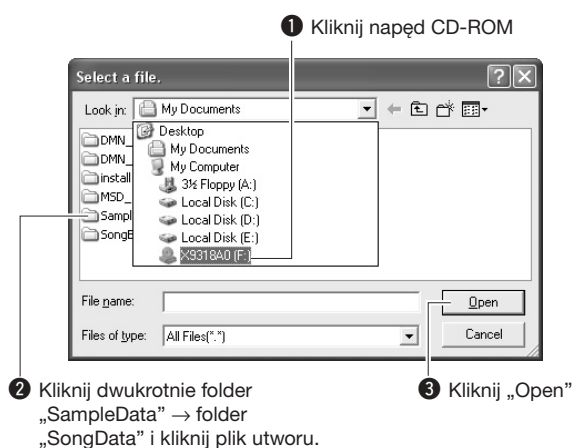
Uruchomi to aplikację Musicsoft Downloader i pojawi się jej główne okno.

UWAGA

- Podczas działania aplikacji Musicsoft Downloader na instrumencie nie można wykonywać żadnych operacji.

4 Kliknij przycisk „Add File” aż pojawi się okno Add File.

5 Kliknij przycisk po prawej stronie „Look in” i z menu rozwijanego wybierz napęd CD-ROM. Kliknij dwukrotnie folder „SampleData”. Zaznacz plik, który chcesz przesłać z folderu „SongData” i kliknij przycisk „Open” (otwórz).

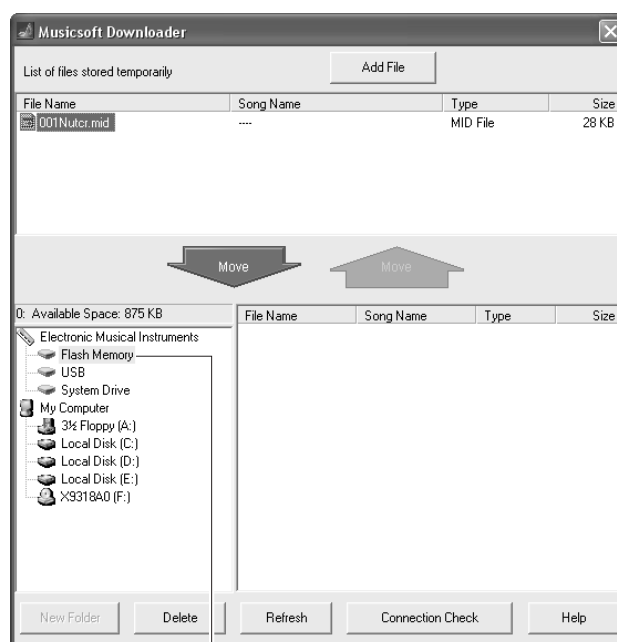


W tym momencie możesz wybrać plik stylu lub muzycznej bazy danych z komputera lub płyty CD-ROM i przenieść go do instrumentu w ten sam sposób co plik utworu.

6 Kopia wybranego utworu MIDI pojawi się na górze okna w „List of files stored temporarily” (Wykazie plików przechowywanych tymczasowo).

U dołu okna wyświetlony będzie nośnik pamięci, aby określić miejsce docelowe przesłania pliku.

Kliknij „Instrument”, a następnie „Flash Memory”.



7 Po wybraniu pliku z „Wykazu plików przechowywanych tymczasowo” kliknij przycisk skierowany w dół [Move], aż pojawi się komunikat potwierdzenia. Kliknij [OK] i utwór zostanie przesłany z „List of files stored temporarily” (Wykazie plików przechowywanych tymczasowo) do pamięci instrumentu.

UWAGA

- Plików przeniesionych do katalogu głównej pamięci flash USB lub pamięci flash instrumentu przy użyciu aplikacji Musicsoft Downloader – w jakiegokolwiek lokalizacji poza folderem USER FILES na urządzeniu pamięci USB – nie można usunąć z poziomu okna FILE CONTROL. Do usuwania takich plików używaj przycisku usuwania w aplikacji Musicsoft Downloader.

8 Zamknij okno, aby zamknąć aplikację Musicsoft Downloader.

UWAGA

- Zakończ aplikację Musicsoft Downloader, aby odtworzyć plik przesłany z komputera.

9 Aby odtworzyć utwór przechowywany w pamięci flash, naciśnij przycisk [SONG]. Użyj pokrętki, aby wybrać utwór, który chcesz zagrać, a następnie naciśnij przycisk [START/STOP], aby rozpocząć odtwarzanie.

PRZESTROGA

- Nie odłączaj kabla USB podczas przesyłania danych. Nie tylko może to spowodować uszkodzenie przesyłanych i zapisywanych danych, lecz także sprawić, że nośnik pamięci będzie niestabilny i jej zawartość całkowicie zniknie.

PRZESTROGA

- Przechowywane dane mogą zostać utracone z powodu uszkodzenia sprzętu lub niewłaściwej obsługi. Dla bezpieczeństwa należy zawsze przechowywać na komputerze kopie ważnych danych.

● Używanie przesłanych utworów do Lekcji...

Aby można było użyć utworów (tylko w formacie 0 SMF) przeniesionych z komputera do ćwiczeń, konieczne jest określenie, w których kanałach mają być odtwarzane partie prawej i lewej ręki.

- 1 Naciśnij przycisk [SONG] i wybierz utwór (036–) znajdujący się w pamięci flash, dla którego chcesz ustawić ścieżkę prowadzącą.
- 2 Naciśnij przycisk [FUNCTION].
- 3 Użyj przycisków CATEGORY [▲] i [▼], aby wybrać parametr R-Part lub L-Part.
- 4 Użyj pokrętki, aby wybrać kanał, który chcesz odtwarzać jako określoną partię prawej lub lewej ręki.

Zalecamy wybór kanału 1 dla partii prawej ręki i kanału 2 dla partii lewej ręki.

■ Przesyłanie pliku kopii zapasowej z instrumentu do komputera ...

Możesz użyć aplikacji Musicsoft Downloader, aby przesłać do komputera plik „Backup file” zawierający dane zapasowe (str. 63), w tym pięć utworów użytkownika przechowywanych w instrumencie. Jeśli klikniesz „Electronic Musical Instruments” w oknie Musicsoft Downloader, a następnie „System Drive”, w prawym dolnym rogu okna Musicsoft Downloader pojawi się plik o nazwie „08PG88.BUP”. To jest plik danych zapasowych. Szczegółowe instrukcje przesyłania plików danych zapasowych za pomocą aplikacji Musicsoft Downloader można uzyskać w pomocy online aplikacji w temacie „Transferring Data Between the Computer and Instrument (for unprotected data)”.

UWAGA

- Nie można przesyłać z instrumentu danych utworów wstępnie zdefiniowanych (presetowych).

PRZESTROGA

- Dane kopii zapasowej, w tym pięć utworów użytkownika, są przesyłane i odbierane jako jeden plik. W rezultacie wszystkie dane kopii zapasowej będą nadpisywane za każdym razem, gdy się je przesyła lub odbiera. Należy o tym pamiętać podczas przesyłania danych.

PRZESTROGA

- Nie należy zmieniać nazwy pliku kopii zapasowej na komputerze. W przeciwnym przypadku plik nie zostanie rozpoznany podczas przesyłania go do instrumentu.

UWAGI SPECJALNE

- Wyłącznym właścicielem praw autorskich do oprogramowania i tej instrukcji jest firma Yamaha Corporation.
- Korzystanie z oprogramowania i tej instrukcji podlega umowie licencyjnej, której wszystkie warunki zaakceptował nabywca przez zerwanie pieczęci z opakowania oprogramowania. (Przed zainstalowaniem aplikacji należy uważnie przeczytać Umowę Licencyjną na Oprogramowanie znajdującą się na końcu niniejszej instrukcji).
- Kopiowanie oprogramowania lub powielanie niniejszej instrukcji w całości lub w części w dowolny sposób jest zabronione bez pisemnej zgody producenta.
- Firma Yamaha nie przedstawia żadnych oświadczeń ani nie daje gwarancji dotyczących korzystania z oprogramowania i dokumentacji i nie bierze odpowiedzialności za efekty używania niniejszej instrukcji i oprogramowania.
- Ten dysk zawiera oprogramowanie i nie jest przeznaczony do odtwarzania w urządzeniach audio-wideo (takich jak odtwarzacze płyt CD lub DVD). Nie należy próbować odtworzyć tego dysku w urządzeniach innych niż komputer.
- Informacje o przyszłych aktualizacjach aplikacji i oprogramowania systemowego oraz innych zmianach specyfikacji i funkcji zostaną przedstawione osobno.
- Ilustracje przedstawiające elementy wyświetlane na ekranie, umieszczone w niniejszej instrukcji, mają charakter poglądowy i mogą nieco odbiegać od rzeczywistego wyglądu ekranu na komputerze użytkownika.

Istotne uwagi dotyczące płyty CD-ROM

● Rodzaje danych

Ta płyta CD-ROM zawiera oprogramowanie. Na str. 109 przedstawiono instrukcję instalacji oprogramowania.

PRZESTROGA

- *Nie należy próbować odtwarzać tej płyty w odtwarzaczu płyt audio CD ani w żadnym innym urządzeniu odtwarzającym z wyjątkiem komputera. Wygenerowany hałas o wysokim poziomie głośności może uszkodzić słuch lub odtwarzacz płyt.*

● System operacyjny (OS)

Na płycie CD-ROM znajdują się aplikacje w wersjach przeznaczonych dla systemu operacyjnego Windows.

Zawartość płyty CD-ROM



Nazwa katalogu		Aplikacja/Nazwa danych	Zawartość	
❶	MSD_	Musicsoft Downloader	Aplikacja może być użyta do pobierania utworów MIDI z internetu i przesyłania ich z komputera do pamięci instrumentu.	
❷	DMN_	Digital Music Notebook	Digital Music Notebook to połączenie programu do nauki muzyki z usługą online, które ułatwi Ci opanowanie gry ulubionych utworów. Możesz zapoznać się z funkcjami aplikacji Digital Music Notebook na przykładzie utworu demonstracyjnego po zainstalowaniu aplikacji Digital Music Notebook.	
	DMN_FlashDemo	Flash Demo aplikacji Digital Music Notebook	W pełni funkcjonalne demo, prezentujące wszystkie funkcje aplikacji Digital Music Notebook.	
❸	SongBook	Song Book (Księga utworów)	Zawiera nuty dla 30 wewnętrznych utworów zapisanych w instrumencie oraz 70 utworów MIDI na dołączonej płycie CD-ROM. Z wyjątkiem utworów 1–11, 16, 20 oraz 30, które chronione są prawem autorskim. Zapis nutowy utworów 9–11 znajduje się na str. 118 tego podręcznika.	
❹	USBdrv2k_	USB-MIDI Driver (Windows 2000/Me)	Sterownik jest niezbędny do prawidłowej obsługi urządzeń MIDI podłączonych przez port USB.	
	USBdrvVista_	USB-MIDI Driver (Windows Vista/XP x64)		
	SampleData	SongData	MIDI 70 songs	Te utwory, style i pliki muzycznej bazy danych mogą być przesłane do instrumentu i odtworzone lub wykorzystane z różnymi jego funkcjami.
		StyleData	5 plików stylu	
		MDB	5 plików muzycznej bazy danych	

Aby odczytać zapis nutowy w formacie PDF, należy zainstalować program Adobe Reader. Możesz pobrać ten program z internetu. W tym celu sprawdź adres URL: <http://www.adobe.com/>

■ Stosowanie płyty CD-ROM

Prosimy przeczytać Umowę Licencyjną na Oprogramowanie na str. 137 przed otwarciem opakowania płyty CD-ROM.

1 Sprawdź wymagania systemowe, aby upewnić się, że oprogramowanie uruchomi się na Twoim komputerze.

2 Włóż dołączoną płytę CD-ROM do napędu CD-ROM.

Automatycznie pojawi się ekran startowy.

3 Zainstaluj na komputerze sterownik MIDI USB.

Przejdź do części „Instalacja sterownika USB-MIDI” na str. 109, aby uzyskać więcej informacji o instalacji i konfiguracji.

4 Podłącz instrument do komputera.

Procedura podłączenia została opisana na str. 101.

5 Zainstaluj oprogramowanie.

Musicsoft Downloader.

Zobacz str. 111.

6 Uruchom oprogramowanie.

Dalsze informacje na temat obsługi znajdziesz w pomocy online dostarczonej z oprogramowaniem.

Przejdź do części „Rozwiązywanie problemów” na str. 112, jeśli pojawią się kłopoty z instalacją sterownika.

Wymagania systemowe

Aplikacja/Dane	System operacyjny	Procesor	Pamięć	Dysk twardy	Wyświetlacz
Musicsoft Downloader	Windows 2000/ XP Home Edition/ XP Professional/Vista *Obsługiwana jest tylko wersja 32-bitowa.	233 MHz lub wyższy; procesor Intel® Pentium®/Celeron® (zalecane jest 500 MHz lub więcej)	64 MB lub więcej (zalecane 256 MB lub więcej)	przynajmniej 128 MB wolnego miejsca (zalecane przynajmniej 512 MB wolnego miejsca)	800 x 600 HighColor (16-bit.)
USB Driver for Windows 2000/XP	Windows 2000/ XP Home Edition/ XP Professional	166 MHz lub wyższy; procesor Intel® Pentium®/Celeron®	32 MB lub więcej (zalecane 64 MB lub więcej)	przynajmniej 3 MB wolnego miejsca	—
Sterownik USB dla Windows Vista/XP x64	Windows Vista/ XP Professional x64 Edition	800 MHz lub wyższy; Intel® Pentium®/zgodny z rodziną procesorów Celeron® lub Intel® 64	512 MB lub więcej	przynajmniej 3 MB wolnego miejsca	—
Digital Music Notebook	Windows XP Home/Professional Edition, Service Pack 1a (SP1a) i nowsze/Windows Vista *Obsługiwana jest tylko wersja 32-bitowa.	Częstotliwość procesora 400 MHz lub większa (zalecane są Intel® Pentium®/Celeron® lub inne kompatybilne procesory)	128 MB lub więcej (zalecane 256 MB lub więcej)	przynajmniej 150 MB wolnego miejsca	1024 x 768 HighColor (16-bit.)
Digital Music Notebook (Wymagania do odtwarzania zawartości z dołączonym wideo)	Windows 2000/ XP Home Edition/ XP Professional/Vista *Obsługiwana jest tylko wersja 32-bitowa.	1 GHz lub wyższy; procesor Intel® Pentium®/rodzina procesorów Celeron® (zalecana częstotliwość 1,4 GHz lub większa)	256 MB lub więcej		

Instalacja oprogramowania

● Odinstalowanie (usuwanie oprogramowania)

Zainstalowane oprogramowanie może być usunięte z komputera w następujący sposób:

Z menu Start systemu Windows wybierz Start → Ustawienia → Panel sterowania → Dodaj lub usuń programy → Instaluj i odinstaluj. Wybierz element, który chcesz usunąć i kliknij [Dodaj lub usuń]. Postępuj według instrukcji na ekranie, aby usunąć wybrane oprogramowanie.

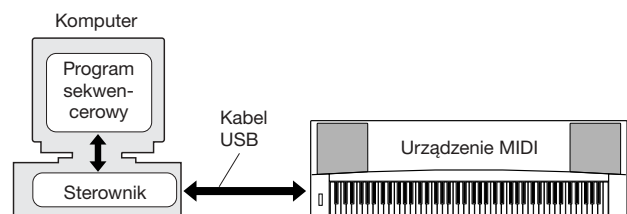
UWAGA

- Rzeczywiste nazwy elementów menu i przycisków będą się różniły w zależności od wersji systemu operacyjnego.

■ Instalacja sterownika USB-MIDI...

Aby korzystać z urządzeń MIDI podłączonych do komputera, należy prawidłowo zainstalować sterownik.

Sterownik USB-MIDI umożliwia programom sekwencerowym i podobnym aplikacjom na komputerze wysyłać i odbierać dane przez kabel USB do/z urządzeń MIDI.



- Instalacja w systemie Windows 2000 → str. 110.
- Instalacja w systemie Windows XP → str. 110.
- Instalacja w systemie Windows Vista → str. 111.

Sprawdź oznaczenie napędu CD-ROM, które będzie używane (D:, E:, Q: itd.). Oznaczenie napędu umieszczone jest obok ikony CD-ROM w folderze „Mój komputer”. Katalog główny napędu CD-ROM będzie oznaczony odpowiednio D:\, E:\ lub Q:\.

Instalacja sterownika w Windows 2000

- 1** Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows 2000 jako administrator.
- 2** Kliknij kolejno: [Mój komputer] → [Panel sterowania] → [System] → [Sprzęt] → [Podpisywanie sterowników] → [Weryfikacja sygnatury pliku], zaznacz pole po lewej stronie opcji „Ignoruj – zainstaluj wszystkie pliki niezależnie od podpisu pliku” i kliknij przycisk [OK].
- 3** Do napędu CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu. Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 4** Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w urządzeniu MIDI jest w pozycji OFF, następnie przy użyciu kabla USB połącz komputer z urządzeniem MIDI. Po podłączeniu kabli włącz zasilanie urządzenia MIDI. System automatycznie uruchomi Kreatora znajdowania nowego sprzętu. Kliknij przycisk [Dalej]. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

W przeciwnym przypadku zajrzyj do akapitu „Rozwiązywanie problemów” w części „Instalacja dołączonej płyty CD-ROM” Podręcznika użytkownika.

- 5** Zaznacz pole opcji „Wyszukaj najlepszy sterownik dla urządzenia (Zalecane)” i kliknij przycisk [Dalej].
- 6** Zaznacz pole „Napędy CD-ROM”, odznacz wszystkie pozostałe pola i kliknij przycisk [Dalej].

UWAGA

- Jeśli podczas wykrywania sterowników system wyświetlił monit o włożenie płyty instalacyjnej systemu Windows, zaznacz katalog „USBdrv2k_” (np., D:\USBdrv2k_) i kontynuuj instalację.

- 7** Usuń zaznaczenie opcji „Instaluj pozostałe sterowniki” i kliknij przycisk [Dalej].

UWAGA

- Jeśli pojawi się komunikat „Oprogramowanie, które chcesz zainstalować, nie posiada cyfrowego podpisu firmy Microsoft”, kliknij przycisk [OK].

- 8** Po zakończeniu instalacji pojawi się komunikat „Kończenie instalacji nowego sprzętu”.

Kliknij przycisk [Zakończ]. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

- 9** Uruchom ponownie komputer.

Instalacja sterownika USB MIDI została zakończona.

Instalacja sterownika w Windows XP

- 1** Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows jako administrator.
- 2** Wybierz [Start] → [Panel sterowania]. Jeśli panel sterowania zostanie wyświetlony w trybie „Wybierz kategorię”, w lewym górnym rogu okna kliknij opcję „Przełącz na widok klasyczny”. Wyświetlone zostaną wszystkie ikony panelu sterowania.
- 3** Kliknij ikonę „System” → [Sprzęt] → [Podpisywanie sterowników] i zaznacz pole obok opcji „Ignoruj – zainstaluj oprogramowanie, nie pytając mnie o pozwolenie” i kliknij przycisk [OK].
- 4** Kliknij przycisk [OK], aby zamknąć okno właściwości systemu, a następnie kliknij znak „X” w prawym, górnym rogu okna, aby zamknąć panel sterowania.
- 5** Do napędu CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu. Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 6** Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w urządzeniu MIDI jest w pozycji OFF, następnie przy użyciu kabla USB połącz komputer z urządzeniem MIDI. Po podłączeniu kabli włącz zasilanie urządzenia MIDI. System automatycznie otworzy okno „Znaleziono nowy sprzęt”. W przeciwnym przypadku zajrzyj do akapitu „Rozwiązywanie problemów” w części „Instalacja dołączonej płyty CD-ROM” Podręcznika użytkownika. Jeśli system wyświetli okno „Znaleziono nowy sprzęt” w prawym dolnym rogu ekranu, poczekaj, aż pojawi się okno Kreatora. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

Jeśli w oknie Kreatora pojawi się monit o określenie, czy połączyć się z witryną „Windows Update”, zaznacz opcję „Nie, nie tym razem” i kliknij przycisk [Dalej].

- 7** Zaznacz pole obok opcji „Zainstaluj oprogramowanie automatycznie (Zalecane)” i kliknij przycisk [Dalej].

UWAGA

- Jeśli podczas instalacji pojawi się komunikat „... nie przeszedł testów logo Windows na zgodność z systemem Windows XP”, kliknij przycisk „Kontynuuj mimo wszystko”.

- 8** Po zakończeniu instalacji pojawi się komunikat „Kończenie instalacji nowego sprzętu”.

Kliknij przycisk [Zakończ]. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

- 9** Uruchom ponownie komputer.

Jeśli system wyświetli okno „Znaleziono nowy sprzęt” w prawym dolnym rogu ekranu, poczekaj, aż pojawi się okno Kreatora. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

Instalacja sterownika USB-MIDI została zakończona.

UWAGA

- Ten kreator nie pojawi się, jeśli używasz systemu Windows XP Professional x64 Edition. Nie ma potrzeby restartowania komputera

10 Jeśli używasz systemu Windows XP Professional x64 Edition, musisz zainstalować Support Module.

Po zainstalowaniu sterowników USB-MIDI dla wszystkich podłączonych urządzeń USB, kliknij „Mój komputer” z menu Start. Kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu CD i z menu rozwijanego wybierz opcję „Otwórz”. Kliknij „USBdrvVista_” → „XPx64SupportModule” → „Setup.exe” i uruchom „Setup.exe.” Postępuj zgodnie z poleceniami na ekranie.

UWAGA

- Po zainstalowaniu modułu Support Module ten krok nie jest potrzebny, nawet po podłączeniu nowego urządzenia USB lub zaktualizowanego sterownika USB-MIDI.

Instalacja sterownika w Windows Vista

- 1 Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows Vista jako administrator.
- 2 Do napędu CD-ROM włóż płytę dołączoną do instrumentu. Okno startowe pojawi się automatycznie.
- 3 Najpierw upewnij się, że przełącznik [POWER] w urządzeniu MIDI jest w pozycji OFF, następnie przy użyciu kabla USB połącz komputer z urządzeniem MIDI. Po podłączeniu kabli włącz zasilanie urządzenia MIDI. System automatycznie uruchomi Kreatora znajdowania nowego sprzętu. Wybierz opcję „Znajdź i zainstaluj sterownik oprogramowania (zalecane)”. Jeśli taki komunikat się nie pojawi, przejdź do sekcji „Rozwiązywanie problemów” w rozdziale „Instrukcja instalacji płyty CD-ROM”. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

UWAGA

- Jeśli pojawi się okno „Sprawdzanie konta użytkownika”, kliknij przycisk [Dalej].

- 4 Jeśli pojawi się monit o zezwolenie systemowi Windows wyszukania sterownika w internecie, kliknij opcję „Nie szukaj w internecie.”
- 5 Jeśli pojawi się monit o włożenie płyty, która została dołączona do urządzenia, kliknij przycisk [Dalej]. System rozpocznie instalację.

UWAGA

- Jeśli pojawi się okno „Zabezpieczenia systemu Security”, potwierdź, że to oprogramowanie jest autoryzowane przez Yamaha Corporation, a następnie kliknij przycisk [Instaluj].

- 6 Po zakończeniu instalacji system wyświetli komunikat „Poprawnie zainstalowano oprogramowanie dla tego urządzenia”. Kliknij przycisk [Zakończ]. (W przypadku niektórych komputerów może upłynąć chwila, zanim pojawi się okno Kreatora).

Instalacja sterownika USB MIDI została zakończona.

■ Instalacja aplikacji Musicsoft Downloader i Digital Music Notebook

WAŻNE

- Aby zainstalować aplikację Musicsoft Downloader w środowiskach Windows 2000, XP lub Vista, należy się zalogować z uprawnieniami administratora.
- Aby zainstalować aplikację Digital Music Notebook w środowiskach Windows 2000, XP lub Vista, należy się zalogować z uprawnieniami administratora.

WAŻNE

- Instalując program Digital Music Notebook, upewnij się, że na komputerze jest zainstalowany Internet Explorer 6.0 (z SP1).

WAŻNE

- Do zakupu pełnej wersji aplikacji Digital Music Notebook wymagana jest karta kredytowa. W niektórych rejonach świata korzystanie z kart kredytowych może być niemożliwe, należy więc sprawdzić w lokalnych przepisach prawa możliwość posługiwania się kartami płatniczymi tego typu.

UWAGA

- Korzystanie z oprogramowania DMN (Digital Music Notebook) podlega umowie licencyjnej, której wszystkie warunki zaakceptował nabywca przez użytkowanie tego oprogramowania. Przed użytkowaniem aplikacji należy uważnie przeczytać Umowę znajdującą się na końcu niniejszej instrukcji.

- 1 Włóż dołączoną płytę CD-ROM do napędu CD-ROM. Automatycznie pojawi się ekran startowy pokazujący aplikacje.

UWAGA

- Jeśli okno startowe nie pojawi się automatycznie, kliknij dwukrotnie ikonę „Mój komputer”. Kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu CD i z menu rozwijanego wybierz opcję „Otwórz”. Kliknij dwukrotnie plik „Start.exe” i przejdź do punktu 2.

- 2 Kliknij [Musicsoft Downloader] lub [Digital Music Notebook].
- 3 Kliknij przycisk [Instaluj] i postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie. Instrukcję obsługi programu Digital Music Notebook znajdziesz w pliku pomocy: uruchom aplikację i kliknij menu „Help”.

Instrukcję obsługi aplikacji Musicsoft Downloader znajdziesz w pliku pomocy: uruchom aplikację i kliknij menu „Help”.

- * Najnowszą wersję aplikacji Musicsoft Downloader można pobrać ze strony internetowej.

<http://music.yamaha.com/download/>

WAŻNE

- Do przysyłania plików pomiędzy instrumentem i komputerem można wykorzystywać tylko aplikację Musicsoft Downloader. Nie można stosować żadnych innych aplikacji do przysyłania plików.

■ Rozwiązywanie problemów

Sterownik nie może być zainstalowany.

- **Czy kabel USB jest prawidłowo podłączony?**
Sprawdź połączenie kabla USB. Odłącz kabel USB i podłącz go ponownie.

- **Czy funkcja USB jest uaktywniona na komputerze?**

Gdy pierwszy raz podłączasz instrument do komputera, jeśli nie pojawi się okno „Kreator znajdowania nowego sprzętu”, funkcja USB w komputerze może być wyłączona. Wykonaj poniższe kroki.

- 1** Kliknij [Panel sterowania]* → [System] → [Urządzenia] → [Menedżer urządzeń] (w Windows 2000/XP) lub [Panel sterowania] → [Menedżer urządzeń] (w Windows Vista).

* Widok klasyczny tylko w Windows XP.

- 2** Upewnij się, że znaki „!” lub „x” nie pojawiają się w „Kontrolerach uniwersalnej magistrali szeregowej” lub w „Głównym koncentratorze USB”. Jeśli zobaczysz znak „!” lub „x” oznacza to, że kontroler jest nieaktywny.

- **Czy widać jakieś nieznane urządzenie?**
Jeśli instalacja sterownika nie powiedzie się, instrument będzie oznaczony jako „Nieznane urządzenie” i nie będzie możliwe zainstalowanie sterownika. Usuń „Nieznane urządzenie”, wykonując poniższe kroki.

- 1** Kliknij [Panel sterowania]* → [System] → [Urządzenia] → [Menedżer urządzeń] (w Windows 2000/XP) lub [Panel sterowania] → [Menedżer urządzeń] (w Windows Vista)

* Widok klasyczny tylko w Windows XP.

- 2** Wyszukaj „Inne urządzenia” w menu „Urządzenia według typów”.
- 3** Jeśli znalezione zostały „Inne urządzenia”, kliknij na nie dwukrotnie, aby rozwinąć drzewo i znaleźć „Nieznane urządzenie”. Jeśli się pojawi, wybierz je i kliknij przycisk [Usuń].
- 4** Wyjmij kabel USB z instrumentu i podłącz go ponownie.
- 5** Zainstaluj ponownie sterownik.
 - Użytkownicy systemu Windows 2000 ..zobacz str. 110
 - Użytkownicy systemu Windows XPzobacz str. 110
 - Użytkownicy systemu Windows Vista.... zobacz str. 111

Podczas sterowania instrumentu z komputera przez USB instrument nie działa prawidłowo lub nie słychać dźwięku.

- Czy zainstalowany jest sterownik? (str. 109)
- Czy kabel USB jest prawidłowo podłączony?
- Czy regulacja głośności w instrumencie, urządzeniu odtwarzającym i aplikacjach na komputerze ustawiona jest na właściwym poziomie?
- Czy wybrany został właściwy port w oprogramowaniu sekwencerowym?
- Czy używasz najnowszego sterownika USB MIDI? Najnowszy sterownik może być pobrany z poniższej strony internetowej:
<http://music.yamaha.com/download/>

Odtwarzanie jest opóźnione.

- Czy komputer spełnia wymagania systemowe?
- Czy uruchomiona jest inna aplikacja lub sterownik urządzenia?

Nie można prawidłowo zawiesić lub wznowić pracy komputera.

- **Nie zawieszaj pracy komputera podczas działania aplikacji MIDI.**
Możliwe, że nie można normalnie zawiesić/wznowić pracy komputera w zależności od konkretnej konfiguracji (np. kontrolera USB). Mimo to odłączenie i ponowne podłączenie kabla USB umożliwi ponowne korzystanie z funkcji instrumentu.

Jak usunąć sterownik?

[Windows 2000/XP/Vista]

- 1** Włącz komputer i zaloguj się do systemu Windows jako administrator.
Zamknij wszystkie otwarte programy i okna.
- 2** Do napędu CD-ROM włoż płytę dołączoną do instrumentu.
- 3** Kliknij „Mój komputer” w menu Start.
- 4** Kliknij prawym przyciskiem ikonę napędu CD i z menu rozwijanego wybierz opcję „Otwórz”.

- 5** Kliknij folder „USBdrvVista_” lub „USBdrv2k_” → folder „uninstall” → plik „uninstall.exe” i uruchom plik „uninstall.exe”.

Aby odinstalować sterownik, postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie.

UWAGA

- Jeśli używasz 64-bitowego systemu operacyjnego, kliknij folder „uninstall_x64.exe.” from „USBdrvVista_”.

UWAGA

- Jeśli pojawi się okno „Sprawdzenie konta użytkownika”, kliknij przycisk [Dalej].

- 6** Pojawi się monit o zrestartowanie komputera, w celu zakończenia procedury odinstalowania.

Sterownik zostanie całkowicie usunięty po zrestartowaniu komputera.



Rozwiązywanie problemów

■ Problemy dotyczące instrumentu

Problem	Możliwa przyczyna i rozwiązanie
Gdy włącza się lub wyłącza instrument, słychać przez chwilę trzaski.	Jest to normalne i wskazuje, że instrument został podłączony do
Podczas korzystania z telefonu komórkowego pojawiają się zakłócenia.	Korzystanie z telefonu komórkowego w pobliżu instrumentu może powodować zakłócenia. Aby tego uniknąć, wyłącz telefon komórkowy lub używaj go w większej odległości od instrumentu.
Nie słychać dźwięku, nawet podczas gry na klawiaturze lub odtwarzania utworu lub stylu.	Sprawdź, czy nie podłączono czegoś do gniazdka [PHONES/OUTPUT] panelu tylnego. Gdy do gniazdka są podłączone słuchawki, nie słychać dźwięku.
	Sprawdź, czy jest włączona opcja Local Control. (Zobacz str. 102.)
	Czy pokazane jest okno FILE CONTROL? Klawiatura instrumentu itd. nie wyemituje żadnego dźwięku, jeśli pokazane jest okno FILE CONTROL. Naciśnij przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN.
Gra na klawiszach po prawej stronie klawiatury nie wywołuje dźwięku.	Gdy jest używana funkcja słownika (Dictionary) (str. 84), klawisze po prawej stronie są używane jedynie do wprowadzania prym i rodzaju akordów.
Po naciśnięciu przycisku [START/STOP] styl lub utwór nie jest odtwarzany.	Czy parametr External Clock ustawiony jest na ON? Upewnij się, że parametr External Clock ustawiony jest na OFF; na temat „External Clock” możesz przeczytać na str. 102.
Styl nie brzmi poprawnie.	Upewnij się, że głośność stylu (str. 90) ustawiona jest na właściwym poziomie.
	Czy punkt podziału jest ustawiony na odpowiednim do granych akordów klawiszu? Ustaw punkt podziału na odpowiednim klawiszu (str. 79). Czy wskaźnik „ACMP ON” jest widoczny na wyświetlaczu? Jeśli nie jest widoczny, naciśnij przycisk [ACMP ON/OFF], aby się pojawił.
Nie ma podkładu rytmicznego, gdy naciskany jest przycisk [START/STOP] po wybraniu stylu nr 131 lub stylu pomiędzy 143 i 160 (Pianist).	Nie jest to niewłaściwe działanie. Styl nr 131 oraz style 143–160 nie mają partii rytmicznych, więc podkład rytmiczny nie gra. Inne partie zaczną grać, gdy zagrasz akord w zakresie akompaniamentu klawiatury, jeśli włączone jest odtwarzanie stylu.
Wydaje się, że nie wszystkie brzmienia są słyszalne lub dźwięk jest ucinany.	Instrument jest polifoniczny maksymalnie do 32 nut. Jeśli jest używane brzmienie Dual lub Split i jednocześnie gra styl lub utwór, niektóre nuty i dźwięki z akompaniamentu lub utworu mogą być pomijane („kradzione”).
Przełącznik nożny (służący do funkcji przedłużania) wydaje się działać odwrotnie. Na przykład naciśnięcie przycisku nożnego ucina dźwięk, a zwolnienie przedłuża dźwięki.	Polaryzacja przełącznika nożnego jest odwrócona. Należy się upewnić, czy wtyczka przełącznika nożnego jest dobrze wetknięta do gniazda [SUSTAIN], zanim włączy się zasilanie.
Dźwięk brzmienia zmienia się z nuty na nutę.	Jest to prawidłowe. Metoda generowania tonów AWM wykorzystuje wielokrotne nagrania (próbki) instrumentu w zakresie klawiatury; w ten sposób rzeczywisty dźwięk brzmienia może być nieco inny w zależności od nuty.
Okno Demo pokazane jest w języku japońskim i/lub na wyświetlaczu widać japońskie litery.	Upewnij się, że ustawienie Language w oknie FUNCTION ustawione jest na English. (Zobacz str. 16.)

Problem	Możliwa przyczyna i rozwiązanie
Po naciśnięciu przycisku [SONG], [EASY SONG ARRANGER], [STYLE] lub [VOICE] nie pokazuje się właściwe okno.	Czy pokazuje się inne okno? Spróbuj nacisnąć przycisk [EXIT], aby powrócić do okna MAIN, a następnie naciśnij jeden z wymienionych przycisków.
Podczas gry na klawiaturze słychać niewłaściwe nuty.	Być może włączona jest funkcja technologii Performance Assistant. Naciśnij przycisk [PERFORMANCE ASSISTANT], aby ją wyłączyć.
Po naciśnięciu przycisku [ACMP ON/OFF] nie zapala się dioda ACMP.	Czy świeci się przycisk [STYLE]? Zawsze najpierw naciskaj przycisk [STYLE], gdy chcesz użyć funkcji związanej ze stylami.
Nie ma dźwięków harmonii.	Efekty harmonii (01–26) działają różnie w zależności od ich typu. Typy 01–05 działają, gdy włączone jest odtwarzanie stylu, akordy grane są na obszarze akompaniamentu klawiatury, a melodia grana jest po prawej stronie punktu podziału klawiatury. Typy 06–26 będą działać niezależnie od tego, czy odtwarzanie jest włączone czy nie. Przy typach 06–12 należy zagrać dwa dźwięki jednocześnie.
W górnej części okna MAIN pojawia się komunikat „OverCurrent” (przetężenie) i urządzenie USB nie reaguje.	Łączność z urządzeniem USB została przerwana z powodu przetężenia do urządzenia USB. Odłącz urządzenie od złącza USB TO DEVICE, a następnie włącz zasilanie instrumentu.



Komunikaty

Komunikat na wyświetlaczu LCD	Komentarz
Access error!	Wskazuje błąd odczytu lub zapisu w przypadku nośnika lub pamięci flash.
All Memory Clearing...	Wyświetlany podczas wykasowywania wszystkich danych z pamięci flash. Nigdy nie wyłączaj zasilania podczas przesyłania danych.
Are you sure?	Potwierdza, czy operacja kasowania utworu (Song Clear) lub kasowania ścieżki (Track Clear) ma być wykonana.
Backup Clearing...	Wyświetlony podczas wykasowywania kopii zapasowej danych w pamięci flash.
Cancel	Wyświetlany, jeśli transmisja Initial Send zostanie anulowana.
Clearing...	Wyświetlany podczas wykonywania operacji Song Clear lub Track Clear w utworach użytkownika.
Com Mode	Wyświetlany, gdy na komputerze PC podłączonym do instrumentu uruchamiana jest aplikacja Musicsoft Downloader. Komunikat nie będzie wyświetlany w trakcie odtwarzania.
Completed	Informuje o zakończeniu wykonywania określonego zadania, jak zapis czy transmisja.
Copy File	Wyświetlany podczas kopiowania pliku w aplikacji Musicsoft Downloader.
Create Directory	Wyświetlany podczas tworzenia folderu w aplikacji Musicsoft Downloader.
Data Error!	Wyświetlany, jeśli utwór użytkownika zawiera nieprawidłowe dane.
Delete File	Wyświetlany podczas kasowania pliku w aplikacji Musicsoft Downloader.
Delete OK?	Potwierdza, czy operacja kasowania (Delete) ma zostać wykonana.
Delete Directory	Wyświetlany podczas kasowania folderu w aplikacji Musicsoft Downloader.
Deleting...	Wyświetlany podczas wykonywania funkcji kasowania (Delete).
End	Wyświetlany, jeśli transmisja Initial Send została zakończona.
Error!	Wyświetlany, jeśli próba zapisu nie udała się.
„File information area is not large enough.”	Informuje, że zapis danych na nośniku nie może być wykonany z powodu zbyt dużej liczby plików.
File is not found.	Informuje o braku pliku.
„File too large. Loading is impossible.”	Informuje, że wczytywanie danych nie mogło być wykonane, ponieważ plik danych jest za duży.
Flash Clearing...	Wyświetlany podczas kasowania utworu lub przesyłania danych stylu do wewnętrznej pamięci flash.
Format OK? [EXECUTE]	Potwierdza, czy formatowanie nośnika ma być wykonane.
Formatting...	Wyświetlany podczas formatowania.
Load OK?	Potwierdza, czy wczytywanie ma być wykonane.
Loading...	Wyświetlany podczas wczytywania danych.
Media is not inserted.	Wyświetlany podczas próby uzyskania dostępu do nośnika, który nie jest włożony.
Media capacity is full.	Wyświetlany, jeśli zapisywanie danych nie powiodło się, ponieważ na nośniku zabrakło miejsca.
Memory Full	Wyświetlany po wypełnieniu się pamięci wewnętrznej w czasie nagrywania utworu.
„MIDI receive buffer overflow.”	Wyświetlany, gdy zbyt dużo danych MIDI zostanie odebranych za jednym razem.
Move File	Wyświetlany podczas przenoszenia pliku w aplikacji Musicsoft Downloader.
„Now Writing... (Don't turn off the power now, otherwise the data may be damaged.)”	Wyświetlany podczas zapisywania danych w pamięci. Nigdy nie wyłączaj zasilania w trakcie zapisywania. Może to spowodować utratę danych.

Komunikat na wyświetlaczu LCD	Komentarz
OverCurrent	Łączność z urządzeniem USB została przerwana z powodu przetężenia do urządzenia USB. Odłącz urządzenie od złącza USB TO DEVICE, a następnie włącz zasilanie instrumentu.
Overwrite?	Potwierdza, czy nadpisywanie ma być wykonane.
Please Wait...	Wyświetlany podczas wykonywania zadań wymagających czasu, jak wyświetlanie nut czy tekstu.
Rename File	Wyświetlany podczas zmiany nazwy pliku w aplikacji Musicsoft Downloader.
Save OK?	Potwierdza, czy zapisywanie ma być wykonane.
Saved data is not found.	Wyświetlany, gdy dane do zapisu nie istnieją.
Saving...	Wyświetlany podczas zapisywania danych w pamięci. Nigdy nie wyłączaj zasilania w trakcie zapisywania. Może to spowodować utratę danych.
Send OK?	Potwierdza, czy transmisja danych ma być wykonana.
Sending...	Wyświetlany podczas przesyłania danych.
„Since the media is in use now, this function is not available.”	Wskazuje, że funkcja kontroli plików jest aktualnie niedostępna, ponieważ wykonywane są operacje na nośniku.
Sure? [YES/NO]	Potwierdza, czy operacja ma być wykonana.
„The limit of the media has been reached.”	Informuje, że zapisywanie nie może być wykonane, ponieważ struktura katalogu stała się zbyt skomplikowana.
The media is not formatted.	Informuje, że używany nośnik nie jest sformatowany.
„The media is write-protected.”	Informuje, że nie można zapisać na nośniku, ponieważ jest zabezpieczony przez zapisem. Najpierw ustaw przełącznik write-protect w pozycji „overwrite”.
„The song data is too large to be converted to notation.”	Informuje, że nuty nie mogą być wyświetlone, ponieważ ilość danych utworu jest za duża.
There are too many files.	Informuje, że zapisanie danych nie może być wykonane, ponieważ ogólna liczba plików jest za duża.
„This function is not available now.”	Informuje, że dana funkcja jest aktualnie niedostępna, ponieważ instrument wykonuje inną operację.
[nnn] „file name”	Wskazuje nazwę aktualnie przesyłanego pliku; „nnn” wskazuje blok odbierający dane.

UWAGA

- Nie wszystkie komunikaty zostały opisane w tabeli, a jedynie komunikaty wymagające wyjaśnienia.



Zapis nutowy

To demo pokazuje, jak łatwo funkcja Easy Song Arranger może być wykorzystana do zmiany stylów w trakcie utworu.

Song No. 9

♩ = 123

(Function Demo for Easy Song Arranger)

Hallelujah Chorus

1

Intro

Melody

Style Progression

<Clubdance>

Main

Fill

A D G/D D

1st time **Main**

2nd time <Hard Rock> **Main**

5/23

D G/D D G/D D G/D D A7 D A D/A A

Fill **Main**

Fill **Main**

9/27

A D/A A D/A A D/A A D A/C# E7/B A **B** A A/G

<Disco Philly> **Main**

<Rumba Flamenco> **Main**

Fill **Main**

13/31

D/F# Bm7 E7sus4 E7 A D/A A D/A A D/A A D/A A

Fill **Fill** **Main** **Fill**

<Bluegrass> **Main**

17/35

D D/C G/B Em7 A7sus4 A7 D G/D D G/D D

Main

<Tango> Main Fill Main

<Fun 4/4>

21/39

G/D D G/D D C D 8va G/D D D G/D D

Fill

<Dream Dance> Fill Main

42

G/D D G/D D A7 D D 10

Fill Ending

Ten zapis nutowy zakłada, że wysokość dźwięków zostanie skorygowana za pomocą funkcji Performance Assistant. Jeśli zagrasz partię „Play These Notes”, używając funkcji Performance Assistant, partia zostanie skorygowana i zagrana tak, by pasowała do podkładu.

Song No. 10

♩ = 61

(Function Demo for performance assistant technology)

Ave Maria

Melody

Play These Notes

P.A.T. Chord Symbols

These Notes Will Sound

Turn **P.A.T.** ON
Type = CHORD

5

Your Turn.

Repeatedly Play the Same Key.

C + Dm7/C + G7/B + C

9

Am/C + D7/C + G/B + CM7/B

13

Am7 + D7 + G

Ten zapis nutowy zakłada, że wysokość dźwięków zostanie skorygowana za pomocą funkcji Performance Assistant. Jeśli zagraś partię „Play These Notes”, używając funkcji Performance Assistant, partia zostanie skorygowana i zagrana tak, by pasowała do podkładu.

Song No. 11

♩ = 108

(Function Demo for performance assistant technology)

Nocturne op.9-2

Turn **P.A.T.** ON
Type = CHORD/FREE
2nd time only

Play These Notes

P.A.T. Chord Symbols

These Left-hand Notes Will Sound

9/25

You Can Even Play the Same Keys!

F + B^bm/F + F + Am/E + D7

14/30

D7 + Am^b7/G + Gm + C7 + A7/C#

19/35

Dm + Bdim7 + C7sus4 + C7

1. 2.

23

F + F + F + F + F

42

rit.

F + F + F + F + F



Tabela brzmień

■ Maksymalna polifonia instrumentu

Instrument dysponuje maksymalnie 32-dźwiękową polifonią. Oznacza to, że można zagrać jednocześnie maksymalnie 32 dźwięki niezależnie od używanych funkcji. Akompaniament automatyczny wykorzystuje pewną liczbę dostępnych dźwięków, więc gdy jest używany, łączna liczba dźwięków dostępnych do gry na klawiaturze jest odpowiednio zredukowana. To samo dotyczy funkcji brzmienia Split i funkcji utworu. Jeśli maksymalna polifonia zostanie przekroczona, wcześniej zagrane nuty zostaną ucięte, a priorytet uzyskają ostatnio zagrane dźwięki (priorytet ostatniej nuty).

UWAGA

- Tabela brzmień zawiera numery komunikatów MIDI o zmianie programów (Program Change) dla każdego brzmienia. Użyj tych numerów do zmiany brzmień, gdy kontrolujesz instrument za pomocą urządzenia zewnętrznego przez MIDI.
- Numer program change to często liczby z zakresu „0–127”. Ponieważ ta lista używa systemu numerowania „1–128”, konieczne jest odjęcie 1 od numerów program change, aby wybrać odpowiedni dźwięk: np. aby wybrać Nr 2 na liście, wpisz numer 1.
- Niektóre brzmienia mogą brzmieć w sposób ciągły lub wybrzmiewać przez dłuższy czas po zwolnieniu klawiszy, jeśli pedał Sustain (przełącznik nożny) jest wciśnięty.

● Tabela brzmień na panelu

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
PIANO				
001	000	113	001	Live! Grand Piano
002	000	114	001	Live! Warm Grand Piano
003	000	112	001	Grand Piano
004	000	112	002	Bright Piano
005	000	112	007	Harpsichord
006	000	112	004	Honky-tonk Piano
007	000	112	003	MIDI Grand Piano
008	000	113	003	CP 80
E.PIANO				
009	000	114	005	Cool! Galaxy Electric Piano
010	000	118	005	Cool! Suitcase Electric Piano
011	000	119	005	Cool! Electric Piano
012	000	113	006	Hyper Tines
013	000	112	005	Funky Electric Piano
014	000	112	006	DX Modern Electric Piano
015	000	114	006	Venus Electric Piano
016	000	114	008	E.Clavichord
017	000	112	008	Clavi
ORGAN				
018	000	118	019	Cool! Organ
019	000	117	019	Cool! Rotor Organ
020	000	112	017	Jazz Organ 1
021	000	113	017	Jazz Organ 2
022	000	112	019	Rock Organ
023	000	114	019	Purple Organ
024	000	112	018	Click Organ
025	000	116	017	Bright Organ
026	000	127	019	Theater Organ
027	000	121	020	16'+2' Organ
028	000	120	020	16'+4' Organ
029	000	113	020	Chapel Organ
030	000	112	020	Church Organ
031	000	112	021	Reed Organ
ACCORDION				
032	000	112	022	Musette Accordion
033	000	113	022	Traditional Accordion
034	000	113	024	Bandoneon
035	000	113	023	Modern Harp
036	000	112	023	Harmonica
GUITAR				
037	000	112	025	Classical Guitar
038	000	112	026	Folk Guitar
039	000	112	027	Jazz Guitar
040	000	117	028	60's Clean Guitar
041	000	113	026	12Strings Guitar
042	000	112	028	Clean Guitar
043	000	113	027	Octave Guitar
044	000	112	029	Muted Guitar
045	000	112	030	Overdriven Guitar
046	000	112	031	Distortion Guitar
BASS				
047	000	112	034	Finger Bass
048	000	112	033	Acoustic Bass
049	000	112	035	Pick Bass
050	000	112	036	Fretless Bass

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1–128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0–127)	LSB (0–127)		
051	000	112	037	Slap Bass
052	000	112	039	Synth Bass
053	000	113	039	Hi-Q Bass
054	000	113	040	Dance Bass
STRINGS				
055	000	116	050	Live! Orchestra
056	000	112	049	String Ensemble
057	000	112	050	Chamber Strings
058	000	113	050	Slow Strings
059	000	112	045	Tremolo Strings
060	000	112	051	Synth Strings
061	000	112	046	Pizzicato Strings
062	000	112	041	Violin
063	000	112	043	Cello
064	000	112	044	Contrabass
065	000	112	047	Harp
066	000	112	106	Banjo
067	000	112	056	Orchestra Hit
CHOIR				
068	000	112	053	Choir
069	000	113	053	Vocal Ensemble
070	000	112	055	Air Choir
071	000	112	054	Vox Humana
SAXOPHONE				
072	000	117	067	Sweet! Tenor Sax
073	000	113	065	Sweet! Soprano Sax
074	000	114	072	Sweet! Clarinet
075	000	118	067	Growl Sax
076	000	112	067	Tenor Sax
077	000	112	066	Alto Sax
078	000	112	065	Soprano Sax
079	000	112	068	Baritone Sax
080	000	114	067	Breathy Tenor Sax
081	000	112	072	Clarinet
082	000	112	069	Oboe
083	000	112	070	English Horn
084	000	112	071	Bassoon
TRUMPET				
085	000	115	057	Sweet! Trumpet
086	000	117	058	Sweet! Trombone
087	000	114	060	Sweet! Muted Trumpet
088	000	112	057	Trumpet
089	000	112	058	Trombone
090	000	113	058	Trombone Section
091	000	112	060	Muted Trumpet
092	000	112	061	French Horn
093	000	112	059	Tuba
BRASS				
094	000	112	062	Brass Section
095	000	113	062	Big Band Brass
096	000	113	063	80's Brass
097	000	119	062	Mellow Horns
098	000	114	063	Techno Brass
099	000	112	063	Synth Brass
FLUTE				
100	000	114	074	Sweet! Flute

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
101	000	113	076	Sweet! Pan Flute
102	000	112	074	Flute
103	000	112	073	Piccolo
104	000	112	076	Pan Flute
105	000	112	075	Recorder
106	000	112	080	Ocarina
SYNTH LEAD				
107	000	112	081	Square Lead
108	000	112	082	Sawtooth Lead
109	000	115	082	Analogon
110	000	119	082	Fargo
111	000	112	099	Star Dust
112	000	112	086	Voice Lead
113	000	112	101	Brightness
SYNTH PAD				
114	000	118	089	SweetHeaven
115	000	112	092	Xenon Pad
116	000	112	095	Equinox
117	000	112	089	Fantasia
118	000	113	090	Dark Moon
119	000	113	101	Bell Pad
PERCUSSION				
120	000	112	012	Vibraphone
121	000	112	013	Marimba
122	000	112	014	Xylophone
123	000	112	115	Steel Drums
124	000	112	009	Celesta
125	000	112	011	Music Box
126	000	112	015	Tubular Bells
127	000	112	048	Timpani
DRUM KITS				
128	127	000	001	Standard Kit 1
129	127	000	002	Standard Kit 2
130	127	000	009	Room Kit
131	127	000	017	Rock Kit
132	127	000	025	Electronic Kit
133	127	000	026	Analog Kit
134	127	000	113	Dance Kit
135	127	000	033	Jazz Kit
136	127	000	041	Brush Kit
137	127	000	049	Symphony Kit
138	126	000	001	SFX Kit 1
139	126	000	002	SFX Kit 2

● Tabela brzmień XGlite/opcjonalnych brzmień XGlite*

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
XG PIANO				
140	000	000	001	Grand Piano
141	000	001	001	Grand Piano KSP
142	000	040	001	Piano Strings
143	000	041	001	Dream
144	000	000	002	Bright Piano
145	000	001	002	Bright Piano KSP
146	000	000	003	Electric Grand Piano
147	000	001	003	Electric Grand Piano KSP
148	000	032	003	Detuned CP80
149	000	000	004	Honky-tonk Piano
150	000	001	004	Honky-tonk Piano KSP
151	000	000	005	Electric Piano 1
152	000	001	005	Electric Piano 1 KSP
153	000	032	005	Chorus Electric Piano 1
154	000	000	006	Electric Piano 2
155	000	001	006	Electric Piano 2 KSP
*156	000	032	006	Chorus Electric Piano 2
157	000	041	006	DX + Analog Electric Piano
158	000	000	007	Harpsichord
159	000	001	007	Harpsichord KSP

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
160	000	035	007	Harpsichord 2
161	000	000	008	Clavi
162	000	001	008	Clavi KSP
XG CHROMATIC				
163	000	000	009	Celesta
164	000	000	010	Glockenspiel
165	000	000	011	Music Box
166	000	064	011	Orgel
167	000	000	012	Vibraphone
168	000	001	012	Vibraphone KSP
169	000	000	013	Marimba
170	000	001	013	Marimba KSP
171	000	064	013	Sine Marimba
172	000	097	013	Balimba
173	000	098	013	Log Drums
174	000	000	014	Xylophone
175	000	000	015	Tubular Bells
176	000	096	015	Church Bells
177	000	097	015	Carillon
178	000	000	016	Dulcimer
179	000	035	016	Dulcimer 2
180	000	096	016	Cimbalom
181	000	097	016	Santur
XG ORGAN				
182	000	000	017	Drawbar Organ
183	000	032	017	Detuned Drawbar Organ
184	000	033	017	60's Drawbar Organ 1
185	000	034	017	60's Drawbar Organ 2
186	000	035	017	70's Drawbar Organ 1
187	000	037	017	60's Drawbar Organ 3
188	000	040	017	16+2'2/3
189	000	064	017	Organ Bass
190	000	065	017	70's Drawbar Organ 2
191	000	066	017	Cheezy Organ
192	000	067	017	Drawbar Organ 2
193	000	000	018	Percussive Organ
194	000	024	018	70's Percussive Organ
195	000	032	018	Detuned Percussive Organ
196	000	033	018	Light Organ
197	000	037	018	Percussive Organ 2
198	000	000	019	Rock Organ
199	000	064	019	Rotary Organ
200	000	065	019	Slow Rotary
201	000	066	019	Fast Rotary
202	000	000	020	Church Organ
203	000	032	020	Church Organ 3
204	000	035	020	Church Organ 2
205	000	040	020	Notre Dame
206	000	064	020	Organ Flute
207	000	065	020	Tremolo Organ Flute
208	000	000	021	Reed Organ
209	000	040	021	Puff Organ
210	000	000	022	Accordion
211	000	000	023	Harmonica
212	000	032	023	Harmonica 2
213	000	000	024	Tango Accordion
214	000	064	024	Tango Accordion 2
XG GUITAR				
215	000	000	025	Nylon Guitar
216	000	043	025	Velocity Guitar Harmonics
217	000	096	025	Ukulele
218	000	000	026	Steel Guitar
219	000	035	026	12-string Guitar
220	000	040	026	Nylon & Steel Guitar
221	000	041	026	Steel Guitar with Body Sound
222	000	096	026	Mandolin
223	000	000	027	Jazz Guitar
224	000	032	027	Jazz Amp
225	000	000	028	Clean Guitar
226	000	032	028	Chorus Guitar
227	000	000	029	Muted Guitar
228	000	040	029	Funk Guitar
229	000	041	029	Muted Steel Guitar

Tabela brzmień

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
230	000	045	029	Jazz Man
231	000	000	030	Overdriven Guitar
232	000	043	030	Guitar Pinch
233	000	000	031	Distortion Guitar
234	000	040	031	Feedback Guitar
235	000	041	031	Feedback Guitar 2
236	000	000	032	Guitar Harmonics
237	000	065	032	Guitar Feedback
238	000	066	032	Guitar Harmonics 2
XG BASS				
239	000	000	033	Acoustic Bass
240	000	040	033	Jazz Rhythm
241	000	045	033	Velocity Crossfade Upright Bass
242	000	000	034	Finger Bass
243	000	018	034	Finger Dark
244	000	040	034	Bass & Distorted Electric Guitar
245	000	043	034	Finger Slap Bass
246	000	045	034	Finger Bass 2
247	000	065	034	Modulated Bass
248	000	000	035	Pick Bass
249	000	028	035	Muted Pick Bass
250	000	000	036	Fretless Bass
251	000	032	036	Fretless Bass 2
252	000	033	036	Fretless Bass 3
253	000	034	036	Fretless Bass 4
254	000	000	037	Slap Bass 1
255	000	032	037	Punch Thumb Bass
256	000	000	038	Slap Bass 2
257	000	043	038	Velocity Switch Slap
258	000	000	039	Synth Bass 1
259	000	040	039	Techno Synth Bass
260	000	000	040	Synth Bass 2
261	000	006	040	Mellow Synth Bass
262	000	012	040	Sequenced Bass
263	000	018	040	Click Synth Bass
264	000	019	040	Synth Bass 2 Dark
*265	000	040	040	Modular Synth Bass
266	000	041	040	DX Bass
XG STRINGS				
267	000	000	041	Violin
268	000	008	041	Slow Violin
269	000	000	042	Viola
270	000	000	043	Cello
271	000	000	044	Contrabass
272	000	000	045	Tremolo Strings
273	000	008	045	Slow Tremolo Strings
274	000	040	045	Suspense Strings
275	000	000	046	Pizzicato Strings
276	000	000	047	Orchestral Harp
277	000	040	047	Yang Chin
278	000	000	048	Timpani
XG ENSEMBLE				
279	000	000	049	Strings 1
280	000	003	049	Stereo Strings
281	000	008	049	Slow Strings
282	000	035	049	60's Strings
283	000	040	049	Orchestra
284	000	041	049	Orchestra 2
285	000	042	049	Tremolo Orchestra
286	000	045	049	Velocity Strings
287	000	000	050	Strings 2
288	000	003	050	Stereo Slow Strings
289	000	008	050	Legato Strings
290	000	040	050	Warm Strings
291	000	041	050	Kingdom
292	000	000	051	Synth Strings 1
293	000	000	052	Synth Strings 2
294	000	000	053	Choir Aahs
295	000	003	053	Stereo Choir
296	000	032	053	Mellow Choir
297	000	040	053	Choir Strings
298	000	000	054	Voice Oohs

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1-128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0-127)	LSB (0-127)		
299	000	000	055	Synth Voice
300	000	040	055	Synth Voice 2
301	000	041	055	Choral
302	000	064	055	Analog Voice
303	000	000	056	Orchestra Hit
304	000	035	056	Orchestra Hit 2
305	000	064	056	Impact
XG BRASS				
306	000	000	057	Trumpet
307	000	032	057	Warm Trumpet
308	000	000	058	Trombone
309	000	018	058	Trombone 2
310	000	000	059	Tuba
311	000	000	060	Muted Trumpet
312	000	000	061	French Horn
313	000	006	061	French Horn Solo
314	000	032	061	French Horn 2
315	000	037	061	Horn Orchestra
316	000	000	062	Brass Section
317	000	035	062	Trumpet & Trombone Section
318	000	000	063	Synth Brass 1
319	000	020	063	Resonant Synth Brass
320	000	000	064	Synth Brass 2
321	000	018	064	Soft Brass
322	000	041	064	Choir Brass
XG REED				
323	000	000	065	Soprano Sax
324	000	000	066	Alto Sax
325	000	040	066	Sax Section
326	000	000	067	Tenor Sax
327	000	040	067	Breathy Tenor Sax
328	000	000	068	Baritone Sax
329	000	000	069	Oboe
330	000	000	070	English Horn
331	000	000	071	Bassoon
332	000	000	072	Clarinet
XG PIPE				
333	000	000	073	Piccolo
334	000	000	074	Flute
335	000	000	075	Recorder
336	000	000	076	Pan Flute
337	000	000	077	Blown Bottle
338	000	000	078	Shakuhachi
339	000	000	079	Whistle
340	000	000	080	Ocarina
XG SYNTH LEAD				
341	000	000	081	Square Lead
342	000	006	081	Square Lead 2
343	000	008	081	LM Square
344	000	018	081	Hollow
345	000	019	081	Shroud
346	000	064	081	Mellow
347	000	065	081	Solo Sine
348	000	066	081	Sine Lead
349	000	000	082	Sawtooth Lead
350	000	006	082	Sawtooth Lead 2
351	000	008	082	Thick Sawtooth
352	000	018	082	Dynamic Sawtooth
353	000	019	082	Digital Sawtooth
354	000	020	082	Big Lead
355	000	096	082	Sequenced Analog
356	000	000	083	Calliope Lead
357	000	065	083	Pure Lead
358	000	000	084	Chiff Lead
359	000	000	085	Charang Lead
360	000	064	085	Distorted Lead
361	000	000	086	Voice Lead
362	000	000	087	Fifths Lead
363	000	035	087	Big Five
364	000	000	088	Bass & Lead
365	000	016	088	Big & Low
366	000	064	088	Fat & Perky
367	000	065	088	Soft Whirl

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1–128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0–127)	LSB (0–127)		
XG SYNTH PAD				
368	000	000	089	New Age Pad
369	000	064	089	Fantasy
370	000	000	090	Warm Pad
371	000	000	091	Poly Synth Pad
372	000	000	092	Choir Pad
373	000	066	092	Itopia
374	000	000	093	Bowed Pad
375	000	000	094	Metallic Pad
376	000	000	095	Halo Pad
377	000	000	096	Sweep Pad
XG SYNTH EFFECTS				
378	000	000	097	Rain
379	000	065	097	African Wind
380	000	066	097	Carib
381	000	000	098	Sound Track
382	000	027	098	Prologue
383	000	000	099	Crystal
384	000	012	099	Synth Drum Comp
385	000	014	099	Popcorn
386	000	018	099	Tiny Bells
387	000	035	099	Round Glockenspiel
388	000	040	099	Glockenspiel Chimes
389	000	041	099	Clear Bells
390	000	042	099	Chorus Bells
391	000	065	099	Soft Crystal
392	000	070	099	Air Bells
393	000	071	099	Bell Harp
394	000	072	099	Gamelimba
395	000	000	100	Atmosphere
396	000	018	100	Warm Atmosphere
397	000	019	100	Hollow Release
398	000	040	100	Nylon Electric Piano
399	000	064	100	Nylon Harp
400	000	065	100	Harp Vox
401	000	066	100	Atmosphere Pad
402	000	000	101	Brightness
403	000	000	102	Goblins
404	000	064	102	Goblins Synth
405	000	065	102	Creeper
406	000	067	102	Ritual
407	000	068	102	To Heaven
408	000	070	102	Night
409	000	071	102	Glisten
410	000	096	102	Bell Choir
411	000	000	103	Echoes
412	000	000	104	Sci-Fi
XG WORLD				
413	000	000	105	Sitar
414	000	032	105	Detuned Sitar
415	000	035	105	Sitar 2
416	000	097	105	Tamboura
417	000	000	106	Banjo
418	000	028	106	Muted Banjo
419	000	096	106	Rabab
420	000	097	106	Gopichant
421	000	098	106	Oud
422	000	000	107	Shamisen
423	000	000	108	Koto
424	000	096	108	Taisho-kin
425	000	097	108	Kanoon
426	000	000	109	Kalimba
427	000	000	110	Bagpipe
428	000	000	111	Fiddle
429	000	000	112	Shanai
XG PERCUSSIVE				
430	000	000	113	Tinkle Bell
431	000	096	113	Bonang
432	000	097	113	Altair
433	000	098	113	Gamelan Gongs
434	000	099	113	Stereo Gamelan Gongs

Brzmienie nr	Komunikat Bank Select		Wartość komunikatu Program Change (1–128)	Nazwa brzmienia
	MSB (0–127)	LSB (0–127)		
435	000	100	113	Rama Cymbal
436	000	000	114	Agogo
437	000	000	115	Steel Drums
438	000	097	115	Glass Percussion
439	000	098	115	Thai Bells
440	000	000	116	Woodblock
441	000	096	116	Castanets
442	000	000	117	Taiko Drum
443	000	096	117	Gran Cassa
444	000	000	118	Melodic Tom
445	000	064	118	Melodic Tom 2
446	000	065	118	Real Tom
447	000	066	118	Rock Tom
448	000	000	119	Synth Drum
449	000	064	119	Analog Tom
450	000	065	119	Electronic Percussion
451	000	000	120	Reverse Cymbal
XG SOUND EFFECTS				
452	000	000	121	Fret Noise
453	000	000	122	Breath Noise
454	000	000	123	Seashore
455	000	000	124	Bird Tweet
456	000	000	125	Telephone Ring
457	000	000	126	Helicopter
458	000	000	127	Applause
459	000	000	128	Gunshot
460	064	000	001	Cutting Noise
461	064	000	002	Cutting Noise 2
462	064	000	004	String Slap
463	064	000	017	Flute Key Click
464	064	000	033	Shower
465	064	000	034	Thunder
466	064	000	035	Wind
467	064	000	036	Stream
468	064	000	037	Bubble
469	064	000	038	Feed
470	064	000	049	Dog
471	064	000	050	Horse
472	064	000	051	Bird Tweet 2
473	064	000	056	Maou
474	064	000	065	Phone Call
475	064	000	066	Door Squeak
476	064	000	067	Door Slam
477	064	000	068	Scratch Cut
478	064	000	069	Scratch Split
479	064	000	070	Wind Chime
480	064	000	071	Telephone Ring 2
481	064	000	081	Car Engine Ignition
482	064	000	082	Car Tires Squeal
483	064	000	083	Car Passing
484	064	000	084	Car Crash
485	064	000	085	Siren
486	064	000	086	Train
487	064	000	087	Jet Plane
488	064	000	088	Starship
489	064	000	089	Burst
490	064	000	090	Roller Coaster
491	064	000	091	Submarine
492	064	000	097	Laugh
493	064	000	098	Scream
494	064	000	099	Punch
495	064	000	100	Heartbeat
496	064	000	101	Footsteps
497	064	000	113	Machine Gun
498	064	000	114	Laser Gun
499	064	000	115	Explosion
500	064	000	116	Firework

Numer brzmienia z gwiazdką (*) oznacza opcjonalne brzmienie XGlite.



Tabela zestawów perkusyjnych

- „ ” wskazuje, że brzmienie perkusyjne jest takie samo, jak w zestawie „Standard Kit 1”.
- Każde brzmienie perkusyjne wykorzystuje jeden dźwięk polifonii.
- Nuta # i Nuta MIDI są w rzeczywistości o jedną oktawę niższe niż Nuta # i Nuta. Na przykład w zestawie „128: Standard Kit 1”, „Seq Click H” (Nuta# 36/Nuta C1) odpowiada (Nucie# 24/Nucie C0).
- Key Off (zwolnienie klawisza): Klawisze oznaczone „O” przestają wybrzmiewać natychmiast po ich zwolnieniu.
- Brzmienia z tym samym alternatywnym numerem nuty (*1... 4) nie mogą być grane jednocześnie. (Są one przewidziane do używania zamiennie podczas gry).

	Voice No.						128	129	130	131	132	133
	MSB (0-127) / LSB (0-127) / PC (1-128)						127/000/001	127/000/002	127/000/009	127/000/017	127/000/025	127/000/026
	Keyboard	MIDI		Key Off	Alternate assign		Standard Kit 1	Standard Kit 2	Room Kit	Rock Kit	Electronic Kit	Analog Kit
	Note#	Note	Note#	Note								
D0	C#0	25	C#	0	13	C# -1	3	Surdo Mute				
D#0	D	26	D	0	14	D -1	3	Surdo Open				
E0	D#	27	D#	0	15	D# -1		Hi Q				
F0	E	28	E	0	16	E -1		Whip Slap				
F#0	F	29	F	0	17	F -1	4	Scratch H				
G0	F#	30	F#	0	18	F# -1	4	Scratch L				
G#0	G	31	G	0	19	G -1		Finger Snap				
A0	G#	32	G#	0	20	G# -1		Click Noise				
A#0	A	33	A	0	21	A -1		Metronome Click				
B0	A#	34	A#	0	22	A# -1		Metronome Bell				
C1	B	35	B	0	23	B -1		Seq Click L				
C#1	C	36	C	1	24	C	0	Seq Click H				
D1	C#	37	C#	1	25	C#	0	Brush Tap				
D#1	D	38	D	1	26	D	0	Brush Swirl				
E1	D#	39	D#	1	27	D#	0	Brush Slap				
F1	E	40	E	1	28	E	0	Brush Tap Swirl				
F#1	F	41	F	1	29	F	0	Snare Roll			Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
G1	F#	42	F#	1	30	F#	0	Castanet			Hi Q 2	Hi Q 2
G#1	G	43	G	1	31	G	0	Snare Soft	Snare Soft 2		Snare Noisy	Snare Snappy Electro
A1	G#	44	G#	1	32	G#	0	Sticks				Snare Noisy 4
A#1	A	45	A	1	33	A	0	Kick Soft			Kick Tight 2	Kick 3
B1	A#	46	A#	1	34	A#	0	Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short		Kick 3	Kick Tight 2
C2	B	47	B	1	35	B	0	Kick Tight	Kick Tight Short		Kick Gate	Kick Analog Short
C#2	C	48	C	2	36	C	1	Kick	Kick Short		Kick Gate Heavy	Kick Analog
D2	C#	49	C#	2	37	C#	1	Side Stick				Side Stick Analog
D#2	D	50	D	2	38	D	1	Snare	Snare Short	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2
E2	D#	51	D#	2	39	D#	1	Hand Clap				Snare Analog
F2	E	52	E	2	40	E	1	Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight Snappy	Snare Rock Rim	Snare Noisy 3
F#2	F	53	F	2	41	F	1	Floor Tom L		Tom Room 1	Tom Electro 1	Snare Analog 2
G2	F#	54	F#	2	42	F#	1	Hi-Hat Closed				Tom Analog 1
G#2	G	55	G	2	43	G	1	Floor Tom H		Tom Room 2	Tom Rock 2	Hi-Hat Closed Analog
A2	G#	56	G#	2	44	G#	1	Hi-Hat Pedal				Tom Analog 2
A#2	A	57	A	2	45	A	1	Low Tom		Tom Room 3	Tom Rock 3	Hi-Hat Closed Analog 2
B2	A#	58	A#	2	46	A#	1	Hi-Hat Open				Tom Analog 3
C3	B	59	B	2	47	B	1	Mid Tom L		Tom Room 4	Tom Rock 4	Hi-Hat Open Analog
C#3	C	60	C	3	48	C	2	Mid Tom H		Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Analog 4
D3	C#	61	C#	3	49	C#	2	Crash Cymbal 1				Tom Analog 5
D#3	D	62	D	3	50	D	2	High Tom		Tom Room 6	Tom Rock 6	Crash Analog
E3	D#	63	D#	3	51	D#	2	Ride Cymbal 1				Tom Analog 6
F3	E	64	E	3	52	E	2	Chinese Cymbal				
F#3	F	65	F	3	53	F	2	Ride Cymbal Cup				
G3	F#	66	F#	3	54	F#	2	Tambourine				
G#3	G	67	G	3	55	G	2	Splash Cymbal				
A3	G#	68	G#	3	56	G#	2	Cowbell				Cowbell Analog
A#3	A	69	A	3	57	A	2	Crash Cymbal 2				
B3	A#	70	A#	3	58	A#	2	Vibraslap				
C4	B	71	B	3	59	B	2	Ride Cymbal 2				
C#4	C	72	C	4	60	C	3	Bongo H				
D4	C#	73	C#	4	61	C#	3	Bongo L				
D#4	D	74	D	4	62	D	3	Conga H Mute				Conga Analog H
E4	D#	75	D#	4	63	D#	3	Conga H Open				Conga Analog M
F4	E	76	E	4	64	E	3	Conga L				Conga Analog L
F#4	F	77	F	4	65	F	3	Timbale H				
G4	F#	78	F#	4	66	F#	3	Timbale L				
G#4	G	79	G	4	67	G	3	Agogo H				
A4	G#	80	G#	4	68	G#	3	Agogo L				
A#4	A	81	A	4	69	A	3	Cabasa				
B4	A#	82	A#	4	70	A#	3	Maracas				Maracas 2
C5	B	83	B	4	71	B	3	Samba Whistle H				
C#5	C	84	C	5	72	C	4	Samba Whistle L				
D5	C#	85	C#	5	73	C#	4	Guiro Short				
D#5	D	86	D	5	74	D	4	Guiro Long				
E5	D#	87	D#	5	75	D#	4	Claves				Claves 2
F5	E	88	E	5	76	E	4	Wood Block H				
F#5	F	89	F	5	77	F	4	Wood Block L				
G5	F#	90	F#	5	78	F#	4	Cuica Mute			Scratch H 2	Scratch H 2
A5	G	91	G	5	79	G	4	Cuica Open			Scratch L 2	Scratch L 3
A#5	G#	92	G#	5	80	G#	4	Triangle Mute				
B5	A	93	A	5	81	A	4	Triangle Open				
C6	A#	94	A#	5	82	A#	4	Shaker				
C#6	B	95	B	5	83	B	4	Jingle Bells				
D6	C	96	C	6	84	C	5	Bell Tree				
D#6	C#	97	C#	6	85	C#	5					
E6	D	98	D	6	86	D	5					
F6	D#	99	D#	6	87	D#	5					
F#6	E	100	E	6	88	E	5					
G6	F	101	F	6	89	F	5					
	F#	102	F#	6	90	F#	5					
	G	103	G	6	91	G	5					

Voice No.						128	134	135	136	137	138	139
MSB (0–127) / LSB (0–127) / PC (1–128)						127/000/001	127/000/113	127/000/033	127/000/041	127/000/049	126/000/001	126/000/002
Keyboard		MIDI		Key Off	Alternate assign	Standard Kit 1	Dance Kit	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2
Note#	Note	Note#	Note									
D0	C#0	25	C# 0	13	C# -1	3	Surdo Mute					
E0	D#0	26	D 0	14	D -1	3	Surdo Open					
F0	F#0	27	D# 0	15	D# -1		Hi Q					
G0	G#0	28	E 0	16	E -1		Whip Slap					
A0	A#0	29	F 0	17	F -1	4	Scratch H					
B0		30	F# 0	18	F# -1	4	Scratch L					
C1	C#1	31	G 0	19	G -1		Finger Snap					
D1	D#1	32	G# 0	20	G# -1		Click Noise					
E1		33	A 0	21	A -1		Metronome Click					
F1	F#1	34	A# 0	22	A# -1		Metronome Bell					
G1	G#1	35	B 0	23	B -1		Seq Click L					
A1	A#1	36	C 1	24	C 0		Seq Click H					
B1		37	C# 1	25	C# 0		Brush Tap					
C2	C#2	38	D 1	26	D 0	O	Brush Swirl					
D2	D#2	39	D# 1	27	D# 0		Brush Slap					
E2	E#2	40	E 1	28	E 0	O	Brush Tap Swirl	Reverse Cymbal				
F2	F#2	41	F 1	29	F 0	O	Snare Roll					
G2	G#2	42	F# 1	30	F# 0		Castanet	Hi Q 2				
A2	A#2	43	G 1	31	G 0		Snare Soft	Snare Techno	Snare Jazz H	Brush Slap 2		
B2		44	G# 1	32	G# 0		Sticks					
C3	C#3	45	A 1	33	A 0		Kick Soft	Kick Techno Q		Kick Soft 2		
D3	D#3	46	A# 1	34	A# 0		Open Rim Shot	Rim Gate				
E3	E#3	47	B 1	35	B 0		Kick Tight	Kick Techno L		Gran Cassa		
F3	F#3	48	C 2	36	C 1		Kick	Kick Techno	Kick Jazz	Kick Small	Gran Cassa Mute	Cutting Noise
G3	G#3	49	C# 2	37	C# 1		Side Stick	Side Stick Analog			Cutting Noise 2	Phone Call
A3	A#3	50	D 2	38	D 1		Snare	Snare Clap	Snare Jazz L	Brush Slap 3	Band Snare	Door Squeak
B3		51	D# 2	39	D# 1		Hand Clap					Door Slam
C4	C#4	52	E 2	40	E 1		Snare Tight	Snare Dry	Snare Jazz M	Brush Tap 2	Band Snare 2	Scratch Cut
D4	D#4	53	F 2	41	F 1		Floor Tom L	Tom Analog 1	Tom Jazz 1	Tom Brush 1	Tom Jazz 1	Scratch H 3
E4	E#4	54	F# 2	42	F# 1	1	Hi-Hat Closed	Hi-Hat Closed Analog3				Wind Chime
F4	F#4	55	G 2	43	G 1		Floor Tom H	Tom Analog 2	Tom Jazz 2	Tom Brush 2	Tom Jazz 2	Telephone Ring 2
G4	G#4	56	G# 2	44	G# 1	1	Hi-Hat Pedal	Hi-Hat Closed Analog 4				
A4	A#4	57	A 2	45	A 1		Low Tom	Tom Analog 3	Tom Jazz 3	Tom Brush 3	Tom Jazz 3	
B4		58	A# 2	46	A# 1	1	Hi-Hat Open	Hi-Hat Open Analog 2				
C5	C#5	59	B 2	47	B 1		Mid Tom L	Tom Analog 4	Tom Jazz 4	Tom Brush 4	Tom Jazz 4	
D5	D#5	60	C 3	48	C 2		Mid Tom H	Tom Analog 5	Tom Jazz 5	Tom Brush 5	Tom Jazz 5	
E5	E#5	61	C# 3	49	C# 2		Crash Cymbal 1	Crash Analog			Hand Cymbal	
F5	F#5	62	D 3	50	D 2		High Tom	Tom Analog 6	Tom Jazz 6	Tom Brush 6	Tom Jazz 6	
G5	G#5	63	D# 3	51	D# 2		Ride Cymbal 1				Hand Cymbal Short	
A5	A#5	64	E 3	52	E 2		Chinese Cymbal					Flute Key Click
B5		65	F 3	53	F 2		Ride Cymbal Cup					Car Engine Ignition
C6	C#6	66	F# 3	54	F# 2		Tambourine					Car Tires Squeal
D6	D#6	67	G 3	55	G 2		Splash Cymbal					Car Passing
E6	E#6	68	G# 3	56	G# 2		Cowbell	Cowbell Analog				Car Crash
F6	F#6	69	A 3	57	A 2		Crash Cymbal 2			Hand Cymbal 2		Siren
G6	G#6	70	A# 3	58	A# 2		Vibraslap					Train
A6	A#6	71	B 3	59	B 2		Ride Cymbal 2			Hand Cymbal 2 Short		Jet Plane
B6		72	C 4	60	C 3		Bongo H					Starship
C7	C#7	73	C# 4	61	C# 3		Bongo L					Burst
D7	D#7	74	D 4	62	D 3		Conga H Mute	Conga Analog H				Roller Coaster
E7	E#7	75	D# 4	63	D# 3		Conga H Open	Conga Analog M				Submarine
F7	F#7	76	E 4	64	E 3		Conga L	Conga Analog L				
G7	G#7	77	F 4	65	F 3		Timbale H					
A7	A#7	78	F# 4	66	F# 3		Timbale L					
B7		79	G 4	67	G 3		Agogo H					
C8	C#8	80	G# 4	68	G# 3		Agogo L				Shower	Laugh
D8	D#8	81	A 4	69	A 3		Cabasa				Thunder	Scream
E8	E#8	82	A# 4	70	A# 3		Maracas	Maracas 2			Wind	Punch
F8	F#8	83	B 4	71	B 3	O	Samba Whistle H				Stream	Heartbeat
G8	G#8	84	C 5	72	C 4	O	Samba Whistle L				Bubble	Footsteps
A8	A#8	85	C# 5	73	C# 4		Guiro Short				Feed	
B8		86	D 5	74	D 4	O	Guiro Long					
C9	C#9	87	D# 5	75	D# 4		Claves	Claves 2				
D9	D#9	88	E 5	76	E 4		Wood Block H					
E9	E#9	89	F 5	77	F 4		Wood Block L					
F9	F#9	90	F# 5	78	F# 4		Cuica Mute	Scratch H 2				
G9	G#9	91	G 5	79	G 4		Cuica Open	Scratch L 3				
A9	A#9	92	G# 5	80	G# 4	2	Triangle Mute					
B9		93	A 5	81	A 4	2	Triangle Open					
C10	C#10	94	A# 5	82	A# 4		Shaker					
D10	D#10	95	B 5	83	B 4		Jingle Bells				Dog	Machine Gun
E10	E#10	96	C 6	84	C 5		Bell Tree				Horse	Laser Gun
F10	F#10	97	C# 6	85	C# 5						Bird Tweet 2	Explosion
G10	G#10	98	D 6	86	D 5							Firework
A10	A#10	99	D# 6	87	D# 5							
B10		100	E 6	88	E 5							
C11	C#11	101	F 6	89	F 5							
D11	D#11	102	F# 6	90	F# 5							
E11	E#11	103	G 6	91	G 5						Maou	



Tabela stylów

Style No.	Style Name
8BEAT	
1	ChartPianoPop
2	BritPopRock
3	8BeatModern
4	Cool8Beat
5	Classic8Beat
6	60'sGuitarPop
7	8BeatAdria
8	60's8Beat
9	BubblegumPop
10	BritPopSwing
11	OffBeat
12	60'sRock
13	HardRock
14	RockShuffle
15	8BeatRock
16BEAT	
16	16Beat
17	PianoPopShuffle
18	PopShuffle1
19	PopShuffle2
20	GuitarPop
21	16BeatUptempo
22	KoolShuffle
23	JazzRock
24	HipHopLight
BALLAD	
25	ChartPianoBld
26	PopGtrBallad
27	80'sBallad
28	PianoBallad
29	LoveSong
30	6/8ModernEP
31	6/8SlowRock
32	6/8OrchBallad
33	OrganBallad
34	PopBallad
35	16BeatBallad1
36	16BeatBallad2
DANCE	
37	ClubBeat
38	Electronica
39	FunkyHouse
40	MellowHipHop
41	EuroTrance
42	Ibiza
43	DreamDance
44	TechnoPolis
45	Clubdance
46	ClubLatin
47	Garage
48	UKPop
49	HipHopGroove
50	HipShuffle
51	HipHopPop
DISCO	
52	70'sDisco1
53	70'sDisco2
54	LatinDisco
55	DiscoPhilly

Style No.	Style Name
56	SaturdayNight
57	DiscoChocolate
58	DiscoHands
SWING&JAZZ	
59	TradJazzPiano1
60	TradJazzPiano2
61	PianoBarBlues
62	BigBandFast
63	BigBandMedium
64	BigBandBallad
65	BigBandShuffle
66	JazzClub
67	Swing1
68	Swing2
69	OrchestraSwing
70	Five/Four
71	JazzBallad
72	Dixieland
73	Ragtime
74	AfroCuban
75	Charleston
R&B	
76	Soul
77	DetroitPop1
78	60'sRock&Roll
79	6/8Soul
80	CrocoTwist
81	Rock&Roll
82	DetroitPop2
83	BoogieWoogie
84	ComboBoogie
85	6/8Blues
COUNTRY	
86	70'sCountry
87	Country8Beat
88	CountryPop
89	CountrySwing
90	CountryBallad
91	Country2/4
92	CowboyBoogie
93	CountryShuffle
94	Bluegrass
LATIN	
95	BrazilianSamba
96	BossaNova
97	PopBossa
98	Tijuana
99	DiscoLatin
100	Mambo
101	Salsa
102	Beguine
103	GuitarRumba
104	RumbaFlamenco
105	Rumbalsland
106	Reggae
BALLROOM	
107	VienneseWaltz
108	EnglishWaltz
109	Slowfox
110	Foxtrot

Style No.	Style Name
111	Quickstep
112	Tango
113	Pasodoble
114	Samba
115	ChaChaCha
116	Rumba
117	Jive
TRADITIONAL	
118	USMarch
119	6/8March
120	GermanMarch
121	PolkaPop
122	OberPolka
123	Tarantella
124	Showtune
125	ChristmasSwing
126	ChristmasWaltz
127	ScottishReel
128	Hawaiian
WALTZ	
129	ItalianWaltz
130	MariachiWaltz
131	GuitarSerenade
132	SwingWaltz
133	JazzWaltz1
134	JazzWaltz2
135	CountryWaltz
136	OberWaltzer
137	Musette
CHILDREN	
138	Learning2/4
139	Learning4/4
140	Learning6/8
141	Fun 3/4
142	Fun 4/4
PIANIST	
143	Stride
144	PianoBlues1
145	PianoBlues2
146	PianoRag
147	PianoRock&Roll
148	PianoBoogie
149	PianoJazzWaltz
150	PianoJazzBld
151	Arpeggio
152	Musical
153	Habanera
154	SlowRock
155	8BtPianoBallad
156	PianoMarch
157	6/8PianoMarch
158	PianoWaltz
159	PianoBeguine
160	PianoSwing



Lista muzycznej bazy danych

MDB No.	MDB Name	MDB No.	MDB Name	MDB No.	MDB Name	MDB No.	MDB Name	MDB No.	MDB Name
ALL TIME HITS		62	WatchGrl	123	Shouting	COUNTRY		243	Donald's
1	Jude Hey	POP BALLAD		124	Rock&Rll	183	OnTheRd	244	MoonWlz
2	New UK	63	WnderLnd	125	HonkyTnk	184	Breathe	245	MoulinHt
3	MyLoving	64	CanIStop	OLDIES		185	InMyMind	246	Sunshine
4	All OK	65	EvryTime	126	Daydream	186	ContryHw	247	PieceOf
5	Buttercp	66	IvoryAnd	127	Sumertme	187	GreenGrs	248	GreenSlv
6	JustCall	67	TheWorld	128	Diana's	188	EverNeed	249	TakeFour
7	CheepChp	68	LovWoman	129	Uptown	189	Lonesone	250	TexRose
8	Daddy's	69	Dolannes	130	Apache	190	Lucille	251	ThePolka
9	Dance?	70	Madigan	131	IGotIt	191	HomeRng	252	Scarboro
10	GetBack	71	Paradise	132	Tonight	192	Tennesse	253	Edelweis
11	GtrWheel	72	Whisper	133	MyPillow	LATIN		254	AroundWd
12	HighTide	BALLAD		134	NoRain	193	Bananabt	255	Whatever
13	IWasBorn	73	AllOdds	135	FinalDance	194	DanceMng	256	Yankee's
14	Sailing	74	AtonalFl	136	SlprnLion	195	DntWorry	WORLD	
15	BluJeans	75	Hero	137	Ghetto	196	Jamaica	257	Hawaii
16	Holiday	76	Woman	138	LipsLcky	197	FleaSpa	258	D'amor
17	Imagine	77	RunToYou	139	PrettyWm	198	I'mPola	259	EiCondor
18	LoveMe	78	LoveOfAl	140	TikiGtr	199	MamboJm	260	GoodbyRm
19	LettlBld	79	CndleWnd	141	TurnThre	200	OneNote	261	ILandOn
20	LdyMdon	80	Cavatina	142	Sherry	201	PasoCani	262	ItalyBel
21	YelowSub	81	Cherish	DANCE & DISCO		202	SayNoMor	263	Cucarumb
22	Marriage	82	ToLoveMe	143	Babylon	203	Beguine	264	Puntuali
23	MovinOut	83	YouKnow	144	Goodbye	204	Tijuana	265	Cielito
24	My Shell	84	Evrythng	145	Catch22	205	Picture	266	ItalySun
25	NowNever	85	EyesOfBl	146	DISCO	ENTERTAINMENT		267	SantaLuc
26	DoLoveMe	86	Hello	147	Survival	206	OnTheHil	268	Trumpetr
27	TcktRide	87	BeThere	148	TheNavy	207	Barnacle	269	VanMass
28	SeeClear	88	FlyAway	149	DontHide	208	Califrag	PIANIST	
29	Masachus	89	LoveYou	150	Celebrat	209	DadClock	270	ItalySun
30	Hard Day	90	NeverLet	151	LondonRU	210	DanceLd	271	BeGood
31	USA Pie	91	JustOnce	152	10,2 Sun	211	DnceFire	272	Chaie's
32	Norway	92	IfYouGo	153	ShakeYou	212	BigCntry	273	Flower
33	YesterBd	93	SavingAl	154	Believe	213	Cabaret	274	Frenetic
MODERN POP		94	InTheDrk	155	BoySumer	214	OdeToJoy	275	Highwy66
34	Watches	95	LovePwr	156	I'mSexy	215	Mi-Re-Do	276	Leaves
35	SoundMPH	96	Vision	157	StuffHot	216	MyPrince	277	Miload
36	Hold Us	97	Beautifl	SWING & JAZZ		217	Necenary	278	Cabaret
37	Unfound	98	AllAlone	158	Patrol	218	NoBuiz	279	Wonderfl
38	NeedSome	99	Opposite	159	Charles	219	NoisyOld	280	Submarin
39	PrtTmLvr	100	BeHonest	160	GiveLove	220	Sleigh	281	Mi-Re-Do
40	MoonShdw	101	SayYou	161	Rhythm	221	RockBasy	282	MoreRhum
41	NikitSng	102	SayNthng	162	LOVE	222	Magnifiq	283	NoBuiz
42	Sure of	103	Stranger	163	LeroyBad	223	Magnfcnt	284	BeatifulSn
43	Off Day	104	OneDay	164	Caraban	224	SilentNt	285	OhBlah
44	Tell Her	105	TheBayou	165	Misbehav	225	Nabucco	286	Charades
45	GirlsMne	106	ThisSong	166	Safari	226	Standing	287	Sally's
46	NeedLove	107	Distance	167	Smiling	227	SummerPl	288	Nabucco
POP CLASSICS		108	ThisWay	168	SoWhatls	228	Christms	289	Spanish
47	Standing	109	LoveGone	169	TimeGone	229	Favorite	290	SunnyStr
48	RainLaff	110	Inspirng	170	TasteHny	230	Tubbie	291	MistyFln
49	Sunshine	111	TrueColr	171	Sandman	231	Turkish	292	LdnBridg
50	ForNamdo	ROCK & ROLL		172	Tunisian	232	12OClock	293	GrndClick
51	ThankFor	112	ShakenUp	173	TwoFoot	WALTZ & TRADITIONAL		294	Importnc
52	ManPiano	113	Beethovn	174	MyBaby	233	Blk&White	295	Snowman
53	CoinLane	114	HurryLov	R&B		234	CanCan	296	Favorite
54	LovesYou	115	BeCruel	175	AsPlayed	235	Charmain	297	SugerSpn
55	Tmbourin	116	Jumping	176	BabyGrov	236	Musicbox	298	Washngtn
56	Alone	117	Countdwn	177	Highwy66	237	Clementn	299	ThisWay
57	GldField	118	SuePeggy	178	SweetCHI	238	Doodah!	300	ZipperD
58	Raindrop	119	Champion	179	JustU&Me	239	Dreamer		
59	SultanSw	120	Jailhous	180	ManLoves	240	EnterRag		
60	Life'sWk	121	BlueShoe	181	OurLove	241	Birthday		
61	TopWorld	122	Rockin24	182	Wish I	242	MaryLamb		



Utwory zawarte na dołączonej płycie CD-ROM

File Name	Song Name	Composer
001Nutcr.mid	Danse des Mirlitons from „The Nutcracker”	P.I. Tchaikovsky
002Orphe.mid	“Orphée aux Enfers” Ouverture	J. Offenbach
003Slavo.mid	Slavonic Dances op.72-2	A. Dvořák
004Prima.mid	La Primavera (from Le Quattro Stagioni)	A. Vivaldi
005Medit.mid	Méditation (Thaïs)	J. Massenet
006Guill.mid	Guillaume Tell	G. Rossini
007Fruhl.mid	Frühlingslied	F. Mendelssohn
008Ungar.mid	Ungarische Tänze Nr.5	J. Brahms
009Fruhl.mid	Frühlingsstimmen	J. Strauss II
010Dolly.mid	Dolly's Dreaming and Awakening	T.Oesten
011Cande.mid	La Candeur	J.F.Burgmüller
012Arabe.mid	Arabesque	J.F.Burgmüller
013Pasto.mid	Pastorale	J.F.Burgmüller
014Petit.mid	Petite Réunion	J.F.Burgmüller
015Innoc.mid	Innocence	J.F.Burgmüller
016Progr.mid	Progrès	J.F.Burgmüller
017Taren.mid	Tarentelle	J.F.Burgmüller
018Cheva.mid	La Chevaleresque	J.F.Burgmüller
019Etude.mid	Etude op.10-3 „Chanson de l'adieu”	F.Chopin
020Marci.mid	Marcia alla Turca	L.v. Beethoven
021Turki.mid	Turkish March	W.A. Mozart
022Valse.mid	Valse op.64-1 „Petit Chien”	F.Chopin
023Menue.mid	Menuett	L. Boccherini
024Momen.mid	Moments Musicaux op.94-3	F. Schubert
025Enter.mid	The Entertainer	S. Joplin
026Prelu.mid	Prelude (Wohltemperierte Klavier 1-1)	J.S. Bach
027Violl.mid	La Violette	L.Streabbog
028Angel.mid	Angels Serenade	Traditional
029Saraf.mid	Krasnyj Sarafan	Traditional
030Ameri.mid	America the Beautiful	S.A. Ward
031Brown.mid	Little Brown Jug	Traditional
032Lomon.mid	Loch Lomond	Traditional
033Bonni.mid	My Bonnie	Traditional
034Londo.mid	Londonderry Air	Traditional
035Banjo.mid	Ring de Banjo	S.C. Foster
036Vogle.mid	Wenn ich ein Vöglein wär?	Traditional
037Lorel.mid	Die Lorelei	F. Silcher
038Funic.mid	Funiculi Funicula	L. Denza
039Turke.mid	Turkey in the Straw	Traditional
040Camp.mid	Camp town Races	S.C. Foster
041Jingl.mid	Jingle Bells	J.S. Pierpont
042Muss.mid	Muss i denn	F. Silcher
043Liebe.mid	Liebesträume Nr.3	F. Liszt
044Jesu.mid	Jesu, Joy Of Man's Desiring	J.S. Bach
045Joy.mid	Ode to Joy	L.v. Beethoven
046Pearl.mid	Pearl Fisher	G. Bizet
047Gavot.mid	Gavotte	F.J. Gossec
048Seren.mid	Serenade/Haydn	F.J. Haydn
049Menue.mid	Menuett BWV. Anh.114	J.S. Bach
050Canon.mid	Canon in D	J. Pachelbel
051Vogel.mid	Der Vogelfänger Bin Ich Ja „Die Zauberflöte”	W.A. Mozart
052Piano.mid	Piano Sonate No.14 op.27-2 „Mondschein”	L.v. Beethoven
053Surpr.mid	The „Surprise” Symphony No.94	F.J. Haydn
054WildR.mid	To a Wild Rose	E.A. MacDowell
055Chans.mid	Chanson du Toreador	G. Bizet
056Babbi.mid	O Mio Babbino Caro	G. Puccini
057RowRo.mid	Row Row Row Your Boat (DUET)	Traditional
058Smoky.mid	On Top of Old Smoky (DUET)	Traditional
059WeWis.mid	We Wish You A Merry Christmas (DUET)	Traditional
060ImMai.mid	Im Mai (DUET)	Traditional
061Chris.mid	O Christmas Tree (DUET)	Traditional
062MaryH.mid	Mary Had a Little Lamb (DUET)	Traditional
063TenLi.mid	Ten Little Indians (DUET)	S. Winner
064PopGo.mid	Pop Goes The Weasel (DUET)	Traditional
065Twink.mid	Twinkle Twinkle Little Star (DUET)	Traditional
066Close.mid	Close Your Hands, Open Your Hands (DUET)	J.J. Rousseau
067Cucko.mid	The Cuckoo (DUET)	Traditional
068Augus.mid	O du lieber Augustin (DUET)	Traditional
069Londo.mid	London Bridge (DUET)	Traditional
070Three.mid	Three Blind Mice (DUET)	Traditional

Funkcja Easy Song Arranger może być używana tylko z utworami, które zawierają dane o akordach.



Tabela rodzajów efektów

● Rodzaje harmonii

Nr	Rodzaj harmonii	Opis
01	Duet	Typy harmonii 01–05 bazują na wysokości dźwięku i dodają jedno-, dwu- lub trójdźwiękowe harmonie do pojedynczych dźwięków melodii granych prawą ręką. Harmonie te zabrzmiały, gdy w obszarze automatycznego akompaniamentu klawiatury zostaną zagrane akordy. Te rodzaje harmonii działają także wtedy, gdy odtwarzane są utwory zawierające dane o akordach.
02	Trio	
03	Block	
04	Country	
05	Octave	
06	Trill 1/4 note	Rodzaje 6–26 są oparte na rytmie, dodają ozdobniki lub opóźnione powtórki w rytmie z automatycznym akompaniamentem. Harmonie te brzmią niezależnie od tego, czy akompaniament jest włączony czy nie, jednak rzeczywista prędkość efektu zależy od ustawienia tempa (str. 32). Oddzielne wartości każdej nuty w każdym rodzaju pozwalają na precyzyjną synchronizację efektu z rytmem. Dostępne są także ustawienia triolowe: 1/6 = triola ćwierćnotowa, 1/12 = triola ósemkowa, 1/24 = triola szesnastkowa. • Efekty typu Trill (06–12) tworzą dwudźwiękowe tryle (naprzemienne dźwięki), gdy wciśnięte są dwa klawisze. • Efekty typu Tremolo (13–19) powtarzają wszystkie przytrzymane dźwięki (maks. 4). • Efekty typu Echo (20–26) wytwarzają opóźnione powtórzenia każdego z zagranych dźwięków.
07	Trill 1/6 note	
08	Trill 1/8 note	
09	Trill 1/12 note	
10	Trill 1/16 note	
11	Trill 1/24 note	
12	Trill 1/32 note	
13	Tremolo 1/4 note	
14	Tremolo 1/6 note	
15	Tremolo 1/8 note	
16	Tremolo 1/12 note	
17	Tremolo 1/16 note	
18	Tremolo 1/24 note	
19	Tremolo 1/32 note	
20	Echo 1/4 note	
21	Echo 1/6 note	
22	Echo 1/8 note	
23	Echo 1/12 note	
24	Echo 1/16 note	
25	Echo 1/24 note	
26	Echo 1/32 note	

● Rodzaje pogłosu

Nr	Rodzaj pogłosu	Opis
01–03	Hall 1–3	Pogłos sali koncertowej.
04–05	Room 1–2	Pogłos małej sali.
06–07	Stage 1–2	Pogłos dla instrumentów solowych.
08–09	Plate 1–2	Symulowany pogłos stalowej płyty.
10	Off	Bez efektu.

● Rodzaje efektu Chorus

Nr	Rodzaj efektu Chorus	Opis
01–02	Chorus 1–2	Konwencjonalny efekt Chorus: bogaty i ciepły.
03–04	Flanger 1–2	Trójfazowa modulacja z lekko metalicznym brzmieniem.
05	Off	Bez efektu.



Schemat implementacji MIDI

YAMAHA [Portable Grand] Date:10-OCT-2007
Model DGX-530/YPG-535 MIDI Implementation Chart Version:1.0

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 x	1 - 16 x	
Mode Default Messages Altered	3 x *****	3 x x	
Note Number : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH, v=1-127 x 9nH, v=0	o 9nH, v=1-127 x	
After Touch Key's Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	o 0-24 semi	o 0-24 semi	
Control Change	0,32 1,11,84 6,38 7,10 64 71 72 73 74 91,93 96-97 100-101	o x o o o o x o x x o x o	Bank Select Data Entry Sustain Harmonic Content Release Time Attack Time Brightness Effect Depth RPN Inc,Dec RPN LSB,MSB

Prog Change : True #	o 0 - 127 *****	o 0 - 127	
System Exclusive	o	o	
: Song Pos.	x	x	
Common : Song Sel.	x	x	
: Tune	x	x	
System : Clock	o	o	
Real Time: Commands	o	o	
Aux : All Sound OFF	x	o (120, 126, 127)	
:Reset All Cntrl's	x	o (121)	
:Local ON/OFF	x	o (122)	
:All Notes OFF	x	o (123-125)	
Mes- :Active Sense	o	o	
sages:Reset	x	x	

*1 Refer to #2 on page 136.

Mode 1 : OMNI ON , POLY

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON , MONO

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : Yes

x : No



Format danych MIDI

UWAGA:

- 1 Domyślnie (ustawienie fabryczne) instrument działa jak 16-kanalowy, wielogłosowy generator brzmień i dane przychodzące nie wpływają na brzmienia ani ustawienia panelu. Jednak podane niżej komunikaty MIDI wpływają na brzmienia panelowe, automatyczny akompaniament i utwory.
 - MIDI Master Tuning (podstawowy strój instrumentu).
 - Specjalne komunikaty systemowe do zmiany rodzaju pogłosu i efektu Chorus.
- 2 Komunikaty numerów zmian tych elementów nie mogą być przesyłane z samego instrumentu. Można je jednak przesyłać podczas gry akompaniamentu, utworu lub w czasie korzystania z efektu harmonii.
- 3 Komunikaty specjalne
 - <GM System ON> F0H, 7EH, 7FH, 09H, 01H, F7H
 - Ten komunikat automatycznie przywraca wszystkie domyślne ustawienia instrumentu poza ustawieniem MIDI Master Tuning.
 - <MIDI Master Volume> F0H, 7FH, 7FH, 04H, 01H, II, mm, F7H
 - Ten komunikat umożliwia jednoczesną zmianę głośności wszystkich kanałów (Universal System Exclusive).
 - Wartości „mm” odpowiadają głośności MIDI Master Volume (głośność podstawowa). (Wartości dla „II” są ignorowane).

<MIDI Master Tuning> F0H, 43H, 1nH, 27H, 30H, 00H, 00H, mm, II, cc, F7H

- Ten komunikat zmienia jednocześnie wartość stroju wszystkich kanałów.
- Wartości „mm” i „II” odpowiadają strojeniu wzorcowemu MIDI Master Tuning.
- Domyślne wartości „mm” i „II” to odpowiednio 08H i 00H. Wartości „n” i „cc” mogą być dowolne.

<Reverb Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 00H, mmH, IIH, F7H

- mm: MSB rodzaju pogłosu
 - II : LSB rodzaju pogłosu
- Szczegółowe informacje znajdują się w Mapie efektów (str. 136).

<Chorus Type> F0H, 43H, 1nH, 4CH, 02H, 01H, 20H, mmH, IIH, F7H

- mm: MSB rodzaju efektu Chorus
 - II : LSB rodzaju efektu Chorus
- Szczegółowe informacje znajdują się w Mapie efektów (str. 136).

- 4 Po uruchomieniu akompaniamentu przesyłany jest komunikat FAH. Gdy akompaniament zostanie zatrzymany, wysyłany jest komunikat FCH. Gdy parametr Clock ustawiony jest na External, rozpoznawany jest zarówno komunikat FAH (start akompaniamentu), jak i FCH (zatrzymanie akompaniamentu).

- 5 Local ON/OFF
 - <Local ON> Bn, 7A, 7F
 - <Local OFF> Bn, 7A, 00
 Wartość „n” jest ignorowana.

Mapa efektów

- * Gdy odebrana jest wartość TYPE LSB, która nie odpowiada żadnemu efektowi (No Effect), automatycznie ustawia się wartość odpowiadająca efektowi (najbliższa podanej wartości).
- * Liczby w nawiasach przed nazwami rodzajów efektów odpowiadają liczbom wskazywanym na wyświetlaczu.

REVERB

TYP MSB	TYP LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000	Bez efektu								
001	(01)Hall1				(02)Hall2	(03)Hall3			
002	Room					(04)Room1		(05)Room2	
003	Stage				(06)Stage1	(07)Stage2			
004	Plate				(08)Plate1	(09)Plate2			
005...127	Bez efektu								

CHORUS

TYP MSB	TYP LSB								
	00	01	02	08	16	17	18	19	20
000...063	Bez efektu								
064	Thru								
065	Chorus		(02)Chorus2						
066	Celeste					(01)Chorus1			
067	Flanger			(03)Flanger1		(04)Flanger2			
068...127	Bez efektu								

UWAGA

UMOWA LICENCYJNA NA OPROGRAMOWANIE

PROSIMY O UWAGNE PRZECZYTANIE NINIEJSZEJ UMOWY LICENCYJNEJ NA OPROGRAMOWANIE (DALEJ ZWANEJ „UMOWĄ”) PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO UŻYWANIA TEGO OPROGRAMOWANIA. OPROGRAMOWANIA WOLNO UŻYWAĆ WYŁĄCZNIE ZGODNIE Z ZASADAMI I WARUNKAMI NINIEJSZEJ UMOWY. NINIEJSZA UMOWA ZOSTAJE ZAWARTA MIĘDZY TOBĄ (OSOBA FIZYCZNĄ LUB PRAWNĄ) I FIRMĄ YAMAHA CORPORATION (DALEJ ZWANĄ „YAMAHA”). OTWARCIE OPAKOWANIA OZNACZA ZGODĘ NA PRZESTRZEGANIE WARUNKÓW NINIEJSZEJ LICENCJI. JEŚLI NIE ZGADZASZ SIĘ Z JEJ WARUNKAMI, NIE INSTALUJ, NIE KOPIUJ ANI W ŻADEN INNY SPOSÓB NIE UŻYWAJ NINIEJSZEGO OPROGRAMOWANIA.

1. UDZIELENIE LICENCJI I PRAWO AUTORSKIE

Yamaha niniejszym udziela użytkownikowi prawa do używania programu(-ów) i danych („OPROGRAMOWANIE”) dołączonych do niniejszej Umowy. Termin OPROGRAMOWANIE obejmuje wszelkie aktualizacje dołączonego oprogramowania i danych. OPROGRAMOWANIE jest własnością firmy Yamaha i/lub licencjodawcy(-ów) firmy Yamaha i jest chronione stosownymi ustawami o prawach autorskich oraz postanowieniami wszelkich obowiązujących przepisów. Chociaż użytkownik może rościć sobie prawo do własności danych utworzonych za pomocą OPROGRAMOWANIA, to OPROGRAMOWANIE nadal będzie podlegało ochronie prawa autorskiego.

- OPROGRAMOWANIA wolno używać na jednym komputerze.
- Użytkownik może wykonać jedną kopię OPROGRAMOWANIA w formacie odczytywalnym komputerowo wyłącznie na potrzeby kopii zapasowej, jeśli OPROGRAMOWANIE znajduje się na nośniku, z którego można wykonać taką kopię zapasową. Na kopii zapasowej należy odtworzyć informacje firmy Yamaha o prawie autorskim i wszelkie inne opisy dotyczące informacji zastrzeżonych, które znajdowały się na oryginale OPROGRAMOWANIA.
- Użytkownik może na stałe przekazać stronie trzeciej wszelkie prawa do OPROGRAMOWANIA, pod warunkiem że nie zachowa żadnych kopii, a odbiorca przeczyta niniejszą Umowę i wyrazi zgodę na jej warunki.

2. OGRANICZENIA

- **Zabrania się** stosowania metod odtwarzania kodu źródłowego, dezasemblacji, dekompilacji i wszelkich innych metod uzyskiwania kodu źródłowego OPROGRAMOWANIA.
 - **Zabrania się** powielania, modyfikowania, zmieniania, wynajmowania, wydzielania i rozpowszechniania OPROGRAMOWANIA w całości lub w części i tworzenia dzieł pochodnych na podstawie OPROGRAMOWANIA.
 - **Zabrania się** elektronicznego przesyłania OPROGRAMOWANIA między komputerami i udostępniania OPROGRAMOWANIA w sieci, do której są podłączone inne komputery.
 - **Zabrania się** używania OPROGRAMOWANIA do rozpowszechniania nielegalnych danych lub danych naruszających porządek publiczny.
 - **Zabrania się** inicjowania usług z wykorzystaniem OPROGRAMOWANIA bez zgody firmy Yamaha Corporation.
- Dane chronione prawem autorskim, w tym między innymi dane piosenek w formacie MIDI, uzyskane za pomocą OPROGRAMOWANIA, podlegają następującym ograniczeniom, do których przestrzegania użytkownik jest zobowiązany.
- Zabrania się używania danych uzyskanych za pomocą OPROGRAMOWANIA do jakichkolwiek celów handlowych bez zgody właściciela praw autorskich.
 - Zabrania się powielania, przesyłania, rozpowszechniania, odtwarzania i publicznego wykonywania danych uzyskanych za pomocą OPROGRAMOWANIA bez zgody właściciela praw autorskich.
 - Zabrania się usuwania szyfrowania danych otrzymanych za pomocą OPROGRAMOWANIA i usuwania elektronicznego znaku wodnego bez zgody właściciela praw autorskich.

3. ROZWIĄZANIE UMOWY

Niniejsza Umowa wchodzi w życie w dniu otrzymania przez użytkownika OPROGRAMOWANIA i pozostaje w mocy do jej wypowiedzenia. W przypadku naruszenia jakichkolwiek praw autorskich lub postanowień niniejszej Umowy, Umowa zostanie automatycznie i natychmiastowo rozwiązana, bez wypowiedzenia jej ze strony firmy Yamaha. Po rozwiązaniu umowy należy natychmiast zniszczyć licencjonowane OPROGRAMOWANIE i towarzyszące mu pisemne dokumenty oraz wszelkie ich kopie.

4. OGRANICZONA GWARANCJA DOTYCZĄCA NOŚNIKA

W odniesieniu do OPROGRAMOWANIA sprzedawanego na fizycznych nośnikach firma Yamaha gwarantuje, że nośnik, na którym OPROGRAMOWANIE zostało zarejestrowane, będzie wolny od wad materiałowych i jakości wykonania w warunkach normalnego użytkowania przez okres czterdziestu (40) dni od daty otrzymania, podanej na dowodzie zakupu. Cała odpowiedzialność firmy Yamaha i wyłączne zadośćuczynienie dla użytkownika polega na wymianie wadliwego nośnika, jeśli zostanie on zwrócony do firmy Yamaha lub autoryzowanego przedstawiciela handlowego firmy Yamaha w terminie czterdziestu dni, z kopią dowodu zakupu. Firma Yamaha nie odpowiada za wymianę nośników uszkodzonych na skutek wypadku, niewłaściwego lub sprzecznego z przeznaczeniem używania. W NAJPEŁNIEJSZYM DOPUSZCZALNYM PRAWNIE ZAKRESIE FIRMA YAMAHA WYRAŹNIE WYKLUCZA WSZELKIE DOMNIEMANE GWARANCJE DOTYCZĄCE FIZYCZNEGO NOŚNIKA, W TYM DOMNIEMANE GWARANCJE POKUPNOŚCI I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU.

5. OGRANICZENIE GWARANCJI NA OPROGRAMOWANIE

Użytkownik wyraźnie potwierdza i wyraża zgodę na to, iż będzie używać OPROGRAMOWANIA wyłącznie na własne ryzyko. OPROGRAMOWANIE i związana z nim dokumentacja zostały dostarczone „TAK JAK JEST” i bez jakiegokolwiek gwarancji. NIEZALEŻNIE OD WSZELKICH INNYCH POSTANOWIEŃ NINIEJSZEJ UMOWY FIRMA YAMAHA WYRAŹNIE WYKLUCZA WSZELKIE GWARANCJE W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA, WYRAŹNE I DOMNIEMANE, W TYM MIĘDZY INNYMI DOMNIEMANE GWARANCJE POKUPNOŚCI, PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU I NIENARUSZANIA PRAW STRON TRZECICH. W SZCZEGÓLNOŚCI, ALE BEZ USZCZERBKU DLA POWYŻSZEGO, FIRMA YAMAHA NIE GWARANTUJE, ŻE OPROGRAMOWANIE BĘDZIE SPEŁNIAĆ WYMAGANIA UŻYTKOWNIKA, ŻE DZIAŁANIE OPROGRAMOWANIA BĘDZIE NIEPRZERWANE I WOLNE OD BŁĘDÓW ANI ŻE WADY OPROGRAMOWANIA ZOSTANĄ NAPRAWIONE.

6. OGRANICZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI

CAŁE ZOBOWIĄZANIE FIRMY YAMAHA NA PODSTAWIE NINIEJSZEJ UMOWY POLEGA NA ZEZWOLENIU NA UŻYWANIE OPROGRAMOWANIA ZGODNIE Z WARUNKAMI NINIEJSZEJ UMOWY. FIRMA YAMAHA W ŻADNYM WYPADKU NIE BĘDZIE PONOSIĆ ODPOWIEDZIALNOŚCI WOBEC UŻYTKOWNIKA ANI WOBEC ŻADNEJ INNEJ OSOBY ZA JAKIEKOLWIEK SZKODY, W TYM MIĘDZY INNYMI ZA SZKODY BEZPOŚREDNIE, POŚREDNIE, PRZYPADKOWE LUB WTORNE, KOSZTY, UTRACONE ZYSKI, UTRACONE DANE ANI INNE SZKODY WYNIKAJĄCE Z UŻYWANIA, NIEPRAWIDŁOWEGO UŻYWANIA LUB BRAKU UMIEJĘTNOŚCI UŻYWANIA OPROGRAMOWANIA INNEGO DOSTAWCY, NAWET JEŚLI FIRMĘ YAMAHA LUB AUTORYZOWANEGO PRZEDSTAWICIELA HANDLOWEGO POINFORMOWANO O MOŻLIWOŚCI WYSTĄPIENIA TAKICH SZKÓD. W żadnym wypadku łączna odpowiedzialność firmy Yamaha wobec użytkownika za wszelkie szkody, straty i podstawy roszczeń (wynikające z umowy, czynu niedozwolonego lub innej podstawy prawnej) nie będzie przekraczała kwoty zapłaconej za OPROGRAMOWANIE.

7. OPROGRAMOWANIE INNYCH DOSTAWCÓW

Do OPROGRAMOWANIA może być dołączone oprogramowanie i dane innych dostawców („OPROGRAMOWANIE INNYCH DOSTAWCÓW”). Jeśli w pisemnych materiałach i danych elektronicznych dołączonych do Oprogramowania firma Yamaha określi jakiegokolwiek oprogramowanie i dane jako OPROGRAMOWANIE INNEGO DOSTAWCY, użytkownik potwierdza i wyraża zgodę na to, że będzie przestrzegać postanowień każdej Umowy dostarczonej z OPROGRAMOWANIEM INNEGO DOSTAWCY, a strona dostarczająca OPROGRAMOWANIE INNEGO DOSTAWCY jest odpowiedzialna za gwarancję i zobowiązania związane z OPROGRAMOWANIEM INNEGO DOSTAWCY lub z niego wynikające. Firma Yamaha w żaden sposób nie ponosi odpowiedzialności za OPROGRAMOWANIE INNYCH DOSTAWCÓW i korzystanie z niego.

- Firma Yamaha nie udziela żadnych wyraźnych gwarancji dotyczących OPROGRAMOWANIA INNYCH DOSTAWCÓW. OPRÓCZ TEGO FIRMA YAMAHA WYRAŹNIE WYKLUCZA WSZELKIE GWARANCJE, W TYM MIĘDZY INNYMI DOMNIEMANE GWARANCJE POKUPNOŚCI I PRZYDATNOŚCI DO OKREŚLONEGO CELU W ODNIESIENIU DO OPROGRAMOWANIA INNYCH DOSTAWCÓW.
- Firma Yamaha nie zapewnia żadnego serwisu ani konserwacji w odniesieniu do OPROGRAMOWANIA INNYCH DOSTAWCÓW.
- Firma Yamaha nie ponosi odpowiedzialności wobec użytkownika ani wobec żadnej innej osoby za jakiegokolwiek szkody, w tym między innymi za szkody bezpośrednie, pośrednie, przypadkowe lub wtórne, koszty, utracone zyski, utracone dane ani inne szkody wynikające z używania, nieprawidłowego używania lub braku umiejętności używania OPROGRAMOWANIA INNEGO DOSTAWCY.

8. POSTANOWIENIA OGÓLNE

Niniejsza Umowa jest interpretowana i podlega prawu Japonii, bez odnoszenia się do zasad kolizji przepisów prawa. Wszelkie spory i postępowania będą toczyć się przed japońskim sądem okręgowym w Tokio. Jeżeli z jakiegokolwiek przyczyny sąd właściwej jurysdykcji stwierdzi, że jakakolwiek część niniejszej Umowy jest niewykonalna, pozostała część niniejszej Umowy zachowa pełną moc i skuteczność.

9. CAŁOŚĆ UMOWY

Niniejsza Umowa stanowi całość Umowy między stronami w odniesieniu do używania OPROGRAMOWANIA i wszelkich dołączonych do niego materiałów pisemnych i zastępuje wszystkie wcześniejsze lub równoczesne porozumienia lub umowy, pisemne i ustne, dotyczące przedmiotu niniejszej Umowy. Żadna poprawka ani rewizja niniejszej Umowy nie będzie wiążąca bez zachowania formy pisemnej i podpisu w pełni upoważnionego przedstawiciela firmy Yamaha.

SIBELIUS SCORCH LICENSE AGREEMENT

By installing and/or using this Product you (an individual or legal entity) agree with the Licensor to be bound by the terms of this License which will govern your use of the Product. If you do not accept these terms, do not install or use this Product.

The Product is copyright © 1987-2007 Sibelius Software, a division of Avid Technology, Inc, and its licensors.

1. Definitions

In this License the following words and expressions have the following meanings:

“License”: this agreement between you and the Licensor and, if permitted by the context, the conditional license granted to you in this agreement.

“Licensor”: Avid Technology, Inc., of Avid Technology Park, One Park West, Tewksbury, MA 01876 USA, through its division Sibelius Software, of 20-23 City North, Fonthill Road, London N4 3HF, UK

“Product”: the Software and the Documentation.

“Software”: the Sibelius Scorch web browser plug-in, Opus, Helsinki, Inkpen2 and Reprise font families, any other programs or files supplied by the Licensor which are included in or with the Sibelius Scorch installer, and the Sibelius Scorch installer.

“Documentation”: any documentation in any form relating to the Software supplied to you with the Software or by the Licensor.

2. License

- 2.1 The Licensor grants to you a non-exclusive non-transferable license to use this Software in accordance with the Documentation on any number of computers. Title to the Product is not transferred to you. Ownership of the Product remains vested in the Licensor and its licensors, subject to the rights granted to you under this License. All other rights are reserved.
- 2.2 You may make one printout for your own use of any part of the Documentation provided in electronic form. You shall not make or permit any third party to make any further copies of any part of the Product whether in eye or machine-readable form.
- 2.3 You shall not, and shall not cause or permit any third party to,
 - (1) translate, enhance, modify, alter or adapt the Product or any part of it for any purpose (including without limitation for the purpose of error correction);
 - (2) create derivative works based on the Product, or cause the whole or any part of the Product to be combined with or incorporated into any other program, file or product, for any purpose; or
 - (3) use the Software to create files in any format (other than temporary files created and required by your computer's operating system or web browser), including without limitation screen capture files, files generated from the Software's playback, graphics files and print files, for any purpose, except for creating MIDI files (if permitted by the Software) for private non-commercial use.
- 2.4 You shall not, and shall not cause or permit any third party to, decompile, decode, disassemble or reverse engineer the Software in whole or in part for any purpose.
- 2.5 You shall not, and shall not cause any third party to, translate, convert, decode or reverse engineer any file capable of being read by any copy or version of the Software or any data transmitted to or from any copy or version of the Software, in whole or in part for any purpose.
- 2.6 The Product or any part of it must not be used to infringe any right of copyright or right of privacy, publicity or personality or any other right whatsoever of any other person or entity.

3. Copyright

- 3.1 You acknowledge that copyright in the Product as a whole and in the components of the Product as between you and the Licensor belongs to the Licensor or its licensors and is protected by copyright laws, national and international, and all other applicable laws.

4. Disclaimer of Liability

- 4.1 In consideration of the fact that the Product is licensed hereunder free of charge, (a) the Licensor disclaims any and all warranties with respect to the Product, whether expressed or implied, including without limitation any warranties that the Product is free from defects, will perform in accordance with the Documentation, is merchantable, or is fit for any particular purpose, and (b) the Licensor shall not have or incur any liability to you for any loss, cost, expense or claim (including without limitation any liability for loss or corruption of data and loss of profits, revenue or goodwill and any type of special, indirect or consequential loss) that may arise out of or in connection with your installation and use of the Product.

5. Termination

- 5.1 This License shall terminate automatically upon your destruction of the Product. In addition, the Licensor may elect to terminate this License in the event of a material breach by you of any condition of this License or of any of your representations, warranties, covenants or obligations hereunder. Upon notification of such termination by the Licensor, you will immediately delete the Software from your computer and destroy the Documentation.

6. Miscellaneous

- 6.1 No failure to exercise and no delay in exercising on the part of the Licensor of any right, power or privilege arising hereunder shall operate as a waiver thereof, nor shall any single or partial exercise of any right, power or privilege preclude any other or further exercise thereof or the exercise of any other right, power or privilege. The rights and remedies of the Licensor in connection herewith are not exclusive of any rights or remedies provided by law.
- 6.2 You may not distribute, loan, lease, sub-license, rent or otherwise transfer the Product to any third party.
- 6.3 You agree to the use of your personal data in accordance with the Licensor's privacy policy (available from the Licensor or on www.sibelius.com), which may change from time to time.
- 6.4 This License is intended by the parties hereto to be a final expression of their agreement with respect to the subject matter hereof and a complete and exclusive statement of the terms of such agreement. This License supercedes any and all prior understandings, whether written or oral, between you and the Licensor relating to the subject matter hereof.
- 6.5 (This section only applies if you are resident in the European Union:) This License shall be construed and governed by the laws of England, and both parties agree to submit to the exclusive jurisdiction of the English courts.
- 6.6 (This section only applies if you are not resident in the European Union:) This License shall be construed and enforced in accordance with and governed by the laws of the State of California. Any suit, action or proceeding arising out of or in any way related or connected to this License shall be brought and maintained only in the United States District Court for the Northern District of California, sitting in the City of San Francisco. Each party irrevocably submits to the jurisdiction of such federal court over any such suit, action or proceeding. Each party knowingly, voluntarily and irrevocably waives trial by jury in any suit, action or proceeding (including any counterclaim), whether at law or in equity, arising out of or in any way related or connected to this License or the subject matter hereof.

(License v5.0 (DMN), 30 July 2007)



Dane techniczne

Klawiatura

- 88 klawiszy typu „box” (A-1-C7) z dynamiką klawiatury.

Wyświetlacz

- Wyświetlacz LCD (podświetlany) 320 x 240 pikseli

Konfiguracja

- STANDBY/ON
- MASTER VOLUME: MIN-MAX
- LCD CONTRAST

Kontrolery na panelu

- SONG, VOICE, STYLE, EASY SONG ARRANGER, P.A.T. ON/OFF, LESSON L, LESSON R, LESSON START, METRONOME ON/OFF, PORTABLE GRAND, DEMO, FUNCTION, MUSIC DATABASE, HARMONY ON/OFF, DUAL ON/OFF, SPLIT ON/OFF, TEMPO/TAP, [0]–[9], [+], [–], CATEGORY, Dial, REPEAT & LEARN (ACMP ON/OFF), A-B REPEAT (INTRO/ENDING/rit.), PAUSE (SYNC START), START/STOP, REW (MAIN/AUTO FILL), FF (SYNC STOP), REGIST MEMORY (MEMORY/BANK), [1], [2], SONG MEMORY (REC, [1]–[5], [A]), File Control [MENU], File Control [EXECUTE], [EXIT], [LYRICS], [SCORE], [CHORD FINGERING]

Kontrolery czasu rzeczywistego

- Pokrętko Pitch Bend

Brzmienie

- 127 brzmień na panelu + 12 zestawów perkus./SFX + 361 brzmień XG Lite
- Polifonia: 32
- DUAL
- SPLIT

Styl

- 160 stylów zapisanych fabrycznie + pliki zewnętrzne
- Kontrola stylu: ACMP ON/OFF, SYNC STOP, SYNC START, START/STOP, INTRO/ENDING/rit., MAIN/AUTO FILL
- Palcowanie: Multi Finger, Full Keyboard
- Głośność stylu

Muzyczna baza danych (Music Database)

- 300 + pliki zewnętrzne

Funkcja nauczania

- Słownik
- Lekcja 1–3, Powtarzaj & ucz się

Pamięć registryjna

- 8 banków x 2 typy

Funkcja

- VOLUME: Style Volume, Song Volume
- OVERALL: Tuning, Transpose, Split Point, Touch Sensitivity, Pitch Bend Range, Chord Fingering
- MAIN VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Chorus Level
- DUAL VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Chorus Level
- SPLIT VOICE: Volume, Octave, Pan, Reverb Level, Chorus Level
- EFFECT: Reverb Type, Chorus Type, Master EQ Type, Sustain
- HARMONY: Harmony Type, Harmony Volume
- Technologia Performance assistant: Rodzaj technologii Performance assistant
- PC: PC Mode
- MIDI: Local On/Off, External Clock, Initial Send, Keyboard Out, Style Out, Song Out
- METRONOME: Time Signature Numerator, Time Signature Denominator, Metronome Volume
- SCORE: Quantize
- LESSON: Lesson Track (R), Lesson Track (L), Grade
- UTILITY: Demo Cancel, Language

Efekty

- Pogłos: 9 rodzajów
- Chorus: 4 rodzaje
- Harmonia: 26 rodzajów

Utwór

- 30 utworów wstępnie zainstalowanych + 5 utworów użytkownika + utwory na dołączonej płycie CD-ROM (70)
- Kasowanie utworu, kasowanie ścieżki
- Głośność utworu
- Kontrola utworu: REPEAT & LEARN, A-B REPEAT, PAUSE, REW, FF, START/STOP

Technologia Performance Assistant

- Chord, Chord/Free, Melody, Chord/Melody

Nagrywanie

- Utwór
- Utwór użytkownika: 5 utworów
- Ścieżki do nagrywania: 1, 2, 3, 4, 5, STYLE

MIDI

- Local On/Off
- Initial Send
- External Clock
- Keyboard Out
- Style Out
- Song Out

Gniazdko

- PHONES/OUTPUT, DC IN 12V, USB TO HOST, USB TO DEVICE, SUSTAIN

Wzmacniacz

- 6 W + 6 W

Głośniki

- 12 cm x 2 + 3 cm x 2

Pobór mocy

- 22 W

Zasilanie

- Zasilacz: Yamaha (PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha)

Wymiary (szerokość x głębokość x wysokość)

- 1 340 x 422 x 145 mm
- ze statywem: 1 354 x 485 x 775 mm

Masa

- 11,0 kg
- ze statywem: 17,0 kg

Dołączone akcesoria

- Pulpit do nut
- Płyta CD-ROM
- Statyw
- Instrukcja
- Przełącznik nożny FC5
- Zasilacz sieciowy (PA-5D lub odpowiednik zalecany przez firmę Yamaha)
- * Może być niedołączony (w zależności od kraju).

Wypożyczenie dodatkowe

- Słuchawki: HPE-150

* Specyfikacje i opisy w niniejszym podręczniku użytkownika mają jedynie charakter informacyjny. Firma Yamaha Corp. zastrzega sobie prawo do zmiany i modyfikacji produktów lub specyfikacji w dowolnym czasie bez wcześniejszego powiadomienia. Ponieważ specyfikacje, wyposażenie lub opcje mogą się różnić w poszczególnych krajach, należy je sprawdzić u sprzedawcy firmy Yamaha.



Indeks

Elementy płyty czołowej i złącza

+/-	14, 65
	66
0-9	14, 65
A-B REPEAT	14, 85
ACMP ON/OFF	14, 26
CATEGORY [▲] i [▼]	14, 65
Chord Fingering	14, 83
DC IN 12V	12, 15
DEMO	14, 33
Dial	14, 65
DUAL ON/OFF	14, 18
EASY SONG ARRANGER	14, 56
EXECUTE	14, 94
EXIT	14, 66
FF	14, 32
FILE CONTROL	14, 92
FUNCTION	14, 89
HARMONY ON/OFF	14, 68
INTRO/ENDING/rit.	14, 76
LCD CONTRAST	15, 67
LESSON L, R	14, 49
LESSON START	14, 48
LYRICS	14, 36
MAIN/AUTO FILL	14, 76
MASTER VOLUME	13-14
MEMORY/BANK, 1, 2	14, 87
MENU	14, 92
METRONOME ON/OFF	14, 22
MUSIC DATABASE	14, 55
P.A.T. ON/OFF	14, 38, 46
PAUSE	14, 32
PC	103
PHONES/OUTPUT	12, 15
PITCH BEND, koło	14, 71
PORTABLE GRAND	14, 20
REC, 1-5, A	14, 58
REGIST MEMORY	14, 87
REPEAT & LEARN	14, 54
REW	14, 32
SCORE	14, 35
SONG	14, 31
SONG MEMORY	14, 59
SPLIT ON/OFF	14, 19
STANDBY/ON	13-14
START/STOP	14, 65
STYLE	14, 25-29, 76
SUSTAIN	12, 15
SYNC START	14, 26, 77
SYNC STOP	14, 78
TEMPO/TAP	14, 22, 32, 72
USB TO DEVICE	15, 92, 100
USB TO HOST	15, 100
VOICE	14, 17

Porządek alfabetyczny

A

ACMP	26
Akompaniament automatyczny	26, 28, 30
Akord	28-30, 81-82
Akordy standardowe	30

B

Brzmienie	17
Brzmienie Dual	18
Brzmienie główne	17
Brzmienie melodii	57, 86
Brzmienie Split	19

C

CD-ROM	107
Chord Fingering	30, 83
Chorus	70

D

Dane techniczne	139
Delete (File Control)	98
Demo Cancel	91
Dual Chorus Level	90
Dual Octave	90
Dual Pan	90
Dual Reverb Level	90
Dual Volume	90
Dynamika klawiatury	72

E

Easy Song Arranger	56
External Clock	91, 102

F

File Control	92
Format (File Control)	94
Format danych MIDI	136
Function, okno	66
Funkcja	66, 89-91

G

Głośność harmonii	91
Głośność stylu	80
Głośność utworu	85

H

Harmonia	68
----------	----

I

Inicjalizowanie	63
Initial Send (wysyłanie początkowe)	104

J

Język	16
-------	----

K

Keyboard Out	91, 102
Komputer	101-102, 104
Komunikaty	116
Kopia zapasowa	63, 106

L

Lekcja	48
Lista muzycznej bazy danych	131
Lista utworów	33
Local	91, 102
L-Part	91, 106

Ł

Łatwe akordy	30
--------------	----

M

Main Chorus Level	90
Main Octave	90
Main Pan	90
Main Reverb Level	90
Main Volume	90
MAIN, okno	66
Mapa efektów	136
Master EQ Type	74, 90
Melodia	35, 47
Metronom	22
Metrum (mianownik, licznik)	23
MIDI	102
Montaż statywu instrumentu	10
Music Database (muzyczna baza danych)	55

N

Nagrywanie	58
Nazwa pliku	95
Notacja	67

O

Ocena	51
Okno	67
One Touch Setting	73

P

Pamięć flash	34
Pamięć rejestracyjna	87
PC Mode	103
Pitch Bend Range	90
Plik stylu	83, 97
Plik użytkownika	95, 97
Podwójny zapis nutowy	35
Pojedynczy zapis nutowy	35
Powtarzanie	54, 85
Powtarzanie A–B	85
Pryma akordu	84
Przełącznik nożny (Foot Switch)	12
Przesyłanie	102, 104
Pulpit pod nuty	13
Punkt podziału	19

Q

Quantize	91
----------------	----

R

Reverb (Pogłos)	69
Rodzaj akordu (Chord Dictionary)	84
Rodzaj Chord (technologia Performance Assistant)	37–38
Rodzaj Chord/Free (technologia Performance Assistant)	37, 40
Rodzaj Chord/Melody (technologia Performance Assistant)	37, 44
Rodzaj efektu Chorus	133
Rodzaj harmonii	133
Rodzaj melodii (technologia Performance Assistant)	37, 42
Rodzaj pogłosu	133
Rozwiązywanie problemów	112, 114
R-Part	91, 106

S

Schemat implementacji MIDI	134
Słowa utworu	36
Słownik akordów	84
Słuchawki	12
SMF (Standard MIDI File)	96
Song Clear	61
Song Memory	58–59
Song Out	91, 102
Split Chorus Level	90

Split Octave	90
Split Pan	90
Split Point	79
Split Reverb Level	90
Split Volume	90
Start synchroniczny	26, 77
Sterownik USB MIDI	110–111
Strojenie	75
Styl	25, 28, 76
Style Out	91, 102
Sustain (Panel)	71, 90
Sustain (przełącznik nożny)	12
Sustain na panelu	71, 90

Ś

Ścieżka	58
---------------	----

T

Tabela brzmień	124
Tabela rodzajów efektów	133
Tabela stylów	130
Takt	67
Technologia Performance Assistant	37
Tempo	32, 72
Touch Sensitivity	72
Track Clear	62
Transpozycja	75
Typ P.A.T.	37, 91

U

UMOWA LICENCYJNA NA OPROGRAMOWANIE	137
Ustawienie domyślne	89
Usuwanie (ścieżki utworu)	62
Usuwanie (utworu użytkownika)	61
Utwory demonstracyjne	33
Utwory wstępnie zdefiniowane	31, 33
Utwory zawarte na dołączonej płyty CD-ROM	132
Utwór	31
Utwór użytkownika	34, 58
Utwór wstępnie zdefiniowany	34
Utwór zewnętrzny	34

W

Wczytywanie	97
Wyciszenie	86
Wypożyczenie	7
Wyświetlacz	66

X

XF	6, 36
XGLite	6

Z

Zakres automatycznego akompaniamentu	26
Zapis (File Control)	95
Zapis nutowy	35, 47, 118
Zapis nutowy melodii	35
Zapis pliku użytkownika	95
Zapisywanie SMF	96
Zasilacz sieciowy	12
Zatrzymanie synchroniczne	78
Zdalne sterowanie	103
Zestaw perkusyjny	21

For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Aby uzyskać szczegółowe informacje na temat produktów, należy skontaktować się z najbliższym przedstawicielem firmy Yamaha lub z autoryzowanym dystrybutorem wymienionym poniżej.

NORTH AMERICA

CANADA

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

U.S.A.

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

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

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

BRAZIL

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

ARGENTINA

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

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

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

EUROPE

THE UNITED KINGDOM

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

IRELAND

Danfay Ltd.
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin
Tel: 01-2859177

GERMANY

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

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

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

AUSTRIA

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

CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

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

POLAND

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

THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

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

FRANCE

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

ITALY

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

SPAIN/PORTUGAL

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

GREECE

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

SWEDEN

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

DENMARK

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

FINLAND

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

NORWAY

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

ICELAND

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

RUSSIA

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

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

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

AFRICA

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

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

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

OTHER COUNTRIES

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

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co.,Ltd.
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),
Jingan, Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

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

INDONESIA

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

KOREA

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

MALAYSIA

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

PHILIPPINES

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

SINGAPORE

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

TAIWAN

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

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan
Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2626

OTHER ASIAN COUNTRIES

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

OCEANIA

AUSTRALIA

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

NEW ZEALAND

Music Houses of N.Z. Ltd.
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,
Auckland, New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

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

HEAD OFFICE Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-3273



Yamaha Home Keyboards Home Page (English Only)
<http://music.yamaha.com/homekeyboard>
Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>



P77020542

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation

LBA0
XXXCRX.X-01
Printed in Europe